

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel

Januar - März 2008

Nr. 327

4 **Jahreslosung:**
„Ich lebe und ihr
sollt auch leben“

29 **Spiel:**
Alles im Eimer?!

58 **Geländespiel:**
Die Suche nach dem
Heiligen Gral

64 **Kreativ:**
Robin Hood lässt
grüßen



Inhalt

- | | | | |
|-----------|--------------|--|-------------------------|
| 4 | Jahreslosung | „Ich lebe und ihr sollt auch leben“
Ideen zur Jahreslosung 2008 | Andreas Lämmle |
| 12 | Thema | Gibt es Gott?
Ein Theologischer Gedankenstoß Teil 1 | Cornelius Kuttler |
| 20 | Ostern | Maria
Eine Bibelarbeit zu Ostern | Beate Beyer |
| 26 | Andacht | Abraham – Durch dick und dünn
Eine Vorleseandacht | Thomas Volz |
| 29 | Spiel | Alles im Eimer?!
Ein spielerisches Gesamtpaket zu Eimern | Sybille Kalmbach |
| 39 | Spiel | Warum knallt die Knalltüte?
Ein Mix aus Spiel und Wissenschaft | Dr. Christine Väterlein |
| 45 | Spiel | Cyberspace meets Heimatkunde
Ju-line – Eine interaktive Idee für Jugendgruppen | Timm Ruckaberle |
| 50 | Spiel | Der Große Preis von „Musterstadt“
Eine Spielaktion für ein ganzes Jahr | Thomas Volz |
| 58 | Geländespiel | Die Suche nach dem Heiligen Gral
Ein kombiniertes Geländespiel in zwei Teilen | Siegbert Schmid |
| 64 | Kreativ | Robin Hood lässt grüßen
Eine Bauanleitung für einen Bogen | Michael Wolf |

„Du, ich hab da mal 'ne Frage...“

Was sich so belanglos anhört, markiert oft nur die Spitze des Eisberges. Unter der Wasseroberfläche liegen die Lebens- und Glaubenthemen vieler Jugendlicher - in Fragen verpackt. Sie warten nur darauf, endlich einmal an die Oberfläche zu kommen.

„Gibt es Gott überhaupt?“ ist eine dieser klassischen Fragen - und sie wird nicht nur von Jugendlichen gestellt. Deshalb haben wir uns entschieden, sie an den Anfang unserer neuen Reihe zu stellen. Wie können wir als Menschen des 21. Jahrhunderts diesen Fragen begegnen? Welche Argumente helfen weiter und eröffnen ein Gespräch? Welche Erfahrungen stehen hinter einer solchen Frage? Und wie sieht es mit mir aus? Habe ich eine Antwort? Und worauf stütze ich sie? Gott ist ein Freund der Fragen!

Mit diesem Steigbügel eröffnen wir eine neue Reihe, in der wir uns genau mit solchen existenziellen Grundthemen beschäftigen. Wir geben fundierte Impulse zur eigenen Klärung und wollen fit fürs Gespräch machen.

Darüber hinaus bietet dieser Steigbügel natürlich wieder den bewährten Mix aus Biblischem, Spielerischem und Handwerklich-Kreativem.

Ihre/ Ehre

Heike Volz



„Ich lebe und ihr sollt auch leben“

Ideen für praktische Impulse
zur Jahreslosung 2008

Bibeltext:
Johannes
14, 19

Einführung

Die Ökumenische Arbeitsgemeinschaft für Bibellesen (ÖAB) hat als Jahreslosung für das Kalenderjahr 2008 folgendes Zitat von Jesus ausgewählt:

„Jesus Christus spricht:
Ich lebe und ihr sollt auch leben“ (Joh. 14,19).

„Ich lebe und ihr sollt auch leben.“ Wer sagt das? Vielleicht ein ehemals Todkranker, dem durch ein neues Medikament geholfen werden konnte? Oder ein zum Tod Verurteilter, der in letzter Minute begnadigt wurde und jetzt seinen Mitgefangenen Mut zuspricht? Oder gar ein Multimillionär, der in seinem Cabrio sitzend in einem Elendsviertel Lebensmittelpakete gönnerhaft verteilt?

Nein, Jesus sagt das! Nicht am Anfang seines öffentlichen Wirkens in Galiläa. Und auch nicht nach seiner Auferstehung. Sondern bemerkenswerter Weise in seinen Abschiedsreden, in denen er seinen Tod am Kreuz ankündigt.

Die Worte Jesu fordern heraus: Was ist Leben? Meint er das natürliche Leben, begrenzt durch Geburt und Tod? Oder meint er ein Leben aus Gott, ein äonisches Leben, das mit einer übernatürlichen (Wieder-)Geburt beginnt („es sei denn, dass jemand von neuem geboren werde“, Johannes 3, 3)?



Jesus geht es in seinen Abschiedsreden vor allem um das Leben aus Gott. Weil er lebt und nach seinem Tod am Kreuz als Auferstandener leben wird, kann er denen, in denen er –Jesus - lebt, ewiges Leben versprechen. Und so überschneidet sich unser natürliches, zeitlich begrenztes Leben, wenn Jesus in uns kommt und in uns lebt, mit einem ewigen Leben, das kein Ende kennt.

Jesus verspricht seinen Jüngern kein natürliches Leben ohne Schwierigkeiten und ohne Tod, sondern er garantiert ihnen ein ewiges Leben in der Gemeinschaft mit dem dreieinigen Gott. Mit Gott als Vater, mit ihm als Gottes Sohn und später auch mit dem Heiligen Geist. Er verspricht keine quantitative Lebensverlängerung, sondern in der Gemeinschaft mit ihm eine qualitative Veränderung unseres nur natürlichen Lebens zum jetzt schon ewigen Leben.

Nachfolgend werden Ideen vorgestellt, wie das Thema der Jahreslosung erlebbar in der Gruppenarbeit in einzelnen Einheiten und in längeren (mehrmonatigen) Aktionen umgesetzt werden kann.

Langes Leben oder ewiges Leben?

Quiz

Als Einstieg dienen einige Quizfragen, in denen es um Leben geht.

1. Welches Säugetier wird am ältesten?
 - a) der Löwe
 - b) der Blauwal
 - c) der asiatische Elefant

Der asiatische Elefant ist das langlebigste Säugetier. Die Elefantenkuh „Modoc“ wurde in einem amerikanischen Zoo 79 Jahre alt. In freier Wildbahn können asiatische Elefanten rund 70 Jahre alt werden.

2. Welches Haustier hat die höchste Lebenserwartung?

- a) der Hund
- b) die Katze
- c) der Hamster

Katzen können bis zu 36 Jahre alt werden.
Sie leben damit viel länger als Hunde.
Hamster werden nur bis zu etwa drei Jahre alt.

3. Welches Tier wird am ältesten?

- a) die Riesenschildkröte
- b) das Krokodil
- c) der Braunbär

Die Riesenschildkröte hat die längste Lebenserwartung von bis zu 200 Jahren. Auch Krokodile können recht alt werden – manche Arten bis zu 100 Jahre alt.



4. Wann gilt eine Tierart als ausgestorben?

- a) nachdem man 3 Jahre kein Exemplar mehr gesehen hat
- b) nachdem man 50 Jahre kein Exemplar mehr gesehen hat
- c) keine Tierart gilt als ausgestorben

Eine Art gilt dann als ausgestorben, wenn es 50 Jahre lang keine Berichte darüber gibt.

5. Wie viele Kinder hatte die kinderreichste Mutter der Welt?

- a) 15
- b) 30
- c) 69

Die Mutter mit den meisten Kindern war eine russische Frau aus der Nähe von Moskau. Zwischen 1725 und 1765 bekam sie viermal Vierlinge, siebenmal Drillinge und 16-mal Zwillinge. Das waren bei 27 Geburten insgesamt 69 Kinder.

6. Wie alt wurde Jeanne Calment, der bisher älteste Mensch der Welt?

- a) 110 Jahre
- b) 122 Jahre
- c) 180 Jahre

Jeanne Calment wurde in Frankreich im Jahr 1875 geboren. Sie starb 1997 im Alter von 122 Jahren und 164 Tagen.

7. Welches Tier schläft am meisten (verschläft am meisten von seinem Leben)?

- a) der Koala
- b) das Zweizehenfaultier
- c) das Chamäleon

Der Koala verschläft etwa 22 Stunden des Tages. Fast genauso verschlafen ist das Zweizehenfaultier, das etwa 20 Stunden am Tag schläft.



8. Welcher Fisch kann am ältesten werden?

- a) der Stör
- b) der Hering
- c) die Makrele

Der nordamerikanische Stör kann bis zu 80 Jahre alt werden.

9. Welches Insekt wird am ältesten?

- a) die Hausfliege
- b) der Bockkäfer
- c) die Motte

Der Bockkäfer hat die höchste Lebenserwartung. Seine Larven leben bis zu 30 Jahre in einem Baum, bevor sie schlüpfen. Eine Hausfliege wird dagegen nur 17 Tage alt. Die indische Mehlmotte immerhin 4 Jahre.

Die Quizfragen können reihum an Kleingruppen gestellt werden. Möglich ist auch, dass im Raum drei Tafeln mit den Buchstaben A, B oder C aufgehängt werden, und jeder Teilnehmende stellt sich dann nach der Frage zu dem Buchstaben der von ihm gewählten Antwort.

Überleitung zur Jahreslosung

Nach diesem spielerischen Einstieg kann anschließend sehr gut überleitet werden zur Jahreslosung 2008.

Außer den einleitenden Gedanken (siehe Einführung) bieten sich folgende mögliche Fragen und Impulse an:

- Was meint Jesus mit „ihr sollt leben“?
- (Wie) Wirkt sich das ewige Leben nach dem natürlichen Tod auf das natürliche Leben aus?
- Ein Sprichwort sagt: „Wer im Galopp lebt, fährt im Trab zum Teufel!“ Und von Friedrich Rückert stammt das Zitat: „Man lebt nicht zweimal, und wie groß ist deren Zahl, die leben auf der Welt auch einmal nicht einmal.“ Was meinst du? Wann und wie lebt man richtig oder wirklich?

Leben machen oder Leben fördern? – Leben erlebbar!

Uns Menschen ist es unmöglich, Leben zu machen. Menschen können Leben zerstören und vernichten – die Geschichte aller Epochen bezeugt es und in der Gegenwart erleben wir es täglich. Möglich ist es uns Menschen allenfalls Leben zu fördern: Durch Schutz und Abwehr von Gefahren kann Leben bewahrt werden. Durch ausgewogene Ernährung, einen gesunden Lebensstil und medizinische Hilfen kann Leben gefördert werden. Durch Züchtung und Pflege kann tierisches und pflanzliches Leben für uns Menschen nutzbarer gemacht werden. Bei allen Erfolgen der Wissenschaft und Technik, die oft nicht nur Vorteile mit sich bringen, bleibt ein Staunen über das Leben an sich, das wir Menschen nicht machen können.

Gott ist und bleibt der Schöpfer allen Lebens. Unser Auftrag ist und bleibt, das von Gott geschaffene Leben zu bewahren.

Ausgehend von diesen Grundgedanken, die auch im Rahmen oder nach einer Andacht oder Bibelarbeit über die Jahreslosung in der Gruppe angesprochen werden können, nachfolgend eine Idee, wie Leben in der Gruppe erlebbar gemacht werden kann:

Die Aktion

Zu Beginn des Jahres wird in einer der ersten Gruppenstunden die (Jahres-)Aktion vorgestellt. Die Jugendlichen bekommen Sonnenblumensamen oder Kürbiskerne. Sie sollen in den nächsten Monaten die Sonnenblumensamen bzw. Kürbiskerne so pflanzen und pflegen, dass die Sonnenblume am Ende der Aktion möglichst groß ist bzw. die Kürbispflanze am Ende der Aktion einen möglichst großen Kürbis trägt.



Sofern die Samen oder Kerne nicht bereits vor der Pflanzzeit ausgegeben werden, sondern erst im März oder April ausgegeben werden, können sie gemeinsam in der Gruppenstunde in Blumentöpfe gepflanzt werden.

Anschließend ist jede und jeder für die eigene Pflanze und ihre Pflege verantwortlich (wachstumsfördernder Standort, Häufigkeit und Menge beim Gießen, Düngung, Umsiedlung ins Freiland,...).

Beendet wird die Aktion mit einer „Präsentation“ der Ergebnisse. Günstiger Zeitpunkt dürfte hier der September bzw. die Zeit um das Erntedankfest herum sein.

Neben dem Bestaunen und Messen der entstandenen Gewächse können jetzt sehr gut in einer kleinen Gesprächsrunde Tipps und Tricks zum „Leben fördern“ ausgetauscht werden und das Thema „Leben“ aufgegriffen werden.

Alternativen:

Sonnenblumen gedeihen auch recht gut in Blumentöpfen und können deswegen auch gut auf Balkonen gezogen werden. Kürbispflanzen

dagegen sollten regelmäßig zumindest nach Erreichen einer bestimmten Größe ins Freiland versetzt werden. Für Gruppen mit Teilnehmenden aus eher städtischen Gegenden kommt daher vor allem die Sonnenblumenvariante in Betracht. In Städten kann die Aktion auch so durchgeführt werden, dass jeder Teilnehmende eine kleine Zimmerpflanze erhält und diese über ein Jahr hindurch pflegen muss. Solche Zimmerpflanzen sind oft günstig zu erwerben. Noch günstiger ist es, wenn man Ableger von Zimmerpflanzen selbst vorbereitet.

„Letzte Worte“

Die letzten Worte eines Menschen sind immer besondere Worte und haben besonderes Gewicht. In den USA werden deswegen alle Worte aufgezeichnet, die ein zum Tode Verurteilter in den letzten Stunden seines Lebens sagt. Bei der Jahreslosung 2008 handelt es sich zwar noch um keines der sieben klassischen „letzten Worte“ Jesu, allerdings spürt man diesem Zitat Jesu als Teil seiner Abschiedsreden eine ähnliche Bedeutung ab.

Es gibt letzte Worte bekannter Christen, die die Botschaft der Jahreslosung 2008 aufgreifen oder vertiefen.



Beispiele für „letzte Worte“

Dietrich Bonhoeffer (deutscher Theologe und Widerstandskämpfer gegen den Nationalsozialismus)

Bei seiner Hinrichtung am 9. April 1945 im Konzentrationslager Flossenbürg sagte er:

“Das ist das Ende. Für mich der Beginn des Lebens.”

Gorch Fock (Schriftsteller)

Vor seinem Tod in der Seeschlacht am Skagerak 1916 sagte er:

„Das Meer, in das mein Leib versinkt, ist auch nur die hohle Hand meines Heilands, aus der mich nichts reißen kann.“

Ignatius von Antiochien (Bischof)

In seinem letzten Brief vor seinem Tod um 110 n. Chr. in Rom schrieb er:

„Lasst mich den wilden Tieren zum Fraß werden, dass ich durch sie hindurch zu Gott gelangen möge! Der Tag meiner Geburt – zum ewigen Leben - steht mir bevor. Hindert mich nicht zu leben, indem ihr mich zu sterben hindert!“

Namen auf kleine Zettelchen schreiben

Die Jugendlichen bekommen in kleinen Gruppen jeweils den Namen des Autors eines „letzten Wortes“. Am besten werden die Namen durch Los den Gruppen zugeordnet. Anschließend sollen die Gruppen innerhalb einer bestimmten Zeit durch Befragen von Personen auf der Straße, Rechercheanrufen bei Dritten, Nachschlagen in Büchern oder Suche im Internet - je nach Verfügbarkeit - möglichst viel über diese Person zusammentragen.

Anschließend treffen sich wieder alle Gruppen und jede Gruppe stellt ihre Person kurz vor. Zum Schluss wird von den Mitarbeitenden das „letzte Wort“ der entsprechenden Person vorgelesen. Anschließend können von ihm weiterführende Gedanken vorgetragen werden, an die sich ein Gespräch in der Gruppe anschließen kann. Dabei kann auch sehr gut auf Ähnlichkeiten und Parallelen zur Jahreslösung 2008 eingegangen werden.

Andreas Lämmle, Altensteig

Gibt es Gott?

Theologischer
Gedankenanstoß
- Teil 1 -



Gibt es Gott?

Ganz schön schwer, eine Antwort zu geben, oder nicht? Da stellt jemand diese Frage und dann steht man da und weiß nicht so recht, was man eigentlich sagen soll. Wie sollen wir auch erklären, dass wir an einen Gott glauben, den man nicht sieht und von dem man oft so wenig zu merken scheint? Und außerdem, vielleicht geht es uns ja auch selber so, dass wir gerne einen richtigen Beweis dafür hätten, dass es Gott gibt.

Der folgende Artikel will Gedankenanstöße geben, über unsere eigenen Zweifel an Gott nachzudenken. Und er will helfen, eine Antwort zu finden, wenn uns mal wieder jemand fragt: „Gibt es Gott überhaupt?“

Fragen und Zweifeln erlaubt

Wenn wir in die Bibel schauen, wird zunächst einmal eines ganz deutlich: Fragen und Zweifel sind erlaubt! In der Bibel begegnen uns Menschen, die selbst gezweifelt haben. In den Psalmen lesen wir davon, dass Menschen das Gefühl haben, Gott habe sich versteckt. Sie kön-

nen schreien und beten so lange sie wollen, er hört nicht (Psalm 13,1). Oder denken wir an Hiob, der mit seinem Glauben völlig am Boden war. Er hat zwar nicht daran gezweifelt, dass es Gott gibt, aber er hat daran gezweifelt, dass Gott es gut mit ihm meint (Hiob 3). Und auch im Neuen Testament begegnen uns Menschen, die ihre Fragen und Zweifel hatten. Schauen wir uns nur die Jünger Jesu an. Viele Wunder von Jesus hatten sie erlebt und doch packte sie immer wieder der Zweifel. Keine Glaubenshelden waren diese Jesusnachfolger, sondern Menschen wie wir. Menschen, die zweifeln und manchmal nicht so richtig wissen, was sie glauben sollen. Eine meiner Lieblingsstellen in der Bibel steht in Mt 28,16-20. Da begegnet Jesus seinen Jüngern nach seiner Auferstehung noch einmal und gibt ihnen den Missionsbefehl „Geht hin in alle Welt!“. Es wird berichtet, dass die Jünger vor Ehrfurcht auf die Knie niedergefallen sind und dann steht ein Satz in der Bibel, der eigentlich gar nicht hier hinpasst. Da heißt es „Einige aber zweifelten“. Sie sind sich nicht sicher, ob es wirklich Jesus ist, der da vor ihnen steht. Selbst jetzt, als der Auferstandene vor ihnen steht.

Ich finde es beeindruckend, wie ehrlich hier die Bibel vom Zweifel der Jünger berichtet.

Mir macht das Mut für meinen eigenen Glauben. Ich muss also nicht alle meine Zweifel und Fragen hinunter schlucken und

schön fromm versuchen, den Glaubenshelden zu spielen, für den alles klar ist. Wenn sogar die Jünger gezweifelt haben, dann darf ich das auch. Die Psalmbeter können uns hier ein echtes Vorbild sein: Sie haben in ihren Gebeten kein Blatt vor den Mund genommen, sondern haben Gott ihren Zweifel in zum Teil ziemlich krassen Worten entgegen geschrien. Ich habe zudem oft erlebt, dass für mich Menschen gerade dann glaubwürdige Christen und Vorbilder im Glauben waren, wenn sie auch ehrlich von ihren Zweifeln erzählten.

Wie können wir nun aber in allem Fragen und Zweifeln eine Antwort finden auf die Frage: „Gibt es Gott?“



Ist die Sache mit Gott vielleicht doch nur ein Wunschtraum?

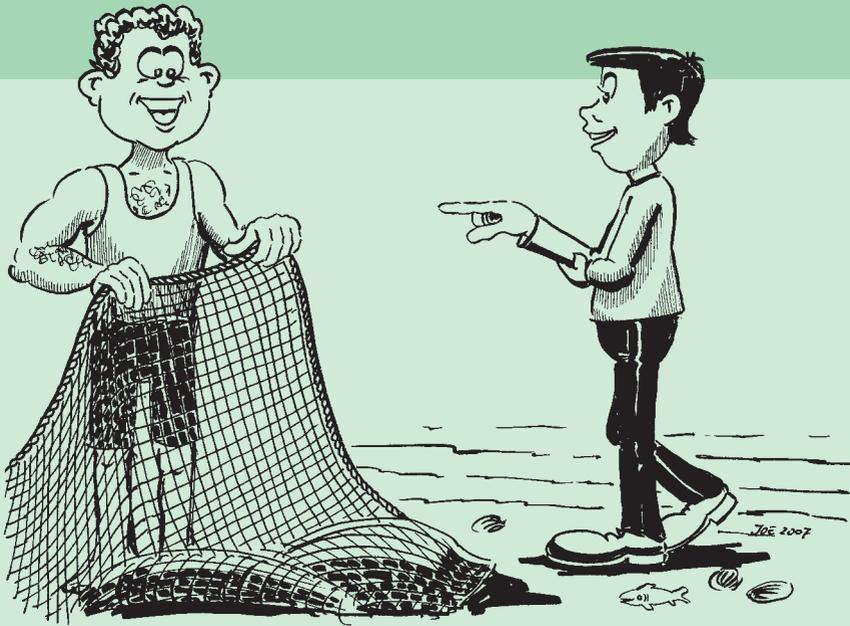
In vielen Gesprächen ist mir immer wieder ein Argument begegnet, warum Menschen sich nicht vorstellen können, dass es Gott gibt. Sie können nicht an Gott glauben, weil ihnen ein klarer Beweis für seine Existenz fehlt. Man kann ihn nicht sehen, nicht fühlen. Es gibt kein physikalisches oder biologisches Experiment, mit dem man nachweisen kann, dass es Gott gibt. Es stimmt, man kann Gott nicht beweisen, aber zugleich gibt es auch keinen Beweis dafür, dass Gott nicht existiert. Es ist zuzusagen eine Patt-Situation. Denn wir kommen nicht weiter mit dem Versuch, Gottes Existenz oder Nichtexistenz beweisen zu wollen. Auch wenn es immer wieder kluge Theologen gegeben hat, die Gott beweisen wollten. Vielleicht hat die eine oder der andere in der Schule schon von den sogenannten Gottesbeweisen gehört. Doch keiner dieser scheinbaren Beweise ist wirklich stichhaltig.

Aber was sollen wir nun jemandem antworten, der meint, ohne einen Beweis nicht an Gott glauben zu können?

In seinem Buch „Jesus für Skeptiker“ führt der Autor Jürgen Spieß ein sehr einleuchtendes Beispiel an, das uns helfen kann zu verstehen, warum wir weder beweisen können, dass Gott existiert noch dass es ihn nicht gibt. Dieses Beispiel stammt ursprünglich von Hans Peter Dürr, dem Direktor des Max-Planck-Instituts für Physik in München. Er wollte mit diesem Beispiel zeigen, wie Experimente und Beweisführung in der Naturwissenschaft funktionieren:

Ein Fischer sitzt am Ufer und fängt mit einem Netz Fische. Ein Mann kommt vorbei und fragt: „Was machst du denn da?“ Der Fischer antwortet „Ich fange Fische“. Der Mann hakt nach: „Was kannst du denn über Fische aussagen?“ Wieder der Fischer: „Zwei Dinge kann ich sagen: Alle Fische haben Kiemen und alle Fische sind mindestens fünf Zentimeter lang!“

„Na, das kann aber so nicht stimmen“, meint der Beobachter. Und er untersucht das Netz des Fischers und dabei stellt er fest, dass das Netz fünf Zentimeter breite Löcher hat. Er sagt darauf zu dem Fischer: „Es könnte aber doch sein, dass es Fische gibt, die kleiner als fünf Zentimeter sind. Die kannst du mit deinem Netz nicht fangen.“



Diese kleine Geschichte macht deutlich, dass das Ergebnis einer Fragestellung immer mit dem „Netz“ zu tun hat, mit dem wir arbeiten. Wenn wir im Bild gesprochen das falsche Netz haben, dann gehen uns einige Fische durch die Lappen. Denn das Ergebnis eines Experimentes oder einer Beweisführung hängt davon ab, mit welchem Messinstrument ich arbeite. Ich kann ja z. B. auch nur mit einer Waage rauskriegen, wie schwer etwas ist und nicht mit einer Lupe. Und über manche Dinge im Leben können wir überhaupt keine eindeutigen Aussagen treffen, so z. B. über den Bereich der Kunst oder bei allem, was wir schön finden. Wie soll ich z. B. beweisen, dass das Bild eines Künstlers schön ist? Oder kann etwa der bis über beide Ohren verliebte Bräutigam beweisen, dass seine Frau wirklich – wie er meint - die aller schönsten Frau der Welt ist? Es gibt also Dinge in unserer Welt, die wir nicht beweisen können. Dazu gehören auch die Liebe und die Religion. In der Liebe kann ich keine Beweise fordern. Ich muss es meiner Frau einfach glauben, dass sie mich gern hat. Denn in ihr Herz schauen kann ich nicht. Genauso ist es im Glauben an Gott. Darüber, ob es Gott gibt, können wir keine objektive, für alle einsichtige und eindeutige Aussage machen.

Dass man Gott nicht beweisen kann, ist also kein Argument gegen die Existenz Gottes. Immerhin können wir Liebe, Schönheit und Gefühle auch nicht beweisen.

Oft wird uns Christen vorgeworfen, dass Gott nur ein Produkt unserer Fantasie sei. Einer der schärfsten Religionskritiker, der Philosoph Ludwig Feuerbach, hat davon gesprochen, dass Gott nur eine sogenannte Projektion des Menschen sei. Nicht Gott habe den Menschen zu seinem Bilde geschaffen, sondern der Mensch habe Gott nach seinem Bilde geschaffen. Die Menschen dichten sich also einen Gott zusammen, der alle guten Eigenschaften hat, die ihnen selbst fehlen und die sie selber gerne hätten: allmächtig zu sein, immer gut, weise, gerecht. Und wie mit einem Beamer projizieren sie alle diese Dinge auf ein göttliches Wesen. Gott existiert also nach Feuerbach nur in den Köpfen der Menschen.

Eine ähnliche Argumentation ist mir selber immer wieder in Gesprächen begegnet.

Wie gesagt, wir können nicht beweisen, dass es Gott gibt, aber gegen die These von Ludwig Feuerbach lassen sich dennoch zwei Argumente anführen.

Zum einen sagt der Wunsch von Menschen, dass es Gott gibt, noch nichts darüber aus, ob Gott existiert. Vielleicht hat Gott ja auch die Sehnsucht nach ihm in unser Herz gelegt.

Zum anderen – und das ist für mich der entscheidende Gedanke – der christliche Glaube entspricht keinem Wunschdenken. Denn für uns Christen zeigt sich Gott in seinem Sohn Jesus Christus. Und das Leben dieses Jesus von Nazareth verlief garantiert nicht so, wie wir uns das wünschen würden: Als Baby unter armseligen Verhältnissen zur Welt gekommen, dann später als Wanderprediger kein Dach über dem Kopf, von den religiösen Führern gehasst und dann elend wie ein Verbrecher hingerichtet. Wenn man sich die Geschichte eines Gottes, der auf die Erde kommt, ausdenken müsste, würde man sich doch eine prächtige Erfolgsstory zusammendichten. Die Leute damals haben sich nämlich kaputt gelacht über diesen Gott, der am Kreuz stirbt. Man hat z. B. in Rom eine antike Karikatur gefunden mit einem Esel, der am Kreuz hängt. Dumm wie ein Esel muss ein Gott sein, der so stirbt.

Für mich spricht das Leben von Jesus, wie es die Evangelien berichten, eindeutig gegen die These von Feuerbach, dass unser Glaube nur ein Wunschdenken ist.

Natürlich ist das noch kein Beweis dafür, dass es Gott gibt. Aber wir Christen müssen uns auch nicht einreden lassen, dass wir eben mit dem Leben auf der Erde nicht zurecht kommen und uns deshalb den Glauben an einen Gott herbeiwünschen würden. Es gibt gegen, aber genauso auch für die Existenz Gottes Gründe und Argumente.

In Jesus zeigt uns Gott sein Gesicht

Der Reformator Martin Luther hat immer wieder betont, dass Gott für uns dunkel und verborgen ist. Wir wissen nicht genau, wie er ist. Es bleibt uns unverständlich, warum er manches Mal so und nicht anders handelt. Doch in seinem Sohn Jesus Christus offenbart Gott, wie er ist. Im Leben von Jesus, in seinen Worten und Taten zeigt uns Gott sein Gesicht. „Wer mich sieht, der sieht den Vater“, sagt Jesus im Johannevangelium (14,9; vgl. auch 10,30 u.a.).

Der Schriftsteller Adrian Plass erzählt in seinem Buch *Andromedas Briefe* eine Geschichte, die für mich ganz eindrücklich deutlich macht, was es heißt, dass Gott uns in Jesus zeigt, wie er ist:

Ein Mönch wird immer wieder vom Zweifel an Gott geplagt, wie Gott das Leid auf dieser Welt zulassen kann. Richtig zornig wird er deshalb auf Gott. Von einem Mitbruder bekommt er den Rat, in die Kapelle zu gehen und das Kreuz mit der angenagelten Jesusfigur anzusehen. Dabei soll er sich immer wieder einen Satz vorsagen: Er ist mit uns mitten drin. Der Mönch folgt dem Rat und nach einiger Zeit berichtet er seinem Mitbruder, was er erlebt hat: „Ich habe mich vor dem Kreuz auf den Boden gekniet und immerzu das schmerzverzerrte Gesicht von Jesus angeschaut. Dabei sagte ich mir diesen Satz: Er ist mit uns mitten drin. Und irgendwann war mir, als ob er beginnen würde zu reden: Ich bin mit euch mitten drin, ich bin mit euch mitten drin.“



Weil Gott in Jesus Mensch geworden ist und bis in die tiefsten Tiefen des Lebens hinabgestiegen ist, darum können wir sicher sein: Er ist mit uns mitten drin. Wir mögen manches Mal Gott nicht spüren, vielleicht sogar nicht mehr glauben können, doch er ist gerade da mit uns mitten drin, wo wir meinen, völlig allein zu sein.

Wie Gott ist, können wir an Jesus ablesen. Hier zeigt er uns sein Gesicht.

Wie ist das nun – gibt es Gott?

Auch wenn das Neue Testament davon spricht, dass Gott uns in Jesus zeigt, wie er ist, ein Beweis ist das nicht dafür, dass es Gott gibt. Letztlich stellt uns die Frage nach Gott vor die Herausforderung, ohne Beweis und eindeutiges Zeichen Glauben zu wagen. Ein bisschen ist das, wie wenn man im Schwimmbad vom 5m-Brett springt. Da muss man einfach abspringen und darauf vertrauen, dass die unten in der

Zwischenzeit nicht das Wasser haben ablaufen lassen. Glauben heißt, darauf zu vertrauen, dass Gott da ist und uns nicht fallen lässt. Vertrauen baut nicht auf Beweise, sondern verlässt sich darauf, dass der einen nicht enttäuscht, dem man vertraut.

Im Johannesevangelium wird ein nachdenkenswerter Satz von Jesus berichtet. Zu Leuten, die sich nicht so ganz sicher waren, ob Jesus nicht doch ein religiöser Spinner war, sagte er: „Wenn jemand wissen will, ob das, was ich sage, von Gott ist, dann wird er es herausfinden, indem er es tut.“

Jesus fordert uns auf, unsere prüfende Distanz aufzugeben. Ob am Glauben etwas dran ist, werde ich dann herausfinden, wenn ich mich darauf einlasse. Wenn ich versuche, so zu leben, wie es Jesus gesagt hat. Es kann jedoch sein, dass Gott sich mir dann vielleicht ganz anders zeigt, als ich es mir vorstelle. Aber Jesus hat versprochen, dass Gott sich zeigen wird auf seine Art und Weise.

Was ist nun meine Antwort auf die Frage: „Gibt es Gott?“

- Das eine ist: Mit Argumenten und der Forderung nach Beweisen kommen wir zu keiner eindeutigen Antwort.
- Das zweite: Gott mag uns unfassbar und wie im dichten Nebel unserer Fragen und Zweifel verborgen scheinen; in Jesus zeigt er uns, wer er ist.
- Das dritte: Zu einer Antwort für uns selber kommen wir nur, wenn wir uns auf den Glauben einlassen und Vertrauen wagen. Jesus hat versprochen, dass dieses Vertrauen nicht enttäuscht werden wird.

Cornelius Kuttler, Calw-Altburg

Literatur-
tipp:
Manfred
Lütz,
Gott - eine
kleine Ge-
schichte
des Größ-
ten

Maria

Die Mutter Jesu zwischen
Freud und Leid

Biblische
Überlegungen

Mutter Jesu



Bibeltexte:
Johannes
2, 1-12 und
Johannes
19, 25-27

Wenn wir an Maria denken, dann fällt uns meistens Weihnachten ein. Denn unser Bild von Maria ist meist vom Bild in der Krippe geprägt. Und dieses Bild wirkt oft verklärt, weltfremd, naiv. Aber Maria wird in verschiedenen Zusammenhängen und Situationen in den Evangelien erwähnt (siehe Bibelstellen im Anhang). Für das Johannes-Evangelium steht eine andere Wirklichkeit im Mittelpunkt, auf die ich mich beschränken möchte:

Maria, die Mutter Jesu wird im Johannesevangelium nur zweimal erwähnt. Eine Weihnachtsgeschichte gibt es gar nicht. Dabei nennt Johannes noch nicht einmal den Namen von Maria, der Mutter Jesu. Er bezeichnet sie immer einfach als seine Mutter. Es gibt Übersetzungen, bei denen von Maria die Rede ist, aber dies stimmt nicht mit dem griechischen Urtext überein. Andererseits bezeichnet das Johannes-Evangelium keine andere Person als Mutter. Maria wird so zum Grundbeispiel einer Mutter (denn bei der Nikodemus-Geschichte geht es allgemein um den Begriff der Mutter, die Kinder gebärt). Johannes beschreibt also immer die Beziehung zwischen Jesus und seiner Mutter. Wenn man die zwei Bibelstellen genauer betrachtet, spürt man auch das Besondere an dieser Beziehung.

Genauer hingeschaut - Hochzeit zu Kana

Jesus, seine Jünger und seine Mutter sind zu einer Hochzeit eingeladen. Zur damaligen Zeit war eine Hochzeit ein mehrtägiges Fest, an dem sehr viele Menschen teilnahmen. Dann passiert etwas Peinliches: Der Wein geht zu Ende. Vielleicht sind zu viele Gäste gekommen oder das Brautpaar hat sich verkalkuliert. Maria mischt sich ein und ist so ganz die sorgende Mutter. Sie sagt zu ihrem Sohn: "Sie haben keinen Wein mehr!" Eine seltsame Reaktion. Was bewegt sie zu diesem Verhalten? Jesus ist doch nicht für die Hochzeit verantwortlich. Hatte er Beziehungen zu dem Paar? Doch die Mutter traut mit ihrer Feststellung ihrem Sohn etwas zu. Sie weiß, dass er seit der Taufe mit Vollmacht ausgestattet ist. Sie traut ihm zu, dass er das Fest retten kann. Aber die Reaktion von Jesus ist sehr heftig und er fährt seine Mutter scharf an. Aber sie lässt sich nicht beirren. Sie vertraut ihm und sagt zu den Dienern: "Was er euch sagt, das tut." Jesus handelt und verwandelt das Wasser in Wein: Das Fest ist gerettet, ja es findet seinen Höhepunkt.

Bibeltext:
Johannes
2,1-12

Genauer hingeschaut - Maria unter dem Kreuz

Nicht das Fest, sondern der Abgrund des Todes steht bei der anderen Erwähnung Marias in der Mitte: Fast alle Jünger sind geflohen, auch Petrus, der vorher eine große Klappe hatte. Maria folgt ihrem Sohn auch in dieser Stunde. Ich kann mir vorstellen, dass ihr Herz schwer ist. Was gibt es Schlimmeres, als wenn eine Mutter den Tod ihres Sohnes miterleben muss, dazu bei einem derart grausamen Abschlichten. Aber sie will ihren Sohn auf seinen letzten Weg begleiten, sie will standhalten und nicht davonlaufen. Und dann steht sie unter dem Kreuz und muss das Leiden ihres Sohnes mit ansehen. Sie steht nicht alleine. Der Jünger Johannes ist nicht fortgerannt. Auch er hält aus, bei Jesus und bei Maria. Sie setzt sich dem Leid aus und läuft nicht davon. Auch Jesus sieht, dass auch seine Mutter leidet und will für sie Beistand und Trost. Seine Mutter soll nicht alleine zurückbleiben. So gibt er ihr Johannes zu ihrem Sohn und sie soll für Johannes

Bibeltext:
Johannes
19, 25-27

eine Mutter sein. Bei allen Evangelien werden Frauen erwähnt, die von Weitem zusehen und die auch keinen Kontakt zu Jesus haben. Bei den anderen Evangelien wird die Mutter Jesu nicht erwähnt. Nur bei Johannes wird seine Mutter hervorgehoben. Gerade in der Kunst findet man viele Werke, die diese Szene wiedergeben: Maria und Johannes unter dem Kreuz. Auch die 12. Station eines traditionellen katholischen Kreuzwegs stellt diese Szene aus dem Johannesevangelium dar.

Maria in den verschiedenen christlichen Konfessionen

Bei den katholischen Christinnen und Christen nimmt Maria eine besondere Stellung ein. Sie wurde schon früh als Gottesgebälerin geehrt. Auf dem Konzil von Ephesus (431 n. Chr.) wurde die Gottesmutter-schaft Marias festgelegt. Denn Jesus, den sie geboren hat, ist nach christlicher Überzeugung Gott und Mensch zugleich. Nach katholischem Verständnis kann sie für uns Fürsprache bei Gott halten. Manchen Menschen ist es eine Hilfe, nicht nur zu Gott und Jesus zu beten, sondern auch um Fürsprache bei Maria und den Heiligen zu bitten. Dabei lehrt die katholische Theologie, dass ausschließlich Gott handelt. Die Funktion von Heiligen und Maria ist allein die Fürsprache, wie die durch einen Freund, den wir um sein Gebet bitten. Ein häufiges Missverständnis ist auch, dass Maria angebetet wird. Das stimmt theologisch nicht, auch wenn die Volksfrömmigkeit teilweise dieses Verständnis hat.

Für Martin Luther war klar, dass wir mit unseren Bitten direkt zu Gott kommen dürfen und keine Umwege beispielsweise über Maria brauchen. Aber auch er hielt Marienpredigten. Dabei betonte er besonders den Gehorsam und den Glauben von Maria, die uns ein Vorbild sind. Besonders gerne predigte er über den Lobgesang der Maria aus dem Lukas-Evangelium. Man findet ihn für die Verwendung im Gottesdienst auch im Evangelischen Gesangbuch.

Ideen für die Gruppenstunde

Thema: Wo können wir in unserem Leben Freud und Leid entdecken?

- Die beiden genannten Bibelstellen werden vorgelesen
- Kurze Stille
- Gespräch in der Gruppe
In diesen Bibelstellen geht es um ein freudiges Ereignis und um ein trauriges Ereignis. Bei beiden Ereignissen ist Maria dabei. Wo habt ihr schon solche Erfahrungen gemacht?
- In Kleingruppen werden Plakate hergestellt zum Thema: Freud und Leid im Leben.
- Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor.

Material:
Plakate,
Stifte, Zeit-
schriften,
Klebstoff

Thema: Ich stehe unter dem Kreuz

- Das Bild von Matthias Grünewald wird in die Mitte gelegt oder als Folie auf einen Tageslichtprojektor aufgelegt. (Bild ist in Farbe zu finden unter http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/36/Mathis_Gothart_Gr%C3%BCnewald_007.jpg. Es kann lizenzfrei in jeder Form verwendet werden.)
- Meditative Musik spielen und eine Zeit der Stille lassen.
- Fragen zum Bild:
Was seht ihr auf dem Bild?
Welche Gefühle weckt dieses Bild?
(Fragen einzeln stellen und nicht auf einmal)
- Ich stehe unter dem Kreuz
Ein großes Kreuz an die Wand hängen. Dies kann man entweder aus Pappe oder aus Holz herstellen. Alle bekommen ein Papier (DIN A 6) und schreibt zu folgender Frage etwas auf:
Ich stehe unter dem Kreuz:
Ich denke...,
Ich fühle...,
Ich bin traurig, weil...

Jede und jeder kann einen oder mehrere Gesichtspunkte auswählen. Danach werden die Zettel unter das Kreuz geheftet und wer möchte, kann den eigenen Beitrag auch vorlesen. Wichtig! Auf den Zetteln sollen keine Namen stehen. Wer anonym bleiben will, darf das.

Material:
Kreuz,
Papier
(DIN A6),
Stifte

- **Auswertung:**
Kurze Auswertungsrunde: Wie ging es mir dabei?

Ideen für eine Andacht



Thema: Ich bringe das Leid der Welt unter das Kreuz

In der Mitte des Raumes wird aus dicker Pappe ein breites Kreuz gelegt. Daneben werden Teelichter bereitgestellt. Die Andacht sollte nach der Gewohnheit der jeweiligen Gruppe gehalten werden. Als Bibeltext wird Joh. 19, 25-27 vorgelesen. Es folgen Gedanken, die sich an den „Biblichen Überlegungen“ orientieren. Anschließend kann jede und jeder eine kurze Fürbitte sprechen und eine Kerze anzünden und diese dann auf das Kreuz stellen. Zwischen den Fürbitten kann das Taizé Kyrie oder ein anderes Kyrie gesungen werden. Diese Gebetsrunde wird dann mit dem Vater Unser abgeschlossen.

Bibelstellen zum Weiterarbeiten

- Mt. 1, 18-25 Lk. 2, 1-21 Jesu Geburt
- Mt. 12, 46-50; Mk. 3, 31-35; Lk. 8, 19-21 Jesu wahre Verwandte
- Mt. 13, 53-58 Jesu Verwerfung in Nazareth
- Lk. 1, 26-56 Ankündigung der Geburt; Besuch bei Elisabeth; Marias Lobgesang (Magnifikat)
- Lk. 2, 29-35 Simeon
- Lk. 2, 48-52 Der zwölfjährige Jesus im Tempel
- Apg. 1, 14 Nach Christi Himmelfahrt

Beate Beyer, Tübingen-Derendingen

Literatur-
tipp:
Sue + Larry
Richards
„Alle
Frauen der
Bibel“

Durch dick und dünn

Eine Vorleseandacht
Abraham



Bibeltext:
1. Mose 11,
27 - 25,11

Als Sohn von Tahar ist er bereits von Ur in Chaldäa nach Haran im Land Kanaan ausgewandert. Eine Immigranten-Biografie. Das heißt, er wuchs bereits als Fremdling auf und hätte es damals bereits Klatsch-Blätter gegeben, wäre von ihm wahrscheinlich des Öfteren zu lesen gewesen. Er muss seinen Nachbarn schon etwas verwunderlich vorgekommen sein. Seine Geschäfte gehen gut, und man zählt ihn wirtschaftlich sicherlich zur High-Society. Doch unglücklicherweise bleibt die Ehe mit Sara kinderlos. Soweit, so normal, passiert immer wieder. Doch dann nimmt sein Leben eine besondere Wendung. Er bekommt von Gott persönlich den Auftrag noch mal auszuwandern. Wohin allerdings erfährt er nicht genau: „In ein Land das ich dir zeigen will.“ Das ist doch wirklich was zum Tratschen. Hat der sie nicht alle? Nochmal alles stehen und liegen lassen und davonziehen? Gut, Nomaden waren auch seine Nachbarn, aber nach irgendwo ziehen? Doch Abraham lässt sich nicht davon abbringen, schließlich hat er einen Auftrag. So bricht er dann eines Tages mit Hab und Gut und großen Teilen der Verwandtschaft auf - mit unbekanntem Ziel.

Unterwegs weitere Schlagzeilen:

- „Skandal am Königshof Ägyptens“ (1. Mose 12, 10-20): er gibt seine Frau als seine Schwester aus. Der Pharao begehrt die schöne Sara und will sie Abraham abkaufen. Der ist reichlich in der Klemme und Gott muss eingreifen und steckt dem Pharao die ganze Geschichte mit reichlich Plagen inklusive, so dass der die Reisegruppe weiterschickt.
- „Zoff um Weideland“ (1. Mose 13, 1-13): Beim Aufteilen der Weidegründe kommen sich die Hirten seines Schwagers Lot und die eigenen in die Haare und die beiden trennen sich, bis Abraham ihn beim
- „Paukenschlag des Nachts“ aus der Gefangenschaft befreit (1. Mose 14, 11-16): Nachdem es von allein mit der verheißenen Kinderschar nicht recht klappen will, kommt Sara auf eine ganz verwegene Idee:
- „Die erste Leih-Mutti“ wird erfunden (1. Mose 16, 1-6): Die Dienerin Hagar bringt Abraham einen Sohn zur Welt. Doch diese Konstellation bringt viel Ärger ins Haus. Dann der Abschied:
- „Kuhhandel mit höchster Stelle“ (1. Mose 18, 16-33): Abraham handelt Gott runter von 50 auf 10 Gerechte, um derentwillen Gott die Städte Sodom und Gomorra verschonen soll. Doch auch diese 10 finden sich nicht und so legt Gott die Städte in Schutt und Asche, errettet aber wenigstens Lot und dessen Familie. Es geht ähnlich spektakulär weiter ...
- „Vater mit 100“ (1. Mose 21, 1-7) wer hätte das noch für möglich gehalten und prompt der nächste Auftrag
- „versuchter Ritual-Mord“ (1. Mose 22, 1-19) Er soll das lang ersehnte Kind als Brandopfer darbringen, wird aber kurz vor der Ausführung von diesem Auftrag entbunden.

Eine insgesamt schillernde Lebensgeschichte. Besonders ist jedoch die Tatsache, dass er bis heute als Glaubensvorbild im Gespräch ist. Dies hat gleich mehrere Gründe:

- Er ist ein Mensch, der auf Gottes Wort hört und mit ihm in Verbindung steht.
- Er vertraut den Zusagen auch gegen alle offensichtlichen Widersprüche.
- Er kann warten, denn die Zusagen werden nicht im Handumdrehen Wirklichkeit.
- Er schafft Erinnerungsstätten, indem er Tempel und Altäre baut.

Abraham ist sich sicher, dass Gott mit ihm auf dem Weg ist. Diese Gewissheit lässt ihn Neues wagen, lässt ihn vertrauen, lehrt ihn mit Tiefschlägen umzugehen, gibt ihm einen langen Atem. Unsere Lebensschlagzeilen lauten anders. Dennoch gilt: Gott ist mit uns unterwegs - mit mir und mit Dir!

Idee zur Vertiefung: Die Jugendlichen finden Schlagzeilen für eigene Erfahrungen und Erlebnisse.

Thomas Volz, Böblingen

Alles im Eimer?!

Oder: Was hat ein Eimer mit dem verlorenen Sohn zu tun?

Idee

Im ersten Teil des Abends steht der Eimer spielerisch im Mittelpunkt. Danach wird mit den mitgebrachten Eimern ein Eimertheater entwickelt, das das Gleichnis des verlorenen Sohnes als Grundlage hat. Bei ihm war zu einem bestimmten Zeitpunkt seines Lebens auch alles im Eimer: das Geld, die Freunde, die Beziehung zum Vater, sein Leben. Die Besonderheit an diesem Theaterstück ist, dass das Gleichnis anders ausgeht und der Vater in drei Variationen dem Sohn jeweils nicht verzeiht, sondern ihn seinen Zorn spüren lässt. Im Impuls wird dies aufgearbeitet. Erst jetzt findet eine Gegenüberstellung mit dem wirklichen Ende des Gleichnisses statt: Gott zeigt sich als verzeihender und liebender Vater. Ein persönlicher „Alles im Eimer-Teil“ rundet den Abend ab und stellt einen noch stärkeren Lebensbezug zwischen dem Gleichnis und dem realen Leben der einzelnen Jugendlichen her.



Anzahl

Mindestens 6 Jugendliche (dann am besten nur zwei Gruppen machen), nach oben (fast) keine Grenzen, Spiele und Spieldauer müssen dann angepasst werden.

Dauer

Je nach Anzahl der Teilnehmenden, ca. 90 Minuten reine Spielzeit. Wer noch einen Liedblock oder Ähnliches einbauen möchte, sollte mehr Zeit einplanen oder Teile streichen.

Material

Eimer ..., Tennisbälle (+ evtl. weitere Wurfgeschosse), durchsichtiger Messbecher, Maßband, Stoppuhr, Stifte, Papier, Tesa, Kopien vom Gleichnis vom verlorenen Sohn, Notizblock, Stifte, Sandeimer, Süßigkeiten, evtl. Minieimer mit Spruch oder Bild gefüllt

Eimer mitbringen

Alle Jugendlichen sollen einen Eimer mitbringen, was natürlich das Interesse auf den Abend weckt. Sicherheitshalber sollten die Mitarbeitenden aber einige Extraeimer für die Vergesslichen oder Faulen in petto haben.

Spiele und Aktionen

Eimergruppeneinteilung

Die Jugendlichen werden je nach Gruppengröße in zwei bis drei Kleingruppen eingeteilt. Dazu kommen alle Eimer in die Mitte und die Mitarbeitenden sortieren wahllos unterschiedlichste Eimer in zwei bis drei Eimergruppen. So wie die Eimer gruppiert wurden, setzen sich nun auch die Kleingruppen der Jugendlichen zusammen.

Eimerwurf

Ein großer Eimer wird in einem vorher festgelegten Abstand aufgestellt. Von der Startlinie aus versuchen die Jugendlichen, so viele Tennisbälle wie möglich in den Eimer zu werfen. Bei kleineren Kleingruppen mit maximal fünf Jugendlichen versuchen alle ihr Glück. Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, für jedes Spiel jeweils 3-4 Freiwillige zu benennen. Als Alternative können auch unterschiedlichste Wurfgeschosse verwendet werden (z. B. neben diversen Bällen auch ein Zeitungsknäuel, ein Papierflieger, ein nasser Waschlappen etc., der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt). Die unterschiedlichen Wurfgeschosse erschweren natürlich die Trefferquote, weil jedes Wurfgeschoss anders geworfen werden muss.

Für die Punktevergabe erhält jede Gruppe einen Eimer, in dem Tennisbälle als Punkte gesammelt werden:

- die beste Gruppe beim Eimerwurf erhält 2 Bälle,
- die zweitbeste 1 Ball,
- die schlechteste Gruppe keinen Ball.

In diesem Sinne werden auch die nachfolgenden Spiele bewertet.

Dauer: ca.
5 Minuten

Eimerfüllstand abschätzen

Die Jugendlichen schauen sich einen durchsichtigen Messbecher mit Messskala an und bekommen dann verschiedene Eimer mit unterschiedlichem Füllstand vorgesetzt. Pro Eimer soll verdeckt ein schriftlicher Tipp abgegeben werden, wie viel Liter bzw. Milliliter sich in diesem Eimer befinden. Es wird ausgewertet, welche Gruppe insgesamt die besten Schätzergebnisse erzielen konnte. Die Wertung erfolgt wie beim vorherigen Spiel.

Dauer: ca.
5 Minuten

Eimertrommelkonzert oder „Stomp“

Vielleicht ist manchen das Musical „Stomp“ ein Begriff. Hier wird Percussionmusik mit Alltagsgegenständen gemacht, bevorzugt auf großen Blechheimern, mit Besen und anderen Gegenständen.



Die Aufgabe an die Gruppen lautet, mit ihren Eimern eine kurze Percussion einzuüben. Erlaubt sind Körperteile, Stimme, Eimer und was an zusätzlichem Material selbst gefunden wird (z. B. Kugelschreiber, Liederbücher etc.). Die Aufgabe lautet:

- nichts darf während der Performance kaputtgehen (weder Eimer noch Kugelschreiber oder Ähnliches)
- die Eimer sind die Hauptmusikinstrumente (ob nun als Trommel oder Trompete oder was auch immer genutzt)
- das Ganze soll sich einigermaßen gut anhören (so dass diese Aktion nicht nur in wildes Durcheinandergetrommel ausartet). Als Beispiel könnte man erklären, dass es gemeinsame Parts gibt, in der alle synchron spielen und vielleicht auch Soloparts vorkommen können. Oder dass es sinnvoll ist, mit lauten und leisen Tönen zu arbeiten, crescendo und decrescendo, staccato und legato. Es ist auch möglich, mit der Stimme zu arbeiten, z. B. Kopf in den Eimer und mit der Zunge klacken oder mit der Stimme Basstöne erzeugen ...

Die Gruppen bekommen 15 Minuten Zeit, um ihren Auftritt vorzubereiten, dann folgt die Aufführung. Das Team der Mitarbeitenden bewertet Synchronität, Fantasie, Abwechslung und „musikalischen Wert“ der Darbietung und verteilt dementsprechend die Punkte.

Dauer: ca.
25 Minuten

Als Tipp: Es könnte sich lohnen, diese Auftritte zu filmen ...



Eimerturm

Pro Gruppe soll mit den mitgebrachten Eimern ein möglichst hoher Eimerturm gebaut werden. Dazu stehen nur 60 Sekunden zur Verfügung (Zeit nach Gruppengröße anpassen, Zeit sollte knapp bemessen sein). Mit einem Maßband wird gemessen, welche Gruppe den höchsten Turm gebaut hat.

Dauer: ca.
2 Minuten

Alles im Eimer-Dalli-Dalli

Pro Gruppe stellen sich zwei Personen zum „Dalli-Dalli“ zur Verfügung. Die Jugendlichen der gegnerischen Gruppen, die gerade nicht an der Reihe sind, warten vor der Tür. Die Spielleitung gibt den Startschuss, und dann soll immer abwechselnd gesagt werden, was alles schief laufen bzw. „im Eimer“ sein kann. Nach 45 Sekunden wird gestoppt und die genannten Aussagen gezählt, doppelte Nennungen werden gestrichen. Welche Gruppe ist am einfallreichsten und schnellsten beim Finden der Möglichkeiten, was alles im Eimer sein kann? – Wichtig: es geht nicht darum, Gegenstände aufzuzählen, die sich in einem Eimer befinden können, wie Frosch, Wasser o. Ä., sondern was alles „im Eimer“ sein kann im Sinne von schief laufen, z. B. Beziehung im Eimer, Kuchen im Eimer, guter Ruf im Eimer etc.

Dauer: ca.
5 Minuten

Eimer-Theater

Eimer-Schauspieler

Jede Gruppe erhält die Kopie des Gleichnisses vom verlorenen Sohn (möglichst in heutigem Deutsch), Lukas 15, ab Vers 11 aber nur bis Vers 20a. Für jede der drei Gruppen wurde unter den kopierten Text ein anderer Zusatz dazugeschrieben.

- Bei Gruppe 1 folgt nach Vers 20a: Und der Vater sah seinen missratenen Sohn und jagte ihn unter Schimpf und Schande wieder davon (der Text darf ruhig ausgiebig ausgeschmückt werden).
- Bei Gruppe 2 steht: Und der Vater entdeckte seinen missratenen Sohn und zeigte ihm die kalte Schulter. Bei allen Beteuerungen sah er durch ihn hindurch, würdigte ihn keines Blickes und ließ ihn spüren, was für ein Nichts er für ihn war (darf ruhig ausgiebig ausgeschmückt werden; Hinweis: die Gedanken des Vaters können laut ausgesprochen werden).
- Bei Gruppe 3: Und der Vater sah ihn und überschüttete ihn mit Vorwürfen. Er machte den Sohn mit Worten und Blicken noch kleiner, als er ohnehin schon war und ließ ihn spüren, dass der diesen Blick verdient hatte. Er jagte seinen missratenen Sohn nicht davon, sondern ließ ihn als Knecht schufteln bis an sein Lebensende. Jeden Cent samt allen Zinsen und Zinseszinsen, den der Sohn von dem ausbezahlten Erbe zum Fenster rausgeworfen hatte, musste er durch die niederste Arbeit wieder zurückzahlen (auch diesen Teil darf man ausgiebig ausschmücken).



Aufgabe ist nun, dass die erhaltene Geschichte im Eimertheater dargestellt wird. Der Anfangsteil darf gerafft werden, der Schwerpunkt soll auf dem Schlussteil liegen.

Das Eimertheater wird, wie der Titel sagt, mit Eimern als Schauspielerfiguren dargestellt. Dazu sollen alle ihre Eimer umdrehen und den umgestülpten Eimer als Kopf betrachten. Aus bereitgestelltem Papier werden große Augen ausgeschnitten und Pupillen aufgemalt. Mit Klebe-

bandröllchen werden diese auf der Eimeraußenwand nebeneinander platziert. Schon sieht der Eimer aus wie eine Person. Wer möchte, kann auch noch Nase und Mund aufkleben. Mit den Eimern in der Gruppe soll die Geschichte vom verlorenen Sohn nachgespielt werden. Dementsprechend sollten die Eimerpersonen gestaltet werden. Dies geschieht hinter einem aufgehängten Leintuch, so dass man die Spielenden, die die Eimer am Eimerrand hochhalten, nicht sieht, sondern nur die Eimerpersonen. Der Fantasie, wie man die Geschichte darbietet, die Schweine darstellt etc. sind keine Grenzen gesetzt. Als Aufgabe gilt, dass frei gesprochen werden soll – somit müssen die Jugendlichen sich richtig mit der Geschichte befassen und lesen sie nicht nur ab. Die



persönliche Betroffenheit spielt so stärker mit hinein und die Jugendlichen versetzen sich mehr in die dargestellten Personen.



Für diese Aufgabe werden ca. 15 Minuten Zeit veranschlagt (ist u. a. davon abhängig wie bibelfest die Jugendlichen sind und ob sie die Geschichte schon kennen).

Eimertheater

Die Eimertheaterstücke werden vorgeführt. Die nicht spielenden Gruppen schauen zu. Bei der Bewertung sollte überlegt werden, ob man sie hier ganz aussetzt oder allen die gleiche Punktzahl gibt. Da es sich hier um einen Teil des Verkündigungsblockes handelt, müssen sich die Mitarbeitenden entscheiden, ob sie diesen durch die Bewertung überschatten möchten.

Dauer: ca.
20 Minuten

Dauer: ca.
10 Minuten

Eimerimpuls

Der Mitarbeitende nimmt sich einen Notizblock und einen Eimer und beginnt damit, die Geschichte nochmals kurz zusammenzufassen. Er zählt auf, wie gut es dem Sohn eigentlich ging, in welchem Reichtum er lebte, intakte Familie, Angestellte etc., jedes dieser Stichworte wird auf ein neues Blatt eines Notizblockes geschrieben. Nun wird Blatt für Blatt umgeblättert (also z. B.: Reichtum – guter Vater – Angestellte – reichliches und gutes Essen – Dach über dem Kopf – schönes Zimmer – Privilegien als Sohn des Hauses – gut situierte Stellung – gute Ausbildung – beste Voraussetzungen für die Zukunft – liebender Vater – netter Bruder - Freundeskreis etc.). Dann erinnert die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter daran, wie es war, als der Sohn weggegangen ist und dem guten Vater den Rücken kehrte. Nach der anfänglichen Vergnügungsphase folgt die „alles im Eimer“-Phase. Er nimmt noch mal den Notizblock zur Hand, liest jedes Stichwort vor, knüllt es zusammen und wirft es in den Eimer (z. B. „Reichliches und gutes Essen – ha! Er hungert, hat fast nichts zu essen und darf sich nicht mal am Schweinefutter vergreifen! – Alles im Eimer!“).

Nachdem alle Blätter zusammengeknüllt im Eimer liegen, wird der Schluss des Gleichnisses in den Bick genommen (z. B. Wie viel Mut der Sohn wohl gebraucht haben muss, um umzukehren, nachdem er sich so unschön aus dem Staub gemacht hat? Oder war es nur noch die pure Verzweiflung? Welche Gedanken haben den Sohn wohl bewegt, als er zurückging? Wie hat er sich wohl die Begegnung mit dem Vater ausgemalt?)



Übergang zum biblischen Text

So wie in den Eimertheaterstücken oder so ähnlich hätte es sich abspielen können. Aber es war anders: der Vater jagt den Sohn nicht davon, zeigt ihm nicht einmal die kalte Schulter, er lässt ihn nicht zur Strafe bis zum Umfallen schufteln. Sondern er sieht ihn und läuft ihm mit offenen Armen entgegen. Er umarmt ihn, freut sich unbändig, dass sein Sohn wieder nach Hause gefunden hat. Er macht ihm keine Vorwürfe, sondern er kleidet ihn neu ein, beschenkt ihn, richtet ihm ein Fest aus. Was für ein Vater! Und mit diesem verzeihenden und liebenden Vater in dem Gleichnis möchte Jesus erklären, was für ein Vater Gott für uns Menschen sein möchte. Dass er weiß, wie wir immer wieder versagen und verzweifeln, Fehler machen und ihm weh tun. Dass Gott, der Vater im Himmel, auch immer mit offenen Armen da steht und uns sogar entgegenkommt. Was für ein liebender Vater. – Auch uns fällt es vielleicht nicht immer leicht, wenn wir zugeben müssen, dass wir falsch gehandelt haben. Dass da etwas in die falsche Richtung gelaufen ist, dass wir falsche Entscheidungen getroffen oder etwas total verbockt haben. Aber wir müssen uns nicht schämen und auf Knien zu Gott rutschen, wir müssen nicht den Kopf einziehen aus Angst, gleich eine gescheuert zu bekommen. Wir dürfen zu Gott kommen und ihn um Verzeihung bitten, und er vergibt und schließt uns in die Arme. Was für ein Gott! Da heißt es dann nicht mehr „Alles im Eimer“, sondern „Da ist nur einer – Gott“.

Dauer: ca.
5 Minuten

Persönliche „Alles im Eimer-Zeit“

Es folgt eine Zeit der Stille, in der alle einen Zettel und einen Stift bekommen und notieren, was bei ihnen gerade „im Eimer“ ist, was nicht gut läuft, was vielleicht Angst macht oder wo Fehler gemacht wurden. Wer möchte, kann Stichworte notieren oder auch als Brief an Gott schreiben. Es sollte auf jeden Fall zu Beginn klar gesagt werden, dass niemand diese Zettel zu lesen bekommt und dass sie am Ende des Abends vernichtet werden. Es darf dazu ermutigt werden, ehrlich

vor Gott zu sein und sein Angebot anzunehmen – dass er vergibt.

Am Schluss dieser Phase (genügend Zeit lassen!) zerreißen alle ihre Zettel oder zerknüllen sie und werfen sie in einen gut als solchen erkennbaren Mülleimer (also nicht nur ein Eimer der vorherigen Spiele, es muss klar sein, dass die Zettel auch im Müll bleiben und später nicht noch mal von jemand in die Hand genommen werden).

Als Abschluss wird gemeinsam das Vaterunser gebetet. Es kann vor dem Beten noch darauf hingewiesen werden, dass im Vaterunser auch darum gebeten wird, dass Gott uns unsere Schuld vergibt. So wird bewusst gebetet und das Vaterunser neu wahr genommen.



Dauer:
ca. 5-10
Minuten

Eimerende

Zum Abschluss des Abends werden die Punkte im Eimer ausgewertet. Der Siegergruppe wird ein „Sandeimer“ mit Süßigkeiten überreicht, mit der Aufgabe, dass sie entscheiden dürfen, wie sie den Inhalt unter den drei Gruppen aufteilen ...

Wer möchte, kann noch kleine Mini-Eimer besorgen (z. B. im Spielwarenladen oder kleine Dekozinkeimer o. Ä.) und diese als Giveaway und Erinnerung verschenken (z. B. mit einem Bild vom verlorenen Sohn oder dem verzeihenden Vater, einem passenden Spruch o. Ä.).

Dauer:
ca. 2-3
Minuten

Sybille Kalmbach, Gärtringen

Warum knallt die Knalltüte?

Ein Artikel – zwei Ideen



Was für eine Frage - weil's halt so ist. Und außerdem, was hat diese Frage in einer Jungenschaft, in einem Mädchentreff oder einem Tee-Kreis zu suchen?

In Psalm 111 heißt es „Groß sind die Werke des Herrn und wer sie erforscht, der hat Freude daran“. Und tatsächlich gibt es bei den Physikern prozentual viel mehr Christen als in der Durchschnittsbevölkerung. Scheint also was dran zu sein, an diesem Satz.

Bei Jugendlichen das Staunen über Gottes geniale Schöpfung zu wecken und ihnen bewusst zu machen, wie schön es ist, dass wir einen Verstand mitbekommen haben, mit dem wir die Wunder dieser Schöpfung wenigstens ansatzweise erahnen können, lohnt also auf jeden Fall. Außerdem macht es Spaß, mit einfachen Materialien zu experimentieren und Altbekanntes neu zu entdecken.

Im Folgenden findet ihr zwei Vorschläge für jeweils einen Nachmittag, der erste ist ein bisschen naturwissenschaftlicher geprägt, der zweite eher technisch.

Vorschlag 1: Warum knallt die Knalltüte?

Hier geht es um Schall und Kommunikation. Dass Schall die Ausbreitung von Luftwellen ist, die wiederum das Trommelfell schwingen lassen und so zu einem Höreindruck führen, wissen wir alle. Schallwellen kann man jedoch nicht nur hören, sondern auch sehen und da wird es interessant.

Da sich Luftschwingungen natürlich nicht direkt beobachten lassen, muss man ein anderes Medium zu Schwingungen anregen. Dazu eignen sich:

- eine Gummimembran, z. B. ein großer, aufgeschnittener Luftballon, der über einen leeren Joghurteimer oder eine große Blechdose gespannt wird. Auf die Membran kommen noch ein paar leichte Krümel wie z. B. Mohnkörner oder Semmelbrösel. Macht man jetzt neben der Dose ordentlich Krach, z. B. mit Topfdeckelschlagen oder ordentlichem Kreischen, fangen die Krümel an zu hüpfen. Die Schallwellen bringen die Gummimembran zum Schwingen und diese die Mohnkörner zum Hüpfen.
- Weingläser kann man mit Schall zum Schwingen bringen, wenn auch nicht so einfach zum Zerspringen. Die spürbaren Schwingungen kann man mit verschiedenen Schallquellen erzeugen – probiert einfach aus, mit welchem Musikinstrument, welcher Stimme oder welchem sonstigen Krach es am besten geht. Um ein Weinglas zum Springen zu bringen, braucht man einen ziemlich hohen und lauten Ton, der sich schlecht mit haus-haltsüblichen Mitteln erzeugen lässt.



- Eine Glasplatte kann man mit einem Geigen- oder Cellobogen (ein ausrangiertes Modell verwenden!) zum Schwingen bringen. Dazu ist allerdings ein bisschen Bastelei nötig: In die Glasplatte mit einem Fliesenbohrer in der Mitte ein Loch bohren. Als Halterung kann man einen auf ein Brett montierten Vierkantstab verwenden, in den an der oberen Stirnseite ein Loch gebohrt wird. Hier wird jetzt die Glasplatte mit Hilfe einer Holzschraube und zwei Gummistücken als „Unterlegscheiben“ montiert, so dass sie in der Mitte fixiert ist, die Ränder jedoch frei schwingen können. Streut man feinen, trockenen Sand auf die Scheibe und streicht mit dem Bogen über eine Kante, bilden sich Muster im Sand. Da, wo die Scheibe heftig schwingt, wird der Sand weggefegt, an den Stellen, wo sie wenig schwingt, bleibt er liegen. Der entstehende Ton hängt von Größe, Form und Dicke der Glasscheibe ab, außerdem davon, wo man mit dem Bogen ansetzt.
- Am eindrucksvollsten finde ich die Schallkanone. Der Boden einer PET-Flasche wird mit dem Messer abgeschnitten und durch ein Stück Klarsichtfolie ersetzt, das mit einem Gummiring über das Loch gespannt wird. Der Flaschenhals ist das Kanonenrohr. Richtet man die Kanone auf eine Kerzenflamme und schlägt kurz auf den Klarsichtfolienboden, wird die Kerzenflamme ausgeblasen. Mit etwas Übung schafft man das aus bis zu einem Meter Entfernung. Erzeugt man etwas Rauch, z. B. mit brennendem, feuchtem Papier, lässt sich dieser mit der Schallkanone sehr schön wegpusten.

Toll ist eine Schallkanone im Großformat, z. B. aus einer Waschmitteltrommel in Kombination mit einem Rauch- oder Nebelgenerator. Damit kann man auch auf größere Entfernungen Effekte erzielen. Ideal, wenn fürs nächste Gemeindefest noch ein Beitrag für die Spielstraße gebraucht wird.

Spielereien zum Thema Schallübertragung gibt es viele – von „Stille Post“ bis zum Schnurtelefon. Die meisten davon werden Jugendliche allerdings als kindisch empfinden. Was auch bei dieser Altersgruppe noch ankommt, ist das Gartenschlauchtelefon, bestehend aus 5 m



Gartenschlauch und zwei Trichtern. Im Gegensatz zum Schnurtelefon funktioniert es auch um die Ecke und durch die angelehnte Tür, außerdem werden leise Geräusche sehr viel besser übertragen.

Vorschlag 2: In jeder und in jedem steckt ein Ingenieur

Brückenbau

Zu diesem Thema kann man einen Bauingenieurswettbewerb ausloben. Mit einem gegebenen Satz an Materialien (z. B. 3 DIN A4 Blätter Papier) soll eine Brücke über einen 20 cm breiten Plastiktütenfluss gebaut werden. Wer kann am meisten Gewicht auf seine Brücke stellen, ohne dass sie zusammenbricht?

Bootsbau

Auch hier geht es darum, möglichst viel Zuladung auf ein selbst gebautes Boot zu packen, ohne dass es untergeht. Als Baumaterialien eignen sich Papier, dicke Alufolie und Knete. Alufolie und Knete gehen als Kugel unter, ihre Dichte ist größer als die von Wasser. Formt man jedoch ein Boot daraus, verdrängt dieses soviel Wasser, dass es schwimmt. Als Zuladung kann man Murmeln verwenden, die haben alle das gleiche Gewicht, so dass sich die Beladung der Boote gut vergleichen lässt.

Zeitmessung

Womit kann man eine Uhr oder eine Stoppuhr bauen? Auch hier können mehrere Gruppen an verschiedenen Projekten arbeiten. Jede Gruppe sucht sich dabei aus einem Haufen verschiedener Materialien das benötigte aus. Hier ein paar Vorschläge, kreative Jugendliche finden aber bestimmt auch andere Möglichkeiten:

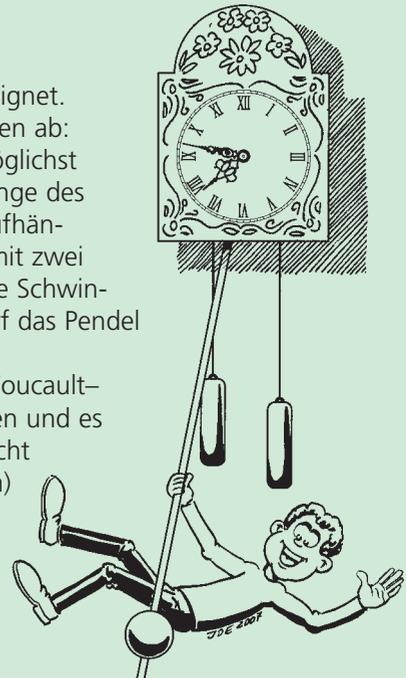
• *Wasseruhr*

Aus einer Blechdose mit einem kleinen Loch am Boden oder am unteren seitlichen Rand fließt Wasser in einen darunter stehenden Messbecher. Dieses Modell eignet sich gut als Stoppuhr für eine Runde Rennen rund ums Gemeindehaus. Beim Start nimmt man den Finger vom Loch, am Ziel wird gemessen, wie viel Wasser im Messbecher ist. Wie genau so eine Uhr ist, hängt von verschiedenen Faktoren ab: Größe des Lochs im Verhältnis zur Zeitspanne, die gemessen werden soll, Wasserspiegel in der Dose, Reaktionsgeschwindigkeit der messenden Person, ...

• *Pendeluhr*

Auch die ist zur Messung kurzer Zeitspannen geeignet. Die Genauigkeit dieser Uhr hängt von drei Faktoren ab: dem Gewicht, das als Pendel verwendet wird (möglichst schwer, möglichst kleiner Luftwiderstand), der Länge des Pendelfadens (je länger, desto besser) und der Aufhängung des Ganzen (möglichst reibungsarm, z. B. mit zwei ineinander hängenden Schlüsselringen). Damit die Schwingungsfrequenz eine Zeit lang konstant bleibt, darf das Pendel nicht mehr als ca. 10° ausgelenkt werden.

Eine echte Herausforderung wäre der Bau eines Foucault-Pendels, mit dem man die Erddrehung beobachten und es damit als richtige Uhr benutzen kann. Dazu braucht man allerdings einen mindestens 3 m (besser 5 m) hohen Aufhängungspunkt, ein mindestens 5 kg schweres Gewicht und ein entsprechend stabiles Seil. Schafft man es, das Pendel so reibungsarm aufzuhängen, dass es ein paar



Stunden lang schwingt, bzw. stößt man es immer wieder genau in Schwingungsrichtung an, kann man beobachten, wie die Erde sich darunter wegdreht, wie sich also die Schwingungsebene ganz von allein gegenüber dem Boden verändert.

- **Kerzenuhr**

Alles, was langsam abbrennt, ist als Zeitmesser geeignet und wurde bis zur Erfindung der Taschenuhr auch als solcher verwendet. Dünne Kerzen und Öllampen mit durchsichtigen Ölgefäßen z. B. wurden schon in der Antike als Uhr verwendet, mutige Leute nehmen zum Messen kürzerer Zeitspannen auch gerne Zündschnur. Zusammen mit einem Böller gibt das einen Kurzzeitwecker mit Knalleffekt.

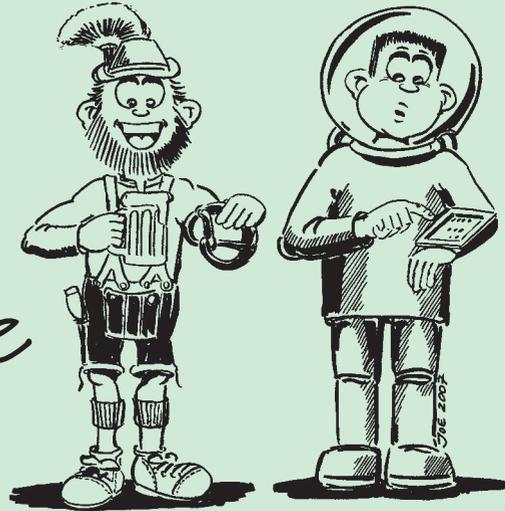
Hat man sich dann eine Zeit lang mit Zeitmessung beschäftigt, kann man noch darüber nachdenken, wie das wäre, wenn wir in unsrem Denken nicht an das stete Fortschreiten der Zeit gebunden wären, Vergangenheit und Zukunft also in einem beobachten könnten. Dann könnten wir unser Leben sehen, so wie Gott es sieht – alles auf einen Blick. Die Menschen, die zur Zeit des Alten Testaments lebten, hatten da noch eher ein Gefühl dafür. Das merkt man einerseits an der Art, wie Geschichten erzählt und aufgeschrieben werden, andererseits an solchen Sätzen wie „1000 Jahre sind vor dir (Gott) wie ein Tag“ (Ps 90,4).

Alle diese naturwissenschaftlich oder technisch angehauchten Themen lassen sich am besten in Geschlechter getrennten Gruppen bearbeiten. Nichts bremst Mädchen in ihrem Interesse für Technik so sehr, wie die Anwesenheit von Jungs – das ist eine altbekannte Beobachtung.

Dr. Christine Väterlein, Kusterdingen

ju-line: Cyberspace meets Heimatkunde

Eine interaktive Idee
für Jugendgruppen



Wann brannte die Scheune im Ortsteil Kleingladenbach? Welchen Umfang hat der Kirchturm von Marschalkenzimmern? Macht ein Foto von zehn Leuten in einer Mülltonne!

Wen diese Fragen interessieren, der ist hier genau richtig, denn um diese und andere Fragen dreht es sich bei ju-line, der interaktiven Spielidee für Jugendgruppen, bei der man von zuhause gegeneinander antreten kann.

Idee

Jungenschaften, Mädchentreffs und Jugendgruppen spielen gegeneinander, indem sie Fragen zu den Orten der anderen Gruppen beantworten. Zusätzlich gibt es Aktionsaufgaben, die die teilnehmenden Gruppen bei sich vor Ort lösen müssen. Gespielt wird jeweils eine Woche im Frühjahr und Herbst. Wer an welchem Wochentag spielt hängt natürlich davon ab, wann sich die Gruppe trifft.

Und so funktioniert's

Wer mitspielen will, braucht einen Computer mit Internetzugang (oder deren mehrere) und ein Telefon (auch hier schadet es nicht, mehr als ein Telefon zur Verfügung zu haben). Unter www.ju-line.de finden sich alle Details zur Anmeldung und der aktuelle Stand der angemeldeten Gruppen. Angemeldet ist, wer bis Sonntag vor Beginn der Spielleitung (spielleitung@ju-line.de) eine Email mit fünf Fragen zum eigenen Ort und eine Aktionsaufgabe, welche die teilnehmenden Gruppen zuhause lösen können, schickt. Am Spieltag bekommt die Gruppe dann ihre zu lösenden Aufgaben und hat dann eineinhalb Stunden Zeit, diese zu lösen und die Antworten an die Spielleitung zu schicken.

Ein besonderes Highlight ist der Auswertungsmodus, mit dem die Punktzahlen der Gruppen ermittelt werden. So gibt es bei ju-line nicht nur Punkte für das richtige Lösen der Fragen und Aufgaben. Die Hälfte der zu erreichenden Punkte gibt es für das Stellen der eigenen Fragen und der Aktionsaufgabe. Hier geht es darum geschickt zu agieren. Sind die Fragen und die Aktionsaufgabe zu schwer, sprich: keine andere Gruppe findet die Lösung, gibt es keine Punkte für die gestellten Aufgaben. Löst genau eine andere Mannschaft die Fragen oder die Aktionsaufgabe gibt es maximale Punktzahl, diese nimmt ab, wenn mehrere Gruppen die Lösung herausarbeiten.

Es lohnt sich also in Ruhe die Fragen und Aktionsaufgaben herauszuarbeiten, eine Gruppenstunde lässt sich damit leicht füllen. Viele teilnehmende Mannschaften berichten davon, ganz neue Besonderheiten ihres Heimatortes herausgefunden zu haben. Man lernt also auch die eigene Gemeinde noch einmal ganz neu kennen. Cyberspace meets Heimatkunde eben.

ju-line – ein Spiel, am Puls der Zeit

Worin liegt der besondere Reiz einer Spielidee, wie sie hinter ju-line steht? Immer schon waren Rätsel, Quizspiele und besondere und her-

ausfordernde Aktionen ein wesentlicher Bestandteil der Arbeit mit Jugendgruppen. Genau dieses Element verbindet sich in ju-line mit dem Einsatz von modernen Kommunikationsmitteln. Mittel wie Internet und Computer im Allgemeinen sind das Medium, mit dem sich Jugendliche mehr und mehr beschäftigen. Mit ju-line bietet sich die einmalige Gelegenheit, diese Medien und Möglichkeiten für die Jugendgruppe zu erschließen. Und das nicht in der Form einer LAN-Party oder etwas Ähnlichem, sondern mit dem, was uns in der evangelischen Jugendarbeit auszeichnet: Kreativität und die Umsetzung besonderer Ideen. Als eine solche Idee entstand ju-line damals noch als Faxspiel im Fachausschuss Jugenarbeit im ejw. Meterlange Thermo-faxrollen, mit den Antworten der Gruppen machten den Job der Spielleitung manchmal zu einer Herausforderung. Mittlerweile hat ju-line Grenzen in viele Richtungen gesprengt. So steht dieses Spiel heute sämtlichen Jugendgruppen, nicht mehr nur Jungenschaften offen. Auch die Grenzen von Württemberg sind bei ju-line keine solchen mehr. Die Zahl der Gruppen aus dem CVJM Landesverband Bayern und dem CVJM Westbund nimmt zu und damit wird es umso spannender, dabei zu sein und seine detektivischen Fähigkeiten zu testen.

Das Fax ist mittlerweile auch Geschichte und wird nur noch in Notfällen reaktiviert. Mit Email und Internet sind auch hier Grenzen überschritten. Es ist diese Dynamik, die besonderen Anteil daran hat, dass ju-line sich wachsender Beliebtheit erfreut.



ju-line als „Netzwerkspiel“

Mit der großen Herausforderung, die ju-line darstellt kommt auch gleichzeitig ein sehr positiver Nebeneffekt ins Spiel. Durch das Auseinandersetzen mit den örtlichen Gegebenheiten der anderen Gruppen kommt man immer wieder auch ins Gespräch mit den dortigen Gruppenleitenden. Interessante Kontakte „im Ländle“ und darüber hinaus bleiben nicht aus, wenn man sich auf das Abenteuer ju-line einlässt. Sich gegenseitig kennen zu lernen und neue Aspekte zur eigenen Arbeit dazugewinnen zu können, ist mit Sicherheit ein großer Segen für die Jugendarbeit. Diese Bereicherung suchen viele Gruppenmitarbeiter, die sich von Kontakten außerhalb der Gemeinde und des CVJM inspirieren und weiterbringen lassen wollen. Auch hier bietet sich mit ju-line eine hervorragende Möglichkeit, die genutzt werden kann. Wer also gerne mehr über andere Gruppen und deren Heimat herausfinden will, der ist hier genau richtig.

ju-line @ it's Best – Besondere Highlights und Fragen von Gruppen

Natürlich lebt ein Spiel wie ju-line von der Genialität und Kreativität, die vielen Mitarbeitenden und mindestens genauso vielen Jugendlichen der evangelischen Jugendarbeit zu eigen ist. Für die, die sich hinter den Begriffen wie Fragen und Aktionsaufgaben bisher wenig vorstellen können, gibt es hier einige Beispiele aus den letzten Runden. Eines lässt sich mit Sicherheit sagen: Kreativ, bunt, scheinbar unmöglich, schrill und typisch jugendlich sind sie, die Aufgaben und Fragen. Wer sich gern selbst detektivisch betätigen möchte, darf dies gern versuchen, die Ergebnisse finden sich aber auch im Internet unter www.ju-line.de.

So könnten die Fragen aussehen:

- Wer wohnt jetzt im ehemaligen Computerhaus in Holzhausen?
- Wie viele Treppen hat Friedrichshafens beliebteste Aussichtsplattform?
- Der Alcher Pastor hat einen Hund. Wie heißt er und welche Rasse hat er?
- Zählt alle Skihänge von Baiersbronn (inkl. der Teilorte) auf.
- Wie groß ist der Zeitunterschied, den die beiden evangelischen Kirchen in Unterhausen aufweisen? Und wieso ist das so?

Was ist eine Aktionsaufgabe? Einige Beispiele

- Verkleidet je eine Person deutlich erkennbar als Bush, Merkel, Putin und Chirac und fotografiert diese gemeinsam mit einem „Stop CO2-Pollution!“-Plakat vor eurem Rathaus!
- Fotografiert zehn Leute in einer Mülltonne.
- Bildet aus verkohlten und nicht verkohlten Toasts das Wappen von Altdorf erkennbar als Mosaik und schickt dann ein Foto an die Spielleitung.

Na? Lust bekommen, selber mal dabei zu sein, wenn Cyberspace auf Heimatkunde trifft? Dann nichts wie angemeldet.

Timm Ruckaberle, Herrenberg

Alle weiteren Informationen und eine sehr detaillierte Spiel-erklärung findet sich unter www.ju-line.de

Der Große Preis von „Musterstadt“

Eine Spielaktion für ein ganzes Jahr

Idee

Dieser Große Preis findet natürlich in eurer Heimatstadt statt und beinhaltet 12 „Läufe“, die ähnlich wie die Formel 1 bewertet werden: Der oder die Beste erhält 20 Punkte, ein zweiter Platz ergibt 16 Punkte, der dritte 13 Punkte, der vierte 11, der fünfte 10 und vom sechsten bis zum 14. Platz gibt's 9 bis 1 Punkt, ab Platz 15 gibt's keine Punkte mehr. Jeder „Lauf“ findet in einem anderen Monat statt, so dass am Ende die Jahres-Siegerin oder der Jahres-Sieger feststeht. Bei jedem „Lauf“ wird eine Person ermittelt, die den Wanderpokal mit nach Hause nehmen darf. Daher ist der Gestaltung des Pokals etwas Aufmerksamkeit zu widmen. Die Gewinner sollten die Möglichkeit haben, ihre Namen (mit Datum) z. B. auf dem Sockel zu vermerken.

Bei der nächsten Disziplin muss der Pokal natürlich wieder vom letzten Gewinner mitgebracht werden. Bei uns gab es darüber hinaus noch die Absprache, dass der Pokal mit Süßigkeiten gefüllt zurückgebracht werden musste als Trostpreise für die Verlierer des aktuellen „Laufs“.

Wichtige Vorüberlegungen

Bei der Auswahl der Disziplinen ist darauf zu achten, dass die unterschiedlichsten Begabungen der Jugendlichen vorkommen. Damit kann



jede und jeder mal erleben, wie es sich anfühlt, ganz oben zu stehen (und ein anderes Mal, wie es sich anfühlt ganz knapp am großen Ziel gescheitert zu sein, oder auch ganz chancenlos und trotzdem gut gelaunt und fair zu verlieren).

Um die Ergebnisse möglichst objektiv ermitteln zu können, eignet sich z. B. Minigolf besser als ein Tischtennis-Turnier, da bei letzterem evtl. auch das Auslosungs-Glück eine wichtige Rolle spielen kann. Daher sind Spiele, bei denen jede und jeder einzeln um Sekunden, Treffer oder Ähnliches kämpft, besser geeignet.

Wird die Planung der einzelnen Disziplinen mit der ganzen Gruppe durchgeführt, besteht auch die Möglichkeit, geeignete Gruppen-Mitglieder mit an der Vorbereitung einzelner Disziplinen zu beteiligen. Ganz cool ist es, wenn die aktuellen Gewinner z. B. im Schaukasten veröffentlicht werden, zumindest aber auf einem Plakat im Gruppenraum.

Spiele

Die Spiele hierzu sind nahezu beliebig wählbar und müssen auch nicht in jedem Monat einen kompletten Abend füllen. Hier eine mögliche Aufstellung von 12 „Läufen“ (für ein Jahr):

Januar

„Naa-Bomberles“ (ur-schwäbisch, auf Hochdeutsch etwa: Hinunterstoßen)

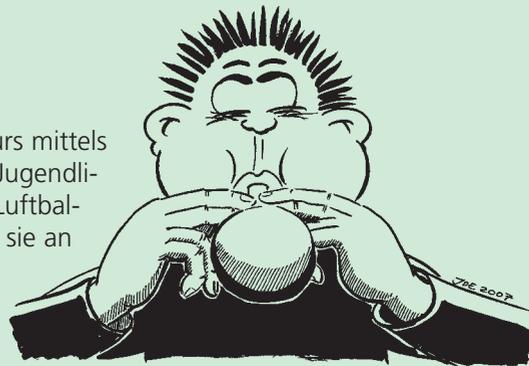
Auf einem Tisch (möglichst lang) sind am hinteren Ende 3 Linien angebracht, die die drei Bereiche 100, 80 und 60 Punkte markieren. Gespielt wird mit bis zu 5 Personen an einem Tisch. Jede Person bekommt 5 Mühlesteine, die mittels kleinen bunten Aufklebern so markiert werden, dass auch 25 Steine dem Besitzer zugeordnet werden können. Die Reihenfolge wird im ersten Durchgang ausgelost. Alle versuchen nun nacheinander, ihre Mühlesteine so über den Tisch rutschen zu lassen, dass sie möglichst weit hinten auf dem Tisch liegen bleiben. Dabei dürfen natürlich auch gegnerische Steine vom Tisch

geschubst werden. Haben alle ihre 5 Steine gespielt, wird zusammengezählt und die oder der Beste beginnt den zweiten Durchgang. Bei großen Gruppen kann auch nach zwei Durchgängen die Aufteilung auf die Tische durchgewechselt werden.

Februar

„Luftballon-Hindernislauf“

Auf 3 bis 5 Tischen ist ein Parcours mittels Gesangbüchern aufgebaut. Alle Jugendlichen bekommen einen eigenen Luftballon und blasen diesen auf, wenn sie an der Reihe sind. Jede bzw. jeder darf maximal 2 Mal blasen und mit der „gespeicherten“ Luft anschließend einen Tischtennis-



Ball möglichst weit über den Parcours treiben. Dabei darf selbstverständlich der Ball nicht mit dem Luftballon oder gar der Hand berührt werden. Gewertet wird die Stelle, an der der Ball zum Schluss liegen bleibt oder vom Tisch fällt. Dabei ist angeraten, den Parcours gemeinsam aufzubauen und ausgiebig zu testen. Ist er so schwierig, dass bei allen der Tischtennis-Ball schon vom Tisch fällt, ehe die Luft aufgebraucht ist, sollte er entschärft werden. Sind aber alle bereits im Ziel und haben noch Luft-Reserven, sollte der Parcours verschärft werden. Nach diesen Aufwärm- oder Trainings-Runden startet nun der eigentliche „Lauf“ und die Jugendlichen sind nacheinander an der Reihe. Vor dem zweiten bzw. dritten Lauf kann selbstverständlich der Parcours noch mal abgeändert werden. Gewonnen hat, wer am weitesten gekommen ist, wenn alle Läufe zusammengerechnet werden (vielleicht den schlechtesten nicht mitgerechnet).

März

Besuch im Hallenbad

Zwischendurch muss jede Person einzeln eine vorher festgelegte Distanz auf Zeit schwimmen.

April

„Riskier was“

Quiz-Spiel mit Laptop und Beamer (vergleiche Steigbügel 268/310, zu beziehen durch ein E-Mail an thommes.volz@gmx.de). Dabei können z. B. 3 Runden gespielt werden, in denen jeweils die Gruppen neu ausgelost wurden. Nach jeder Runde bekommt jede Person die Punkte der Gruppe aufs eigene Konto gut geschrieben.

Mai

„Hirten-Golf“

12 Pflöcke sind im Garten so verteilt, dass es schwierig ist, einen Tennisball mittels umgedrehten Spazierstock mit einem Schlag von einem zum nächsten Pflock zu schlagen. Gespielt wird in Gruppen zu 4-6 Personen. Der Spielende, der an der Reihe ist, hat 3 Versuche, um den Ziel-Pflock mit dem Ball zu berühren. Gelingt dies, geht es (egal wie viele Schläge aktuell noch „übrig“ wären) mit 3 neuen Versuchen weiter zum nächsten Pflock. Gelingt es nicht, bleibt der Ball liegen, die nächste Person ist an der Reihe und hat 3 Versuche, den Ball zum eigenen Ziel-Pflock zu befördern. Das heißt, die ganze Gruppe läuft gemeinsam durch den Garten.

Damit Chancen-Gleichheit gewährleistet ist, hat am Anfang jede und jeder einen anderen Start-Pflock. Damit die Jugendlichen auch irgendwann das aktuelle Ziel erreichen, bekommen sie beim zweiten Versuch auf ihren aktuellen Ziel-Pflock 4 Schläge, beim dritten Versuch 5, usw. Der Laufzettel vermerkt daher, wer gerade auf welches Ziel spielt und im wievielten Versuch (= wie viele Schläge zur Verfügung stehen). Außerdem wird bei den erfolgreichen Versuchen vermerkt, mit wie vielen Schlägen das Ziel erreicht wurde. Gewonnen hat, wer die Spielrunde (alle 12 Pflöcke berührt und als letztes noch mal den Start-Pflock) mit den insgesamt wenigsten Schlägen geschafft hat.

Alternativ kann auch regulär Mini-Golf gespielt werden.

Juni

„Freiluft-Olympiade“

Mögliche Disziplinen (der eigenen Fantasie sind keine Grenzen gesetzt):

- Pfeil und Bogen-Zielschießen
- Blasrohr-Zielschießen
- Weit-Schuss: Ein Fußball muss möglichst weit geschossen werden (genügend große Wiese vorausgesetzt)
- Frisbee-Zielwerfen
- Büchsenwerfen



Juli

„Lumpen-Hockey“

Der Klassiker, bei dem es ordentlich zur Sache geht. Zwei Stühle sind die Tore, der „Ball“ ist ein Lumpen, der mit einem Besenstiel ins Ziel befördert werden muss. Zwei Personen spielen (natürlich mit 2 Besen) gegeneinander. Das Spiel endet, sobald die erste Person 3 Tore erzielen konnte. Es spielen alle gegen alle und die Ergebnisse werden zusammengerechnet. Bei großen Gruppen werden zuerst Untergruppen ausgelost.

August

„Ferien-Ausgabe“

Da die Schulferien sechs Wochen dauern, fällt eine Runde in die Ferienzeit. Damit hier der Pokal nicht ausfallen muss, wird am ersten

Abend nach den Ferien das beste Urlaubs-Bild ermittelt: Jede Person bringt drei Bilder aus dem Urlaub mit und erzählt die Geschichte dazu. Anschließend bekommt jede Person einen Stimmzettel und kann den Fotos und/ oder Geschichten 1, 2 oder 3 Punkte geben. Diese Stimmzettel werden nun ausgewertet und das beste Bild ermittelt.

September

„Fahrrad-Rallye“

Zum Beispiel Hindernis-Parcours oder auch Schnecken-Rennen: wer benötigt für eine abgesteckte Strecke am längsten. Gut geeignet ist auch die Disziplin Rad-Ball, bei der ein Fußball nur mit Berührungen durch das Fahrrad über eine festgelegte Distanz auf Zeit ins Ziel befördert werden muss.

Vergleiche
Steigbügel
Nr. 258

Oktober

„Arm-Reich-Abend“

Bei einem Themen-Abend um die globale Verteilung von Arm und Reich gibt es am Eingang für alle ein Los. Eine Person zieht den Zettel mit „Reich“ die restlichen einen Zettel mit „Arm“. Für die „reiche“ Person ist der Tisch gedeckt und es gibt ein Festessen, die „armen“ bekamen gemeinsam einen Topf Reis und für jede oder jeden eine Gabel. Danach gibt es ein Gespräch über die ungerechte Verteilung auf unserer Erde. Der spielerische Abschluss ist der 10. „Lauf“ zum Großen Preis als Anregung, wie Jugendliche in ärmlichsten Verhältnissen auch ohne teure Spielsachen gemeinsam spielen können: Aufgabe ist, einen Alu-Schraubverschluss einer Sprudelflasche so anzuschneiden, dass er mit der Öffnung nach unten zu liegen kommt. Jede bzw. jeder zählt die eigenen Versuche, bis es ihr oder ihm gelungen ist, die 10 zu erreichen.



November

„Mikado“

Gespielt wird nach den offiziellen Mikado-Regeln (bei größeren Gruppen in zwei Untergruppen)

Dezember

„Dschungel-Bridge“

Dieses Kartenspiel läuft nach den üblichen Regeln von Kartenspielen, in denen Stiche gemacht werden: Eine Person legt die erste Karte und gibt damit eine Kartenfarbe vor. Die anderen müssen, sofern sie können, diese Farbe „bedienen“ und dürfen, falls sie dies nicht können entweder trumpfen oder abwerfen. Die Trumpf-Karten stechen natürlich die anderen Farben unabhängig vom Kartenwert. Ansonsten entscheidet die Höhe des Kartenwertes in der Reihenfolge: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As. Die Person, die die höchstwertige Karte ausgespielt hat, bekommt alle Karten (den „Stich“) und muss die nächste Karte ausspielen.

Es werden maximal 19 Runden gespielt: In der ersten Runde erhält jede bzw. jeder nur eine Karte, in der zweiten 2, in der dritten 3. Maximal gibt es 10 Karten pro Person und danach geht es wieder runter bis zu einer Karte. Nach dem Austeilen der Karten wird noch eine Karte aufgedeckt, die die Trumpf-Farbe festlegt.

Der Reiz des Spiels besteht nun darin, dass jeder Spielende reihum in jeder Runde vorhersagen muss, wie viele Stiche sie oder er in dieser Runde machen wird. Stimmt die Vorhersage, gibt es 10 Plus-Punkte und zusätzlich die Zahl der gemachten Stiche. Hat man aber mehr oder weniger Stiche gemacht als vorhergesagt, gibt es die Differenz zur Vorhersage als Minus-Punkte. Damit es auf jeden Fall spannend bleibt, gibt es in jeder Runde zumindest dadurch einen Verlierer, dass die letzte Vorhersage in jeder Runde nicht ganz frei getroffen werden darf: Die Summe aller Vorhersagen darf nicht jene Zahl ergeben, wie jede und jeder Karten auf der Hand hat (z. B.: bei 4 ausgeteilten Karten muss die Summe aller Vorhersagen 0,1,2,3 oder 5,6,7,... ergeben, 4 gilt nicht). Dementsprechend muss die letzte Vorhersage nach oben oder unten verändert werden. Um diesen „schwarzen Peter“ gleichmäßig zu verteilen, beginnt in jeder Runde eine andere Person mit der Vorhersage, so dass auch jeweils eine andere Person die letzte Vorhersage abgeben muss.

Bei 7 Jugendlichen benötigt die volle Anzahl von 19 Runden ca. 2 Stunden. Je nach der verfügbaren Zeit ist evtl. nur bis 10 das halbe Spiel zu spielen oder bei z. B. maximal 8 Karten bereits wieder „umzudrehen“.

Ähnliche Artikel erschienen bereits im Steigbügel 171 von Hermann Murrweiß, im Steigbügel 231 von Manfred Pohl und im Steigbügel 290 von Sybille Kalmbach. In diesen Heften sind auch jede Menge weiterer Spielideen enthalten. Da aber auch die Ausgabe 290 bereits 9 Jahre alt ist, sei es gestattet, diese Spielidee nochmals neu vorzustellen.

Thomas Volz, Böblingen

Die Suche nach dem Heiligen Gral

Ein kombiniertes Geländespiel in zwei Teilen



Idee

Dieses Geländespiel besteht aus zwei Teilen. Beim Burgenspiel geht es vor allem darum, andere die Schlüssel abzunehmen und die eigene Schatzkiste zu bewachen. Die Suche nach dem Heiligen Gral hat eher den Charakter eines Stationenlaufs. Gerade diese Kombination macht diese Idee so spannend.

Zeit: 2-3 Stunden (für beide Spiele)

Teil 1: Das Burgenspiel

Spielgebiet: Bei vier Teams braucht man ein deutlich abgegrenztes Spielgebiet von ca. 300 x 300 m (möglichst im Wald).

Material

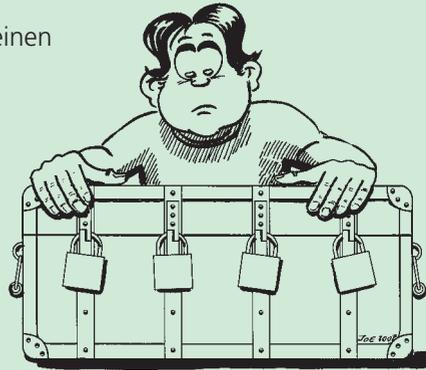
- Für jede Person des Teams wird benötigt: 1 Spritze (ca. 2 ml), 1 weißes T-Shirt
- Für jedes Team wird benötigt: 1 Kiste (verschlossen mit je 4 Vorhängeschlössern), 1 Schlüsselbrett mit 4 Schlüsseln mit großen Schildern für die Kisten anderer Gruppen (gemischt), 1 Flasche oder 1 Kanister mit gefärbtem Wasser (z. B. mit Abtönfarbe), 1 Becher, o. Ä.
- Außerdem: viel Stoff in weißer Farbe, Scheren, Nadel und Faden (ausreichend für ca. 1/3 aller Spielenden)

Jedes Team hat ein Lager, bzw. eine Heimatburg im Spielgebiet. Dieses wurde vor dem Spiel markiert und wird vor Spielbeginn von den

Teams bezogen. Während des ersten Spielteils steht in jeder Heimatburg eine Kiste und eine Flasche Farbwasser. Das Schlüsselbrett hängt gut sichtbar an einem Baum. Nach dem Startsignal versucht jedes Team aus den Burgen der anderen Teams deren Schlüssel zu rauben, um dabei möglichst einen passenden Schlüssel für die eigene Kiste zu ergattern. Zu diesem Zweck füllen alle Spielerinnen und Spieler ihre Spritzen mit Farbwasser, greifen ihre Gegner an oder verteidigen ihre eigene Burg. Wie sie dabei vorgehen, bleibt ihrem Einfallsreichtum überlassen. Es ist möglich, sich anzuschleichen oder sich mit einem anderen Team zu verbünden, um über ein drittes herzufallen.

Folgende Regeln gelten:

- Eine Spielerin oder ein Spieler darf nie mehr als einen Schlüssel bei sich haben.
- Das Inventar der gegnerischen Teams wird nicht bewegt (Kiste, Schlüsselbrett, Farbflasche).
- Wer mit Farbwasser aus einer Spritze getroffen wurde ist verletzt und nimmt vorerst nicht mehr am Spiel teil. D. h. sie oder er darf auch nicht spritzen. (Dies ist der heikelste Punkt bei diesem Spiel, da es Streit geben kann, wer wen zuerst getroffen kann. Hier ist die Fairness aller Spielenden gefragt, da das Spiel sonst nicht funktioniert.)
- Es dürfen keine eigenen Schlösser an den Kisten anderer Teams angebracht werden.
- Schlüssel dürfen nicht versteckt werden.
- Spritzen dürfen nur in der eigenen Burg aufgefüllt werden.
- Schon getroffene Spielende werden nicht nochmals angespritzt.
- Getroffene Spielende dürfen keine Schlüssel mehr mit sich führen. D. h. der eventuell mitgeführte Schlüssel muss fallen gelassen werden (aber bitte gut sichtbar, damit er wieder gefunden werden kann.)
- Um wieder am Spiel teilnehmen zu können, müssen Verletzte ins Lazarett (z. B. ein zentraler Platz oder ein Zelt mit Bannzone. Dort ist



der weiße Stoff deponiert, ebenso Nadel und Faden. Die Flecken auf dem T-Shirt werden mit dem Stoff so „übernäht“, dass keine Farbflecke mehr sichtbar sind. Eine „Krankenschwester“ oder ein „Krankenpfleger“ (zusätzliche Mitarbeitende) kontrollieren diese Aktion. Ab der Bannzonengrenze kann die Spielerin oder der Spieler wieder voll mitspielen.

- Schlösser, die geöffnet wurden, kommen aus dem Spiel.
- Nicht passende Schlüssel werden an das eigene Schlüsselbrett gehängt.
- Sind alle Schlösser der eigenen Kiste geöffnet, hat das Team die Aufgabe des ersten Teils erfüllt. Die geöffneten Schlösser, Farbflasche und Spritzen werden in die Kiste gepackt. Das Lager wird nun verlassen und ein vor dem Spiel vereinbarter Treffpunkt aufgesucht.
- Wichtig: Das Schlüsselbrett bleibt hängen, auch wenn es leer ist. Die anderen Teams wollen auch den Teil beenden und müssen deshalb wissen, wo noch Schlüssel zu finden sind und wo nicht.
- Am Treffpunkt angelangt, wird der Kisteninhalt ausgetauscht (neuer Inhalt, siehe Materialliste Teil 2).

Teil 2: Die Suche nach dem Heiligen Gral

Die Teams finden in ihrer Kiste einen Lageplan der Gegend. Verschiedene Orte sind markiert (Entfernung: max. 1 km). An den markierten Punkten sind Aufgaben zu erfüllen. Die Reihenfolge bleibt jedem Team selbst überlassen.

Material

- In der Kiste: Lageplan (mit einer Beschreibung des Ortes, bei denen Aufgaben gelöst werden müssen), verschiedene Gegenstände (siehe Aufgaben), die für die Aufgaben gebracht werden.
- Außerdem für Stationen: Schatzkarte (siehe Kopiervorlage: in so vielen Teilen, wie es Aufgaben gibt), Gegenstände für die Stationen (siehe Aufgaben)
- Der Gral (= eine große Schüssel Obstquark; genügend Löffel nicht vergessen)

Hier einige Beispiele, wie die Aufgaben aussehen können:

Der Schwarze Ritter

Der gefährliche Schwarze Ritter muss besiegt werden. Er besitzt eine starke Waffe (z. B. eine 50 ml-Spritze mit Farbwasser) und muss mit der Hand von einem Teammitglied abgeschlagen werden. Wer mit Farbwasser getroffen wurde, muss aussetzen. Wird der Ritter abgeklatscht, gilt er als besiegt und rückt einen Schatzkartenteil heraus. Die Farbklecken auf den T-Shirts der Spielenden haben nun keine Bedeutung mehr. Schafft es kein Team, den Schwarzen Ritter abzuklatschen, müssen alle ihre Farbklecken im Lazarett übernähen und ihr Glück später nochmals versuchen.

Burgfräulein Kunigunde

In der Kiste befindet sich ein Papier mit einigen Begriffen. Aus diesen Begriffen soll ein geistreicher Vierzeiler gebildet werden. Dieser wird dann dem Burgfräulein Kunigunde feierlich vorgetragen. Ist Kunigunde zufrieden, lässt sie ihr Tüchlein fallen, das sich bei näherem Hinsehen als Schatzkartenteil entpuppt. Ist sie nicht zufrieden antwortet sie mit folgendem Reim:

*„Habt ihr noch keinen Vers,
trifft euch jetzt etwas schwer's:
Ihr müsst so lange wandern,
bis hier war'n alle andern.“*

So darf das Team erst wieder bei Kunigunde erscheinen, wenn alle anderen da waren.

Kreuzzug

Das Team reist nach „Jerusalem“ und bestreitet einen harten Kampf: „Vier gewinnt“ gegen eine Mitarbeiterin oder einen Mitarbeiter. Bei einem Sieg gewinnt das Team einen weiteren Kartenteil. Bei einer Niederlage muss das Team nochmals antreten. Wenn zwischenzeitlich ein anderes Team eingetroffen ist, hat dieses Team den Vorrang.



Der Bettler

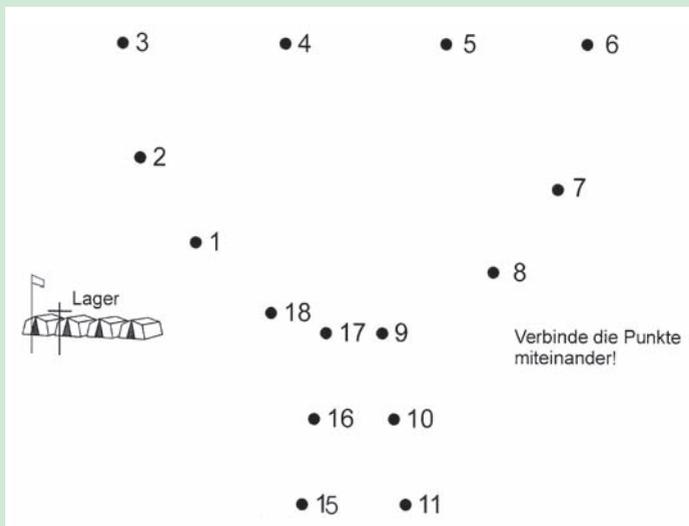
In der Kiste befinden sich auch einige Münzen. Irgendwo gut sichtbar im Spielgebiet sitzt ein armer Bettler (ist nicht im Lageplan verzeichnet). Das Team muss selbst auf die Idee kommen, dem Bettler etwas zu spenden. Nur so erhalten sie von ihm einen Teil der Schatzkarte. Wenn sie viel geben, kann ihnen der Bettler vielleicht auch noch den einen oder anderen Tipp geben!

Schießkunst

In der Kiste befindet sich ein Dartpfeil. An einem Baum oder Hochsitz hängt eine Zielscheibe, an der aufgeblasene Luftballons befestigt sind. In jedem Ballon ist eine Kopie des Schatzkartenausschnittes versteckt. Wenn ein Luftballon getroffen wird, fällt dieser zu Boden und muss mitgenommen werden.

Wenn ein Team alle Schatzkartenteile zusammen hat, kann die Suche nach dem Heiligen Gral beginnen. Dem Gewinnerteam winken Ruhm und Ehre. Den Schatz selbst teilen sie selbstverständlich mit den anderen Teams.

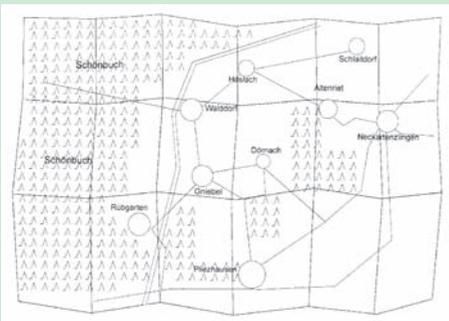
Kopier-
vorlage
„Gral“
(Lösungs-
punkte)



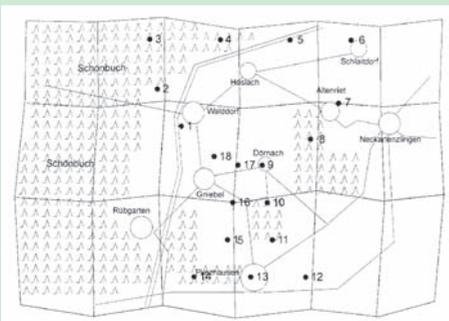
Diese Kopiervorlage muss auf einen Kartenausschnitt Eurer Gegend (siehe Lageplan der Gegend) kopiert werden. Wichtig: Die Jugendlichen brauchen einen Hinweis, wo der Schatz zu finden ist (z. B.: Zieht eine Linie von 2 + 7 und 5 + 7, dort wo sich die Linien treffen liegt der Schatz).

Zur Verdeutlichung:

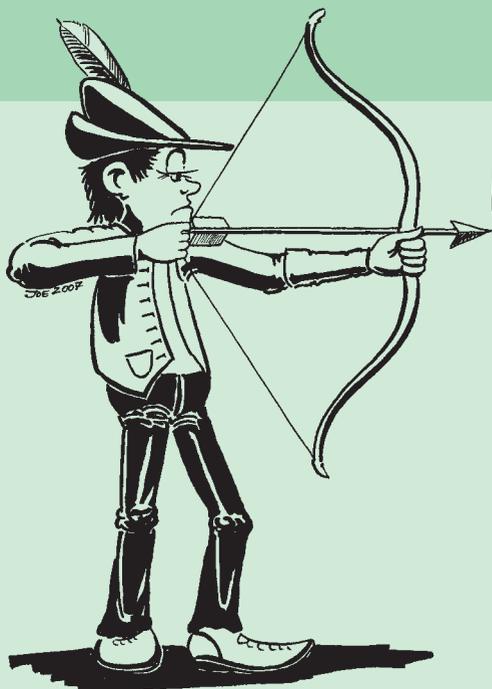
Lageplan der Gegend, z. B.



dient als Hintergrund für die Kopiervorlage „Gral“. Zusammen sieht die Schatzkarte dann in etwa so aus:



Siegbert Schmid, Unterjesingen

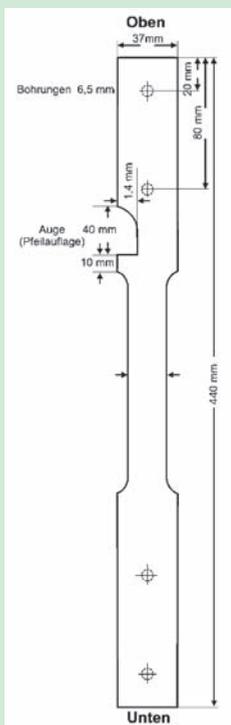


Robin Hood lässt grüßen

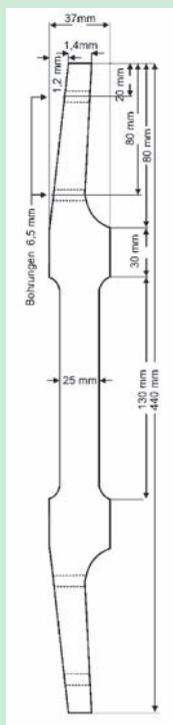
Bauanleitung für einen Bogen

Dieser Bogen lässt sich leicht selbst herstellen. Er besteht aus Buchenholz und zwei Bettrostlatten.

Griffstück
Vorderansicht



Seitenansicht



Material

Bogenmittelteil

1x Buchenholz

44 cm / 3,7 cm / 3,7c m

Schwingen

2x Bettrostlatten

68 cm / 3,7 cm / ca. 0,7 cm

Schrauben

4x Sechskantschrauben

M 6 x 30

4x Hutmuttern

M 6

8x Unterlassscheiben

M 6

Sehne oder Schnur

1x

So wird's gemacht

Für das Bogenmittelteil wird am besten Buchenholz verwendet, da es sich gut bearbeiten lässt und wenig splittert. Der Griff (Auge) wird mit einer Raspel und einer Feile herausgearbeitet, ebenso die Auflagen für die Schwingen. Wichtig ist, dass die 1,2 cm Krümmung für die Schwingen auf jeder Seite gleich sind. Ist das nicht der Fall, spannen die Schwingen beim Aufziehen der Sehne ungleich.

Ist alles mit der Feile bearbeitet, wird der Bogen noch mit Schleifpapier (Körnung 120) glatt geschliffen. Danach werden die Löcher mit einem Bohrer 6,5 mm gebohrt. Wichtig: die Schrauben müssen etwas Luft haben.

Für die Langlebigkeit des Bogens ist es gut, wenn dieser 1 bis 2-Mal mit einem Wachs oder Öl behandelt wird. So kann weder Wasser oder Schmutz in das Holz eindringen.

Anschließend kann der Griff des Bogens mit Leder oder Stoff umwickelt oder umklebt werden. Wer im Besitz einer Dekupiersäge oder einer Bandsäge ist, hat einen großen Vorteil. Denn mit diesen Geräten kann alles grob oder auch fein herausgesägt und dann mit Feile und Schleifpapier bearbeitet werden.

Die Schwingen

Die Schwingen werden aus alten Bettrostlatten hergestellt. Diese sollten ebenfalls aus Buchenholz sein. Wer an keine alten Bettrostlatten herankommen kann, kann sich diese auch in einem Bettenhaus bestellen. Man sollte darauf achten, dass die Latten nicht zu steif und nicht stärker als 7mm sind. Es muss möglich sein, sie mit relativ wenig Kraft durchzudrücken.

Nun werden die Schwingen auf eine Länge von 68 cm und eine Breite von 3,7 cm zugesägt. Nun wird die Form der Schwingen mit einem Bleistift aufgezeichnet, ausgesägt oder mit Hilfe einer Raspel geformt.

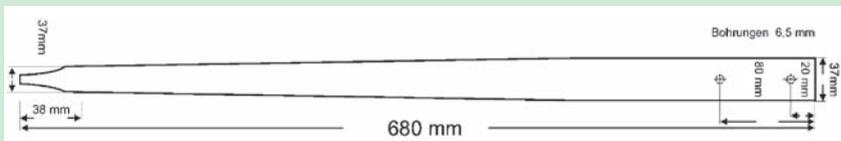
Danach werden die Schwingen glatt geschliffen, gebohrt und angeschraubt. Bitte daran denken, dass auch die bearbeiteten Seiten mit Wachs oder Öl behandelt werden müssen.

Die Sehne

Als Sehne kann eine reißfeste Schnur verwendet werden. Diese sollte jedoch nicht zu dünn sein.

Tipp: Sehr gut eignet sich Ballenschnur aus Kunststoff, wie sie bei kleinen Hochdruckballen verwendet wird. Hierfür einfach einen Landwirt fragen. Natürlich kann auch eine normale Bogensehne verwendet werden (Kosten: 5-10 EURO). Es sollte darauf geachtet werden, dass die Sehne im gespannten Zustand ca. 16 cm vom Griff entfernt ist. Es lohnt sich gute Pfeile aus Zedernholz mit echten Federn zu kaufen. Die Kosten belaufen sich auf 6-8 EURO pro Pfeil.

Wurfarm oder Schwinge



Sicherheit geht vor!

Sicherheit geht im Bogensport immer vor!

1. Auf jeder der Schießbahnen werden die Pfeile gemeinsam wieder geholt, wenn sichergestellt ist, dass kein Schütze mehr einen Pfeil schießt.
2. Niemand schießt, wenn sich noch jemand im Schussfeld irgendwo auf dem Platz befindet! Die Sicherheitszone befindet sich hinter dem Schützen. Vor dem Schützen darf sich niemand aufhalten.
 - Es wird kein Pfeil aufgelegt, bevor sich nicht alle anderen Personen in der Sicherheitszone befinden. Es könnte aus Versehen ein Schuss ausgelöst werden. Solange sich noch eine Person vor der Schießlinie befindet, darf kein Pfeil aufgelegt werden.
 - Ein Pfeil darf nur auf der Schießlinie auf den Bogen aufgelegt werden und zwar nur so, dass er in die Richtung der Scheiben zeigt.
 - Niemals, ganz gleich ob mit oder ohne Pfeil, auf Personen zielen!
3. Um zu vermeiden, dass ein Pfeil, der die Zielscheibe verfehlt, eine Person verletzt, empfiehlt es sich, hinter der Zielscheibe ein altes Leintuch zu spannen bzw. aufzuhängen. Der Pfeil fliegt an der Zielscheibe vorbei und bleibt im Tuch stecken.

Michael Wolf, Dörnach