

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel

April - Juni 2009

Nr. 332

19

Andacht

Du bist wertvoll

32

Forschung

Johannes Kepler

52

Fahrrad-Geländespiel

Tour der Leidenschaft

62

Kreativ

Crepeseisen selbst
gemacht



Inhalt

- | | | | |
|-----------|----------------|--|-------------------|
| 4 | Bibelarbeit | Maria und Marta
Eine Bibelarbeit, die tiefer gräbt | Sybille Kalmbach |
| 12 | Glaube konkret | „Inside-Fitness“
Wie Jugendliche ihr geistliches Leben intensivieren können | Jörg Hahn |
| 19 | Andacht | Du bist wertvoll!
Eine Vorleseandacht | Kristina Büchle |
| 21 | Spiel | „Wir sind evangelisch – was bringt’s?“
Eine spielerische Idee zum Geburtstag der Evangelischen Landeskirche in Württemberg | Cornelius Kuttler |
| 32 | Forschung | Johannes Kepler
Wissenswertes und Spielerisches zum Begründer der modernen Astronomie | Walter Engel |
| 45 | Quiz | Multi-Media-Quiz
Ein weiteres Spiel aus der Reihe „Mit Laptop und Beamer“, inkl. Buzzer-Bauanleitung | Thomas Volz |
| 52 | Geländespiel | Tour der Leidenschaft
Ein Geländespiel für Pedaleure und ihre Drahtesel | Timm Ruckaberle |
| 62 | Kreativ | Crepeseisen selbst gemacht
Eine Bauanleitung mit Rezept | Joe Pfeifer |
| 65 | Kreativ | Schmucke T-Shirts
Ein kreatives Angebot für Gruppenstunden und Freizeiten | Joe Pfeifer |

Prioritäten setzen!

Prioritäten setzen heißt zu wissen, was jetzt dran ist! Gleich die ersten Seiten dieses Steigbügels fordern uns auf, eine Entscheidung zu treffen. Halten wir es mit Marta und verausgaben uns bis wir nicht mehr können? Oder halten wir es mit Maria, die weiß, dass sie ihre Chance in diesem Moment nutzen muss?

Prioritäten setzen heißt, abwägen, hinsehen, in sich hinein hören und dann ganz bei dem zu sein, wofür ich mich entschieden habe. Keine leichte Aufgabe im Spiel der nahezu unendlichen Möglichkeiten und Herausforderungen! Aber es lohnt sich! Getroffene Entscheidungen geben uns eine Richtung vor. Sie bewahren uns davor, uns selbst zu verlieren. Jesu Bewertung ist klar: „Maria hat das gute Teil erwählt!“ (Lukas 10, 42)

In diesem Sinne möchten wir mit diesem Steigbügel Mut machen, Prioritäten zu setzen: in der Jugendarbeit, in Schule oder Beruf, im Leben mit Gott und ganz persönlich.

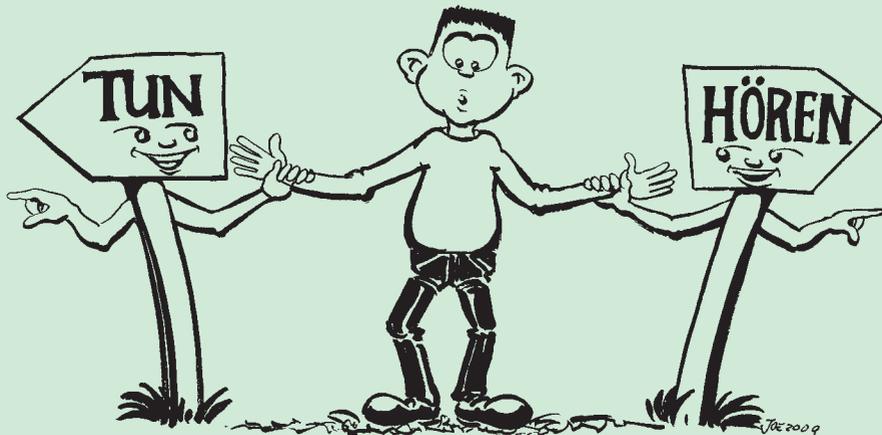
Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Ihre/Eure

Heike Volz



Maria und Marta

Eine Bibelarbeit, die tiefer gräbt



Bibeltext:
Lukas 10,
38-42

Idee

Diese Bibelarbeit beschäftigt sich mit dem Text von Maria und Marta. Sowohl durch Nacherleben im Tun wie auch durch Nachschlagen und Nachlesen von Bibelstellen, Diskussionen und Inputs vertiefen die Jugendlichen den Text und erarbeiten, was er für ihr persönliches Leben heute bedeuten kann.

Material

- ausreichende Anzahl (siehe Anzahl der Teilnehmerinnen und Teilnehmer) von Kochtopf- und Ohrkärtchen (je Hälfte Kärtchen mit aufgemaltem Kochtopf bzw. aufgemaltem Ohr)
- Zutaten für Pudding oder Paradiescreme o. Ä. samt Dekozutaten und entsprechend benötigte Küchenausstattung
- Papier und Stifte

- zwei große Plakate
- dicke Filzstifte
- Bibeln (möglichst verständliche Übersetzungen)
- Stichwortblätter (siehe „Kontext-Aufgabe“, Seite 8)
- Maria- und-Marta-Karten zum Verschenken an die Jugendlichen

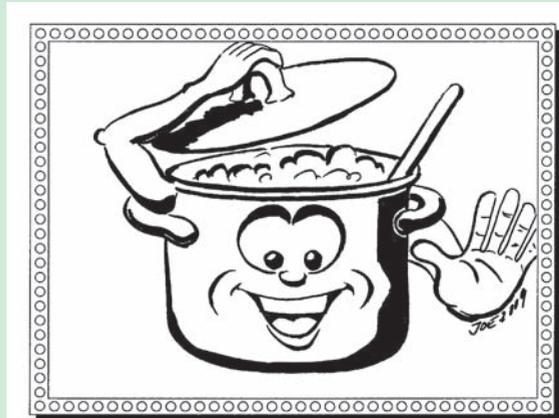
Ablauf

Schritt 1: Spielerische Annäherung an den Text

Die Jugendlichen werden durch das Ziehen von Kochtopf- oder Ohrkärtchen in zwei gleich große Gruppen eingeteilt. Beide Gruppen bekommen erklärt, dass es zwei Aufgaben zu erfüllen gilt. Pro Aufgabe gibt es zwei Wertungen:

- zum einen die Schnelligkeit, in der die Aufgabe erfüllt wird,
- zum anderen die Qualität.

Der Siegergruppe winkt ein interessanter und leckerer Preis, der vorerst nicht verraten wird. Beide Gruppen starten gemeinsam, jedoch widmen sich die Jugendlichen, die die Kochtopfkärtchen gezogen haben zuerst Aufgabe 1, während sich die Jugendlichen mit den Ohrkärtchen Aufgabe 2 zuwenden. Anschließend wird gewechselt. Die Mitarbeitenden



vergeben Punkte für Schnelligkeit und Qualität. Die Gruppe, die insgesamt die meisten Punkte erreichen konnte, erhält den Preis.

Aufgabe 1:

Die Jugendlichen bereiten so schnell wie möglich einen schmackhaften Pudding/Paradiescreme o. Ä. zu und richten ihn attraktiv an (verschiedene Schüsseln oder Dessertschälchen + Dekomaterial)

Wichtig: Sobald die Dekoration fertig gestellt ist wird die Zeit gestoppt und die andere Gruppe muss Aufgabe 2 beenden. Am Ende wird alles gespült und aufgeräumt und die „Dessert-Ergebnisse“ werden versteckt, so dass die zweite Gruppe unbedarft neu ans Werk gehen kann, gleiches Verfahren wie eben beschrieben.

Aufgabe 2:

Die Jugendlichen bekommen zwei Texte vorgelesen, allerdings ohne Evangeliums- und Kapitelangabe.

Danach sollen sie so viel wie möglich von dem aufschreiben, was sie sich gemerkt haben. In einem zweiten Schritt sollen sie einige eigene Sätze notieren (was halten sie von den Texten, welche Aussagen haben sie ihrer Meinung nach?). Die Punkte werden wie folgt verteilt:

- welche Gruppe konnte sich mehr merken (Quantität)?
- welche Gruppe errang die qualitativ besseren Ergebnisse (Qualität)?

Preis: Die Siegergruppe erhält entweder sofort oder am Ende der Gruppenstunde den gesamten Nachttisch und darf entscheiden, ob sie alles alleine essen oder anteilig etwas an die Verlierergruppe abgeben möchte.



Bibeltexte:
Lukas 10,
25-37 und
Lukas 11,
1-10

Schritt 2: Nähere Beschäftigung mit dem Text

Lesen

Gemeinsam wird nun der Bibeltext gelesen, möglichst mehrmals und aus verschiedenen Übersetzungen. Den Jugendlichen wird erklärt, dass sie in dem Text vielleicht kleine Parallelen zur vorigen Aufgabe erkennen können – auch sie mussten schließlich so schnell wie möglich das Essen fertig stellen, es sollte gut schmecken und gut aussehen, und dies unter Zeitdruck. Ebenso sollte die andere Gruppe genau zuhören, aufmerksam sein, mitdenken. Natürlich hinkt der Vergleich, aber wenn sie sich nun vorstellen, dass die Arbeit in der Küche überhaupt nicht gewürdigt wird, dass sie sich abhetzen und der potenzielle Helfer nur gemütlich dasitzt und in aller Ruhe Jesus zuhört.

Bibeltext:
Lukas
10, 38-42

Gemeinsames Nachschlagen

Maria contra Marta? - Aufgabe an die Jugendlichen
Zwei große Plakate (eins mit Überschrift „Maria“, eins mit „Marta“) und dicke Filzstifte werden in die Mitte gelegt. Sie sollen den Text noch mal durchlesen und auf den Plakaten alles notieren, was ihnen auffällt und einfällt. Dies können Stichworte sein, Kommentare zur jeweiligen Person, Gedanken dieser Person, etc. Diese Phase möglichst ohne Reden, nur aufschreiben und auch wieder schriftlich auf niedergeschriebene Kommentare reagieren.

Diese Phase kann unterschiedlich lange dauern – sie wird beendet, wenn Unruhe entsteht oder keine neuen Erkenntnisse/Aufschriebe mehr kommen. Nun werden die Aufschriebe zu Maria und Marta vorgelesen, evtl. ergibt sich auch hier schon ein Gespräch. Zusätzlich kann noch mal ein Input gegeben werden:

Bibeltext:
Johannes
11, 5
(Marta und
Maria,
sowie ihr
Bruder
Lazarus
waren
mit Jesus
befeundet)

Infoblock

Jesus kommt in die Gegend und Marta lädt ihn und seine Jünger ein. Was bedeutet eine Einladung zur damaligen Zeit? Man muss sich klar machen, dass es keinen Pizzaservice oder den schnellen Griff in die Tiefkühltruhe gab. Es bedeutete Brot backen, kochen, braten, das Gesinde beaufsichtigen ... Marta hatte alle Hände voll zu tun. Und was macht ihre Schwester Maria? Sie setzt sich zu Jesus. Sie hört ihm

zu. Und sie lässt ihre Schwester arbeiten und rödeln. Verständlich, wenn Marta nicht nur am Herd kocht, sondern auch innerlich. Wenn sie Hilfe durch ihre Schwester hätte, dann wäre alles schneller fertig, dann hätte auch Marta noch etwas von Jesu Besuch. Maria bemerkt das ganze Dilemma anscheinend gar nicht. Sie sitzt bei Jesus, hört ihm zu, ist mit aller Aufmerksamkeit bei ihm. Sie drückt sich nicht vor der Arbeit, sie vergisst einfach alles um sich herum. Sie will Jesus nicht durch Leistung imponieren, sie tut nicht das, was naheliegend und üblich für eine Frau gewesen wäre.



Kontext-Aufgabe

Der kleine Wettbewerb zu Beginn sollte nicht nur dazu dienen, um sich in das Verhalten beider Schwestern hineinzusetzen. Interessant sind nämlich auch die beiden Texte, die gehört und bearbeitet wurden: der Text vom barmherzigen Samariter und die Abhandlung über das Thema Gebet stehen nämlich direkt vor bzw. direkt nach der Er-

zählung von Maria und Marta. Hat der Schreiber Lukas etwas damit bezweckt, die Texte so anzuordnen?

Die Jugendlichen sollen gemeinsam überlegen und Mutmaßungen äußern. Um es deutlich zu machen, kann die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter drei Blätter mit Stichworten hintereinander legen:

aktiv handeln Hilfe tätige Liebe barmherziger Samariter	Marta und Maria	passiv hinhören Stille und Besinnung Gespräch mit Gott Gebet
---	-----------------	--

Diskussion

Spannend, wenn man die Geschichte von Maria und Marta in diesem Kontext sieht! Marta zeigt aktive, tätige Liebe, Maria ist im Gespräch mit Gott. Beides ist gut, man kann nicht sagen, eine Frau verhält sich richtig, die andere falsch. Die Jugendlichen sollen miteinander ins Gespräch kommen, argumentieren, überlegen, diskutieren. Bei zurückhaltenderen Gruppen kann es auch eine Hilfe sein, wenn eine Gruppe für Martas Verhalten argumentiert und die andere für Marias Verhalten.

Im Anschluss an die Diskussion wird der Text ein weiteres Mal gelesen (der letzte Vers wird zweimal gelesen).

Zum Nachdenken

Der Bibeltext wurde nun von verschiedenen Seiten erlebt, beleuchtet, diskutiert – was bleibt nun? Marta kann nicht alles falsch gemacht haben, denn das Gleichnis vom Barmherzigen Samariter steht direkt vor dem Text, aktives Handeln in tätiger Liebe ist etwas Wichtiges und Gutes. Und es ist auch gut hier zu lesen, dass es unterschiedliche Typen



gibt: welche, denen es mehr liegt, zuzupacken, und welche, die über all dem Arbeiten nicht das Beten und den Kontakt zu Jesus selbst vergessen. Marta arbeitet und schuftet und explodiert irgendwann vor versammelter Mannschaft: "Kümmert es dich nicht, dass Maria mich allein schufteten lässt? Sprich doch endlich ein Machtwort! Sie soll mir helfen!" Endlich ist es gesagt. Marta ist sauer auf Maria. Aber nicht nur auf sie – auch auf Jesus. "Kümmert es dich nicht ...?" Sie sagt Jesus durch die Blume: Merkst du denn nicht, ich rackere mich hier für dich ab und dir ist das anscheinend ganz egal. Das müsstest du doch merken! Das ist doch ungerecht!

Marta kommt also zu Jesus und sagt ihm ganz ungeniert, wie es ihr geht und was sie denkt. Sie schluckt es nicht runter und heuchelt vor Jesus heile Welt. Sie ist ehrlich vor Jesus. Bist du auch so ehrlich vor Jesus? Nicht nur fromme Phrasen und Anbetung, sondern Ehrlichkeit auch bei den Sachen, die ich nicht verstehe? Wenn ich nicht verstehe, wieso Jesus da nicht reagiert, eingreift, anders handelt? – Jesus ist Marta nicht böse.

Gott ist sehr belastbar als Zuhörer. Wenn wir vor jemandem ehrlich sein können, dann vor ihm. Für manche ist der Schlüssel zur Begegnung mit Gott, endlich den Damm von Fragen, Zweifeln und Vorwürfen gegen ihn brechen zu lassen, am besten in der Seelsorge. Wenn wir unsere tiefen Fragen und Nöte vor Gott zugeben, werden wir auch offen für seine Antwort und Hilfe.

Jesus antwortet Marta – er motzt sie nicht an, aber er lässt es auch nicht so stehen. Er stellt ihre Haltung in Frage - "Marta, Marta!". Er weiß, was Marta erwartet. Sie will, dass Jesus Maria an die Arbeit schickt, und sie will, dass Jesus endlich merkt, wie sehr sie sich für ihn abmüht. Jesus motzt Marta nicht an, aber er macht auch nicht das, was sie will. Er spricht einen sensiblen Punkt an: "Du machst dir viel Stress." Dreimal taucht Marta im Neuen Testament auf und ist dabei zweimal voll am Wirbeln.

Und dann sagt Jesus weiter: "Maria hat das gute Teil erwählt." Was war Marias Wahl? – Die Nähe zu Jesus. Das zu tun, was er will, nicht was alle anderen von mir erwarten. Mit leeren Händen zu ihm zu kommen, und nicht mit Leistung überzeugen zu wollen. – Das heißt nicht, dass man sich nicht für Gott einsetzt. Aber der Einsatz für Jesus entsteht dann aus der Nähe zu ihm, und nicht aus Aktionismus.

Ein Prediger hat es mal so formuliert: Marta lädt Jesus ein in ihr Haus. Er soll es schön haben. Maria lädt Jesus ein in ihr Herz. Sie will nahe bei ihm sein. Jesus macht unmissverständlich klar, was er vorzieht.



Schritt 3: Ausklang

Je nachdem wie „erschöpft“ oder diskussionsfreudig die Jugendlichen an dieser Stelle sind, kann man noch eine Gesprächsrunde anschließen oder hier abschließen. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer erhält eine Karte mit einem Bild von Maria und Marta, oder einfach mit den beiden fett gedruckten Wörtern „MARIA“ und „MARTA“ und der Bibelstelle. Im Karteninneren kann nun in einer kurzen Stille noch notiert werden, was man aus dem heutigen Abend mitnimmt und was man sich konkret für das eigene Glaubensleben vornimmt. Oder man sammelt gemeinsam in der Gruppe konkrete Stichworte/Aktionen, wie „richtiges“ Maria-und-Marta-Verhalten im persönlichen, heutigen Leben aussehen könnte.

Sybille Kalmbach, Gärtringen

“Inside-Fitness”

Wie Jugendliche ihr geistliches Leben intensivieren können



Warum ein solches Intensiv-Training?

Jesus hat sich immer wieder zu bestimmten Zeiten in die Stille zurückgezogen, um allein mit seinem himmlischen Vater besonders tiefe Gemeinschaft zu haben, um zu ihm zu beten und auf ihn zu hören. Jüngerinnen und Jünger Jesu zu allen Zeiten haben dies Jesus nachgemacht. Viele Christen nehmen sich auch heute noch Zeit, sich für eine befristete Zeit (z. B. ein Mal pro Jahr) zurückzuziehen, um Gott besser kennenzulernen und um Zeit mit ihm zu verbringen. Doch dazu muss man nicht in die Wüste oder in ein Kloster gehen. Dies geht auch mitten im Alltag.

Gott hat uns versprochen: “Wenn ihr mich von ganzem Herzen suchen werdet, so will ich mich von euch finden lassen” (Jer 29,13+14). Jesus hat ganz ähnlich gesagt: “Bittet, so wird euch gegeben; suchet, so werdet ihr finden; klopft an, so wird euch aufgetan” (Matth 7,7). Wir sind also von Gott selbst eingeladen, ihm zu begegnen. Er möchte ganz nahe zu uns kommen. Er möchte zu uns reden.

Dieser Kurs bietet dir und deiner Gruppe die Möglichkeit, vier intensive Wochen mit Gott zu erleben. Dabei wird Gott mit jedem einen anderen Weg gehen. Was er tun wird, kann man nicht voraussagen. Aber eines ist sicher: Gott wird jeden, der sich darauf einlässt, beschenken. Auch Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter können davon profitieren.

Um was geht es?

Inhalt des Kurses ist die Beschäftigung mit dem Wort Gottes in der Stille. Unterschiedliche Methoden sollen helfen, das Wort Gottes mit verschiedenen Sinnen zu erfassen, Gott in seinem Wort zu erleben und dadurch in eine tiefere Beziehung zu ihm zu kommen. Eine Woche lang wird jeweils über einen Bibeltext nachgedacht. Dabei wird erfahrbar: Gottes Wort ist lebendig, und er begegnet uns in seinem Wort.

Mit unserem Beten geben wir dann Gott Antwort und besprechen mit ihm alles, was uns bewegt.

Zu was sollten die Jugendlichen bereit sein?

- Täglich 10-20 Minuten Zeit (morgens, nachmittags oder abends). Für jeden Tag wird ein Vorschlag gemacht, wie diese Zeit gefüllt werden kann.
- Jeden Abend 5-10 Minuten Zeit für den Tagesrückblick und das Abendgebet.
- Teilnahme an allen fünf Treffen (der vierwöchige Kurs beginnt und endet jeweils mit einem Treffen).



Zu was sollten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bereit sein?

- sich in das Projekt hineindenken;
- die sechs Abende (Info-Abend, vier gemeinsame Treffen und einen Abschluss-Abend) vorbereiten und leiten;
- die Jugendlichen an den vier Abenden mit Material versorgen;
- die Bereitschaft zu Gesprächen mit den Jugendlichen auch außerhalb der Gruppenstunde, wenn Fragen, Ängste oder Frust auftauchen.

Wie laufen die gemeinsamen Kurstreffen ab?

1. Treffen:

Info-Abend mit Vorstellung des Kurses. Einführung mit folgenden Gedanken:

- Jesus hat sich immer wieder in die Stille zurückgezogen: Lk. 5,16; Lk. 22,39-41; Mt. 21,17;
- Uns, seinen Jüngerinnen und Jüngern (= Schülern), tut das auch gut: Mt. 6,5-8
- Stille ist wichtig und kostbar;
- Gott redet gerne in der Stille; siehe Elia am Horeb! 1. Kön. 19,1-18 (v.a. V. 12-15);
- Gott begegnet uns in der Stille;
- Im stillen Nachdenken können sich wichtige Gedanken melden, die sonst im Alltag übertönt werden;
- In der Stille können überlegte Entscheidungen gefällt werden;
- Stille als vorbereitende Zeit für die Zukunft (Jesus ist zu Beginn seines Auftretens 40 Tage lang in der Wüste → Lk. 4-1-13)
- In der Stille kann mit Gott Altes, Bedrängendes oder Schuld aufgearbeitet werden.

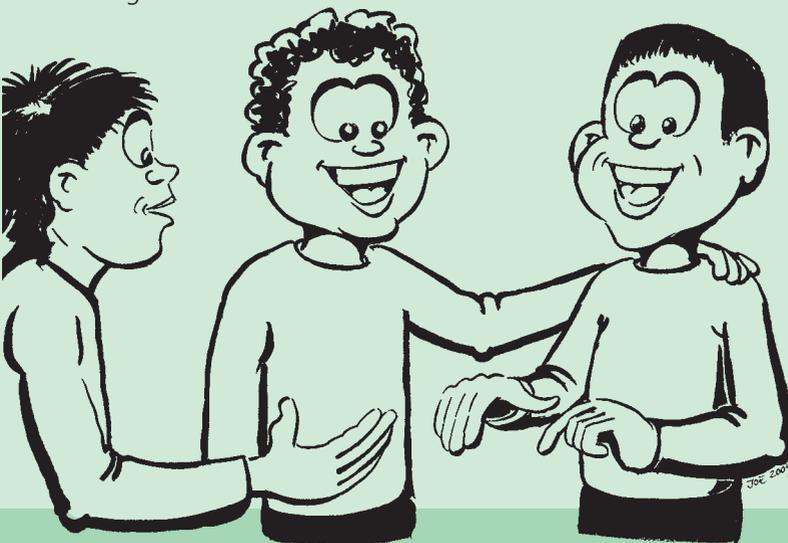
2. Treffen:

Lied, Gebet, Ermutigung für den beginnenden Kurs, Erläuterung zur täglichen Stille und zum Abendgebet (siehe unten), Rückfragen, Gesprächsrunde zum Thema „Was erwarte bzw. erhoffe ich von diesem Kurs?“, Lied, langsames Vorlesen des Bibeltextes für die erste Woche (Joh 1,35-39), 10 Minuten Stille, Schlussgebet mit Vaterunser und Segen.

Allen Jugendlichen wird der kopierte Bibeltext mitgegeben (der Text kann z. B. mit PC schön abgeschrieben, ausgedruckt und kopiert werden; denkbar ist aber auch eine Kopie aus der Bibel oder zumindest ein Papier, auf dem die Bibelstelle notiert ist). Außerdem sollte ein Blatt verteilt werden mit Hinweisen, wie die Stille an jedem Tag gefüllt werden kann. Siehe dazu unten „Wie kann die persönliche Stille aussehen?“

3. – 5. Treffen:

Lied, Gebet, 5 Minuten Stille, Austauschrunden in kleinen Gruppen zum Thema „Was ich erlebt habe!“ (die Kleingruppen sollten nicht größer als 5 Personen sein), Lied, Bibeltext für die beginnende Woche (2. Woche: Mk 10,13-16; 3. Woche: Matth 14,13-21; 4. Woche: Mk 11,15-18), anschließend 10 Minuten Stille, Schlussgebet mit Vaterunser und Segen.



6. Treffen:

Lied, Gebet, 10 Minuten Stille, Austauschrunden in Kleingruppen, Dankgebetsrunde mit Vaterunser und Segen.

Zum Schluss des Kurses ist zusätzlich auch ein kleines Fest möglich, z. B. mit einem kleinen Essen oder mit Abendmahl oder mit einem ausgedehnten (Lobpreis-) Liedersingen.

Wie kann die persönliche Stille aussehen?

- günstig ist ein immer gleichbleibender Ort (z. B. ein Stuhl, Sessel, Gebetshocker), an dem man ungestört ist;
- Schreibzeug bereit legen;
- Störquellen ausschalten (MP3-Player, Radio, Handy ...);
- Kerze anzünden;
- bedenken, dass Gott jetzt da ist;
- gleichbleibendes Anfangsgebet sprechen (z. B. Ps 63,1-3);

Die dann anschließende Beschäftigung mit dem Text kann folgendermaßen aussehen:

- 1. Tag:** mehrmaliges langsames und halblautes Lesen des Textes. (Evtl. andere Übersetzungen lesen; evtl. Auswendiglernen eines oder mehrerer Verse)
- 2. Tag:** Abschreiben des Textes und überlegen, welches für dich der wichtigste Vers ist (markieren, unterstreichen oder von Hand auf einen kleinen Zettel schreiben und diesen auf dem Schreibtisch oder Nachttisch platzieren)
- 3. Tag:** Nachspielen des Textes mit Lego-Männchen oder -Bausteinen oder Ähnlichem
- 4. Tag:** Herausschreiben und Bedenken von drei zentralen Wörtern des Textes (Hauptwörter oder Tun-Wörter)

5. **Tag:** Malen und Anschauen einer Szene des Bibeltexes (kann auch mit Symbolen geschehen)
6. **Tag:** Schreiben eines kurzen Berichtes aus Sicht einer der beteiligten Personen und über das, was er erlebt hat
7. **Tag:** sich diesen Bibeltex mit geschlossenen Augen vorstellen und sich selbst in diese Geschichte hineinversetzen (z. B. sich den Ort und die Menschen vorstellen, dem Ablauf folgen, die Menschen anschauen, mit einem von ihnen in ein Gespräch kommen ...)

Dies alles ist ein Vorschlag! Du kannst aber auch einen anderen Ablauf wählen und z. B. zuerst den 6. Tag und dann den 3. Tag nehmen. Du kannst eine Methode auch mehrmals in einer Woche anwenden. Mache, was für dich wichtig ist und was dir gut tut. Achtung: Es geht nicht um Leistung, sondern darum, dass du Zeit mit Gott verbringst!

- Notiere dir nach jeder Stille, was dich gedanklich bewegt hat. Es können Gedanken sein, die dir bei der Beschäftigung mit dem Bibeltex gekommen sind; es können aber auch Gedanken sein, die nichts mit dem Text zu tun haben und die dir wichtig geworden sind; wenn bedrängende Gedanken kommen, die dich plagen, dann besprich sie mit deiner Mitarbeiterin oder deinem Mitarbeiter.
- Schließe jede Stille mit einem Gebet ab.



Wie kann das persönliche Abendgebet aussehen?

- Es soll am Abend stattfinden (egal ob nach der Arbeit, dem Abendessen oder vor dem Schlafengehen);
- Das Abendgebet kann zuhause oder auf einem Abendspaziergang um den Häuserblock gemacht werden;
- Gehe mit Gott zusammen noch einmal durch den vergangenen Tag. Bedenke, was sich vom Aufstehen bis zum Abend ereignet hat.
- Versuche in allem, was du erlebt hast, Gott wahrzunehmen.
- Danke Gott. Bitte ihn, wo nötig, um Vergebung.
- Bitte ihn um eine gute Nacht und einen guten Start in den nächsten Tag.
- Notiere dir kurz, was du mit Gott erlebt hast (auch das scheinbar Kleinste ist wichtig!)

Jörg Hahn, Gomaringen

Du bist wertvoll!

Eine Vorleseandacht

Chemische Zusammensetzung:

60 % Sauerstoff, 20 % Kohlenstoff,
10 % Wasserstoff, 3 % Stickstoff,
1,5 % Kalzium, 1 % Phosphor
und dann noch ein bisschen Kalium,
Eisen, Schwefel und Natrium.
Maße: ca. 170cm x 100 cm.
Gewicht: ca. 50-80 kg.
Preis: 4,15 EURO



So oder so ähnlich könnte die Produktbeschreibung von uns Menschen lauten. Ganze 4,15 EURO kosten wir, wenn man nur unsere Bestandteile zusammenrechnet. Nicht gerade eine teure Angelegenheit. Sind wir wirklich nur so wenig wert? Niemand würde doch auf die Idee kommen einen Menschen für knapp 5 EURO zu kaufen. Warum? Was macht den Wert eines Menschen aus? Wir sind viel mehr wert als unsere Bestandteile. Wir haben Fähigkeiten, Talente und Begabungen und vor allem sind wir einzigartig. Über 6 Milliarden unterschiedliche Exemplare gibt es. Nicht mal Zwillinge sind gleich. Jede und jeder ist etwas ganz Besonderes.

Stell dir mal einen begeisterten Überraschungseierfigurensammler vor. Einer, der eine riesige Sammlung an Schlümpfen, Nilpferden, Autos & Co sein eigen nennt. Einer, der ständig unterwegs ist auf sämtlichen Flohmärkten der Welt, immer auf der Suche nach ganz besonderen und seltenen und dadurch auch wertvollen Figuren. Denn je seltener eine Figur ist, desto wertvoller ist sie. (Wie wertvoll sind wir dann erst als einzigartige Geschöpfe?) Einer, der eine ziemlich kostbare Sammlung hat, sie aber vermutlich unter keinen Umständen für kein Geld der Welt verkaufen würde.

Das klingt für manche vielleicht ein bisschen verrückt, aber nicht anders macht das Gott mit uns Menschen. Er hat dich in die Welt gesetzt, dich ausgestattet mit ganz unterschiedlichen Gaben und Fähigkeiten, er hat dich einzigartig geschaffen und unendlich lieb. Das macht deinen Wert aus. Und er ist auf der Suche nach dir, an allen Plätzen der Welt - denn er möchte dich finden. Er möchte dich in seine Sammlung aufnehmen.

Egal, was andere oder du selbst über dich denken, ob du dich fühlst wie 4,15 EURO, 20 Cent oder 1 Million EURO - in Gottes Augen bist du wertvoll und unbezahlbar. Gott hat einmal zu seinem Volk Israel gesagt: „So viel bist du mir wert, dass ich Menschen und ganze Völker aufbebe, um dich am Leben zu erhalten. Diesen hohen Preis bezahle ich, weil ich dich liebe.“ Die gleiche Aussage gilt auch für dich! Gott liebt dich und ist auf der Suche nach dir, auf der Suche nach einem einzigartigen und wertvollen Schatz. Lässt du dich finden?

„Wir sind evangelisch – was bringt's?“

Eine spielerische Idee
zum Geburtstag der
Evangelischen Landeskirche
in Württemberg



Vor 475 Jahren – am 16. Mai 1534 – wurde in der Stiftskirche in Stuttgart der erste evangelische Gottesdienst in Württemberg gefeiert. Die Evangelische Landeskirche erinnert darum im Jahr 2009 durch verschiedene Veranstaltungen und Ausstellungen daran, dass vor 475 Jahren die Reformation im damaligen Herzogtum Württemberg eingeführt wurde. Unglaublich, was da alles an Tradition, an Glaubensgeschichten von Menschen hinter uns liegt in diesen beinahe 500 Jahren. Wir sind Teil einer großen Geschichte, der Geschichte, die Gott mit Menschen gemacht hat.

Tipp:
Dieser Entwurf eignet sich auch hervorragend für Konfirmandinnen und Konfirmanden!

Auf den ersten Blick ist diese Geschichte Gottes mit den Menschen für Jugendliche wahrscheinlich nicht sonderlich interessant. Die Reformation, wohl vor allem Martin Luther, kennen sie aus dem Religionsunterricht und vielleicht haben sie den Lutherfilm schon gesehen. Aber mit ihnen und ihrem Leben hat das alles höchst wahrscheinlich eher wenig zu tun.

Damit sich das ändert, wird im Folgenden eine Gruppenstunde zur Reformation vorgestellt. Sie steht unter dem Thema „Wir sind evangelisch – was bringt’s?“

Baustein 1: Eine Einführung ins Thema „Evangelisch-Sein“ eröffnet den Abend.

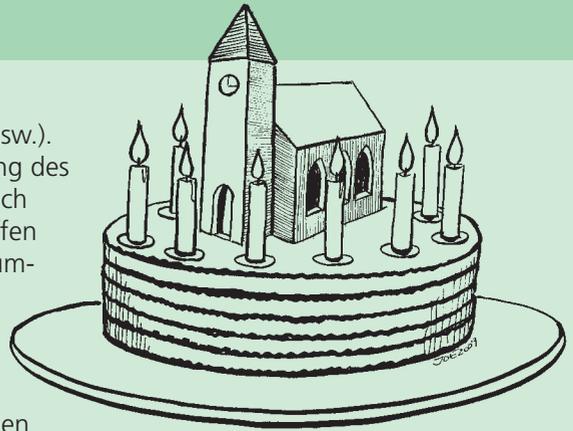
Baustein 2: In einem zweiten Teil entdecken die Jugendlichen dann in einem Spiel, wie Württemberg evangelisch geworden ist und was evangelisch sein bedeutet. Im Mittelpunkt des Reformationsspiels steht der württembergische Reformator Johannes Brenz. Dieser war zwar nicht daran beteiligt, dass am 16. Mai 1534 der erste evangelische Gottesdienst in Stuttgart gefeiert wurde, aber er war entscheidend daran beteiligt, dass der evangelische Glaube in Württemberg wirklich Fuß gefasst hat.

Baustein 3: Ein kurzer dritter Teil, in Form einer Andacht zu einem Zitat von Johannes Brenz beendet die Gruppenstunde.

Baustein 1: Eröffnung der Gruppenstunde: Evangelisch – was ist das denn?

Nach der Info, dass unsere Landeskirche den 475. Geburtstag feiert, und dem Hinweis auf das Thema des Abends, wäre eine gute und witzige Möglichkeit, den Abend mit einem kleinen Film zu eröffnen. Dieser müsste von den Mitarbeitenden im Vorfeld gedreht worden sein (mit der heutigen Technik kein allzu großes Problem mehr). Dieser Film zeigt, wie Menschen z. B. in der Fußgängerzone interviewt werden zum Thema „evangelisch“ („Sind Sie evangelisch?“ „Was heißt eigentlich evangelisch?“ „Sind Sie gerne evangelisch? usw.) Ein solcher Film ist natürlich ein gewisser Aufwand. Wer dazu keine Zeit oder Lust hat, kann auch Menschen aus der Kirchengemeinde zu einer kurzen Talkrunde einladen (zum Beispiel könnte man die Pfarrerin oder den Pfarrer einladen, jemand aus dem Kirchengemeinderat, einen

alten Menschen, eine junge Mutter usw.). Wenn eine kurze Talkrunde am Anfang des Abends steht, darauf achten, dass auch eine gewisse Talkatmosphäre geschaffen wird: Stühle entsprechend stellen, Gummibärchen und Getränke stehen bereit etc...



Dieser erste Teil des Abends soll ins Thema einführen und den Jugendlichen durch persönliche Statements vor Augen stellen: „Wir sind evangelisch – was bringt’s bzw. das bringt’s!“

Baustein 2: „Johannes ist verschwunden“ – ein Spiel rund um die Reformation in Württemberg

Einige Infos zur Spielidee

Am Anfang des Spiels steht eine einführende Erzählung zur geschichtlichen Situation vor beinahe 500 Jahren in Württemberg: Wie ist es eigentlich dazu gekommen, dass wir heute evangelisch sind? Vor allem der Reformator Johannes Brenz wird den Jugendlichen hier begegnen. In diese Erzählung sind viele Infos hinein gepackt, die man später im Spielverlauf noch gut gebrauchen kann. Das Spiel selber handelt davon, dass Johannes Brenz verschwunden ist und zwei Gruppen versuchen, ihn zu finden. Der geschichtliche Hintergrund dafür ist, dass Johannes Brenz im Jahr 1548 (also 14 Jahre nach dem ersten Gottesdienst in Württemberg) vor den Soldaten des katholischen Kaisers fliehen muss. Er versteckt sich z. B. auf der Burg Hornberg in den Tiefen des Schwarzwaldes (heute sind noch die Überreste dieser Burg beim Ort Hornberg, zwischen Altensteig und Calw gelegen, zu besichtigen). Zwei Gruppen müssen den verschwundenen Johannes nun suchen:

Gruppe 1: Seine Feinde, die Soldaten des Kaisers

Gruppe 2: Seine Freunde, die ihn warnen wollen, um ihn an einen sicheren Ort zu bringen.

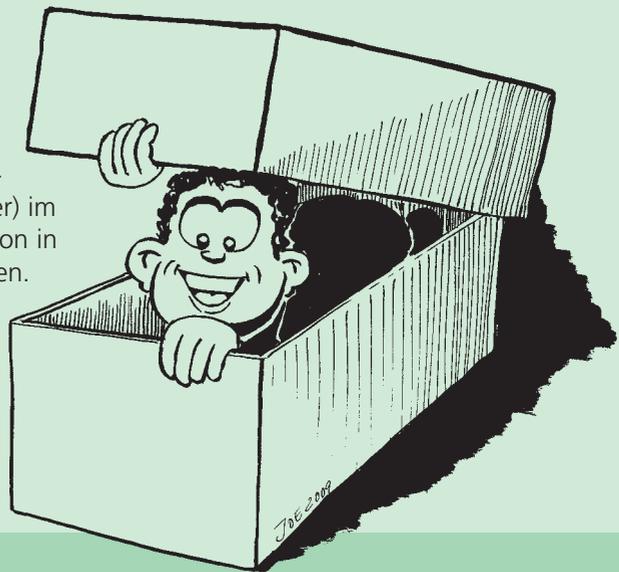
Ziel des Spiels ist es, den verschwundenen Johannes zu finden.

Gewonnen hat die Gruppe, die diese Aufgabe als erstes in die Tat umsetzen konnte.

Einige Infos zur Spielorganisation

Es wäre am besten, wenn eine Person aus der Kirchengemeinde oder ein Mitarbeiter aus der Jugendarbeit dafür gewonnen werden könnte, den Johannes Brenz zu spielen. Er müsste sich entsprechend verkleiden (am originalgetreuesten mit einem alten, nicht mehr benutzten Talar oder einem schwarzen Gewand und einem alten Barrett = Kopfbedeckung, die Pfarrer auch heute noch manchmal bei Beerdigungen tragen). Dieser verschwundene Johannes versteckt sich an einem Ort, wo ihn die Jugendlichen nicht sofort vermuten (evtl. im Glockenturm der Kirche oder dort auf dem Dachboden, im Keller des Pfarrhauses oder im Pfarrbüro oder oder, der Phantasie sind natürlich keine Grenzen gesetzt).

Die beiden Gruppen bekommen im Laufe des Spiels Hinweise auf sein Versteck. Dies geschieht dadurch, dass bei 16 Personen (oder auch weniger) im Ort Fragen zur Reformation in Württemberg beantworten. Für jede richtige Antwort bekommen sie einen Buchstaben. Alle erhaltenen Buchstaben zusammen ergeben dann, in der richtigen



Reihenfolge kombiniert, das Lösungswort, d. h. das Versteck, wo sich der verschwundene Johannes Brenz befindet.

Jede der 16 Personen erhält im Vorfeld des Spiels von den Mitarbeitenden die entsprechende Frage, die sie den zwei Gruppen stellen muss. Die Antworten auf die Fragen haben die Jugendlichen entweder schon in der einführenden Erzählung zur Reformation (siehe Seite 21) bereits gehört. Oder sie müssen einfach raten. Als kleine Hilfe bekommt jede Gruppe ein Handy und die Telefonnummern von drei Personen, die sie jeweils einmal anrufen dürfen – eine Art Telefonjoker. Eine dieser Personen könnte z. B. die Pfarrerin der oder Pfarrer sein. Um es ein wenig spannend zu machen, hat von den anderen beiden Personen eine die Antworten auf alle Fragen erhalten und kann somit wirklich helfen, die andere kennt die Fragen und Antworten nicht und kann höchstens selber mitraten.

Damit sich die zwei Gruppen nicht in die Quere kommen, wird durch einen Spielplan bestimmt, welche Gruppe zu welcher Person im Ort geht, um dort die Frage zu beantworten. Jede Gruppe hat ein Männchen (z. B. von Mensch-ärgere-dich-nicht), mit dem sie auf dem Spielplan vorwärts geht. Als Spielplan reicht ein DIN A3-Blatt, auf dem in einem großen Kreis kleine nummerierte Felder eingezeichnet sind, 16 Felder sind rot markiert (oder auch weniger entsprechend der Anzahl von Personen, die den Jugendlichen Fragen stellen. Bitte immer eine Person einem Feld zuordnen). Jede Gruppe würfelt. Nach der Anzahl der Augen auf dem Würfel darf vorgerückt werden. Kommt eine Gruppe auf ein rotes Feld, muss sie eine Person im Ort aufsuchen und dort die Frage beantworten. Ist die Frage richtig beantwortet, bekommt die Gruppe einen Buchstaben. Dann kehrt die Gruppe zurück zur Spielleitung (auch wenn die Frage falsch beantwortet wurde), würfelt wieder und geht zur nächsten Person.

Das Spiel endet, wenn eine Gruppe den verschwundenen Johannes Brenz gefunden und ihn zur Spielleitung gebracht hat.



Infos zum benötigten Material und den Personen

- 1 Person, die Johannes Brenz spielt, evtl. Verkleidung
- 15-20 Personen, die bereit sind, sich von den Jugendlichen besuchen zu lassen, um ihnen eine Frage zu beantworten
- 3 Personen, die als Telefonjoker mitspielen
- Spielplan, zwei verschiedenfarbige Spielfiguren, Würfel
- Fragen
- Erzählung zu Beginn und am Ende des Spiels

Einführende Erzählung, mit der das Spiel eröffnet wird

Bilder, welche die Erzählung noch anschaulicher machen können, findet man im Internet oder im Buch „Gott und Welt in Württemberg“, das in jedem Pfarramt zu finden sein müsste.

Eine gefährliche Zeit war das damals vor 500 Jahren hier in Deutschland. Hunger und Krankheiten bedrohten das Leben. Und wie oft kam es vor, dass der Tod Einzug hielt in die Familien und Häuser. Weil Menschen an Krankheiten starben, für die wir heute schon längst helfende Medikamente haben. Die Menschen damals hatten einfach Angst. Angst vor dem Tod, der so schnell kommen konnte. Sie hatten Angst davor, was danach wohl kommen würde. Ob ihr Leben auch vor Gott bestehen würde. Oder ob er sie bestrafen würde, für alles Böse in ihrem Leben. Darum versuchten sie, Gott zu gefallen: Durch gute Taten, durch Gebete und Pilgerfahrten, durch den Ablass, den sie mit Geld kaufen konnten. Der Ablass war eine Art Urkunde, die einem bescheinigte, nach dem Tod nicht oder nicht allzu lange für die bösen Taten büßen zu müssen. Was für eine Befreiung war es da, als Martin Luther im Jahr 1517 seine 95 Sätze, seine Thesen, an die Tür der Schloßkirche in der Stadt Wittenberg hämmerte. Dort nahm der evangelische Glaube seinen Anfang. Für Luther war entscheidend: Nicht ich muss mich krampfhaft bemühen, Gott zu gefallen, sondern Gott schenkt mir seine Liebe und

Vergebung umsonst. Weil Jesus für uns am Kreuz die Schuld unseres Lebens bezahlt hat. Wenn ich auf ihn vertraue, dann bin ich mit Gott im Reinen.

Diese befreiende Botschaft hat sich überall in Deutschland verbreitet. Und sie ist auch nach Württemberg gelangt. Zuerst war es verboten, evangelisch zu sein. Nur heimlich konnten sich evangelische Christen zum Gottesdienst treffen. Erst im Jahr 1534 hat sich das in Württemberg geändert. Der württembergische Herzog Ulrich war einige Jahre zuvor von feindlichen Soldaten aus seinem Land vertrieben worden. Ein anderer Herrscher war nun Herr über Württemberg – der katholische Österreicher Ferdinand. Der eigentliche Herzog Ulrich war im Ausland evangelisch geworden und wollte im Jahr 1534 sein Land zurückerobern. Mit Hilfe einer Armee gelang es ihm, seine Feinde aus dem Land zu werfen, und er bestimmte, dass die Menschen in seinem Herzogtum Württemberg von nun an evangelisch sein sollten. Am 16. Mai 1534 wurde in der Stuttgarter Stiftskirche der erste evangelische Gottesdienst gefeiert. Bisher waren die Menschen in Württemberg zumindest offiziell katholisch gewesen und sie mussten erst lernen, was es heißt, evangelisch zu sein. Hier tauchte nun zum ersten Mal die Idee auf, dass es so etwas wie einen Reli-Unterricht geben müsste. Und besonders ein Mann hat sich dafür eingesetzt: Johannes Brenz. Ein Pfarrer aus der Stadt Schwäbisch Hall. Ihm war es wichtig, dass Kinder und Jugendliche einen guten Schulunterricht, vor allem in Religion erhielten. Dabei hat er aber gesagt, zwei Stunden Unterricht am Tag genügen. Weil man sonst nicht mehr richtig aufpassen kann in der Schule (nicht schlecht!). Dieser Johannes Brenz hat dann einen sogenannten Katechismus geschrieben, in dem der ganze evangelische Glaube kurz zusammengefasst war.

Württemberg war nun evangelisch. Doch nach einigen Jahren kam alles anders. Im Jahr 1546 brach ein Krieg zwischen Evangelischen und Katholischen in Deutschland aus. Die Soldaten des katholischen Kaisers marschierten in Württemberg ein und besetzten das Land.

Nun begann für Johannes Brenz eine gefährliche Zeit. Denn mutig wandte er sich in seinen Predigten öffentlich gegen den katholischen Glauben und gegen den Kaiser. Weil sich der Kaiser dies natürlich nicht bieten lassen wollte, schickte er Soldaten nach Schwäbisch Hall, um Johannes Brenz gefangen zu nehmen. Die Leute des Kaisers ließen alle Ratsherren (die Gemeinderäte und den Bürgermeister würden wir heute sagen) zusammenkommen und befahlen ihnen, zu schwören, dass sie nichts verraten von dem, was sie jetzt erfahren würden. Dann sagten sie ihnen, dass sie gekommen waren, den Pfarrer Johannes Brenz mitzunehmen. Ein Gemeinderat aber kam zu spät und war nicht dabei, als die anderen Gemeinderäte versprochen hatten, nichts zu verraten. Als er hörte, was geschehen war, schrieb er auf einen kleinen Zettel, gerademal einen Finger lang und einen Finger breit einen Satz: „Brenz, schnell, fliehe schnell.“ Diesen Zettel schickte er mit einem Boten zu Brenz. Brenz hatte an diesem Tag Geburtstag, er saß gerade beim Abendessen, als ihm der Zettel gebracht wurde. Wortlos stand er auf und ging. Er floh so schnell er konnte aus der Stadt. Und keine Sekunde zu früh. Denn schon waren die Soldaten des Kaisers bei seinem Haus. Lange Zeit musste sich Johannes Brenz verstecken, und nur seine Frau wusste wo.

Fragen

Wann hat Martin Luther seine 95 Thesen angeschlagen?
1517, 1499, 1850

Wann wurde in Württemberg der erste evangelische Gottesdienst gefeiert?
18.2.1228, 16.5.1534, 30.8.1650

Richtige
Antwort
ist kursiv



Wo fand der erste evangelische Gottesdienst in Württemberg statt?
Stuttgarter Stiftskirche, Ulmer Münster, Ludwigsburger Schloss

Welche Botschaft hat Martin Luther neu entdeckt?
*Dass Gott uns seine Vergebung und Gnade umsonst schenkt.
Wir können sie nicht erarbeiten, sondern sie uns nur im Glauben
schenken lassen.*

Wie hieß der württembergische Herzog, der die Reformation in
Württemberg eingeführt hat?
Ulrich

Wie viele Stunden Schulunterricht am Tag hielt Johannes Brenz für
angemessen?
acht, sechs, zwei

Wie heißt ein Buch, in dem der Glaube kurz zusammengefasst ist?
Katechismus, Gesangbuch, Agenda

In welcher Stadt war Johannes Brenz Pfarrer?
Schwäbisch Hall

Wie wurde Johannes Brenz vor den Soldaten des Kaisers gewarnt?
Durch eine Nachricht auf einem Zettel

Wie versuchten die Menschen in der Zeit vor Martin Luther, Gott zu
gefallen?
Durch gute Taten, Gebete, Wallfahrten, Ablass

Warum wollten die Soldaten des Kaisers Johannes Brenz gefangen
nehmen?
*Weil er sich gegen den katholischen Glauben ausgesprochen hatte,
weil er seine Steuern nicht bezahlen wollte, weil er den Kaiser nicht
leiden konnte*

Wie hat es der württembergische Herzog Ulrich geschafft, sein Land zurückzubekommen?

Er hat es erobert mit Hilfe einer Armee von Soldaten

In welcher großen Kirche in Württemberg finden wir ein Bild, das Johannes Brenz darstellt?

Stiftskirche Stuttgart (bei dieser Frage ist der Telefonjoker sicher hilfreich)

Warum wurde der Reli-Unterricht erfunden?

Damit Menschen wissen, was „evangelisch“ bedeutet.

Wo hat Martin Luther seine 95 Thesen angeschlagen?

Stiftskirche Stuttgart, Schlosskirche Wittenberg, Kloster Hirsau

Wann wurde Johannes Brenz geboren?

1499, 1600, 1266

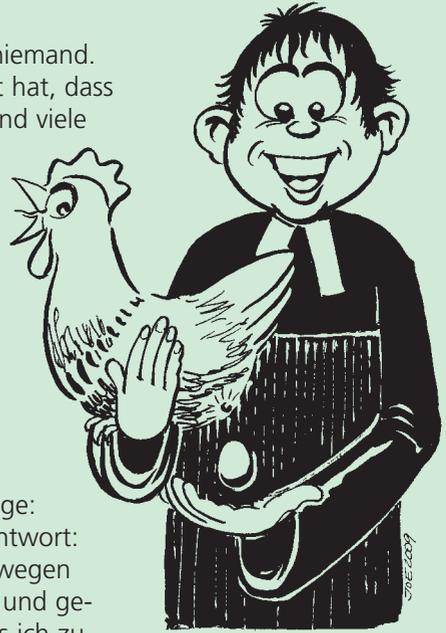
Baustein 3: Abschluss: „Was wirklich geschah“

Eine kurze Andacht zu einem Zitat aus dem Katechismus von Johannes Brenz

Der verkleidete Brenz erzählt, wie es damals bei seiner Flucht wirklich war:

Johannes Brenz wurde nie geschnappt, er hat sich im Schwarzwald auf der Burg Hornberg bei Altensteig versteckt. Man erzählt sich, dass er einmal beinahe erwischt worden wäre, als er eines Tages in Stuttgart war. Er konnte gerade noch in ein Haus flüchten und sich auf dem Dachboden verstecken. Die Soldaten haben ihn nicht gefunden. Eigentlich ein Wunder. Eine Legende erzählt, dass er dort oben zwei Wochen wartete bis die Luft rein war und jeden Tag soll eine Henne gekommen sein und ein Ei gelegt haben, damit er nicht verhungert.

Ob diese Geschichte wirklich stimmt, weiß niemand. Sicher ist, dass Gott Johannes Brenz behütet hat, dass ihm nie etwas passiert ist. Johannes Brenz und viele andere haben sich eingesetzt für Gott und das Evangelium. Sie haben keine Gefahren gescheut. Nur damit viele Menschen von der befreienden Botschaft von Jesus Christus erfahren haben.



Andachtsidee

In seinem Katechismus beschreibt Johannes Brenz, was ihm sein Glaube bedeutet. Zum Glaubensbekenntnis stellt er nämlich die Frage: „Was bringt mir der Glaube?“ Er gibt die Antwort: „Er bringt mir, dass ich durch den Glauben wegen Jesus Christus vor Gottes Gericht als fromm und gerecht beurteilt werde, und er bringt mir, dass ich zu Gott beten darf und ihn Vater nennen darf, und er bringt mir, dass ich mein Leben nach seinen Geboten ausrichten kann.“

Die Andacht könnte ausgehen von der Frage: „Was bringt der Glaube? Was bringt es mir, evangelisch zu sein?“ Drei Punkte nennt Johannes Brenz, was der Glaube ihm bringt:

- Dass ich mit Gott im Reinen bin.
- Dass Gott mein Vater ist.
- Dass mein Leben gelingt, weil ich es nach den Geboten Gottes lebe.
- Diese Antworten sind – so denke ich – bis heute topaktuell.

Und nun viel Spaß beim Ausflug in die Geschichte unserer württembergischen Kirche!

Cornelius Kuttler, Oberiflingen

Johannes Kepler



Wissenswertes und Spielerisches
zum Begründer der modernen
Astronomie

Vor 400 Jahren, 1609, veröffentlichte Kepler sein berühmtes Werk "Astronomia Nova" mit dem Ersten und Zweiten Gesetz der Planetenbewegung. Dies erschütterte das damalige Weltbild – nicht nur die katholische Kirche lehnte Keplers Ansichten ab, auch die protestantischen Kirchen distanzieren sich damals vom heliozentrischen Weltbild. So gilt 1609 als Beginn der neuzeitlichen Astronomie.

Idee

Der Gruppenabend besteht aus mehreren Bausteinen:

- Das geozentrische Weltbild
- Lebensbild Johannes Keplers
- Das heliozentrische Weltbild
- Die Keplerschen Gesetze

Bei allen Bausteinen haben die Gruppenmitglieder verschiedene Aufgaben zu erfüllen, für die es Punkte gibt. Die Aufgaben sind bei

den einzelnen Bausteinen beschrieben. Daher werden zu Beginn zwei Spielgruppen gebildet.

Material

Bilder der neun Planeten (aus dem Internet heruntergeladen und ausdrucken), Pinwand, Pinnadeln, Tisch/Ablage für die Planetenbilder, Landkarte (vgl. Lebensbild) aus dem Internet ausdrucken, 18 Fähnchen am Zahnstocher (je 9 in gleicher Farbe), 2 Papierbögen mind. DIN A3, 2 Filzstifte, 2 Kreiden oder Stifte, Schnur

Baustein 1: Das geozentrische Weltbild

Aufgabe

Fotos von Erde, Mars, Merkur, Jupiter, Saturn und Venus (nur diese waren zur Zeit Keplers bekannt) liegen auf einem Tisch, der gleich weit von beiden Gruppen entfernt steht. Bei der Erwähnung der Planeten - im Text *kursiv* gedruckt – sucht sich die Gruppe den richtigen Planeten aus. Für jeden richtigen Planeten erhält die Gruppe einen Punkt.



Text für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Bei der Beobachtung des Nachthimmels stellt man fest, dass alle Himmelskörper eine scheinbare Bewegung von Osten nach Westen ausführen. Bei regelmäßiger Beobachtung erkennt man, dass der Mond und die Planeten diese Bewegung zwar mitmachen, jedoch nach einem Tag etwas weiter im Osten stehen. Demnach müssen sie eine zusätzliche Bewegung nach Osten ausführen.

Große Mühe bereiteten den Astronomen und Mathematikern damals merkwürdige Schleifenbewegungen der Planeten *Mars*, *Venus* und *Jupiter* aber auch von *Saturn* und *Merkur*. So ist zu Beginn der Schleife keine Bewegung mehr nach Osten zu beobachten. In den folgenden Tagen sieht man den Planeten sich plötzlich westwärts bewegen, bevor er nach einem erneuten Stillstand seinen Lauf wieder nach Osten fortsetzt.

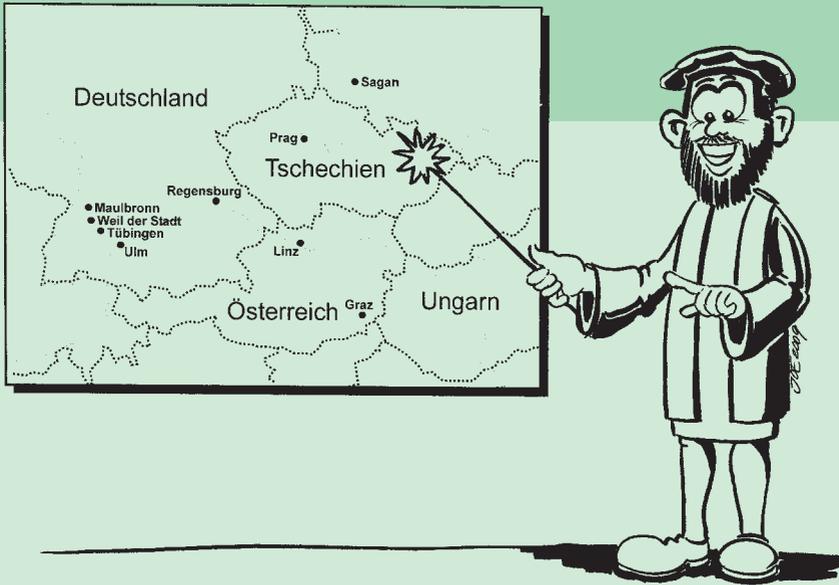
Betrachtet man die *Erde* als Zentrum des Weltalls, also geozentrisch, lässt sich diese Schleifenbewegung nur höchst mühsam und mit viel Phantasie darstellen.

Im Altertum erklärte Aristoteles (384 – 322 v. Chr.) dieses Phänomen damit, dass die Planeten an kristallinen Kugelschalen aufgehängt seien, die sich unterschiedlich bewegen.

Baustein 2: Lebensbild Johannes Keplers

Aufgabe

Es wird eine Landkarte aufgehängt, die Süddeutschland, Tschechien (damals Böhmen) und Österreich zeigt. Die Karte sollte auf Wellpappe, Styropor oder auf einer Pinwand aufgezo-gen sein. Jede Gruppe erhält 9 an einem Zahnstocher befestigte Fähnchen, die bei der Erwähnung



eines Ortes – im Text wieder *kursiv* gedruckt – an der richtigen Stelle der Karte einzustecken sind. Die Fähnchen der beiden Gruppen haben unterschiedliche Farben. Für jedes richtig eingesteckte Fähnchen erhält die Gruppe einen Punkt.

Text für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Johannes Kepler wurde am 27. Dezember 1571 in der freien Reichsstadt *Weil der Stadt* westlich von Stuttgart geboren, wo sein Großvater Bürgermeister war. Schon früh weckte die Mutter sein Interesse für Astronomie. Sie zeigte ihm den Kometen von 1577 und die Mondfinsternis von 1580.

Seine Schulausbildung erfolgte in einer Latein-, dann in einer Klosterschule und endete 1589 an der höheren evangelischen Klosterschule (heute würde man sagen Gymnasium) im ehemaligen Kloster *Maulbronn*. Noch 1589 begann er ein Theologiestudium am Evangelischen Stift in *Tübingen*. Kepler wird während seines allgemeinbildenden Grundstudiums beim Mathematiker und Astronomen Michael Mästlin zum überzeugten Anhänger des Heliozentrischen

Weltbilds. So lernte er das heliozentrische System der Planetenbewegungen des Nikolaus Kopernikus kennen.

Ursprünglich wollte Kepler protestantischer Geistlicher werden.

1594 nahm er jedoch im Alter von 23 Jahren einen Lehrauftrag für Mathematik an der evangelischen Stiftsschule in Graz an. Diese Hochschule war das protestantische Gegenstück zur Universität, die von Jesuiten geleitet wurde. Hier begann Kepler mit der Ausarbeitung einer kosmologischen

Theorie, die sich auf das kopernikanische Weltbild stützte. Er nannte das Werk *Mysterium Cosmographicum* und veröffentlichte es 1597. Im selben Jahr heiratete er Barbara Mühleck, eine Müllerstochter, mit der er vier Kinder hatte, von denen zwei überlebten. Sie starb 1611.



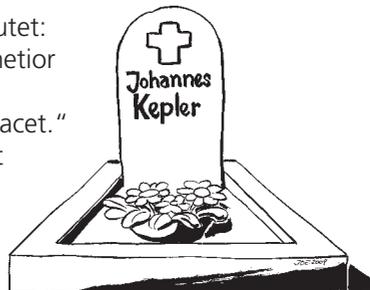
Im Dezember 1599 schrieb ihm der berühmte Hofastronom Tycho Brahe und lud ihn ein, mit ihm in *Prag* zu arbeiten. 1600 traf er dann mit Brahe zusammen und nahm eine Stellung als sein Assistent an. Die Zusammenarbeit der beiden war allerdings kompliziert, ihre Begabungen ergänzten sich jedoch. Brahe war ein äußerst genauer Beobachter, seine mathematischen Begabungen waren allerdings begrenzt. Auch teilte er die astronomischen Ansichten von Kopernikus und Kepler nur teilweise. Brahe brauchte Kepler vor allem als Mathematiker um seine umfangreichen Aufzeichnungen auszuwerten. Nach Brahes Tod im Jahre 1601 wurde Kepler Kaiserlicher Hofmathematiker. Diesen Posten hatte er bis 1627 inne. Als Kaiserlicher Hofmathematiker war er auch zuständig für die kaiserlichen Horoskope. Bei der Auswertung von Brahes Aufzeichnungen sah sich Kepler gezwungen seine Kreisbahntheorien zu verwerfen. Er begann jedoch mit der Entwicklung des ersten astronomischen

Systems, das keine Kreisbahnen benutzte. 1606 vollendete er die Arbeit und veröffentlichte sie 1609 als *Astronomia nova*. Das Buch enthielt das erste und zweite Keplersche Gesetz. Um den wachsenden religiösen Spannungen zu entfliehen, nahm Kepler 1612 den Posten eines Provinzmathematikers in *Linz* an, blieb aber Kaiserlicher Hofmathematiker. Im Jahr 1613 heiratete er zum zweiten Mal. Ab 1615 musste er sich um die Verteidigung seiner Mutter Katharina kümmern, die unter dem Verdacht der Hexerei eingesperrt war. 1620 erreichte er ihre Freilassung. Keplers Mutter starb schon ein Jahr später an den Folgen der Folter.

In Linz gab es nun viele Probleme. Kepler hatte Schwierigkeiten Geldforderungen einzutreiben, seine Bibliothek wurde zeitweise beschlagnahmt, seine Kinder zur Teilnahme an der katholischen Messe gezwungen. Die Familie flüchtete nach *Ulm*, wo 1627 seine Planetentafeln gedruckt wurden.

Im selben Jahr wurde er bei Albrecht von Wallenstein Mathematiker. Diesem musste er zuverlässige Horoskope erstellen. Dafür stellte Wallenstein ihm in *Sagan* (Schlesien) eine Druckerei zur Verfügung. Als Wallenstein im August 1630 seinen Posten als Generalissimus verlor, reiste Kepler nach *Regensburg*. Nur nach wenigen Monaten Aufenthalt starb er dort im Alter von 58 Jahren. Sein Grab ging in den Wirren des Dreißigjährigen Kriegs unter. Sein Sterbehaus ist bis heute eine viel besuchte Gedenkstätte.

Seine selbstverfasste Grabinschrift lautet:
 „Mensus eram coelos, nunc terrae metior
 umbras.
 Mens coelestis erat, corporis umbra iacet.“
 „Die Himmel hab ich gemessen, jetzt
 mess ich die Schatten der Erde.
 Himmelwärts strebte der Geist, des
 Körpers Schatten ruht hier.“



Baustein 3: Das Heliozentrische Weltbild

Aufgabe

Auf einem großen Blatt Papier sind die Planetenbahnen – der Einfachheit halber als Kreise – eingezeichnet. Die Gruppen holen sich abwechselnd ein Planetenfoto und pinnen es auf die richtige Bahn. Setzt eine Gruppe einen Planeten falsch, so darf die andere Gruppe dies korrigieren – wofür sie einen Punkt erhält – und ihrerseits den nächsten Planeten setzen. Für jeden richtig gesetzten Planeten gibt es einen Punkt.

Text für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Viel einfacher lassen sich die Schleifenbewegungen erklären, wenn man annimmt dass die Planeten um die Sonne laufen, man also heliozentrisch denkt. Sobald die Erde einen sich langsamer bewegendem äußeren Planeten einholt, scheint er vor dem Fixsternhimmel zum Stillstand zu kommen. Hat die Erde ihn eingeholt, bewegt er sich scheinbar nach Westen. Entfernt sich die Erde von ihm, beginnt er wieder nach Osten zu laufen. Wenn Sonne, Erde und die Planeten in einer Linie stehen, so nennt man das Oppositionsstellung.

Damit die Planeten und der Fixsternhimmel an einem Tag die Erde scheinbar umrunden gehört zum Heliozentrischen Weltbild auch die tägliche Drehung der Erde um ihre Achse. Vor Kepler war eine solche Annahme unter den Naturforschern fast unvorstellbar.

Lange vor Kepler hat Aristarch von Samos (300 – 230 v.Chr.) die Idee aufgebracht, dass die Erde sich täglich um ihre Achse dreht und dabei eine jährliche Bewegung um die Sonne ausführt. Diese Gedanken hat aber Ptolemaios verworfen, sodass die heliozentrische Idee in Vergessenheit geriet.

1543 greift Copernicus (1473-1543) die heliozentrische Idee in "De Revolutionibus Orbium Coelestium" wieder auf. Bei ihm steht die Sonne aber etwas abseits des Mittelpunktes des Weltalls. Vor allem schreibt er ihr auf die Bewegung der Planeten keinerlei Einfluss zu. Erst Johannes Kepler entwirft ein vollkommen Heliozentrisches Weltbild, in dem die Sonne zum einen die Zentralstellung innehat und zum anderen die Kraft besitzt die Planetenbewegung auszuführen.



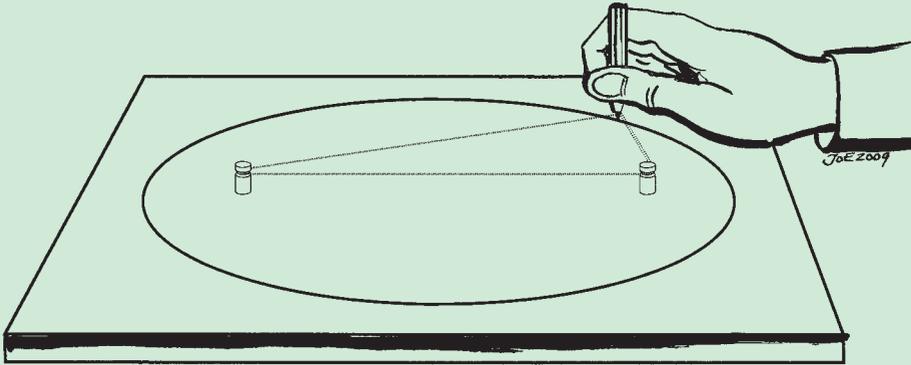
Wie diese Kraft beschaffen ist, konnte Kepler noch nicht sagen. Erst Newton näherte sich 1665/66 mit seiner Theorie der Anziehung der Massen (Gravitationstheorie) diesem Phänomen. Mehr als 100 Jahre nach Newton konnte Henry Cavendish 1797 mit einer Gravitationswaage die Gravitationskonstante bestimmen, mit der sich nun die Massen der Planeten und deren gegenseitige Anziehung präzise berechnen ließen. Erst diese Grundlagen ermöglichten es die Bedingungen für die Raumfahrt zu berechnen.

Baustein 4: Die Keplerschen Gesetze

In seiner „Astronomia nova“ veröffentlichte Kepler seine ersten beiden Planetengesetze:

1. Keplersches Gesetz

Die Planeten bewegen sich auf einer Ellipse in deren einem Brennpunkt die Sonne steht:



Experiment:
In einem zweiten Versuch (bei gleicher Schnurlänge) werden die Brennpunkte näher zueinander gelegt.

Aufgabe

Jede Gruppe zeichnet mit Schnur und Kreide (draußen) bzw. Stift (drinnen) eine möglichst große Ellipse. Dazu wird die Schnur an beiden Enden zusammengeknotet, um die beiden „Brennpunkte“ gelegt und mit der Kreide bzw. dem Stift stramm gezogen, so dass ein Schnurdreieck entsteht. Wird die Kreide oder der Stift im stramm gezogenen Zustand um die beiden „Brennpunkte“ gezogen, beschreibt sie eine Ellipse. Da Gärtner auf diese Art und Weise exakte Freilandellipsen ziehen, nennt man dieses Vorgehen auch „Gärtnerkonstruktion“.

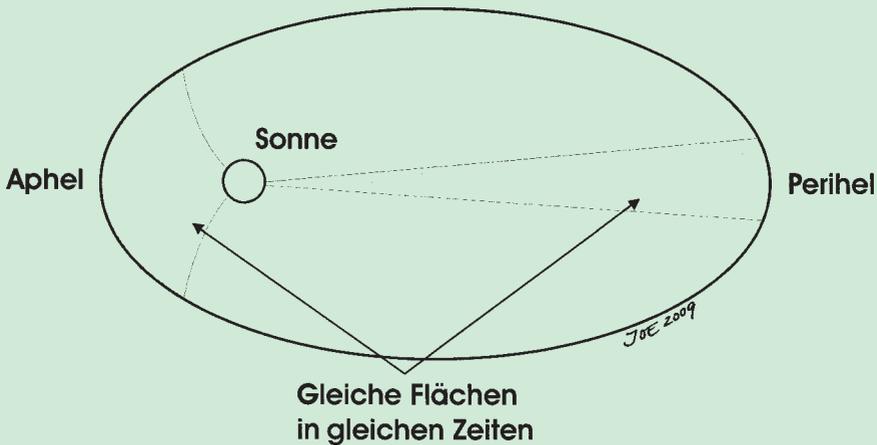
Text für Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter

Die Sonne steht also nicht in der Mitte, sondern in einem Brennpunkt. Der Planet folgt dieser Ellipse auf seiner Umlaufbahn, was zur Folge hat, dass der Abstand zur Sonne sich laufend ändert; damit ändert sich auch laufend seine Geschwindigkeit.

Für die Erde bedeutet das: Die Zeit, in der die Erde sich über die Ellipsenhälfte mit größerer Sonnenferne bewegt (Sommer auf der Nordhalbkugel) ist länger, als die Zeit, in der sich die Erde in Sonnennähe bewegt.

2. Keplersches Gesetz

Die Verbindungslinie Planet-Sonne überstreicht in gleichen Zeiten gleich große Flächen.



Der Planet bewegt sich also unterschiedlich schnell. In Sonnennähe ist der Planet schneller als in Sonnenferne. Der Sonnennächste Punkt heißt Perihel, der Sonnenfernste Punkt Aphel.

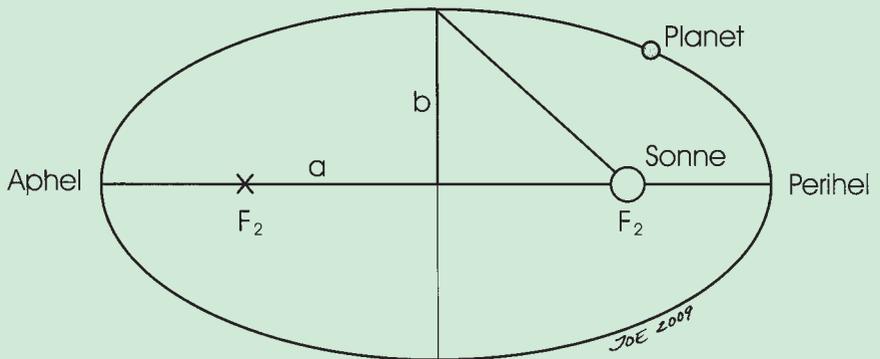
Im Nord-Sommer (vgl. Skizze) bewegt sich die Erde also langsamer als im Nord-Winter. Deshalb und wegen der größeren Strecke ist der Sommer bei uns länger als der Winter.

Aufgabe:

Um wie viele Tage ist das Sommerhalbjahr länger? (9 Tage)
Von wann bis wann dauert das Sommerhalbjahr? (20. März bis 23. September)

3. Keplersches Gesetz

Das Verhältnis der Quadrate der Umlaufzeiten zweier verschiedener Planeten ist genau so groß wie das Verhältnis der dritten Potenzen ihrer großen Halbachsen.



$F_1 + F_2$: Brennpunkte

a: große Halbachse

b: kleine Halbachse

Dieses Gesetz vergleicht die Umlaufzeiten verschiedener Planeten um das gleiche Zentralgestirn Sonne. Planeten mit größerer Sonnenferne (größerer Halbachse) brauchen wesentlich länger für einen Umlauf als nahe Planeten.

Aufgabe

Welche Gruppe ordnet den Planeten am schnellsten die richtigen Umlaufzeiten zu? Wenn die erste Gruppe fertig ist, muss auch die andere Gruppe aufhören. Für jeden richtig zugeordneten Planeten gibt es 1 Punkt.

Vorgabe:

Ordnet zu (Verbindung Planet - Umlaufzeit):

Planet	Umlaufzeit	<i>Richtigstellung</i>
Erde	88 Tage	<i>365 Tage</i>
Jupiter	256 Tage	<i>11 Jahre + 321 Tage</i>
Mars	365 Tage (= 1 Jahr)	<i>686 Tage</i>
Merkur	686 Tage	<i>88 Tage</i>
Neptun	11 Jahre + 321 Tage	<i>164,79 Jahre</i>
Pluto	29 Jahre + 168 Tage	<i>247 Jahre + 256 Tage</i>
Saturn	84,01 Jahre	<i>29 Jahre + 168 Tag</i>
Uranus	164,79 Jahre	<i>84,01 Jahre</i>
Venus	247 Jahre + 256 Tage	<i>256 Tage</i>

Schlusshymnus zum "Mysterium Cosmographicum" (1597)

Gott, du Schöpfer der Welt, unser aller ewiger Herrscher!
 Laut erschallt dein Lob ringsum durch die Weite der Welt.
 Groß fürwahr ist dein Ruhm; er rauschet mit mächtigen Schwingen
 durch den herrlichen Bau des ausgebreiteten Himmels.
 Schon das Kind verkündet dein Lob; mit lallender Zunge,
 satt der Brust seiner Mutter, stammelt es, was du ihm eingibst,
 beugt durch die Kraft seiner Rede den trotzigen Stolz deines Feindes,
 der Verachtung hegt gegen dich, gegen Recht und Gesetze.
 Ich aber suche die Spur deines Geistes draußen im Weltall,
 schaue verzückt die Pracht des mächtigen Himmelsgebäudes,
 dieses kunstvolle Werk, deiner Allmacht herrliche Wunder.



Schaue, wie du nach fünffacher Norm die Bahnen gesetzt hast,
mitten darin, um Leben und Licht zu spenden, die Sonne.
Schaue, nach welchem Gesetz sie regelt den Umlauf der Sterne,
wie der Mond seinen Wechsel vollzieht, welche Arbeit er leistet,
wie du Millionen von Sternen ausstreust auf des Himmels Gefilde.

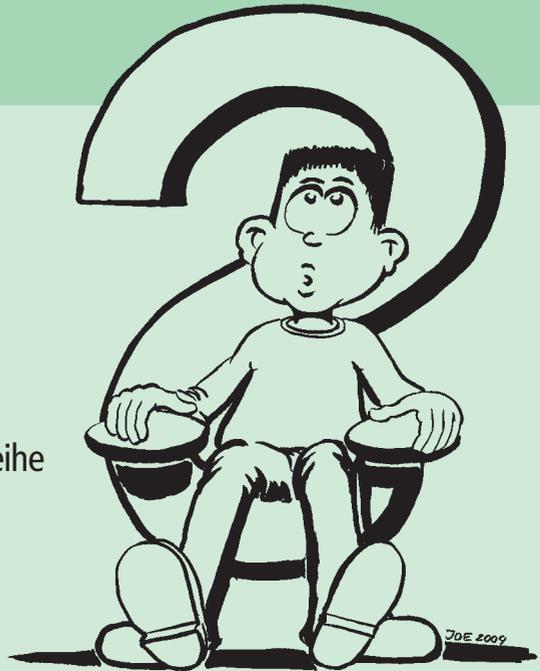
Schöpfer der Welt! Wie vermochte der Mensch aus Adams Geschlechte,
er, der so arm und niedrig, bewohnt die winzige Scholle,
dich zu zwingen, auf dass du dich kümmerst um all seine Sorgen?
Ohne Verdienst ist er; du hebst ihn empor in die Höhe
über der Engel Geschlecht und schenkst ihm Ehre um Ehre,
krönst annoch sein herrliches Haupt mit strahlender Krone.
König soll er sein über alles, was du gemacht hast.
Was zu Häupten ihm ist, die beweglichen Bahnen des Himmels,
seinem Geist unterwirfst du sie. Was die Erde hervorbringt,
Vieh, geschaffen zur Arbeit, bestimmt zum dampfenden Hausherde,
alles andere Getier, das die dunkeln Wälder bewohnt,
alles, was die Luft mit leichtem Flug sich bewegt,
was die Fluten des Meeres und der Flüsse sich tummelt, die Fische,
alles soll er mit Macht und Gewalt regieren, beherrschen.
Gott, du Schöpfer der Welt, unser aller ewiger Herrscher!
Laut erschallet dein Lob ringsum durch die Weite der Erde!

Walter Engel, Rottenburg

Multi- Media- Quiz

Ein weiteres Spiel aus der Reihe
„Mit Laptop und Beamer“

Mit Buzzer-Bauanleitung



Die Idee

Mit diesem Quiz werden Bilder(folgen) angezeigt und/oder Tondateien abgespielt oder auch „nur“ Fragen in Textform mit vier möglichen Antworten gestellt. Jede Gruppe hat die Möglichkeit mittels vier Tasten zu antworten. Es kommt immer darauf an, möglichst schnell zu antworten.

Am Ende dieses Artikels befindet sich eine Bauanleitung für eine Art Buzzer, die das Spiel noch attraktiver macht.

Generell werden drei verschiedene „Spielarten“ angeboten:

„1 aus 4“

Vier Antworten werden vorgegeben, jede Gruppe drückt eine ihrer vier Tasten. Wenn alle Gruppen gedrückt haben, wird die korrekte Antwort angezeigt und die Gruppe, die als erstes korrekt geantwortet

hat bekommt die meisten Punkte. Alle anderen mit korrekter Antwort erhalten jeweils weniger und die mit falscher Antwort natürlich keine Punkte.

Reihenfolge:

Hier sind auch vier Antworten vorgegeben, allerdings interessiert hier ihre korrekte Reihenfolge, d. h. jede Gruppe muss alle vier Tasten in der korrekten Reihenfolge drücken. Wieder wird die Auflösung eingeblendet, wenn alle geantwortet haben. Die schnellste Gruppe erhält die meisten Punkte.

Schnelligkeit:

Hier ist keine Antwort vorgegeben. Die Gruppe, die antworten möchte, drückt irgendeine ihrer vier Tasten und unterbricht damit die Bilderfolge bzw. Tondatei. Ist die Antwort korrekt, bekommt die Gruppe die Punkte. Wenn nicht, darf sie in dieser Runde nicht mehr antworten, dafür sind dann die anderen Gruppen an der Reihe. Während eine Gruppe antwortet, können die anderen bereits drücken, so dass sie bei falscher Antwort als nächstes die Chance zum Antworten haben.

Zum Spiel selbst ist ein Laptop mit einer Installation von Excel 2003 (oder höher) erforderlich und eine Excel-Datei, die bei thommes.volz@gmx.de angefordert werden kann. Des Weiteren benötigt man einen Beamer und eine Leinwand. Zur Vorbereitung sind die entsprechenden Bild- und Ton-Dateien zusammenzutragen, die „nur“ noch in eine Übersichtstabelle eingefügt werden müssen. Dazu sind jeweils die Dateinamen einzutragen und (falls es mehr als eine Datei ist) noch die Zeitpunkte, wann diese anzuzeigen/abzuspielen sind. In der oben genannten Datei ist alles ausführlich erklärt und auch eine kleine Demonstration mit eigenen Urlaubsbildern enthalten.

Für 20 Fragen werden als Richtwert 45 Minuten Spielzeit empfohlen.

Eine Datei, viele Möglichkeiten

Mit dieser Datei lässt sich z. B. „Wer wird Millionär“ ganz gut mit eigenen Fragen spielen, wobei immer alle Gruppen gleichzeitig mit-spielen, denn schließlich bekommt die schnellste Gruppe, die korrekt geantwortet hat, die meisten Punkte. Aber auch „Dalli-Klick“ oder das Spiel „Wo ist das?“ bekannt aus der Sendung „Schlag den Raab“ lassen sich mit dieser Datei spielen:

- Im Fall „Dalli-Klick“ ist ein Foto mittels Bildbearbeitungsprogramm in mehreren Versionen zu erstellen, wobei beim ersten Bild sehr wenig und beim letzten Bild dann das komplette Bild zu sehen ist. Die Gruppe, die das Bild als erste erkennt, drückt eine ihrer Tasten und darf antworten.
- Bei „Wo ist das?“ sind mehrere Bilder zu einer Stadt erforderlich, die von unbekanntem zu immer bekannteren Ansichten die Betrachter schrittweise zur Lösung helfen.
- Hat man ein Musik-Bearbeitungsprogramm, können auch z. B. Titelmelodien von Fernsehsendungen rückwärts abgespeichert werden. Damit kann dann die Frage gestellt werden, wer diese Melodie zuerst erkennt.



Bauanleitung Buzzer

Vorbemerkung

Da das Programm mit Microsoft Excel erstellt wurde, wird als Eingabegerät (Buzzer) die Tastatur verwendet. Im ersten Praxis-Einsatz des

Spiels spielten 6 Gruppen und jede Gruppe hatte andere 4 Tasten als „ihre“ Tasten. Zum Beispiel hatte Gruppe 1 die Tasten e, z, o und +. Die Gruppe 2 die Tasten w, t, i und ü.

Damit sich nun nicht alle Gruppen um die eine Tastatur des Laptops versammeln mussten, waren 6 baugleiche Tastaturen mittels USB-Verteiler an den Laptop angeschlossen. Damit hätte bereits gespielt werden können, allerdings kann dann jede Gruppe (absichtlich oder nicht) auch die Tasten der anderen Gruppen betätigen. Um dies zu verhindern wurden 6 Holzbretter mit Umrandung angefertigt, so dass die Tastatur gerade darunter versteckt werden konnte. Über den jeweiligen Tasten der Gruppen waren Löcher ins Brett gebohrt, so dass mit Rundhölzern, auf die eine Holzscheibe geklebt war, die Tasten gedrückt werden konnten.

Zum Nachbauen hier zunächst ein Bild des Endergebnisses:

Auf dem Bild sind 2 Tastaturen zu sehen, die hintere ist unter dem Brett versteckt. Mit den vier (bunten) Knöpfen können pro Kasten genau vier Tasten gedrückt werden:



Außerdem sind die Drücker gut zu erkennen und der Versatz der Löcher, so dass zu sehen ist, dass die beiden roten Drücker (jeweils ganz links) bei den beiden Tastaturen jeweils andere Tasten treffen.

Die Bauanleitung

Für den vorliegenden Anwendungsfall genügen die billigsten Tastaturen, von denen mehrere baugleiche beschafft werden können. In unserem Fall waren das 6 Tastaturen für ca. 8 Euro. Wir haben uns für USB-Tastaturen entschieden, da kein Rechner mehrere PS2-Anschlüsse besitzt, mittels 2 USB-Hub's die 6 Kabel einfach auf 2-3 reduziert werden können und heutige Rechner in der Regel mehrere USB-Anschlüsse besitzen.

Die von mir verwendeten Tastaturen hatten folgende Abmessungen: Länge 44,7 cm, Breite 14,9 cm, Höhe 3 cm. Das verwendete Holz war 18 mm dickes Buchenholz, wie es im Baumarkt zu kaufen ist (es kann aber auch jedes andere Holz verwendet werden).

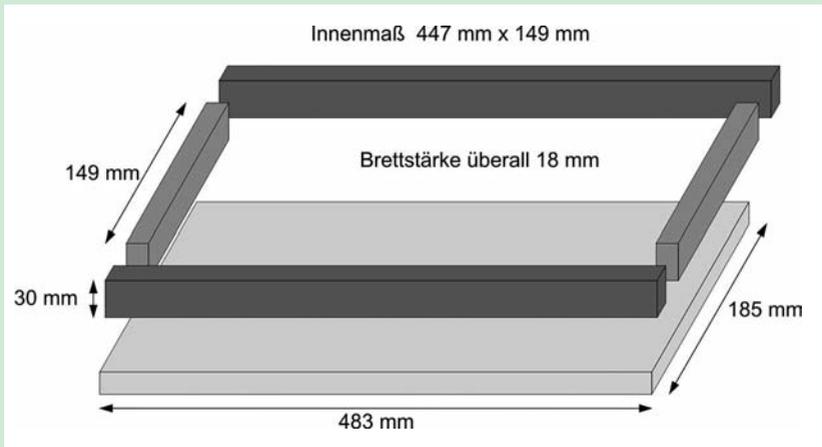
Da die Abmessungen von der verwendeten Tastatur aber auch von der Stärke des Holzes abhängen, nenne ich zur Veranschaulichung die von uns verwendeten Maße. Sie müssen aber auf jeden Fall auf die eigenen Tastaturen und das verwendete Holz angepasst werden.

Wichtig: Die Maße müssen unbedingt auf die eigenen Tastaturen angepasst werden!

Die Leisten-Umrandung:

Querleisten: Zwei Leisten in genau der Länge, die der Tastatur-Breite entspricht und in der Breite der Tastatur-Höhe. In unserem Fall also 149 mm x 30 mm.

Längsleisten: Um deren Länge zu errechnen ist zu der Tastatur-Länge noch zweimal die Holzdicke zu addieren. In unserem Falle also $447 \text{ mm} + 2 \times 18 \text{ mm} = 483 \text{ mm}$. Die Breite ist wieder dieselbe wie bei den anderen beiden Leisten (also 30 mm).



Das Deckbrett:

Das muss so lang sein wie die Längs-Leisten (also 483 mm) und zur Berechnung der Breite ist wiederum zur Länge der kurzen Leisten zweimal die Holzdicke zu addieren. Bei uns waren es also $149 \text{ mm} + 2 \times 18 \text{ mm} = 185 \text{ mm}$.

Die Leisten waren alle mit je zwei Schrauben von unten angeschraubt.

Die Bohrungen:

Die Löcher müssen exakt ausgemessen und gebohrt werden, damit später nur eine Taste gedrückt wird. Die Durchmesser der Löcher sollten ca. 1 mm größer sein, als die verwendeten Rundhölzer für die Drücker.

Die Drücker:

Die Drücker bestehen aus einem Stift und einer Abdeck-Kappe. Die Stifte fertigten wir aus 10 mm starken Rundhölzern, die wir in 37 mm-Stücke zersägten. Die Abdeck-Kappen fertigten wir aus einem 30 mm starken Rundholz, das wir in 11 mm dicke Scheiden zerteilten. In die Mitte jeder Abdeck-Kappe wird ein Loch mit 10 mm (ca. 7 mm tief) gebohrt, in das die Rundholz-Stifte eingeleimt werden.

Nun wird die Tastatur unter die Abdeckung geschoben. Die Drücker durch die Löcher gesteckt. Nun sollten sie ca. 3-5 mm über die Deckplatte herausragen, damit die Tasten auch wirklich gedrückt werden können.,

Die Tastaturen sind übrigens „stark“ genug, um diese Drücker zu „ertragen“, ohne dass diese durch ihr Eigengewicht bereits die Tasten runterdrücken.

Schließlich wurden noch alle Kanten geschmiegelt und die Knöpfe in vier unterschiedlichen Farben angemalt.

Thomas Volz, Böblingen

Tour der Leiden- schaft

Ein Geländespiel
für Pedaleure
und ihre Drahtesel



Kleine Männer in bunten Trikots, die sich auf Hightech-Rennmaschinen und Reifen von der Breite eines Daumennagels Gebirgspässe hinaufquälen, nur um gleich danach in einem Affenzahn auf der anderen Seite des Berges auf besagten dünnen Reifen wieder hinunterzurasa. Jubelnde Fans, die stunden- und tagelang warten, auf diesen einen besonderen Moment, wenn das Fahrerfeld an ihnen vorbeifliegt. Dopingfahnder, die zu dieser Zeit Sonderschicht an Sonderschicht einlegen. Das alles gehört dazu, zum bekanntesten Radrennen der Welt, der Tour de France. So mancher Fernsehsporler, also die Gattung Mensch, die Sport am liebsten vom heimischen Sofa aus verfolgt, hat die Schnauze voll von den betrügerischen Machenschaften der gedopten Radsportler und ihrer Hintermänner.

Hier soll es nicht darum gehen ein Plädoyer für die Tour zu halten, aber ein Gedanke muss erlaubt sein: Lassen wir uns von den Berichten aus den Medien die Freude am Radfahren nehmen? Die (Ent-)Span-

nung, gemeinsam mit dem Rad unterwegs zu sein? Das wäre viel zu schade. Deshalb kommt hier der Entwurf eines Geländespiels für alle, denen die zu Fuß absolvierten Spiele zu langweilig werden und für alle, die mal ein Geländespiel auf und mit dem Fahrrad ausprobieren wollen – ganz ohne illegales Doping.

Idee

Die ganze Gruppe ist mit den Fahrrädern unterwegs (und bildet das Fahrerfeld eines großen Radrennens). Unterwegs werden immer wieder verschiedene Aufgaben gestellt, bei denen die einzelnen Mitglieder der Gruppe ihr Können und ihre Fähigkeiten im Kampf um das Siegertrikot unter Beweis stellen können.

Wichtige Vorüberlegungen

Strecke

Nicht jede Gruppe ist von ihrer Zusammensetzung und ihren Fähigkeiten her gleich, deshalb empfiehlt es sich, die Strecke einmal vorher abzufahren und festzulegen. Die Strecke sollte so gewählt sein, dass jedes Gruppenmitglied gut mitkommt und dennoch über Herausforderungen verfügen. Abwechslungsreich sollte die Strecke auf jeden Fall sein. Steigungen, Abfahrten, gerade Teilstücke, ... je vielfältiger die Strecke, desto mehr Spaß und Möglichkeiten um Aufgaben zu stellen.

Sicherheit

Auch wenn die deutsche Straßenverkehrsordnung das nicht vorschreibt, müssen alle Jugendlichen und Mitarbeitenden mit Helm erscheinen und diesen auch nicht am Lenker baumeln lassen, sondern auf dem Kopf tragen. Helme können Leben retten, auch wenn beim Versuch mit der Pudelmütze, dem Helm und dem Hochhaus der Helm den Kürzeren gezogen hat.

Bitte fahrt auf Radwegen oder Feldwegen. Wenn es irgendwie geht, nicht auf Straßen, die für den motorisierten Verkehr freigegeben sind. Das Gemeinschaftsgefühl dankt es euch.

Fahrräder

Erfahrungsgemäß sind die Fahrräder bei Jugendlichen von ihrem technischen Zustand sehr unterschiedlich. Wer also vor der Tour die Räder kurz in Augenschein nimmt, spart sich später Stress. Ob ein BMX, oder ein Bonanza-Fahrrad geeignet sind, entscheidet ihr nach eurer Streckenauswahl. Und wer eine Luftpumpe mitnimmt hat nicht viel Gepäck, aber viel Hilfe, sollte mal die Luft raus sein (aus dem Reifen).

Vorbereitungen

- Die erste Vorbereitung haben alle, die diesen Artikel bis zu Ende lesen, dann schon gemacht. Nun geht es daran, eine passende Strecke zu suchen. Die Länge ist davon abhängig, wie lange die ganze Radtour gehen soll. Sonntags mal eine kleine Radtour als Streckenfindungstour zu machen, kann hier wahre Wunder wirken.
- Steht die Strecke fest, geht es darum, die einzelnen Spiele bzw. Aktionen festzulegen und das eventuell benötigte Material zusammenzusammeln.
- Es empfiehlt sich, eine Karte der Strecke zu kopieren und in diese Kopie die einzelnen Stationen einzutragen, das macht die ganze Geschichte übersichtlicher.
- Der Führende (und am Schluss der Sieger) trägt bei der Rundfahrt ein farblich abgesetztes Trikot. Von einem einfachen T-Shirt bis zum bedruckten Radtrikot (in gelb, rosa, gold, grün oder bunt) ist der Kreativität hier keine Grenze gesetzt.

- Um die Reihenfolge festzuhalten bietet es sich an vor dem Start einen Zettel vorzubereiten, auf dem alle Namen der Fahrerinnen und Fahrer stehen und hinter die man dann nur mit einer Strichliste die erfahrenen Punkte einträgt.
- Weiter unten gibt es Impulsgedanken zu einer Andacht, die auf oder im Anschluss an die Radtour Platz finden kann.
- Und dann gilt es eigentlich nur noch, den Helm aufzusetzen, das Rad aus der Garage zu holen und loszuradeln, zum Treffpunkt.



Spielaufgaben

Die Spielaufgaben verstehen sich als Ideen. Da jede Strecke eigene Besonderheiten hat, genau wie jede Gruppe, kann es Sinn machen, das eine oder andere wegzulassen, oder auszutauschen, auch die Abfolge der Spiele kann verändert werden. Allen Kreativen ist ein Ergänzen dieser Liste ebenfalls freigestellt.

Die Spiele sind so konzipiert, dass die ganze Gruppe gemeinsam an den Startpunkt einer bestimmten Aktion kommt. Das Fahrerfeld eben. Die Spielaktion wird dann aber jeder gegen jeden durchgeführt. Es werden nach der Aktion Punkte vergeben. Die oder der Letzte erhält einen Punkt, der Vorletzte zwei und so weiter. Aus dieser Punktwertung ergibt sich am Ende des Spiels der Sieger der Rundfahrt. Nach dem jeweiligen Spiel darf die oder der Erste der Gesamtwertung das Trikot des Führenden überziehen. Inwiefern hier eine Zeremonie um die Trikotübergabe gemacht wird, entscheidet das Team der Mitarbeitenden.

Die Spiele und Aktionen im Einzelnen

Diese Liste ist alphabetisch sortiert und muss an die individuelle Tour angepasst werden.

Bergetappe

Material:
Keines

Am Fuß eines Anstiegs (der Anstieg darf und sollte sogar kernig sein) wird Halt gemacht. Die Fahrt wird freigegeben, wer als erstes oben ankommt, gewinnt die Bergetappe. Ist die Spitze des Anstiegs von unten nicht einzusehen und es stehen mehr als eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter zur Verfügung wird vor dem Start ein Mitarbeiter nach oben geschickt, der die Reihenfolge des Zieleinlaufs festhält. Steht nur eine Person zur Verfügung empfiehlt es sich, einen einsehbaren Anstieg zu wählen. Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter gibt das Startsignal von oben. Das hat außerdem den Vorteil, dass am Ende dieser Aufgabe die Gesamtgruppe nicht noch auf die Mitarbeiterin oder den Mitarbeiter warten muss.

Dopingkontrolle

Material:
Kinderpuzzle (ca. 50 Teile),
Stoppuhr

Eine richtige Dopingkontrolle ist für alle, die nicht zufällig als Chemielaborant arbeiten wohl nicht durchführbar und selbst bei denen ist davon abzuraten, die Jugendlichen in Becherchen pinkeln zu lassen. Aber weil Dopingermittler ja auch immer ein Puzzle zu lösen haben, ist genau das hier die Aufgabe. Dieses muss nun jede und jeder nacheinander so schnell wie möglich zusammenpuzzeln. Hier kann mit einem zweiten Puzzle (gleich viele Teile) Zeit gespart werden.

Hungerast

Von jedem Radrennfahrer gefürchtet. Der Hungerast. Auf einmal fehlt die Kraft, weiterzutreten. Hier bleibt viel Zeit auf der Strecke. Um diesen Hungerast zu vermeiden gibt es Müsliriegel für alle. Natürlich kann so ein Hungerast schnell kommen, es geht deshalb darum den Müsliriegel so schnell wie möglich zu verzehren. Erst wenn der letzte Rest Müsliriegel geschluckt ist (und das auch bleibt) ist die Aufgabe vorbei. Der Einfachheit halber lässt man die Gruppenmitglieder nacheinander antreten und stoppt jeweils die Zeit.

Material:
Müsliriegel
in der Anzahl der Jugendlichen,
Stoppuhr

Pressekonferenz

Hier kommt es auf die Spontaneität und Kreativität der Jugendlichen an.

Material:
Interviewkarten mit Satzanfängen



Folgende Situation: Eine große internationale Zeitung (ruhig kreativ werden beim Namen) möchte die Sportlerinnen und Sportler des größten Radrennens in diesem Jahr interviewen. Jemand aus dem Team mimt einen Journalisten und gibt Satzanfänge vor, die von den Jugendlichen spontan und schnell ergänzt werden. Es geht darum, möglichst schnell zu antworten. Noch eine Schwierigkeit: Die Sätze müssen grammatikalisch halbwegs richtig und sinnvoll sein. Für jeden vervollständigten Satz gibt es drei Punkte. Alle haben drei Möglichkeiten, den Satz zu vervollständigen. Wenn die Karten mehrfach benutzt werden, ist darauf zu achten, dass sie nicht direkt hintereinander verwendet werden. Es macht Sinn, Satzanfänge zu nehmen, die auf die Gruppe und die Situation passen.

Drei Beispiele, die als Anregung dienen:

- Bei der letzten Etappe ...
- Kurz vor dem Ziel ...
- Mein Fahrrad und ich ...

Sprint

Material:
ggf. Markierungsspray

Das Etappenziel liegt unmittelbar vor der Gruppe. Eine letzte Gerade (dass die Strecke geradeaus führt ist wichtig, um das Verletzungsrisiko zu minimieren), dann ist man im Ziel. Der Sprint wird freigegeben. Wer als Erste oder Erster ankommt gewinnt. Bei diesem Spiel ist die Verletzungsgefahr groß. Nicht für jede Gruppe ist diese Aktion geeignet. Bitte weist vorher darauf hin, dass sich gegenseitig aus dem Weg schieben nicht erlaubt ist und brecht sofort ab, wenn es doch (absichtlich) passiert.



Wasserträger

Bei jeder großen Rundfahrt gibt es die so genannten Wasserträger. Deren Job ist es, beim Teamfahrzeug, das hinter dem Feld fährt, Trinkflaschen zu holen und nach vorn zum Teamcaptain zu fahren. In unserem Fall sind Teamwagen und Teamcaptain von zwei Eimern dargestellt, zwischen denen der Wasserträger mittels einer Fahrradtrinkflasche Wasser transportieren muss. Die Eimer sollten ca. 20 – 50 m auseinander stehen. Die Trinkflasche darf aufgeschraubt werden, um das Wasser einzufüllen. Um das Wasser in den „Captain-Eimer“ zu leeren, muss aber mit dem Trinkventil gespritzt werden. Gewertet wird die Wasserhöhe im „Captain-Eimer“ nach zwei Minuten Spielzeit. Um das ganze Spiel abzukürzen, können auch zwei dieser Spielstationen aufgebaut werden, an denen dann parallel gespielt wird.

Material:
Fahradtrinkflaschen,
Wasser, zwei
Eimer,
Meterstab,
ggf. Markierungsspray,
Stoppuhr

Zeitfahren

Alle Jugendlichen fahren nacheinander ein abgestecktes Teilstück der Strecke ab. Die dafür benötigte Zeit wird gestoppt. Gewonnen hat, wer die Strecke in der kürzesten Zeit zurückgelegt hat.

Material:
Stoppuhr,
ggf. Markierspray

Am einfachsten ist es, für dieses Spiel einen Rundkurs abzustecken (eventuelle Streckenmarkierungen sollten unbedingt vor der Radtour

angebracht werden), da dann die Schwierigkeit, Start und Ziel durch irgendeine Form der Kommunikation zu verbinden, ausfallen kann. Abkürzen sollte auf diesem Rundkurs nicht möglich sein.

Radtour und wie weiter?

Dieses Spiel eignet sich für eine normale Gruppenstunde, aber genauso für Radfreizeiten, oder Wochenenden, die man mit der eigenen Gruppe verbringt. Man kann ja auch anstatt eines Rundkurses beispielsweise zu einer Grillhütte im Wald fahren und dort den Gruppenabend mit einem Grillfest und gemütlichem Beisammensein ausklingen lassen. Wer will kann sich auch an das „Nach-Etappen-Programm“ der Profis halten und eine Gruppenmassage-Übung machen. Wer will kann auch schon vorbereitet am Zielpunkt (Gruppenraum) Vitamin-Drinks und Energy-Riegel kredenzen.

Es bietet sich an, entweder in die Radtour oder das Nachprogramm eine Andacht zu integrieren, die einige der gerade eben erst „erfahrenen“ Erlebnisse aufnimmt.



Impulse für eine Andacht

- Im gemeinsamen Unterwegssein liegt eine besondere Bedeutung, schließlich zieht Jesus drei Jahre mit seinen Jüngern von Ort zu Ort.
- Kommt es in unserem Leben immer nur auf Leistung an? Zählt Leistung und Erfolg gar mehr als der Mensch?
- Die Dopinggeschichten zeigen, dass Menschen Raubbau an ihrem Körper und damit auch an Gottes guter Schöpfung betreiben.
- Wo erreicht das Rennen Deines Lebens sein Ziel?
Jesus Christus spricht: Ich bin der Weg und die Wahrheit und das Leben, niemand kommt zum Vater, denn durch mich (Joh 14,6)
- Ist Dein Leben manchmal nicht auch wie ein Radrennen? Viele Auf und Abs, anstrengende Bergetappen und immer das Gefühl, doch nicht der Schnellste zu sein?
- Gott will der Sieger im (Rad-)Rennen Deines Lebens sein.

Timm Ruckaberle, Herrenberg

Crepeseisen selbst gemacht

Eine Bauanleitung
mit Rezept



Material

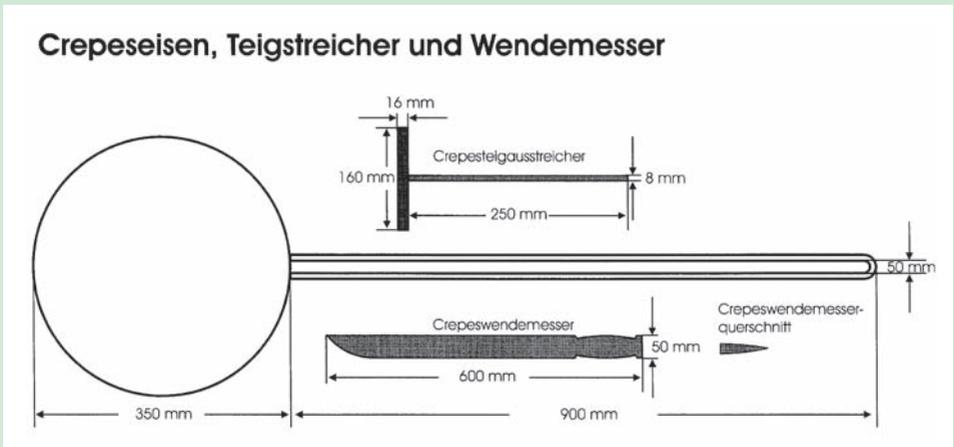
- 1 rundes Stück Stahlblech ca. 5 mm dick und mit ca. 350 – 400 mm \varnothing
- Ca. 2 m Rundeisenstab zum Anfertigen des Griffs
- Zum Polieren: Spülmittel und Stahlwolle oder Schmirgelpapier Körnung 120
- Baumwolllappen
- Wendemesser: ca. 60 cm lange Holzleiste
- Verteilholz: Ca. 30 cm Dübelholz, 10-15 cm lange Holzleiste (6 -10 mm dick)

Herstellung

Dieser Rundstab wird zu einem U gebogen, so dass die beiden Stäbe 40 bis 50 mm Abstand zueinander haben. Das gelingt nur richtig mit einem guten Schraubstock und einem nicht zu leichten Hammer. Nun wird dieser Griff an die Stahlscheibe geschweißt.

Wenn ihr einen Schlosser in eurem Freundeskreis habt, kann der euch dabei sicherlich behilflich sein. Insgesamt war das Crepeseisen recht billig.

Jetzt reinigt ihr eine Seite der Stahlscheibe mit Spülmittel und Stahlwolle oder Schmirgelpapier ca. Körnung 120.



Die Wärmequelle

Als Wärmequelle könnt ihr ein kleines Lagerfeuer, einen Holzkohlegrill, einen Blecheimer mit Holzkohle (siehe Zeichnung) oder einen Hockerkocher vom Zeltlager verwenden.

Vor dem ersten Backen erhitzt ihr die Stahlscheibe auf ca. 250 Grad (nicht glühen!). Ein Wassertropfen, den ihr auf die Platte spritzt sollte rasch verdampfen. Jetzt gebt ihr etwas Salatöl (Sonnenblumen- oder Olivenöl) auf die Stahlplatte und verreibt das Öl gleichmäßig mit einem Baumwolllappen (Achtung nicht die Finger verbrennen). Dann wartet ihr kurz bis das Öl fest wird. Diesen Vorgang wiederholt ihr vier- bis fünfmal. Durch diese Prozedur bildet sich auf der Stahlplatte eine Schicht wie Teflon. Währenddessen können das Wendemesser und das Verteilholz geschnitzt werden (siehe Zeichnung). Wieder ein anderer stellt das Verteilholz her.

Nun kann es schon losgehen mit backen. Ab und zu solltet ihr die Platte mit dem Lappen leicht einölen.

Hier noch ein Crepesrezept auf die Schnelle für ca. 4-5 Crepes.

Tipp:
Bei deftigen Crepes etwas mehr Salz und weniger Zucker in den Teig geben

3 bis 4 Eier
ca. 1/2 Liter Milch
ca. 200g Mehl
Evtl. etwas Backpulver
eine gute Prise Salz
1 Esslöffel Zucker
4 Esslöffel Öl

Für pikante Crepes einfach Käse, Pilze, Schinken,... auf die Crepes geben.

Schmucke T-Shirts

Ein kreatives Angebot
für Gruppenstunden und
Freizeiten

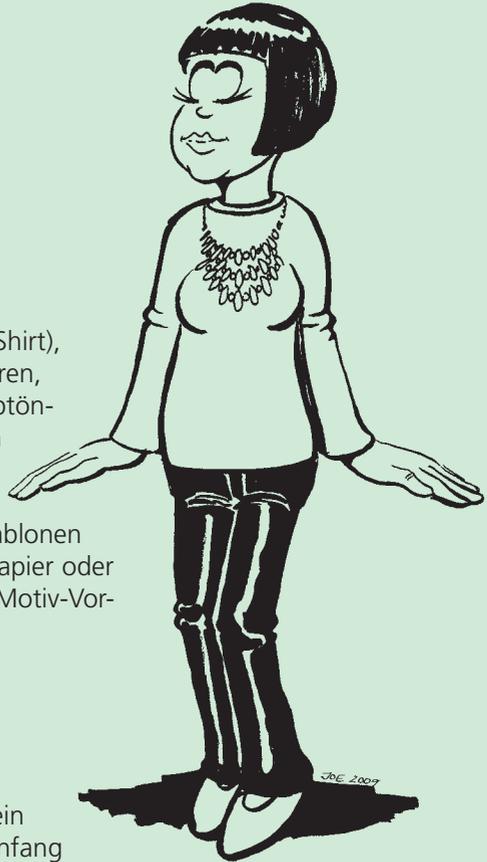
Material

T-Shirts, Karton (etwas größer als das Shirt),
feine Pinsel (mit nicht zu weichen Haaren,
da diese Farben etwas pastös sind), Abtön-
farbe, Kugelschreiber in verschiedenen
Farben (hält auch dem härtesten
Waschgang stand), alte Pralinen-
schachtel, evtl. selbst hergestellte Schablonen
aus Moosgummi oder Holz, Zeitungspapier oder
Malerfolie zum Abdecken der Tische, Motiv-Vor-
lagen aus Katalogen

So wird's gemacht

Pro Person benötigt man mindestens ein
einfarbiges Baumwoll-Shirt. Für den Anfang
würde ich weiß empfehlen, da auf weißem Stoff
die Farben am besten rauskommen. Der Karton wird in das Shirt
gesteckt, so dass es leicht spannt. Das verhindert, dass die Farbe auf
den Rücken durchdrückt, was vor allem bei dünner Farbe leicht
geschieht.

Als Farben sind Abtönfarben wie sie im Baumarkt angeboten werden
am besten. Sie halten auch beim Waschen und müssen nicht aufwän-
dig fixiert werden.



Achtung:
Die Farbe nicht zu stark verdünnen, damit die Konturen scharf bleiben!

Zum Malen könnt ihr euch aus Karton Schablonen ausschneiden oder aus Holzstäbchen oder Moosgummi Stempel schnitzen. Dünnwandige Röhrchen (z. B. von alten Kulis) leicht in Farbe getaucht ergeben schöne runde Perlen. Damit die Perlen möglichst echt aussehen, ist die Lichtspiegelung und der Schatten wichtig. Um das den Jugendlichen zu veranschaulichen legt ihr eine Perle auf ein Stück Stoff und beleuchtet das Ganze mit einer Schreibtischlampe von der Seite.

Zum Mischen der Farben eignen sich z. B. leere Förmchen einer Pralinenpackung.

Nicht vergessen:
Tische mit Zeitungspapier oder Malerfolie abdecken.

Die Jugendlichen sollten an diesem Abend alte Kleider anziehen, da die Farben sich auch im frischen Zustand nur schlecht entfernen lassen.

Falls ihr diese Aktion durchführt, bitte zu Hause „üben“.

