

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Krieger des Lichts



Auf die Plätze ...
Schuss!



Schwarmintelligenz



Unbelievable Stories



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Krieger des Lichts** Cornelius Kuttler
Eine Bibelarbeit zur Jahreslosung 2011
- 12 Was auch kommt...** Manuel Schittenhelm
Gedanken zu Psalm 23
- 15 Augen-Blicke** Dieter Braun
Zwei Andachten
- 18 Der Großinquisitor** Manfred Pohl
Eine Kurzgeschichte mit Andachtsimpuls



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 21 Schwarmintelligenz** Sybille Kalmbach
Eine erhellende Spielidee
- 32 Und er rollt und rollt** Jungenschaft Malsheim
Witzige Wettkämpfe mit Rollbrettern
- 36 Werfen und fangen** Manfred Pohl
Spielideen, die es in sich haben
- 43 Dachlatten-Poker-Quiz** Andreas Lämmle
Ein Aktionsmodul für viele Anlässe



KREATIV UND HANDWERK

- 54 Auf die Plätze fertig ... Schuss!** Joe Pfeifer
Nostalgisch anmutende Holzpistolen bauen
- 58 Armreifen und Ringe selber machen** Heike Volz
Eine Idee – zwei Schmuckstücke



SPECIAL

- 62 Unbelievable Stories** Ingo Müller
Spannende Rätsel aus der Bibel

„... und ein gutes neues Jahr!“

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

diesen Wunsch sprechen wir uns jetzt gerade häufig zu: bei der Silvesterfete, im Familienkreis, auf der Straße. Eine schöne Geste, wie ich finde. Weiß doch niemand, was das neue Jahr bringt, vor welchen Herausforderungen wir stehen werden, welche Entscheidungen wir treffen, über welche schönen Überraschungen wir uns freuen. Gute Worte zum Beginn eines Jahres.

Die Jahreslosung ist ein gutes Wort der besonderen Art. Sie betont einen Aspekt des Glaubens und setzt ihn als Überschrift über das neue Jahr. Sie lädt ein, dass wir unsere Erfahrungen mit ihr machen, sie erproben, anwenden, um Gott und uns näher kennen zu lernen.

Die Jahreslosung 2011 ist eine Aufforderung, die vieles, was wir tagtäglich erleben auf den Kopf stellt: „Lass dich nicht vom Bösen überwinden, sondern überwinde das Böse mit Gutem.“ (Römer 12,21). Wie wir dieses Bibelwort in die Lebenswelt von Jugendlichen bringen können und welche neuen Horizonte sich dadurch erschließen, zeigt die Bibelarbeit „Krieger des Lichts“ von Cornelius Kuttler ab Seite 4.

Wir wünschen Ihnen und Euch spannende Gespräche mit den Jugendlichen der Mut machende Erfahrungen mit der Jahreslosung.

Mit herzlichen Grüßen
Ihre/Eure

Heike Volz



Zugangscode Homepage

Auf www.der-steigbuegel.de können Sie den internen Bereich mit folgendem Zugangscode nutzen (das Passwort ändert sich mit jedem Heft):

Benutzername: „Steigbuegel“; **Passwort:** „Jahreslosung 2011“

Krieger des Lichts

Zielgruppe: Jugendliche zwischen
13 und 19 Jahren
Gruppengröße: für kleine und große
Gruppen
Vorbereitungszeit: Ca. 30 Minuten

Dauer: Ca. 45 Minuten
Besondere Hinweise:
Die integrierte Andachtsidee kann auch los-
gelöst von der Bibelarbeit zu einer Andacht
ausgebaut werden.

Von der Kunst, das Böse zu besiegen - eine Bibelarbeit zur Jahreslosung für 2011

Wer hätte es nicht schon erlebt, dass im Leben oft derjenige der Verlierer ist, der klein beigt und Schwäche zeigt? Die Jahreslosung für 2011 stellt ein radikales Gegenprogramm auf: "Lass Dich nicht vom Bösen überwinden, sondern überwinde das Böse mit Gutem" (Röm. 12,21). Du bist dann ein Sieger, wenn du denen Gutes tust, die dir Böses wollen. Oder um es mit den Worten vom Silbermond-Hit "Krieger des Lichts" zu sagen: "Lerne vergeben und verzeih'n, lerne zu fesseln und zu befrei'n".

Diese Bibelarbeit zeigt, wie gut uns ein solches Lebenskonzept tut. Sie gibt biblische und methodische Impulse, damit Jugendliche die Jahreslosung 2011 für sich entdecken können.

Gedanken zur Jahreslosung

Ein Bibelwort - scheinbar nicht von dieser Welt

"Lass dich nicht vom Bösen überwinden, sondern überwinde das Böse mit Gutem" (Röm. 12,21).

Ich muss gestehen, dass ich auf den ersten Blick ein wenig enttäuscht war von der Jahreslosung für 2011: Schade, kein schöner Zusage, an dem





man sich in den Höhen und Tiefen eines Jahres festhalten kann. Nein, kein Zuspruch ist die Jahreslosung für 2011, sondern es wird ein kräftiger Anspruch an unser Leben angemeldet: So soll es bei uns zugehen, dass wir selbst das Böse mit Gutem beantworten. Ein unbequemes Wort ist das, weil es uns einen Auftrag mitgibt für 2011. Dieses Bibelwort steht völlig quer zu allem, was in unserer Welt an Spielregeln gilt. Als Vater eines Kindergartenkindes erlebe ich immer wieder, wie schon kleine Kinder genau aufrechnen: "Wenn der Tim mich geschlagen hat, dann schlage ich zurück." Und nicht nur die Welt der Kinder, sondern auch die Welt von Jugendlichen und Erwachsenen funktioniert nach diesen Spielregeln: Wer sich etwas gefallen lässt und sich nicht wehrt, nicht Gleiches mit Gleichem zurückzahlt, ist am Ende der Dumme.

Auch viele Filme bauen auf dieses Schema: Der gute Held, dem Unrecht geschehen ist, der startet einen Vergeltungsschlag und besiegt die Bösen: Ob dieser Held nun Robin Hood oder William Wallace (Braveheart) heißt, die Herzen der Zuschauer sind immer auf seiner Seite - auf der Seite der Guten. Dass die Guten den Bösen ziemlich viel Böses antun, scheint völlig gerechtfertigt - sie haben es ja nicht anders verdient.

Die Jahreslosung für 2011 zeigt uns etwas völlig anderes: Das Einzige, was gegen das Böse hilft, ist: es mit Gutem zu überwinden. Dies mag weltfremd klingen, ja völlig blauäugig, so, als ob die Bibel vom richtigen Leben keine Ahnung hätte. Doch im Gegenteil: Gerade weil Paulus das Leben genau kennt, formuliert er in seinem Römerbrief einen derart hohen Anspruch: "Lass dich nicht vom Bösen überwin-



den, sondern überwinde das Böse mit Gutem". Denn nur so ist es möglich, den Teufelskreis des Bösen zu durchbrechen. Einer muss anfangen, mit dem Bösen aufzuhören. Weil nur so Frieden werden kann zwischen Menschen.

Ein Blick in die Bibel

Wie Gott mir, so ich dir

Die Jahreslosung für 2011 stammt aus dem Römerbrief des Apostel Paulus. Sie gehört zu einer ganzen Reihe von Lebensanweisungen, die Paulus in den Kapi-



teln 12-15 den Christen in Rom ans Herz legt. Besonders in Römer 12,9-21 spielt die Frage eine große Rolle, wie Christen mit Menschen umgehen, die ihnen Böses wollen. Für Paulus ist klar: Christen sollen nicht "Böses mit Bösem vergelten" (Röm. 12,17), sondern sogar die Menschen segnen, die ihnen das Leben schwer machen (Röm. 12,14). Die Jahreslosung fasst all diese Aufforderungen zusammen und bringt sie noch einmal auf den Punkt: Die einzig richtige Antwort auf Böses ist, Gutes zu tun. Paulus formuliert eine klare und ziemlich radikale Ansage, wie er sich das Leben von Christen vorstellt.

In den ersten acht Kapiteln des Römerbriefs schreibt Paulus von der unendlich großen Liebe Gottes, die stärker ist als alle Schuld der Menschen. Wir Menschen sind gefangen darin, Böses zu tun (Röm. 2,9), wir haben Gott verloren und werden ihn nie finden, weil durch unsere Schuld die Beziehung zu ihm zerbrochen ist. Paulus stellt in seinem Brief an die Römer vor Augen, wie Gott mit uns Menschen umgeht: Dass seine Liebe uns gilt, obwohl wir Sünder sind - Menschen, die von Gott im Grunde ihres Herzens nichts wissen wollen. Durch Jesus Christus wird heil, was zerbrochen ist zwischen Gott und uns Menschen. Als solche Menschen, die Gottes Liebe erfahren haben, ist es dann unser Auftrag, diese Liebe weiterzugeben. Davon handeln die Kapitel 12-15 im Brief des Paulus. Sein Brief folgt einer klaren Struktur: Zuerst beschreibt Paulus, wie Gott mit uns umgeht und dann erst geht es ihm darum, wie unser alltägliches Leben diese Liebe Gottes widerspiegeln soll. Als geliebte Kinder Gottes sollen wir lieben und es Gott nachmachen, der selbst die liebt, die mit ihm nichts zu tun haben wollen (Röm. 5,6-8). Unser Leben als Christen folgt also dem Motto: "Wie Gott mir, so ich dir." Dieses Leben gleicht einem Stein, der in der Sonne liegt und von der Sonne aufgewärmt wird. Er "tankt" Wärme und Energie, die er wieder abgibt. Als Christen leben wir im Licht der Liebe Gottes. In unserem Alltag soll dieses Licht und die Wärme dieser Liebe spürbar werden.



Liebe ist stärker als Hass

Der Anspruch an Christen, dem Bösen mit Gutem zu begegnen, zieht sich durch das ganze Neue Testament. Jesus stellt in der Bergpredigt ein radikales Lebensprogramm für Jesusnachfolger auf: "Liebt eure Feinde. Tut denen Gutes, die



euch hassen, segnet, die euch verfluchen" (Luk. 6,27). Liebe als Markenzeichen von Christen, das ist die Botschaft, die Jesus seinen Anhängern mit auf den Weg gegeben hat. Und zugleich hat er es ihnen vorgelebt. Denen, die ihm Böses wollen, tut er Gutes (Luk. 22,51).

Paulus nimmt in Röm. 12 viel von dem, was Jesus in der Bergpredigt sagt, beinahe wörtlich auf. Der Satz der Jahreslosung ist eine Zusammenfassung dieser Ermahnungen: "Lass dich nicht vom Bösen überwinden, sondern überwinde das Böse mit Gutem!"

Man spürt es den Worten des Paulus ab, dass es hier um einen Kampf geht: Um Siegen oder Verlieren geht es. Das Wort, das die Lutherbibel mit "überwinden" übersetzt, meint eigentlich "besiegen": Lass dich nicht vom Bösen besiegen, sondern besiege das Böse durch das Gute! Oder anders gesagt: Lass nicht zu, dass das Böse, das andere dir antun, dich dazu bringt, selber Böses zu tun.

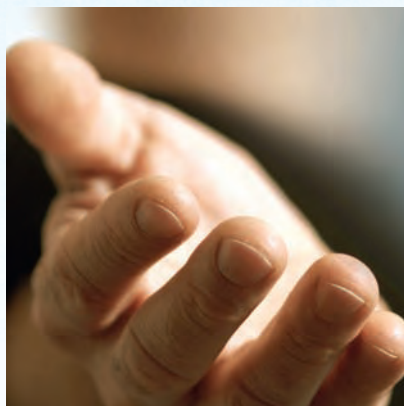
Wie gut wissen wir aus unserem alltäglichen Leben, dass es wirklich ein Kampf ist, Gleiches nicht mit Gleichem zu beantworten, Verletzungen und Sticheleien nicht mit gleicher Münze heimzuzahlen. Die Jahreslosung schlägt einen anderen Ton an. "Sei ein Sieger! Indem du dem Bösen etwas Stärkeres entgegen stellst."

Der Text vom Silbermondlied "Krieger des Lichts" hat gewiss keine christliche Ausrichtung, aber dennoch bietet er einen Anknüpfungspunkt, um über diesen Kampf zwischen "Gut und Böse" nachzudenken (vgl. die methodischen Tipps). Da heißt es z. B. "Und wenn dein Wille schläft, dann weck ihn wieder. Denn in jedem von uns steckt dieser Krieger. Dessen Mut ist wie ein Schwert. Doch die größte Waffe ist sein Herz". Diese Worte berühren sich mit der Botschaft des Paulus. Auch bei ihm ist die entscheidende Waffe das Herz, das demjenigen Gutes wünscht und tut, der mir eigentlich Böses will. Diese Kraft, Gutes zu denken und zu tun, kommt aber nicht aus unserem menschlichen Herzen, sondern wächst aus der Verbindung mit Jesus Christus. Christen sind Menschen, deren Herz von der Liebe Gottes berührt ist und die darum immer wieder - nicht immer, aber doch immer wieder - die Kraft und den Mut haben, das Böse mit Gutem zu überwinden.

Ein ergreifendes Beispiel, wie eine Frau Böses durch Gutes überwunden hat, ist für mich die Lebensgeschichte der holländischen Christin Corrie ten Boom. Sie hatte in der Nazizeit in Holland jüdische Flüchtlinge versteckt, wurde dann gefasst und ins KZ Ravensbrück gebracht. Nach dem Krieg war sie als Evangelistin unterwegs, um Menschen die frohe Botschaft von Jesus Christus zu verkündigen. Sie setzte sich für die Versöhnung zwischen den Tätern und Opfern



des Nazi-Terrors ein. In ihrem Buch "Die Zuflucht" beschreibt sie eine Szene, wie sie nach dem Krieg einem ehemaligen KZ-Wärter begegnet. Nach einer Predigt, in der sie von der Vergebung Gottes gepredigt hat, kommt er auf sie zu, streckt ihr die Hand hin. Vor lauter bitterer Rache-gedanken hat Corrie ten Boom nicht die Kraft, diese Hand zu ergreifen: "Ich versuchte zu lächeln, bemühte mich krampfhaft, meine Hand zu heben. Ich konnte es nicht. Ich fühlte



nichts, nicht den kleinsten Funken Wärme oder Erbarmen. Und so hauchte ich ein stummes Gebet: Jesus, ich kann ihm nicht vergeben. Schenke mir deine Vergebung." Dann nimmt sie seine Hand und es geschieht etwas Unglaubliches. Corrie ten Boom beschreibt es so: "Von meiner Schulter herunter, an meinem Arm entlang und durch meine Hand schien ein Strom von mir auf ihn überzugehen, während in meinem Herzen eine Liebe zu diesem Fremden aufloderte, die mich fast überwältigte. Und so entdeckte ich, dass die Heilung der Welt weder von unserer Vergebung noch von unserer Güte abhängt, sondern allein von seiner. Wenn er uns sagt, dass wir unsere Feinde lieben sollen, dann schenkt er uns mit dem Gebot die Liebe selbst." (Die Zuflucht, S. 237, R. Brockhaus).

Im Blick auf Jugendliche als der Zielgruppe dieser Bibelarbeit scheint es mir wichtig, darauf zu achten, wo die "Auftreffpunkte" der biblischen Botschaft der Jahreslosung in ihrer Lebenswelt sind. Meiner Erfahrung nach spielt es bei Jugendlichen – vor allem in der Schule, aber nicht nur dort – eine entscheidende Rolle, wer in einer Gruppe den Ton angibt und wer dagegen immer klein begeben muss oder zur Zielscheibe des Spotts der anderen wird. Es wird beinahe alles dafür getan, gut anzukommen. Wer klein beigibt, zeigt Schwäche und wird schnell zum Opfer weiterer Sticheleien. Die Jahreslosung bietet die Chance, Jugendliche zu ermutigen, in ihren alltäglichen Begegnungen und Beziehungen Jesus zu folgen und seinem Beispiel nachzuleben.



Die konkrete Umsetzung

Einstieg: "Open end"

Eine kurze Szene mit offenem Ende über eine Konfliktsituation wird von den Mitarbeitenden vorgespielt. Z. B. könnte ein solches Mini-Theaterstück beim Abendessen spielen (um den "Spaßfaktor" zu erhöhen, können Verkleidungen verwendet und kleine Gags eingebaut werden; die Schauspielerszahl lässt sich je nach Anzahl der Mitarbeitenden anpassen):



Die Mutter müht sich damit ab, ein gutes Essen auf den Tisch zu zaubern - der Vater liest gelangweilt in der Zeitung - Tochter und Sohn sitzen am Tisch, keiner redet ein Wort - Vater fragt nebenbei nach der Mathearbeit der Tochter - sie lenkt ab, versucht Vater auf Sportteil der Zeitung anzusprechen - Vater lässt nicht locker, Mutter kommt dazu und schaltet sich ein - Tochter gibt kleinlaut zu, eine "5" geschrieben zu haben - Donnerwetter der Eltern - Bruder macht schnippische Bemerkung: "Wer in der Pause eben mit einem Typen von der 9b rumhängt, hat wohl keine Zeit zum Lernen - Streit zwischen Geschwistern - Vater wird laut - Bruder lehnt sich zurück, grinst fies und sagt zur Schwester: "Wer nichts in der Birne hat, braucht sich nicht zu wundern über ne "5" in Mathe!

An dieser Stelle bricht die Szene ab. Den Jugendlichen werden drei Alternativen vorgestellt, wie sich die Tochter nun verhalten könnte

- a) Sie schüttet dem Bruder ihr Glas ins Gesicht
- b) Sie petzt, dass er heimlich auf dem Balkon raucht
- c) Sie sagt zu ihrem erstaunten Bruder: "Stimmt, in Mathe warst Du schon immer besser als ich".

Die Gruppenteilnehmer können mit drei farbigen Karten abstimmen, wie die Szene ihrer Meinung nach weitergeht. Nach der Abstimmung können die Mitarbeitenden die Szene fertig spielen (am besten wäre es, nicht die friedliche Alternative zu spielen, weil die Jugendlichen dies vielleicht erwarten). (>> Material 1)

MATERIAL 1:

Evtl. Verkleidungen,
Wasserglas, Zeitung,
pro Person
Karten in drei
Farben



Gespräch in Gruppen

Die Jugendlichen und ihre Erfahrungen

In kleinen Gruppen unterhalten sich die Jugendlichen über ihre Erfahrungen mit Konfliktsituationen. Um ins Gespräch zu kommen, können die Jugendlichen danach gefragt werden, für welche Alternative sie gestimmt hatten in der "Open-end-Geschichte".

Eine Frage für die Gruppenphase könnte z. B. sein: "Wie gehst du damit um, wenn Menschen dir Unrecht bzw. etwas Böses tun?" Weitere Gesprächsimpulse können sich anschließen: "Stell dir vor, du bist in der Schule und Du ertappst deinen besten Freund dabei, wie er über dich herzieht...", „Was würdest Du tun, wenn deine Freundin dich belügt...?"

Die Jahreslosung 2011

Die Jahreslosung wird als DIN-A4-Plakat auf einen großen Bogen weißes Papier geklebt und auf dem Boden ausgelegt.

In einem ersten Schritt wird gemeinsam mit den Jugendlichen geklärt, was denn dieser Bibelvers sagen will. Vielleicht könnte eine eigene, modernere Fassung des Textes auf ein weiteres DIN-A4-Plakat geschrieben werden, das neben die Jahreslosung gelegt wird.

In einem zweiten Schritt können die Jugendlichen mit Stiften ihre ersten Eindrücke und Reaktionen zur Jahreslosung um das Plakat schreiben. Evtl. würde es sich anbieten, wenn eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter einen provozierenden Satz aufschreibt, um die Jugendlichen zu eigenen Reaktionen herauszufordern (z. B. "Wer so lebt, hat sie doch nicht mehr alle").

Als dritten Schritt schließt sich ein Gespräch an, das die Meinungen aufnimmt, welche die Gruppenteilnehmenden aufgeschrieben haben. Ziel dieses Gesprächs ist es, dass die Jugendlichen für sich die Frage klären: Was halte ich von diesem Bibelvers und welche Bedeutung könnte er für mich in meinem Alltag haben? (>> Material 2)



MATERIAL 2:

Jahreslosungsplakat,
großer Bogen weißes
Papier, weißes
DIN-A4-Blatt, Stifte



Theater live

Die Jugendlichen entwickeln eine Spielszene, in der sie entweder eine Situation spielen, in der Böses mit Bösem oder Böses mit Gutem beantwortet wird.

Diese Szene wird einstudiert und im Anschluss im Plenum vorgespielt. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Verkleidungen, Requisiten etc. erhöhen den Spaßfaktor

Andachtsidee

Ein geistlicher Impuls im Plenum macht Mut, die Jahreslosung auf ihre Tragfähigkeit im Alltag zu testen und nach ihr zu leben.

Als Einstieg und roter Faden der Andacht bietet sich das Silbermond-Lied "Krieger des Lichts" an. Wir können Herz zeigen und Böses mit Gutem besiegen, weil Gottes Herz für uns schlägt. Die Gedanken zur Jahreslosung könnten darin münden, die oben dargestellte Szene aus Corrie Ten Booms Buch "Die Zuflucht" zu lesen oder zu erzählen. Wichtig dabei ist, den Hintergrund der Situation kurz zu erzählen (KZ-Erfahrung).

Als Alternative oder Ergänzung zum Silbermond-Lied könnte auch das Bild zur Jahreslosung 2011 von Dorothea Krämer verwendet werden (ein Riss in einem Felsen wird durch eine Brücke überspannt.) Es wäre natürlich schön, wenn alle Jugendlichen dann auch eine Postkarte mit diesem Jahreslosungsmotiv mit nach Hause nehmen könnten. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

"Krieger des Lichts", Buch: "Die Zuflucht", evtl. Bild zur Jahreslosung
Bezugsadresse:
www.ejw-buch.de

Idee zum Weiterdenken

Wer sich mit der Jahreslosung über mehrere Gruppenstunden hinweg beschäftigen möchte, könnte einen Kinoabend anschließen (z. B. "Das Baumhaus").

Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberiflingen

Er wohnt mit seiner Familie in Oberiflingen bei Freudenstadt und findet, dass die Jahreslosung ein gutes Motto nicht nur für 2011, sondern für's ganze Leben ist.

Was auch kommt...

Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten
Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende

Dauer: ca. 45 – 60 Minuten
Gruppengröße: für kleine und große Gruppen

Wie ein alter Text ganz aktuell werden kann - Gedanken zum Psalm 23

Dieser Artikel soll dabei helfen, den uralten Psalm 23 zu einem eigenen aktuellen Gebet zu machen. Dazu blicken wir ins Alte Testament und fragen uns, was der Text von damals in unserer Zeit heute bedeuten kann. Wer sich eine Weile mit dem Psalm 23 beschäftigt hat, ist schnell in der Lage einen eigenen Psalm 23 zu formulieren. Das kann alleine, zu zweit oder in Kleingruppen geschehen. Als Beispiel ist eine Gemeinschaftsarbeit von Hamburger Konfirmanden beigelegt.



Gedanken zu Psalm 23

Die Psalmen sind das Gebetbuch der Bibel. Menschen wenden sich in unterschiedlichen Situationen an Gott. Sie klagen, bitten, danken oder bejubeln einfach Gottes Herrlichkeit.

Der Psalm 23 ist der bekannteste Psalm der Bibel, vielleicht sogar einer der berühmtesten Texte überhaupt. Doch was steckt hinter diesen Worten und Bildern, die uns ja eigentlich gar nicht mehr vertraut sind? „Der Herr ist mein Hirte“ – in der Zeit des Alten Testaments war dieser Vergleich allen klar. Hirten gab es wie Sand am Meer. Aber was bedeutet das heute? Wer ist Gott für uns? Wenn Gott damals der Hirte war, wer ist er dann für mich heute? Oder anders



gefragt: Wer ist heute unser Hirte? Welche Bilder und Vergleiche kommen mir in den Sinn? Was kann diesen umfassenden Inbegriff von Fürsorge und Schutz in aktuelle Worte fassen?

Ähnlich verhält es sich mit anderen Passagen des Psalms und wir können nun den Text Schritt für Schritt dieses Gebet „durchwandern“ und versuchen zeitgemäße, für uns relevante Begriffe für folgende Worte zu finden: mangeln, weiden, erquickern, den Tisch bereiten, voll einschenken, Barmherzigkeit. Außerdem sollten wir versuchen verschiedene Dinge zu klären, die uns bestimmt nicht geläufig sind, wie z. B. „das Haupt mit Öl salben“ oder „dein Stecken und Stab trösten mich“. Hierbei ist etwas Arbeit nötig und dabei helfen oft schon die Erklärungen in der Bibel oder noch besser ein Bibellexikon.

Das mag jetzt vielleicht theortisch und mühsam klingen, aber es ist eine Arbeit, die sich lohnt. Denn dabei erschließt sich ein völlig neuer Blick auf diesen alten Text und es wird klar, warum ausgerechnet dieser Psalm eine so große Trostkraft entfaltet.

Der Psalm 23 strahlt auf einzigartige Art Trost und Zuversicht, Mut und Hoffnung aus. Gott ist mit mir. Was auch immer das Leben mit sich bringt: Er ist da und geht mit. Nichts bringt ihn davon ab, mit mir meinen Weg zu gehen. Und dabei werde ich versorgt mit allem was ich brauche. Vorsicht: Das ist kein Gutschein auf ein Leben in Luxus und auch kein Garantieschein für ein Leben ohne Schwierigkeiten. Aber es ist die felsenfeste Zusage, dass in allem Gottes Zuwendung und Treue zu mir immer größer ist, als alles andere, was mir sonst im Leben begegnen kann.

Ideen zur Umsetzung

Spurensuche

Mitarbeitende und Jugendliche machen sich gemeinsam auf Spurensuche. Welche Aufgaben hatte ein Hirte in der Zeit des Alten Testamentes? Was unterschied einen guten von einem schlechten Hirten?

Diese Spurensuche kann in der Gesamtgruppe stattfinden oder aber auch in Kleingruppen. Dafür werden





TIP:

Wer mag, kann den Jugendlichen bei dieser Gelegenheit auch gerne Hilfsmittel z. B. Konkordanz oder ein Bibellexikon vorstellen.

erklärende Texte (z. B. aus einem Bibellexikon) kopiert und an die Jugendlichen verteilt. Anhand dieser Erklärungen, kommen die Jugendlichen der Bedeutung der im Psalm verwendeten Bilder und Begriffe auf die Spur.

Dolmetschen

Nach der Spurensuche, versuchen sich die Jugendlichen als Dolmetscherinnen und Dolmetscher. Welche Worte passen für unser Leben heute? Welche Bilder drücken das aus, was der Psalmbeter meint?

Einen eigenen Psalm schreiben?

Die Jugendlichen schreiben ihren eigenen Psalm. Welche Worte finden sie für ihr Vertrauensgebet? Je nach Gruppe kann das im Teamwork in der Gesamtgruppe oder auch alleine geschehen.

Psalm 23

in einer Version von Hamburger Konfirmanden aus dem Jahr 2008

Der Herr ist mein Wegbegleiter,
er gibt mir alles, was ich brauche.

Er bringt mich zu dem, was ich zum Überleben brauche.

Er erfüllt meine Seele mit all dem, was ich brauche, immer und immer wieder.

Mein Gott zeigt mir, wie ich alle meine Lebensphasen so überstehen kann,
wie er es sich vorstellt.

Auch wenn ich mich in einer schlimmen Lage befinde,
muss ich mich vor dem Bevorstehenden nicht fürchten.

Du ehrst mich, stehst zu mir und das im Überfluss.

Du gibst mir Sicherheit, Ruhe und Schutz,
selbst wenn meine Feinde schon vor der Tür stehen.

Du heilst mich und nimmst mich in dein Reich auf,
du versorgst mich immer mit genug Essen und Trinken.

Ich werde mein Leben lang mit Nachsicht und Zuwendung beschenkt werden.

Und ich wünsche mir, immer bei Gott zu bleiben.

Manuel Schittenhelm, Selbstständig, Rotfelden

... er lebt mit seiner Familie im Schwarzwald und hat schon oft erlebt, dass man Gott und seiner Zusage trauen kann – was auch kommt.

Augen- Blicke

Zielgruppe: Jugendliche, Konfirmanden
Dauer: Pro Andacht ca. 3 Minuten

Special: Weitere „Augen-Blicke“-
Andachten im Steigbügel
4/2010 (338)

Augen-Blicke – zwei Andachten

Drei Andachten aus dieser Reihe wurden bereits im letzten Steigbügel veröffentlicht. Die komplette Reihe lässt sich gut auf Freizeiten oder als fortlaufender Impuls zum Thema „Sehen“ in der Gruppenarbeit einsetzen.

Und als Jesus von dort wegging, sah er einen Menschen am Zoll sitzen... Matthäus 9,9

Die Situation war milde gesagt bescheiden. Die Römische Armee stand als Besatzungsmacht im Land. Die eigenen Leute hatten nichts mehr zu sagen. Die Weltmacht Rom hat alles diktiert und abkassiert.

An jedes Eck, an jede wichtige Straße, an jedes Stadttor wurde ein Zolleinnehmer gesetzt und dazu verdonnert, die Leute abzukassieren.

Matthäus war so einer. Wer durch wollte, musste bei ihm blechen – so einfach war das. Nur für ihn war das alles andere als einfach. Denn er war eigentlich ein armer Kerl. Er hat selbst von dem ganzen Zaster, den er da eingescheffelt hat, keine müde Münze zu sehen bekommen. Er musste alles fein säuberlich an Rom abdrücken.





Ja, werdet ihr sagen, die Römer werden ihn fürstlich belohnt haben, dafür, dass er das Geld in ihre Staatskassen geschaufelt hat. Pustekuchen! Zolleinnehmer bekamen keinen Lohn.

Ja toll, von was haben die dann gelebt? Eben! Die waren dazu gezwungen mehr zu verlangen, als nötig, um überhaupt leben zu können. Aber das hat die Leute, die da geschröpft wurden, nicht interessiert. Für die waren alle Zöllner Verbrecher, die verrufensten Leute überhaupt. Zöllner hatten keine Freunde, die waren abgeschrieben ...

Umso erstaunlicher: Als Jesus an die Zollstation von Matthäus kommt, beschreibt die Bibel diesen Augenblick so: Jesus kam und sah einen Menschen am Zoll sitzen.

Einen Menschen – verstehst du – keinen Betrüger. Einen Menschen! Einen, wie du und ich. Er sieht dich an und egal, was andere über dich sagen, egal was für eine Geschichte du hast. Jesus sieht einen Menschen in dir.

Er hat dich nicht abgeschrieben – keinen Augenblick. Er geht auf dich zu und sagt es zu dir, was er damals einem Matthäus gesagt hat: Komm mit – folge mir nach – ich will mein Leben mit dir teilen. Was für ein Augenblick!

„...dass ich sehend werde“ Markus 10,51

Es war nicht geplant. Niemand hatte es vorhergesehen – keiner damit gerechnet. Er selber wäre vermutlich nie auf den Gedanken gekommen, dass er einmal in so eine Situation geraten könnte. Und doch befand er sich nun plötzlich mitten drin. Er fühlte wie sein Herz schlug, wie seine Kehle schlagartig trocken wurde vor Aufregung. Seine Hände wurden feucht; er spürte: es geschieht etwas, aber er wusste noch nicht was.





Seine Vorgeschichte liegt im Dunkeln. Wir wissen nicht viel von ihm. Wir wissen wo er wohnte, wie er hieß, dass er blind und in Folge dessen auch arm war und dass er am Wegrand saß, als Jesus Jericho verlassen wollte.

Ein Riesentumult, Stimmengewirr, Schritte, Wortfetzen. Wer hat ihm was erklärt? Woher wusste er, wer Jesus war? Was hatte er von ihm gehört? Und woher nahm er eigentlich den Mut, auf einmal so laut er nur konnte nach Jesus zu rufen?

Die Reaktion der Menschen in seiner Umgebung war die Übliche: er solle ruhig sein, es sei unangemessen so rumzuschreien, ob es nicht etwas weniger emotional ginge, was das überhaupt solle. Und er? Er schrie!

Da bleibt Jesus stehen. Er geht nicht vorbei wenn einer zu ihm will. Wenn einer zu schreien beginnt, weil er nicht mehr anders kann. „Ruft ihn her!“ sagt Jesus.

Der Blinde wirft seinen Mantel von sich, springt auf, geht auf Jesus zu. „Was willst du, dass ich für dich tun soll?“ fragt Jesus ihn. Und er sagt: Dass ich sehen kann.

Heute stehst du vor Jesus. Er sieht dich an und fragt dich: Was kann ich für dich tun? Was wirst du ihm sagen? Was wirst du ihm zutrauen? Was es auch ist, Jesus wird damit nicht überfordert sein. Keinen Augenblick!

Übrigens: den Blinden damals hat Jesus geheilt, weil er ihm vertraut hat.

Dieter Braun, CVJM Landesreferent, Stuttgart

...der den Augenblick nie vergessen wird, an dem er zum ersten Mal mit eigenen Augen den Pazifik erblickt hat.

Der Großinquisitor

Zielgruppe: Ältere Jugendliche,
Mitarbeiterinnen und
Mitarbeiter

Dauer: 15 bis 30 Minuten

Eine Kurzgeschichte mit Andachtsimpuls

Jesus Christus erscheint wieder auf der Erde. Die Sehnsucht nach seinen Kindern führt ihn zurück. Er spricht kein Wort. Trotzdem erkennen ihn die Menschen sofort. Sie jubeln ihm zu. Er segnet sie und heilt viele. Wie früher. Der russische Schriftsteller Dostojewskij hat in seinem Roman „Die Brüder Karamasow“ ein Kapitel unter der Überschrift „Der Großinquisitor“ geschrieben. Dort beschreibt er das Wiederkommen Christi und die Reaktion eines führenden Vertreters der Kirche.

Die Geschichte mit dem Erscheinen Christi spielt im spanischen Sevilla zur Zeit der Inquisition. Auf Scheiterhaufen wurden zum Teil täglich bis zu hundert „Ketzer“ verbrannt, das waren damals häufig Protestanten, die sich von der katholischen Kirche getrennt hatten. Das einzige, was Jesus Christus spricht, sind die Worte „Talitha kumi“ (Mädchen, stehe auf), wie bei der Auferweckung der Tochter des Jairus (Mk 5, 41). Mit diesen Worten erweckt Christus vor dem Dom von Sevilla ein totes siebenjähriges Mädchen wieder zum Leben.

Diesen Vorgang beobachtet der Kardinal-Großinquisitor, ein fast neunzigjähriger Greis. Er lässt Jesus sofort von der Wache festnehmen und in ein Gefängnis werfen. Am Abend besucht der Großinquisitor den Gefangenen, von dem er weiß, dass es Christus ist, der Herr der Kirche.





Auch mit ihm spricht Christus nicht. „Du hast auch gar kein Recht, dem, was du früher gesagt hast, etwas hinzuzufügen“, bemerkt der Kardinal. In einem langen Monolog erklärt der Großinquisitor, warum er Christus ins Gefängnis werfen ließ und warum er vorhabe, ihn am nächsten Tag auf dem Scheiterhaufen verbrennen zu lassen. Sein Hauptvorwurf ist, dass das Kommen Jesu die Kirche störe. Die Menschen seien überfordert gewesen mit der Freiheit, die ihnen Jesus gegeben habe. Er, der Kardinal, habe die Menschen auf eine andere Art und Weise frei und glücklich gemacht. „Wir sind nicht mit Dir im Bunde, sondern mit ihm, das ist unser Geheimnis.“

Mit ihm ist der „furchtbare und große Geist“ gemeint, der Versucher Jesu, der Teufel (vgl. Mt 4). Seine drei Ratschläge habe er übernommen und im Übrigen solle Jesus Christus ihn nicht lieben, weil er ihn auch nicht liebe.

Wie kann diese Geschichte enden?

Jesus Christus nähert sich plötzlich schweigend dem alten Kardinal und „küsst ihn still auf die blutlosen neunzigjährigen Lippen.“

Der Kardinal geht zur Tür des Gefängnisses, öffnet sie und sagt: „Geh weg und komm nicht wieder ..., komm überhaupt nicht mehr wieder ... niemals, niemals!“

Und er lässt Jesus hinaus auf die dunklen Straßen und Plätze der Stadt. Der Gefangene geht.



Vorschlag für eine Verwendung in einer Andacht

„Wenn Dir Jesus Christus heute auf der Erde begegnen würde, was würdest Du ihn fragen bzw. worum würdest Du ihn bitten?“ Schreibt eine Antwort auf einen Zettel. Zettel in die Mitte des Tisches legen.

- Kurzgeschichte vorlesen bis zur Stelle „Wie kann diese Geschichte enden?“
- Kurzes Gespräch über ein mögliches Ende.
- Ende der Geschichte vorlesen.
- Einige Zettel vorlesen.



Kurzandacht

Es geht um die Freiheit. Hat Christus uns die richtige Freiheit gebracht oder hat er uns überfordert?

Wie sieht die Freiheit aus, die Jesus uns gebracht hat?

Der Großinquisitor in der Geschichte von Dostojewskij hat nicht Recht.

Jesus brachte die richtige Freiheit: „Wenn euch nun der Sohn frei macht, so seid ihr wirklich frei.“ (Joh 8, 36)

In der Geschichte vom reichen Kornbauern sagt Jesus: „Hütet euch vor al-

ler Habgier; denn niemand lebt davon, dass er viele Güter hat.“ (Lk 12, 15). Freiheit vom Wachsen oder Abnehmen unserer Konten oder unserer Aktien, Freiheit vom Besitz, Freiheit von der Sorge, dass wir genug haben. Wir wären in der Tat wirklich frei, wenn wir Jesus beim Geld und beim Reichtum und bei der Sorge glauben würden.

Jesus macht uns frei von der Angst vor dem Tod. Er sagt: „Ich bin die Auferstehung und das Leben. Wer an mich glaubt, der wird leben, auch wenn er stirbt.“ Jede Angst ist im Grunde Angst vor dem Tod. Das sagen die Psychologen. Was wäre das für eine großartige Freiheit, wenn wir Jesus glauben würden und er uns die Angst vor dem Tod wegnehmen würde!

Unfrei sind wir, weil uns unser Versagen und unsere Sünden anklagen. Wir wissen, wo wir gegen unsere Mitmenschen und gegen Gott schuldig geworden sind. Freiheit von der Sorge, Freiheit von der Angst, Freiheit von der Sünde kann nur jemand geben, der mit Gott zusammen ist. „Ich und der Vater sind eins.“ (Joh 10, 30). Diesen ungeheuren Satz sagt Jesus.

Wenn Gott das menschliche Leben geschaffen hat, dann dürfte es doch klar sein, dass wir nur bei ihm erfahren können, wie unzerstörbares und unverlierbares Leben aussieht. Dann kann es auch keine Freiheit ohne Gott oder gegen Gott geben. Jesus hat uns Menschen Gott bekannt gemacht. Deshalb stimmt es, dass nur der wirklich frei ist, den der Sohn frei macht.



Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat

Langjähriges Mitglied im Steigbügel-Redaktionsteam und Mitarbeiter einer Jungenschaftsgruppe.

Schwarm- intelligenz

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: ca. 15 Minuten
Dauer: variabel
(60 bis 90 Minuten)

Von der Faszination zu erleben, wie eine Masse unterschiedlicher Menschen schlauer ist als Experten ...

Der Abend beinhaltet sowohl spielerische Elemente wie auch eine Diskussionsgrundlage durch den selbst erlebten Versuch zur kollektiven Intelligenz. Die Jugendlichen erleben, wie eine Masse von Menschen - ein „Schwarm“ - zu einem idealeren Lösungsweg findet als einzelne Experten. Wie dies funktioniert, was dafür und dagegen spricht, welche Störfaktoren es gibt und wie man dieses Phänomen am besten einsetzen kann bietet Gesprächsinhalt für lebhaftes Diskutieren oder weitere selbst angelegte Versuche.

Kurze Erklärung zur Schwarmintelligenz (kollektive Intelligenz)

Ein schlichtes mathematisches Gesetz ist der Grund für den überraschenden Ausgang der „Schwarm-Experimente“ – man könnte es auch „Prinzip des Durchschnitts“ nennen. In seiner einfachsten Form besagt es: Lass eine Gruppe von Menschen irgendeine Menge, ein Gewicht oder eine andere Zahl schätzen. Berechne den





Durchschnitt der Tipps und Schätzungen. Immer wird er mindestens so nahe am Ziel liegen, meist sogar näher wie der durchschnittliche Einzelne - selbst dann, wenn die Gruppe aus nicht mehr als zwei Teilnehmern besteht.

Einmal erkannt, bringt das Prinzip des Durchschnitts den verbreiteten Glauben in die segensreichen Auswirkungen jeder Art von Expertentum empfindlich ins Wanken. Denn wenn es wahrscheinlich ist, dass der Durchschnitt sowohl besser ist als ein beliebiger Einzelner als auch wie die meisten Einzelnen, dann bleibt für den einzelnen Experten nur ein geringer Spielraum übrig, in dem er sich als Sieger behaupten kann.

MATERIAL:

Girlande, Eimer mit Steinen, Einmachglas mit Murmeln, Maßband, Waage

VORBEREITUNG:

Girlande aufhängen und Länge genau abmessen, Eimer wiegen, Murmeln abzählen

Aktionen

Einzelaktion: Wie groß – wie schwer – wie viele

Alle Jugendlichen werden gebeten, einen „Schätzbogen“ mit ihrem Name und ihren geschätzten Lösungen auszufüllen und sich nicht mit anderen abzusprechen. Um dies zu gewährleisten, ist es sinnvoll, einen spannenden Preis auszusetzen für die- oder denjenigen, der am nächsten an der Lösung liegt.

Geschätzt werden sollen drei Dinge, die für alle gut sichtbar im Gruppenraum aufgebaut sind, und zu denen alle Zugang haben. Im Vorfeld muss geklärt werden, ob nur per Augenschätzung gearbeitet werden darf, oder ob die Jugendlichen die „Schätzobjekte“ auch anfassen oder hochheben dürfen. Auf die

Endauswertung hat es keine Auswirkung, ob mit oder ohne Anfassen gespielt wird. Wichtig ist nur, dass alle die gleichen Bedingungen haben.

Geschätzt wird:

- Die Länge einer Girlande, die im Raum aufgehängt ist
- Das Gewicht eines Eimers, der mit Steinen gefüllt ist
- Die Anzahl der Murmeln, die sich in einem Einmachglas befinden (Natürlich können alternativ auch andere Gegenstände wie Federn, Reiskörner, Wollfäden etc. verwendet werden.)





Gruppendiskussion: Wie groß – wie schwer – wie viele

Je nach Größe der Gruppe wird nun im gesamten Plenum oder in Untergruppen diskutiert. Aufgabe ist, gemeinsam zu überlegen, wie lang, wie schwer, wie viele Schätzgegenstände es sind. Dabei soll gemeinsam erörtert werden, wie man zu der idealsten Lösung kommt. Sinnvoll ist hier, wenn einer aus dem Mitarbeitendenteam als Moderator fungiert. Er darf unter keinen Umständen seine Meinung mit einbringen, sondern nur moderieren und dafür sorgen, dass jede und jeder zu Wort kommt und man nach einer gewissen Zeit zu einem Lösungsergebnis kommt, das alle gemeinsam für das Beste halten. Die Gruppenmitglieder sollen dabei ihre Meinung äußern, Erfahrungswerte einbringen, „Expertenwissen“ zur Verfügung stellen und so versuchen, dem tatsächlichen Ergebnis so nah wie möglich zu kommen. Am Ende werden die drei geschätzten Zahlen notiert, die durch die Diskussion „errungen“ wurden. Besonders spannend ist es, wenn eine weitere Mitarbeiterin oder ein weiterer

Mitarbeiter sich ganz aus dem Geschehen herausnimmt und nur dokumentiert. Zum Beispiel, ob es Wortführer gibt, ob Expertenwissen eingebracht wird (z. B. „Ich weiß, dass die Spanne zwischen meinen Armen xy cm ist und bin vorher die Strecke unter der Girlande mit ausgestreckten Armen abgegangen.“; „Ich habe neulich eine Girlande gekauft, es gab Angebote mit 2 m und 3 m.“; „Ihr müsst bei der Girlande auch bedenken, dass sie nicht ganz gerade gespannt ist, sondern ein bisschen durchhängt, somit also eine längere Strecke bildet als auf den ersten Blick.“). Spannend ist auch zu notieren, wie viele Äußerungen sich als wenig hilfreich zeigen (z. B. „Ich hab einfach mal irgendwie geschätzt.“; „Die Girlande juckt mich nicht, hat eh eine hässliche Farbe.“).

Wird in mehreren Kleingruppen diskutiert, ist es auch spannend, wie lange die jeweilige Gruppe braucht, um zu einem für alle befriedigenden Ergebnis zu kommen – auch dies kann dokumentiert und später mit den Zeiten der anderen Gruppen verglichen werden.

MATERIAL:

wie oben; evtl. Papier und Stift für Dokumentationsmitarbeiterin oder -mitarbeiter

VORBEREITUNG:

Stuhlkreis



TIPP:

Um nicht den ganzen Abend mit dieser Aufgabe zu verbringen, macht es Sinn, irgendwann eine letzte Zeitspanne anzukündigen, bis die Lösung stehen muss. Spannend ist es allerdings, dies nicht schon zu Beginn festzulegen, um zu sehen, ob die Gruppenprozesse unterschiedlich ablaufen.



Gruppenaktion: Wie groß – wie schwer – wie viele

Es folgt nun ein passiverer Teil für die Jugendlichen, der aber nicht minder spannend ist. Die Schätzbögen aus der ersten Runde werden hervorgeholt und die Ergebnisse auf den Plakaten eingetragen, die entsprechend beschriftet sind. Ein Plakat ist für die Ergebnisse zur Längenschätzung der Luftschlange, eines für die Gewichtsschätzung des Steine-Eimers und eines für die Anzahlschätzung des Marmelglases. Etwas netter sieht es aus, wenn jedes Plakat optisch ansprechend gestaltet ist (z. B. Eimer, Luftschlange und Marmeln aufmalen).



Die einzelnen Schätzergebnisse werden in die Plakate eingetragen und laut vorgelesen. Spannender ist es, wenn dabei nicht der Name desjenigen genannt wird, dessen Ergebnisse gerade eingetragen werden, sondern nur in Klammer eine Erkennungszahl, die die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter zuvor willkürlich auf die Schätzbogen geschrieben hat. Stehen alle geschätzten Zahlen untereinander, wird mit einer anderen Farbe die geschätzte Zahl eingetragen, die durch die Gruppendiskussion entstanden ist. Bei mehreren Kleingruppen natürlich auch mehrere Ergebnisse.

MATERIAL:

Taschenrechner,
3 Plakate, Edding-
stifte in 3 verschie-
denen Farben

VORBEREITUNG:

Beschriftung oder
grafische Gestal-
tung der Plakate,
siehe unten

Zum Schluss wird nun noch eine Quersumme errechnet. Alle geschätzten Zahlen aus den Einzelschätzbogen werden pro Schätzaufgabe addiert und durch die Anzahl der Teilnehmenden geteilt. Diese Quersumme wird in einer dritten Farbe unter die anderen Zahlen geschrieben.

MATERIAL:

Edding, obige
Plakate

VORBEREITUNG:

keine

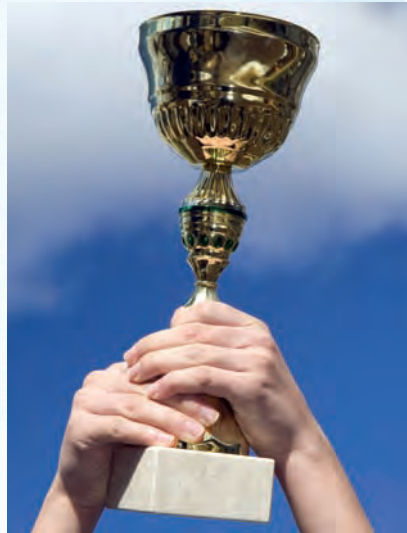
Die Lösung: Wie groß – wie schwer – wie viele

Zunächst werden die Gewinner pro Schätzung bekannt gegeben. Den vorhin angekündigten Preis bekommt die oder der Jugendliche, deren oder dessen Schätzung am nächsten am tatsächlichen Wert lag - ohne dass das Ergebnis genannt wird. Nur die Gewinnerzahl wird mit Edding eingekreist. Dann erst wird die Lösung verraten und groß auf das jeweilige Plakat geschrieben.



Nach dem ersten Hin und Her, wer was geschätzt hat, wird noch einmal die Aufmerksamkeit der Gruppe gesammelt und auf etwas hingewiesen, was manche vielleicht schon entdeckt haben:

- die Quersumme aller geschätzten Ergebnisse müsste eigentlich am nächsten am tatsächlichen Wert liegen
- die Schätzungen der einzelnen Teilnehmer müssten sehr gestreut sein und sehr unterschiedliche Zahlen aufweisen
- das Ergebnis aus der Gruppendiskussion müsste wahrscheinlich nicht so nah am tatsächlichen Wert liegen wie die errechnete Quersumme
- es könnte gut sein, dass die Quersumme näher am tatsächlichen Wert liegt als die geschätzte Zahl der Gewinner



Bewusst wurden hier die Konjunktive „müssten“ verwendet, weil hier nicht im Vorfeld planbar ist, was die Jugendlichen schätzen und wie der Versuch ausgeht. Nach den wissenschaftlichen Untersuchungen zur „Schwarm-Intelligenz“, zur „kollektiven Intelligenz“ und zur „Weisheit der Vielen“ dürften die Ergebnisse aber tatsächlich so aussehen. Warum das so ist, wird im Folgenden erklärt.

Spannende Erkenntnisse: Wie groß – wie schwer – wie viele

Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter fasst die Fakten zusammen und erzählt zu Beginn eine Geschichte:

Der fünfundachtzigjährige britische Gelehrte namens Francis Galton besuchte 1906 einen Viehmarkt auf dem Land. In seinen Forschungen zur Statistik und über Erbanlagen beschäftigte er sich schon lange Jahre mit dem Messen körperlicher wie geistiger menschlicher Eigenschaften und der Fortpflanzung. Erziehung und Bildung waren für Galton von absolut hoher Bedeutung, da er der Überzeugung war, dass nur sehr wenige Menschen die Eigenschaften besitzen, die zum Erhalt einer

MATERIAL:
keines

VORBEREITUNG:
keine



gesunden und funktionierenden Gesellschaft erforderlich sind. Galton war der Überzeugung, eine Gesellschaft könne nur dann gesund und tüchtig bleiben, wenn ihre Lenkung und die Macht in der Hand weniger Auserwählter wären.

Nun war Galton also unterwegs auf dem Viehmarkt. Zufällig stieß er auf eine Wettveranstaltung. Gefragt wurde, wie viel der gezeigte Ochse wiegen würde, wenn er geschlachtet und ausgenommen war. Rund 800 Personen nahmen teil, und es war eine bunt zusammengewürfelte Mischung, die einige Pence setzten, eine Karte ausfüllten und auf das ausgesetzte Preisgeld hofften. Es gab neben Experten wie Metzgern und Landwirten, die wahrscheinlich etwas von Viehgewicht verstanden, auch viele andere,



die nicht unbedingt über „Insiderwissen“ verfügten und wirklich als Laien bezeichnet werden konnten. Galton sah in der Wettaktion seine Chance – er wollte nachweisen, dass der Durchschnittsmensch zu sehr wenig imstande ist und ziemlich daneben liegt. (Hier kann der Vergleich zum ersten Schätzspiel gezogen werden.) Und in diesem Zuge wollte er auch beweisen, dass hier eine Analogie zu einer demokratischen Gesellschaft besteht, in der auch die unterschiedlichsten Menschen mit völlig unterschiedlichen Interessen und Fähigkeiten ihr freies Wahlrecht ausüben. Er erklärte, dass die meisten Wettspieler genauso wenig beurteilen können, wie schwer der Ochse ist, wie der durchschnittliche Wähler die politischen Fragen beurteilen kann, über die er abstimmt. Und dass deswegen die Demokratie schlecht ist und einzelne besonders intelligente Menschen die Führung und Entscheidungen übernehmen sollten. Überrascht war er aber über das Ergebnis. Er besorgte sich die Wettkarten und unterwarf sie mehreren statistischen Tests. Anschließend addierte er die Schätzwerte aller (wie vorher bei der Schätzaktion der Gruppenteilnehmer) um den mittleren Wert zu errechnen - und dies war dann die Zahl, die gewissermaßen die kollektive Weisheit der Menge dieser Viehmarkt-Wetteilnehmer darstellte. Wäre die Menge der dortigen Wetteilnehmer eine Einzelperson gewesen – auf genau das Gewicht hätte ein solches Individuum das Gewicht dieses Ochsen geschätzt.



Nach seiner bisherigen Überzeugung hatte Galton zweifellos erwartet, dass der mittlere Schätzwert weit daneben liegen würde. Dies scheint ja auch einleuchtend: Die Mischung aus ein paar extrem kundigen Personen, etlichen mittelmäßigen und einem Haufen unwissender und vielleicht nicht unbedingt hochgradig intelligenter Personen müsste doch ein entsprechend unsinniges Ergebnis zeigen.

Doch Galton hatte sich geirrt. Denn die Ausstellungsbesucher hatten das Gewicht des geschlachteten, ausgeweideten Ochsen auf 1197 (englische) Pfund geschätzt. Und nach Schlachtung und Ausweidung wog das Tier dann genau 1198 Pfund. Mit anderen Worten: Das Gruppenurteil traf fast haargenau ins Schwarze.

Das Resultat Galtons: Bildung und Fachwissen spielen wohl doch keine so große Rolle?! Einige Zeit später schrieb Galton: „Das Resultat scheint ein wenig mehr für die Vertrauenswürdigkeit eines demokratischen Urteils zu sprechen, als man hätte erwarten mögen.“

Interessantes Fazit: Unter den richtigen Umständen sind Gruppen bemerkenswert intelligent – und oft klüger als die Gescheitesten in ihrer Mitte.

Aber: Für das kluge Verhalten solcher Gruppen ist es notwendig, dass darin eben grade nicht dominante und außergewöhnlich schlaue Mitglieder sitzen. Mit anderen Worten: Auch wenn die allermeisten Angehörigen einer Gruppe weder sonderlich informiert noch zu rationalem Denken imstande sind, vermögen sie als Kollektiv gleichwohl vernünftige Ent-

scheide zu treffen. Und das ist gut so, da der Mensch für Entscheidungsfindungen keineswegs ideal ausgerüstet und vollkommen ist.





Und jetzt: Wie groß – wie schwer – wie viele

Wie man nun diese Spielidee mit der Gruppe abschließt, kann jede und jeder selber entscheiden. Möglich sind weitere spannende Berichte, z. B. über das eigentlich unmögliche Finden eines vermissten U-Bootes mittels genau dieser Methode, oder der Versuch mit einer scheinbar unlösbaren Aufgabe an einer Studentengruppe. Oder auch der Bericht zum Columbia-Absturz 2003, als Beispiel dafür, welche Faktoren kollektive Intelligenz versagen lassen.

Möglich sind auch weitere Spiele, die prüfen, ob die „Schwarmintelligenz“ tatsächlich funktioniert. Diese Spiele kann entweder das Team im Vorfeld überlegen, oder man überlegt gemeinsam mit den Jugendlichen, welche „Versuche“ man noch innerhalb der Gruppe starten kann. Eventuell hat eine Gruppe ja auch Lust, eine Versuchsreihe „auf der Straße“ durchzuführen.

Eine weitere spannende Möglichkeit wäre eine Diskussionsrunde zum Thema kollektiver Intelligenz: Wo greift sie, durch was kann sie gestört werden, wo ist sie vielleicht auch negativ, wie kann man sie nutzen, was bedeutet es für Demokratie, was halten die Jugendlichen davon? Warum funktioniert es besser, wenn jeder unabhängig einen Tipp abgibt als wenn sich alle unterhalten und zu einer gemeinsamen Lösung kommen?,...

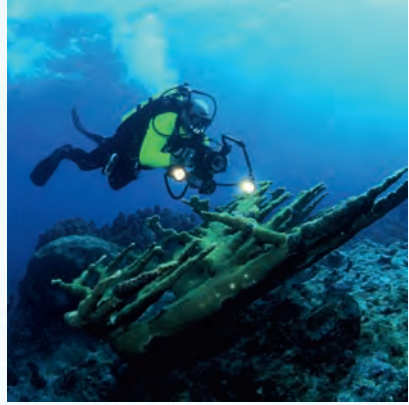
Weiteres Material zum Thema kollektiver Intelligenz/Schwarmintelligenz

Vermisstes U-Boot wiedergefunden mit kollektiver Intelligenz

Das amerikanische U-Boot „Scorpion“ verunglückte 1968 aus ungeklärter Ursache im Atlantik. Die Marine hatte nur eine ganz vage Ahnung von der Position des vermissten U-Bootes und suchte so zunächst in einem Umkreis von 20 Seemeilen in großer Tiefe - eine fast hoffnungslose Aufgabe. Man kannte lediglich den Standort der letzten Funkmeldung und wusste nicht, aus welchen Gründen das U-Boot gesunken war. Es gab nur eine ganz vage Vorstellung, wie weit sich das Boot vom Ort des letzten Funkkontakts entfernt haben konnte. Im Umkreis von 20 Seemeilen wurde klar, dass die Suche ziemlich ergebnislos verlaufen würde.



Da ging der Marineoffizier John Craven einen neuen Weg. Aufgrund der spärlichen Datenlage konstruierte er zunächst eine Reihe von möglichen Szenarien mit verschiedenen Erklärungen, was mit der Scorpion passiert sein könnte. Dann trommelte er verschiedene Experten zusammen. Das Team hatte so ein breites Spektrum von Kenntnissen, unter anderem gab es Mathematiker, U-Boot-Experten und Bergungsspezialisten. Diesen präsentierte er die möglichen Szenarien und ließ sie danach auf die Position



des Schiffes eine Wette abgeben. Der Durchschnitt dieser Schätzungen war unglaublich präzise - die "Scorpion" lag lediglich 70 Meter von der so ermittelten Stelle entfernt auf dem Meeresgrund. Mehr noch: Das kollektive, gemittelte Urteil war präziser als die beste Einzelwette aus dem Kreis der Befragten.

Studenten-Experiment

Versuch mit einer scheinbar unlösbaren Aufgabe an einer Studentengruppe

In den späten fünfziger Jahren stellte ein amerikanischer Professor einer Gruppe von Jura-Studenten eine scheinbar unlösbare Aufgabe. Jeder von ihnen sollte sich vorstellen, er sei in New York mit einer zweiten Person zu einem Treffen verabredet. Die Studenten hatten aber das Problem, dass sie nur das Datum kannten, keine genaue Uhrzeit und auch keinen Ort. Die große Frage war, wo sich nun die Hochschüler einfinden würden und zu welcher Uhrzeit. Alle dachten, dass es chancenlos sei, in der Millionenmetropole New York zusammenzutreffen, da es tausende Möglichkeiten gibt und die Studenten sicher aneinander vorbeirren würden.





Doch das Gegenteil trat ein. Die große Masse der Studenten löste das Problem auf die gleiche Weise: sie beschlossen, am vereinbarten Tag um Punkt 12 Uhr mittags am Infostand des Hauptbahnhofs Grand Central zu erscheinen.

Das Publikum weiß es...

In der TV-Show „Wer wird Millionär“ mit Günther Jauch gibt es ebenso ein interessantes Schwarmintelligenz-Phänomen: die Experten haben eine Trefferquote für die richtige Antwort von 60 %, der Publikumsjoker hat die Trefferquote von 91 %!!

Das Saalpublikum beantwortet noch so abwegige Wissensfragen per Mehrheitsvotum durchgängig zuverlässiger als die „Experten“, die von den Quiz-Kandidaten per Telefon um Rat ersucht werden.

Beispiel für Versagen von kollektiver Intelligenz

Bei dem Columbia-Absturz 2003 wurde die Diskussion im zuständigen Management-Team unterdrückt, da die Leiterin allen ihre Meinung aufdrängte: Es gebe kein Problem, und wenn doch, könne man ohnehin nichts dagegen tun. So wurde nicht einmal im Ansatz versucht, Ausmaß und Auswirkungen des Shuttle-Schadens vor dem Wiedereintritt in die Atmosphäre zu ermitteln. Eine Vielzahl von Mitarbeitern in der Weltraumorganisation befürchtete bereits das Schlimmste, als bekannt wurde, dass die Schutzhaute der Raumfähre beim Start beschädigt worden war. Ein „Schwarm von Menschen“ ist somit wohl nur dann schlauer als ein Einzelner, wenn alle möglichst simultan und unabhängig voneinander entscheiden - und wenn ein Mechanismus besteht, der die Einzelmeinungen zu einem Mittel bündelt, wie bei einer Wahl, an der Börse oder im Wettbüro. Hierarchien sollten bei der Entscheidungsfindung keine Rolle spielen und Personen auf niedrigeren Rangstufen sollten das Gefühl





haben, ihr eigenes Urteil sagen zu dürfen und nicht unterdrücken zu müssen, sonst funktioniert die kollektive Intelligenz nicht.

In Unternehmen ist die kollektive Intelligenz sicher eine Chance – nicht nur, um ideale Ergebnisse zu erzielen, sondern auch um die Motivation zu erhöhen. Dann sollte aber im Vorfeld überlegt werden, ob die kollektive Entscheidung tatsächlich auch umgesetzt wird, denn sonst lähmt es eher die Motivation. Unbedingte Voraussetzung ist auch, dass den Teilnehmenden keine Nachteile entstehen, wenn sie ehrlich ihre Meinung äußern, denn sonst wird das Ergebnis verfälscht. Außerdem sollte sich die Führungskraft fragen, ob sie selbst ausreichend Wissen für eine Entscheidung hat, dann braucht sie nicht die kollektive Intelligenz zu nutzen!

BUCHTIPP:

„Die Weisheit der Vielen. Warum Gruppen klüger sind als Einzelne und wie wir das kollektive Wissen für unser wirtschaftliches, soziales und politisches Handeln nutzen können.“; aus dem amerikanischen Englisch übertragen von Gerhard Beckmann, München 2005 (C. Bertelsmann), von James Surowiecki

Sybillie Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

... die für Schwarmintelligenz schwärmt und jetzt motiviert ist, die Intelligenz von Schwärmen nicht nur für einen Jugendgruppenschwarm einzusetzen, sondern auch bei anderen Schwärmen...

Und er rollt und rollt

Zielgruppe: Jugendliche 13+
Gruppengröße: 4 bis 20
Vorbereitungszeit: 10 Minuten
Dauer: Ideen füllen 1,5 Stunden aus,
können frei kombiniert werden

Besondere Hinweise: Fahrradhelme, Knie-
und Ellenbogen-
schoner mitbringen
lassen!

Witzige Wettkämpfe auf Rollbrettern

Mit einfachen Rollbrettern, wie sie beim Umziehen zum Möbelrücken benutzt werden, können viele witzige Wettkämpfe durchgeführt werden. Es lohnt sich auch einmal in Kindergärten nachzufragen, dort werden solche Bretter für Gleichgewichts- und Motorikübungen eingesetzt. Die hier vorgestellten Aktionen können auch einzeln, z. B. als Ersatzprogramm bei Regenwetter oder als "Füllspiel" durchgeführt werden.

Bei den vorgestellten Spielen wird den Jugendlichen neben Kraft und Ausdauer auch Geschicklichkeit abverlangt. Bei einigen Aktionen haben kleinere Teilnehmerinnen und Teilnehmer Vorteile, bei anderen sind die großen besser dran. Deswegen lohnt es sich bei der Gruppeneinteilung auf diese Sache bereits hinzuweisen. Gut sind zwei Gruppen, es gehen aber auch mehr als zwei Gruppen, denn es macht Sinn, die einzelnen Gruppen auf ungefähr fünf Leute zu begrenzen.

Rollbretter

Je nach Gruppengröße braucht man 3 bis 4 Rollbretter, wie sie beim Umziehen für schwere Möbel verwendet werden (oder im Kindergarten für die Motorikförderung). Der Raum sollte nicht zu klein sein (z. B. Saal im Gemeindehaus oder größerer Gruppenraum.) Weiteres Material siehe Spielaktionen.





Raum

Der Bodenbelag sollte glatt sein (Teppichboden ist nur bedingt geeignet). Im Freien geht die Sache auch, aber es ist wichtig, das Spielfeld ganz klar zu begrenzen.

Verletzungsgefahr begrenzen:

Die Teilnehmenden sollen Fahrradhelme mitbringen und wenn möglich Knie- und Ellbogenschützer tragen. Darauf schon vor der Gruppenstunde hinweisen.

Spielaktionen

Rollbrett-Kegeln

Neun 1,5-Liter PET-Flaschen werden im Abstand von ca. 8 bis 10 Metern an einer Startlinie aufgestellt. Ziel ist es, je Gruppe, ein Mitglied auf dem Bauch liegend mit dem Rollbrett anzuschieben. Dieses Gruppenmitglied soll möglichst viele Flaschen umwerfen. Alle Bewegungen sind erlaubt außer Boden- oder Wandberührungen. (>> Material 1)



MATERIAL 1:

9 x 1,5-Liter PET-Flaschen, Rollbrett

Rollbrett-Eisstock-Schießen

Je ein Gruppenmitglied wird von einem Startpunkt aus angeschoben und soll nun ohne Zutun möglichst nahe an eine mit Klebeband markierte Stelle im Raum kommen. Es kann vorher gemeinsam vereinbart werden, welches Körperteil möglichst nahe an dieser Stelle sein soll. Denkbar wäre z. B. rechtes Knie, Kinn, Po, ... Die Wahl des Körperteils hat Auswirkungen auf die Anschubrichtung und die Lage auf dem Rollbrett. Die angeschobene Person darf sich nur zum eigenen Schutz bewegen (Aufprall an Wand u. Ä.), andere Bewegungen führen zum Ausscheiden. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Klebeband, Rollbrett



Rollbrett-Hindernis-Parcours

Mit Stühlen, PET-Flaschen, u. Ä. wird ein Parcours festgelegt. Je zwei Jugendliche haben die Aufgabe gleichzeitig diesen Parcours gegeneinander zu befahren. Dabei kann der Weg auch aus dem Raum und wieder hinein führen und die Türen so zu festen "Schikanen" werden. Alternativ kann die Strecke auch auf Zeit (Stoppuhr) befahren werden. (>> Material 3)



MATERIAL 3:

Stühle, PET-Flaschen
und/oder ähnliche
Gegenstände, Stopp-
uhr, 2 Rollbretter

Jenga-Turm-Transport

Jedes Team bekommt ein Jenga-Spiel oder eine Flasche und Streichhölzer. Die Aufgabe besteht darin, einen Turm zu bauen auf dem Rollbrett, bzw. auf der Flasche auf dem Rollbrett zu bewegen. Nach einer Minute muss das Rollbrett samt Turm über eine bestimmte Strecke bewegt werden. Welches Team hat am Ziel noch am meisten Klötze oder Streichhölzer auf seinem Rollbrett? (>> Material 4)



MATERIAL 4:

pro Team: 1 Jenga-
Spiel oder 1 Flasche
und Streichhölzer,
1 Rollbrett



Rollbrett-Lumpen-Hockey

Es gelten die Regeln für Lumpenhockey mit einigen wenigen Abwandlungen: Die Jugendlichen sitzen auf Stühlen am Rand und begrenzen so das Spielfeld. Die Tore sind durch Stühle markiert. Der Lumpen (Lappen) liegt jeweils zum Start in der Mitte des Spielfeldes. Zwei Handfeger sind die "Schläger", dürfen aber nur gegen den Lappen eingesetzt werden. Gespielt wird bäuchlings auf einem Rollbrett. Die Rollbretter stehen am Anfang vor dem jeweiligen Tor. Die Spielerinnen und Spieler zählen gruppenweise durch. Der Spielleiter ruft nun die Paarungen aus ("1 gegen 3" - dann spielt von Team A die Nr. 1 und von Team B die Nr. 2). Nach jedem Tor wird die Paarung gewechselt. Der Spielleiter hat so die Möglichkeit die Paarungen zu beeinflussen und z. B. große gegen große spielen zu lassen. (>> Material 5)

MATERIAL 5:

- 1 Lumpen oder Lappen,
- 2 Handfeger,
- 2 Rollbretter

Jungenschaft Malmsheim

Die Ideen zu diesem Spieleabend wurden in der Jungenschaft Malmsheim entwickelt und von Jugendreferent Christoph Gruber zusammengestellt.

Werfen und fangen

Zielgruppe: 13- bis 17-jährige Mädchen
und Jungen
Dauer: je nach Zahl der Spiele 90
Minuten und mehr

Vorbereitungszeit: 1 bis 2 Stunden
Gruppengröße: 6 bis 16 Personen

Spielideen, die es in sich haben

Es werden Spiele vorgestellt, bei denen es um das Werfen und Fangen geht. Der besondere Reiz liegt darin, dass alle Jugendlichen („Geschickte“ und „weniger Geschickte“) zum Zug kommen und Spaß haben.

Gruppenbildung

Vorschlag: In unserer Gruppe bekam der Abend einen zusätzlichen Anreiz, da nach jeweils zwei Spielen die Zweiertandems neu ausgelost wurden. Das ist insofern gut, da die Jugendlichen wissen, dass es „geschicktere“ und „ungeschicktere“ Mitspieler gibt. Die Auslosung funktioniert ganz einfach: in einer Plastiktüte sind zwei Kärtchen mit den Ziffern „1“, zwei Kärtchen mit „2“, ... zwei Kärtchen mit der Ziffer „6“ (damit würden 12 Jugendliche in sechs Zweier-teams eingeteilt). Die Jugendlichen greifen in die Tüte und ziehen ein Kärtchen. Wer die gleiche Zahl gezogen hat, bildet ein Team. Danach werden die Kärtchen wieder in die Tüte gelegt.

Wertung

Eine einfache Möglichkeit sieht so aus: alle Namen stehen auf einer Liste, nach jedem Spiel bekommen die beiden Besten die Note „1“, die Zweitbesten die Note „2“ usw.

Am Ende hat diejenige Person gewonnen, die die kleinste „Gesamtnote“ besitzt.



Spiele im Raum

Spiel 1: Mit beiden Händen fangen

Die beiden Jugendlichen, die zu einem Team gehören, stehen sich im Abstand von etwa zwei Metern gegenüber. Diejenige Person, die wirft, hat in jeder Hand einen Tischtennisball. Die Person, die fängt, hat die nicht ganz leichte Aufgabe, mit beiden Händen die geworfenen Bälle zu fangen. Es werden insgesamt zwei oder drei Durchgänge gespielt und die Zahl der gefangenen Bälle notiert. (>> Material 1)



Spiel 2: Gleichzeitig werfen und fangen

Ausgangssituation wie bei Spiel 1. Jetzt aber haben beide Personen zwei Tischtennisbälle in der Hand. Auf „Los“ werfen beide ihre Bälle und müssen gleichzeitig die beiden geworfenen Bälle des Partners/der Partnerin fangen. Wertung wie in Spiel 1. (>> Material 2)

MATERIAL 1:

zwei Tischtennisbälle

MATERIAL 2:

vier Tischtennisbälle

Spiel 3: Bierdeckel fangen

Eine Person des Tandems wirft von einer Markierung aus einen Bierdeckel (Bierfilz). Die zweite Person steht im Abstand von etwa drei Metern und versucht, den geworfenen Bierdeckel mit einem Eimer (oder Papierkorb) zu fangen.

Jedes Team hat direkt hintereinander zwei Würfe.

Es werden zwei oder drei Durchgänge gespielt. Die Zahl der insgesamt mit dem Eimer gefangenen Bierdeckel entscheidet über die Platzierung bei diesem Spiel. Statt Bierdeckel könnte man auch Spielkarten werfen. Das gelang in unserer Gruppe nur schlecht, da die leichten Karten nicht kontrolliert geworfen werden können. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

4 Bierdeckel;
1 Eimer



Spiel 4: Mit dem Mund fangen

Dieses Spiel kam bei unserer Gruppe sehr gut an.

Von einer Markierung aus wirft die eine Person ein Gummibärchen. Die zweite Person muss das geworfene Objekt mit dem Mund fangen.

Die Werferin oder der Werfer sollte versuchen, das Gummibärchen direkt in den geöffneten Mund zu werfen. Es werden drei Durchgänge gespielt. (>> Material 4)



MATERIAL 4:

Gummibärchen

MATERIAL 5:

5 Luftballons

MATERIAL 6:

50-Cent-Münzen;
ein Trinkglas

Spiel 5: Mit dem Kopf fangen

Ein Spiel, das im Zuge der erfolgreichen deutschen Fußballerinnen auch für Mädchen interessant ist.

Die Person, die „wirft“, kickt einen aufgeblasenen Luftballon mit dem Fuß möglichst hoch. Die zweite Person nimmt den Luftballon mit dem Kopf auf und versucht, den Luftballon möglichst oft ohne Unterbrechung, d. h. ohne dass der „Ball“ den Boden berührt, in die Luft zu „köpfen“. Talentierte Spielerinnen oder Spieler schaffen 25 „Kopfbälle“. Die Note „1“ erhält das Team mit den meisten „Kopfbällen“. Es genügt ein Durchgang. (>> Material 5)

Spiel 6: Vom Tisch ins Glas

Auf einem Tisch liegt ein 50-Cent-Stück. Die Münze ragt zur Hälfte über den Tisch hinaus. Die „werfende“ Person muss die Münze mit zwei Fingern oder der ganzen Hand nach oben schlagen. Die zweite Person des Teams steht mit einem Trinkglas bereit und versucht, die hoch geschleuderte Münze mit dem Glas zu fangen. Aus Zeitersparnis könnten drei Teams parallel spielen. Es sollten drei Durchgänge gespielt werden. (>> Material 6)



Spiel 7: Den fang' ich mit der Kapp' (Mütze)

Bei den Handballspielern sagt dies ein Torwart, wenn der Gegner schwach geworfen hat.

Ein Tisch wird hochkant aufgestellt, indem die Tischbeine auf einer Seite ausgeklappt werden und der Tisch auf diesen Tischbeinen ruht und die Längsseite des Tisches in die Höhe ragt. Auf der einen Seite des Tisches sitzt die werfende Person auf einem Stuhl. Auf „Los“ wirft sie gleichzeitig zwei Tischtennisbälle über den Tisch. Die fangende Person sieht die ankommenden Bälle erst im letzten Augenblick und versucht, beide Bälle oder wenigstens einen mit einer Baseball-Mütze zu fangen. (>> Material 7)

MATERIAL 7:

2 Tischtennisbälle;
1 Baseballmütze

Spiel 8: Den hüpfenden Floh fangen

Die werfende Person steht an der Stirnseite eines Tisches. Sie wirft einen Einkaufschip (evtl. auch eine Münze) so auf den Tisch, dass der Chip aufprallt und hochspringt. Auf der anderen Seite des Tisches steht die zweite Person mit einem Trinkglas und versucht, den Chip nach dem Aufprall mit dem Glas zu fangen. Es werden drei Durchgänge gespielt. (>> Material 8)

MATERIAL 8:

1 Einkaufschip;
1 Trinkglas

Spiel 9: Die gepustete Streichholzschachtel

Für jedes Team liegt eine leere Streichholzschachtel bereit.

Aus hygienischen Gründen bleibt pro Team die werfende, also pustende Person gleich.

Alle Teams können gleichzeitig spielen. Die pustenden Jugendlichen stehen auf einer Seite des Raumes. In etwa drei Meter Entfernung stehen die Partnerinnen und Partner gegenüber. Auf „Los“ wird das Innenteil der Streichholzschachtel in Richtung der zweiten Person gepustet. Diese ver-



MATERIAL 9:

Pro Tandem eine
leere Streichholz-
schachtel



sucht, dieses Innenteil mit der Hand zu fangen. Da alle gleichzeitig spielen (oder bei räumlicher Enge in zwei Etappen), können locker 5 oder mehr Durchgänge gespielt werden. (>>)

Spiel 10: Auf die Reaktion kommt es an

MATERIAL 10:
3 Tischtennisbälle

Auch hier könnten drei Tandems parallel spielen.

Die werfende Person steht einen Meter hinter der fangenden Person. Diese steht etwa 1,5 Meter von der Wand entfernt und hat das Gesicht zur Wand gerichtet. Auf „Los“ wird ein Tischtennisball in einem Bogen über die Partnerperson so geworfen, dass der Ball zuerst leicht gegen die Wand prallt und dann von der Partnerperson gefangen wird. Es werden drei Durchgänge gespielt. (>> Material 10)

MATERIAL 11:
Zwei oder drei
Holzkreisel; meh-
rere Bierdeckel

Spiel 11: Einen Kreisel „fangen“

Die „werfende“ Person setzt einen Holzkreisel (Spielwarengeschäft) auf einem Bierdeckel (Bierfilz) oder einem Buch in Rotation. Dieser sich drehende Kreisel wird von der zweiten Person mit einem Bierdeckel aufgenommen, indem die Bierdeckel sich berühren und die werfende Person ihren Bierdeckel etwas nach unten neigt. Ein Team hat einen Punkt erzielt, wenn ein Wechsel gelingt. Es können mehrere Teams parallel spielen. Zusatz: es können die Hin- und Hertransporte von einem Bierdeckel auf den anderen gezählt werden. (>> Material 11)





Spiele im Freien

Bei der Durchführung dieses Spiele-Vorschlags in unserer Gruppe war das Wetter gut und wir haben weitere Spiele im Freien durchgeführt.

Spiel 12: Das Maurer-Spiel

Werfende und fangende Person stehen sich im Abstand von etwa 2,5 Meter gegenüber. Am besten wäre es, wenn man auf einer Rasenfläche spielen könnte. Die fangende Person muss Handschuhe anziehen (z. B. vom Baumarkt zum Preis von ca. 2 Euro)! Es wird ein Ziegelstein geworfen (mit beiden Händen abwerfen). Der Stein ist relativ leicht zu fangen. Es werden drei Durchgänge gespielt. (>> Material 12)

MATERIAL 12:

1 oder 2 Ziegelsteine; 1 Paar Handschuhe

MATERIAL 13:

Flugobjekt Heuler

MATERIAL 14:

2 Holzstücke,
2 Paar Handschuhe

Spiel 13: Fang den Heuler

Damit spielen die Jugendlichen sehr gerne. Der Heuler (Spielwarengeschäft!) hat eine Gesamtlänge von etwa 25 Zentimeter. Der vordere Bestandteil hat die Form eines großen Eies (Ellipsoid; Rugbyball). Im hinteren Teil sind „Federn“, die beim Flug einen Heulton erzeugen. Dieser Heuler wird geworfen. Im Abstand von etwa 10 bis 12 Metern versucht die zweite Person, den Heuler zu fangen.

Variation: Wer den Heuler mit nur einer Hand fängt, erhält zwei Punkte. Das schafften bei uns einige Jugendliche! (>> Material 13)

Spiel 14: Holzscheite fangen

Werfende und fangende Person sollten Handschuhe tragen. Zwei etwa gleichartige Holzstücke (ca. 20 cm lang) werden parallel gelegt und geworfen. Die fangende Person steht





im Abstand von etwa 2 Metern und versucht, beide oder zumindest ein Holzscheit zu fangen.

Werfen und fangen geschieht am besten immer mit beiden Händen! (>> Material 15)

Weitere Spielideen

- Eine leere Streichholzschachtel liegt so an der Tischkante, dass etwa die Hälfte davon ins Leere ragt. Die „werfende“ Person schlägt die Schachtel nach oben und die zweite Person fängt die fliegende Schachtel.
- Alle Jugendlichen sitzen am Boden und haben die zusammengepressten Beine leicht angewinkelt. Ein Tennisball liegt zwischen den beiden Knöcheln, wird zur Partnerperson geschleudert und diese muss in sitzender Position den Ball mit den Beinen auffangen.
- Ein Tischtennisball wird in einen Teelöffel gelegt. Wenn man die oberste Stelle des Löffels festhält, unter Spannung setzt und dann ruckartig loslässt, dann wird der Ball weggeschleudert. Diesen Ball muss die zweite Person fangen.
- Werfen und Fangen mit Leitergolf-Bola (vergleiche Steigbügel Nr. 335)
- Im Freien könnten z. B. Kartoffeln geworfen und mit einem Sack oder einer Plastiktüte gefangen werden.
- In einen Besenstiel wird am oberen Ende ein dünner (!) Nagel eingeschlagen, bei dem man zuvor mit einer Kneifzange den Kopf abgetrennt hat. Die Spitze des Nagels zeigt nach oben. Die werfende Person wirft einen Luftballon und die fangende Person nimmt den Luftballon mit dem Nagel auf dem Besenstiel auf (funktioniert eher zu gut; evtl. nur eine Nadel verwenden).

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Flat,

leitet eine Jugendgruppe und erhält in der evangelischen Jugendarbeit immer noch ergänzende Eindrücke über Jugendliche im Vergleich zur Schule.

Dachlatten-Poker-Quiz

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: variabel, mind. zwei Gruppen

Einsatzmöglichkeiten: Gruppenstunde, Spielaktionen, Freizeiten, Gemeindefeste

Ein Aktionsmodul für Gruppenstunden, Spielaktionen und Gemeindefeste

„Es kommt auf die richtige Mischung an!“ Wer Gruppenstunden und Aktionen für unterschiedliche Personen plant und durchführt, wird diese Aussage bestätigen.

Es gilt den Spagat zu meistern: Dort wo nur messbare Leistung zählt, bleiben Schwächere schneller auf der Strecke. Dort wo man nur Glück haben muss, fehlt die Motivation sich anzustrengen und kehrt oft schnell Frust und Lustlosigkeit ein. Wer die ganze Bandbreite von Jugendlichen ansprechen und zusammenbringen möchte, muss ein Programm zusammenstellen, das Handwerker genauso wie „Kopfwerker“ anspricht. Leistung muss sich lohnen, darf aber nicht alles sein.

Dachlatten-Poker ist ein Aktionsmodul, das dieses Anliegen fördert. Das Lösen von Quizfragen wird durch ein taktisches Glücksspiel ergänzt. Ausgehend vom Grundspiel sind viele Varianten für drinnen und draußen denkbar.

Besonders geeignet ist Dachlatten-Poker auch als spannendes Finalspiel, wenn es vor Zuschauern auf einer Bühne durchgeführt wird.





Das Grundspiel

Die Teilnehmenden werden in mehrere Gruppen aufgeteilt. Idealerweise sind in einer Gruppe nicht mehr als vier bis sechs Personen. Der Raum ist so aufzuteilen, dass die einzelnen Gruppen sich nicht gegenseitig sehen. Jede Gruppe erhält eine Dachlatte und eine Säge. In jeder Runde muss jeweils vier Mal ein Stück von der Dachlatte abgesägt werden. Wenn alle Gruppen ihr Stück abgesägt haben, werden diese bei der Spielleitung abgegeben. Die Gruppe mit dem längsten Stück bekommt einen Punkt. Nach dem zweiten und dritten Sägen wird entsprechend verfahren. Nach dem vierten Sägen übergibt jede Gruppe zunächst eines der beiden Reststücke. Auch hier bekommt die Gruppe mit dem längsten Stück einen Punkt. Anschließend wird das verbliebene Reststück abgegeben; wiederum bekommt die Gruppe mit dem längsten Stück einen Punkt.

(Nur) Die Gruppe mit den meisten Punkten hat nun die Chance, durch das Lösen einer Quizaufgabe einen Wertungspunkt zu erzielen. Als „eiserne Reserve“ sind auf Seite 47 zehn für Jugendliche geeignete Quizfragen abgedruckt.

Falls mehrere Gruppen gleich viele Punkte haben, wird die Quizaufgabe allen diesen Gruppen gestellt. Den Wertungspunkt erhält die Gruppe, die zuerst die richtige Lösung nennt. Um ein wildes „Raten“ zu vermeiden, darf eine zweite Antwort erst genannt werden, wenn zuvor eine andere Gruppe eine Antwort genannt hat.

Gesamtsieger im Grundspiel ist die Gruppe mit den meisten Wertungspunkten.

Der Aufbau

Der Raum ist so aufzuteilen, dass die Gruppen sich gegenseitig nicht sehen. Ideal sind entsprechende bewegliche Trennwände, die als Raumteiler eingesetzt werden. Alternativ können zwei oder drei Tische aufeinandergestellt werden und seitlich Tücher, Decken oder Folien angebracht werden. Wenn genügend Platz im Raum ist, können die Gruppen auch mit Abstand zueinander positioniert werden.





In diesem Falle müssen die Teilnehmenden durch entsprechen- des Stellen der Gruppenmitglieder erreichen, dass andere mög- lichst wenig von ihrer Dachlatte sehen.

Als Unterlage zum Sägen empfehlen sich pro Gruppe zwei leere Getränkeboxen.

Wichtiger Hinweis:

Das zu zersägende Material ist ein Kostenfaktor. Aber auch ein Spaß- und Erlebnisfaktor! Für die Grundvariante mit Dachlatten spricht die damit verbundene Säge-Aktion. Statt Dachlatten mit einer Länge von 2 bis 3 Metern, können auch 3 m-Dachlatten vorher auf 1 m-Stücke abgesägt werden, die dann ausgegeben werden. Natürlich kann das Spiel auch mit anderen Gegenständen (vgl. hierzu vor allem auch die zahlreichen Hinweise unten zu möglichen Varianten) vorbereitet werden. Es ist sorgfältig im Einzelfall abzuwägen, welches Material passt! Ein Meterstab wird nicht benötigt, da die einzelnen Stücke durch Nebeneinanderstellen verglichen werden können. Falls mehr als zwei Gruppen spielen ist zu überlegen, ob für jede Gruppe farblich unterschiedlich markierte Dachlatten verwendet werden oder ob nach dem Absägen jede Gruppe ihr Stück mit einer besonderen Farbe markiert. Das verhindert Verwechslungen.

MATERIAL:

Trennwände (o. Ä.)
leere Getränkeboxen
(für jede Gruppe
zwei)

Sägen (für jede
Gruppe eine)
Dachlatten (je Run-
de und Gruppe
eine Dachlatte,
d. h. bei 3 Gruppen
und 10 Runden
werden 30 Dach-
latten benötigt
bzw. alternative
Gegenstände)

Varianten

Strohalm-Poker

Diese Variante eignet sich vor allem für kleinere Gruppen, sowie zur Durch- führung für unterwegs geeignet, „passt in jeden Rucksack als Notfall- programm. Gespielt wird mit Plastik- strohhalm, die mit einer Schere zer- schnitten werden. Jede Gruppe bekommt Strohhalm in einer beson- deren Farbe. Falls sich die Mitarbei- terin oder der Mitarbeiter keine Fragen spontan überlegen kann oder möch- te, verwendet man einfach entspre- chende Fragen aus den gängigen Quizbüchern oder –spielen.





Baumstamm-Poker

Die Variante eignet sich vor allem für draußen, bei Freizeiten mit mehreren Teilnehmenden, als „Podium“-Spiel oder als Finale für ein Geländespiel geeignet. Gespielt wird mit Baumstämmen mit einem Durchmesser von bis zu 10 cm. Jede Gruppe bekommt einen Sägebock und eine Baumsäge. Diese Variante eignet sich besonders, wenn nur eine, zwei oder höchstens drei Poker-Runden gespielt werden.

TIPP:

Das durch das Spiel entstandene „Brennholz“ wird beim anschließenden Lagerfeuer entsorgt!

Falls Baumstamm-Poker als Finalspiel eines Geländespiels oder eines Spielabends durchgeführt wird, bekommen die Gruppen unterschiedlich lange Baumstämme. Umso besser das Ergebnis in der Qualifikation war, desto länger ist der Stamm der Gruppe. So hat die „beste“ Gruppe nur bessere Chancen und es bleibt spannend bis zum Schluss!

An die Latte, fertig, los!

Bei dieser Variante wird zu Beginn gepokert und dann gespielt. Jede Runde beginnt mit einem Dachlatten-Poker. Anschließend hat die Gruppe eine praktische Aufgabe zu erledigen. Dabei startet der Sieger der Dachlatten-Poker-Runde mit einem Vorsprung.

Gesamtsieger ist dann die Gruppe, die die meisten Runden gewonnen hat.

WICHTIG:

Der Vorsprung muss spürbar, darf aber nicht unaufholbar sein!

Diese Variante eignet sich besonders gut als Gruppenstundenprogramm. Dabei haben zehn Runden mit zehnmal Sägen und zehn kleinen Aufgaben (5 Minuten Einführung + 10 Runden à 8 Minuten + 5 Minuten Abschluss = 1,5 Stunden) genauso ihren Reiz wie nur dreimal Sägen mit größeren Aufgaben (5 Minuten Einführung + 3 Runden à 25 Minuten + 10 Minuten Abschluss = 1,5 Stunden).

Weitere Spielideen

Einige Spielideen für beide Untervarianten sind auf Seite 47-49 abgedruckt.

WICHTIG:

Sofern die Aufgaben außerhalb des Geländes zu erledigen sind, ist die Aufsichtspflicht zu beachten. Nicht vergessen, genaue Verhaltensregeln mit auf den Weg geben. Außerdem sollte auch in jeder Runde eine späteste Rückkehrzeit bestimmt sein.



Dachlatten-Poker² („hoch zwei“)

Eine noch spannendere Variante! Es wird anders als beim Grundspiel nicht fix vier Mal gesagt, sondern das Spiel wird durch einen vorher von einem Mitarbeitenden eingestellten Wecker bzw. eine Küchenuhr beendet. Es zählen nur die bis zum Klingeln bereits abgeschlossenen Runden.

Quizfragen („Eiserne Reserve für die Westentasche“)

1. Wann wurde die UNO (United Nations Organization) gegründet? (1945)
2. Was heißt „a capella“? (A capella ist ein Gesang ohne Instrumente)
3. Wie heißt der chemische Vorgang, bei dem sich an Eisen Rost bildet? (Oxidation)
4. Was ist eine Drohne? (eine männliche Biene)
5. Welche Sprache wird in Brasilien gesprochen? (Portugiesisch)
6. In welcher Stadt steht die Freiheitsstatue? (New York)
7. Wie viele Eier bekommt man, wenn man ein Dutzend Eier kaufen will? (12 Eier)
8. Wer erfand den Buchdruck? (Johannes Gutenberg)
9. Welches Tier nennt man manchmal auch „Meister Petz“? (Bär)
10. In welcher Sportart wird der Davispokal vergeben? (Tennis)



Mögliche Aktionen (eher kürzere Aktionen/im Raum)

Puzzle

Jede Gruppe bekommt ein Puzzlespiel. Geeignet sind Puzzle mit 30 bis 100 Teilen – entweder für alle das gleiche Puzzlemotiv oder zumindest gleichartige Puzzle verwenden.

Telefonbuchmathematik

Jede Gruppe bekommt ein Telefonbuch und einen Zettel mit 5 Namen – wer findet am schnellsten die Telefonnummern (ohne Vorwahl) und bildet die Summe?

**Geldsack**

Jede Gruppe bekommt einen Sack mit Münzen. Wer zählt das Geld am schnellsten?

Kartenhaus

Welche Gruppe baut zuerst mit einem großen Kartenspiel (oder mehreren Skatkartenspielen) ein Kartenhaus mit mindestens fünf Stockwerken?

Zeitungsschlange

Welche Gruppe reißt in vier Minuten aus einer Zeitungsseite die längste Papierschlange?

Routenplanung wie zu Opas Zeiten

Jede Gruppe bekommt eine Landkarte mit Streckenangaben. Welche Gruppe ermittelt am schnellsten die Entfernung von A nach B?

Schraubendreher

Jede Gruppe bekommt einen Holzbalken. Welche Gruppe versenkt mit einem Kreuzschlitzschraubendreher am schnellsten fünf Spax-Schrauben?

Skatkarten sortieren

Jede Gruppe bekommt ein gemischtes Skatkartenspiel. Welche Gruppe sortiert das Kartenspiel am schnellsten (Reihenfolge: Karo Ass hinunter bis zur 7, dann entsprechend Pik, Herz und Karo)?

Reiskörner legen

Jede Gruppe erhält 100 Reiskörner. Welche Gruppe legt die Reiskörner am schnellsten zu einer Geraden auf dem Tisch zusammen? (ohne Hilfsmittel)

Ziel sitzen

Jeder Jugendliche bekommt eine an einer Schnur befestigten Bleistift/Kugelschreiber so an den Gürtel gebunden, dass der Stift etwa 40 cm über dem Boden senkrecht hängt. Bei „Start“ muss jede und jeder zu einer im Raum stehenden offenen Flasche laufen, in die Hocke gehen und den Stift in der Flasche versenken. Welche Gruppe versenkt als erstes alle ihre Stifte?





Mögliche Aktionen (eher längere Aktionen/draußen)

Unterschriften sammeln

Auf einer Liste stehen fünfzehn bis zwanzig Personen aus dem Ort. Welche Gruppe bringt zuerst Unterschriften von fünf dieser Personen?

Jahreszahlen

Auf einem Fragebogen stehen zehn Fragen zu öffentlich sichtbaren Jahreszahlen am Ort. Welche Gruppe bringt es zuerst auf fünf richtige Lösungen?

Gelber Riese

Welche Gruppe bringt die längste Möhre („gelbe Rübe“)?

Obstsalat

Welche Gruppe bringt als erstes einen Apfel, eine Banane, eine Orange und fünf Walnüsse?

Hinweis: ohne die Früchte zu kaufen, von jedem Haushalt darf nur eine Frucht besorgt werden. Die Liste der Früchte ist gegebenenfalls regional und saisonal anzupassen.



TIPP:

Zum Abschluss der Gruppenstunde wird dann gemeinsam ein riesiger Obstsalat zusammengeschnippelt und verzehrt!

TIPP:

Diese Aktion zum Schluss durchführen. Mister X hält dann als Special Guest die Abschlussandacht!

Mister X

Eine Person, die während des Spiels im Ort herumläuft, wird genau beschrieben und muss gesucht werden. Welche Gruppe findet Mister X und bringt ihn in den Gruppenraum?

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

... ist gerne auf der Suche nach und beim Entwickeln von Spielen, die bis zum Schluss spannend sind.

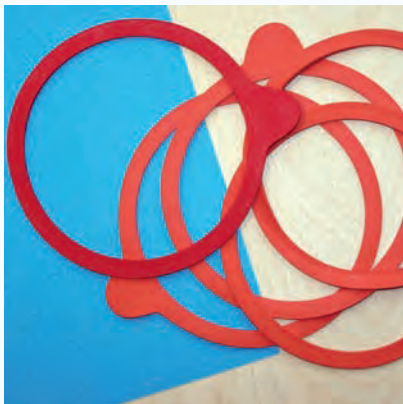
Auf die Plätze fertig ... Schuss!

Zielgruppe: Jugendliche aus Gruppen
oder auf Freizeiten

Dauer: je nach Geschick
Bonbon: Bauanleitung plus Spielideen

Nostalgisch anmutende Holzpistolen bauen

Dieser Artikel zeigt, wie man in der Jugendgruppe oder auf einer Freizeit nostalgisch anmutende Holzpistolen selber bauen kann. Sie schießen mit Einmachgummis (Einweckgummis). Die mitgelieferten Spielideen können sowohl mit den Jugendlichen oder auch auf Gemeindefesten oder in Spielstraßen umgesetzt werden.



Werkzeug und Material

WERKZEUG:

Ein Laubsägebogen
Holzlaubsägeblätter Nr. 3 oder 5
Schmirgelpapier 120er
eine Handbohrmaschine (ein besseres Ergebnis wird mit einem Bohrständler erzielt)
Holzbohrer 8 mm Durchmesser
Holzbohrer 2 mm Durchmesser
Raspel
Feile
2 Schraubzwingen

**MATERIAL:** (pro Person)

Fichte Leimholz 18 mm dick (gibt es günstig im Baumarkt)

Sperrholz 8 mm für die Seitenwangen und Abzug

1 Stück Dübelstab: 35 mm lang und 8 mm Durchmesser

1 Nagel: 2 mm Durchmesser und 35 mm lang

etwas Holzleim

Gummis, um den Abzug hochzuziehen

Etwas Leinöl, um die fertige Gummipistole einzuölen, dann nimmt sie den Schmutz nicht so schnell an.

Einmachgummis zum Schießen

Bauanleitung

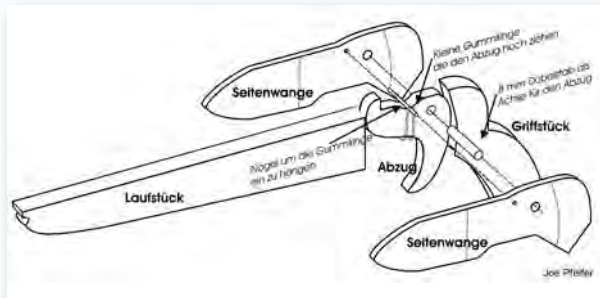
Zunächst werden die Teile auf das jeweilige Holz übertragen und ausgesägt. Die Kanten werden mit Schmirgelpapier sauber geschmirgelt.

Anschließend werden die Löcher gebohrt und die Teile zusammengeleimt. Dazu steckt man provisorisch ein Stück Dübelstab durch die 8mm Löcher der Wangen. So ist gewährleistet, dass die Löcher genau in der Flucht sind. Macht man das nicht, können die Wangen beim Leimen leicht verrutschen und der Abzug funktioniert nicht. Damit zum Leimen genügend Druck aufgebaut wird, spannt man das Ganze mit 2 Schraubzwingen fest. Ist der Leim trocken, wird der Griff der Pistole mit der Raspel in eine für die Hand angenehme Form gebracht, der Abzug eingesetzt und die Gummis eingefädelt, die den Abzug hochziehen.

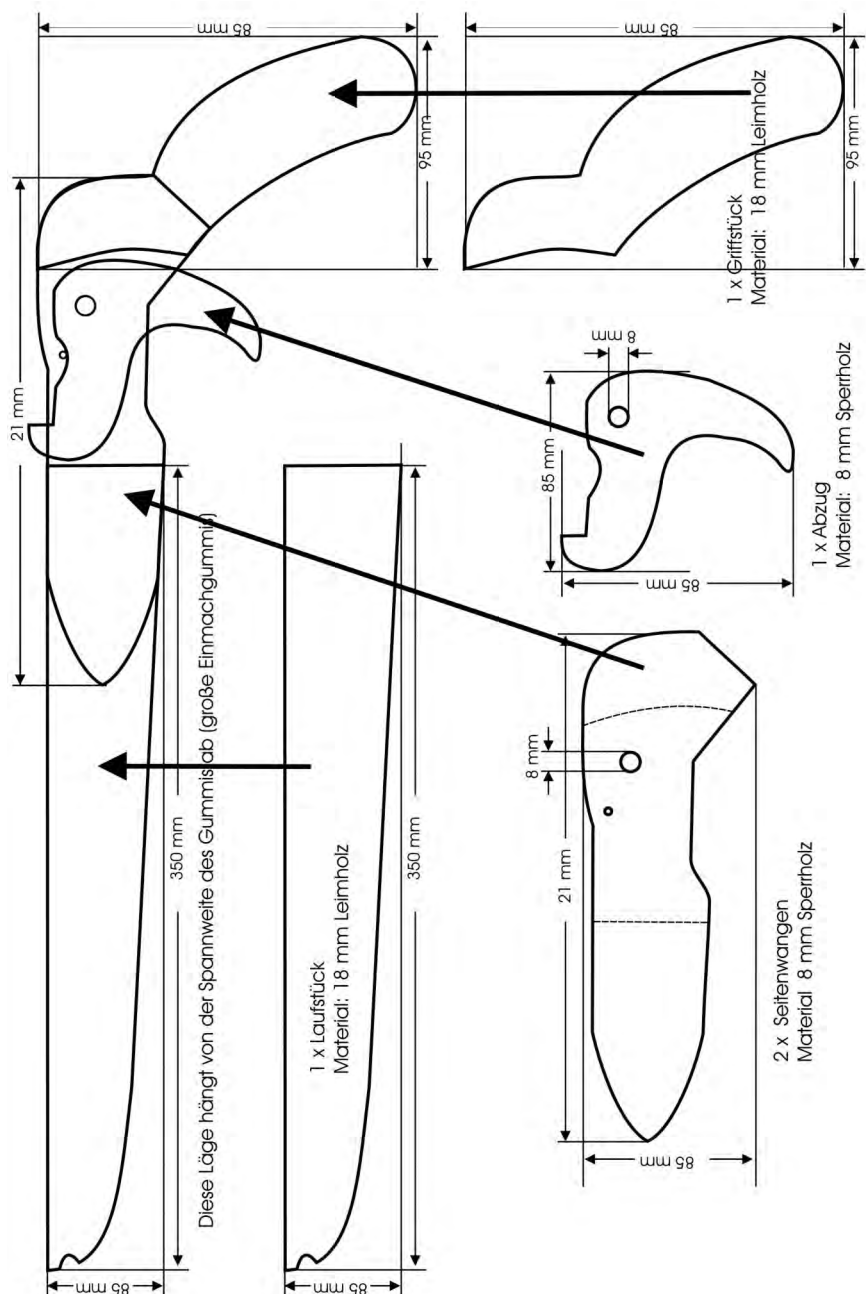
Jetzt kann die Pistole schon mal getestet werden. Geht der gespannte Einmachgummi nicht über den Haken am Abzug muss dieser entsprechend mit der Feile nachgearbeitet werden.

Zum Schluss ölt man die Gummipistole noch etwas mit Leinöl ein. Das macht das Holz für Schmutz unempfindlicher.

Nun ist nur noch die Frage, wer wird Schützenkönigin oder -könig?

**WICHTIG:**

Nicht zu viele Gummis verwenden, sonst geht der Abzug zu schwer.



Joe Pfeifer



Zielsicher

Um ein kleines Schützenfest zu veranstalten sind einige Vorüberlegungen notwendig.

Es gibt keine Pfeile wie bei Dart, die in einer Scheibe steckenbleiben und den genauen Einschlag anzeigen, sondern nur einen Einmachgummi, der auf ein Ziel klatscht oder in einen Behälter geschleudert wird.

Die Einmachgummipistole schießt nicht weit. Die Entfernung zum Ziel muss ausprobiert werden, damit das Zielen und Treffen nicht zu leicht ist, aber auch nicht zu schwer.

Es sollten genügend Einmachgummis vorhanden sein.

WICHTIG:

Aus Sicherheitsgründen ist es unerlässlich, dass vereinbart wird, nicht auf Tiere oder Personen zu schießen.

Das Schussfeld sollte auf jeden Fall abgesperrt sein.

Spiel- und Zielideen

Schießen auf ein feststehendes Ziel

Der Einsturz des Kartenhauses

Mit den Bierfilzen werden auf einem Tisch nebeneinander, aus je zwei Karten, kleine Kartenhäuschen gebaut. Der Schütze bekommt gleichviel Gummis wie Kartenhäuschen aufgebaut sind. (>> Material 1)

Auswertung: Die getroffenen Kartenhäuschen zählen oder auch noch die benötigte Zeit in die Bewertung einfließen lassen.

Alles im Eimer

In unterschiedlichen Entfernungen sind Eimer aufgestellt. Je weiter die Eimer entfernt sind, gibt es mehr Punkte. (>> Material 2)

MATERIAL 1:

Ca. 20 viereckige Bierdeckel/Bierfilze, 10 Einmachgummis

MATERIAL 2:

mehrere Eimer



Nagelbrett

MATERIAL 3:

Holz Brett und Nägel

In eine Holzplatte, die in einer gewissen Entfernung aufgestellt ist, sind Nägel eingeschlagen. An diesen Nägeln muss der Einmachgummi hängen bleiben. (>> Material 3)

Schießen auf ein bewegliches Ziel

Kissenschießen

MATERIAL 4:

Ein Kissen
(ca. 40 x 40 cm)

Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter wirft ein Kissen in die Schussbahn. Der Schütze muss nun das Kissen treffen. Wenn der Werfer unsichtbar für den Schützen ist, wird es ganz schön schwierig. (>> Material 4)



Luftballons in Aufruhr

MATERIAL 5:

Schnur, Luftballons,
Schere, Ventilator

An einer Schnur, die quer gespannt ist, sind Luftballons an senkrechten Schnüren (ca. 1 bis 1,5 m) aufgehängt. Diese Luftballons werden mit Hilfe eines Ventilators in Bewegung gehalten. Auf diese Ballons wird geschossen. (>> Material 5)

Luftballons bergab

MATERIAL 6:

Wasserbomben (aufgeblasen), Tisch

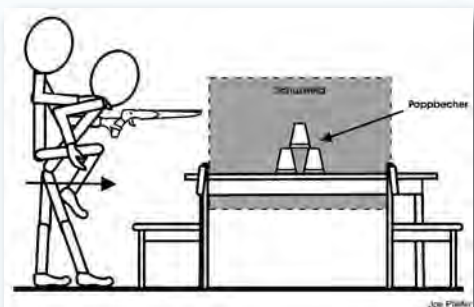
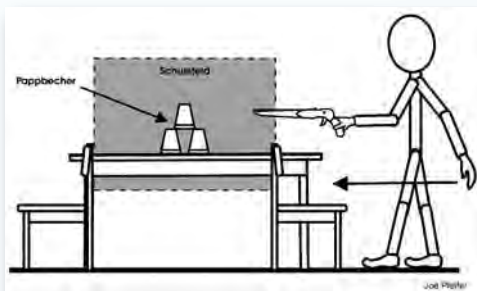
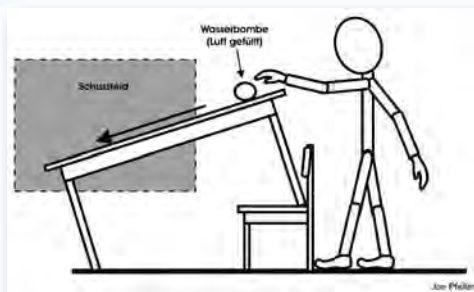
Schießen auf Wasserbomben, die rollen. Ein Tisch wird schräg gestellt. Auf diesem Tisch lässt eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter die mit Luft gefüllten Wasserbomben herunterrollen. (>> Material 6)



Schießen aus der Bewegung heraus

Variationen

- Sich mit Schrittgeschwindigkeit am Ziel vorbei bewegen
- Sich mit Jogging-Geschwindigkeit am Ziel vorbei bewegen
- Reiten: Der Schütze wird von einem anderen Jugendlichen huckepack genommen und am Ziel vorbeigetragen.



Joe Pfeiffer, Diakon, Pliezhausen

... ist begeisterter Tüftler und Bastler und ein Praktiker in Sachen Jugendarbeit.

Armreifen und Ringe selber machen

Vorbereitung: ca. 2 Stunden
Durchführung: 2 Mal ca. 1,5 Stunden
Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren, die Lust am „Werkeln“ haben

Gruppengröße: besonders für kleine Gruppen geeignet oder als Hobbygruppen-Angebot auf Freizeiten

Eine Idee – zwei Schmuckstücke

Es ist fast nicht zu glauben, wie einfach diese Ringe und Armreifen herzustellen sind. Obwohl sie nur aus zusammen geklebten Furnierstreifen bestehen, sehen sie richtig „echt“ aus und lassen viel Freiraum für eine individuelle Gestaltung.

Die einfachere Variante ist die Herstellung der Ringe, da als „Finger-Rohling“ einfache Rundholzstäbe in verschiedenen Stärken (Baumarkt) verwendet werden können. Die Armreifen sind zwar leichter herzustellen, erfordern aber mehr Geschick bei den Jugendlichen.



Material

Material für Ringe und Armreifen

- Furnierstreifen (>> Bezugsquellen)
- einige Haushalts- oder Küchenscheren
- PU-Kleber (Polyurethan) (>> Bezugsquellen)
- Maler-Krepp (Breite: ca. 2 cm)
- alte Plastiktüten
- Einweghandschuhe (pro Person ein Paar)
- einige Festspanngurte (Baumarkt)
- Laubsägen



- Dünne Sägeblätter
- Sägebrettchen mit kleinen Schraubzwingen
- Schleifpapier (80, 180, 240 Korn)
- Etwas Olivenöl und einige alte Lappen
- Evtl. Akkubohrer und Holzbohrer

Zusätzliches Material für die Armreifen

- Kiefer- oder Fichtenkantholz für den „Arm-Rohling“ (ca. 6,5 x 5 cm)
- entsprechendes Werkzeug, um dem Kantholz eine armähnliche Form zu verleihen (oval)

Zusätzliches Material für die Ringe

- Rundholzstäbe in verschiedenen Stärken für „Finger-Rohlinge“
- einige Reste Blumendraht, um die Ringgröße festzustellen

BEZUGSQUELLEN::

Furnier (Holz) bekommt man mühelos übers Internet. Am günstigsten ist es über die Suchfunktion von Internet-Auktionshäusern zu finden. Dort gibt es einige Händler, die Sets mit unterschiedlichen Furnierresten für weniger als 10,-- € verkaufen (inkl. Porto).

PU-Kleber bekommt man in den meisten Baumärkten. Mit einer 250g-Flasche lassen sich ca. 15 - 20 Armreifen oder um die 50 Ringe herstellen.

Vorbereitung

Furnierreste im Internet bestellen oder beim Schreiner nach Resten fragen. Armreifen und Ringe sollten auf jeden Fall zuerst in Ruhe zu Hause ausprobiert werden. Die größte Herausforderung besteht darin, den „Arm-Rohling“ herzustellen, um den die Furnierstreifen später geklebt werden. Ich habe dafür ein Kantholz auf Fichte oder Kiefer (Baumarkt) verwendet (ca. 40 bis 50 cm lang), das ich solange mit Säge, Raspel und Feile bearbeitet habe, bis es oval war und in etwa der





Stärke meines Handgelenks entsprochen hat. Auf einen „Arm-Rohling“ in der Länge von 40 bis 50 cm passen ungefähr 5 bis 6 Armreifen. Entsprechend der Personenzahl sollten genügend „Arm-Rohlinge“ vorhanden sein.

Welche Ringgröße habe ich?

Um die Ringgröße zu ermitteln wird ein Stück Blumendraht locker um den Finger gewickelt und an den Enden miteinander verdreht (so dass ein Ring aus Blumendraht entsteht). Der Blumendraht ring wird vom Finger vorsichtig abgezogen über verschieden starke Rundhölzer (bereits mit Malerkrepp umklebt!) gestreift. So lässt sich leicht ermitteln, welcher Rundholzstab für den Ring erforderlich ist.

So geht´s

Ring- und Armrohlinge

WICHTIG:

Ringe und Armreifen dürfen nicht direkt mit dem Holz in Berührung kommen.

Genügend „Arm-Rohlinge“ erstellen (siehe Vorbereitung). Bei Ringen einfach auf Rundhölzer zurückgreifen. Damit Ringe oder Armreifen nicht am Holz festkleben, sollte der

Rohling mit einer Lage einer zerschnittenen Plastiktüte und Malerkrepp umklebt werden. Nun wird das Furnier in gleich breite Streifen geschnitten.



WICHTIG:

Richtung des Furniers beachten. Die Streifen so schneiden, dass sie sich um das Rundholz wickeln lassen.

Furnierstreifen schneiden

Ringe – Streifenbreite: 2 bis 3cm

Die Streifen sollten auf jeden Fall breiter als der fertige Ring sein, da sie sich beim Kleben leicht verschieben. Was später nicht gefällt oder zu breit ist, wird einfach nach dem Aushärten mit der



Laubsäge abgesägt. Mehrere Furnierstreifen zuschneiden und einfach mit Malerkrepp zusammenkleben. Damit der Ring die nötige Stabilität bekommt sollten mindestens fünf Lagen Furnier um den Rundstab gewickelt werden, besser sechs. Auch hier gilt, was später zu wuchtig wirkt, wird nach dem Aushärten einfach weggeschliffen.

Armreifen – Streifenbreite: 3 bis 6 cm

Die Streifen sollten auf jeden Fall breiter als der fertige Ring sein, da sie sich beim Kleben leicht verschieben. Was später nicht gefällt oder zu breit ist, wird einfach nach dem Aushärten mit der Laubsäge abgesägt. Die Länge der Armreifen-Streifen sollte so sein, dass sich die Streifen beim Zusammenkleben nicht überlappen (Abstand ca. 1 cm zwischen den beiden Enden). Pro Armreif werden fünf bis sieben Furnierstreifen benötigt.

WICHTIG:

Bei den Armreifen ist es nicht so wichtig, die Wuchsrichtung des Furniers zu beachten (aber nicht diagonal).

Kleben

Der Vorteil am PU-Kleber ist seine Formstabilität nach dem Aushärten. Deshalb ist es auch nicht schlimm, wenn beim Fixieren um den Armrohling kleine Lücken bleiben.

Da das Kleben für Ungeübte zu einer ziemlichen „Schmotzerei“ ausarten kann, müssen auf jeden Fall Einweg-Gummihandschuhe angezogen werden. Diese nach der Aktion bitte gleich in einer gesonderten Mülltüte entsorgen.

WICHTIG:

Handschuhe anziehen und den Raum gut lüften!





Ringe – Der Streifen wird mit PU-Kleber bestrichen und mehrmals um den Rundstab gewickelt (mind. fünf, besser sechs Runden). Nun wird der Ring zuerst fest mit mehreren Lagen Malerkrepp oder Paketklebeband umwickelt. Das erfordert einiges Geschick und ist am besten zu zweit zu bewerkstelligen.

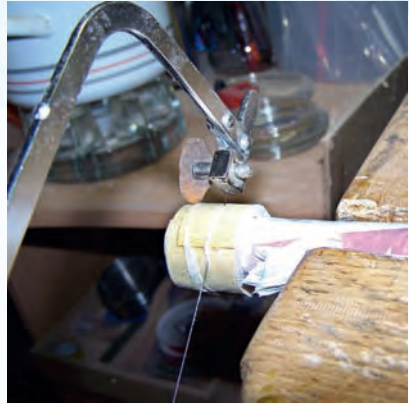
Armreifen – Die mit Kleber bestrichenen und aufeinandergelegten Furnierstreifen werden mit dem Festspanngurt um den „Arm-Rohling“ gespannt. Das erfordert einiges Geschick und viele behandschuhte (!) Hände die mithelfen. Damit alles besser hält, können noch einige Runden Malerkrepp über den Armreif geklebt werden. In dieser Weise werden alle Armreifen gefertigt.



Designer-Arbeiten

Ringe und Armreifen sollten ungefähr einen Tag aushärten. Dann werden sie vom Rohling gelöst und weiterverarbeitet. Keine Sorge, auch wenn Ringe und Armreifen jetzt völlig unansehnlich und verklebt aussehen, werden sie richtige Schmuckstücke, sobald sie ihre Form haben und geschliffen sind.

Als erstes werden sie mit der Laubsäge in Form gesägt. Das geht leichter, als vielleicht vermutet. Danach werden die Oberflächen (außen und innen) mit Schleifpapier geschliffen. Damit die Oberfläche schön wird, wird mit dem größten Schleifpapier begonnen (80 Korn). Mit dieser Körnung lassen sich auch noch Formkorrekturen vornehmen. Danach wird mit feinerem Schleifpapier weitergeschliffen. Umso höher die Körnung, desto feiner der Schleifbild.



Wer möchte, kann aus dem Armreif auch noch Muster oder den eigenen Namen sägen. Dazu wird die Kontur mit einem Bleistift aufgezeichnet. Damit das Laubsägeblatt in die Mitte des Armreifs kommt, wird ein Loch gebohrt, durch dieses das Sägeblatt gefädelt wird.

Zum Schluss werden die Schmuckstücke mit Olivenöl eingölt, so kommt die Maserung des Holzes richtig zur Geltung.

Heike Volz, Landesjugendreferentin beim ejw, Böblingen

... mit einem Faible für Holz und alles , was man daraus machen kann.

Unbelievable Stories

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende

Gruppengröße: vor allem für kleine Gruppen

Dauer: abhängig von der Anzahl der Stories

Bonbon: eignet sich gut für „Zwischendurch“ oder Freizeitanreise

Spannende Rätsel aus der Bibel

Die Bibel ist spannender denn je! Unglaubliche Geschichten: die einen sind so tragisch, dass es unglaublich ist, dass sie überhaupt in der Bibel stehen. Die anderen sind so unglaublich und wunderbar, dass wir sie nicht in den Kopf bekommen.

So geht's

Es ist keine neue Idee, mit Detektiv-Rätseln den Abend zu verbringen. Dank den Unbelievable Stories sind wir jetzt Detektive auf der Suche im Abenteuerland Bibel.

Ziel

Herausfinden, was passiert ist. Es werden die Einzelheiten gesucht, die sich hinter dem Rätsel verbergen. Dabei kann jedes Detail wichtig sein.

Ablauf

1. Eine Person übernimmt die Spielleitung oder besser, die Rolle des Auftraggebers. Das rätselhafte Geheimnis wird vorgelesen und endet mit: „Was ist passiert?“ z. B.: „Ein Mann, regungslos! Nur eine Stimme schreit! Was ist passiert?“
2. Dann zieht sich die Spielleitung zurück und beantwortet die Fragen, die die Jugendlichen stellen lediglich mit ja oder nein. Er muss dafür natürlich die



Auflösung und den Bibeltext mit den speziellen Einzelheiten kennen. Manchmal ist es angebracht, dass die Spielleitung einen kleinen Tipp gibt oder etwas in die Irre führt oder womöglich selbst die Lösung aufzeigt.

3. Die Detektive fragen solange bis sie das Geheimnis gelüftet und das Rätsel komplett gelöst entlarvt haben. Ab und zu sollte die Spielleitung die Frage nochmals vorlesen und eine kurze Zusammenfassung geben.
4. Sobald das Rätsel gelöst ist, gibt es verschiedene Möglichkeiten, weiterzumachen. Man kann z. B. eine Andacht anschließen. Oder man kann in einer gemütlichen Runde die Auflösung inklusive der Bibelstelle stellen und sich dann die nächste Unbelievable Story vornehmen.



TIPP:

Wie das ganz praktisch aussehen kann:
www.unbelievable-stories.de

Unbelievable Story Nr. 1

Ein Mann, regungslos! Nur eine Stimme schreit! Was ist passiert?

Auflösung: 1. Mose 4
 Kain und Abel
 Die Brüder bringen Gott zur Ehre Opfer dar. Doch nur Abel findet Gnade vor Gott und deshalb ist Kain neidisch. Er bringt Abel aufs Feld und schlägt ihn tot. Gott hört die Stimme des Blutes und spricht Kain an. Kain muss daraufhin weggehen, doch Gott schützt ihn mit einem Zeichen, damit ihm nichts Schlimmes passiert.
 Mögliche Ziegedanken
 Gott wünscht sich, dass du mit ihm und deinen Mitmenschen sprichst, bevor du die Kontrolle über dich verlierst. Versuche, positiv weiterzudenken.
 Selbst wenn wir schuldig werden, beschützt uns Gott.



Unbelievable Story Nr. 2

Ein tierisches Verlustgeschäft! Der verborgene Schatz lockt sie in den Hinterhalt.
Was ist passiert?

Mögliche Zielgedanken
Wir müssen Gott nicht misstrauen, er ist ein guter Vater und will nur das Beste für uns. Wir können ihm vertrauen.
Misstrauen führt uns nur in die Fremde. Vertrauen hat seinen Wohnort im Zuhause (vgl. Gleichnis vom verlorenen Sohn)

Auflösung: 1. Mose 3
Der Sündenfall
Die Schlange überredet Eva – und damit auch Adam – vom Baum der Erkenntnis zu essen, obwohl Gott es ihnen verboten hat. Deshalb wurden sie aus dem Garten Eden verwiesen. Sie denken, dass Gott ihnen etwas vorenthalten würde und verlieren dadurch ihre intensive Beziehung zu Gott. Misstrauen tritt an die Stelle des Vertrauens.

Unbelievable Story Nr. 3

Ein Mann ist tödlich verletzt. Nach acht Tagen sieht ihn ein anderer Mann und hinterlässt seine Fingerabdrücke. Was ist passiert?



Auflösung: Johannes 20,24ff
Thomas der Zweifler
Jesus ist gestorben und auferstanden. Für Thomas ist das kaum zu fassen. Er glaubt den anderen Jüngern nicht, dass sie wirklich gesehen haben. Doch dann steht Jesus plötzlich vor Thomas. In den Wunden seiner Kreuzigung lässt Jesus sich von Thomas berühren. Jetzt glaubt Thomas.



Mögliche Zielgedanken
Du brauchst nicht zu zweifeln, aber solltest du es doch tun, dann hat Gott Verständnis dafür. Nur verzweifle nicht!
Jesus zeigt sich auch dir heute noch in unterschiedlichen Situationen, den ganzen Tag lang. Wir müssen nur lernen, ihn zu erkennen.

Unbelievable Story Nr. 4

Eine gespenstische Begegnung spendet Furcht bis in die Fußspitzen! Doch er entscheidet sich, mit den Augen zu schielen. Was ist passiert?

Möglicher Zielgedanke
Vertraust du auf den Herrn, oder lässt du dich von allem Möglichen ablenken, so dass für den Glauben kein Raum mehr ist?

Auflösung: Matthäus 14,22-33
Jesus und der sinkende Petrus
Jesus schickt seine Jünger mit dem Schiff weg. In der vierten Nacht kommt Jesus über das Wasser zu ihnen gelaufen. Erst erkennen sie ihn nicht, doch als er sich ihnen zeigt, fragt Petrus: „Herr, bist du es, so befehl mir, zu dir zu kommen und auf dem Wasser zu gehen“. Als er aus dem Boot steigt und losläuft, sieht er Wind und Wellen und sinkt. Jesus greift nach ihm, sie gehen an Bord und der Wind legt sich.

Unbelievable Story Nr. 5

Es brummt vor sich hin, doch ein Kind hat genug, um alles zu erlösen! Was ist passiert?





Jesus sieht unsere Bedürfnisse und geht darauf ein.
Jesus ist es immer wichtig, seinen Auftrag nicht aus den Augen zu verlieren und mit Gott in Gemeinschaft zu bleiben. Er macht sich nicht vom Menschenlob abhängig.

Mögliche Zielgedanken

Jesus sieht, dass die Menschen, die ihm gefolgt sind, Hunger haben. Doch für so wenig Geld, für zweihundert Groschen, können sie nicht genug bekommen. Aber die Mägen brummen. Ein Kind hat fünf Gerstenbrote und zwei Fische dabei. Jesus teilt das Essen und es reicht für alle. Es bleibt sogar noch etwas übrig, ganze zwölf Körbe mit Brocken.

Auflösung: Johannes 6,1-13
Speisung der Fünftausend

Ingo Müller, Jugendreferent, Neunkirchen,

geboren 1983. Er hat eine Vorliebe für gute Geschichten

Impressum

»der Steigbügel«

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen

Herausgeber und Verlag:

buch+musik, ejw-service gmbh, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in
Deutschland e.V., Kassel

Schriftleitung: Heike Volz

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) 11,80 Euro,
inkl. Porto; Einzelpreis: 3,00 Euro, zzgl. Porto

Vertrieb und Aboverwaltung:

buch+musik, ejw-service gmbh,
Telefon: 0711 / 97 81-410, Fax: -413,
buchhandlung@ejw-buch.de

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des
Berechnungszeitraums

Bildnachweis:

Archiv ejw (3); Volz (10, 50, 56, 57, 58, 59,
60, 61, 62); Pfeifer (51, 52, 55)
www.fotolia.de: Soares (4); Kneschke (5);
Vlk (6); DifferenceMaker (8); Adler (9);
Avery (12); Trojanowski (13); ElenaR (15);
Turay (16); Bujack (18); GoodMoon Photo
(20); Fotolia Nr. 13095979 (21); lenskiss
(22); Kiselev (23); Travelfish (24); Digital-
press (25); Schalke (26); Nikolaev (27);
Topf (29); Yakobchuk (30); fefufoto (32);
sanjaya (33); Kroener (34); Hemken (36);
LE image (37); frankoppermann (38);
anankml (39); dephoto (40); Hero (41);
Armyagov (43); AGphotographer (44);
Feng Yu (45); asiln (47); Tieck (48); Steiner
(49); yellowj (54); Roy (64); Syncerz (65)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart, www.fredpeper.de

Satz:

d'Werbung, Gerold Dreßler, Schorndorf

Druck:

Grafische Werkstätte
der BruderhausDiakonie, Reutlingen



ejw-service gmbh
Haeberlinstraße 1-3
70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel.: 07 11 / 97 81-410
Fax: 07 11 / 97 81-413
buchhandlung@ejw-buch.de
www.ejw-buch.de

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Gottfried Heinzmann (Hg.)

EMMAUS: dein weg mit gott – Leiterhandbuch

196 Seiten, kartoniert
mit CD-ROM
19,90 €

„EMMAUS: dein weg mit gott“ fördert das Entdecken eines persönlichen Glaubenswegs. Jede Einheit des Kurses konzentriert sich auf eine zentrale Aussage, die vielfältig und kreativ entfaltet wird. Im Vordergrund steht: die Mitarbeitenden werden nicht zu Lehrern, sondern zu Wegbegleitern und Freunden. Nähere Infos zu EMMAUS auf: www.emmaus-dein-weg-mit-gott.de



Zu EMMAUS sind erschienen:

Gottfried Heinzmann (Hg.)

EMMAUS: dein weg mit gott – Handout

Das Teilnehmerheft

64 Seiten, kartoniert, 3,00 €

Daniel Rempe, Tanya Worth

EMMAUS: auf dem weg mit gott begleiten

94 Seiten, kartoniert, 4,90 €