

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel der Steigbügel

April - Juni 2007

Nr. 324



Dieses Heft bringt:

der Steigbügel

- Seite 4 **„Soll ich meines Bruders Hüter sein?“**
Eine Bibelarbeit zur Geschichte von Kain und Abel
von Dr. Hans-Peter Großhans, Tübingen,
mit methodischen Tipps von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 17 **Die Sache mit Geiger**
Eine Erzählung von Manfred Pohl, Schlat
- Seite 20 **Nach Hause**
Eine Erzählung zum Thema Schuld und Vergebung
- Seite 22 **„... auf, rasselt das Enterbeil“**
Ein flippiges Piratenfest am Strand.
Von Walter Engel, Rottenburg und Nicole Braun, Balingen
- Seite 38 **Das große Glück**
Eine Quizidee, die es in sich hat. Von Thomas Volz, Böblingen
- Seite 43 **Seifenoper life**
Eine Soap, bei der alle im Rampenlicht stehen.
Von Kerstin Fißler, Tamm und Heike Volz, Böblingen
- Seite 50 **Nix verstehen?**
Quizspielideen mit Fremdwörtern. Von Andreas Lämmle, Altensteig
- Seite 56 **Carrom**
Ein faszinierendes asiatisches Brettspiel zum Selbermachen.
Für den Steigbügel aufbereitet von Thomas Volz, Böblingen
- Seite 62 **Spieglein, Spieglein an der Wand...**
Ein Kreativ-Vorschlag, der sich vor allem für Freizeiten eignet.
Von Joe Pfeifer, Pliezhausen
- Seite 65 **Wood-Branding**
Eine lupenreine Idee für tolle Schmuckstücke.
Von Joe Pfeifer, Pliezhausen

der Steigbügel

„ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST UND DAS IST GRÜN“

Und schon wandert mein Blick durch das Zimmer, auf der Suche nach allem, was grün ist. Erst jetzt fällt mir auf, was alles diese Farbe trägt: die Pflanzen, eine leere Pfandflasche, die schon seit Ewigkeiten darauf wartet, in den Pfandkreislauf zurück zu kommen, einige Stifte und nicht zuletzt der Steigbügel. Manchmal muss man mit der Nase auf Naheliegendes gestoßen werden, um es (wieder) zu entdecken.

Liebe Mitarbeiterinnen,
liebe Mitarbeiter,

„Ich sehe was, das du nicht siehst und das ist...“ Warum dieses alte Spiel nicht als „Seh-Hilfe“ nutzen? Um bewusst ganz genau hinzusehen und dabei die Gaben, Stärken und Ressourcen der Mädchen und Jungen in unseren Gruppen zu entdecken und zu Tage zu fördern. Eine Aufgabe, die lohnt!

„Ich sehe was, was du nicht siehst“ ist mehr als ein Spiel. Eine solche

Haltung gibt sich nicht nur mit dem Augenscheinlichen zufrieden, sondern ist bemüht, hinter die Kulissen zu blicken.

Die Bibel fügt die Dimension Gottes hinzu: „Ein Mensch sieht, was vor Augen ist; der Herr aber sieht das Herz an.“ (1. Samuel 16, 7). In der Zeit des Alten Testaments ist das Herz die Mitte einer Person. Gutes und Böses haben ihren Ausgangspunkt im Herzen der Menschen.

Die Bibelarbeit von Kain und Abel, gleich auf den ersten Seiten dieses Steigbügel, verdeutlicht und vertieft diesen Gedanken und zeigt, dass sich der Mensch entscheiden kann.

„Ich sehe was, was du nicht siehst“ ist eine Einladung die Ideen dieses Steigbügel wieder als Seh-Hilfe zu verwenden und erstaunliche Entdeckungen bei mir und den Jugendlichen zu machen.

Mit herzlichen Grüßen
aus dem Redaktionsteam
Ihre/ Eure

Heike Volz



„SOLL ICH MEINES BRUDERS HÜTER SEIN?“



DIE BIBLISCHE GESCHICHTE VON KAIN UND ABEL

EINIGE WORTE VORWEG

Mensch gegen Mensch

Ganz am Anfang wird in der Bibel das Bild einer guten Welt gezeichnet. Im ersten Kapitel des ersten Buches Mose wird im Bericht von der Schöpfung der Welt immer wieder gesagt, dass gut ist, was Gott

geschaffen hat. Doch schon bald erhält das Bild der guten Schöpfung dunkle Flecken. Die von Gott gut geschaffene Welt wird von störenden Rissen durchzogen. Die guten Lebensverhältnisse werden gestört und zerstört. Sünde und Böses macht sich in der guten Schöpfung breit. Im 3. Kapitel des ersten Buches Mose wird erzählt, dass der Mensch sich von Gott entfremdet und die gute Beziehung zu seinem

Schöpfer so aufs Spiel setzt, dass er aus dem Paradies, aus der Nähe Gottes entfernt wird. Und im 4. Kapitel wird in der Geschichte von Kain und Abel dann erzählt, dass der Mensch sich von seinem Mitmenschen entfremdet und die gute Beziehung zu seinem Mitmenschen, ja diesen selbst zerstört. Ein Mensch wendet sich gegen seinen Mitmenschen, gegen seinen Bruder. Statt miteinander zu leben wird gegeneinander gelebt. Wie das endet, wird im 6. Kapitel geschildert: „der Menschen Bosheit war groß auf Erden und alles Dichten und Trachten ihres Herzens war nur böse immerdar“ (V. 5). Die Bosheit des Menschen war so groß, dass es Gott „reute, dass er die Menschen gemacht hatte auf Erden, und es bekümmerte ihn in seinem Herzen, und er sprach: Ich will die Menschen, die ich geschaffen habe, vertilgen von der Erde“ (V. 6f). Wenn Menschen gegeneinander leben, steigern sie sich wohl zwangsläufig in dieses Gegeneinander hinein und das Böse potenziert sich wie von selbst. In 1. Mose 4,24 finden wir bezeugt, wie sich Menschen gar in den Blutrausch hinein steigerten: Lamech soll sogar siebenundsiebzigmal gerächt werden. Das ist die Logik des Gegeneinander und die Logik des Bösen, dass beides immer mehr zunimmt. „Das eben ist der Fluch der bösen Tat, dass sie fortzeugend immer Böses muss gebären“ - so hat Friedrich Schiller

(Die Piccolomini 5,1) das zwischen die Menschen tretende Böse charakterisiert.

Und Gott?

Der Schöpfer der guten Lebensverhältnisse, wie verhält er sich zu dem in den Sog des Bösen geratenden Menschen? Ist das Leben ganz und gar von der Bosheit des Menschen gegen seinen Mitmenschen bestimmt, dann *reut es Gott, dass er die Menschen gemacht hat auf Erden*. Gott zweifelt an seinem Schöpfungswerk. In den Anfangskapiteln der Bibel wird geschildert, wie Gott mit einer Sintflut das Böse vom Antlitz seiner Schöpfung abzuwaschen und die von ihm gut geschaffenen Lebensverhältnisse vom Bösen zu befreien sucht - und wie er so der Menschheit einen neuen Anfang gibt.

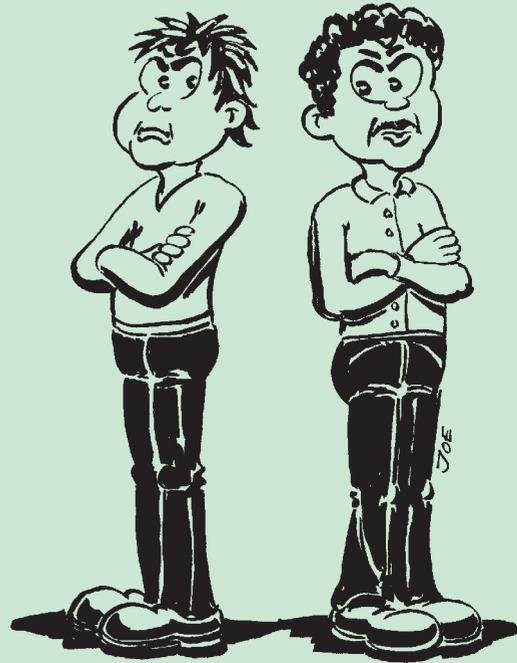
Die Vergangenheit ist aktuell

Was in diesen Anfangskapiteln der Bibel erzählt wird, sind nicht nur Geschichten aus einer weit zurückliegenden Vergangenheit der Menschheit. Vielmehr wollen diese Geschichten ganz grundsätzliche Einsichten über den Menschen und über die Bedingungen seiner Existenz zum Ausdruck bringen. Einerseits findet sich jeder Mensch in einer gut geschaffenen Welt vor.

Andererseits findet sich jeder Mensch in Verhältnissen vor, die ganz und gar *nicht* in Ordnung sind. Die Beziehung zu Gott ist von vornherein gestört; die ursprüngliche paradiesische Nähe des Menschen zu Gott ist verloren gegangen und so lebt jeder Mensch in sündiger Entfremdung von Gott. Auch die Beziehungen der Menschen untereinander sind überhaupt nicht harmonisch, sondern davon geprägt, dass Menschen aneinander schuldig werden. Anders formuliert: Kein Mensch lebt auf Erden in paradiesischer und unmittelbarer Gemeinschaft mit Gott; und: das Zusammenleben der Menschen ist mehr von ihrem Gegeneinander als von einem Miteinander geprägt. Das brüderliche Neben- und Miteinander der Menschen droht immer wieder schnell in ein *vernichtendes* Gegeneinander umzuschlagen. Das 3. und 4. Kapitel des ersten Buches Mose wollen zum Ausdruck bringen, dass das Leben eines jeden Menschen sich von vornherein in fundamentalen Spannungen befindet zwischen den guten Voraussetzungen der Schöpfung einerseits und der Sünde und dem Bösen andererseits.

Leben in der Spannung

Es besteht zwar kein Grund, das Leben und diese Welt ganz schwarz zu malen angesichts von Sünde und Bösem; es besteht jedoch auch kein



Anlass, diese Welt als eine paradiesische Harmonie zu betrachten. Vielmehr gibt es beides: Gutes und Böses, Gottesbegegnungen und sündige Gottesentfremdungen, harmonisches Gelingen und zerstörerisches Scheitern des Lebens. In dieser Spannung steht das Leben eines jeden Menschen - meines und deines. Diese Einsicht zu haben ist nun insofern für mich wichtig, weil ich mir dann kein falsches Bild von den Grundbedingungen meines Lebens mache und mich also von vornherein auf die damit eintretenden Probleme einstellen kann.

KAIN UND ABEL

Neid zerstört Beziehungen

Schauen wir nun genauer auf die Geschichte von Kain und Abel. Was will die Geschichte sagen?

Die Geschichte in 1. Mose 4 setzt ein nach der Vertreibung von Adam und Eva aus dem Paradies und erzählt zuerst von der Geburt ihrer beiden ersten Kinder Kain und Abel. Adam und Eva leben nun ganz und gar unter irdischen Bedingungen und setzen den Schöpfungsauftrag Gottes um: Seid fruchtbar und mehret euch ... (1. Mose 1,28).

Der erste Sohn wird Ackerbauer, der zweite Sohn wird Schäfer. Jeder entfaltet sein eigenes besonderes Leben. Beide gehen unterschiedlichen Berufen nach und führen ihr je eigenes Leben. Die eigentliche Handlung beginnt in V. 3. Beide Brüder bringen Gott ein Opfer von den Erträgen ihrer Arbeit: Kain opfert Früchte, Abel bringt ein tierisches Opfer. Ohne weitere Begründung wird dann festgestellt, dass Gott das Opfer Abels gnädig und das Opfer Kains nicht gnädig ansah. Warum das so ist, bleibt unklar. Manche Interpreten deuten dies als eine Bevorzugung des wertvolleren Tieropfers durch Gott.



Aber letztlich bleibt es unklar, warum Gott das eine Opfer gnädig ansieht und das andere nicht. Wir erfahren aus dem Text auch nicht, auf welche Weise Kain von diesem Urteil Gottes erfahren hat. Jedenfalls ergrimmt Kain und sein Blick verfinstert sich. Kain neidet seinem Bruder Abel das freundliche Angesicht Gottes. Der Neid wird uns hier als das Grundübel in der Beziehung zwischen den Menschen vor Augen gestellt. Neid zerstört die Beziehungen von Menschen und zerstört ihr Leben. Das gilt zu allen Zeiten bis heute. Die Geschichte von Kain und Abel macht uns dabei darauf aufmerksam, dass dieser Neid eine ganz besonders zerstörerische Wirkung entfaltet, wenn er auf geistlichem Gebiet geschieht. Kain hat Abel ja nicht beneidet, weil Abel wirtschaftlich erfolgreicher und reicher als er war oder ein leichteres Leben als er führen konnte (wovüber wir in der Geschichte ja überhaupt nichts erfahren). Kain beneidet Abel, weil Abel von Gott anerkannt wird und das Wohlwollen Gottes genießt. Statt sich darüber mit Abel zu freuen, wird Kain von Neid ergriffen und böse Gedanken, die sich gegen Abel richten, ziehen in sein Herz ein. In V. 6 und V. 7 spricht Gott Kain daraufhin väterlich auf sein Ergrimmen, seinen Neid und seine böse Absicht an. Kain senkt den Blick. Ihm ist die Möglichkeit einer offenen und ehrlichen Begegnung mit seinem Bruder und auch mit Gott

abhanden gekommen. Gottes Worte an Kain machen deutlich, woran dies liegen könnte. Was in Luthers Übersetzung von V. 7 heißt: „Wenn Du fromm bist, so kannst du frei den Blick erheben“, heißt im hebräischen Urtext eher: „Wenn Du gut bist ...“ Es geht also nicht um eine besonders religiöse, fromme Haltung, auf die Kain von Gott angesprochen wird. Gott spricht Kain vielmehr auf die Möglichkeit an, ganz auf das Gute ausgerichtet zu sein. Denn diese Frage ist hier entscheidend: ob ich mit meiner ganzen Person auf das Gute bezogen bin.

Vom Guten erfüllt

Für die alttestamentliche Welt ist die Mitte der Person das Herz. Insofern kann man sagen: wenn das Gute mein Herz erfüllt und nur das Gute, dann kann ich auch meinen Blick frei erheben. Dann gibt es kein böses und zerstörerisches Wollen und Verlangen in mir, das verhindert, dass ich meinem Mitmenschen offen, aufrecht und frei begegne, weil ich ihm in meinem Herzen Übles wünsche und nicht an seinem Wohlergehen interessiert bin. Wenn ich nun aber nicht gut bin und böse Absichten in meinem Herzen sind, dann lauert die Sünde wie ein Raubtier vor meiner Tür und will mich verschlingen. Das Böse nimmt seinen Ausgang immer in unseren

Herzen. Und das Böse im Verhältnis zu unseren Mitmenschen wird veranlasst durch den Neid, der entsteht, wenn wir anfangen uns mit anderen zu vergleichen.

„Alle Not kommt vom Vergleichen“,

so der Volksmund. Dass wir uns mit anderen vergleichen, geschieht fast schon zwangsläufig, weil sich jeder Mensch anders entwickelt und entfaltet. In der Geschichte von Kain und Abel wird dies als Unterschied der beruflichen Aufgabe geschildert. Die Unterschiede in der Biographie von Menschen bringen es mit sich, dass Menschen sich mit anderen vergleichen. Dies ist zuerst einmal etwas ganz Normales. Der Vergleich mit anderen kann sich durchaus positiv auf das Leben auswirken und eine gute Konkurrenz mit anderen zur Folge haben. Dies ist z.B. im Sport der Fall; oder in der Schule; und auch im Berufsleben. Der Vergleich mit anderen bringt in gutem Sinne mit sich, dass ich nicht träge in mir selbst versacke, sondern meine Möglichkeiten und Fähigkeiten ausreize. In diesem Sinne können sich z.B. Schüler gegenseitig anspornen. Wenn ich besser sein will als die anderen Schüler, so hat dies auch die positive Folge, dass sich mein Wissen rapide vermehrt und mein Geist gut entwickelt. Durch einen solchen positiven Wett-

bewerb haben alle Beteiligten etwas davon.

Eine solche Konkurrenzsituation schlägt jedoch dann ins Negative um, wenn ich anfangs, auf die guten Leistungen der anderen neidisch zu sein. Der Bibeltext in 1. Mose 4 analysiert sehr genau, was dabei geschieht. Denn dieser Umschlag einer guten Konkurrenz mit anderen Menschen ins Negative hat eine geistliche Dimension. Dieser Umschlag ins Böse entsteht, wenn ich aus den Leistungen und Erfolgen anderer folgere, dass diese Menschen bei Gott mehr Anerkennung haben als ich selbst. Wenn ich anfangs, nicht mehr nur die Leistungen und Erfolge anderer Menschen mit den meinigen, sondern nun auch mich als Person mit anderen Personen zu vergleichen, dann wird aus einer guten Konkurrenzsituation eine gefährliche Sache. Dann wird aus einem produktiven Wettstreit ein zerstörerisches Gegeneinander. Dann lauert die Sünde wie ein Raubtier vor mir, das mich verschlingen will.

Beherrschung als Entscheidungshilfe

Was empfiehlt nun Gott in dieser Situation? Er empfiehlt Kain: „Du aber herrsche über sie“, die Sünde! Wenn Gott dem Kain und damit auch uns empfiehlt, über die Sünde



zu herrschen - sie also zu beherrschen -, dann ist dies auch möglich. Das Schlüsselwort zur Vermeidung des Bösen und der Sünde lautet also: Beherrschung. Ich beherrsche mich: den Neid in mir und meine finsternen Gedanken. Und so beherrsche ich auch die Sünde. Ich lasse sie nicht ein in mich, sondern halte unbeirrbar am Guten fest. Nicht jeder Blödsinn, der mir einfällt, muss auch realisiert werden. Nicht jedes Gefühl, das in mir aufkommt, muss ausgelebt werden. Denn ich kann mich beherrschen. Wenn ich mich beherrsche, dann kläre ich ab, was dem Guten dient oder was schlecht und böse ist.

Die Geschichte von Kain und Abel weist uns darauf hin, dass eine böse Tat nicht erst dann geschieht, wenn

ein Verbrechen geschieht, sondern längst vorher im menschlichen Herz. In uns hat das Böse seinen Ort. Und deshalb kommt alles darauf an, dass wir dem Bösen und der Sünde in uns keinen Raum geben, sondern unbeirrbar uns auf das Gute hin orientieren.

Der Kain in uns

Nun folgte Kain jedoch nicht dem Rat Gottes, sondern geht mit seinem Bruder Abel aufs freie Feld und schlägt ihn dort tot. Wir erfahren keine weiteren Details. Wir wissen nicht, ob Abel sich gewehrt hat. Wir wissen überhaupt ganz wenig von Abel. Eigentlich interessiert er kaum in der Geschichte. Er wird uns auch überhaupt nicht als Vorbild empfo-

len. Er wird auch gar nicht als ein vorbildlich frommer Mensch geschildert, wie dies dann einige Kapitel später bei Noah der Fall ist (1. Mose 6,9). In der Geschichte geht es eigentlich nur um Kain. Denn Kain - das sind wir!

Und Gott fragt den Mörder Kain: „Wo ist dein Bruder Abel?“ Kain antwortet: „Weiß ich doch nicht. Soll ich meines Bruders Hüter sein?“ Der Mensch will um seinen Mitmenschen nicht wissen, will nicht sein Hüter sein - ganz im Gegenteil: er will sein Mörder sein. Darin liegt das grundsätzliche Übel: dass wir uns von unserem Mitmenschen abwenden, ja, dass wir uns gegen ihn wenden. Es klingt wie ein Kontrastprogramm dazu, wenn es dann im Neuen Testament heißt: „Ihr aber seid alle Brüder!“ (Matth. 23,8).

Der berühmt gewordene Dialog zwischen Gott und Kain mündet in eine heftige Anklage Kains durch Gott. Die Stimme des Blutes Abels schreit von der Erde, in die das Blut geflossen ist, zu Gott empor. Nach alttestamentlicher Vorstellung hat das von Gott gegebene Leben im Blut seinen Ort. Nach der Sintflut wird dies so formuliert: vgl. 1. Mose 9,4. Das vergossene Blut schändet die Erde, ja, die ganze gute Ordnung der Schöpfung. Die so geschändete Erde hat nun allen Schöpfungsglanz verloren und hat sich verfinstert. Deshalb ist es konsequent, dass

Gott den Kain verflucht. Doch wir müssen aufpassen und genau hinschauen: Gott verflucht Kain nicht grundsätzlich, sondern im Verhältnis zu seinem Lebensraum. Verflucht sei der Mensch *auf der Erde*, die durch



den Mord am Bruder und das dabei vergossene Blut verunstaltet wurde. Die Erde verwandelt sich von einem harmonischen Lebensraum zu einer sperrigen Umwelt, der der Mensch alles, was er von ihr zum Leben braucht, mühevoll abringen muss.

Dem Acker muss mit harter Arbeit der mickrige Ertrag mühevoll abgerungen werden. Es kommt hinzu: die durch das beim Mord vergossene Blut geschändete Erde bietet keine heimatliche Geborgenheit mehr. Sie bietet nicht mehr den Ort, an dem ich mich ruhig und zufrieden niederlassen könnte. Unstet und flüchtig muss Kain, müssen wir, auf Erden sein. Viele Menschen haben schon ihre jugendlichen Schandtaten bedauert, durch die sie die heile und geborgene Welt ihrer Kindheit und Jugend zerstört haben. Mitmenschen, z. B. Mitschüler, wurden verletzt, gekränkt, enttäuscht - und schon kann ich mich nicht mehr überall und bei allen meinen Mitmenschen wohl fühlen. Es gibt nun Orte, an denen ich nicht mehr zu Hause bin, weil die Schuld, die ich auf mich geladen habe, die heimatliche Geborgenheit zerstört hat.

Gnade vor Recht

Der Schluss der Geschichte ist bemerkenswert. Kain bittet Gott um Minderung seiner Strafe, denn er fürchtet um sein Leben. Und Gott schützt Kain. Kain befürchtet, dass ihm nach dem Rechtsprinzip „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ ganz zu Recht der Tod droht. Doch Gott versieht den Mörder Kain mit einem Schutzzeichen. Ja, er selbst droht sogar jedem, der den Mörder Kain umbringt, mit siebenfacher Rache.

Wir begegnen hier am Anfang der Bibel dem gnädigen Gott. Der Gott, der das Opfer Kains nicht gnädig ansah, lässt bei dem Mörder Kain Gnade vor Recht ergehen und setzt so seine Gnade ins Recht. Er setzt mit dem Schutzzeichen neues Recht, damit Kain eine Zukunft hat. Gott gewährt Kain das Leben und schützt ihn. Das sogenannte Kainsmal ist kein Schandmal, durch das die Schuld Kains für jedermann sichtbar ist, sondern das Kainsmal ist ein Schutzzeichen, das allen anderen Menschen signalisiert: Wehe euch, wenn ihr diesen Menschen anrührt, dann bekommt ihr es mit mir, dem heiligen Gott, zu tun.

Vom Mörder zum Städtegründer

So geschützt kann Kain seiner Wege ziehen, weg aus der Geborgenheit der Heimat in eine fremde, unbekannte Welt. Von Bedeutung ist nun auch noch, dass Kain faktisch nicht unstet auf der Erde herumirrte, sondern sesshaft wurde. Es heißt in V. 16, dass er im Lande Nod, jenseits von Eden, gegen Osten wohnte. Kain hat sich also woanders niedergelassen. Und dann wird in V. 17 auch noch erzählt, dass Kain eine Familie begründete und eine Stadt baute. Kain ist nicht nur der erste Mörder der Menschheitsgeschichte, sondern auch der erste Städtegründer. Kain ist also ganz und gar nicht

das Urbild eines nicht sesshaften Menschen. Ganz im Gegenteil! Er ist das Urbild eines Menschen, der in der Fremde sesshaft wird und sich eine neue Heimat erarbeitet. Das ist die Gnade, die Gott ihm gewährt. Und dies ist das Resultat des Schutzes, den Gott einem Menschen gewährt, dessen Leben immer davon bedroht ist, ins Böse umzuschlagen und vor dem immer die Sünde lauert. Unter diesem Schutz jedoch ist ein Mensch fähig, nicht nur den Schöpfungsbefehl umzusetzen (1. Mose 1,28), sondern auch große kulturelle Leistungen (Gründung einer Stadt) zu vollbringen.

Kain und Abel – eine Aufklärungsgeschichte

Die Situation Kains ist unsere Situation. Was von Kain erzählt wird, kennzeichnet jedes menschliche Leben. Dies gilt nicht nur für diejenigen Menschen, die tatsächlich auch einen Menschen erschlagen haben. Die Geschichte von Kain und Abel will uns sagen, dass jeder Mensch mit dieser Bedrohung lebt und zu recht kommen muss, dass sich böse Gedanken in seinem Herzen einnisten, die dann wie zwangsläufig auch im Leben realisiert werden. Kein Mensch soll annehmen, dass dies bei ihm nicht der Fall sein könnte und er sein reines Herz bewahren könnte. Die Geschichte von Kain und Abel will uns aber auch



sagen, dass wir vor dieser Situation nicht deprimiert resignieren müssen. Vielmehr gilt, dass Gott uns trotz der andauernden Möglichkeit, unsere Herzen mit bösen Gedanken zu füllen, nicht vernichtet, sondern uns ganz im Gegenteil sogar schützt und Zukunft gewährt. Der Traum eines vom Bösen unberührten Lebens - eines Lebens, das von keiner Schuld getrübt ist - ist freilich ausgeträumt. Als Mensch zu leben bedeutet immer auch, schuldig zu werden. Entscheidend ist jedoch, dass wir darum wissen. Und dies will uns die Geschichte von Kain und Abel vermitteln. Sie will uns über uns selbst aufklären - und über die Abgründe, die sich in uns selbst befinden und uns zu verschlingen drohen. Wer jedoch seine Abgründe kennt und auf den Schutz und die Begleitung Gottes vertraut, der kann mit ihnen auch sinnvoll und beherrscht umgehen. Und das ist dann der Weg, der Menschen inmitten der Gefahr und der Möglichkeit eigener Schuld zu Familiengründern und Städtebauern werden lässt. Es ist Gottes Erbarmen mit uns, dass wir trotz der Schuld, die wir auf uns geladen haben, eine Zukunft haben und unsere Welt und unser Leben in eigener Verantwortung gestalten können.



METHODISCHE VORSCHLÄGE

Einstieg

Alle Jugendlichen sind beisammen. Es wird die Kurzgeschichte „Die Sache mit Geiger“ vorgelesen.

Stillarbeit

Jede Person bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. „Schreibt bitte auf das Blatt drei Fälle von eurem fehlerhaften Verhalten in der Schule aus den letzten zwei Jahren“. (Zeit: etwa drei Minuten).

Kurzer Austausch

- Wer möchte einen Fall nennen?
- Hatte ein anderer durch mein Fehlverhalten Nachteile? Welche?

- Hat jemand Schuld auf sich geladen?
- Wenn eine kleine Gruppe von Schülern einen Mitschüler ständig drangsaliert (Mobbing), ist dies dann Schuld?
- Welche Auswirkungen hat seine Tat?
- Wodurch sind andere mitbetroffen?
- Welche Strafe ist angemessen?“

Den biblischen Text vorlesen

„Es geht heute um die berühmte Geschichte von Kain und Abel. Wer könnte sie kurz erzählen?“
Dann wird der Text 1. Mose 4, 1-16 vorgelesen.
„Gibt es Verständnisfragen?“

Gruppenarbeit

(nach Möglichkeit in verschiedenen Räumen; Zeit: 10 Minuten).

Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen zu je drei bis vier Personen aufgeteilt.

„Diskutiert darüber, wer Schuld hat:

- Kain ist der Schuldige.
- Abel ist der Schuldige.
- Gott ist der Schuldige.

Einigt euch auf *eine* Lösung.“

Aufgabe

- „Verfasst eine kurze Anklageschrift.
- Was ist dem Schuldigen vorzuwerfen?
 - Worin besteht konkret seine Schuld?



Auswertung in der Gesamtgruppe

Alle Gruppen lesen ihre Beiträge vor. Es werden nur Verständnisfragen zugelassen, keine Grundsatzdiskussionen über die Richtigkeit der vorgetragenen Lösungen.

Ziel ist es, zunächst sorgfältig auf den biblischen Text zu hören und dann auf die entstandenen Fragen zurück zu kommen.

Biblisch theologische Erläuterungen

Bei der Vorbereitung die Ausführungen von Hans-Peter Großhans sorgfältig lesen und sich Notizen machen über wichtige Fragen.

Deutlich machen, dass der biblische Text nicht auf alle möglichen Fragen eine Antwort gibt.

Folgende Themen könnten angesprochen werden:

- Was will die Geschichte sagen?
- Kann man Gott eine Schuld geben bei diesem ersten Mordfall der Menschheitsgeschichte?
- Was ist die Folge dieses Mordes?
- Wie geht es weiter mit Kain?
- Nicht nur das Blut Abels wurde vergossen, sondern auch das Blut von Jesus Christus. Welche Bedeutung hat Jesu Tod für unsere Verstrickungen in der Sünde?

Abschließende Gesprächsrunde

- Welche Fragen können nun beantwortet werden?
- Welche weiteren Fragen gibt es?
- „Ich muss mich vor deinem Angesicht verbergen und muss unstill und flüchtig sein auf Erden“,

sagt Kain zu Gott nach seinem Mord. Die Folgen der Sünde sind schlimm. An dem einfachen Beispiel des Fehlverhaltens einiger Schüler aus der Kurzgeschichte kann deutlich gemacht werden, wie sich durch Schuld das Leben in einer Gemeinschaft zum Negativen verändert (Misstrauen, gegenseitiges Belauern, Angst).

- „Der Mensch, der Gott wiedergefunden hat, der müsste nun auch seinen Bruder wiederfinden“ (Hans-Joachim Iwand in seinen Predigt-Meditationen zu diesem Text).

Wie könnte die Situation in der Schule wieder bereinigt werden, ohne dass Schüler von der Schule verwiesen werden?

- In welchen Bereichen kann der Mensch ein Hüter des anderen sein (z.B. eine Mutter für ihr Kind, Armen helfen, im staatlichen Bereich die Sozialfürsorge und das Gesundheitswesen), in welchen Bereichen kann dies der Mensch nicht (z.B. wenn es um den Tod geht oder um die Gesundheit oder wenn es um Freundschaft und Liebe geht)?
- Wer fasst das Wichtige der Geschichte von Kain und Abel zusammen?



DIE SACHE MIT GEIGER

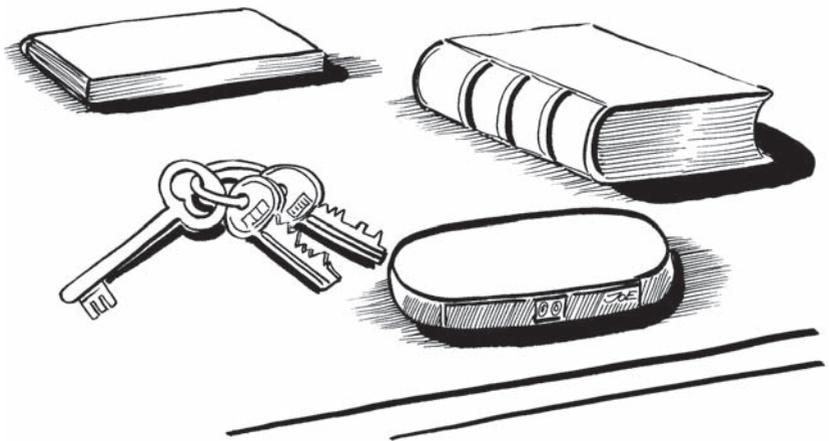
Seit ein paar Tagen läuft ein Gerücht um in der Schule. Die Schüler stecken in der Pause immer wieder die Köpfe zusammen. „Das können die doch nicht machen“, hört man. Ein anderer sagt: „Wenn ich dabei bin, wird sich mein Vater mit einem Rechtsanwalt wehren.“

In den letzten Wochen war es an der Schule schlimm zugegangen. Tische wurden beschädigt, an zwei Einbauschränken wurden die Türen ausgebrochen, eine Fensterscheibe ging zu Bruch und auf dem teuren Steinfußboden im Foyer war offensichtlich eine Glasflasche zerschellt, so dass eine Platte ausgewechselt werden musste. Auch Vorfälle mit Gewalt gab es. Ein Schüler fiel in der großen Pause im Sporthof zu Boden und musste mit Gehirnerschütterung ins Krankenhaus. Wie es dazu kam, wusste offensichtlich niemand. Am schwarzen Brett hatte der Schulleiter einen Aushang veröffentlicht, dass sich die Täter der Sachbeschädigungen auf dem Sekretariat melden sollten. Er gab die Drohung der Stadtverwaltung

weiter, dass im nächsten Haushaltsjahr die Geldmittel wegen den derzeitigen hohen Reparaturkosten eventuell gekürzt würden. Viele Lehrer hatten in den Klassen regelrecht gedroht. So würde das nicht weitergehen. Man sei ja schließlich nicht in New York.

Das Gerücht besagte, dass die Gesamtlehrerkonferenz zwei Schüler aus der Schule ausschließen wolle. Wer diese beiden sein sollten, wusste niemand. Die Lehrer äußerten sich gar nicht. Kinder von Elternvertretern hatten Vermutungen gehört.

Bin ich unter den beiden? Mir war es gar nicht wohl. Zu den Schlimmsten gehöre ich sicher nicht. Aber bei der Sache mit Geiger war ich beteiligt. Das war vor etwa sechs Wochen. Der Lehrer Geiger, „Paganini“ war sein Spitzname nach einem berühmten Violinspieler, musste mitten in der Stunde auf die Toilette. Er ging in das nahe gelegene Jungen-WC. Jürgen hatte die Klassenzimmertüre geöffnet und ihm nachgeschaut. Geiger hatte seinen Schulschlüssel, mit dem wir öfter die Landkarten holen mussten, auf dem Pult liegen gelassen. Ich und zwei andere Jungs liefen zur



Toilette und schlossen von außen leise zu. Nach etwa 20 Minuten kam Geiger kreidebleich zusammen mit dem Direktor in das Klassenzimmer. Wir taten so, als ob wir von dem Vorfall gar nichts wissen würden. Geigers Schlüssel lag an seinem Platz. Niemand hatte beobachtet, dass Schüler die Türe zugeschlossen hatten. Wie wir später erfuhren, wollte ein

Junge aus einer anderen Klasse auf das WC und fragte dann im Sekretariat, warum die Türe verschlossen sei. Er müsse schließlich pinkeln. Der Direktor schloss auf und Geiger stand fassungslos im Waschraum. Er könne sich nicht erklären, wie das geschehen sei.

Uns konnte man nichts nachweisen. Die ganze Klasse hat dicht gehalten. Auch Druck von den Eltern hat nichts bewirkt.

Aber vielleicht hat einer aus unserer Klasse doch was gesagt. Hat meinen Namen genannt. Wer könnte dies sein?

„Bin ich's? Werde ich ausgeschlossen?“. Das wäre eine Katastrophe. Welche Schule würde mich aufnehmen? Vermutlich keine. Mein Vater würde knallhart reagieren. „Was Du Dir eingebrockt hast, musst Du auslöffeln“, war einer seiner Sprüche. Den Roller-Führerschein könnte ich dann vergessen.

Eine blöde Situation. Dieses gegenseitige Belauern ist der größte Mist. Keiner traut mehr dem anderen. War außer der Sache mit Geiger sonst noch etwas? Gut, vor etwa drei Wochen hatte ich diesem Knirps aus der fünften Klasse, der uns den Ball wegnehmen wollte, das Bein gestellt, so dass es ihn längs hingehauen hat. Der stand gleich wieder auf und hat sich blöd umgeschaut. Er wusste gar nicht, wer ihn hat stolpern lassen. Mich hat da kein Lehrer angesprochen. Der Kleine hat sich vermutlich auch nirgendwo beschwert. Er hatte ja auch selber Schuld, der Trottel. Muss sich ja nicht mit uns anlegen.

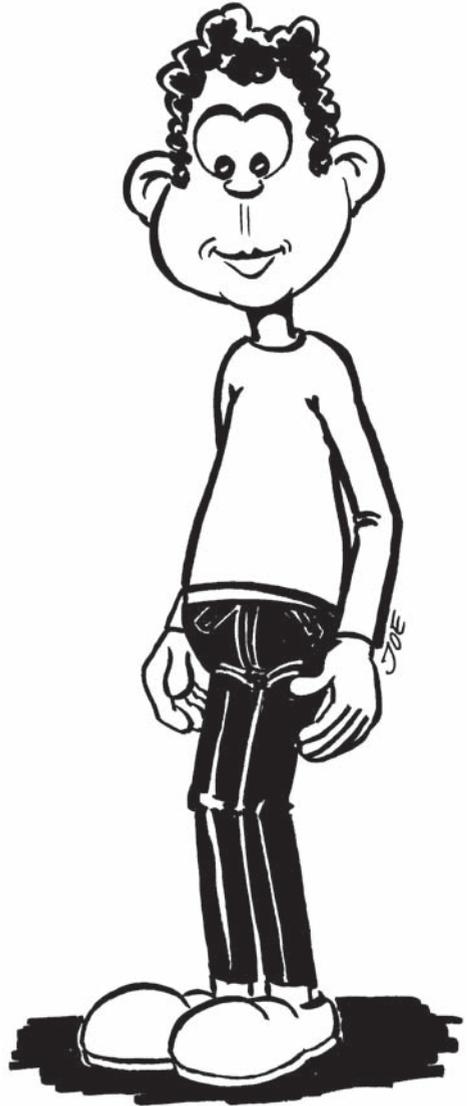
Ob mich jemand angeschwärzt hat? Vielleicht einer, der mehr Dreck am Stecken hat als ich? Um sich selbst zu retten. So wie es zur Zeit läuft, macht die Schule gar keinen Spaß mehr. Nicht mal unsere Scherze mit den Kleinen können uns wieder locker machen. Und immer dieses verdammte Gefühl der Bespitzelung und der Verleumdung.

NACH HAUSE

Bei einer Bahnfahrt saß ich neben einem jungen Mann, der sehr bedrückt wirkte. Nervös rutschte er auf seinem Sitz hin und her, und nach einiger Zeit platzte es aus ihm heraus: Dass er ein entlassener Sträfling sei und jetzt auf der Fahrt nach Hause. Seine Eltern waren damals bei seiner Verurteilung tief getroffen, sie konnten es nicht fassen, ihr eigener Sohn! Im Gefängnis hatten sie ihn nie besucht, nur manchmal einen Weihnachtsgruß geschickt.

Trotzdem, trotz allem, hoffte er nun, dass sie ihm verziehen hätten. Er hatte ihnen geschrieben und sie gebeten, sie mögen ihm ein Zeichen geben, an dem er, wenn der Zug an der kleinen Farm kurz vor der Stadt vorbeiführte, sofort erkennen

könne, wie sie zu ihm stünden. Hätten sie ihm verziehen, so sollten sie in dem großen Apfelbaum an der Strecke ein gelbes Band anbringen. Wenn sie ihn aber nicht wieder sehen wollten, brauchten sie gar nichts zu tun.



Dann werde er weiterfahren, weit weg.

Als der Zug sich seiner Heimatstadt näherte, hielt er es nicht mehr aus, brachte es nicht über sich, aus dem Fenster zu schauen. Ich tauschte den Platz mit ihm und versprach, auf den Apfelbaum zu achten. Und dann sah ich ihn: Der ganze Baum – über und über mit gelben Bändern behängt. Da ist er, flüsterte ich, alles in Ordnung. Er sah hinaus, Tränen standen ihm in den Augen.

Mir war, als hätt´ ich ein Wunder miterlebt. Und vielleicht war´s auch eins.



Aus: „Typisch! Kleine Geschichten für andere Zeiten“,
Andere Zeiten e.V., www.anderezeiten.de
Wir danken für die freundliche Abdruckgenehmigung.

„ ... AUF, RASSELT DAS ENTERBEIL“



EIN FLIPPIGES
PIRATENFEST
AM STRAND

IDEE

Spiel- und Quizabend (am Strand)
für 2 - 4 Gruppen

DAUER

Je nach Anzahl der Teilnehmenden
1,5 – 2 Stunden

MATERIAL

- Stoppuhren (so viele wie Gruppen)
- 8 Pfosten (ca. 1 m lang)
- 8 Quizblätter
- (Halb)-Edelsteine (sind in Zusammenstellungen relativ billig im Handel bzw. bei Internetanbietern zu erwerben)

Pro Gruppe

- 1 Stift
- 1 kleiner Schreibblock
- Lösungsblatt für das Preisgericht
- verschließbares Schatzkästchen (kann auf Mittelaltermärkten erworben werden; auch im Internet)

- Requisiten und (alte) Kleidungsstücke für die Piratenverkleidung (sollte ggf. vor der Freizeit mitgebracht werden, damit die Jugendlichen die Sachen selbst mitbringen)
- Punktekärtchen für Preisrichter (3 x 1 – 5)
- ca. 20 - 28 Tabukärtchen mit Piratenbegriffen (Anzahl muss durch die Anzahl der Gruppe teilbar sein)

BAUSTEINE DES ABENDS

- Piratenverkleidung
- Geschichte: Die Trambeutelchen
- Tabuspiel um Piratenbegriffe
- Strandlauf mit Quiz
- Edelsteinsuche

Lieder

Obwohl viele typische Fahrtenlieder nur noch von wenigen Jugendlichen gekannt werden, lohnt es sich dennoch, die alten Schätze wieder auszugraben. Da anfängliches Gähnen auf Seiten der Jugendlichen oft sehr schnell in grenzenlose Begeisterung übergeht. Ausprobieren lohnt sich auf jeden Fall! Wir empfehlen das gute, alte Fahrtenliederbuch. Darin finden sich jede Menge geeignete Fahrtenlieder. Wer dieses nicht zur Hand hat, kann die Lied-Titel auch im Internet suchen.

Vorbereitung

Die Gruppeneinteilung für den Strandspielabend erfolgt durch das Los. Es empfiehlt sich, die Gruppeneinteilung schon morgens nach dem Frühstück vorzunehmen, damit sich die Gruppen den Tag über gemeinsam auf die Verkleidung vorbereiten können.



Am Strand wird eine Route mit Pfosten abgesteckt, pro Gruppe 2 Stationen, mindestens aber 6 Stationen. Am 1., 3., 5. und ggf 7. Pfosten werden Zettel mit den Quizfragen (vorher auf stabilen Karton aufziehen!) angebracht.

Quizfragen und Lösungen, Tabukärtchen, Lösungsblatt finden sich am Ende dieses Artikels.

ABLAUF DES ABENDS

Lied

Wir lieben die Stürme
(ca. 3 Min.)

Vorstellung und Prämierung der Piratenverkleidungen

Der Kapitän stellt seine Piratenmannschaft und die Verkleidungen vor – pro Person max. 1/2 Min. Nach jeder Vorstellung erfolgt die Punktebewertung durch die (3) Preisrichter (Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter).

Punkteverteilung

Für Vorstellung und Aussehen der Piratenverkleidung kann jede und jeder des Richter-Trios 1 – 5 Punkte geben.

Pro 10 Punkte erhält die Gruppe einen Edelstein.
(ca. 20 Min.)

Lied

Der mächtigste König im Luftrevier
(ca. 4 Min.)

Geschichte

von Nicole Braun
(ca. 12 Min.)

DIE TRAUMBEUTELCHEN

Leonie sah dem davonfahrenden Auto ihrer Eltern hinterher, bis es hinter der letzten Wegbiegung verschwunden war. Sie seufzte leise und drehte sich langsam zu dem kleinen Häuschen um, welches nun schon seit über 200 Jahren oben auf den Klippen stand und Wind und Wetter getrotzt hatte. Unten in der Bucht lag verschlafen die kleine Hafenstadt Charleston.

Vom Meer her zogen Unheil verheißend dunkle Wolken herauf und gaben dem kleinen Häuschen noch zusätzlich ein gespenstisches Aussehen. Leonie schauderte. Ob es darin wohl spukte? Sie wurde jäh aus ihren düsteren Gedanken gerissen, als die Türe aufflog und ihre Großtante sie mit einem breiten, freundlichen Lächeln begrüßte.

Leonie hingegen war es so gar nicht nach Lachen zumute. Ihr grauste bei der Vorstellung die kommenden sechs Wochen in diesem abgeschiedenen Spukhaus verbringen zu müssen! Viel lieber wäre sie mit ihren Eltern auf große Schiffsreise gegangen. Aber nein, die wollten ja unbedingt ohne ihre Tochter verreisen, die sie stattdessen dazu verdonnert hatten,

ihre langen Sommerferien mit einer alten, wunderlichen Lady zu verbringen, die sie kaum kannte und von der sie kaum etwas wusste. Mal abgesehen von den äußerst seltsamen Geschichten, die sie im Lauf der Zeit über dieses Haus und dessen Bewohnerin aufgeschnappt hatte.

„Nun komm doch erst mal rein!“ Großtante Rosafeen stand immer noch lächelnd in der Tür. „Du musst ja völlig durchgefroren sein bei diesem Wetter! Ich habe uns schon einen leckeren Tee gekocht, der wird dich aufwärmen!“

Bald darauf saßen Leonie und die alte Dame in einer kleinen gemütlichen Bibliothek zusammen, beide eine dampfende Tasse Tee in der Hand. Und obwohl das Mädchen sich ganz fest vorgenommen hatte, in diesem Haus alles ganz furchtbar schrecklich zu finden, schlug der kleine Raum mit den hohen Regalen, die über und über mit Büchern gefüllt waren, sie augenblicklich in seinen Bann. Neugierig blickte sie sich um. So, dass sie bald gar nicht mehr mitbekam, was ihre Großtante, die fröhlich vor sich hinplapperte, alles erzählte.

Das Läuten des Telefons irgendwo im Haus ließ Leonie aufschrecken. Tante Rosafeen verließ trippelnden Schrittes den Raum, nur um gleich darauf mit hochrotem Kopf wieder zu erscheinen. „Entschuldige, meine Kleine, keuchte sie. Ich muss dich leider kurz allein lassen, um eine wichtige Besorgung zu machen, Du kommst ja zurecht. Bin gleich wieder da!“ Bevor Leonie noch etwas erwidern konnte, war ihre Tante auch schon davongefegt. Die Haustür fiel hinter ihr ins Schloss.



Als Leonie sich von ihrer Überraschung erholt hatte, sah sie sich noch einmal in der Bibliothek um. Das Bücherregal gegenüber schien sie plötzlich wie magisch anzuziehen. Sie stand langsam auf und ihre Füße gingen wie von selbst auf das Regal zu. Als sie davor stand, stach ihr ein altes, schon ziemlich zerfettertes Buch ins Auge und als sie danach greifen wollte, fiel es ihr wie von selbst in die Hand. Das Buch sah aus wie ein uraltes Logbuch. Sofort begann das Mädchen zu lesen und merkte bald, dass sie die vergilbten Aufzeichnungen eines alten Piraten in den Händen hielt. Aufzeichnungen über die Suche nach einem wertvollen Schatz,

dem geheimnisvolle Kräfte nachgesagt wurden. Laut der Legende sollten die Steine, aus denen der Schatz bestand, die Herzenswünsche der Menschen erfüllen, an die sie verschenkt werden würden. Deshalb nannte man sie Wunschsteine. Der alte Pirat hatte nun fast sein ganzes Leben lang nach der verschollenen Schatzhöhle gesucht. Nun, da er spürte, dass er nicht mehr lange leben würde, hatte er die Geschichte seiner Suche aufgeschrieben und verfügt, dass derjenige mit der Suche fortfahren sollte, dem diese Aufzeichnungen in die Hände fielen....

Inzwischen war es dämmrig geworden. Während sie gebannt weiterlas, streckte Leonie den Arm nach dem Lichtschalter aus und staunte nicht schlecht, als sie plötzlich eine Türklinke in der Hand hatte. Erschrocken sprang sie auf und starrte mit großen Augen auf eine kleine Tür in der Wand! Wo kam die plötzlich her? Obwohl sich alles in ihr sträubte, drückte sie langsam und zitternd die Klinke hinunter. Leonie konnte nicht anders, sie musste den Gang betreten. Quietschend sprang das Türchen auf und das Mädchen starrte in gähnende Finsternis. Sie konnte nicht anders als den Gang zu betreten, auch wenn ihre Angst sie zu erdrücken schien. Mit beiden Händen tastete sie sich vorsichtig an den Wänden entlang. Sie fühlten sich feucht und glitschig an. Der faulige Geruch nach nasser Erde raubte ihr fast den Atem. Ihr wurde schwindlig und sie verlor jegliches Zeitgefühl.

Leonie wusste nicht, wie lange sie so vorangetaumelt war, als sie plötzlich irgendwo in der Ferne ein hohes, klirrendes Summen vernahm. Ein lindgrüner Schein ließ sie die torbogenartige Form des Ganges erkennen. Die Feuchtigkeit an den schwarzen Steinwänden schimmerte in dem mysteriösen Licht. Neugierig ging sie schneller vorwärts. Das wabernde Grün hüllte sie ein. Plötzlich stand sie in einer kreisrunden Höhle. Nun konnte sie auch die Quelle des wabernden Grüns ausmachen: Es kam direkt von der Decke, die gegenüberliegende Wand strahlte in allen Farben des Regenbogens! Vor dem Lichterspiel entdeckte sie beim Näherkommen eine alte, wurmstichige Holzkiste, welche mit einem rostigen Vorhängeschloss versehen war.

PENG! Leonie ging vor Schreck in die Knie, die geheimnisvolle Kiste hatte sich wie von Geisterhand selbst geöffnet. Sie rappelte sich langsam auf. Ihre Knie fühlten sich an wie Wackelpudding und sie schaffte es kaum, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Nach einer Zeit, die ihr wie eine Ewigkeit vorkam, hatte sie die Kiste erreicht und schaute erwartungsvoll

hinein. Was sie sah, überraschte sie: Die Truhe war bis zum Rand mit kleinen samtene Säckchen gefüllt. Obenauf lag ein zerschlissenes Pergament. Leonie rollte das brüchige Schriftstück behutsam auseinander und las:



**Suchender - nun bist Du am Ziel!
Die Kiste enthält der Wunschbeutelchen viel.
Wenn Du sie verschenkst an liebe Menschen
dürfen die sich etwas wünschen.
Sie können sie aber auch weiter verschenken
und mit ihren Wünschen andere bedenken.
Doch sollt ihr beim Wünschen vorsichtig sein,
dass Glück und Frieden weiter gedeihn!**

Leonie legte das Pergament sachte zur Seite und angelte nach einem der Beutelchen. Sie staunte nicht schlecht - es war bis oben gefüllt mit Edelsteinen! Rasch steckte sie so viele Beutelchen ein, wie die Taschen ihres weiten Kleides tragen konnten. Gerade hatte sie das letzte Beutelchen eingeschoben, als der Kistendeckel mit einem Schlag ins Schloss fuhr ...

Von weitem hörte Leonie ihren Namen rufen. Sie blinzelte und schaute in das Gesicht von Tante Rosafeen. Verdutzt blickte sie sich um - wie kam es, dass sie plötzlich wieder in dem gemütlichen Ohrensessel der Bibliothek saß? Bis eben war sie doch noch in der Schatzhöhle des Piraten gewesen! Schmunzelnd schüttelte das Mädchen den Kopf: Verrückt, was man nach einer so langen Reise alles träumt. Sie rieb sich die Augen und wollte aufstehen, um ihrer Tante ins Esszimmer zu folgen, als ihr etwas vom Schoß fiel. Verwundert sah sie zu Boden und erschrak - auf das am Boden liegende Wunschbeutelchen schienen rot die letzten Strahlen der untergehenden Abendsonne ...

Edelsteinsuche (Quiz-Lauf)

Die Gruppen beginnen an verschiedenen Stationen

Gruppe 1 - Station 1

(Quizteile 1 - 8)

Gruppe 2 - Station 3

(Quizteile 3 - 8, dann 1 - 2)

Gruppe 3 - Station 5

(Quizteile 5 - 8, dann 1 - 4)

Gruppe 4 - Station 7

(Quizteile 7 - 8, dann 1 - 6)

Sobald eine Gruppe die Antworten für einen Quizteil herausgefunden hat, läuft mindestens ein Gruppenmitglied zum Preisrichtertisch und schreibt die Antwort ins Lösungsblatt der Gruppe. Pro Station darf sich eine Gruppe maximal 4 Minuten aushalten.

Für jede richtig beantwortete Frage erhält jede Gruppe einen Edelstein sowie pro 2 Minuten, die eine Gruppe unter der zur Verfügung stehenden Zeit bleibt.

(ca. 25 – 35 Min.)

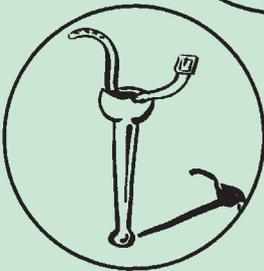
Lied

Der Störtebeker ist unser Herr

(ca. 3 Min.)

Tabuspiel (ca. 15 Min.)

Es wird ausgelost, welche Gruppe beginnt. Die beginnende Gruppe stellt eine Person ab, die das Wort erklärt, das ihr von der Spielleitung auf dem Tabukärtchen gezeigt wird.



Errät die Gruppe den Begriff innerhalb von 30 Sekunden nicht, so dürfen - auf ein Zeichen der Spielleitung - die übrigen Gruppen mitraten (je lauter, desto besser!).

(Tipp: bei gleichzeitigem Erraten großzügig sein - dann bekommt eben jede Gruppe einen Edelstein). Verplappert sich die Person beim Erklären, so kommt die nächste Gruppe an die Reihe.

Beispiele:

Meerjungfrau – Es dürfen weder das ganze Wort noch die Wortteile Meer, jung und Frau benutzt werden.

Mast- und Schootbruch - Nicht benutzt werden dürfen Mast, Schoot und Bruch. Das Wort „und“ darf benutzt werden.

Mögliche Begriffe:

(Für jedes erratene Wort erhält die Gruppe einen Edelstein)

Schatzsuche (ca. 10 Min.)

Die Gruppe mit den meisten Edelsteinen erhält Hinweise auf das Versteck des Schatzes. Die zweitbeste Gruppe erhält Hinweise auf den Verbleib des Schlüssels zur Schatztruhe (was die erste Gruppe allerdings nicht weiß).

Beide Gruppen beginnen mit der Suche.

Wenn Schlüssel und Schatzkistchen gefunden sind, müssen sich die Kapitäne beider Piratengruppen auf die Schatzverteilung einigen – dann darf die Schatzkiste geöffnet werden.

Abschlussgeschichte

(ca. 15 Min.)

Hierfür eignet sich ein kürzeres Märchen aus „Sindbad, der Seefahrer“ (1001 Nacht) oder andere Piraten-Kurzgeschichte.

Fliegender Holländer

Holzbein

Taga-Tuga-Land

Meerjungfrau

Steuermann

Kombüse

Schiffsjunge

Achterdeck

Mast- und Schootbruch

Seekrankheit

Piratenflagge

Augenklappe

Klabautermann

Passat

Kapitän

Seekarte

Flaschenpost

Rahsegel

Logbuch

Piratenbraut

Schatzkiste

Rum

Seemannsgarn

Kiel

Kajüte

Kompass

Die Wilde 13

Ausguck

Entern

Muskete

QUIZ-FRAGEN UND ANDERES MATERIAL

Piratenquiz – die richtigen Antworten sind *kursiv* gedruckt

Piratenquiz I

1. Anne Bonny war eine der ganz wenigen Piratenfrauen. Sie wurde in Irland geboren, aber ihre Eltern wanderten mit ihr bald nach Amerika aus. Da schloss sie sich in der größten Hafenstadt North Carolinas – Charlestown – Piraten an und heiratete sogar einen von ihnen. Da normalerweise keine Frau auf einem Piratenschiff geduldet war, verkleidete sie sich als Mann. In welchem Seegebiet ging Anne Bonny der Piraterie nach?

Nordsee *Karibik* Mittelmeer

2. Der bekannteste deutsche Pirat war Klaus Störtebeker, der im 14. Jahrhundert auf Nord- und Ostsee sein Unwesen trieb. Wohl als einzigem Piraten wurde ihm 600 Jahre nach seinen Umtrieben 1992 ein Denkmal gesetzt.

Wo steht das Störtebeker-Denkmal?
Bremen *Hamburg* Lübeck

3. Bartolomew Roberts war ein amerikanischer Pirat. Er war zu Beginn des 18. Jahrhunderts meist im Südatlantik und in der Karibik



unterwegs. Auf seinem Schiff galten eiserne Piratenregeln.

Welche der folgenden Regeln ist keine Piratenregel?

Alle wichtigen Entscheidungen trifft der Kapitän.

Jeder, der beim Stehlen erwischt wird, soll ausgesetzt werden.

Alle Pistolen und Entermesser müssen saubergehalten werden.

Piratenquiz II

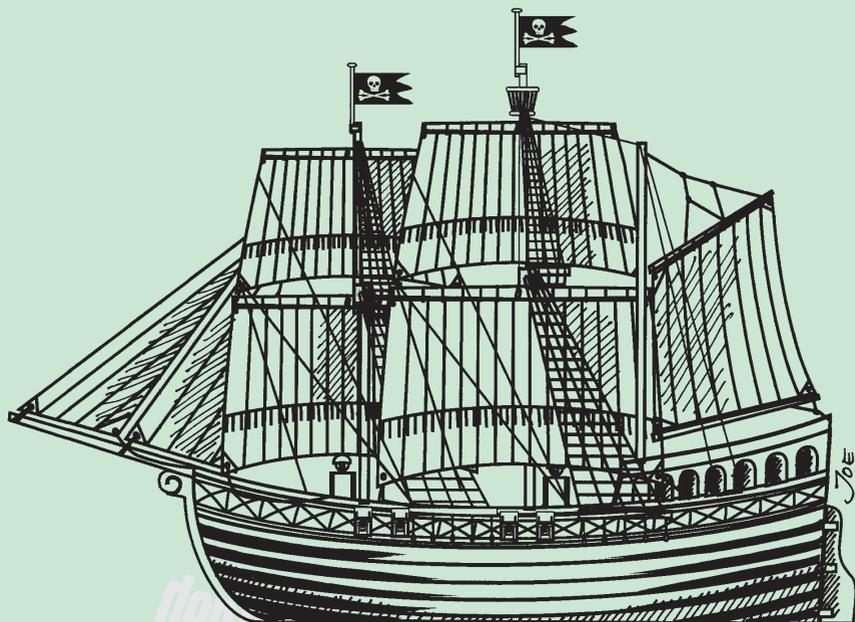
1. Islamische Piraten und Freibeuter operierten hauptsächlich im Mittelmeergebiet. Die bekanntesten waren die Barbaresken von der Küste Nordafrikas (so genannt von den europäischen Eroberern, die ihre moslemischen Gegenspieler als Barbaren bezeichneten). Sie waren von ihren Regierungen ermächtigt, Schiffe christlicher Länder anzugreifen und zu plündern.

Wie nannte man die Mittelmeerpiraten?

Bukanier Korsaren Wikinger

2. Der Begriff Freibeuter konnte ein bewaffnetes Schiff bezeichnen,

einen Kapitän oder seine Mannschaft. Der Hauptunterschied zwischen einem Piraten und einem Freibeuter bestand darin, dass Freibeuter von einer Kommission, einer Regierung oder durch Kaperbriefe autorisiert waren, Handelsschiffe feindlicher Nationen anzugreifen und auszuplündern. Ein Kaperbrief war vom internationalen Recht anerkannt und theoretisch konnte ein Freibeuter nicht als Pirat angeklagt werden. Die großen Seefahrernationen nutzten Freibeuter als billige Alternative zum Bau und zur Unterhaltung eigener Kriegsmarinen. Feindliche Handelsschiffe konnten so billiger angegriffen und zerstört werden.



1856 wurde von den meisten großen Seemächten ein Vertrag geschlossen, der das Ausstellen von Kaperbriefen untersagte. An den Hauptschiffahrtsrouten ist die Piraterie heute so gut wie ausgestorben, aber in Teilen Südasiens und Teilen der Karibik floriert immer noch das Geschäft.

In welcher Stadt wurde der Vertrag geschlossen?

London New York *Paris*

3. Die Haltbarmachung von Nahrung war eines der Hauptprobleme der Piraten. Bier in Flaschen wurde dem Wasser vorgezogen, da Wasser sehr schnell ungenießbar wurde. Das haltbare Essen war Schiffszwieback. Bei sehr langen Reisen halfen Zitrusfrüchte Skorbut zu verhindern

und lebende Hühner an Bord der Schiffe lieferten frische Eier und Fleisch.

Welches war das fleischliche Hauptnahrungsmittel?

Hai *Meeresschildkröten*
Pökelfleisch

Piratenquiz III

1. Die Schiffsgeschwindigkeit wurde gemessen, indem man ein an einer langen Leine befestigtes Stück Holz über Bord warf und beobachtete, wie viel Leinenlänge in einer bestimmten Zeit abließ. Der Kapitän notierte die täglich zurückgelegte Strecke.

Diese Notizen enthielten auch andere Anmerkungen über besondere



Vorkommnisse während der Reise, wie zum Beispiel den Tod oder die Bestrafung von Besatzungsmitgliedern.

Wo wurden diese Notizen aufgeschrieben?

Logbuch Piratenbuch
Kombüsenheft

2. Nebenbei musste aber auch an Land eine große Menge an Arbeit verrichtet werden, bevor die Segel neu gesetzt werden konnten. Das Schiff musste in gutem Zustand gehalten werden, um für weitere Kaperfahrten gerüstet zu sein. Dazu wurde das Schiff aufs Trockene gesetzt, um es am Strand reparieren zu können. Muscheln und Algen sowie Schiffsbohrwürmer wurden vom Rumpf entfernt, beschädigte Planken wurden ersetzt, die Abstände zwischen den Planken wurden abgedichtet. Außerdem wurden Segel und Takelage erneuert bzw. ausgetauscht. Andere Mannschaftsangehörige hatten die Aufgabe, Wasser- und Nahrungsvorräte für die nächste Fahrt aufzutreiben und zu verladen.

Welches ist der Fachausdruck für das Abdichten der Planken?

Entern *Kalfatern* Kielholen

3. Welches war bei Kämpfen die beliebteste Waffe der Piraten?

Entermesser Muskete Pistole

Piratenquiz IV

1. Mary Read wurde 1690 als Tochter eines Matrosen geboren, der nach einer Fahrt nicht mehr zurückkehrte. Die alleinstehende und mittellose Mutter erzog das Mädchen wie einen Jungen, damit es sich in der damaligen Männergesellschaft besser zurechtfindet. Im Alter von 13 Jahren arbeitete Mary als Laufbursche für eine reiche Französin. Diesen Job hängte sie aber schnell an den Nagel und heuerte als Mann verkleidet auf einem Kriegsschiff an. Einige Jahre später gab sie die Seefahrt auf, aber nur, um beim Heer in Flandern zu kämpfen. Im Gefecht fiel sie durch ihre Tapferkeit auf. Als sie sich später den berittenen Truppen anschloss, verliebte sie sich in den jungen Corporal Max Studevand. Ihm vertraute sie ihr Geheimnis an und heiratete ihn. Gemeinsam eröffneten sie das Gasthaus 'Three Horseshoes' in der Nähe von Castle Breda. Im Jahre 1716, sechs Jahre nach der Heirat, verstarb ihr Ehemann. Wieder einmal zog sich Mary Männerkleider an und heuerte auf einem holländischem Sklavenhändler mit Kurs auf die Karibik an. Auf dem Weg dorthin wurde ihr Schiff von dem berühmten Piraten Calico Jack Rackham überfallen. Da Mary Read dem Sklavenhandel keine positive Seite abgewinnen konnte, schloss sie sich den Piraten an.

Wo wurde Mary Read geboren?
Dublin *London* Plymouth

2. Besser als Geschäftsmann denn als Seemann bekannt, verkehrte Jean Lafitte mit Regierungsvertretern und eleganten Frauen. Lafitte lebte, sich fühlend als sei er in Frankreich, in New Orleans, wo er mit seinem Bruder ein Geschäft betrieb. Ausgehend von Barataria Bay, südlich von New Orleans, führte Lafitte eine Bande von Freibeutern und Piraten an. Mit mehr als 10 Schiffen griff seine Crew amerikanische, britische und spanische Schiffe an.

Wo vor allem griff Lafitte Häfen an?
USA *Mittelamerika* Brasilien

3. Godeke Michels war zusammen mit Klaus Störtebeker Führer der Vitalienbrüder, die Ende des 13. Jahrhunderts die Nord- und Ostsee unsicher machten. Sie besaßen schnelle Schiffe, die blitzartig die Schiffe der Hanse aufbrachten und enterten. Dabei ging es ihnen aber in erster Linie um Beute machen und nicht um den Kampf, so dass diejenigen, die sich nicht wehrten, meist „nur“ über Bord geworfen wurden. Godeke Michels wurde kurz nach Klaus Störtebeker hingerichtet.

In welchem Jahr fand die Hinrichtung Godeke Michels statt?

1393 1397 *1401*

Piratenquiz V

1. Das stärkste Segelschiff des Spätmittelalters mit schweren Geschützen wurde von den Portugiesen entwickelt und später von den Engländern nachgebaut. Es bildete den Kern der spanischen Kriegsflotte (Armada), und wurden im 17. Jahrhundert zum Transport des Silbers aus Amerika eingesetzt, womit sie ein begehrtes Ziel für Piraten waren. Wie nannte man diesen Schiffstyp?
Caravelle *Galeone* Galeere

2. In der Zeit der Segelschiffahrt stellten Matrosen eine auffällige Gruppe dar. Aufgrund ihrer mit technischen Begriffen gespickten Sprache und ihrer wettergegerbten, von Narben bedeckten Haut hoben sie sich von den Landratten deutlich ab. Ihr schwankender Gang, ihre kurzen blauen Jacken, karierten Hemden und langen Leinenhosen machten sie unverwechselbar. Über 90 % der Piraten hatten ihr „Handwerk“ bei der Handels- oder der Kriegsmarine gelernt. Arbeitslos an Land wartend oder direkt nach der Kaperung auf See entschlossen sie sich, freiwillig den Seeräubern zu folgen. Da das Arbeiten bei der Navy wegen der Brutalität an Bord so unerträglich war, wurde der neue Job oft als Befreiung mit großer Perspektive empfunden. Woher stammten die meisten Piraten?

England Karibik USA

3. Der Piratenstoff war wie gemacht für spannende Filme über heldenhafte Piraten, die vor exotischer Kullisse schöne Frauen aus den Händen ihrer bösen Gegenspieler befreien.

So sind denn auch mehr als 70 Spielfilme über Piraten gedreht worden, vor allem in den 1940er und -50er Jahren, darunter viele, die auf wirklichen Piratengeschichten basierten, wobei jedoch meist sehr großzügig mit der historischen Wahrheit umgegangen wurde. Welcher Piratenfilm feierte 1952 große Erfolge?

Der schwarze Pirat

Der rote Korsar Piraten

rück, europäische Schiffe anzugreifen. Sie befehligte eine Flotte unzähliger Dschunken mit 70 000 Mann Besatzung. Auch nach der Auflösung des Piratenbundes behielt Zheng Yi Sao ihre Position als Kopf eines Schmugglerunternehmens bei. Wieviele Dschunken fuhren in ihrem Auftrag?

900 1500 1800

3. Mithridates, König von Pontus, war im 1. Jahrhundert v. Chr. einer der mächtigsten Piraten im Mittelmeerraum. Er schloss eine Allianz mit den kilikischen Piraten, um das gesamte Mittelmeer unter seine Kontrolle zu bringen. Als König war

Piratenquiz VI

1. In den Gewässern Südamerikas und der Karibik kaperte ein Sir Francis Drake im Auftrag seiner Königin spanische Schiffe und plünderte die Häfen der spanischen Kolonien.

1581 wurde er für seine Taten zum Ritter geschlagen. Drake galt in England als Nationalheld.

Im Auftrag welcher Königin handelte Drake?

Elizabeth I. Mary Stuart Victoria

2. Nach dem Tod ihres Mannes trat Zheng Yi Sao um 1800 an die Spitze des großen Piratenbundes, der im südchinesischen Meer Schiffe überfiel und Schutzgeld erpresste. Im Gegensatz zu ihrem Mann schreckte Zheng Yi Sao auch nicht davor zu-



Mithridates von fremden Auftraggebern unabhängig und handelte unter eigener Regie mit kleinen schnellen Galeeren. Ein vernichtender Angriff gegen die Piraten und deren Stützpunkte beendete seine Macht im Mittelmeer.

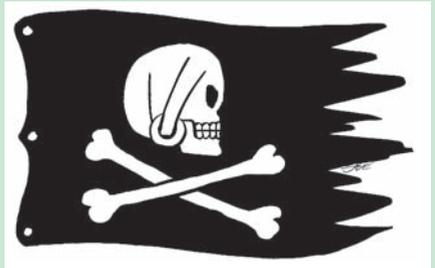
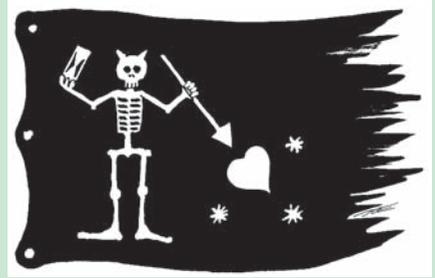
Welche Macht führte den Angriff gegen Mithridates' Stützpunkte?
Griechen Karthager Römer

Piratenquiz VII

1. Die Beute eines gekaperten Schiffes, vor allem Handelswaren wie Stoffe, Gewürze, Lebensmittel, Weinbrand und Waffen, aber gelegentlich auch Gold, Silber, Perlen und Schmuck - wurden nach festen Regeln unter der Mannschaft aufgeteilt und auf den Märkten der Hafenstädte verkauft.

Wie nannten die Piraten ihre Beute?
Award *Prise* Trust

2. Mit ihren Fahnen wollten die Piraten Angst und Schrecken verbreiten, die Opfer sollten eingeschüchtert und somit überflüssige Kämpfe vermieden werden. Die verschiedenen Symbole wie Totenkopf, Knochen oder Stundenglas waren allgemein bekannt, so dass die Opfer auf den ersten Blick wussten, mit wem sie es zu tun hatten. Welche der folgenden Fahnen setzte sich ab dem 17. Jahrhundert unter dem Namen Jolly Roger durch?



▲ Richtige Lösung



3. Seit 1993 können Besucher in der Naturbühne Ralswiek die Abenteuer des legendären Seeräbers Klaus Störtebeker als Theaterstück bewundern.

Auf welcher Ostseeinsel finden die Störtebeker-Festspiele statt?
Hiddensee *Rügen* Usedom

Piratenquiz VIII

1. Obwohl mit der Pariser See-rechtsdeklaration von 1856 die Ka-perei offiziell abgeschafft worden war, kommt es auch heute noch zu Akten von Piraterie.

So wurden Tankschiffe entführt und komplette Schiffsladungen gestohlen oder konfisziert, wahrscheinlich oft in Zusammenarbeit mit den örtlichen Behörden.

Wo sind heute noch Piraten unterwegs?

Indischer Ozean Karibik
Südchinesisches Meer

2. Im Goldenen Zeitalter der Piraten erlebte die Seeräuberei ihre größte Ausbreitung. Betroffen waren vor allem Schiffe, die im sogenannten Handelsdreieck zwischen Europa, Afrika und den amerikanischen Kolonien verkehrten und u.a. auch Sklaven transportierten.

Wann war das Goldene Zeitalter der Piraterie?

1595-1640 1690-1730
1750-1800

3. Als Ausgangspunkt für ihre Raubzüge benötigten Piraten Stützpunkte an Land.

Dort stellten sie ihre Mannschaften zusammen, erholten sich von den anstrengenden Raubzügen, kurieren ihre Verletzungen, verkauften und verlebten ihre gestohlene Beute oder reparierten ihre Schiffe und bunkerten neue Vorräte.

Wo befand sich im Goldenen Zeitalter der Piraterie der wichtigste Stützpunkt?

La Tortuga New Providence
Port Royal

Vorderseite

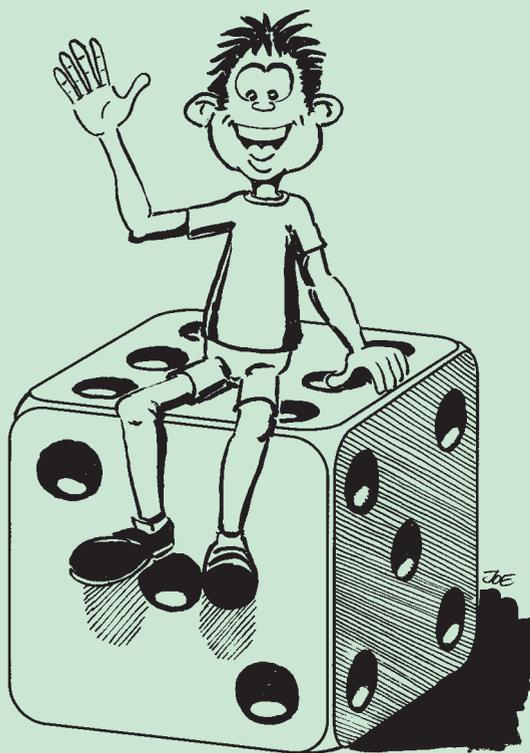
Rückseite

Beispieltext



DAS GROSSE GLÜCK

EINE QUIZIDEE, DIE ES
IN SICH HAT



SPIELIDEE

Bei diesem Quiz-Spiel geht es, wie der Name bereits ankündigt, hauptsächlich ums Glück. Das Besondere dieser Idee ist allerdings, dass eine gute Konzentrationsfähigkeit und Schnelligkeit den Weg zum Erfolg ebnen.

Optimal ist für dieses Spiel eine Gruppengröße von unter 10 Teilnehmenden; hier können alle für sich allein spielen und es geht trotzdem zügig voran.

Das Spielfeld besteht aus doppelt so vielen Feldern wie Mitspielenden, die am Start sind. Das Spielfeld ist schnell mittels Bierfilzen realisiert, man könnte aber auch ein Papiertischtuch mit entsprechend vielen Feldern bemalen. Wichtig dabei ist, dass das Spielfeld ein „Rundkurs“ ist – also kein Ende hat.

Die erste Aufgabe (ohne Einfluss auf die Wertung) besteht darin, dass alle im Raum irgendeinen, möglichst selbst mitgebrachten, Gegenstand als ihren Spielstein auf eines der Felder legen.

Nun erfolgt der erste Einsatz des Würfels. Alle würfeln 3 Mal und addieren ihre gewürfelten Augen. Die Person mit der höchsten Summe darf das Spiel beginnen. Doch zuvor wird das Spielfeld direkt (im Uhrzeigersinn gesehen) hinter der Spielfigur des Startspielers als das Quizfeld farbig markiert (z. B. der Bierfilz durch ein besonders lackiertes Exemplar ausgetauscht), so dass der Startspieler erst eine ganze Runde laufen muss, ehe sich die erste Quiz-Chance für sie oder ihn ergibt. Der Spieler, der an der Reihe ist würfelt nun. Der Augenzahl entsprechend darf dann der eigene Gegenstand im Uhrzeigersinn weitergezogen werden. Dabei werden durch andere Mitspieler belegte Felder übersprungen und auch nicht mitgezählt.

Landet die Spielfigur auf dem Quizfeld, so hat der Spieler die Möglichkeit in 90 Sekunden bei einem Quiz einen Punkt zu erlangen: Die Fragen sollten also relativ einfach sein, so dass das Ganze eine Frage der Konzentration und der Schnelligkeit ist. Wurden mehr als 6 richtige Antworten erzielt, so ist die Runde gewonnen und die Spielerin oder der Spieler erhält einen Punkt. Nach Ablauf der vorher festgelegten Spielzeit steht der Gesamtsieger fest.

Die Quizfragen können entweder im Modus „ganz normal“ gestellt werden, d. h. jede Frage ist sofort direkt zu beantworten oder nach dem

„versetzten“ Muster. Dies bedeutet, die Antwort auf die erste Frage ist immer „Das große Glück“; als Antwort auf die zweite Frage ist dann die Antwort zu geben, die eigentlich zur ersten Frage gehört hätte, die richtige Antwort auf die dritte Frage ist dann die, die zur zweiten Frage gehört und so weiter.



Ein Beispiel:

- Wie nennt man die Puppen, die an Schnüren bewegt werden? - *Das große Glück*
- Wie heißt die rote Flüssigkeit, die durch unseren Körper gepumpt wird? - *Marionetten*

- Wie viele Ecken hat das Stoppschild? - *Blut*
- Welche Farbe hat die Aral-Tankstelle? - *8 Ecken* und so weiter

Als wir diesen Abend gespielt haben, hatten wir beide Quizformen gemischt und dem Spielenden die Auswahl gelassen, ob „normal“ oder „versetzt“ gespielt werden sollte, man könnte auch immer abwechseln, oder in der ersten Hälfte die einfachere „normale“ Variante und anschließend die schwierigere „versetzte“ Variante spielen. Je nach Gruppengröße und der Vorliebe der Jugendlichen für „ganz normale“ oder „versetzte“ Fragen, benötigt man jede Menge Fragen. Hier eine kleine Auswahl. Reizvoll kann es u. a. auch sein, das Quiz mit etwas Lokalcolorit zu unterlegen.

FRAGEN FÜR „GANZ NORMAL“

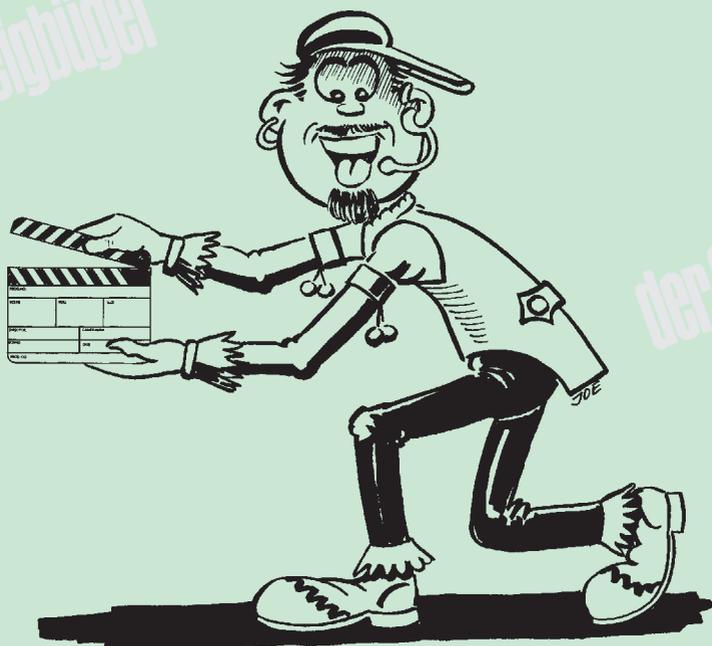
1. Unter welchem Namen ist der englische Komiker besser bekannt? (*Mr. Bean*)
2. Wer wirbt mit dem Slogan: „macht Kinder froh und Erwachsene ebenso“? (*Haribo*)
3. Wie nennt man das hölzerne Flugobjekt, das beim Werfen wieder zurückkommt? (*Bumerang*)
4. Wer verurteilte Jesus zum Tode? (*Pontius Pilatus*)
5. Wie nennt man eine Mahlzeit, die Frühstück und Mittagessen kombiniert? (*Brunch*)
6. Was bedeutet das Wort „Advent“? (*Ankunft*)
7. Die Mauern welcher Stadt sollen durch Trompetenstöße zum Einsturz gebracht worden sein? (*Jericho*)
8. Wer war der erste Präsident der USA? (*George Washington*)
9. Welchen Titel trugen die Könige des alten Ägyptens? (*Pharao*)
10. Von welcher Gruppe stammt der Hit „Yesterday“? (*Beatles*)
11. Welche deutsche Stadt wurde durch einen Rattenfänger bekannt? (*Hamel*)
12. Welche Städte verbindet der Tunnel von England nach Frankreich? (*Dover - Calais*)
13. Wie heißt die Zauberschule, in die Harry Potter geht? (*Hogwarts*)
14. Wie heißt die Insel auf der Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer leben? (*Lummerland*)
15. Wer wurde im Binsenkörbchen gefunden? (*Moses*)
16. Welcher Entdecker lebte bis zu seinem Tode in dem Irrglauben, er wäre in Indien gewesen? (*Christoph Kolumbus*)
17. Wie heißt das Gerät zum Kreise zeichnen? (*Zirkel*)
18. Wie heißt der Fluss, der vom Schwarzwald ins schwarze Meer fließt? (*Donau*)

19. In welcher Sportart war Sven Hannawald erfolgreich?
(*Skispringen*)
20. Wie heißt der kleine Himmelskörper, der einen Schweif hinter sich her zieht? (*Komet*)
21. Bei welchem Spiel sucht man jeweils zwei gleiche Kärtchen?
(*Memory*)
22. Wer wirbt mit dem Slogan: „Geht nicht, gibt's nicht“?
(*Praktiker*)
23. Bei welcher Sportart muss man möglichst lange auf einem Pferd oder Stier sitzen bleiben?
(*Rodeo*)
24. Wie heißt die berühmte Hängebrücke bei San Francisco?
(*Golden Gate Bridge*)
25. Welches chemische Element wird als Desinfektionsmittel in Bädern verwendet? (*Chlor*)
26. Wie heißt Papst Benedikt mit bürgerlichem Namen?
(*Josef Ratzinger*)
27. Bei welcher Sportart gibt es den „Sieben-Meter-Strafwurf“?
(*Handball*)
28. Wo steht der Eiffelturm? (*Paris*)
29. Bei welcher Sportart benötigt man einen grünen Tisch und einige Kugeln? (*Billard*)
30. Wie heißt der britische Geheimagent 007 mit Namen?
(*James Bond*)

LEICHTERE FRAGEN FÜR „VERSETZT“

1. Bin ich auf dem Mond schwerer oder leichter? (*Leichter*)
2. Welches ist die leichteste aller Holzarten? (*Balsaholz*)
3. Wie nannten Indianer ihren Arzt? (*Medizinmann*)
4. Wie nennt man Berge die Asche und Lava ausspucken? (*Vulkan*)
5. Welches Land hat die Form eines Stiefels? (*Italien*)
6. Welches Land grenzt im Norden an Deutschland? (*Dänemark*)
7. Wie nennt man die Bilder, die auf Karton aufgeklebt in z. B. 1000 Teile zerschnitten werden?
(*Puzzle*)
8. Wie nennt man die Linie, die die Erde in die Nord- und die Südhalbkugel trennt? (*Äquator*)
9. Wie heißt der Mann, der ein Schiff baute, wo weit und breit kein Meer war? (*Noah*)
10. In welchem Zeichentrick-Film spielen Manni das Mammut, Sid das Faultier und Diego der Säbelzahniger die Hauptrollen?
(*Ice Age*)
11. Wie heißt der Lichtstrahl, mit dem man sogar Metall schneiden kann? (*Laser*)
12. Welcher Junge ist „allein zu Haus“ und „allein in New York“? (*Kevin*)
13. Wie nennt man den „Chef“ eines Orchesters, der den Taktstock schwingt? (*Dirigent*)

14. Wie heißt der größte See Deutschlands? (*Bodensee*)
15. Wieviele Ecken hat das Stoppschild (*8 Ecken*)
16. Wie nennt man ein Land, das ringsum von Wasser umgeben ist? (*Insel*)
17. Wie nennt man den Strafstoß beim Fußball? (*Elfmeter*)
18. Wie heißt die Kindersendung mit Peter Lustig? (*Löwenzahn*)
19. In welcher Stadt fährt man mit Gondeln auf Wasserstraßen? (*Venedig*)
20. Wie heißt das Rohr zum Luftholen beim Tauchen? (*Schnorchel*)
21. Wie heißt die Kugel in Fußballgröße, die die Erde abbildet? (*Globus*)
22. In welcher deutschen Stadt stand bis 1989 die „Mauer“? (*Berlin*)
23. Welches große Musikinstrument gibt es vorwiegend in Kirchen? (*Orgel*)
24. Aus wievielen Treppchen besteht ein Siegerpodest? (*3*)
25. Bei welcher Sportart stürzen sich Menschen nur an einem Gummiseil hängend in die Tiefe? (*Bungee-Jumping*)
26. An welchen Bäumen wachsen Datteln oder Kokosnüsse? (*Palmen*)
27. In welche Richtung zeigt die Kompass-Nadel? (*Norden*)
28. In welcher Stadt leben Donald Duck und sein Onkel Dagobert? (*Entenhausen*)
29. Wie heißt die rote Flüssigkeit, die durch unseren Körper gepumpt wird? (*Blut*)
30. Wie heißt der höchste Berg der Welt? (*Mount Everest*)



SEIFENOPER LIFE

EINE SOAP, BEI DER ALLE IM RAMPENLICHT STEHEN

IDEE

Diese Idee eignet sich besonders gut als Höhepunkt für eine Freizeit oder ein Wochenende. Der Clou dabei ist, dass alle Jugendlichen als Akteure dabei sind und sich zugleich auch als Zuschauerinnen und Zuschauer bequem zurücklehnen können.

Gruppengröße: 30 - 120 Personen

Dauer: ca. 2 Stunden

Je nach Gesamtgruppengröße übernehmen einzelne Teams (ca. 10 Jugendliche) eine oder mehrere Szenen. Jedes Team bekommt das gesamte Drehbuch (siehe Druckvorlage 2). Die Szene, für die das Team verantwortlich ist wird vorher markiert (evtl. mehrere Szenen markieren). Jedes Team bereitet seine Szene/n vor. Wenn die Teams mehrere Szenen vorbereiten müssen, muss mehr Zeit für die Vorbereitung eingeplant werden. Bei nur einer Szene empfehlen wir 25 Minuten (da ja

auch noch die Spielanweisung gelesen werden muss). Für jede weitere Szene empfehlen wir 10 Minuten.

Danach werden die Szenen der Reihe nach aufgeführt. Als Verbindung zwischen den Szenen wird der Auszug eines Liedes (Jingle) gespielt. Während dieser Zeit wechseln die Teams auf der Bühne. Sobald der Jingle ausgeblendet wird, beginnt die nächste Szene.

Material

- Requisiten für die Schauspielerinnen und Schauspieler (siehe Drehbuch). Tipp: In Szene 3 werden Web-Cams benötigt. Hier haben wir einfach die Zeichnung einer Filmkamera vergrößert und 10 Mal auf DIN A4-Papier kopiert)
- Pro Team ein kompletter Satz mit Namensschildern (Simone, Vera, Hans-Jörg, Peter, Sandra, Mutter Evelyn, Vater Herbert, Herr Ich-habe-immer-Recht, Henrik) Am besten in DIN A4-Größe, damit alle Zuschauer erkennen können, wer welche Rolle spielt.
- Doppelseitiges Klebeband, um die Namensschilder auf die Brust oder den Rücken zu kleben
- Pro Team eine Kopie der Spielanweisung (Druckvorlage 1) und des Drehbuches (Druckvorlage 2)

- Klebeband zum Befestigen der Web-Cam-Schilder von Szene 3
- Jingle
- CD-Player oder Kassettenrekorder
- 2 Flipcharts mit entsprechenden Flipchart-Bögen
- „Ortsschilder“ (siehe Bühnenaufbau)



Bühnenaufbau

Da es öfters zu Ortswechseln kommt, ist die Bühne zweigeteilt. Um es sich einfacher zu machen, werden alle Orte auf je einen Bogen des Flipcharts geschrieben (auf bei-

den Flipcharts). Die Drehorte sind: Kleinkleckersdorf, Hotel, WG, Krankenhaus, Cafe/Kneipe, Gericht. Nun werden die Flipcharts auf die Bühne gestellt. Flipchart 1 steht auf der rechten Bühnenseite, Flipchart 2 auf der linken. Vor jeder Szene schlägt die Spielleitung nun die beiden Orte auf, die den jeweiligen Spielort markieren.

Vorsicht: Gleich in der ersten Szene muss während der Szene der Ort gewechselt werden: Simone beginnt auf der linken Bühnenseite (Ort: Kleinkleckersdorf), wechselt dann zur rechten Seite (Ort: WG). Währenddessen wird auf dem linken Flipchart der Bogen mit dem Ort: Hotel aufgeschlagen.

Druckvorlage 1

„SIMONE, DU SCHAFFST ES!“

Was bisher geschah...

Simone, 18 Jahre, verlässt ihre Familie in Kleinkleckersdorf und zieht nach Hamburg, um dort eine Lehre als Hotelfachfrau zu beginnen. Simone lebt mit **Vera**, 19 Jahre, in einer WG. Sie kennt Vera vom Chatten in Internet. Ihre Ausbildung als Hotelfachfrau hat Simone mit **Hans-Jörg** (schüchtern), **Peter** (Macho) und **Sandra** (trägt ausgefallene Klamotten und ist ein Web-Cam-Freak) begonnen.

Simones Eltern (Evelyn und Herbert) glauben, dass Simone viel zu jung für die Großstadt ist und machen sich Tag und Nacht Sorgen um sie.

Simones Chef, Herr Ich-habe-immer-Recht, ist sehr streng und legt Wert auf gepflegte Umgangsformen. Schließlich ist er Chef eines 5-Sterne-Hotels.

Der **Junior-Chef, Henrik**, (23 Jahre alt) wurde vom Vater verdonnert, mit den anderen vier die Ausbildung zum Hotelfachmann zu beginnen. Da ihm das peinlich ist, verschweigt Henrik, dass er der Sohn des Hotelchefs ist. Er droht seinem Vater, das streng gehütete Familiengeheimnis auszuplaudern, wenn er verrät, dass Henrik sein Sohn ist.

HERZLICH WILLKOMMEN ZUR SEIFENOPER!

Ihr habt Euer Können in allen Castings erfolgreich unter Beweis gestellt! Nun gehört Ihr zur festen Besetzung unserer Soap: „Simone, Du schaffst es!“

Damit die 1. Staffel schnell ausgestrahlt werden kann, beginnen wir heute noch mit dem Dreh! Deshalb haben wir die einzelnen Szenen unter Euch aufgeteilt.

Und so funktioniert's

Die Szene, die wir für Euch ausgesucht haben, ist im Drehbuch markiert. Was in der Geschichte vorher geschah, findet Ihr ebenfalls im Drehbuch. Damit Ihr keine wichtigen Teile vorweg nehmt, ist es auch wichtig, dass Ihr Euch die Szene nach Eurer Szene durchlest. Und nun „ran an die Arbeit“!

Damit die Hauptpersonen in allen Szenen zu erkennen sind, tragen sie **Namensschilder aufgeklebt**. Verwendet dazu das doppelseitige Klebeband. Wichtige **Requisiten** haben wir Euch beigelegt (andere braucht ihr nicht!). Auf der Bühne sind die **Drehorte** bereits gestaltet (Ortsschild Kleinkleckersdorf, Hotel, WG, Krankenhaus, Cafe/Kneipe, Gericht). Hier müsst Ihr Euch also keine Gedanken machen.

- Überlegt **gemeinsam**, wie Ihr Eure Szene darstellen wollt!
- Entscheidet Euch, wer die **Hauptrollen** spielen wird!
- Entscheidet Euch, wer als **Statist oder Komparse** in Eurer Szene auftritt!
- Wichtig ist, dass Ihr **alle einen Job** in Eurer Szene habt (vor oder hinter der Bühne!)
- Eure Szene sollte nicht länger als **5 Min.** dauern! (Nach 5 Min. müssen wir sie leider abbrechen, damit die anderen auch noch dran kommen!)

Tipp: Bitte versucht bei der Aufführung, dass immer nur eine Person spricht (also nie mehrere Personen gleichzeitig), dann verstehen die anderen besser was Ihr darstellen wollt!!!

Druckvorlage 2

DAS DREHBUCH

Soap: „Simone, Du schaffst es!“**Szene 1**

Requisite:
Koffer

Ort: Kleinkleckersdorf
Abschied von den Eltern (machen sich schreckliche Sorgen)

Ort: WG

Einzug in die WG

Ort: Hotel

erster Tag im Hotel – kennen lernen der anderen Azubis

**Szene 2**

Ort: Hotel
Erste Annäherung zwischen Peter und Simone – Hans-Jörg ist eifersüchtig - Sandra hat sich in Hans-Jörg verliebt – Henrik findet Simone doof

**Szene 3**

Requisite:
Web-Cams,
Klebeband
zum Befestigen

Ort: Hotel

Henrik und Simone haben an einem Abend gemeinsam Dienst – unerwartet tauchen Simones Eltern auf und kritisieren sie – Henrik verteidigt sie – Henrik entdeckt nun zum ersten Mal, wie hübsch Simone ist - unterdessen installiert Sandra im ganzen Hotel Web-Cams, da sie es klasse findet, wenn sie andere Leute beobachten kann

**Szene 4**

Requisite:
Schachtel
Pralinen

Ort: Hotel

Hans-Jörg hat sich ein Herz gefasst und Pralinen für Simone besorgt – Sandra dreht durch, da sie eifersüchtig ist und Sandra fällt die Treppe hinunter – Hans-Jörg leistet „Erste Hilfe“ – Sandra nutzt die Gunst der Stunde





Szene 5

Ort: Café

Henrik trifft sich heimlich mit Simone – das bekommt sein Vater mit

Ort: Hotel

als Henrik heim kommt, stellt er ihn zur Rede – Henrik zeigt sein wahres Gesicht



Szene 7

Ort: Hotel

Henrik (inzwischen unsterblich in Simone verliebt) wird eifersüchtig – aus Wut zertrümmert er die Einrichtung im Büro seines Vaters – sein Vater wirft ihn aus seinem Haus – Vera läuft zufällig am Haus vorbei und bekommt das Ganze mit

Ort: WG

sie fragt Simone, an was es liegen kann, dass Henrik solchen Streit mit seinem Chef hat (denn dass der Chef sein Vater ist, weiß ja niemand)



Szene 6

Ort: Gericht

Vera hat bei einer Internet-Auktion mehr als 10 gleiche Sachen verkauft (das darf man nur als Händler, wenn man Gewerbesteuer bezahlt) – sie wurde erwischt und sitzt nun vor dem Jugendrichter

Ort: Café

Simone hat durch Zufall erfahren, dass Hans-Jörg der Patensohn des Richters ist und bittet ihn um Hilfe. Sie berät sich mit Peter, der gar nicht so blöd ist, wie sie bisher dachte!



Szene 8

Ort: Hamburg

Vera, Simone, Peter, Hans-Jörg machen sich auf die Suche nach Henrik

Ort: Kneipe

sie finden ihn in zwielichtigen Kreisen

Szene 9

Requisite:
Handy



Ort: Hotel
Der Chef (Herr Ich-habe-immer-Recht) vernichtet Beweisstücke, die belegen, dass er seine Frau auf dem Gewissen hat, um Chef des Hotels zu werden
Ort: Krankenhaus
Sandra beobachtet ihren Chef dabei durch eine ihrer Web-Cams (liegt noch im Krankenhaus) – aller Groll gegen Simone ist verstrichen – sie schreibt ihr eine sms

Szene 11

Ort: Hotel
Der Hotelchef wird verhaftet – Henrik übernimmt seinen Job
Ort: Krankenhaus
Peter bemüht sich um Sandra (noch im Krankenhaus), was Hans-Jörg rasend eifersüchtig macht – Vera schlichtet – nachdem Peter gegangen ist, gesteht Hans-Jörg Sandra seine Liebe



Szene 10

Ort: Krankenhaus
Vera, Simone, Peter, Hans-Jörg, Henrik und Simones Eltern treffen sich bei Sandra im Krankenhaus und beraten, was sie tun sollen – Henrik gibt sich als Sohn zu erkennen und gesteht Simone seine Liebe – Simone weiß nicht, wie sie mit Henriks Zuneigung umgehen soll - erst jetzt rückt Henrik mit dem Familiengeheimnis raus

Szene 12

Ort: Könnt Ihr selbst wählen!
Das große Happy end! Wie geht die Geschichte aus?



Ende

NIX VER- STEHEN?

QUIZSPIELIDEEN MIT FREMDWÖRTERN

IDEE

Unsere deutsche Muttersprache wird ergänzt durch zahlreiche Fremdwörter und fremdsprachige Wendungen.

Bei den nachfolgenden Quizspiel-ideen geht es weniger um ein Abfragen von „Vokabeln“ als vielmehr um einen spielerischen und unterhaltsamen Umgang mit bekannten und unbekannteren Fremdwörtern. Der Spaß soll im Vordergrund stehen und wird durch beiläufige Information ergänzt.

Die Spielideen eignen sich besonders auch für kleine Gruppen. Wegen des geringen Material- und Vorbereitungsaufwandes eignen sie sich auch als kurzfristiger Pro - grammpunkt oder als „Lückenfüll-



ler“. Mit ihnen kann eine gesamte Gruppenstunde gestaltet werden oder ein einzelnes Spiel bzw. ein einzelner Spielblock in einer größeren Einheit.

SPIELIDEEN

Fremdwörter-Memory

Dieses Spiel eignet sich besonders als Einstiegsspiel zum „Warmlaufen“.

Vorbereitung

Auf DIN 4-Blättern/Karten werden jeweils Fremdwörter und ihre deutsche Übersetzung bzw. Bedeutung geschrieben. Anders als beim klassi-

schen Memory müssen nicht zwei gleiche Karten, sondern jeweils die beiden zusammenpassenden Karten (Fremdwort und dazugehörige Übersetzung/Bedeutung) gemeinsam aufgedeckt werden. Empfohlen wird ein Spiel mit $2 \times 12 = 24$ Karten. Für größere Gruppen kann es sich empfehlen, die Anzahl der Karten zu erhöhen. Die Spielzeit erhöht sich dadurch entsprechend.

Spielablauf

Es wird nach den allgemein bekannten Memory-Regeln gespielt. Am besten werden kleine Teams gebildet.

Wertung

Für jedes gewonnene Paar gibt es einen Punkt. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Beispiel für Karten:

Inspiration	Eingebung
Insolvenz	Zahlungsunfähigkeit
Inflation	Aufblähung
Information	Belehrung, Auskunft
Indikation	Anzeige
Implantation	Einpflanzung
Illumination	Erleuchtung
Impression	Eindruck, Empfindung
Inkompatibilität	Unvereinbarkeit
Inspektion	Einsicht, Besichtigung
Insuffizienz	Unzulänglichkeit
Interesse	Anteilnahme
Intervall	Zwischenraum, Zeitspanne
Intoxikation	Vergiftung
Intoleranz	Unduldsamkeit
Interdiktion	Untersagung
Intension	Absicht, Ziel
Interruption	Unterbrechung
Interpretation	Auslegung, Erklärung, Deutung

Fremdwörter-Raten

Vorbereitung

Die Spielleitung wählt aus den nachfolgenden Beispielen geeignete Fremdwörter aus bzw. sucht erforderlichenfalls weitere aus. Auflockernd wirkt es, wenn an der Wand drei Schilder mit „A“, „B“ und „C“ aufgehängt werden, und sich die Jugendlichen dann jeweils zum Schild der von ihnen gewählten Antwort stellen.

Beispiel für Begriffe:

Spielablauf

Die Spielleitung liest jeweils das Fremdwort und dann anschließend die drei möglichen Antworten vor. Sodann überlegen die Jugendlichen, welche der drei Antworten die richtige ist. Alternativ kann das Spiel auch schriftlich gespielt werden. Dabei wird ein Fragebogen an die Teams oder an die Einzelnen verteilt.

Wertung

Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Topographie	A	Ortschronik	
	B	Bestenliste	
	C	Orts-/Geländebeschreibung	x
Volontär	A	Willensstarker	
	B	Freiwilliger	x
	C	Flüchtiger	
Moloch	A	babylonischer Gott	x
	B	Moorloch	
	C	harte Arbeit	
Panade	A	Haargel	
	B	Semmelbrei zur Bereitung feiner Farcen	x
	C	Gleitmittel	
Rotation	A	Verwirrung	
	B	Grad der Errötung	
	C	Drehung	x
Monegasse	A	ägyptische Pflanze	
	B	Einwohner des Fürstentums Monaco	x
	C	kleine Straße	
Granulation	A	Körnung	x
	B	Eindickung	
	C	Zerstörung	

Alternative/Variante

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden. Hierbei wird von

der Spielleitung ein Begriff genannt und es muss dann das passende Fremdwort ausgewählt werden.

Schwangerschaft	A	Gravitation	
	B	Gravidität	x
	C	Gravität	
Bestandsaufnahme	A	Inventur	x
	B	Investitur	
	C	Inzision	
Fallsucht	A	Legasthenie	
	B	Epilepsie	x
	C	Epiphanie	
Jahrtausend	A	Millenium	x
	B	Superjahr	
	C	Ära	
tragbar	A	praktikabel	
	B	polychrom	
	C	portabel	x
Bittschrift	A	Rogation	x
	B	Regalisation	
	C	Proklamation	
Rumpf einer zerbrochenen Statue	A	Fragment	
	B	Fraktur	
	C	Torso	x
Markt(platz)	A	Zentrum	
	B	Forum	x
	C	Katakombe	

Selbmade-Quiz**Vorbereitung**

Jedes Team erhält ein Fremdwörterbuch. Es sollte möglichst jedem Team dasselbe Wörterbuch zur Verfügung gestellt werden.

Spielablauf

In einer ersten Runde müssen sich die Teams Fragen für die anderen Teams überlegen (vgl. Fremdwörter-Raten), die dann in der zweiten Runde reihum gestellt werden.

Wertung

- Für jede Frage, die von allen anderen Teams richtig beantwortet wurde, erhalten alle antwortenden Teams einen Punkt.
- Für jede Frage, die nicht von allen Teams richtig beantwortet wurde, erhalten die richtig antwortenden Teams und das fragende Team je einen Punkt.
- Für jede Frage, die von keinem Team richtig beantwortet wurde, erhält niemand einen Punkt.

Fremdwörter gut verkauft!**Vorbereitung**

Jedes Team erhält von der Spielleitung mehrere Fremdwörter genannt, für die dann eine möglichst plausible Erklärung erfunden und vorgetragen werden soll.

Die auszuwählenden Fremdwörter sollten möglichst unbekannt sein.

Beispiele:

Regelation	(Erniedrigung des Schmelzpunktes durch Druck, vgl. Schlittschuhlauf)
Septikämie	(Blutvergiftung)
Pankration	(altgriechische Verbindung von Faust- und Ringkampf)
Konfinität	(Grenznachbarschaft)
Fibrillen	(feinste Elementarbestandteile der Muskel- und Nervenfasern)
Glossospasmus	(Zungenkrampf)

Spielablauf

In einer ersten Runde überlegen sich die Teams möglichst gute Erklärungen, die dann in der zweiten Runde reihum vorgetragen werden.

Wertung

Nach Ermessen der Spielleitung erhält das Team mit der besten Erklärung für jeden Begriff drei Punkte, das zweitbeste Team zwei Punkte und das drittbeste Team einen Punkt.

Fremdwort-Quiz-Finale**Vorbereitung**

Die Spielleitung sucht passende fremdsprachige Zitate aus.

Spielablauf

Die Spielleitung liest ein fremdsprachiges Zitat vor. Reihum darf ein Team nach dem anderen solange raten, bis das Zitat richtig übersetzt wurde.

Einige Beispiele für bekannte fremdsprachige Zitate:

carpe diem	nütze den Tag (Horaz)
cogito, ergo sum	ich denke, also bin ich (Descartes)
cuius regio, eius religio	wes Land, des Glaube (Wendung im Zusammenhang mit dem Augsburger Religionsfrieden)
ego sum, qui sum	ich bin, der ich bin (nach 2. Mo. 3,14)
errare humanum est	irren ist menschlich (nach Hieronymus)
heureka	ich hab's gefunden (Archimedes)
homo homini lupus	der Mensch verhält sich wie ein Mensch gegenüber seinen Mitmenschen (Plautus)
knowledge is power	Wissen ist Macht (Francis Bacon)
l'art pour l'art	Kunst um der Kunst willen (Victor Cousin)
last not least	als Letzter, aber nicht als Geringster (Shakespeare)
l'état c'est moi	ich bin der Staat (Ludwig XIV.)
liberté, égalité, fraternité	Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit (französische Revolution)
ora et labora	bete und arbeite (Motto der Mönche von Monte Cassino)
quad erat demonstrandum	was zu beweisen war (Schlussatz zu einem mathematischen Beweis)
tabula rasa	kahler Tisch (Ovid)
time is money	Zeit ist Geld (Benjamin Franklin)
veni, vidi, vici	ich kam, sah und siegte (Caesar)

Alternative/Variante

Das Spiel kann auch umgekehrt gespielt werden. Hierbei wird von der Spielleitung die deutsche Übersetzung genannt und es muss dann das passende Zitat genannt werden.

Die Variante ist schwieriger als das Ursprungsspiel.

Wertung

Für jedes erratene Zitat gibt es zwei Punkte.

der Steigbügel CARROM

EIN FASZINIERENDES ASIATISCHES BRETTSPIEL ZUM SELBERMACHEN

Das Spiel und seine Geschichte

Der Ursprung des Spiels liegt in Asien. In Indien und den benachbarten Ländern (Afghanistan, Pakistan, Bangladesh, Sri Lanka etc.) findet man Carromspieler täglich im Straßenbild von Städten und Dörfern. Es wird angenommen, dass das Spiel als „Arme-Leute-Billard“ vom Billard der Engländer während der Kolonialzeit abgeleitet wurde, weshalb das Carrom-Spiel auch Fingerbillard genannt wird.

Man hat aber im Vergleich zum Billard, bei weitaus geringerem Kosten- und Platzaufwand mindestens ebenso viel Spaß.

Carrom wird mittlerweile auch als Sport mit sehr genau vorgeschriebenen Regeln gespielt. Alle Maßangaben im folgenden Text beziehen sich auf Vorgaben vom Deutschen Carrom-Verband. Abweichungen für den Hausgebrauch sind natürlich möglich.



Das Ziel des Spieles ist, durch Schnippen mit dem Zeige- oder Mittelfinger den Schussstein (Striker) so zu spielen bzw. zu schießen, dass dieser dann über die Spielfläche gleitet und die Holzsteine (Coins), die eine starke Ähnlichkeit mit Mühle- oder Damesteinen haben, in eines der vier Löcher (Pockets) in den Ecken des quadratischen Bretts versenkt.

Das Spielfeld

Es existieren sehr unterschiedliche Ausgestaltungen des Spielfeldes. Die Varianten reichen vom einfachen Holzbrett, auf das die benötigten Hilfslinien aufgemalt sind, bis zu kunstvoll verzierten Edelholzrahmen mit eingelegten Linien (Intarsien) und Steinen aus Elfenbein. Die offizielle Größe der Spielfläche beträgt 735 x 735 mm.

Das Spielfeld ist im Wesentlichen ein Holzbrett, das quadratisch zugesägt wurde, mit je einem Loch an jeder Ecke. Diese Grundplatte wird von einem kräftigen Holzrahmen begrenzt, zur Stabilisierung und als Bande.

Auf das Brett ist der Mittelkreis mehr oder weniger kunstvoll aufgezichnet und an jeder der vier Seiten eine Doppel-Linie, die zum Auflegen des Strikers benötigt wird.

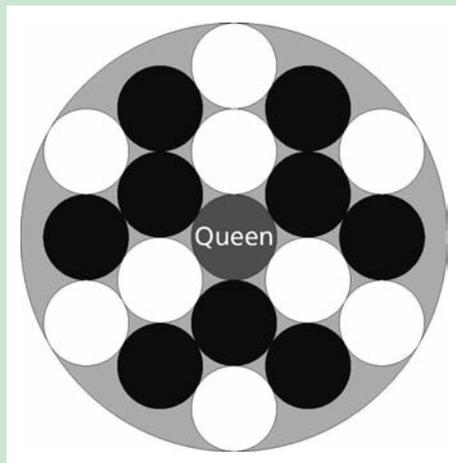
Die Spielsteine

Es werden 9 weiße und 9 schwarze Spielsteine (Coins) benötigt sowie eine Königin (meistens rot), die genauso groß sein muss wie die restlichen 18 Steine. Die Coins mit 31 mm Durchmesser gibt es im Handel zu kaufen. Der 20. Stein ist der Schussstein, auch Striker genannt. Dieser ist etwas größer als die restlichen Steine und meist kunstvoll verziert.

Die Spielregeln

Zu Beginn werden die 20 Spielsteine (Coins) und die rote Königin (Queen) in der Mitte des Spielfeldes, dem Center Circle aufgebaut. In der Mitte liegt der rote Stein (die Queen), die weiteren Spielsteine liegen in zwei Kreisen darum herum, wobei in jedem der beiden Kreise

jeweils schwarze und weiße Steine abwechseln. Damit ergibt sich folgende „Start-Aufstellung“:



Das Spiel kann zu zweit oder zu viert gespielt werden.

Der erste Spieler oder die erste Spielerin schnippt den Striker mit dem Zeige- oder Mittelfinger, der dann durch den Aufprall die restlichen Coins auf der Spielfläche verteilt. Fällt ein Coin durch eines der 4 Löcher an den Ecken (Pockets) so darf weitergespielt werden.

Wie beim Billard kann man über Bande spielen oder andere Spielsteine durch Anschießen zu Hilfe nehmen.

Bei offiziellen Spielen wird die Farbe ausgelost und weiß beginnt. Man kann aber auch so spielen, dass die Farbe des allerersten Coins, der versenkt wird, jenem Team „gehört“, das diesen Coin versenkt hat.

Der Striker wird immer von der eige-

nen Seite gespielt. Beim Anlegen des Strikers ist darauf zu achten, dass er beide Grundlinien überdeckt, ohne dabei einen der beiden roten Kreise links und rechts der Grundlinien zu berühren. Er kann aber auch so an den Enden der Grundlinie gelegt werden, dass er den roten Kreis ganz überdeckt. Vor jedem Schuss wird der Striker – egal wo er gerade liegt – auf die eigene Grundlinie gelegt (siehe Grafik Seite 60).

Während des Schusses sollten Körper und Arm die gedachte Verlängerung der diagonalen Linien nicht überschreiten. Auch der Stuhl, auf dem man dabei sitzt, soll nicht bewegt werden. Von dieser Regel kann man aber auch eine Ausnahme vereinbaren.

Immer wenn ein Schuss keinen eigenen Stein in ein Loch befördern konnte, ist die jeweils andere Mannschaft an der Reihe.

Wer bei einem Schuss versehentlich den Striker als einzigen Stein einlocht, verliert das Schussrecht und muss darüber hinaus noch einen der bereits „versenkten“ eigenen Steine wieder in den Mittelkreis legen.

Die rote Queen darf jederzeit von irgendeiner Partei eingelocht werden. Bevor man allerdings das Spiel durch Einlochen des letzten eigenen Steines beendet, muss auch die Queen schon versenkt sein, sonst gilt das Spiel als verloren. Wurde die Queen versenkt, muss sie durch Versenken eines weiteren eigenen

Steines im folgenden Schuss bestätigt werden. Gelingt dies nicht, wird sie auf den Mittelpunkt des Brettes zurückgelegt.

Sofern die Queen bestätigt wurde, gewinnt der das Spiel (Board), der zuerst alle seine Steine versenkt hat. Häufig wird die Queen als vorletzter Stein gespielt.

Die siegreiche Mannschaft des Boards bekommt für jeden zurückgebliebenen gegnerischen Stein einen Punkt. Hat sie die Queen selbst bestätigt, gibt es drei zusätzliche Punkte. Das Verlierer-Team erhält keinen Punkt, auch nicht, falls sie die Queen versenkt und bestätigt haben sollten.

Das Match endet, wenn eine der Parteien 25 Punkte erreicht, spätestens aber nach acht Boards.

Wird zu viert gespielt, sitzt an jeder der 4 Seiten des Bretts eine Person. Die zwei, die sich gegenüber sitzen bilden ein Team. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Weitere Regeln:

- Springt ein Coin vom Brett, wird er auf den Mittelkreis gelegt.
- Bleibt ein Stein auf seiner Kante stehen oder liegen Steine übereinander, werden sie so belassen.
- Versenkt man einen gegnerischen Stein ohne einen eigenen mit zu versenken, verliert man das Schussrecht.
- Versenkt man den letzten gegnerischen Stein, verliert man das Spiel (Board) und zusätzlich drei Punkte.

- Versenkt man den letzten eigenen Stein ohne die Queen vorher versenkt zu haben, verliert man das Board mit der Anzahl gegnerischer Steine auf den Board plus drei Strafpunkten.
- Wird in einem Schuss gleichzeitig ein eigener Stein und die Queen versenkt, so gilt die Queen als bestätigt, unabhängig davon, ob sie zuerst ins Loch fiel oder nicht.

Für Leute, die es noch genauer wissen wollen:

<http://www.carrom.de> (Turnierregeln zum Downloaden vom Deutschen Carromverband)

<http://www.carrombasics.com> (Detaillierte Erklärung des Spiels anhand animierter graphischer Demonstrationen; Deutsch)

<http://www.carrom-greenqueen.de/>

<http://www.carrom-gl.de/>

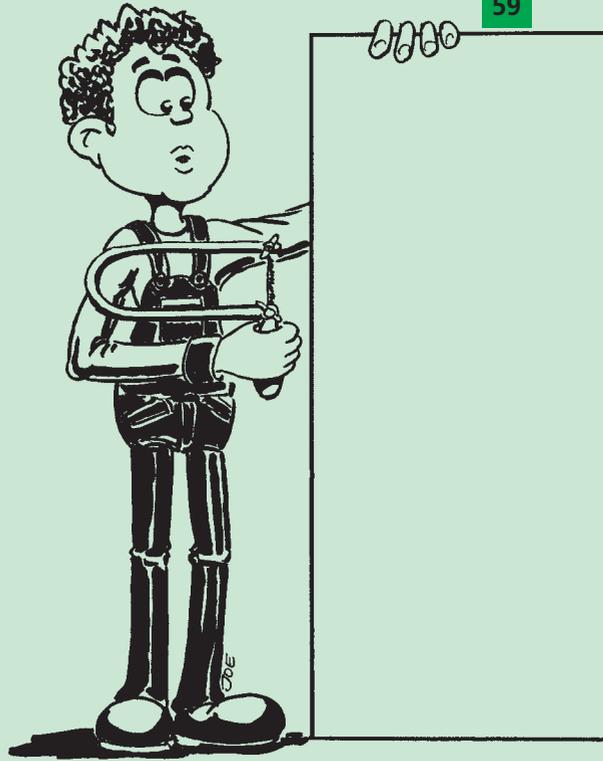
<http://www.carrom-rcs.de/>

<http://www.carrom.org/> -Englisch-

<http://www.carromshop.co.uk/> -

Englisch-

<http://www.carrom.ch>



entweder als Komplett-Satz erwerben oder Dame- bzw. Mühlesteine färben oder natürlich auch von Rundholz-Stäben absägen. Hierzu ist ein Rundholz mit 30 mm zu verwenden, von dem 20 Stücke mit 8 mm abgesägt werden.

DIE BAUANLEITUNG

Natürlich lässt sich das Spiel auch im Spielwaren-Geschäft kaufen, das Spiel selber herzustellen ist allerdings viel kreativer. Benötigt werden folgende Einzelteile:

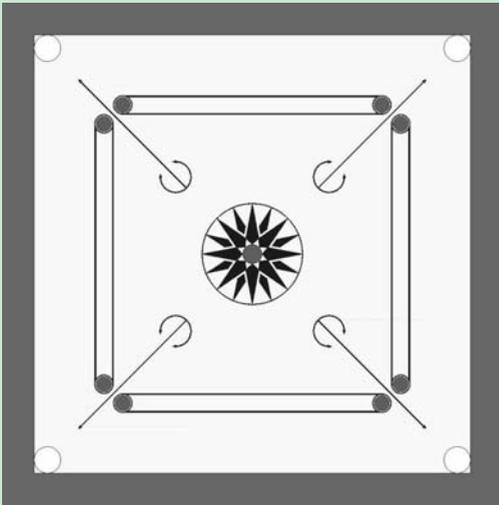
- Zentral sind die oben erwähnten 20 Spielsteine. Diese kann man

- 1 Grundplatte (stabile Sperrholz-Platte mit 8 mm Stärke) 750 x 750 mm
- 4 Randleisten (40 mm x 60 mm), die an den Längsseiten auf Geh-rung gesägt sind

- Farbe und Pinsel zur Bemalung oder
- Furnier mit dem dann in unterschiedlichen Farben das gewünschte Muster zugeschnitten und zusammengeklebt wird. Ist das gesamte Spielfeld aus Furnier zusammengeklebt, bringt man dies am besten zu einem Schreiner und lässt sich dieses auf eine Sperrholz-Platte aufleimen.

Arbeitsschritte

- Man sägt zunächst das Grundbrett auf die gewünschten Maße, falls man es noch nicht zugesägt gekauft hat. Als allererstes markiert man die beiden Diagonalen mit Bleistift. Dann werden an allen 4 Ecken jeweils Löcher mit 44,5 mm gebohrt.
- Nun folgt bereits das Aufbringen der Spiellinien, durch Aufmalen, Einbrennen oder auch als Furnier-Einlegearbeit (sehr zeitaufwändig):
 - Man beginnt mit dem Mittelkreis (Center-Circle). Dieser benötigt mindestens zwei Linien: Eine Linie mit dem 5-fachen Durchmesser der Spielsteine (Coins). Innerhalb dieses Kreises werden die Coins zu Spielbeginn aufgebaut. Der zweite (kleinere) Kreis markiert den Platz, an den die Königin (Queen) gelegt wird, ist also so groß wie ein Coin.
 - Für die Grundlinien zieht man am besten an jeder Seite je 2 Hilfslinien: eine Hilfslinie 101,5 mm von der Bande (also 109 mm vom Brettrand) und die andere bei 133,3 mm von der unteren Bande (also 140,8 mm vom Brettrand).
 - Damit ergeben sich 4 „Kästen“ innerhalb derer die Grundlinien unterzubringen sind:
 - Jeweils ganz links und ganz rechts in jedem „Kasten“ kommt ein Kreis, der jeweils 2 mm dick in schwarzer Farbe ausgeführt wird.
 - In jeden dieser Kreise kommt noch mit dem selben Mittelpunkt ein kleinerer roter Kreis (mit 25,4 mm Durchmesser).
 - Beide Kreise einer Seite werden unten und oben mit einer Grundlinie verbunden:
 - Die obere Grundlinie ist 2 mm



dick und schwarz, die untere ist ebenfalls schwarz, ist aber 6 mm dick auszuführen.

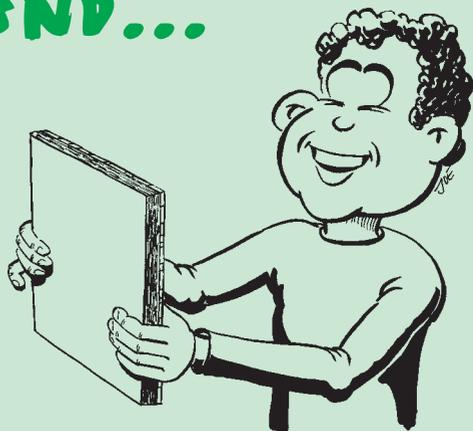
- Schließlich gibt es noch Pfeile, die von der Mitte in die 4 Ecken laufen. Sie sollen 1,5 mm dick sein, max. 267 mm lang sein und einen Mindest-Abstand von 50 mm vom Rand des Loches in der Ecke einhalten müssen.
- Ein schmückender Bogen mit einem Durchmesser von 5,35 cm mit einer Spitze an beiden Enden, der am Startpunkt des Pfeils gezeichnet wird und zu den Löchern weist, ist zulässig.
- Nun wird die Spielfläche mit Klarlack überzogen, um Unebenheiten auszugleichen und gute Gleiteigenschaften für die Steine zu erzielen. Offiziell soll ein normaler Striker mit 15 g Masse, der mit maximaler Kraft von einer der Grundlinien auf die gegenüberliegende Bande geschossen wird, mindestens 3,5 Mal über die Spielfläche gleiten.
- Nun fehlt noch die Randleiste. Diese sollte 40 mm stark und 60 mm breit sein und möglichst aus Hartholz bestehen.



- Diese 4 Leisten sind jeweils 855 mm lang, die Längskanten sind abgerundet und die Leisten werden an den Enden auf Gehrung gesägt.
- Die vier Leisten benötigen nun noch eine Nut, in der später das Grundbrett fixiert wird. Diese 8 mm hohe Nut soll 20 mm von oben und 12 mm von unten in die 40 mm hohe Bande eingesägt oder eingefräst werden. Sie soll 8 mm tief ausgeführt werden.
- Wer niemanden kennt, der eine Kreissäge besitzt, kann in den meisten Schulen nachfragen oder direkt beim ortsansässigen Schreiner.
- Schließlich werden noch die 4 Randleisten aufs Grundbrett gesteckt und verleimt.

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND...

EIN KREATIV-VORSCHLAG,
DER SICH VOR ALLEM
FÜR FREIZEITEN EIGNET



IDEE

Eine Spiegelfliese (ca. 15 x 15 cm) wird auf eine etwas größere Hartfaserplatte geleimt. Der Rand wird dann mit Fliesenscherben gestaltet. Hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Und so wird's gemacht

Um kreativer gestalten zu können, empfiehlt es sich, zuerst die Spiegelfliese aufzukleben. Nun werden die Fliesenscherben um die Scheibe gelegt. Wer gerne ein Motiv gestalten möchte, findet unter „Tipps“ die Anleitung wie es am besten geht. Es ist darauf zu achten, dass zwischen den Fliesenstückchen ein

Abstand von ca. 4 mm bleibt. Liegen die Teile optimal, werden sie festgeklebt. Dazu kann wasserfester Holzleim oder normaler Expressleim („klebt“ schneller) benutzt werden. Vor dem Ausfugen wird der Rand der Hartfaserplatte mit Kreppklebeband umklebt, so dass der Fugenfüller nicht an der Seite herunterfließen kann. Die Spiegelfläche wird ebenfalls abgeklebt. Nun werden die Fugen mit Fugenfüller ausgefüllt. Wichtig ist, auf die angegebene Verarbeitungsweise der Fugenmasse zu achten (siehe Packungsaufschrift). Um „Spezialeffekte“ zu erzielen kann der Fugenfüller mit Hauswandabttönfarbe eingefärbt werden.

Wichtig

Der restliche Fugenfüller darf auf keinen Fall im Abfluss entsorgt werden.

Fliesen, da gibt es große Härteunterschiede.

- Evtl. Knippzange – um die Fliesen zurechtzuknabbern.

Material

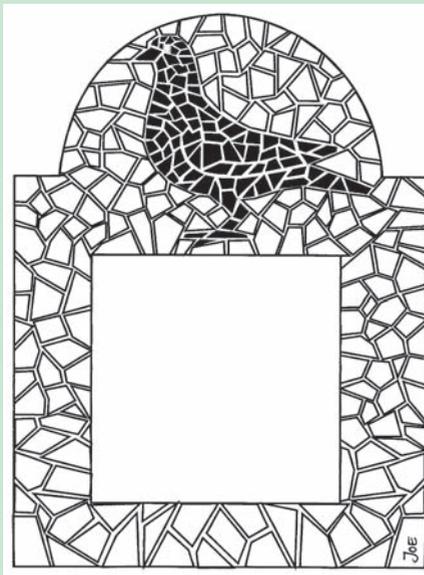
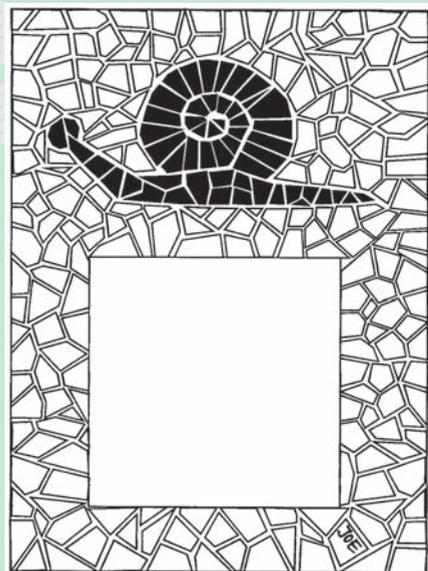
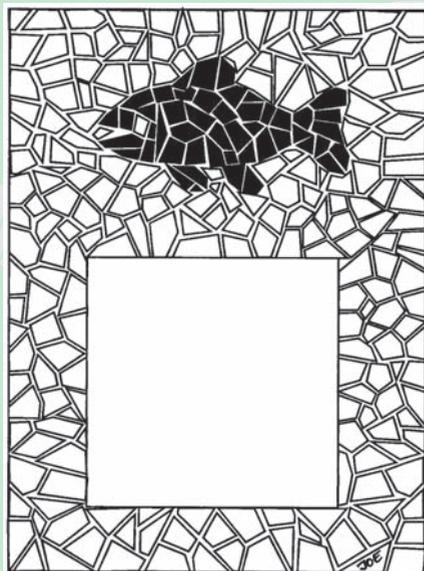
- Verschieden große Hartfaser- oder Sperrholzplattenstücke, mind. 10 mm dick
- Spiegelfliesen – gibt es günstig im Baumarkt
Alte Fliesen – mal in der Gemeinde fragen, im Keller suchen oder im Fliesen Fachmarkt fragen
- Holzleim
- Fugenfüller
- Evtl. Abtönfarbe
- Ein altes Tuch, in das die Fliesen zum Zerschlagen eingewickelt werden können
- Krepp-Klebeband
- Gefäß zum Fugenfüller anrühren
- Spachtel zum Fugenfüller drüber spachteln
- Lappen zum Säubern der Fliesen wenn der Fugenfüller fast trocken ist
- Pflaster, falls sich doch mal jemand an den Scherben schneiden sollte

Tipps

- Die Fliesen zwischen zwei Tüchern auf einem harten Untergrund zerschlagen, dann spritzen die Splitter nicht überall herum.
- Man kann in Bastelläden auch Glasmosaiksteinchen dazukaufen (sind aber sehr teuer).
- Mit ganz klein geschlagenen Scherben können auch Muster oder Tiere gestaltet werden. Das gelingt am besten wenn man das Tier aus dickem Karton ausschneidet und mit zwei kleinen Nägeln an der entsprechenden Stelle fixiert. Jetzt kann man die Fliesenstückchen drum herum kleben.
- Nun wird der Karton wieder entfernt und die freie Fläche entsprechend ausgefüllt.
- Unbedingt vorher mal ausprobieren da ein Spiegel doch eine ganze Weile braucht.

Werkzeug

- Hammer ca. 300 – 500 gr.
- Kl. Hammer ca. 100 gr. Um einzelne Stückchen zurechtzuklopfen.
Das geht aber nicht bei allen





WOOD-BRANDING

EINE LUPENREINE IDEE
FÜR TOLLE
SCHMUCKSTÜCKE

IDEE

Ein unkomplizierter Bastelvorschlag für sonnige Tage.

Mit einer Lupe werden kleine Holz-scheiben zu schönen Broschen oder anderen Schmuckstücken verziert.

Wichtig:

Da Wood-Branding nicht nur bei Schmuck funktioniert, sollte vor Beginn unbedingt darauf hingewiesen werden, dass keine Tischplatten oder andere Gegenstände „verziert“ werden!

Diese Bastelei eignet sich besonders für Freizeiten im Sommer. Die Kosten sind recht gering, wenn die Jugendlichen die Lupen selbst mitbringen und man die Holzscheiben selbst zurecht schneidet.

Vorbereitung

- Trockenes helles Holz sammeln, am besten 2 – 5 cm Ø Äste (z.B. vom herbstlichen Heckenschnitt). Dieses Holz wird - wenn es trocken ist - in ca. 5 mm dicke Scheiben gesägt. Sägt man die Scheiben vom frischen Holz, reißen sie. Die Scheiben mit Schmirgelpapier schleifen. Man kann die Teile auch leicht gewölbt schleifen – das benötigt aber

zusätzlich Zeit. Wer es bequemer möchte, kann es aber auch im Bastelgeschäft bekommen.

- Falls die Teile als Kettenanhänger getragen werden sollen, ist es ratsam vor dem Branding ein kleines Loch für eine Lederschnur oder Ähnliches zu bohren. Wer lieber eine Brosche hat, klebt auf die Rückseite einfach eine Broschenadel (Bastelbedarf) - allerdings erst nach dem Branding.
- Jede und jeder der Jugendlichen braucht eine Lupe mit mind. 5 cm Ø. Je größer die Lupe, umso höher die Temperatur im Brennpunkt. Der Nachteil bei größeren Lupen ist allerdings, dass man keine feinen Details brennen kann.
- Vorlagen findet man z.B. im Internet, auf Cliparts-CD's oder in Bastelheften. Besonders Kreative kreieren ihre eigene Vorlage.

Weitere Möglichkeiten

- Der Auftrag von Blattmetall (das ist ein Ersatz für Blattgold und sieht auch ganz super aus)
- Löcher bohren und Glasperlen hineindrücken. Tipp: Wenn eine blanke Alufolie über das Loch gelegt wird, dann glitzert die Perle besser.
- Silberdraht Krampen einschlagen, wenn das Holz zu hart ist, vorbohren.

Das Brennen mit einer Lupe sollte vorher unbedingt ausprobiert werden. Wichtig dabei ist, dass die Sonnenstrahlen senkrecht auf die Lupe auftreffen. So entsteht auch der optimalste Brennpunkt.

Vorlagen

