

PRAXISHILFE
FÜR GRUPPENARBEIT
UND FREIZEITEN

der Steigbügel

Januar - März 2010

Nr. 335

9 Gottesdienst

Wer's glaubt?!

19 Spiel

Verschlungene
Wege

25 Spiele & mehr

Ohne Moos
nix los?

63 Kreativ

Shopping im
Tetrapack



Inhalt

- | | | | |
|-----------|--------------|---|--|
| 4 | Jahreslosung | Unterwegs
Bausteine zur Jahreslosung 2010 | Dieter Braun
Dorothee Krämer
Hans-Joachim Eißler |
| 9 | Bibelarbeit | Wer´s glaubt?!
Eine Bibelarbeit zu den Emmausjüngern | Jennifer Wick |
| 17 | Erzählung | Alles kostet einen Groschen
Eine Erzählung zum Nachdenken | Leo Tolstoi |
| 19 | Spiel | Verschlungene Wege
Eine Spielidee zur Jahreslosung | Sybille Kalmbach |
| 25 | Spiel | Ohne Moos nix los?
Ein Allround-Paket zum Thema Geld | Manfred Pohl |
| 39 | Spiel | Leitergolf-Spiele
Das spielerische Ergänzungsset
zur Bauanleitung im Steigbügel 333 | Manfred Pohl |
| 44 | Spiel | Knigge – die hohe Kunst des richtigen Benehmens – Eine spielerische Benimm-
schule für Profis und Laien | Susanne Wütherich
Gert Presch |
| 58 | Kreativ | Der zerteilte Würfel
Die Bauanleitung zum Hirnschmalztrainer Nr. 9 | Thomas Volz |
| 63 | Kreativ | Shopping im Tetrapack
Eine Anleitung zum Flechten von Tetrapack-
taschen | Stefanie Fürst |

„Ever Herz erschrecke nicht!“

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

in diesem Steigbügel begegnen uns gleich an zwei Stellen Menschen, die von einem tiefen Erschrecken gepackt sind. Es sind die Jünger, von denen uns das Geschehen um die diesjährige Jahreslosung (Johannes 14, 1) erzählt. Jesus kündigt ihnen seinen Abschied, sein Leiden und Sterben an. Die Bibel schildert sie uns hilflos, erschüttert, plötzlich heimatlos. War alles umsonst?

Tief erschüttert sind auch die beiden Männer, die nach der Kreuzigung Jesu auf dem Weg nach Emmaus (Lukas 24, 13-35) sind. Sie können das Erlebte und Gehörte nicht einordnen. Sie fühlen sich leer, all ihrer Hoffnungen beraubt.

In beiden Geschichten schafft es Jesus, die Blickrichtung der Männer zu verändern. Er lenkt ihren Blick weg von ihren Befürchtungen und Ängsten hin zu sich selbst, dem Heiland. Im Vertrauen zu Gott kann es Menschen gelingen, Orientierung für das eigene Leben zu gewinnen, Wege zu erkennen, wo vorher nur Steine lagen.

Zwei Hoffnungsgeschichten, die erzählen, dass Jesus uns auch noch dann erreicht, wenn wir in Ängsten und Aussichtslosigkeit gefangen sind. Eine frohe Botschaft, aus der Vertrauen wachsen kann.

Mit herzlichen Grüßen
aus dem Redaktionsteam,
Ihre/Eure

Heike Volz



Unterwegs

Bausteine zur
Jahreslosung 2010



***Euer Herz erschrecke nicht,
glaubt an Gott
und glaubt an mich!***

(Jesus Christus in Johannes 14,1)

Vorleseandacht

Du liebe Zeit – geht das drunter und drüber!

Ganz schön kompliziert so ein Leben.

Das Bild wirkt wie ein Spielplan, der dir all die verschlungenen Wege vor Augen führt, die du in deinem Leben gehst. Du entdeckst Abzweigungen, die dich vor Entscheidungen stellen. Die Warteschleifen, die anscheinend nur im Kreis herumführen. Du siehst Wege, die den Spielplan verlassen und andere, die in eine Sackgasse führen.

Da entstehen Fragen: Was brauche ich, um gut durch dieses Leben zu kommen? Was, um in diesem Wirrwarr von Möglichkeiten bestehen zu können – um glücklich zu werden? Welche Ausbildung, welche trendige Ausstattung, welche Freunde? Wer entscheidet das? Ein erschreckender Schilderwald, der zu regeln versucht, was du gar nicht geregelt haben möchtest?

„Nicht erschrecken“ sagt Jesus. „Das Drunter und Drüber behält nicht die Oberhand in deinem Leben. Das Geheimnis eines gelingenden Lebens heißt: Vertrauen. Vertrau dem Gott, mit dem schon Menschen in der Bibel gute Erfahrungen gemacht haben und vertrau mir“ – sagt Jesus – „denn dieser Gott und ich – wir sind eins. Ich bin kein anderer als der Mensch gewordene Gott selber. Ich bin bei dir. Ich gehe mit dir durch dein Leben. Bis wir beide ankommen werden ... in meiner Ewigkeit. Du läufst nicht ins Leere und nicht ins Ungewisse. Du gehst mit mir zusammen in vorbereitete Verhältnisse – ein Leben lang ... und darüber hinaus.“

Tipp:
Auf Seite
19 findet
sich eine
Spielidee
zur Jahres-
losung!

Dieter Braun, Landesjugendreferent beim CVJM-Landesverband
Württemberg, Altdorf

Erschrecke nicht

Lied zur Jahreslosung 2010

Text (zu Joh 14,1) und Melodie: Hans-Joachim Eißler

$\text{♩} = 106$ **A** **Strophe**

Em A

1. Manch- mal ste- hen wir wie vor dem Aus und
2. Woll- ten wir nicht Frie- dens- bo- ten sein und

D Hm

spü- ren, dass wir so nicht wei- ter- kom- men. Ein Ge-
als Be- schenk- te dei- nem Wort ver- trauf- en. Doch an

5 Em A

fühl der Ein- sam- keit geht dann vor- aus, das
man- chen Ta- gen stehn wir wie al- lein, und

D F#m

Ziel vor uns ist mehr und mehr ver- schwom- men. Auch mit
Zwei- fel wol- len uns die Sicht ver- bau- en.

9 **B** Hm F#m

Fra- ge- zeich- en im Ge- sicht sehn wir uns

G A

trotz- dem in neu - em Licht, denn du sagst:

C Refrain

13 D G D A

Eu - er Herz er- schre - cke nicht.

Hm G D A

Glaubt an Gott und glaubt an mich. Auch wenn

17 Am Em G C

manch ver- trau- tes Bild un- ter- wegs zer- bricht:

Am Em G

Eu- er Herz er- schre- cke nicht.

21 Am C D

Eu- er Herz er- schre- cke nicht!

Wer's glaubt?!



Eine Bibelarbeit
zu den Emmausjüngern

Grundgedanke

Bibeltext:
Lukas 24,
13-35

Das allererste Ostern ist vorbei, Jesus ist auferstanden – und wer hat dieses weltbewegende Ereignis mitbekommen? Auf jeden Fall nicht die beiden Jünger, die sich zu Fuß auf den Weg von Jerusalem nach Emmaus gemacht haben! Obwohl, gehört hatten sie es schon, die Frauen hatten ihnen davon erzählt. Diese wollten es an dem leeren Grab angeblich von zwei Engeln gehört haben ... wer's glaubt!

Wer's glaubt?! Ja, hier geht es um Glaube und Hoffnung. Es geht um den Glauben an Jesus, den auferstandenen Herrn. Die Jünger haben Jesus hautnah erlebt. Wir können ihn heute ebenfalls persönlich erleben, auch wenn unsere Begegnungen mit Jesus anders aussehen als bei den Menschen zu seiner Zeit.

Gedanken und Infos zum Text

Die nachfolgenden Fragen kann jede Mitarbeiterin und jeder Mitarbeiter für sich selber beantworten. Sie können aber auch in einer Bibelarbeit mit den Jugendlichen verwendet werden.

Wucht der Gefühle

Mit großen Gefühlen beginnt die Geschichte im Lukasevangelium: Trauer, Enttäuschung, Wut, Resignation, Hilflosigkeit ... Die Jünger gehen nach Emmaus, sie wollen nur weg aus Jerusalem, weg aus der Stadt, in der sie so viel Hoffnung mit Jesus erlebt haben. Ihre Welt ist mit dem Tod von Jesus zusammengebrochen.

Frage: Woher kenne ich solche Gefühle? In welchen Situationen bin ich traurig, enttäuscht, wütend, resigniert, hilflos? Wie reagiere ich dann? Mache ich mich wie die Jünger einfach aus dem Staub und ziehe mich zurück?

Tunnelblick

Wo Emmaus genau liegt, lässt sich heute nicht mehr eindeutig sagen. Möglicherweise wollten die Jünger einfach nur nach Hause gehen, oder sie hatten vor, sich wieder in ihrem alten Beruf als Fischer zu betätigen. Auf dem Weg versuchen die Jünger mit ihrem Gespräch, das Erlebte zu verarbeiten.



Als Jesus zu ihnen stößt, erkennen sie ihn nicht, da sie viel zu sehr in ihre Trauer und die Erinnerungen vertieft sind.

Frage: Kenne ich das auch? Gibt es Möglichkeiten, dort wieder herauszukommen?

Seelsorge

Jesus handelt wie ein guter Seelsorger: Er lässt die Jünger reden. Mit seinen Fragen sorgt er dafür, dass die Jünger allen Schmerz und ihre Enttäuschung in Worte fassen können. Er unterbricht sie nicht, sondern lässt sie zu Ende sprechen.

Frage: Habe ich eine Person, der ich vertraue und der ich alles erzählen kann? Sage ich Jesus im Gebet alles, was mich beschäftigt?

Angesprochen sein

Im Anschluss daran erklärt er ihnen die Schriften aus dem Alten Testament, die auf Jesus hinweisen. Er macht das, weil er weiß, dass sie das am besten verstehen können. Schließlich sind sie mit diesen Schriften aufgewachsen! Jesus lässt sich für jeden Menschen die passende Methode einfallen, ihn anzusprechen.

Frage: Ist es mir schon mal passiert, dass Jesus mich auf die eine oder andere Weise angesprochen hat?

Bleibe bei uns

Nach und nach begreifen die Jünger, dass noch nicht alles vorbei sein kann, sondern dass auf irgendeine Art und Weise noch Hoffnung besteht. Als sie in Emmaus ankommen, ist es ihnen wichtig, dass Jesus (den sie immer noch nicht erkannt haben) bei ihnen bleibt. Sie bitten

ihn nicht nur, sondern sie „nötigen ihn“, so wichtig ist ihnen seine Gesellschaft. Und Jesus hört gerne darauf!

Frage: Gehe ich manchmal aktiv auf Jesus zu und bitte ihn um seine Gegenwart in meinem Leben?



Erkennen

Jesus geht mit den Jüngern und übernimmt beim Essen die Rolle des Hausherrn: Er nimmt das Brot, dankt, bricht es und gibt den Jüngern davon. Das erinnert an die Speisung der 5000 (Lukas 9,16) und an das Passamahl (Lukas 22,19). In diesem Moment werden den Jüngern die Augen geöffnet und sie erkennen Jesus.

Frage: Gab es Momente in meinem Leben, in denen ich Jesus deutlich erkannt habe? Vielleicht nicht mit den Augen wie die Jünger, sondern mit dem Herzen?

Veränderung

Jesus verschwindet, sobald die Jünger ihn erkannt haben. Er lässt sich nicht festhalten, nicht festlegen. Seine Anwesenheit ist aber auch nicht mehr notwendig, da die Jünger ihre Hoffnung und ihren Glauben wieder gefunden haben.

Die Jünger brechen sofort nach Jerusalem auf, denn diese frohe Botschaft wollen sie weitergeben. Es gehört dazu, dass Menschen sich verändern, wenn sie erkannt haben, dass Jesus der auferstandene Herr ist! Auf dem Hinweg waren sie niedergeschlagen und müde, jetzt sind sie froh und voller Hoffnung.

Frage: Habe ich eine solche Veränderung schon erlebt? Bei mir oder bei anderen Menschen?

Mission

Sie können die gute Nachricht (= Evangelium) gar nicht für sich behalten. Als erstes erzählen sie es den anderen Jüngern, sie können es kaum abwarten, bis sie wieder in Jerusalem sind!

Frage: Wem habe ich schon mal von Jesus erzählt? Wem kann ich es noch erzählen?

In einem Satz könnte die Geschichte für uns heute so zusammengefasst werden: **„Jesus ist der auferstandene Herr, der uns persönlich begegnet, begleitet und unsere Augen öffnet!“**

Methodische Bausteine

Von den folgenden Vorschlägen könnt ihr euch die Module herausgreifen, die zu eurer Gruppe passen.

Einstieg

Wie fühlst du dich, wenn ...?

Die beiden Zettel werden an die entgegengesetzten Seiten des Raumes gehängt und ergeben so eine Skala auf einer gedachten Linie durch den ganzen Raum. Alle Jugendlichen stehen in der Mitte. Nach



Material: zwei Blätter mit Gefühlen (1 x froh, hoffnungsvoll, glücklich, ... und 1 x niedergeschlagen, traurig, hoffnungslos, ...), Fragen

jeder Frage, die die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter stellt, sollen sie sich dorthin stellen, wo sie sich auf der Skala einordnen würden.

Mögliche Fragen:

Wie fühlst du dich, wenn ...

... der VfB ein Fußballspiel verliert?

... du in der Schule eine fünf geschrieben hast?

... du frisch verliebt bist?

... du Streit mit deinen Eltern hast?

... du vor allen anderen in der Klasse gelobt wirst?

... du in die Stadt zum Shoppen gehst?

... du im Sport mit deiner Mannschaft gewonnen hast?

... dein bester Freund/deine beste Freundin deine Geheimnisse verraten hat?

... du eine Woche lang Hausarrest bekommen hast?

... jemand gestorben ist, den du gut kanntest?

Material:
Bibeln oder
Textkopien

Biblische Geschichte

Rollenspiel-Variante

Lest gemeinsam die Geschichte aus Lukas 24,13-35 in verteilten Rollen (Jesus, Kleopas/Emmausjünger, Jünger in Jerusalem, Erzähler). Versucht anschließend, den Text als Theaterstück zu spielen. Das macht besonders viel Spaß und die Emotionen werden viel deutlicher. Es darf ruhig übertrieben werden!

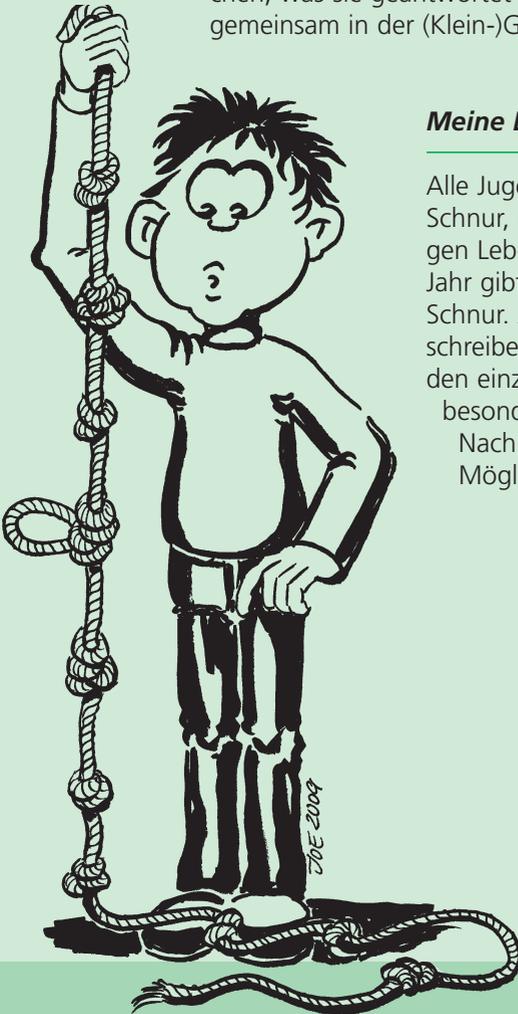
Material:
Bibeln oder
Textkopien

Was-wäre-wenn-Variante

Eine spannende Variante: Überlegt zusammen, an welcher Stelle die Geschichte eine andere Wendung nehmen könnte. Beispiel: „In Emmaus angekommen sagt Jesus, dass er nicht bei den Jüngern bleiben, sondern weitergehen möchte. Die Jünger fragen ihn einmal, ob er nicht doch lieber in Emmaus bleiben möchte. Jesus lehnt dankend ab,

daher zucken sie mit den Schultern und lassen ihn gehen.“ – Was verändert das für die Jünger? Wie könnte Jesus reagieren?

An dieser Stelle können auch die Fragen (siehe Gedanken und Infos zum Text) aufgegriffen werden. Eine Möglichkeit ist, dass alle Jugendlichen die Fragen für sich beantworten (evtl. Fragen als Kopie mitbringen). Danach tauschen sich immer zwei miteinander aus und vergleichen, was sie geantwortet haben. Oder ihr sprecht gemeinsam in der (Klein-)Gruppe darüber.



Meine Biographie-Variante

Alle Jugendlichen bekommen eine Schnur, mit der sie ihren bisherigen Lebensweg legen. Für jedes Jahr gibt es einen Knoten in die Schnur. Auf die kleinen Zettel schreiben die Jugendlichen, wer in den einzelnen Lebensabschnitten besonders wichtig für sie war.

Nach dieser Phase gibt es die Möglichkeit des Austausches.

Material:
Schnur, kleine Zettel, Stifte

Impuls

Wie frustrierend! Die ganze Zeit war ihnen klar, wer sie begleitet hatte. Jesus war die feste Konstante in ihrem Leben. Er sollte es eigentlich sogar noch über den Tod hinaus sein! Jesus, der Messias, Gottes Sohn, Retter der Welt. Er hatte sie nicht nur begleitet, sondern hatte auch die Richtung angegeben. Das Ziel war, zu Gott zu kommen. Aber jetzt war es vorbei, unwiderruflich, denn er war gekreuzigt worden.

Völlige Orientierungslosigkeit.

Wer kennt das? Nicht mehr wissen, wo es lang geht. Absolut verlassen sein, am besten noch irgendwo in der Wildnis. Stell dir vor, du bist mit dem Auto und Navigationsgerät unterwegs. Auf einmal fällt es völlig unerwartet aus. Keine Stimme mehr die sagt: „In 100 Metern rechts abbiegen ...“ Wo bist du eigentlich?

Und dann kommt jemand vorbei, der dich anspricht, einfach so. Fragt, wo du eigentlich hin willst. Der dir den Weg erklärt, denn er kennt das Ziel. Das Ziel, das eigentlich sonst keiner kennt!

So muss das für die Jünger gewesen sein. Sie wussten nicht, dass Jesus noch auf sie achtet, dafür sorgt, dass sie den Weg finden. Aber er hat es getan, war da, als sie ihn brauchten. Er hat sie begleitet, besonders als es schwierig wurde.

Das macht er heute noch, bei jeder und bei jedem, der seine Begleitung annimmt! Er spricht jeden Menschen an und führt uns schließlich zu dem einzigen Ziel, das auch nach dem Tod noch Bestand hat: zu Gott. Wenn das kein Grund zur Freude ist!

Schluss-Variante: Menschliches Memory

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer verlässt den Raum. Die Anderen bekommen je eine verdeckte Karte, auf der ein Gefühl steht, z. B. Angst, Freude, Verliebtsein usw. Jede und jeder stellt sein Gefühl als Statue dar. Die Person, die den Raum verlassen hat, kommt wieder herein und versucht, wie bei einem Memory die zueinander passenden Gefühle zu finden.

Material:
für jede Teilnehmerin und jeden Teilnehmer ein Kärtchen mit je einem Gefühl (jedes Gefühl kommt zweimal vor)

Alles kostet einen Groschen



Eine Erzählung zum Nachdenken

Ein Mann, der im Laufe seines Lebens Reichtümer erworben hatte, sagte stets: „Geld regiert die Welt.“ Als er auf dem letzten Lager lag, dachte er: sicherlich regiert Geld auch die andere Welt. Und so befahl er seinen Kindern, ihm einen Beutel voll Gold in den Sarg zu legen. Dann starb er zufrieden.

Am Abend seiner Ankunft in der anderen Welt war er sehr hungrig und durstig. Aber da entdeckte er auf einmal einen Tisch voller Speisen und Getränke. Wie gut, dass ich genügend Geld mitgenommen habe, dachte der Mann, jetzt kann ich mich satt essen und trinken. Er ging an den Tisch, deutete auf ein belegtes Brot und fragte: „Was soll ich dafür geben?“ - „Einen Groschen!“ antwortete der Mann hinter dem Tisch. „Und das da?“ Damit deutete der Reiche auf ein Glas Wein. „Auch einen Groschen. Alles kostet einen Groschen“, sagte der Mann lächelnd.

Der reiche Mann suchte sich die schönsten Dinge aus und legte ein Goldstück auf den Tisch. Aber der Verkäufer gab ihm das Geld zurück und sagte: „Nein, das ist kein Groschen!“ und ließ ihn von zwei bärenstarken Kerlen hinausführen.

Der reiche Mann überlegte einen Augenblick, dann eilte er zu seinen Söhnen und befahl ihnen im Traum: „Nehmt das Gold ruhig wieder an euch. Damit kann man hier oben nichts machen. Legt mir stattdessen so viele Groschen ins Grab, wie ihr habhaft werden könnt.“ Die Söhne gehorchten, und der reiche Mann lief rasch zum Tisch zurück.

„Schnell geben Sie mir zu essen und zu trinken, sonst komme ich noch um!“ Und mit diesen Worten warf er eine Handvoll Groschen auf den Tisch. – Der Verkäufer schüttelte sein Haupt und sagte: „Sie täuschen sich. Nicht die Groschen, die sie besitzen nehmen wir als Bezahlung an, sondern die Groschen, die sie verschenkt haben!“

Der Reiche aber hatte nicht einmal in seinem Leben ein Almosen verschenkt. Der Verkäufer winkte den Kellnern. Sie drückten ihm die wertlosen Groschen in die Hand und führten ihn hinaus.

Leo N. Tolstoi

Hinweis:
Diese
Erzählung
passt zum
Artikel
„Ohne
Moos nix
los?“
Seite 25

Verschlungene Wege

Eine Spielidee
zur Jahreslosung



Idee

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Das Spiel ist eine Mischung aus Fragen und Actionaufgaben.

Spieldauer

Die Dauer des Spiels ist variabel. Das Spiel bezieht sich auf die Bildmeditation zur Jahreslosung.

Gruppengröße

Für kleine und große Gruppen geeignet

Tipp:
Diese Spielidee baut auf den Text von Dieter Braun und die Grafik von Dorothee Krämer auf (siehe Seite 4-8)

Material

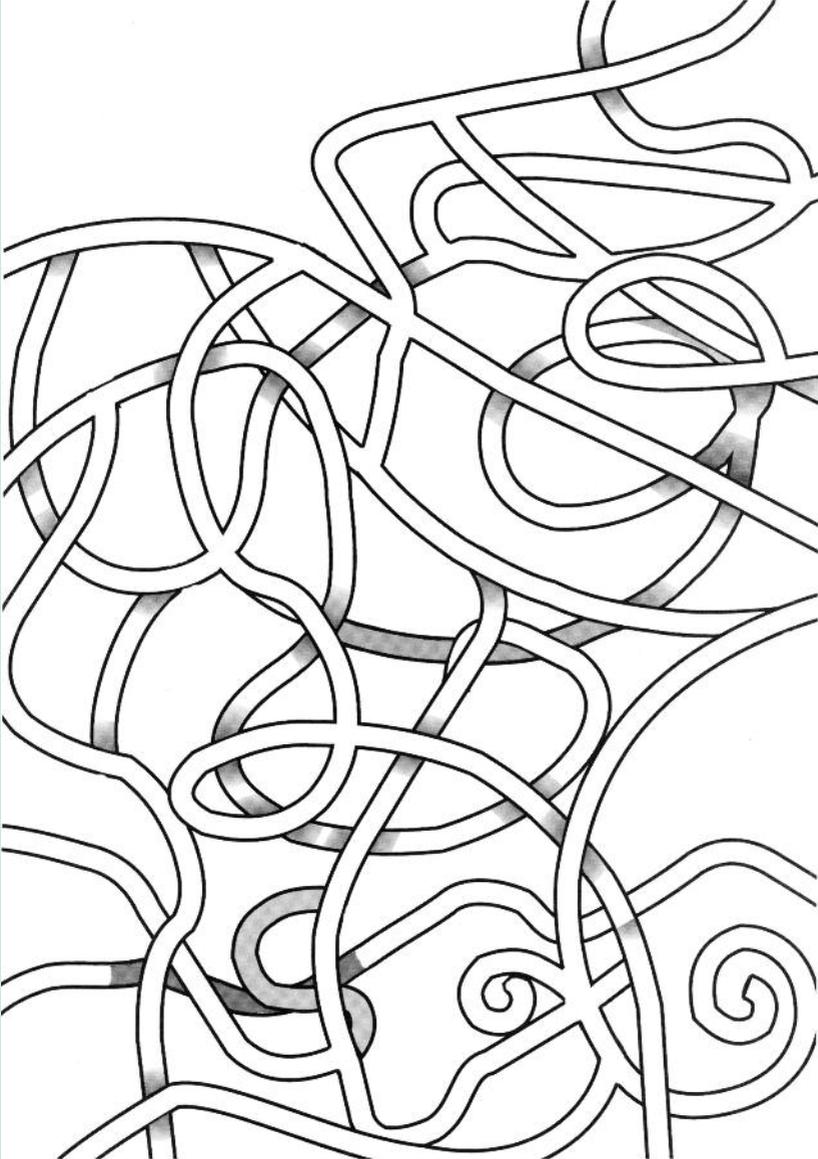
Plakat mit Jahreslosung oder Karte für alle Jugendlichen.
Bezugsadresse: Jahreslosung 2010 für Jugendliche „unterwegs“,
www.ejw-buch.de

Vorbereitungen

Auf ein großes Plakat oder eine Tafel werden verschlungene Wege aufgemalt, ähnlich denen des „Jahreslosungsbildes“, diese müssen aber nicht so zahlreich sein. Außerdem werden runde Kärtchen hergestellt, auf deren Vorderseite Verkehrszeichen-Motive zu sehen sind, die ebenfalls auf dem Jahreslosungs-Wege-Bild zu sehen sind, jedoch auch in kleinerer Menge. Auf der Rückseite steht jeweils eine Zahl (siehe unter Spielregeln). Die Anzahl der Bildmotive entscheidet über die Länge der Spieldauer. Es sollten mindestens 10 Motive zu sehen sein, damit das Spiel auch in Gang kommt und Spaß macht. Je nach gewünschter Spieldauer sollten nicht mehr als ca. 25 Motive gewählt werden (beanspruchen ca. 70 – 90 Minuten).

Spielregeln und Ablauf

Die Jugendlichen werden in zwei Gruppen eingeteilt. Die Gruppen kommen abwechselnd an die Reihe. Team A wählt ein Verkehrszeichen-Kärtchen aus, indem es die Zahl von der Kärtchenrückseite des gewünschten Kärtchens nennt. Das entsprechende Kärtchen wird umgedreht und ist nun sichtbar auf dem Weg zu sehen. Nun wird eine dazu passende Frage beantwortet, alternativ eine Aufgabe erfüllt oder ein Spiel gespielt. Im Folgenden kommen Vorschläge für die Fragen und Aktionen, die sicherlich im einen oder anderen Fall an die Gruppe angepasst werden muss. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass sich viele der Fragen und Aufgaben auf die später folgende Bildmeditation beziehen.



Wenn eine Frage richtig beantwortet oder eine Aufgabe erfüllt bzw. ein Spiel gewonnen wurde, werden jedes Mal 10 Punkte für die Gruppe notiert. Bei falschen Antworten kann die Frage an die gegnerische Mannschaft weitergegeben werden und diese hat nun die Möglichkeit, selbst die Punkte zu ergattern.

Wer am Ende die meisten Punkte erspielt hat, hat gewonnen.

Im Anschluss an das Spiel kann gemeinsam die Bildmeditation durchgeführt werden. Die Jugendlichen werden sicherlich an vielen Punkten gedanklich einhaken, weil sie sich durch das Spiel schon mit den entsprechenden Fragen beschäftigt haben.

Mögliche Fragen und Aufgaben

Herz

Woran hängt euer Herz? Was ist euch wichtig? Ihr habt 90 Sekunden Besprechungszeit.

Stoppschild

„Dalli-Dalli“ – pro Team zwei Personen. Solange die beiden Spieler der ersten Gruppe spielen, warten die gegnerischen Spielerinnen und Spieler im Nebenraum, um nichts zu hören. Die Spielleitung stellt die Frage: Was braucht man, um gut durch dieses Leben zu kommen? Nun nennen die beiden immer abwechselnd Dinge, die man ihrer Meinung nach braucht, um gut durch das Leben zu kommen. Wer nennt mehr Begriffe in 45 Sekunden?

Krankenwagen

An welchen Punkten im Leben kann es seelische Verletzungen geben, die das weitere Leben beeinflussen? 5 Punkte nennen!

Stoppschild

Zwei Freiwillige nennen immer abwechselnd Assoziationen zu „Sackgassen im Leben“. Dauer: 30 Sekunden, doppelte Nennungen werden

nicht gewertet. Auch das andere Team spielt mit. Wer nennt mehr Assoziationen?

Blitz

„Dalli-Dalli“ – wieder pro Gruppe zwei Personen (siehe oben). Die Spielleitung stellt die Frage: Was kann alles im Leben drunter und drüber gehen? Nun nennen die beiden immer abwechselnd Punkte, an denen es im Leben drunter und drüber gehen kann. Wer nennt mehr Begriffe in 45 Sekunden?

Fragezeichen

Jede Gruppe bekommt einen Zettel und soll für jeden Buchstaben des Wortes „Entscheidungen“ eine Entscheidung aufschreiben, die mit diesem Anfangsbuchstaben beginnt – und die sehr wichtig ist bzw. sein kann und das folgende Leben beeinflusst. Zum Beispiel: „E“ für Elternhaus verlassen, „N“ für niemals rauchen, „T“ für Taschengelderhöhung fordern,...

Uhr

Ein Freiwilliger pro Gruppe. Unsere Lebenszeit streicht schnell vorbei. Wer kann am besten die Zeit einschätzen und ruft nach 1 Minute „Stopp!“?

Lippen

Sagt zu jeder Mitspielerin und jedem Mitspieler des gegnerischen Teams etwas Nettes.

Rennendes Männchen

Es geht drunter und drüber. Pro Gruppe 3 Jugendliche, die nun einen kleinen Hindernisstaffellauf über Tische und unter Stühlen machen. Welche Gruppe ist schneller?

Buch

Das Leben ist immer wieder ein Balanceakt, oft auch ein Kraftakt. Pro Gruppe eine freiwillige Person. Die Jugendlichen bekommen auf ihren im 90-Grad-Winkel ausgestreckten Arm, bzw. auf ihre ausgestreckte

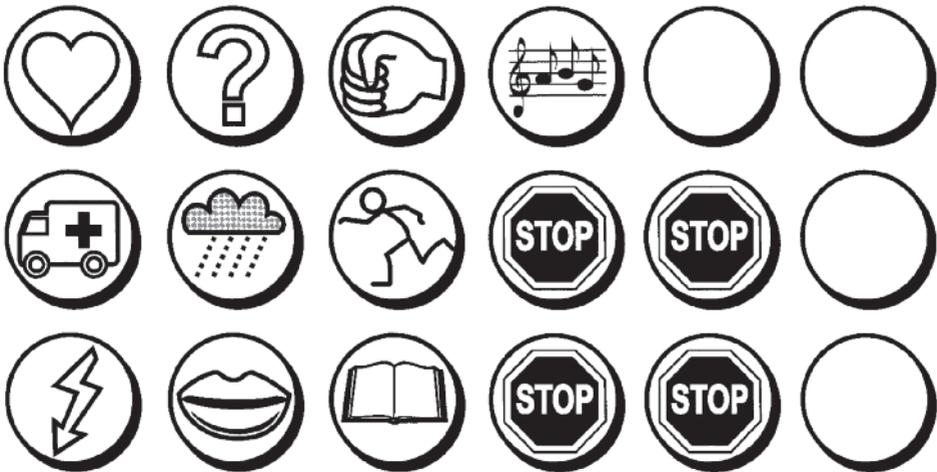
Hand, ein dickes Buch gelegt. Wessen Arm knickt zuerst ein? (Achtung, kann lange dauern wenn niemand aufgeben möchte – dann evtl. ein zweites oder drittes Buch zusätzlich auflegen).

Noten

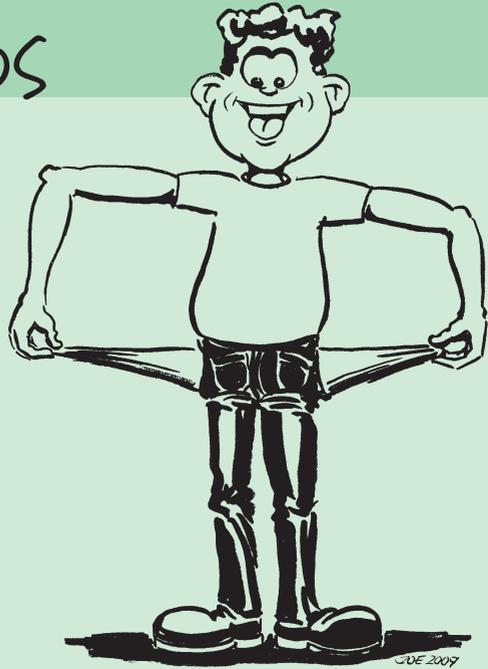
Wer kann zuerst sagen, welches Lied auf Seite 23 des Liederbuches steht?

Faust

Das Leben ist manchmal auch ein Kräfteressen – aus jeder Gruppe tritt eine freiwillige Person zum Armdrücken an.



Ohne Moos nix los?



Ein Allround-Paket
zum Thema Geld

Idee

Wie konnte es zu dieser weltweiten Finanz- und Wirtschaftskrise kommen? Was haben die Banken falsch gemacht? Das Thema „Geld“ ist zur Zeit in aller Munde. Banken und Versicherungskonzerne müssen mit Milliarden Euro gestützt werden, damit sie nicht zusammenbrechen und einen Lawineneffekt auslösen.

Es ist schwierig, sämtliche Zusammenhänge deutlich zu machen, die zu den Ursachen der Krise zählen. Etwa die Absicherung und der Verkauf (Verbriefung) von Kreditausfallsrisiken. In diesem Beitrag werden einige zentrale Begriffe erklärt (z. B. Devisen, Investmentfonds...), damit die Jugendlichen motiviert werden, sich intensiver mit der Materie auseinander zu setzen und regelmäßig im Wirtschaftsteil der Zeitung zu lesen.

Querverweis:
Steigbügel
Nr. 223 und
279

Im Steigbügel kamen zum Thema „Geld“ bereits mehrere Vorschläge, z. B. von Gert Presch in der Nummer 223 und von mir in der Nummer 279. Die meisten Spiele im jetzigen Artikel sind neu, Informationen wurden zum Teil aus meinem früheren Beitrag übernommen.

Vorschlag zur Durchführung

Ich würde die Gesamtgruppe durch Auslosen in zwei oder mehr Kleingruppen aufteilen (je Gruppe maximal sieben Personen).

Bei jedem Spiel erhält die Siegermannschaft die Note 1, die zweite Mannschaft die Note 2 und das evtl. vorhandene dritte Team die Note 3. Die Ergebnisse werden ganz einfach auf einem großen Blatt Papier notiert. Am Schluss ist die Gruppe Gesamtsieger (und erhält einen Preis!), die die niedrigste Punktzahl (bedeutet beste Gesamtnote!) besitzt.

Die Spiele müssen nicht als Mannschaftsspiele durchgeführt werden (es können auch alle miteinander spielen), jedoch liefert der Gruppenmodus zusätzliche Spannung.

Spiel 1: Wurf in die Opferbüchse

Team 1 beginnt. Zwei Jugendliche stehen sich auf am Boden markierten Stellen (Tesakrepp) gegenüber (Abstand etwa zwei Meter). Es wird ein 50-Cent-Stück so geworfen, dass der Partner bzw. die Partnerin die Münze mit einer Blechbüchse auffangen kann. Gelingt dies, hat Mannschaft 1 einen Punkt erzielt. Dann ist die zweite Mannschaft an der Reihe. Falls das Auffangen gelingt, erhält sie ebenfalls einen Punkt, im anderen Fall nicht. Danach kommt aus der ersten Gruppe das zweite Paar dran.



Gewonnen hat natürlich dasjenige Team, das hier die meisten Punkte erzielt hat. Es bekommt die Note 1.

Variationen:

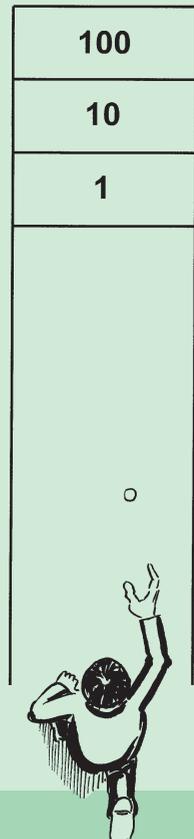
- Es gibt zwei Jugendliche, die jeweils mit einer Büchse fangen. Der Werfer bzw. die Werferin wirft mit zwei Münzen, eine mit der rechten Hand, die andere mit der linken.
- Statt mit einer Büchse kann auch mit einer Leinentasche gefangen werden. Das wäre dann der Wurf in den Klingelbeutel.
- Es können die Abstände verändert werden oder es kann zwei Werfende geben.

Spiel 2: Münzen im Zehnersystem

Am Boden werden mit Kreide vier Querstriche gezeichnet, so dass drei Felder entstehen. Ein Mitglied von Mannschaft 1 lässt eine Münze so über den Boden gleiten, dass sie nach Möglichkeit in dem Feld landet, das 100 Punkte bringt. Die erreichte Punktzahl wird notiert. Entweder spielen drei Jugendliche einer Mannschaft hintereinander und erzielen so eine Zahl (z. B. 21 oder 101 oder 12 oder 2 usw.) oder nach dem Mitglied von Mannschaft 1 kommt eine Spielerin bzw. ein Spieler der anderen Mannschaft.

Tip: Das 100er-Feld nicht an der Wand enden lassen, da die Münze dort anstoßen könnte und dann z. B. im 100er-Feld landen würde.

Variation: Man könnte als Variante grundsätzlich mit Stoß gegen die Wand und Platzierung in einem Feld spielen.



Spiel 3: Lang ist der Weg ins Tor

Von einer Markierung aus rollt eine Münze auf der Kante eine etwa vier Meter lange Strecke und landet in einem Tor. Das könnte etwa ein Stuhl sein oder zwei Bücher. Die Mannschaften spielen nacheinander und es werden die „Treffer“ gezählt.

Variation: Drei Stühle stehen nebeneinander und ergeben die Punktzahlen 1 bzw. 2 bzw. 3.

Informationsblock I

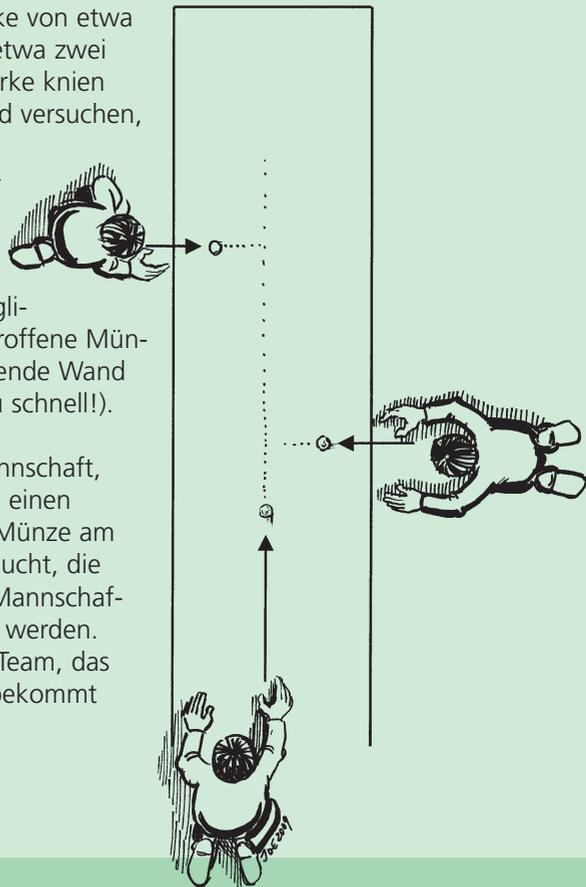
- Als es noch kein Geld gab, wurde getauscht, z. B. mit Vieh, Fellen, Platten aus gepresstem Tee oder mit Lebensmitteln.
- Die ersten Münzen wurden etwa 650 v. Chr. in Lydien (heutige Türkei) aus dem Metall Elektron (in der Natur vorkommende Mischung aus Gold und Silber) hergestellt.
- Die „Alexandermünze“ war die erste „Weltwährung“ und wurde nach Alexander dem Großen benannt, dessen Reich sich von Griechenland, Kleinasien, Ägypten, Persien bis nach Indien erstreckte.
- Der Begriff „Moneten“ kommt von der römischen Göttin Juno, die den Beinamen „Moneta“ (Mahnerin) besaß. Die römische Münzstätte befand sich im Tempel der Göttin Juno.
- Der „Gulden“ (Name kommt von „golden“) ist die deutsche Bezeichnung einer Goldmünze, die 1252 in Florenz geprägt wurde und nach der Stadt den Namen „Florenus“ erhielt.
- Der „Dukat“ ist der deutsche Name für eine Goldmünze, die in Venedig geprägt wurde.
- Der „Heller“ wurde in der Salzstadt Hall am Kocher (heute Schwäbisch Hall) geprägt. Sein Wert im 13. Jahrhundert erkennt man daran, dass man für einen Heller einen Liter Wein oder 10 Eier erhielt.

- Aus Joachimstal in Böhmen kommt der „Taler“. Dort gab es große Silbervorkommen. Der „Dollar“ hat seinen Namen vom „Taler“.
- Die am häufigsten geprägte Silbermünze ist der nach der österreichischen Kaiserin benannte „Maria-Theresien-Taler“. Etwa 400 Millionen Exemplare wurden geprägt.

Spiel 4: Der Querschuss

Ein Mitglied von Mannschaft 1 kniet am Boden und lässt eine Münze über eine Strecke von etwa vier Metern gleiten. Im Abstand von etwa zwei und drei Metern von der Abschussmarke knien zwei Mitglieder von Mannschaft 2 und versuchen, die gleitende Münze „abzuschießen“ (ebenfalls mit Münzen). Es wird abgeprochen, dass die gleitende Münze keine zu hohe Geschwindigkeit haben darf, da sie sonst beinahe nicht getroffen werden kann. Ein mögliches Kriterium ist, dass eine nicht getroffene Münze die dem Startpunkt gegenüberliegende Wand nicht erreichen darf (sonst wäre sie zu schnell!).

Bei einem „Treffer“ bekommt die Mannschaft, die mit dem „Querschießen“ dran ist, einen Punkt. Dann muss Mannschaft 2 die Münze am Boden werfen und Mannschaft 1 versucht, die gleitende Münze zu treffen. Bei drei Mannschaften muss entsprechend abgewechselt werden. Gewonnen hat am Schluss dasjenige Team, das die meisten „Treffer“ erzielt hat. Sie bekommt bei diesem Spiel die Note 1.



Spiel 5: Die rotierenden Geldstücke

Bei einem Spielabend zum Thema Geld muss dieses Spiel dabei sein. Die Jugendlichen spielen es mit Begeisterung! Es müssen genügend gleiche Geldstücke für alle Spielerinnen und Spieler vorrätig sein (z. B. 50-Cent Stücke oder 1-Euro Münzen).

Variation 1

Alle knien am Boden. Zuerst dürfen alle trainieren. Wie wird aus der Münze ein Kreisel? Die meisten nehmen die Münze hochkant zwischen Daumen und Mittelfinger und setzen sie durch Drehen der Finger und des Handgelenks in Rotation. Manche setzen den Zeigefinger der linken Hand oben auf die stehende Münze und stoßen mit dem Zeigefinger der anderen Hand gegen den Rand der Münze, so dass sie in Rotation gerät.

Auf „Los“ setzen alle ihre Münze in Drehung. Einen Punkt hat diejenige Mannschaft erzielt, die den Spieler in ihren Reihen hat, dessen Münze sich am längsten dreht. Es müssen mindestens fünf Durchgänge gespielt werden.

Variation 2

Alle Mitglieder einer Mannschaft spielen jetzt nacheinander. Das bedeutet, dass Spielerinnen bzw. Spieler aller Mannschaften ihre bzw. seine Münzen zum Drehen bringen. Wenn ein Geldstück umfällt und liegen bleibt, dann kommt das nächste Mitglied an die Reihe. Gewonnen hat diejenige Gruppe, bei der sich am Schluss, nachdem alle an der Reihe waren, die Münze am längsten dreht.

Falls die Teams nicht gleich viele Mitglieder zählen, kommt eine Spielerin bzw. ein Spieler ein zweites Mal dran.

Spiel 6: Münzen landen im Teller

Direkt an der Wand steht ein Teller. Von einer Markierung aus wird eine Münze so geworfen, dass sie im Teller liegen bleibt. Die Münze darf vorher an die Wand stoßen und dann im Teller landen oder sie



wird direkt in den Teller geworfen. Das Spiel ist nicht einfach, da die Münzen in der Regel wieder aus dem Teller herauspringen.

Am geeignetsten spielen die Mannschaften nacheinander, d. h. eine Spielerin bzw. ein Spieler der ersten Mannschaft, dann die erste Vertreterin bzw. der erste Vertreter der zweiten Mannschaft und so weiter.

Gezählt werden die im Teller liegenden Münzen jeder einzelnen Mannschaft.

Informationsblock II

- Unter einer **„Aktie“** versteht man sowohl die Mitgliedschaftsrechte (Beteiligung an einer Aktiengesellschaft) als auch das Wertpapier, das diese Rechte verkörpert. Der „Aktionär“ ist Teilhaber am Vermögen einer Aktiengesellschaft.
- Unter der **„Dividende“** versteht man den Anspruch eines Aktionärs auf einen Anteil des ausgeschütteten Jahresgewinns einer Aktiengesellschaft.
- **Rendite:** Der Ertrag einer Kapitalanlage. Sie wird in Prozent ausgedrückt und bezieht sich auf die Laufzeit eines Jahres.
- **Investmentfonds:** eine Form der Geldanlage (z. B. in Aktien, fest verzinsliche Wertpapiere oder in Immobilien). Die Investmentgesellschaft muss das Fondsvermögen in Form eines „Sondervermögens“ verwalten, d. h. das Fondsvermögen muss vom Vermögen der Gesellschaft getrennt werden.

- **Devisen:** Forderungen auf ausländische Währungen. Sie können aus Guthaben oder Schecks auf ausländische Währungen bestehen.
- **Wertpapier:** Ein Vermögensrecht, das in Form einer Urkunde verbrieft wird. Zu den Wertpapieren zählen unter anderem Aktien, Anleihen und Investmentanteile.
- 77 % der 15- bis 17-Jährigen geben Geld für das Weggehen aus. 64 % für Fast Food, 52 % für das Handy und nur 24 % für Bücher und Zeitschriften (nach einer Umfrage „Jugend und Geld 2005“).
- Die „Deutsche Mark“ gab es von 1871 bis 2001. Der Euro wurde am 1.1.2002 offiziell eingeführt.
- Vor der ersten Währungsreform 1923 gab es in Deutschland eine schreckliche Inflation. Es gab Geldscheine im Wert von 500 000 Mark. Das Porto für einen Brief von Hamburg nach München kostete 100 Milliarden Mark!
- 1948 gab es in Deutschland die zweite Währungsreform. Jeder deutsche Bürger bekam 40 Mark, „Kopfgeld“ genannt. Die von 1951 bis 1974 geprägten Fünfmarkstücke (vielleicht haben die Großeltern noch so eine Münze) hatten einen Silberanteil von 62,5 %.

Spiel 7: Münzen fangen

Variation 1

Daumen und Zeigefinger werden an den Fingerkuppen zusammengespreizt. Auf diese Verbindung von Daumen und Zeigefinger werden vier 50-Cent Stücke gelegt. Nun wird die Hand ruckartig nach oben beschleunigt. Die Münzen sind kurzzeitig in der Luft. Dann werden sie nochmals mit dem Handrücken nach oben befördert und dann mit der Hand gefangen. Gezählt werden die pro Spielerin bzw. pro Spieler gefangenen Münzen.



(Wenn der Vorgang zu schwierig ist, dann können die Münzen nach dem ersten Hochschleudern gefangen werden).

Variation 2

Der Unterarm wird gegen den Oberarm gebeugt, so weit es geht. Die Hand zeigt nach hinten. Der Unterarm liegt jetzt beinahe waagrecht. Auf das Ellbogengelenk werden vier Münzen gelegt. Wenn man nun mit Ellbogen und Hand ruckartig nach unten schlägt, kann man die sich im Flug befindlichen Münzen fangen. Ge-

zählt werden wiederum die gefangenen Münzen.

Spiel 8: Der richtige Impuls macht's

Das Spiel wird auf einer längeren Tischfläche gespielt (zwei längere Tische hintereinander stellen und für gleiche Höhe sorgen). Notfalls kann auch am Boden gespielt werden.

Fünf 50-Cent Münzen werden in einer Reihe nebeneinander gelegt (Abstand zwischen den Münzen etwa 1 cm). Diese Münzenreihe hat einen Abstand zur Tischkante von etwa 40 cm. Eine 1-Euro Münze wird gefühlvoll angestoßen, prallt auf eine Münze in der Reihe und stößt diese möglichst nahe an die Tischkante. Fällt die angestoßene Münze zu Boden, gibt es keinen Punkt. Gemessen wird der Abstand zur Tischkante. Je kürzer, desto besser. Dann wird der Ausgangszustand wieder hergestellt und es kommt die zweite Mannschaft dran. Nachdem alle Spielerinnen bzw. Spieler an der Reihe waren, bekommt diejenige Mannschaft die Note 1, die den kürzesten Abstand erzielt hat.

Spiel 9: Quiz

Am einfachsten geht es so: Die Mannschaften sitzen an getrennten Tischen. Die Fragen werden vorgelesen. Jede Mannschaft schreibt eine Antwort auf. Am Ende werden die Lösungen vorgelesen und jedes Team notiert ehrlich die Zahl der richtigen Antworten.

Gewonnen hat das Team mit den meisten richtigen Antworten.

Vorschlag zur Wertung: Dieses Spiel kann so gewertet werden, dass das Siegerteam zwei Mal die Note 1 bekommt, die zweite Mannschaft zwei Mal die Note 2 usw.

Lösungen sind unterstrichen

1. Welches ist das wichtigste Sparziel in Deutschland?
a) Anschaffungen b) Vorsorge für die Kinder
c) eigene Altersvorsorge
2. Was bedeutet die Abkürzung DAX?
Deutscher Aktienindex
3. Stammt der Begriff „Börse“ ursprünglich aus
a) Niederlande b) Belgien c) England
4. Wie viele der größten und umsatzstärksten deutschen Aktienwerte sind im DAX enthalten? a) 30 b) 20 c) 10
5. Aus welcher Stadt kommt der Taler?
Joachimstal in Böhmen
6. Wofür geben die 15- bis 17-Jährigen am meisten Geld aus?
a) Handy b) Weggehen c) Kleidung
7. Wie viele 1-Euro Münzen müsste man nebeneinander legen, um eine Strecke der Länge des Erdumfangs (40 000 km) zu erhalten?
a) etwa 1,7 Milliarden (40 Milliarden Zentimeter geteilt durch 2,3 Zentimeter) b) etwa 1,7 Millionen
c) etwa 1,7 Tausend



8. Wie viel Mark bekam jeder Deutscher 1948 nach der Währungsreform? 40 Mark
9. Was bedeutet die Abkürzung EZB? Europäische Zentralbank
10. In welchem Evangelium steht der Satz von Jesus: „Ihr könnt nicht Gott dienen und dem Mammon“?
a) Matthäus b) Markus c) Johannes

Spiel 10: Möglichst nahe an die Wand

Jede Mannschaft hat eine eigene Münzsorte (z. B. 50-Cent Stücke bzw. 20-Cent Stücke).

Von einer Marke aus wird eine Münze geworfen. Ziel ist es, dass die Münze möglichst nahe an der Wand landet. Nachdem alle geworfen haben, lässt sich an der Münzsorte feststellen, welches Team diesen Punkt erzielt hat. Es müssen mehrere Durchgänge gespielt werden.

Spiel 11: Münze trifft Münze

Von jeder Mannschaft knien zwei Jugendliche im Abstand von etwa drei Metern voneinander am Boden. Auf „Start“ schicken beide ihre Münzen los. Ziel ist es, dass die beiden Münzen auf ihrem Weg zusammenstoßen. Jeder geglückte Zusammenstoß bringt einen Punkt.

Weitere Spiele

Geld-Kim

Auf einem Tablett liegen z. B. drei 1-Euro Münzen, vier 50-Cent Stücke, drei 10-Cent Stücke, fünf 2-Cent Stücke und elf 1-Cent Stücke. Über das Tablett ist ein Tuch gelegt. Das Tuch wird kurz weggenommen, alle Mannschaften bestimmen die Geldsumme und geben danach ihr Ergebnis bekannt.

Bei wem läuft das Glas über

In ein randvoll gefülltes Glas werden Münzen geworfen. Bei welcher Mannschaft läuft zuerst das Wasser über? (Glas auf Papier stellen, dann sieht man das Überlaufen besser. Wenn drei Mannschaften mitmachen, erhält die Mannschaft mit dem Überlaufen die Note 3, die vorletzte Mannschaft die Note 2 und die vorvorletzte Mannschaft die Note 1.

Türme abschießen

Vor der Wand steht eine Reihe mit kleinen Türmen (Spielfiguren oder Hütchen oder Mühlesteine). Von einer Marke aus lässt man Münzen über den Boden gleiten. Ziel ist es, einen Turm zu treffen.

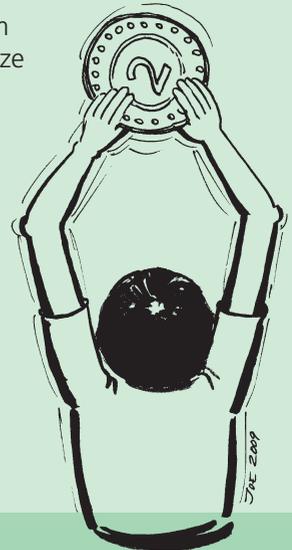
Münzen vorsetzen

Zwei Tische stehen hintereinander. Münzen gleiten so über die lange Tischfläche, dass sie möglichst nahe an der Tischkante zum Liegen kommen. Jede Mannschaft spielt mit einer eigenen Münzsorte. Es dürfen gegnerische Münzen „abgeschossen“ werden.



Münzen-Basketball

Auf einem Tisch steht ein Stuhl und auf diesem steht ein Eimer. Vom Sitzen aus wird eine Münze so geworfen, dass die Münze im Eimer landet.



Wer findet als erster die Münze

Im Gruppenraum ist ein 1-Euro Stück versteckt (z. B. auf einem Fenstersims). Den Mitspielenden wird erklärt, dass die Münze gut sichtbar ist, d. h. niemand muss auf Stühle klettern. Welche Mannschaft findet als erste die Münze?

Vorleseandacht

Jesus hat seine Jünger vor dem Geld gewarnt. „Ihr könnt nicht Gott dienen und dem Mammon“ (Mt 6, 24), hat er gesagt. In seinem Gleichnis vom Sämann erklärt er, dass der Betrug des Reichtums das Wort, das den ausgestreuten Samen bedeutet, erstickt. Er hat dringend davor gewarnt, sich Schätze auf Erden zu sammeln.

Warum ist Jesus hier so kompromisslos?

Vielleicht kann folgende Geschichte weiterhelfen. In London hatte ein Lord mit seinen Freunden gewettet, dass er nur wenige Goldstücke verkaufen werde, wenn er sie zu einem Preis von einem Pfund anbietet. Er stellte sich auf einen öffentlichen Platz und rief: „Ein Goldstück für ein Pfund.“ Niemand nahm ihn ernst. Die Leute liefen achtlos vorbei. Dabei betrug der Wert eines Goldstücks das Fünffzigfache des Kaufpreises. Die Menschen nahmen an, dass es keine echten Goldmünzen waren.

Nur ein Mann kaufte aus Mitleid eine Goldmünze. Als er auf dem Heimweg die Münze einem Juwelier zeigte, bestätigte der, dass es sich um echtes Gold handelte. Als der Mann zu dem öffentlichen Platz zurücklief, war der Goldverkäufer längst verschwunden. Er hatte seine Wette gewonnen.

Die Menschen, die den Goldverkäufer nicht ernst nahmen, handelten doch klug. Oder nicht? Sie verließen sich auf ihre Erfahrung. Man bekommt nichts geschenkt. Ein Goldstück im Wert von 50 Euro kann man nicht zu einem Preis von etwa einem Euro bekommen.

Problematisch wird es nur, wenn wir alles in unserem Leben nach dem Prinzip von Wert und Gegenwert messen. Wo bleibt da die Freundschaft? Wo bleibt die Liebe zwischen zwei Menschen?

Tipp:
Erzählung:
„Alles kostet
einen Gro-
schen“ auf
Seite 17

„Das Wichtigste im Leben bekommt man geschenkt“. Dieser Satz stimmt. Die Liebe unserer Eltern haben wir geschenkt bekommen. Wir konnten als Kinder nichts dafür bezahlen. Schon der Gedanke ist absurd.

Jesus warnt vor dem Reichtum. Denn er vermittelt uns das Gefühl der Sicherheit. Meine Zukunft ist sicher. Ich kann alles kaufen. Doch das ist ein Irrtum. Jesus sagt, dass der Mensch zuerst nach dem Wichtigsten schauen soll: nach Gott und nach seinem Reich. „Trachtet zuerst nach dem Reich Gottes“. Die Zuwendung Gottes zu uns Menschen kann man sich nicht verdienen.

„Wo euer Schatz ist, da ist euer Herz“ stellt Jesus realistisch fest. Wenn unser Herz bei unserem Geld ist, bei den Aktien, bei den Dividenden und unserem Sparvermögen, dann steht das Reich Gottes nicht auf Platz 1. Jesus dreht die Blickrichtung um: Trachtet zuerst nach dem Reich Gottes und nach seiner Gerechtigkeit, dann wird euch alles andere zufallen.“ So stimmt die Richtung.

Leitergolf-Spiele

Das spielerische
Ergänzungsset zur
Bauanleitung im
Steigbügel 333



Idee

Mit einer Bola (zwei bzw. drei Holzkugeln sind mit Schnur verbunden) wird auf eine stehende Leiter geworfen. Die Bola muss an einer der drei Sprossen hängen bleiben.

Wir haben dieses Spiel mit großem Erfolg in unserer Gruppe gespielt. Ein Mitarbeiter hatte zwei Leitern gemäß der Bauanleitung hergestellt und drei Bolas. Die Bolas hatten zwei Kugeln und nicht drei (so schlägt es Thomas Volz auch vor!).

Man kann gut einen ganzen Abend lang Leitergolf spielen. Dieses Spiel ist auch für Mädchen interessant. Wir hatten die Idee, die Wurftechniken so gut zu trainieren, dass wir bei einem Sommerfest der Kirchengemeinde einen Wettbewerb anbieten: „Die Jungenschaft gegen den Rest der Welt“.

Bauanlei-
tung im
Steigbügel
333, S. 62-66

Spiele und Aktionen

Aufwärmen

Spiel 1: Gegenseitig zuwerfen

Je nach Gruppengröße stehen zwei oder drei Jugendliche beieinander und werfen sich eine Bola gegenseitig zu. Das Ziel ist, ein Gefühl zu bekommen, wie die Bola fliegt.

Variation: Die Bola so werfen, dass sie sich um den ausgestreckten Arm eines anderen Mitspielenden wickeln muss.

Spiel 2: Bola in einen Eimer werfen

Jetzt kommt das Zielen ins Spiel. Immer drei Jugendliche stehen mit einer Bola ausgestattet in etwa zwei bis drei Meter Entfernung vor einem Eimer. Die Bola wird so geworfen, dass sie im Eimer (oder in einem Papierkorb) landet.

Spiel 3: Bola auf einen waagrecht liegenden Besenstiel werfen

Ein Besenstiel liegt auf den Rückenlehnen zweier Stühle und wird dort von einem Mitarbeiter oder einem Jugendlichen festgehalten. Die Jugendlichen werfen die Bola so, dass sie sich um den waagrecht liegenden Besenstiel wickelt.

Spiel 4: Probewerfen auf die Leiter

Wir üben jetzt mit der Bola und der echten Leiter. Thomas Volz hat die Punktwertung 3 bzw. 2 bzw. 1 für die oberste bzw. die mittlere bzw. die untere Sprosse der Leiter. Wir hatten in unserer Gruppe die genau umgekehrte Bewertung, d. h. die unterste Sprosse mit drei Punkten, da sie unserer Meinung nach schwerer zu treffen ist als die obere.

Wichtig ist, dass die Bola hängen bleibt. Sie muss sich nicht vollständig um eine Sprosse „herumwickeln“. Unterschiedliche Wurftechniken sind erlaubt.



Einzelwettbewerb

Mein Vorschlag wäre, dass der Einzelwettbewerb separat von einem Mannschaftsvergleich ausgetragen wird und die Siegerin oder der Sieger einen Preis bekommt.

Einfachste Wertung: Bei jedem einzelnen Durchgang bekommt der Jugendliche mit der höchsten Punktzahl die „Note“ 1, der zweite die Note 2 usw.

Am Schluss hat gewonnen, wer die niedrigste Gesamtnote besitzt.

Spiel 5: Wer erzielt die meisten Punkte?

Es wird verabredet, dass insgesamt drei Durchgänge gespielt werden. Von einer Markierung aus wirft jeder Jugendliche die Bola auf die Leiter und die erreichte Punktzahl wird notiert. Dann kommt die oder der Nächste an die Reihe.

Wer hat nach drei Durchgängen die höchste Punktzahl erreicht?

Spiel 6: Wer erreicht als Erster mindestens 15 Punkte?

Die Jugendlichen werfen wieder nacheinander. Die erzielten Punkte werden festgehalten. Ziel ist es, als Erste oder Erster mindestens 15 Punkte zu erreichen.

Spiel 7: Wer erreicht genau 15 Punkte?

Die Variante, die in der Steigbügel-Ausgabe Nummer 333 angegeben ist: Jeder Werfer muss genau 15 Punkte erreichen. Das heißt, wenn durch einen guten Wurf das Gesamtergebnis über 15 Punkten liegt, dann zählt der letzte Durchgang nicht.

Mannschaftswettbewerb

Die Gesamtgruppe wird nach Möglichkeit in zwei Mannschaften eingeteilt. Es sind aber auch drei Mannschaften möglich. Dann muss bei Spiel 11 jede Mannschaft gegen jede spielen und pro Team jeweils nur drei Jugendliche werfen.

Die Wertung könnte auch so aussehen, dass bei jedem Spiel die Siegermannschaft die Note 1 notiert bekommt, die zweite Mannschaft die Note 2. Am Schluss hat die Mannschaft mit der niedrigsten „Gesamtnote“ gewonnen.



Spiel 8: Die meisten Punkte

Wie in Spiel 5 beim Einzelwettbewerb muss jedes Team versuchen, die höchste Gesamtpunktzahl zu erreichen.

Jeder Jugendliche hat einen Wurf. Die Mannschaften werfen nacheinander.

Spiel 9: Mindestens 15 oder genau 15 Punkte

Welche Version gespielt wird, wird zuvor verabredet. Jeder Jugendliche hat einen Wurf. Die Teams werfen abwechselnd.

Spiel 10: Zwei werfen gleichzeitig

Von der ersten Mannschaft stehen zwei Werfer auf zwei Bodenmarkierungen vor und hinter der Leiter. Auf „Los“ werfen beide gleichzeitig. Die Schwierigkeit besteht darin, dass sich die Bolas möglicherweise gegenseitig stören. Absprachen („Ich nehme die oberste Sprosse und du die mittlere“) können erlaubt werden oder auch nicht. Vorher eindeutig festlegen.

Spiel 11: Zwei Gegner werfen gleichzeitig

Jetzt wird es noch etwas komplizierter, da die zwei Werfenden aus gegnerischen Mannschaften stammen. Absprachen sind hier natürlich nicht möglich.

Spiel 12: Immer das Gleiche

Das Besondere liegt jetzt darin, dass sich jede Mannschaft vorher darauf einigen muss, welche Sprosse getroffen werden soll, d. h. welche Punktzahl (3 oder 2 oder 1) anvisiert werden soll.

Als Treffer gilt dann nur, wenn die Bola auf der ausgesuchten Sprosse landet. Es kann zusätzlich verabredet werden, dass es bei Landung der Bola auf einer „falschen“ Sprosse zu Punktabzug kommt.

Spiel 13: Immer besser

Der erste Werfer von Mannschaft 1 versucht die unterste Sprosse (1 Punkt) zu treffen. Wenn dies gelingt, dann müssen die Jugendlichen dieses Teams so lange werfen, bis die mittlere Sprosse getroffen wird und danach die oberste. Wieder kommt natürlich nach Mannschaft 1 die zweite Gruppe dran, damit die Wartezeiten nicht zu lange sind.

Knigge – die hohe Kunst des richtigen Benehmens



Eine spielerische
Benimmschule für Profis und Laien

Idee

Dieser Abend wurde in einer Mädchengruppe durchgeführt. Er lässt sich aber genauso gut in gemischten Gruppen oder auch bei Jungs durchführen.

Eine Woche vorher wird die Gruppe über den Abend informiert. Die Jugendlichen sollten auf alle Fälle gut gekleidet kommen.

Praxis-Test: Wie man sich bei Tisch benimmt

Vorbereitung

- Tische aufstellen, so dass 4 oder 6 Personen zusammensitzen können
- Alles für die Jugendlichen bereitlegen, was sie zum Tischeindecken brauchen
 - Tischdecken
 - Geschirr und Besteck
 - Gläser und Servietten
 - Tisch-Deko (Kerzen und Blümchen)
- Dreigängiges Menü aussuchen, das man schnell und gut servieren kann (Buchstabensuppe, Spagetti mit Tomatensoße und Vanillepudding)
- Die Mitarbeitenden sind die Kellner, die servieren.
- Einführung über Freiherr Adolph von Knigge (wer er war, was er tat ...)

Punkte

Die Punktevergabe fängt mit der Ankunft der Jugendlichen an. Dabei wird auf Folgendes geachtet und Punkte vergeben:

- Angemessene Kleidung
- Wie die Tischdecke liegt bzw. drapiert wird
- Wie das Geschirr hingestellt wird
- Wie das Besteck gelegt wird
- Serviettenfaltung
- Gläser stellen
- Tisch-Deko

Für alles, was richtig oder besonders originell ist (z. B. Deko oder Serviettenfaltung, ...) wird ein Punkt vergeben!

Außerdem ist zu bewerten,

- die Körperhaltung der Jugendlichen (sitzen sie aufrecht oder krumm)
- Tischkonversation (z. B. Darf eine Person ausreden oder wird sie ständig unterbrochen? Wird "Danke" und "Bitte" gesagt? Wird nur positiv über andere gesprochen? ...)
- Wird mit Messer und Gabel und Löffel richtig gegessen? (sehr gut kann man das beim Spagettiessen beobachten)



Für die Siegerin oder den Sieger gibt es eine Rose oder Süßigkeiten.

Knigge-Quiz

Kategorie: Begegnungen

Wenn du in einen Aufzug kommst und es sind schon drei Leute drin: Was sagst du?

- a) Gar nix
- b) Du sagst zu allen ein freundliches "Guten Tag" oder "Hallo"
- c) Du sagst zu deinem Freund im Aufzug "Hey Alter, auch unterwegs?"

Antwort: b)

Früher gaben vornehme Herren der Dame einen Handkuss. Wie viele Finger der rechten Hand benutzt der Herr dabei?

- a) Du umfasst ihre Hand mit allen fünf Fingern, hältst sie dabei gut fest und drückst ihr einen schmatzenden Kuss auf den Handrücken.
- b) "Die Vorderflosse Knutschen" ist doch mega-out, macht doch kein Mensch!

c) Du fasst die Hand der Gnädigsten sanft mit Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger, verbeugst dich leicht vor ihr, führst ihre Hand Richtung Mund und deutest den Kuss nur an.

Antwort: c)

Hier kann das Ganze ja kurz probiert und geübt werden. Jeder sucht sich schnell eine "Dame" und begrüßt sie ganz wie ein Kavalier.

Eine Schülergruppe aus Hamburg ist zum Schullandheim am Chiemsee (Bayern). Wie begrüßt man die anderen Jugendlichen richtig?

- a) "Guten Tag"
- b) "Moin"
- c) "Grüß Gott"

Antwort: a)

Du sitzt mit deinen Eltern bei einem vornehmen Essen und musst niesen. Wie verhältst du dich danach?

- a) Du sagst gar nichts
- b) Du entschuldigst dich in aller Form
- c) Du wartest darauf, dass alle "Gesundheit" sagen

Antwort: a) man will nicht noch zusätzlich Aufsehen erregen. "Entschuldigung" und "Gesundheit" ist heute bei so einem Anlass nicht mehr üblich.

Wenn du im Berufsalltag öfter einen Rock, ein Kleid oder gar ein Kostüm trägst - wann darfst du auf eine Strumpfhose verzichten?

- a) Ab 30° C
- b) Ein absolutes "no-go" - geht nicht.
- c) Wenn dein/e Chef/Chefin es erlaubt

Antwort: Auch wenn's hart ist - bei beruflichen Anlässen ist immer eine Strumpfhose angesagt.

Kategorie: Essen im Restaurant

Wie lange sollte ein Rock in konservativen Berufen (Finanzbranche, ...) sein?

- a) Egal - von knöchellang bis Minirock
- b) Eine Handbreit unter dem Knie
- c) Eine Handbreit über dem Knie

Antwort: b) In konservativen Berufen "eine Handbreit unter dem Knie". In der Werbebranche oder ähnlichen Berufen darf es auch "eine Handbreit über dem Knie" sein.

Dein Opa feiert seinen 80-sten Geburtstag in einem 5-Sterne-Restaurant. Was zieht der Enkelsohn an?

- a) Dunkler Anzug mit Krawatte oder Fliege
- b) Eine elegante Tuchhose (also keine Jeans) und ein Hemd
- c) Modische Klamotten, die "in" sind

Antwort: b) eine halbwegs vornehme Hose mit Hemd zeigt genug Respekt für den Anlass und das Ambiente

Ihr seid zum Essen in einem vornehmen Restaurant. Der Platz ist bereits mit vielen Besteckteilen eingedeckt. Wann nimmst du welches Besteck?

- a) Einmal das passende Besteck auswählen und dann bis zum letzten Gang dabei bleiben



- b) Du beginnst mit den Sachen die am weitesten außen liegen und arbeitest dich bei jedem Gang weiter nach innen vor
 - c) Du schaust immer, was beim nächsten Gang aufgetragen wird und nimmst dann die passende "Bewaffnung"
- Antwort: b)

Während des Essens möchtest du eine kurze Pause machen. Wie legst du Messer und Gabel hin, bevor du den Tisch verlässt?

- a) Gabel links und Messer rechts vom Teller
- b) Messer und Gabel liegen wie die Zeiger einer Uhr auf "20 nach 7"
- c) du legst beides rechts vom Teller parallel hin.

Antwort: b) So weiß der Kellner, dass du von diesem Gang noch weiter essen willst.

Bist du mit diesem Gang (also auch mit diesem Besteck) fertig, legst du es auf "20 nach 4" (also parallel schräg nach rechts). Was du mal zum Essen in die Hand genommen hast berührt nie wieder den Tisch! Das kann mit einem Teller und Besteck kurz demonstriert bzw. probiert werden.

Was machst du mit der Serviette, wenn das Mahl eröffnet ist?

- a) Ich stopfe sie in den Hemdkragen
- b) Ich lege sie auf meinen Schoß
- c) Ich lasse sie liegen "bis ein Unglück passiert" (ich gekleckert habe und sie wirklich brauche)

Antwort: b) ist die vornehme offizielle Vorgehensweise. Wenn man nicht ganz so vornehm ist, lassen die meisten sie erst mal liegen.

Als vornehmer Gast benutzt du die Serviette. Wenn du nun den Tisch verlässt: Wo legst du die Serviette hin?

- a) Links neben den Teller
- b) Du nimmst sie mit
- c) Du legst sie auf den Stuhl

Antwort: Im deutschen Sprachraum ist a) richtig (nur locker hinlegen, nicht falten). Wenn du wiederkommst nimmst du sie und legst sie dir auf den Schoß.



Es gibt Hähnchenschenkel! Am Fußende haben sie eine Papier-Manschette. Wie isst du den Hähnchenschenkel?

- a) Nur mit den Händen
 - b) Nur mit Messer und Gabel
 - c) Für das Fleisch nehme ich Messer und Gabel. Danach fasse ich den Schlegel an den Manschetten an und nage den Knochen ab
- Antwort: c) Wenn es keine Manschetten hat dann bleibt man bei Messer und Gabel (und kriegt halt nicht das ganze Fleisch ab)

Am gedeckten Tisch ist an deinem Platz ein Schälchen mit lauwarmem Wasser und einer Zitronenschale. Wozu ist das Schälchen mit der Zitrone da?

- a) Es gibt ein angenehmes Aroma bei Tisch
- b) Die Luft ist nicht so trocken. Die Zitrone ist nur Deko
- c) Zum Reinigen der Finger

Antwort: c) z.B. bei Hähnchen oder Krabben. Zum Abtrocknen müssen dann zusätzliche Servietten da sein (die man dann auch nicht auf den Schoß zurücklegt!)

Wie isst man bissfesten Spargel?

- a) Mit Messer und Gabel
- b) Mit Daumen und Zeigefinger
- c) Mit der Gabel aufspießen

Antwort: b) Du nimmst ihn am einen Ende und führst ihn mit den Fingern zum Mund. Dabei kannst du ihn mit der Gabel etwas abstützen.

Das Essen beginnt mit einer Suppe aus Fleischbrühe mit Einlage. Wie gehst du mit dem letzten Rest um?

- a) Ich löffle bei gekippter Tasse (bzw. Teller)
- b) Ich trinke den Rest einfach aus
- c) Ich lasse den Rest drin, damit's nicht peinlich wird

Antwort: b) das gilt nicht als unhöflich! Aber vorher die Einlage auslöffeln.

Du erhältst eine Einladung zum Essen. Als Uhrzeit ist angegeben "19:00 Uhr s.t." - wann solltest du eintreffen?

- a) Um 18:45 Uhr
- b) Um 19:15 Uhr
- c) Pünktlich um 19:00 Uhr

Antwort: a) "s.t." steht für das lateinische "sine tempore" ("ohne Zeit"). Im Unterschied dazu würde "19:00 Uhr c.t." bedeuten: "cum tempore" ("mit Zeit" - das sog. "akademische Viertel")

Kategorie: Knigge im Ausland

Ihr seid in der Türkei bei Privatleuten eingeladen. Sie bieten euch Tee in kostbaren Gläsern an. Ihr bewundert die tollen Gläser und schwärmt in den höchsten Tönen davon. Was kann geschehen?

- a) Die Leute bieten dir ihre Teegläser zu einem Freundschaftspreis an
- b) Es ist den Leuten peinlich. Sie wechseln das Thema
- c) Sie schenken euch ein Glas aus dem ganzen Set

Antwort: c) könnte durchaus passieren. Aber das wolltet ihr ja gar nicht bewirken! Falls sie es euch aber tatsächlich anbieten, dürft ihr es nicht ablehnen. Das wäre dann erst recht eine Beleidigung.



Du machst Urlaub im arabisch-muslimischen Raum, nach wessen Befinden solltest du dich nicht erkundigen?

- a) Nach dem seines besten Kamels
- b) Nach dem seiner Frau
- c) Nach dem seiner Kinder

Antwort: b) generell sollte man hier sehr feinfühlig sein. Aber die Frau wird hier als Privatsphäre und Tabu-Thema angesehen.

Du bist auf Geschäftsreise in Saudi-Arabien. An welchem Wochentag erreichst du deinen Geschäftspartner nicht im Büro?

- a) Am Freitag
- b) Am Samstag
- c) Am Sonntag

Antwort: a) In islamischen Ländern ist der Freitag ein geschützter Tag so wie in christlich geprägten Ländern der Sonntag oder in Israel der Samstag (Sabbat der Juden)

Ihr seid in Indien im Urlaub. Es wird zum Teil mit den Händen gegessen. Welche Hand benutzt du?

- a) Nur die linke Hand
- b) Nur die rechte Hand
- c) Die Hand die nicht zu meinem Gastgeber zeigt

Antwort: b)

Der zwischenmenschliche Umgang in Schweden zeichnet sich durch Folgendes aus:

- a) Auch fremde Personen sagen "Du" zueinander
- b) Auch Familienmitglieder sagen "Sie" zueinander
- c) Es gibt sprachlich gar kein "Sie"

Antwort: a) In skandinavischen Ländern wird fast ausschließlich das "Du" benutzt. Das bedeutet aber nicht, dass man sich unbedingt sehr nahe steht.

Du gehst in USA zum Dinner ins Restaurant. Es ist kein Tisch mehr frei, aber es gibt noch viele freie Plätze an Tischen, an denen schon jemand sitzt. Was machst du?

- a) Du setzt dich mit einem leichten Nicken kommentarlos hin
- b) Du hockst dich hin, gibst dem Tischnachbarn einen leichten, freundlichen Rippenstoß und sagst in möglichst breitem Amerikanisch „Hi, I'm Johnny, how are You, old fellow?“
- c) Du wartest, bis die Bedienung dir einen Tisch zuweist

Antwort: c) Auch wenn die Amerikaner im Allgemeinen kontaktfreudig und lässig sind: Im Restaurant schätzen sie es nicht, wenn man sich einfach dazuhockt.



Du bist in USA im Coffee-Shop. Kaum hast du die Tasse einigermaßen leer, kommt ständig die Bedienung und schenkt nach. Wie verhältst du dich?

- a) super, immer rein damit!
- b) Ich zahle so schnell es geht, bevor die Rechnung ins Unendliche steigt
- c) Ich frage die Miss, ob sie direkt nach Umsatz bezahlt wird und mich hier abzocken will

Antwort: a) Man sollte zwar nicht „im Unverstand“ trinken und darf auch sagen, dass man nichts mehr will. Aber: Man bezahlt nur die erste Tasse – der Rest geht auf Rechnung des Hauses.

Du bist in USA im Lokal und hast ein dringendes Bedürfnis. Welche Bezeichnung benutzt du für das „Stille Örtchen“?

- a) „Toilet“
- b) am besten gar nicht dumm fragen, sondern wild drauflos suchen
- c) „Men's room“ bzw. „Ladies room“

Antwort: c) „Toilet“ ist zwar lt. Wörterbuch die Übersetzung für „Toilette“, sollte aber in Restaurants etc. nicht benutzt werden, weil es als unappetitlich empfunden wird.

Welche der folgenden Verhaltensweisen wird in China als unkorrektes Verhalten angesehen?

- a) Im Haus auf den Boden spucken
- b) Im Bett rauchen
- c) In der Öffentlichkeit die Nase putzen

Antwort: c) Ja, in China werden diese Dinge anders empfunden!

Das auf-den-Boden-spucken stammt noch aus der Zeit der maoistischen Revolution. Die Arbeiter protestierten gegen alles was nach der herrschenden Klasse (Bourgeoisie) aussah. Man musste sich regelrecht „proletarisch“ verhalten sonst galt man als Nicht-Kommunist. Ebenso gehörte rücksichtslose Drängelei und lautes Geschrei dazu (da würden manche Jugendliche in China wohl kaum „anecken“).

Praxistest: Krawatte binden

Nehmt genügend Krawatten von daheim mit. Oder sagt den Jugendlichen im Vorfeld, dass sie selbst eine Krawatte oder Fliege mitbringen, die möglichst schön, „hipp“ oder stilvoll ist.

Gewertet wird nicht in erster Linie, wie lange die Jugendlichen zum Binden brauchen („Gut' Ding will Weile haben“), sondern wie gut die Krawatte gebunden aussieht. Also: Sitzt der Knoten gut am Hals, ist er nicht zu „dick“, geht die Krawatte gerade bis zum Gürtel runter,...

Je nach Gruppe kann auch noch gewertet werden, wie gut die Jugendlichen die Auswahl ihrer Krawatte präsentieren (hier darf ruhig auch Originalität gewürdigt werden).



Praxistest: Begrüßung der „Gnä' Frau“

Die Jugendlichen sind entweder bereits in Ausgehgarderobe gekommen oder ihr stellt ihnen einige Kleidungsstücke zur Verfügung. Dann soll eine kleine Begrüßungsszene gespielt werden, wie der Graf So-und-So die Comtesse von Nochmal-wo begrüßt. Dabei soll höfische, vornehme Rede sowie der Handkuss gezeigt werden. Auch das galante Anbieten des Armes, und wie der Kavalier sie zum Tisch führt, wird bewertet.

Material:
Eventuell
Verkleidungs-
kiste mit
„edlen“
Kleidungs-
stücken

Praxistest: Einladung in China

Stellt euch die folgende Szene vor:
Dein Vater ist auf Geschäftsreise in China und ihr dürft als Familie mitfliegen. Am ersten Abend seid ihr zu Hause beim Geschäftspartner eingeladen. Es erwarten euch der Geschäftsmann und Vater, seine Frau, die beiden jugendlichen Kinder und die alte Großmutter.

Wie begrüßt man sich?

- Verbeugung mit – vor der Brust - verschränkten Armen?
- Händeschütteln
- nur ein kurzes höfliches Nicken mit dem Kopf
- Die Geschäftsleute tauschen ihre Visitenkarten aus



Material:
Papier und
Stifte für
Visitenkar-
ten, ggf.
Schildchen
für die Rolle,
die jeder
spielt.

Wen begrüßt man der Reihenfolge nach?

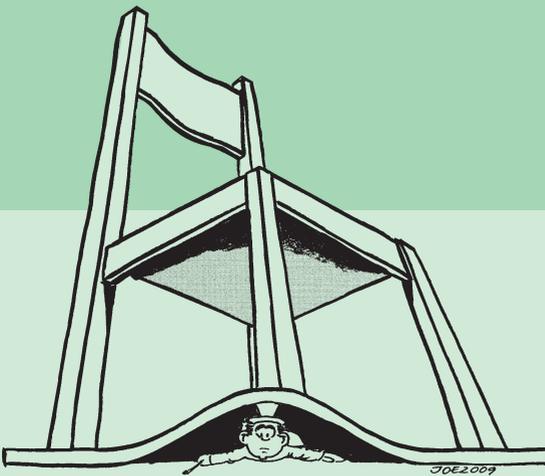
Jetzt probiert ihr das Ganze. Die Jugendlichen bekommen ihre Rollen zugeteilt (ggf. kleine Schilder)

Und so sieht die korrekte Lösung aus:

- Anders als in Japan begrüßt man sich mit Händeschütteln. Der Händedruck ist aber sehr weich.
- Entscheidend ist der Rang und das Alter: Also zuerst den Vater, die Großmutter, die Frau, die Kinder. Es ist nicht üblich Frauen zuerst zu begrüßen.
- Wenn man sich mit Namen vorstellt wird zuerst der Familienname genannt, also „Guten Abend, angenehm, ich bin Schulze Marco“
- Die Visitenkarten werden mit beiden Händen überreicht und auch mit beiden Händen entgegengenommen. Es ist wichtig, dass man sie ausgiebig anschaut, bevor man sie einsteckt. Damit drückt man Wertschätzung aus. Ein flüchtiger Blick würde nicht gut ankommen.
- Nun noch zum Trinken. Während des Essens wird welches Getränk getrunken? Hier die Jugendlichen raten lassen. Antwort: Tee. Es kann sein, dass der Gastgeber den hochprozentigen Maotai auf den Tisch bringt – einen hochprozentigen Getreideschnaps. Er bringt einen Trinkspruch aus und leert das Glas in einem Zug. Nun muss man antworten: Also auch einen Toast ausbringen und dann „Gan bei“ („auf Ex“).
Falls ihr das praktizieren wollt, dann nicht mit Schnaps, sondern mit einigen Runden Wasser, das mit viel Zitronensaft o. Ä. versäuert wurde.

So, jetzt könnt ihr das Ganze nochmals korrekt durchspielen.

Material:
Schnaps-
gläser, mit
Zitronen-
wasser



Praxistest: Hoch-not-peinliche Situation

Denkt euch eine peinliche Situation aus (das wirkt natürlich viel besser, wenn ihr es live durchspielt, als nur so zu tun als ob):

- Madame hat eine einzelne Spaghetti am Ohr hängen. Wie macht sie ein Kavalier darauf aufmerksam, ohne dass es ihr peinlich sein muss? Kann er die Spaghetti bei passender Gelegenheit kurz entfernen?
- Bei Herrn Prof. Dr. Vornehm sind zwei Hemdknöpfe in Höhe des Bauchnabels offen oder der Hemdzipfel hängt hinten zur Hose raus.
- Eure Lehrerin hat zwei riesige Laufmaschen in ihrer Strumpfhose.
- Ihr seid mit euren Eltern zum Tee eingeladen und bekommt einen Tee, in dem Fettaugen schwimmen oder den ihr aus einem anderen Grund widerlich empfindet. Wie redet ihr euch aus der Affäre, ohne den Gastgeber bloßzustellen?
Entweder ihr schlürft ihn „mit Todesverachtung“ und lächelt etwas gequält dazu. Oder ihr erfindet Gründe, warum ihr ihn nicht trinkt.

Material:
gekochte Spaghetti oder einfach ein Gummi oder ein Stückchen Schnur

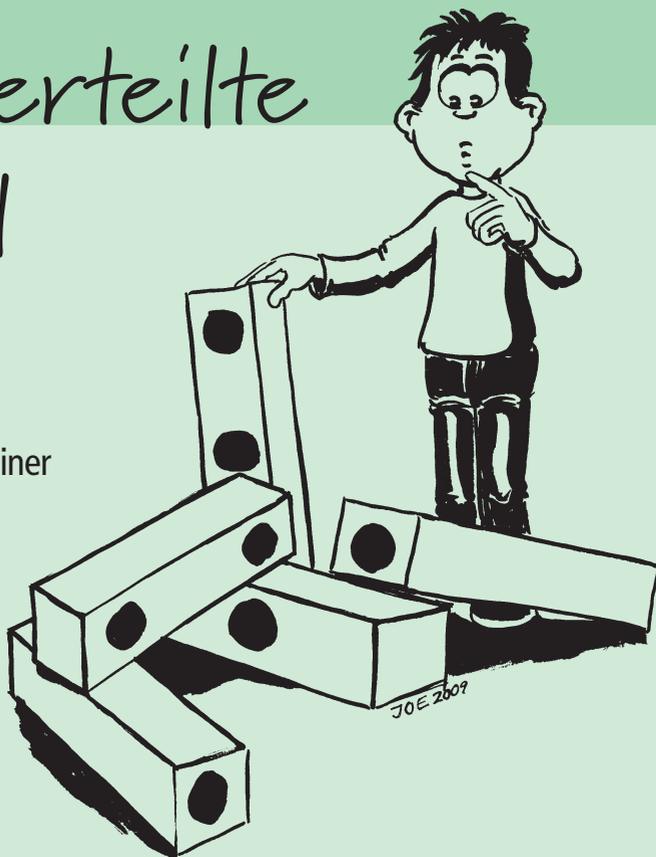
Material:
entsprechende Strumpfhose

Material:
„fürchterlichen“ Tee

Susanne Wütherich; Krankenschwester, Welzheim
Gert Presch; Systemadministrator, Gomaringen

Der zerteilte Würfel

Die Bauanleitung
zum Hirnschmalztrainer
Nr. 9



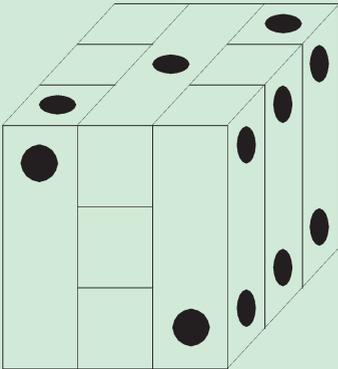
Idee

In Gedanken wird ein ganz gewöhnlicher Spielwürfel in 3 Scheiben zersägt. Jede dieser Scheiben wird wiederum in 3 Stäbe zersägt, so dass schließlich 9 Stäbe entstehen, die an verschiedenen Stellen schwarze Punkte aufweisen. Die Aufgabe besteht nun darin, den Würfel wieder zusammenzusetzen.

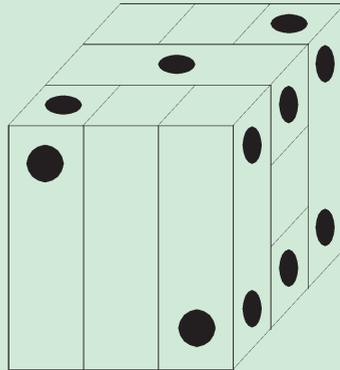
Je nachdem, wie man den Würfel zerlegt, entstehen mehr oder weniger schwere Knobelpuzzles.

Von einer Seite aus betrachtet ist dies bereits die unten beschriebene Aufgabe:

Einfachere Version:

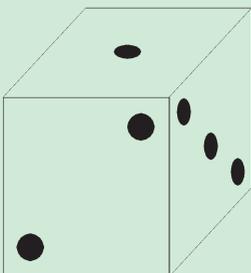


Schwierigere Version:



Hintergrund-Information zur Lage der Punkte (Augen)

Bei offiziell erhältlichen Spielwürfeln ergibt jeweils die Summe der Augen der gegenüberliegenden Seiten den Wert 7. Damit sind aber noch immer mehrere Möglichkeiten denkbar. Hält man die Würfel so, dass man die Zahlen 1, 2 und 3 alle gleichzeitig sehen kann, sind die genannten 3 Zahlen üblicherweise entgegen dem Uhrzeigersinn angeordnet:



Für die Zahlen 2, 3 und 6 gibt es jeweils zwei Möglichkeiten, die Augen anzuordnen, so dass hier insgesamt 8 Möglichkeiten existieren, die die oben genannte Bedingung erfüllen. Bei der obigen Skizze der Aufgabe ist die gewählte Möglichkeit (der 8 Möglichkeiten) in der Ansicht mit den Zahlen 2, 3 und 6 zu sehen.

Bauanleitung

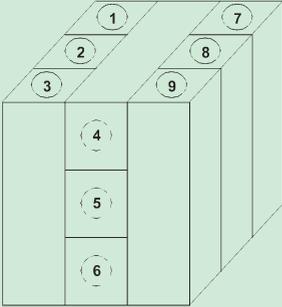
Aus einem quadratischen Stab, egal welcher Abmessung, werden 9 Teile abgesägt, die GENAU 3 Mal so lang wie breit sind. Dazu entweder eine Vierkanteleiste kaufen, und diese dann noch auf Länge sägen, oder (wenn eine Kreissäge zur Verfügung steht) ein Brett kaufen und auf die gewünschten Maße zersägen. (Stabbreite = Brettstärke, Stablänge = 3 x Brettstärke)

Die einfachste Variante, die Punkte = Augen aufzubringen besteht darin, jeweils 9 Stäbe zu einem Würfel zusammenzulegen (Achtung, die mittlere Lage ist 90° gegenüber der unteren und der oberen Lage verdreht) und dann mit einem Filzstift die Punkte gemäß der obersten Skizze anbringen. (Gegenüber der 6 liegt die 1, gegenüber der 2 die 5 und gegenüber der 3 die 4.)

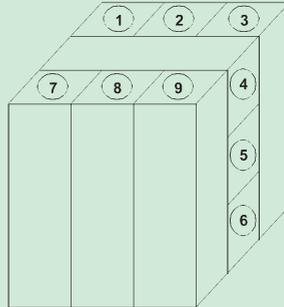
Statt aufmalen können natürlich auch Klebepunkte verwendet werden, oder in der „Edel-Version“ können die Punkte gebohrt werden. Am elegantesten sieht das Ergebnis nachher aus, wenn dazu ein Kugelfräser verwendet wird (im Baumarkt als Zubehör zu Oberfräsen erhältlich). Nun eine Ständer-Bohrmaschine mit Tiefenanschlag verwenden und dann die neun Stäbe gemäß unterem „Bohrplan“ bearbeiten. Hier zunächst die Nummerierung der Stäbe:



Einfachere Version:

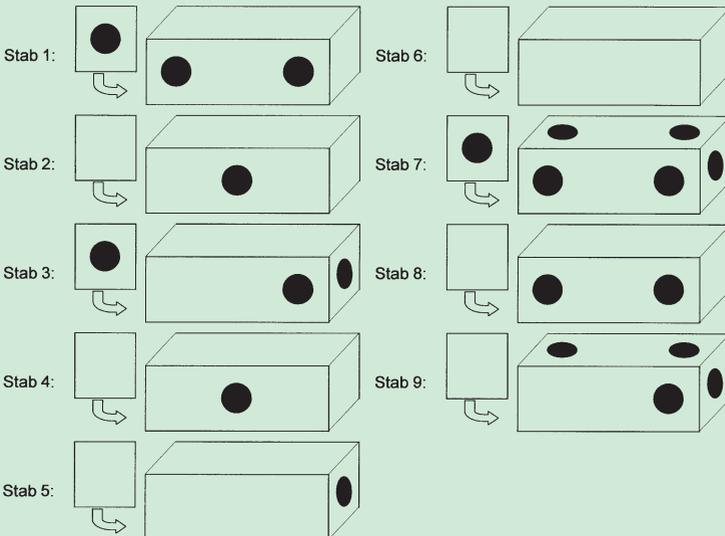


Schwierigere Version:

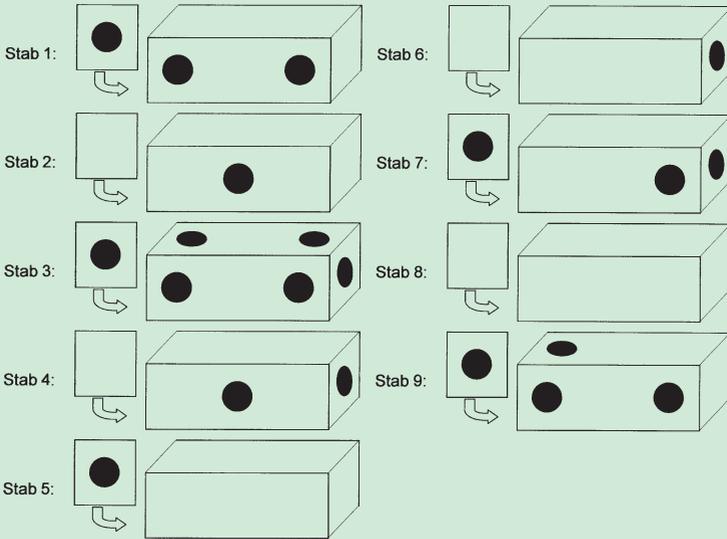


In der unteren Darstellung zeigt das Quadrat mit dem Pfeil die verdeckte linke Stirn-Fläche. Auf der hinteren und der unteren Fläche werden keine Punkte benötigt.

Hier die Stäbe für die einfachere Version:



Und dann noch die Stäbe für die schwierigere Version:



Tipp: Diesen Hirnschmalztrainer sollte man auch in der einfacheren Version nicht unterschätzen.

Shopping im Tetrapack

Eine Anleitung zum Flechten von Tetrapacktaschen



Idee

Tetrapacktaschen liegen voll im Trend!

Die handelsüblichen Taschen werden in der Regel allerdings aus fabrikenen Verbundstoffen hergestellt. Die Taschen, die wir in diesem Steigbügel vorstellen, verwenden Getränkekartons, die normalerweise im Müll oder auf dem Wertstoffhof landen.

Material (pro Tasche)

- 21 Milch- oder Safttüten aus Tetrapack
- Lineal
- Schere, Cutter oder besser noch: eine Schneidemaschine
- Doppelseitiges Klebeband (Hier bitte nicht sparen! Mit Billigklebeband habe ich schon schlechte Erfahrungen gemacht.)
- 4 Hohlrieten
- Hammer zum Befestigen der Hohlrieten
- Rollladengurte/Spanngurte (für je zwei Henkel)

Maße der
Tasche: ca. 36
x 26 x 14 cm

Zeitaufwand: 4-6 Stunden

Tipp: Die Tetrapack-Tüten bereits im Vorfeld mit einer Schneidemaschine schneiden, dann halbiert sich der Zeitaufwand.

Vorbereitung

Zuerst von den Saft- oder Milchtüten den Deckel unterhalb der Lasche und den Boden abschneiden. Anschließend an der geklebten Doppelnah aufschneiden und diese dann abschneiden.

Nun 2 cm breite Streifen zuschneiden und zwar so, dass man die Schrift noch lesen kann.

Insgesamt werden 162 Streifen benötigt.

Die einzelnen Streifen werden mit doppelseitigem Klebeband aneinander geklebt.

Benötigt werden:

21 Streifen aus 4 Einzelstreifen

26 Streifen aus 3 Einzelstreifen

Fertig aneinander geklebte Streifen am Ende schräg anschneiden, dann sind sie leichter einzuflechten.



Herstellung

Taschenboden

6 Streifen mit je 4 Teilen waagrecht auf die Tischplatte legen und im rechten Winkel 15 Streifen mit 4 Teilen einweben, dabei in der Mitte beginnen. Hier ist es wichtig darauf zu achten, dass die Streifen auf beiden Seiten gleich lang überstehen!



Seitenteile

Für die Seitenteile beidseitig des Bodens je 12 Streifen mit 3 Teilen einweben. Auf den 12. Streifen nochmals einen Streifen legen und die überstehenden Streifen dann nach innen zum Boden hin einweben. Diese Arbeitsschritte nun auch auf der anderen Seite wiederholen.

Jetzt kommt der kniffligste und schwierigste Teil:

Seitenteile nach oben klappen. Hier darauf achten, dass der Boden aus 6 Streifen besteht und dass auf beiden Seiten auch wirklich 12 Streifen hochgeklappt sind.

Die überstehenden Streifen des linken Seitenteiles nach innen in das rechte Seitenteil einweben. Achtung nicht zu fest!

Vom Boden überstehende Streifen nach oben durch die Streifen des Seitenteiles weben, überstehende Streifen nach innen zum Boden hin einweben.

Die überstehenden Streifen des rechten Seitenteils werden nun außen ins linke Seitenteil eingewoben.

Auf der anderen Seite die Arbeitsschritte wiederholen, aber dieses Mal die Streifen der rechten Seite zuerst einweben.

Wichtig: Alle Streifen so weit wie möglich einweben, dann wird die Tasche stabiler!

Taschenhenkel

Spann- oder Rollladengurte aus dem Baumarkt in der gewünschten Länge zuschneiden und mit Hohlkugeln befestigen.

www.jalousiescout.de/Rolladenzubehoer/Rolladengurt

Es ist empfehlenswert, die Tasche erst einmal selbst für sich auszuprobieren, bevor man diese mit seinen Teenies bastelt. Dann weiß man schon, wo die Schwierigkeiten liegen, hat die einzelnen Arbeitsschritte besser im Kopf und kann sie auch leichter erklären!

Tipp:
Günstige Rollladengurte in vielen Farben findet ihr im Internet.