

# der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Maria – eine Frau  
begegnet Jesus



Geländespiel am  
Klondike-River



Spiele für viele



Colaflaschen-Box



## LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Maria – eine Frau begegnet Jesus** ..... Cornelius Kuttler  
Eine Bibelarbeit zu Johannes 20, 11-19
- 12 Kleider machen Leute** ..... Sabrina Kern/Rebecca Weag  
Ein Andachtsimpuls
- 15 Wolfshund** ..... Jack London  
Erzählung



## SPIEL, SPASS, QUIZ

- 20 Der CVJM auf Briefmarken und Poststempeln** ..... Walter Engel  
Eine Spiel- und Quizidee
- 32 Unglaublich: Ignoble-Anti-Nobel-Preis** ..... Gert Presch  
Eine Quiz-Idee
- 43 Spiele für viele** ..... Sybille Kalmbach  
Gruppenspiele für drinnen und draußen



## OUTDOOR

- 52 Geländespiel am Klondike-River** ..... Jochen Resl  
Ein Bachgeländespiel



## KREATIV UND HANDWERK

- 60 Die Colaflaschen-Box** ..... Sabine Herwig  
Wie aus Colaflaschen schicke Dosen werden



## SPECIAL

- 62 Flag-Football** ..... Stefan Schmitt  
Eine Alternative zu klassischen Ballsportarten

## Ostern – Christus hat dem Tod die Macht genommen

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

dieses Vorwort ist ein steiler Einstieg. Es konfrontiert uns mit einem der extremsten Feste, die wir als Christen feiern: mit Ostern! Denn Ostern konfrontiert uns mit unserem Tod. Damit dass Menschen, die zu uns gehören, sterben und schmerzvolle Lücken in unserem Leben hinterlassen.

In diese Erfahrung der Endgültigkeit hinein, erstrahlt das Licht von Ostern: „Jesus Christus hat dem Tod die Macht genommen“ (2. Timotheus 1,10). Der Tod ist damit nicht aufgehoben, aber er hat nicht mehr das letzte Wort über unsere Existenz. Gottes Liebe zu seinen Menschen reicht über den Tod hinaus. Selbst unser Ende liegt in seiner Hand.

Cornelius Kuttler versucht diese Dimension von Ostern in seiner Bibelarbeit „Maria – eine Frau begegnet Jesus“ für Jugendliche aufzuschlüsseln und mit ihnen ins Gespräch zu kommen. Zugleich ermutigt er Mitarbeitende, Jugendlichen mit ihren Trauererfahrungen nicht alleine zu lassen.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam  
Ihre/Eure

*Heike Volz*



### Zugangscode Homepage

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

**Benutzername:** Steigbuegel **Passwort:** Hoffnung

# Maria – eine Frau begegnet Jesus

**Zielgruppe:** Jugendliche zwischen  
13 und 19 Jahren

**Gruppengröße:** für kleine und große  
Gruppen

**Vorbereitungszeit:** ca. 30 Minuten

**Dauer:** ca. 45 Minuten

## Eine Bibelarbeit über eine Osterge- schichte, die von Tod, Traurigkeit und einer tiefen Hoffnung erzählt.

Einen Menschen zu verlieren, der uns viel bedeutet, tut unendlich weh. Auch Jugendliche tragen schmerzliche Erfahrungen von Tod und Traurigkeit mit sich. Und zugleich bewegt viele die Frage, was nach dem Sterben kommt.

Diese Bibelarbeit denkt darüber nach, wie wir mit Trauer und Schmerz umgehen können und welche Hoffnung Christen hält. Die Erfahrungen von Jugendlichen mit Tod und Sterben und ihre Fragen werden wahr- und ernstgenommen und mit einer eindrücklichen Ostererzählung aus dem Johannesevangelium in Beziehung gesetzt: Maria Magdalena begegnet dem auferstandenen Jesus (Joh. 20,11-19) und findet einen Weg aus Trauer und Verzweiflung.



### Gedanken zur Ostergeschichte

„Maria weint“

**BIBELTEXT:**

Johannes 20, 11-19

Maria Magdalena steht vor dem leeren Grab von Jesus und weint. Aller Schmerz bricht aus ihr heraus. Der Schmerz, dass dieser Jesus, den sie so geliebt hat, nun nicht mehr da ist. Maria

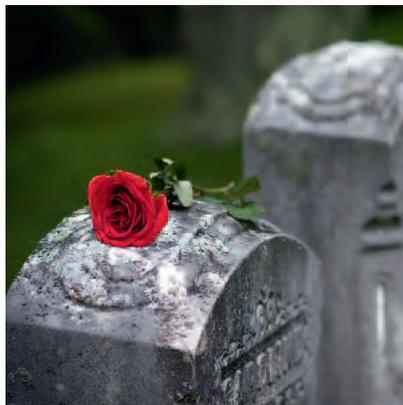


steht vor den Scherben ihres Lebens, weil der, der ihr Leben festhielt, der ihr Halt gab, nicht mehr da ist. Sie war Jesus gefolgt, seit er sie aus einer tiefen Dunkelheit befreit hatte (vgl. Lukas 8,2). Und nun bricht alles aus Maria heraus. Und nicht einmal ein Ort zum Trauern bleibt ihr, weil sie ein leeres Grab findet. Was soll sie auch anderes annehmen, als dass jemand den Leichnam von Jesus weggenommen hat?

Vielleicht können wir gut mit Maria mitfühlen. Vielleicht werden wir an Momente unseres Lebens erinnert, wie wir selber am Grab eines geliebten Menschen standen. Da ziehen dann die Erinnerungen an diesen Menschen vor dem inneren Auge vorbei. Nichts ist mehr, wie es war. Weil dieser Mensch so fehlt!

Die Geschichte von Maria ist keine Erzählung, die wir gemütlich zurückgelehnt im Sofa lesen. Sie ist unsere Geschichte. Weil sie von unserer Traurigkeit erzählt und von dem, was uns halten kann in dieser Traurigkeit.

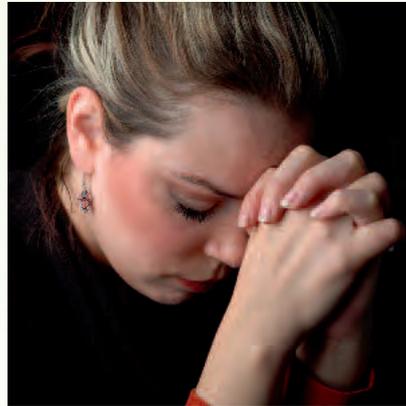
Von den Gräbern unseres Lebens erzählt diese Geschichte. Auch im übertragenen Sinn: Weil wir im Laufe eines Lebens immer wieder vor einem Grab stehen. Nicht nur am Grab eines Menschen, sondern am Grab von Hoffnungen und Herzenswünschen, die wir begraben müssen. Wenn etwas gestorben ist, in das wir Kraft und Herzblut hineingelegt haben. Dann mag es uns ähnlich gehen wie Maria: Dass wir uns mutterseelenallein fühlen und die Traurigkeit wie eine Welle uns überrollt.



In der Geschichte von Maria Magdalena wird erzählt: Maria steht am offenen Grab, sieht sogar zwei Engel, die mit ihr reden. Dann wendet sie sich um und sieht Jesus stehen, aber sie erkennt ihn nicht, sondern meint, es ist der Gärtner. Mit tränenerstickter Stimme und verweintem Gesicht fragt sie ihn: „Hast du ihn weggetragen?“ Dieser Gärtner ist ihre einzige Hoffnung. Vielleicht hat er eine Ahnung, wo der tote Jesus ist. Beeindruckend finde ich, wie ehrlich hier die Bibel erzählt. Typisch Bibel eben, dass sie die Dinge beim Namen nennt und nichts unter den frommen Teppich kehrt. Die Bibel erzählt Geschichten von Menschen, die sich und ihr Leben nicht immer im Griff haben, die verzweifelt sind und manchmal nicht mehr weiter wissen. Maria ist unendlich verzweifelt. So verzweifelt ist sie, dass ihr sogar die zwei Engel völlig egal sind, die am leeren Grab mit ihr reden. Das muss man sich einmal vorstellen: Zwei Engel erscheinen Maria, und das lässt sie völlig kalt und



ändert an ihrer Traurigkeit überhaupt nichts. Ganz ehrlich ist hier die Bibel: Manche Traurigkeit ist so stark, dass auch Glaubenserfahrungen sie zunächst nicht aufbrechen können. Hier hat die Bibel mehr vom Leben verstanden als manche frommen Zeitgenossen, die trauernde und leidende Menschen mit Bibelsprüchen eindecken und dann meinen, damit wäre alles gut. Die Ostergeschichte im Johannesevangelium (Kapitel 20) zeigt uns, wie Jesus mit der Traurigkeit der Maria umgegangen ist. Er hat diese tiefe Traurigkeit ganz ernst genommen und zugleich hat er Maria einen Weg aus der Verzweiflung gezeigt.



### **„Jesus ist schon längst da!“**

Schon als Maria am leeren Grab steht und weint, ist Jesus da. Im Bibeltext wird erzählt, dass sich Maria umwendet und dann Jesus vor ihr stehen sieht. Er war also die ganze Zeit in ihrem Rücken. Er war da, ohne dass sie etwas davon bemerkt hatte. Maria hatte gemeint, völlig allein zu sein. Und dann steht der, den sie so sehnlich vermisst, die ganze Zeit hinter ihr.

Für mich ist diese Szene von Maria, in deren Rücken Jesus ist, ein Bild für unser Leben. Da stehen wir vielleicht im Leben immer wieder vor Gräbern. Weil wir Menschen hergeben müssen oder weil wir Abschied nehmen müssen von Hoffnungen und Wünschen. Es mag sein, dass wir meinen, völlig allein zu sein. Vielleicht scheint sogar Gott weit weg zu sein. Wir spüren ihn nicht mehr, haben nicht mehr das Gefühl, dass er für uns sorgt. Die ganze Zeit steht Jesus hinter uns. Die ganze Zeit ist er da - in unserem Rücken.

In den „Maria-Momenten“ unseres Lebens, wenn uns der Boden unter den Füßen weggezogen wird, dann ist noch einer da - hinter uns: Jesus. Das macht den Schmerz über den Verlust eines lieben Menschen nicht geringer. Das wischt auch nicht alle Traurigkeit und Enttäuschung beiseite, die wir mit uns tragen. Aber in allem können wir wissen: Es ist einer da, der uns sieht. Einer, der uns wahr nimmt und zugleich auch ernst nimmt mit dem, was uns das Herz schwer macht.



## „Maria“

Die Ostergeschichte beschreibt, wie Jesus dann nur ein Wort sagt: „Maria“. Dieses eine Wort, dieser Name, muss bei Maria innerlich einen Erdbeben ausgelöst haben. In der Bibel heißt es: „da wandte sie sich um und spricht zu ihm auf hebräisch „Rabbuni“, das heißt: Meister.

Maria muss schlagartig erkannt haben, wer dieser vermeintliche Gärtner ist: Jesus.

Ich stelle mir vor, dass Jesus Marias Namen liebevoll, vielleicht sogar zärtlich ausgesprochen hat. Dieses eine Wort „Maria“ ist der trauernden Frau durch alle Traurigkeit und Schmerz hindurch ins Herz gegangen.

Dass es viel auslösen kann, wenn jemand unseren Namen nennt, haben wir vielleicht auch schon erfahren. Wenn jemand unseren Namen abschätzig ausspricht oder ihn veräppelt, kann das ziemlich weh tun. Wenn aber jemand unseren Namen liebevoll ausspricht, voller Zuneigung, dann kann es einem warm ums Herz werden oder es kann einem ein wohliger Schauer über den Rücken laufen. Es ist zwar total übertrieben, wenn in jedem zweiten Kinofilm sich das Traumpaar kurz vor dem ersten Kuss schmachtend in die Augen sieht und mit verliebter Stimme den Namen des andern säuselt - aber zugleich spielt ein solcher Film damit auf Gefühle an, die wir auch kennen oder nach denen wir uns zumindest sehnen.

Als Maria ihren Namen hört, geht es ihr ins Herz.

Es ist total spannend, wie das Johannesevangelium dies beschreibt: Maria hatte sich ja umgewandt zu dem vermeintlichen Gärtner hin (Joh. 20,14). Und dann lesen wir im Johannesevangelium noch einmal „sie wandte sich um“ (Joh. 20,16).

Eigentlich doch seltsam: Wenn Maria sich zweimal umdrehen würde, dann würde sie ja wieder ins leere Grab starren. Sie schaut den Gärtner doch schon an. Wie soll sie sich dann noch einmal umdrehen?

Die Bibel beschreibt hier in bildlichen Worten, was in Marias Innerem geschieht, als Jesus ihren Namen sagt. Da wendet sich etwas in ihrem Herzen um. Da verwandelt sich die Traurigkeit in Freude, die Verzweiflung in Hoffnung. In diesem einen Wort „Maria“ steckt so viel. Damit sagt Jesus: „Ich kenne dich doch durch





und durch. Du gehörst zu mir. Niemand kann uns beide auseinander reißen.“ Jesus spricht mit Namen an. Dies ist es, was uns halten kann in der Trauer: Hier bei Jesus sind wir wahr genommen als die Menschen, die wir sind. Wenn Jesus tröstet, dann tröstet er immer persönlich. Nicht mit allgemeinen Floskeln und Aufmunterungen, sondern indem er uns persönlich beim Namen nennt.

Was uns halten kann an den Gräbern unseres Lebensweges ist dies: Dass Jesus uns mit Namen kennt. So wie es auch in Jesaja 43,1 heißt: „Fürchte dich nicht. Denn ich habe dich erlöst. Ich habe dich bei deinem Namen gerufen. Du bist mein.“

Dass wir mit Namen angesprochen sind, das ist es, was uns selbst über unser Sterben hinaus trägt. Wenn Gott uns mit Namen kennt und beim Namen nennt, dann sind wir für immer bei ihm geborgen. Da mag unser Name in dieser Welt sogar irgendwann vergessen sein, Gott kennt ihn. Unser Name steht für unsere Person: Gott kennt uns bis in alle Ewigkeit.

## **Die Lebenswelt der Jugendlichen und die Ostergeschichte in Johannes 20,11-19**

Jugendliche bringen ganz unterschiedliche Vorerfahrungen mit dem Thema „Tod und Sterben“ mit. Wahrscheinlich waren viele schon bei einer Beerdigung dabei. Ob sie die Frage nach dem Tod emotional tief bewegt, hängt von diesen Vorerfahrungen ab. Ein Mädchen, das seine Mutter durch den Tod verloren hat, wird viel stärker innerlich bewegt sein als das Mädchen, das traurig ist über den Verlust des Opas. Der Junge, der sich noch daran erinnert, wie sein Hamster gestorben ist, wird vielleicht auch von traurigen Gefühlen berichten können. Aber für ihn hat das Thema „Tod“ nicht diese Tiefe, wie für das Mädchen, das die Mutter verloren hat. Auf je eigene Art und Weise werden die meisten Jugendlichen von der Erfahrung von Tod und Leiden berührt sein. Dies bietet zum einen Anknüpfungspunkte, um ins Gespräch zu kommen. Zugleich aber ist es entscheidend wichtig für ein gelingendes Gespräch, feinfühlig und taktvoll mit den Erfahrungen der Jugendlichen umzugehen. Meistens tragen Jugendliche ihr Herz nicht auf der Zunge und es bedarf eines geschützten Rahmens, um persönliche Dinge preiszugeben.

Die Bibelarbeit über die Begegnung von Maria und Jesus kann ein Angebot an Jugendliche sein, ihre Gefühle zu äußern. Ob dies im Gespräch in der Gruppe geschehen kann oder eher in einem Einzelgespräch zwischen Mitarbeitenden und Gruppenteilnehmenden hängt von der Gruppe und der Atmosphäre der Gruppenstunde ab.



Drei Aspekte der Ostergeschichte scheinen mir im Blick auf die Erfahrungen und die Lebenswelt von Jugendlichen wichtig zu sein:

- Jesus kennt meine Traurigkeit
- Jesus ist da - auch wenn ich das nie für möglich halte
- Jesus nennt mich bei meinem Namen. Ich bin ihm wichtig.

## Die konkrete Umsetzung

### Einstieg

Als Annäherung an das Thema „Sterben und Tod“ könnte ich mir das Lied „Nur zu Besuch“ von den Toten Hosen vorstellen. Hier erzählt der Sänger Campino, wie er immer wieder das Grab einer Freundin besucht.

Gut beschrieben werden in diesem Lied die Gefühle, die der Verlust eines Menschen auslöst. Offen bleibt für mich die Frage, was denn wirklich tröstet. Offen bleibt auch, was nach dem Sterben kommt. Zwar spricht das Lied von einem Wiedersehen nach dem Tod. Aber letztlich bleibt das eine unsichere Hoffnung.

Vielleicht könnten das die beiden Grundfragen sein, die sich durch die gesamte Bibelarbeit wie ein roter Faden ziehen: Was tröstet wirklich? Und was gibt wirklich Hoffnung?

Je nachdem, wie gut sich eine Gruppe kennt, kann schon hier Gelegenheit sein, dass Jugendliche ihre Gefühle oder ihre eigenen Erfahrungen benennen, die sie bei dem Lied „Nur zu Besuch“ bewegen.

Wenn die Gruppenleiterin oder der Gruppenleiter sich traut, wäre es sicher gut, wenn von eigenen Gefühlen und Erfahrungen berichtet wird.

### Begegnung mit der Ostergeschichte

An das Lied der Toten Hosen und das Gespräch könnte sich eine Erzählung der Ostergeschichte aus Joh 20,11-19 anschließen. Es bietet sich an, die Geschichte nicht vorzulesen, sondern zu





erzählen, um den Jugendlichen einen emotionalen Zugang zur Geschichte zu ermöglichen. Gut wäre es, die Gefühle der Maria mit einfließen zu lassen (vgl. Gedanken zum Bibeltext: „Maria weint“).

## Bildbetrachtung zur Ostergeschichte

Mit Hilfe eines Bildes kann die Geschichte von Maria und Jesus noch einmal gemeinsam mit den Jugendlichen rekonstruiert und nacherzählt werden. Es bietet sich dafür ein Bild des Künstlers „Sieger Köder“ an (Reihe „Bilder zur Bibel“, Folge I. Neues Testament). Dieses Bild zeigt, wie Maria sich zu Jesus umwendet. Man sieht das traurige Gesicht von Maria. Zugleich zeigt dieses Gesicht schon, wie verwundert Maria ist, dass da jemand hinter ihr steht.

## Die Ostergeschichte und die Jugendlichen

Der Bibeltext aus Joh. 20,11-19 wird in einzelnen Textstreifen auf dem Boden ausgelegt (immer ein Bibelvers pro DIN-A4-Blatt). Je nach Gruppengröße und Anzahl der Mitarbeitenden wäre es gut, Kleingruppen zu bilden.

Die Jugendlichen erhalten drei aus Papier ausgeschnittene Gegenstände: Ein rotes Herz, eine schwarze Träne, einen grünen Kreis mit Smiley.

Sie haben nun die Aufgabe, das Herz an die Textstelle zu legen, die sie an eigene Gefühle erinnert. Die Träne können sie zu dem Bibelvers legen, bei dem sie an eigene traurige Erfahrungen denken. Den grünen Kreis mit Smiley legen sie an die Textstelle, die ihnen am besten in der Geschichte gefällt.

Im Gespräch haben die Jugendlichen die Möglichkeit, etwas dazu zu sagen, warum sie ihre Papiergegenstände gerade zu diesen Textstellen gelegt haben.

Einige weitere Fragen können helfen, über den Bibeltext ins Gespräch zu kommen:

- Was mag Maria wohl empfunden haben, als sie vor dem leeren Grab stand?
- Seltsam, dass sie Jesus nicht erkannt hat ...
- Dann aber erkennt sie ihn ...
- Was hat diese Geschichte mit unserem Leben zu tun?

Zum Abschluss dieser Gesprächsphase erhalten die Jugendlichen noch einen grünen Kreis mit Smiley. Wieder können sie diesen an die Stelle des Bibeltextes legen, die ihnen am besten gefällt bzw. die ihnen etwas für ihr Leben sagt.

Sie können sie an dieselbe Stelle legen, wo schon der erste Kreis liegt.

Vielleicht ist ihnen aber inzwischen auch etwas anderes wichtig geworden. Dann können sie dies mit dem zweiten Smiley zeigen.



## Die Jugendlichen und Jesus

Damit die Geschichte von Maria und Jesus für die Jugendlichen konkret werden kann, haben die Jugendlichen die Möglichkeit, einen Brief an Jesus zu schreiben. Sie können für sich allein aufschreiben, was sie Jesus gerne sagen möchten: Ihre Traurigkeit, ihre Bitten, ihre Hoffnung. Dieser Brief wird in einen Umschlag gegeben, der dann verschlossen wird. Die Jugendlichen notieren ihren eigenen Namen und ihre Adresse. Die Mitarbeitenden nehmen die verschlossenen Briefe an sich und bewahren sie ein halbes Jahr auf. Dann schicken sie die Briefe den Jugendlichen zu.

So haben diese die Möglichkeit, zu entdecken, ob sich an ihrer Situation in diesem halben Jahr etwas geändert hat.

Dieser Brief ermöglicht es den Jugendlichen, ehrlich über ihre Gefühle nachzudenken.



### Impuls

Eine Kurzandacht könnte die Gruppenstunde abschließen. Es wäre schön, wenn die Andacht in eine kurze Stille (vielleicht mit einer brennenden Kerze im Raum) münden würde. Das bietet die Chance für die Jugendlichen, evtl. Gefühle und Gedanken zu einem gewissen Abschluss zu bringen, bevor die Gruppenstunde mit Action und Spielen etc. weitergeht.

Ob eine solche kurze Stille gelingt, hängt natürlich von der Atmosphäre in der Gruppe und deren „Chaospegel“ ab.

#### MATERIAL:

„Nur zu Besuch“  
(Tote Hosen)  
evtl. Bild von Sieger Köder  
Textstreifen mit Versen aus Joh. 20,11-19  
ausgeschnittene rote Herzen,  
schwarze Tränen,  
grüne Smileys  
Briefpapier und Briefumschläge

#### Cornelius Kuttler, Pfarrer

*Er wohnt mit seiner Familie in Oberflingen bei Freudenstadt. Die Erzählung, wie Maria Magdalena dem auferstandenen Jesus begegnet, ist seine Lieblingsostergeschichte.*

# Kleider machen Leute

**Zielgruppe:** Jugendliche 13+  
**Dauer:** ca. 1,5 Stunden

**Gruppengröße:** auch für kleine Gruppen  
geeignet

## Dabeisein und dazugehören

In diesem Artikel zeigen drei Bibelstellen je einen sozialen Aspekt, den Kleidung haben kann.

### Andachtsimpuls

„Warst du schon mal neidisch auf eine andere Person? Wenn ja, warum? Aussehen? Beliebtheit? Selbstbewusstsein? Erfolg? Kleidung? Vor allem in der Schule ist gute Kleidung ein Muss. Viele überlegen schon am Abend vorher, was sie am nächsten Tag in der Schule tragen wollen. Alles wird genau aufeinander abgestimmt. Am morgen klingelt dann schon Stunden vor Schulbeginn der Wecker, um genug Zeit vor dem Spiegel verbringen zu können und top gestylt in der Schule zu erscheinen. Ein perfekter Auftritt ist das A und O eines guten Rufes an der Schule. Aber was ist mit denen, die sich nicht die teuren Klamotten leisten können? Die nicht wie andere drei Paar Stiefel in einer Saison kaufen können, sondern froh sind, wenn sie nicht drei Jahre lang dieselben tragen müssen. Das sind die, die in den Pausen abseits stehen und auf die so genannten „Beliebten“ heimliche, neidische Blicke werfen. Sie fühlen sich minderwertig, sind unzufrieden und entwickeln manchmal vielleicht sogar ein Gefühl von Hass für die Personen die alles zu haben scheinen. Schon in der Bibel gab es solche Situationen. Uns fiel zu dem Thema





als erstes die Geschichte von Josef ein. Wisst ihr, auf welche Situation der Geschichte wir hinaus wollen? (Bibeltext lesen)

Ist doch vergleichbar mit unsrer Schulsituation. Den Brüdern von Josef ging es eigentlich nicht um die Kleidung. Sie war nur die sichtbare Bestätigung dafür, dass Jakob Josef mehr liebte als sie alle zusammen. Wir schließen daraus, dass auch die Menschen in der Bibel ähnlich gehandelt und gefühlt haben wie wir heute. Das heißt trotzdem nicht, dass dieses Verhalten immer richtig ist. Es gibt noch weitere vergleichbare Bibelstellen, die sich auf die heutige Zeit übertragen lassen. Zum Beispiel das Zeigen einer Machtposition durch entsprechende Kleidung (Bibeltext lesen).

**BIBELTEXT:**

1. Mose 37, 2-4

Kleidung als Statussymbol entdecken wir heute nicht nur in unseren Schulen, sondern auch in unserem Alltag. Während Banker und Bürokaufleute in ihren Anzügen glänzen, arbeitet der KFZ-Mechaniker in seinem Blauemann mit schwarz verschmierten Händen. Kleider machen Leute, das ist eine Tatsache. Denn wer gutes Aussehen mit den neusten Trends verbindet, hat die Anerkennung der Massen schon gewonnen. Doch genau das ist unser Problem. Was bringt dir dein neues Ed Hardy T-Shirt, wenn dein Inneres nicht mit deinem Äußeren mithalten kann? „Von außen Top von innen Flop“. (Bibeltext lesen)



**BIBELTEXT:**

Ester 8, 15

Wir alle machen uns so viele Gedanken darüber, wie wir aussehen und wie wir auf andere wirken, dabei ist für Gott nur wichtig, wie wir innen geschmückt sind. Dieser Vers gibt uns den Zuspruch, dass ein schönes inneres Wesen wichtiger ist als unser Äußeres. Das heißt nicht, dass wir deshalb nicht auf uns achten sollen. Es ist aber wichtig, dass uns klar wird, dass unser Inneres oberste Priorität hat. Natürlich darfst du deine Markenklamotten weiterhin anziehen. Wir wollen dich nicht verändern, sondern erreichen, dass du deine Mitmenschen nicht auf ihr Äußeres reduzierst, sondern ihr Herz ansiehst.

**BIBELTEXT:**

1. Petrus 3, 3+4



## Methodische Gestaltung - Die etwas andere Modenschau

Die Jugendlichen designen aus den vorhandenen Utensilien ihr eigenes Laufsteg-Outfit.

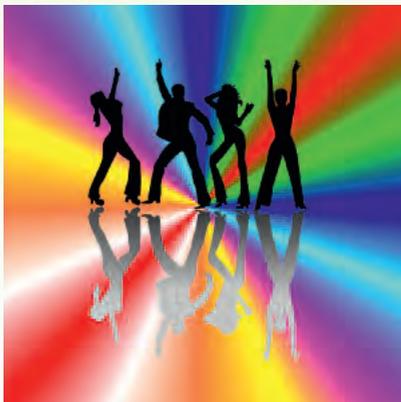
Wenn alle ihr Outfit fertiggestellt haben, steht der Show nichts mehr im Weg.

### **MATERIAL:**

Müllsäcke in verschiedenen Farben,  
Klebeband,  
Schnüre, Scheren  
Evtl. Laufsteg,  
DigiCam,  
CD-Player, Musik

Die Modenschau kann nach Belieben mit Musik, Fotos und einem Laufsteg aufgepeppt werden.

Das Programm sorgt für jede Menge Spaß bei allen.



### **Sabrina Kern, im FSJ (Freiwilligen Sozialen Jahr), Kusterdingen**

*...ist seit fünf Jahren ehrenamtliche Mitarbeiterin in der Kinder- und Jugendarbeit. Sie leitet mit Rebecca Weag eine Mädchengruppe.*

### **Rebecca Weag, Raumausstatterin und derzeit wieder Schülerin, Gomaringen**

*...seit vielen Jahren ehrenamtliche Mitarbeiterin in der Kinder- und Jugendarbeit. Sie leitet mit Sabrina Kern eine Mädchengruppe im CVJM Gomaringen.*

# Wolfshund

# FREIHEIT

**Zielgruppe:** Jugendliche 13+;  
Konfirmanden, Schulklassen,  
Freizeitgruppen

**Dauer:** knapp 10 Minuten  
Lesezeit  
**Besondere Hinweise:** Lagerfeuertauglich

## Eine Erzählung über Sehnsucht und Freiheit

Diese Geschichte von Jack London hatte wohl nicht die Absicht einer biblischen Verkündigung. Sie lässt sich aber dennoch gut als abgewandelte Version zum Gleichnis vom Verlorenen Sohn einsetzen. Hinweise dazu kommen im Anschluss an den Text.

### Die Erzählung

Die Zeit bei den Menschen hatte ihn furchtsam gemacht. Die Tage wurden kürzer und der erste Frost kam. Das war die Zeit, in der White Fang, der Wolfshund, seiner Sehnsucht nach Freiheit nicht länger widerstehen konnte. Schon seit einigen Tagen ging es im Lager ziemlich aufgeregt zu. Das Sommercamp wurde abgebaut, und der Stamm bereitete sich darauf vor, mit Sack und Pack ins Jagdlager zu ziehen. Der Wolfshund beobachtete das Treiben mit hellen Augen. Und als die Zelte abgenommen und die Boote



am Ufer beladen wurden, da wusste er Bescheid. Nun wartete er nur noch auf eine gute Gelegenheit – dann schlich er sich aus dem Lager in den Wald. In einem Fluss verwischte er seine Spuren, versteckte sich im Dickicht und wartete in aller Ruhe ab.



Es war Nacht geworden. Er dämmerte ein. Dann weckten ihn Stimmen auf. Man rief nach ihm. White Fang aber wollte nicht hören. Nach einer Zeit verstummten die Stimmen, und er kroch aus seinem Versteck. Es war nun Nacht geworden, White Fang spielte unter den Bäumen und freute sich seiner neugewonnenen Freiheit. Bald aber begann er sich einsam zu fühlen.

Er setzte sich auf die Hinterpfoten und lauschte dem Schweigen des Waldes. Wie unheimlich diese Stille war. Nun bekam er auch Angst vor den hohen Bäumen und den umherhuschenden Schatten, die Gefahr bringen konnten. Und jetzt wurde es auch noch bitter kalt. Hier draußen gab es keine warme Zeltwand, an die er sich schmiegen konnte, der Frost griff nach seinen Füßen – er hob sie abwechselnd und deckte seinen buschigen Schwanz darüber.

Ach, die Zeit bei den Menschen hatte ihn furchtsam gemacht, das Lagerleben hatte ihn geschwächt. Er konnte nicht mehr für sich selber sorgen. Seine Sinne waren abgestumpft. Über ihm knackte ein Baum, dessen Holz sich in der Kälte zusammengezogen hatte – und da packte White Fang blinde Furcht, und er rannte so schnell er konnte zum Lager zurück. Dort aber war keiner mehr. Dennoch umschlich er den verschlissenen Platz und schnupperte an den Kehrichthaufen und weggeworfenen Brocken herum. Wo einst das Zelt seines Herrn gestanden hatte, ließ er sich nieder und heulte erbärmlich den Mond an. Es war vermutlich das jämmerlichste Wolfsgeheul, was er jemals gehört hatte. Je dunkler es wurde, desto mehr freilich minderte sich seine Angst – dafür aber nahm das Gefühl grenzenloser Einsamkeit zu.

Er entschloss sich, den Menschen zu folgen und seinen Herrn, den Grauen Biber, wiederzufinden. Entlang dem Wald folgte er dem Fluss. Er rannte, ohne Pause zu machen. Er kannte keine Müdigkeit und keinen Zweifel. Er erklomm steile Ufer und Bäche, die in





Ströme mündeten, durchschwamm er. Bisweilen lief er auf dem Eis – und einmal brach er gar ein und musste verzweifelt um sein Leben kämpfen. Die ganze Nacht lief er so dahin. Nichts konnte ihn aufhalten.

Am Mittag des übernächsten Tages war er nun volle dreißig Stunden gerannt. Nun waren selbst seine eisernen Muskeln ermüdet. Jetzt trieb ihn einzig der Wille weiter. Schon vierzig Stunden war es her, seitdem er gegessen hatte, und der Hunger schwächte ihn mehr und mehr. Seit



seinem Einbruch ins Wasser war sein Fell struppig geworden, und seine Pfoten bluteten. Er lahmtete an einem Bein. Und dann begann der Schneefall. Nass war das endlose Weiß, das da vom Himmel fiel, und es verdeckte ihm die Sicht auf die Löcher im Boden. Von nun an wurde jeder Schritt gefährlich.

Inzwischen hatten der Graue Biber und die Seinen ihr Lager an der anderen Seite des Mackenzie aufgeschlagen. Hier lagen ihre Jagdgründe. Doch noch einmal hatte der Graue Biber am diesseitigen Flussufer gejagt. Denn seine Frau, Kloo-Kooch, hatte dort einen Elch entdeckt und ihren Mann alarmiert. Mit einem einzigen Schuss hatte der Graue Biber seine Beute erlegt!

Und wieder war es Nacht geworden. Immer dichter fiel der Schnee – doch White Fang lief weiter und weiter. Und endlich stieß er auf eine Spur im Schnee. Er beschnüffelte sie – und erkannte sie gleich. Voller Freude winselte er auf und folgte nun dieser Spur in den Wald hinein. Mit jedem Schritt wurden ferne Stimmen lauter und lauter. Er konnte die Menschen längst riechen, und dann sah er den Feuerschein des Lagers. Kloo-Kooch kochte, und der Graue Biber saß ihr gegenüber und verzehrte genussvoll ein Stückchen rohen Talg.

Nun kam für White Fang der schwerste Schritt. Er musste ja mit Prügeln rechnen. Doch mehr als er die Schläge fürchtete, zog ihn die Wärme des Feuers und die Gesellschaft der Menschen an. Er kroch auf den Grauen Biber zu, der ihn aufmerksam betrachtete. Langsam, Zentimeter um Zentimeter näherte sich White Fang seinem Herrn. Endlich lag er ihm zu Füßen – dem Grauen Biber auf Gedeih und Verderb ausgeliefert. Dann war die Hand des Grauen Bibers über ihm. Aber sie schlug nicht zu, sondern begann langsam sein Fell zu streicheln.



Dann zerbrach sein Herr den Talg in zwei Stücke und gab die eine Hälfte White Fang. Zuerst traute sich der Ausreißer nicht so recht. Er beroch das Stück misstrauisch und begann dann langsam darauf herumzukaue. Inzwischen wies der Graue Biber seine Frau an, White Fang noch ein Stück Fleisch zu bringen, und beschützte ihn sogar vor den anderen Hunden, während er fraß.



White Fang war im Hundehimmel! Satt und zufrieden legte er sich zu Füßen des Grauen Bibers und sah ins Feuer. Er wusste nun, daß er niemals mehr alleine durch die großen Wälder streifen wollte – er war ein Teil des Lagers, ein Diener der Menschen geworden.

Aus dem Amerikanischen von Catherine Cullers  
Trotz intensiver Recherche ist es uns leider nicht gelungen, den aktuellen Rechtsinhaber zu ermitteln. Im Falle eines Anspruchs im Rahmen der Urheberrechte bitten wir um Rückmeldung an die Adresse des Verlags. Herzlichen Dank!

## Umsetzung in der Gruppe

**BIBELTEXT:**  
Lukas 15, 11-32

Man könnte diese Abenteuergeschichte als abgewandelte Version der Story vom „Verlorenen Sohn“ einsetzen.

Mögliche Fragen an die Gruppe:

- Erinnert euch diese Story an eine andere, euch bekannte Geschichte?
- An was erinnert ihr euch in der Geschichte vom „Verlorenen Sohn“?
- An welcher Stelle gibt es Gemeinsamkeiten?



## Einige Gedanken zur Auslegung

Eigentlich ist White Fang nur ein Wolfshund. Aber er hat auch „ganz menschliche Gefühle“. Auch Tiere haben ja Empfindungen und ein Gefühlsleben (ggf. könnten die Gruppenmitglieder vom eigenen Haustier berichten).

Fühlen wir uns nicht auch manchmal „unendlich stark“ und uns wird „die Welt zu eng“? Sehen wir uns nicht auch oft als ausdauernd, als einsamer Wolf, der es mit allem aufnimmt? Ist unser Leben nicht oft auch eine Geschichte der Selbstüberschätzung? Suchen oder vermuten wir das Glück auch „irgendwo da draußen“? Wie lange jagen wir nach dem „echten“ Glück?

Diese Geschichte vom „Verlorenen Sohn“ fragt uns: Welches Gottesbild hast du? Hast du das Gefühl von Enge, wenn du an Gott denkst? Ist Gott für dich nur der Spielverderber und Miesepeter? Hat sich dieses Bild bei dir so festgesetzt? Ist dein Gottesbild so „renovierungsbedürftig“?

Doch so ist Gott: Er sagt nicht, du verbohrt, „Idiot“. Der verlorene Sohn bekommt stattdessen Edelklamotten, nobles Essen und eine Begrüßungsfete – und am wichtigsten: eine herzliche Umarmung!

Und White Fang? Er bekommt Streicheleinheiten statt Prügel, ein „Leckerli“ und persönlichen Schutz vor der Meute.

So ist Gott!

**Jack London, US-amerikanischer Journalist und Autor, 1876-1916**

*Er wurde vor allem bekannt durch seine Abenteuerromane „Ruf der Wildnis“, „Lockruf des Goldes“, „Wolfsblut“ und „Der Seewolf“.*

# Der CVJM auf Briefmarken und Poststempeln

**Zielgruppe:** Jugendliche 13+  
**Vorbereitungszeit:** ca. 45 Min.  
**Dauer:** ca. 75 Min.

**Gruppengröße:** bis ca. 16 Personen  
**Bonbon:** Bilder zu den Fragen unter [www.steigbuegel.de](http://www.steigbuegel.de)

## Eine Spiel- und Quizidee

Wie alle gesellschaftlichen Organisationen wurde auch der CVJM/YMCA postalisch mit Sonderstempeln und Briefmarken gewürdigt. Auch Absenderfreistempel gehören dazu sowie vom CVJM herausgegebene Feldpostbriefe und -karten. Einige dieser CVJM-Belege wollen wir mit den dazu gehörigen Informationen in Quiz und Spiel vorstellen.

Der erste postalische Beleg zum CVJM war ein Sonderstempel aus Barmen von 1909 zur dort stattfindenden Weltratstagung des Welt-

bundes der CVJM. Die ersten Briefmarken erschienen 1933 in Niederländisch Indien als Satz mit vier Marken, wovon eine das CVJM-Dreieck zeigt.

Die Briefmarken- und Stempelabbildungen können auf der Internetseite des Steigbügels heruntergeladen werden. Sie sind schon so zusammengestellt, wie es die entsprechenden Spiel- bzw. Quizsituationen erfordern.



### **MATERIAL:**

Marken-, Stempelbilder und Lösungsblätter unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)  
Scheren

Laptop mit Beamer oder großem Computerbildschirm  
genügend Pinnadeln

gleiche (einfache) Weltkarten (aus dem Internet) auf Wellpappe aufgezo-

gen, damit Pinnadeln eingesteckt werden können  
Klebesticks



## Ablauf

Die Gruppe wird in zwei bis vier Spielgruppen aufgeteilt. Die Gruppenstunde ist in fünf verschieden große Kapitel aufgeteilt. Spiele und Quiz werden in die laufende Information mit eingebunden. Bildeinblendungen bzw. Materialverteilung stehen als Regieanweisung in Klammern.

## Wertung

Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Wer zuerst antwortet hat den Punkt. Bei falscher Antwort dürfen die anderen Gruppen weiterraten.

Zuordnungen: Für jede richtige Zuordnung gibt es ebenfalls einen Punkt. Für jede angebrochenen 10 Sekunden, die die Gruppe vor der angegebenen Zeit fertig ist, gibt es einen Sonderpunkt.

### LÖSUNG:

Die Lösungen und Bilder stehen unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)

## Die Geschichte des CVJM

### Zur Gründung des CVJM

Die CVJM-Geschichte beginnt in Großbritannien. Dort gründete George Williams am 6. Juni 1844 einen Verein, den er Young Men's Christian Association (YMCA) nannte.

Frage: Welcher der drei Absenderfreistempel stammt vom Gründerverein?

Edinburgh – London – Manchester

(In Edinburgh und Manchester entstanden die Vereine 1854 bzw. 1845)

### Bild 1:

Drei Absenderfreistempel Edinburgh, London, Manchester

Im Jahre 1894 entstand auch eine Tonaufnahme von George Williams

Für seine Verdienste wurde George Williams von Queen Victoria geadelt. Er durfte sich nun Sir George Williams nennen. Nach seinem Tod 1905 wurde er in der Londoner St. Paul's Cathedral beigesetzt.

### TONAUFNAHME:

George Williams einspielen



Von England aus verbreitete sich die CVJM-Bewegung im Britischen Empire und bald wurden auch in den USA die ersten Vereine gegründet.

**BILD 2:**

Boston YMCA

Frage: In welcher Stadt an der Ostküste entstand 1851 der erste YMCA der USA?

Boston - New York - Norfolk

## CVJM in der Schweiz und Gründung des Weltbundes der CVJM

Schon 1847 traf sich dieser junge Mann in Genf in der „Donnerstagvereinigung“ mit anderen jungen Männern, um ihnen die Botschaft der Bibel zu verkündigen.

**BILD 3:**

Henry Dunant

1852 übernimmt die Vereinigung den Namen UCJG (Union Chrétienne des Jeunes Gens = CVJM) vom soeben gegründeten Verein in Paris.

Frage: Wer war dieser junge Mann, der später durch die Gründung einer weltumspannenden Hilfsorganisation berühmt wurde und dem 1901 der erste Friedensnobelpreis zuerkannt wurde? Henry Dunant, der Gründer des Roten Kreuzes

**BILD 4:**

Pariser Basis und Sonderstempel Paris 1955

Dunant begann nun Briefe an CVJMs in aller Welt zu schreiben. Dabei kam die Idee auf, sich zu einer Weltkonferenz zu treffen. Diese Idee wurde in die Tat umgesetzt. Am 22. August 1855 unterschrieben die Delegierten in Paris im Beisein von George Williams die Pariser Basis, bis heute die Grundlage der weltweiten CVJM-Arbeit.

Frage: Wieviele Delegierte unterschrieben die Pariser Basis? 45 – 73 – 99

**BILD 5:**

Sonderstempel 100 Jahre Bund des Schweizerischen CVJM

In Dunants Heimat konstituierte sich einige Jahre später der Bund des Schweizerischen CVJM

Frage: Wann wurde der Schweizer Nationalverband gegründet? (Genau hinschauen!) 1864



## Der CVJM in Deutschland

In Deutschland existierten in der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts viele Evangelische Männer- und Jünglingsvereine. Schon 1834 gab es in Bremen den „Bremer Hilfsverein für Jünglinge“ aus dem später der CVJM Bremen hervorging.

Als erster deutscher Verein gab sich der in Berlin den Namen CVJM. 1909 wurde die 17. Weltkonferenz des CVJM in Deutschland abgehalten. Dazu erschien die erste postalische Würdigung für den CVJM weltweit: Ein Sonderstempel.

Frage: Wo fand die Weltratstagung statt? (Genau hinsehen, dann kann man's entziffern) **Barmen-Elberfeld**

Eine weitere Weltratstagung fand 1957 in Deutschland statt.

Frage: In welchem genauen Zeitraum? **1.-12.7.1957**

Durch die beiden Weltkriege wurde die Entwicklung der CVJM-Arbeit in Deutschland zweimal unterbrochen. Sehr heftig wurden die CVJM-Aktivitäten durch die Verbote der Nationalsozialisten zwischen 1933 und 1945 eingeschränkt.

Kriegsgefangene in Deutschland durften eine amtliche Lagerpost unterhalten. So gaben polnische Offiziere im Kriegsgefangenenlager Woldenburg 1943 die folgende – äußerst seltene - Briefmarke heraus (die auch in den offiziellen Briefmarkenkatalogen geführt wird):

Frage: Welches Ereignis wurde damit gewürdigt? (Alles lesen + überlegen!)  
**20 Jahre CVJM in Polen 1923 – 1943**



### BILD 6:

SSt. Weltkonferenz Barmen 1909, vom 31.07.1909, der nur die Aufschrift „XVII. Welt-Konferenz“ trägt

### BILD 7:

SSt. Weltratstagung in Kassel

### BILD 8:

Lagerpostmarke



Nach dem Krieg musste die CVJM-Arbeit neu geordnet werden, in der britischen und amerikanischen Zone auch mit Hilfe von CVJM-Mitgliedern aus Großbritannien und den USA. Die bestehenden Bünde wurden zum Teil neu gegründet, das Christliche Jugenddorfwerk (CJD) kam hinzu. Die Bünde in den Ostgebieten fielen weg, in der DDR war CVJM-Arbeit verboten – diese wurde von der Evangelischen Kirche mit den dortigen Jungmännerwerken versehen. Am 6. Juni 1949 fand erstmals nach dem Krieg wieder ein deutschlandweites Treffen in Kassel statt.

**BILD 9:**

SSt. Jungmänner-  
pfingsten

Frage: Wie heißt das abgebildete Abzeichen (heute Logo), das bis heute die Sportarbeit im deutschen CVJM symbolisiert? **Eichenkreuz**

Hier nun einige Absender- und Sonderstempel. Ordnet diese den jeweiligen Bünden zu, d. h. die Stempel ausschneiden und bei den betreffenden Bünden aufkleben. Evang. Jugendwerk in Württemberg (ejw), Christliches Jugenddorfwerk Deutschlands (CJD), CVJM-Landesverband Bayern, CVJM Pfalz, CVJM-LV Baden, CVJM-Westbund, CVJM-Landesverband Sachsen-Anhalt, CVJM-Gesamtverband in Deutschland e.V.

**BILD 10:**

Lösungsbogen  
verteilen!

## CVJM in aller Welt

**BILD 11:**

Australien 1955

Aus Anlass des 100-jährigen Bestehens des CVJM-Weltbundes gab Australien 1955 eine Briefmarke heraus.



Frage: 1851 wurde in Australien der erste CVJM von englischen Einwanderern gegründet. Wo? **Adelaide** – Melbourne – Sidney

**BILD 12:**

Marke Uruguay  
1944 und Satz  
Uruguay 1959

Schon 1944 brachte Uruguay eine Briefmarke zum 100-jährigen Bestehen der CVJM-Bewegung heraus, gefolgt von einem Satz zum eigenen 100-jährigen Jubiläum 1959.

Frage: In wie vielen Städten Uruguays gibt es einen CVJM?  
3 – 6 – 9



Auch Brasilien gab 1944 eine Sonderbriefmarke heraus. 1891 entsandte der US-YMCA erstmals drei Bruderschaftssekretäre, einen davon nach Brasilien. So wurde dort 1893 der erste CVJM gegründet.

Frage: In welcher Stadt? Rio de Janeiro – Sao Paulo – Curitiba

**BILD 13:**  
Marke Brasilien  
1944

Auch die CVJM in Süd-Ost-Asien gehen auf amerikanische Bruderschaftssekretäre zurück. So entstand in Japan ein erster CVJM in Tokio.

**BILD 14:**  
SSt. Tokyo

Frage: Wann wurde der CVJM in Tokio gegründet?

1880 – 1886 – 1897

Heute gibt es den CVJM nahezu in allen größeren japanischen Städten. Der japanische CVJM engagiert sich mit Bruderschaftssekretären in Afrika und Bangladesh.

Der dritte US-Sekretär tat seine Arbeit auf den Philippinen, wo schon bald ein CVJM-Nationalverband gegründet wurde. Aber erst einige Jahre später kam es zu einer Vereinsgründung in der Hauptstadt Manila.

**BILD 15:**  
Marken und SSt.  
YMCA 1911 - 1986

Auf der Internetseite wird die Gründung des CVJM in Manila zwar mit 1907 angegeben, aber solche Differenzen kommen auch in anderen Ländern öfter vor.

Frage: Wann aber wurde der philippinische Nationalverband gegründet?

1891 – 1898 – 1903





In Korea wurde der CVJM 1903 gegründet. Gleich mehrere Briefmarken und Sonderstempel würdigen die CVJM-Arbeit im heutigen Süd-Korea.

**BILD 16:**  
Koreanische  
Marken und SST.  
+ Block

Die Abbildungen zeigen Marke und Block von 1953 zum 50-jährigen Bestehen des CVJM in Korea. Die Marke von 1964 wurde zum 50. Jubiläum der ersten Tagung eines CVJM-Nationalrates 1914 herausgegeben. Die nächste Marke honoriert das 75-jährige Bestehen des CVJM. Die Marke mit der angeschnittenen Weltkugel kam zum Welttreffen der Y's Men's Club (Dienstclub für den CVJM) 1982 heraus und schließlich gab es noch

eine Marke mit Sonderstempel zur Weltratstagung des CVJM-Weltbundes 1991 in Korea. Der gezeigte Block gehört übrigens zu den seltensten Ausgaben der Welt, in jedem Fall die seltenste CVJM-Marke – Auflage nur 500 Stück!

Frage: Was muss man für diesen Block, wenn er überhaupt angeboten wird, bezahlen? Ca. 800 € – ca. 1500 € – ca. 2300 € (für eine solche Rarität immer noch vergleichsweise billig!)

**BILD 17:**  
Satz Crisiswerk  
AMVJ

Kommen wir nun zu den ersten CVJM-Briefmarken überhaupt, herausgegeben im heutigen Indonesien 1933 für die Arbeit des CVJM Bandung, damals noch unter kolonialer Verwaltung.

Frage: Wie hieß der Staat damals? (mit genauem Hinsehen und einiger Überlegung lässt sich's herausfinden) **Niederländisch Indien**

Nun widmen wir uns einem ganz besonderen CVJM – dem CVJM Jerusalem.

Abgebildet ist das stattliche Gebäude des CVJM auf einer Marke herausgegeben zum 100. Jubiläum des CVJM Jerusalem 1978. Die beiden anderen

**BILD 18:**  
Marke CVJM  
Jerusalem + Block  
und Marke  
40 Jahre Israel

Marken zeigen den markanten Turm des CVJM-Gebäudes auf einer Ausgabe zum 40-jährigen Bestehen des Staates Israel. Auch auf anderen israelischen Marken, die das Stadtbild Jerusalems zeigen ist der Turm zu sehen.



Frage: Wann wurde das CVJM-Gebäude eingeweiht? 1920 - 1927 - **1933**



Darin ist übrigens der Originalnachbau des Londoner Raumes zu sehen, in dem George Williams 1844 den CVJM gründete. Das Original in London wurde im 2. Weltkrieg durch deutsche Bomben zerstört.

In Indien wurde erstmals ein CVJM 1854 in Kalkutta gegründet, doch es dauerte bis 1875 bis die CVJM-Arbeit zum Laufen kam. Vereine in Bombay (heute Mumbai) und Lahore folgten. 1891 kam es zur Gründung des indischen Nationalverbandes, der auf der vorliegenden Briefmarke gewürdigt wird.

Blickfang des Markenbildes ist das 1890 vom US-YMCA-Sekretär Luther Halsey Gulick (YMCA Springfield, Massachusetts) geschaffene CVJM-Dreieck, das Leib, Seele und Geist symbolisiert (vgl. 1. Kor.6,15).



**BILD 19:**  
Indien 1992

Frage: Wie viele CVJM gibt es heute in Indien?  
ca. 300 – ca. 700 – **mehr als 1000**

Im Nachbarstaat Sri Lanka wurde ein CVJM erstmals 1882 in der Hauptstadt Colombo gegründet; einen Nationalverband gibt es erst seit 1962.

Frage: Wann wurde in Sri Lanka erstmals ein eigener CVJM-Sekretär angestellt? 1907 – **1932** – 1949

**BILD 20:**  
Marke und SSt. 100  
Jahre CVJM + SSt.  
25 Jahre Nationalrat

Wenige postalische Belege zum CVJM gibt es aus Afrika. Zum einen vergab die ugandische Post zur Weltratstagung 1973 einen Sonderstempel, Liberia gab zum 50-jährigen Bestehen der Y's Men's Clubs einen Briefmarkensatz heraus und schließlich existiert noch ein Sonderstempel Südafrikas von 1986 zum 100-jährigen Bestehen des CVJM Kapstadt.

**BILD 21:**  
SSt. Kampala + Satz  
Liberia Y's Men's  
Club + SSt. Kapstadt

Frage: Wie heißt die auf der Weltratstagung in Kampala 1973 erarbeitete Liste von Vorhaben? Kampala Declaration – Kampala List – **Kampala Principles**

**BILD 22:**

Lösungsbogen  
verteilen!

Wir kehren zurück nach Europa. Immerhin vier CVJM-Sonderstempel gab es in Griechenland.

Aufgabe: Ordnet die 4 Sonderstempel den Ausgabeanlässen zu.

**BILD 23:**

KFUM.KFUK 1980  
Briefmarkensatz  
und SSt.+ SSt.  
Ungdomsforbundet

Eine Unmenge von Sonderstempel gaben die skandinavischen Länder heraus, vor allem zu Ferienlagern der CVJM-Pfadfinder aber auch zu diversen Jubiläen. Davon hier nur einige der wichtigsten.

In Norwegen schlossen sich CVJM (KFUM) und CVJF (Christlicher Verein junger Frauen/KFUK) 1880 zu einem Jugendverband zusammen, der 1980 sein 100-jähriges Jubiläum feierte.

Im Sonderstempel zum Jubiläum wurden die Logos von KFUM (Dreieck) und KFUK (Dreieck im Kreis) zu einer Einheit zusammengefügt.

Frage: Wann entstand der erste CVJM (KFUM) in Norwegen?  
1855 – 1868 – 1879

**BILD 24:**

ASt. KFUM KFUK  
Danmark +  
SSt. Pfadfinder-  
lager 1980

In Dänemark besteht der CVJM seit 1865.

Der Absenderfreistempel des dänischen Nationalverbandes zeigt die Logos von KFUM und KFUK, der Pfadfinderstempel drei durch das CVJM-Dreieck verbundene Blätter.

Frage: Wieviele Mitglieder hat der CVJM in Dänemark?  
4900 – 8300 – 10500

Für Schweden ein Sonderstempel von 1968 zum KFUM-KFUK-Pfadfinderverbands-treffen.

**BILD 25:**

SSt. Göteborg  
30.3.68

Frage: Wo wurde  
1855 in Schweden  
der erste CVJM  
gegründet?

Göteborg  
Jönköping  
Stockholm





Seit 1886 gibt es den CVJM in Finnland – abgekürzt NMKY für das (fast) unaussprechliche Nuorten Miesten Kristillinen Yhdistys. Drei Jahre jünger ist der Verein in Turku.

**BILD 26:**  
SSt. Turku  
15.4.1989

Frage: Seit wann gehört Finnland zum Weltbund des CVJM?  
1890 – 1899 – 1905

Zuletzt in diesem Kapitel kommen wir zum wohl kleinsten CVJM-Nationalverband der Welt: Österreich

**BILD 27:**  
SSt. 50 J. CVJM-  
Haus Wien

Frage: Wann wurde der CVJM in Wien gegründet?  
1896 – 1905 – 1911

## Persönlichkeiten des CVJM

Aufgabe: Schneidet die Briefmarken dieser Seite aus und ordnet sie den dort aufgeführten Persönlichkeiten zu. Zeit: drei Minuten

**BILD 28:**  
Lösungsbogen  
verteilen!

## Die Freizeiten des CVJM

Überall in der Welt veranstaltet der CVJM Freizeiten und Reisen.

Aufgabe: Schneidet die Stempel bzw. Briefmarken aus und befestigt sie auf der Weltkarte im entsprechenden Land. Zeit: fünf Minuten

**BILD 29:**  
Weltkarte verteilen!

Nach der Aufgabe: Zum Stempel Association Camp ist anzumerken, dass dort eine der ersten Freizeiten des US-CVJM unter den Namen „Association Camp“ (= Verbandslager) veranstaltet wurde. Inzwischen hat Association Camp eine eigene Poststation mit Ortsstempel.

## Dienst des CVJM unter Soldaten

Im Ersten Weltkrieg begann die Betreuung von Soldaten und Kriegsgefangenen durch den CVJM in Großbritannien, Kanada und Australien. Auch im Zweiten Weltkrieg wurde dieser Dienst

**BILD 30:**



fortgesetzt. Bis heute gibt es vor allem in den englischsprachigen Ländern den CVJM in der Soldatenbetreuung. Reguläre Feldpost ist portofrei – daher zählen die Feldpostkarten und -umschläge wie Briefmarken und Poststempel zu den philatelistischen Erzeugnissen. Wer sie privat verwendet muss sie frankieren.

Aufgabe: Ordnet die Feldpostbriefe auf der Weltkarte zu. Zeit: zwei Minuten

Feldpostbrief Kanada, Feldpostbrief Australien, Feldpostbrief GB, Feldpost der brit. Rheinarmee, Feldpost des Schweizer CVJM

Nach der Zuordnung: Eine Kuriosität ist der Stempel BFPO YMCA, der vom YMCA der britischen Rheinarmee und der britischen Streitkräfte in Berlin amtlich als Frankatur verwendet werden durfte. Dieser Stempel wurde dann mit dem Feldpoststempel entwertet.

## Andacht zur Weltbundslosung

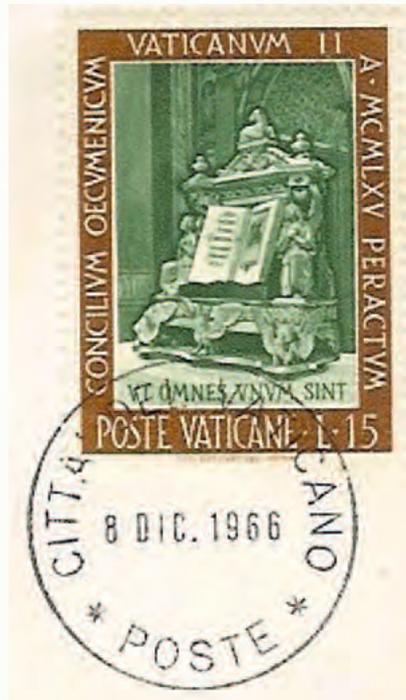
### BILD 31:

Vatikan: Ut omnes unum sint

„Auf dass sie alle eins seien, damit die Welt glaube du habest mich gesandt“  
(Johannes 17,21)

Auf einer Briefmarke des Vatikan erschien 1966 die Losung des Weltbundes der CVJM in Latein: Ut omnes unum sint.

Am 22. August 1855 trafen sich in Paris Delegierte von 320 CVJM und Jünglingsvereinen aus Europa und Nordamerika, um den Zusammenschluss und eine gemeinsame Grundlage zu beraten. Der Delegierte Abel Stevens aus New York betonte die Wichtigkeit des Zusammenschlusses der Vereine. Über ein von Stevens vorgelegtes Fünf-Punkte-Programm kam es jedoch zu einer lebhaften Ausein-





andersetzung. „Als aber auf Aufforderung des Versammlungsleiters alle niederknieten und inbrünstig gebetet wurde und man dann aufstand vom Gebet, war die Einheit vorhanden.“ Der 22-jährige französische Jura-Student Frédéric Monnier machte einen Kompromissvorschlag und die „Pariser Basis“ als gemeinsame Grundlage aller CVJM war gefunden.

Jeder von uns kann wahrscheinlich aufgrund eigener Erfahrungen von Kontroversen im CVJM berichten. Eine offene Diskussion ist zwar für die Meinungsbildung und die Entwicklung einer Gemeinschaft wertvoll, doch oft führen unterschiedliche Charaktere und gegensätzliche Meinungen zu Zerwürfnissen, die uns belasten. Solche Erfahrungen werden auch die Väter des CVJM gemacht haben, so dass sie schon 1855 folgenden Zusatz zur Pariser Basis formulierten: „Keine Verschiedenheit der Meinungen, so schwerwiegend sie an und für sich sein mag, darf, sofern sie einen Gegenstand betrifft, der zu dem eigentlichen Zweck der Vereinessache in keinerlei Beziehung steht, die brüderliche Gemeinschaft der Vereine stören.“ Der CVJM hat sich dann die Bitte Jesu aus Johannes 17 Vers 21 zu eigen gemacht und die Worte „Auf dass sie alle eins seien“ ist zur Losung des CVJM in der ganzen Welt geworden.

Auch unter den Jüngern war die Einmütigkeit offensichtlich nicht selbstverständlich, sonst hätte Jesus sie nicht zu seinem Gebetsanliegen gemacht. In Markus 9,33-37 wird uns sogar berichtet, dass die Jünger darüber stritten wer von ihnen der Größte sei. Auseinandersetzungen zwischen Christen sind uns manchmal vertrauter als die Einheit. Dabei ist diese Einheit kein Zustand den wir herstellen könnten oder müssten. Der Glaube an den einen Herrn und seine einmalige rettende und versöhnende Tat am Kreuz sind die Grundlage für unsere Einheit. Diese Einheit müssen wir also nicht mehr schaffen, sondern sie ist schon vorhanden, aber leben und entdecken wir sie? Es scheint unbegreiflich, dass Menschen, die sich alle auf den einen Erlöser beziehen, sich das Leben gegenseitig so schwer machen können. Als Christen haben wir eine gemeinsame Grundlage für unser Leben und als CVJMer ein gemeinsames Ziel für unsere Arbeit mit jungen Leuten. Uns bleibt die Herausforderung, diese Einheit zu praktizieren. So wie Jesus können auch wir Gott darum bitten, dass er uns dazu befähigt, dass diese Einheit in unserem Leben und in unserem CVJM Realität wird.

Andacht von Günter Lücking (CVJM-Westbund)

### Walter Engel, Sonderschullehrer, Rottenburg

*Sammelt schon seit über 40 Jahren Briefmarken. Über den Kontakt zu einem CVJM-Sekretär aus den USA hat er 1981 die CVJM-Briefmarken entdeckt und gesammelt.*

# Unglaublich: Ignoble-Anti-Nobel-Preise

**Zielgruppe:** Jugendliche, die sich gerne mit Kuriosum auseinandersetzen

**Gruppengröße:** Keine Beschränkung

**Vorbereitung:** 15 Minuten (Auswahl der Fragen)

**Dauer:** Vom „Lückenfüller“ bis zur ganzen Gruppenstunde

**Bonbon:** Kann auch gut auf einer Busfahrt zur Freizeit eingesetzt werden

## Eine Quiz-Idee für Spinner und welche, die es werden möchten

### Was sind die Ig-Nobelpreise?

Der Ig-Nobelpreis (von engl.: ignoble: unwürdig, schmachvoll, schändlich), gelegentlich als „Anti-Nobelpreis“ bezeichnet, ist eine satirische Auszeichnung, die von der Harvard-Universität in Cambridge (USA) für unnütze, unwichtige oder skurrile wissenschaftliche Arbeiten verliehen wird. Die Verleihung fand erstmals 1991 statt.

Preisträger kann nur werden, wer Unnützem, Unbrauchbarem oder Abwegigem wissenschaftlich auf den Grund gegangen ist.

Bedingung für eine Nominierung ist, dass die Entdeckung „nicht wiederholt werden kann oder wiederholt werden sollte“. Weiterhin muss das Forschungsthema neuartig sein – niemand darf vorher eine ähnliche wissenschaftliche Arbeit abgeliefert haben.

Die Preisverleihung findet immer im Sanders-Theatre der Harvard-Universität statt. Es kommen ca. 1.200 Gäste, um die Verleihung an die 10 Preisträger mitzuerleben.

#### **TIPP:**

Diese Quiz-Idee kann durch die Andacht: „Ganz schön crazy der Typ“ ergänzt werden. Steigbügel-Ausgabe 1/2003 (Nr. 307)



## Spielvarianten

### „Der große Preis“

#### Spielmodus

Es werden Gruppen gebildet. Diese setzen sich räumlich zusammen und bekommen eine Farbe zugeteilt. An einer Tafel oder einem Plakat werden Kärtchen oder Platzhalter für die einzelnen Fragen angebracht (>> Material 1).

Die Gruppen „füttern“ die Tafel (Platzhalter) mit Fragen (damit sind sie selber aktiv beteiligt). Dazu bekommt jede Gruppe z. B. 10 Fragen zur Verfügung. Davon wählt sie z. B. 6 Fragen aus, die sie für besonders reizvoll hält. Für jede Gruppe sind dann 6 Felder auf der Tafel vorgesehen und mit ihrer Farbe versehen.

Die Spielleitung kann entscheiden, ob die Gruppen sich die Fragen frei wählen dürfen oder ob sie z. B. gewürfelt werden. Eigene Fragen (an der Farbe erkenntlich) dürfen natürlich nicht gewählt werden.

#### MATERIAL 1:

Tafel oder Plakat mit Platzhalter-Kärtchen

### Der Stapel entscheidet

#### Spielmodus

Die Fragen stehen auf kleinen Kärtchen. Diese liegen verdeckt auf einem Stapel. Die Gruppe liest die Frage laut vor und kann innerhalb von 10 Sek. entscheiden, ob sie die Frage annehmen will. Wird die Frage angenommen und richtig beantwortet gibt es einen Pluspunkt. Es werden also Mut und Leistung belohnt. (>> Material 2)

Wird sie angenommen und nicht richtig beantwortet erhält die Gruppe einen Minuspunkt („Pech für euch“).

Will die Gruppe die Frage nicht beantworten, wird sie der benachbarten Gruppe angeboten und die ursprüngliche Gruppe erhält weder Plus- noch Minuspunkt („no risk – no fun“). Nimmt die Nachbargruppe die (schwierige) Frage an und beantwortet sie korrekt erhält sie zur Belohnung zwei Punkte (damit steht sie gegenüber der ursprünglichen Gruppe ziemlich gut da).

Bei einer falschen Antwort gibt es ebenfalls einen Minuspunkt (das ist das Risiko dabei).

Lehnt auch diese Gruppe die Frage ab, dann wird die Frage beiseite gelegt und niemand erhält Punkte.

#### MATERIAL 2:

Stoppuhr, Karten mit den Fragen



## Die Quizfragen

**Frage:** Wie lange darf die Lobesrede bei der Preisverleihung max. dauern?

1 Minute – 17,5 Minuten – 1 Stunde

**Info:** Eine Achtjährige checkt die Einhaltung der Zeit – wenn es länger geht, ruft Sie: „Mann, bist du langweilig!“



**Frage:** Wie viele Worte darf die Dankesrede des Preisempfängers max. haben?

1 (nämlich „Danke“) – 7 Worte – 9 Worte

**Info:** Es muss eine Anzahl sein, die sich nur durch 7 teilen lässt.

**Frage:** Bekommen Spechte bei der Arbeit Kopfschmerzen?

Ja, und zwar tierische – wahrscheinlich nicht – Schmerzen nicht, aber der Schnabel nutzt sich ab

**Info:** Nachgewiesen werden konnte es nicht. Aber man geht davon aus.

**Frage:** Stimmt es, dass Howard Stapelton aus Wales den Friedens-Ig-Nobel-Preis erhielt, weil er das „elektromagnetische Teenager-Schutzmittel“ erfand? Es gibt einen nervenden Ton von sich, dessen Frequenz so hoch ist, dass ihn nur die Ohren von Jugendlichen, nicht aber die von Erwachsenen hören können.

Nein, die Idee gab es gar nicht. – Ja, es stimmt. – Er hatte die Idee, aber es funktionierte nur bei unter 14-jährigen Jungs.

**Frage:** Der Ernährungspreis wurde erteilt für den Beweis, dass Mistkäfer ihre Mahlzeit durchaus penibel wählen (also „wählerisch“ sind). Ging dieser Preis an Wissenschaftler aus ...

Kuwait – Grönland – Kroatien



**Frage:** Die Anophelesmücke verbreitet die Malaria-Krankheit. Stimmt es,



dass sie sowohl auf Limburger Käse als auch auf menschliche Füße steht?  
So ein Quatsch! – Auf Limburger Käse schon, auf die Schweißfüße nicht! –  
Ja, stimmt!

**Frage:** Drei Forscher aus den USA und Israel berichten von einem 60-jährigen Patienten mit entzündeter Bauchspeicheldrüse, dem eine Nasensonde zur künstlichen Ernährung eingeführt worden war. Dem 60-Jährigen habe das einen nicht enden wollenden Schluckauf beschert.

Doch weder die Entfernung der Sonde noch die Behandlung mit Medikamenten oder „mehrere andere Manöver“ hätten Besserung gebracht. Dann aber verfielen die Mediziner auf die preiswürdige Idee, die den Schluckauf prompt und nachhaltig verscheucht habe: Eine „digitale rektale Massage“, auf gut deutsch: den Finger in den Patienten-Po stecken.

Die Empfehlung der Mediziner: Mit dieser Methode sollte man einen hartnäckigen Schluckauf stets behandeln, ehe man zu Medikamenten greift.

Stimmt das?

Nein, der Patient starb dabei an einem Herzinfarkt. – Es funktioniert nur, wenn man ihm gleichzeitig auch noch bei jedem Schluckauf einen kräftigen Klaps auf den Po gibt. – Ja, stimmt!

**Frage:** Stimmt es, dass der Japaner Yamamotu eine Methode erfand, um aus Kuh-Dung (Mist) Vanille-Aroma zu erzeugen und dass eine Eisdieler in Cambridge seither eine neue Sorte „Yum-a-Moto Vanilla Twist“ anbietet?

Absolut richtig! – Nein, das ist eine alte, aber unbekannte Methode der Beduinen, die das ganze aber mit Kamel-Dung machen – Nein, tief gefrorener Kuh-Dung löst sich in kleinste Brösel auf.

**Frage:** Stimmt es, dass ein Paar über (!) die Schuhe gezogene Nylonstrümpfe mehr Halt geben?

So ein Quatsch! Stimmt nicht, aber wenn man über die Schuhe ein paar Socken stülpt hat man tatsächlich einen besseren Halt. – Ja, unglaublich aber wahr!

**Frage:** Stimmt es, dass man herausgefunden hat, dass es inzwischen Computermäuse gibt, die in den Standby-Mode gehen sobald sich eine Katze nähert?

Nein, aber Katzen machen einen Katzenbuckel sobald sie diese künstlichen Mäuse sehen. – Es gibt Designer-Mäuse, die laut piepen, wenn eine Maus mit ihr spielt – Nein, aber es gibt ein Programm, das erkennt, wenn eine Katze über die Tastatur läuft.



**Info:** Ja, es gibt das Programm PawSense. Einmal installiert, trennt es die Tastatur vom Rechner, sobald ungewöhnliche Befehle eingegeben werden, weil der Stuben-Tiger darüber tapst. Erst wenn der Anwender „human“ tippt, wird die Verbindung wiederhergestellt. Zur Abschreckung liefert PawSense einige Warntöne mit, die jede Katze in die Flucht schlagen sollen. Der Preisgewinner im Fach Computerwissenschaft räumt ein, dass das bei tauben Katzen wenig hilft. Warum Katzen überhaupt so gern über Tastaturen marschieren, weiß er auch nicht, vermutet aber, dass sie dabei eine Art Pfotenmassage empfinden.

**Frage:** Für was kann die Menschheit heutzutage Schleimpilze als Vorbild bzw. „Coach“ genutzt werden?

Überleben in extremen Trockengebieten – Zur Behandlung extremer und chronischer Erkältung – Die Planung für ein super funktionierendes Nahverkehrssystem für Großstädte

**Info:** Man findet die optimale Route heraus, indem man einen Schleimpilz vorausschickt. Der Preis in der Kategorie ging gemeinschaftlich an die Japaner Toshiyuki Nakagaki, Atsushi Tero, Seiji Takagi, Tetsu Saigusa, Kentaro Ito, Kenji Yumiki, Ryo Kobayashi und den Briten Dan Bebber und Mark Fricker. Sie schreiben: „Wir zeigen, dass der Schleimpilz (*Physarum polycephalum*) Netze mit vergleichbarer Wirksamkeit, Fehlertoleranz und Kosten formt wie die Infrastruktur in der realen Welt – in diesem Fall das Bahnsystem von Tokyo“.

**Frage:** Ebenfalls um tierische Körperflüssigkeiten geht es bei folgender Untersuchung. Karina Acevedo-Whitehouse und Agnes Rocha-Gosselin von der Zoologischen Gesellschaft in London und ihre Kollegin Diane Gendron vom Instituto Politecnico Nacional im mexikanischen Baja California Sur perfektionierten nämlich ein Verfahren, bei dem mittels ferngesteuerter Hubschrauber, Wale Rotzproben aus dem Blasloch entnommen werden. Was wird mit diesem Rotz der Meeressäuger gemacht?



Es wird untersucht, ob die Wale krank sind – Ihr Alter wird festgestellt – Man hat herausgefunden, dass Wale damit „Liebesbriefe“ an ihre Artgenossen verschicken.



**Frage:** Den 19. Preis für Physik erhielten im Jahr 2009 keine Physiker, sondern Anthropologen (Katherine Whitcome, Liza Shapiro und Daniel Liebermann, alle drei aus den USA). Für die Beantwortung von welcher dieser Fragen erhielten sie den Preis?

Warum schwangere Frauen nicht nach vorne umfallen – Warum dicke Männer eher nach vornüber fallen als schwangere Frauen – Warum schwangere Frauen ab dem 7. Monat nicht mehr Brust- oder Kraul-Schwimmen können sondern nur noch Rücken-Schwimmen

**Info:** Dafür untersuchten sie anhand von dreidimensionaler Bewegungsanalyse bei 19 Schwangeren zwischen 20 und 40 Jahren, wie sich der Schwerpunkt der Frauen durch die Wirbelsäulenkrümmung während der Schwangerschaft verlagert. Neben der Biomechanik interessierte sich das Forscherteam aber vor allem dafür, wie sich der geschlechtliche Unterschied bei der Wirbelsäule im Laufe der menschlichen Evolution ausgebildet hat. Dafür untersuchten sie Überreste des Australopithecus, eines Vorfahren des modernen Menschen, der vor rund zwei Millionen Jahren in Afrika lebte und bereits zeitweise auf zwei Beinen ging. Bereits hier zeigten sich die anatomischen Unterschiede zwischen männlicher und weiblicher Wirbelsäule.

**Frage:** Nützliche Forschung: Wissenschaftler haben herausgefunden, bei welchem Inhalt ein Portemonnaie am wahrscheinlichsten zu seinem Eigentümer zurück findet. In einem Feldversuch hinterließen die Forscher insgesamt 240 Brieftaschen auf den Straßen der schottischen Stadt. Einige von ihnen enthielten eines von vier Fotos:

- Ein Baby, einen niedlichen Welpen, eine Familie oder ein Porträt eines Seniorpaares.
- Andere Brieftaschen enthielten eine Karte, auf der angedeutet wurde, der Besitzer der Brieftasche habe kürzlich für einen wohltätigen Anlass gespendet.
- Wieder andere enthielten keinen dieser Gegenstände.

Wie groß war die jeweilige Wahrscheinlichkeit, dass das Portemonnaie ehrlich zurückgegeben wurde? Ordnet die folgenden Prozentzahlen den Situationen zu:

88 %, 53 %, 48 %, 42 %, 28 %, 20 %, 15 %





Hinweis für Mitarbeitende: am besten macht ihr hier eine kleine Tabelle auf Papier.

<b>Antwort:</b> Gesamtsschnitt:	42 %
Babyfoto:	88 %
Welpenbild:	53 %
Familienfoto:	48 %
Seniorenpaar:	28 %
Spenderhinweis:	20 %
Ohne irgendwas:	15 %

**Info:** Keines der Portemonnaies enthielt Geld – sonst wären vermutlich viel weniger Geldbeutel zurückgegeben worden.

**Frage:** Welche der folgenden Lebensmittel wurden im Rahmen des Ig-Nobelpreises für Physik wie untersucht?

Die Bläschenbildung bei Cola mit und ohne Eiswürfel – Der exponentielle Verfall von Bierschaum – Die Auswirkung von kaltem Kaffee auf die Schönheit von Männern

**Info:** Veröffentlicht in „European Journal of Physics“, Januar 2002

**Frage:** Elefanten-Trip: Im Jahr 1962 stellten sich US-Forscher die bedeutende Frage, wie Elefanten wohl auf die Droge LSD reagieren. Der Elefant trompetete laut, kippte um und starb innerhalb einer Stunde.

Das wievielfache des „normalen“ Rauschgiftkonsums von Menschen hatten sie ihm verabreicht?

Die 1,2-fache Dosis – Nur die Hälfte, da Elefanten das „nicht abkönnen“ - Das 3.000-fache, weil es ein Dickhäuter ist

**Info:** „Offenbar reagieren Elefanten sehr empfindlich auf LSD“, folgerten die Wissenschaftler (Naja!)



**Frage:** Stimmt es, dass Hundeflöhe weiter springen können als Flöhe auf Katzen? Ja, das stimmt – Nein, so was wurde nie erforscht – Das macht keinen Unterschied, ob Hunde oder Katzen, es kommt auf die jeweilige Beschaffenheit des Fells an.



**Info:** Es wurde erforscht von Marie-Christine Cadiergues von der Ecole Nationale Veterinaire in Toulouse (Frankreich).

**Frage:** Stimmt es, dass man herausgefunden hat, dass alles was lang und dünn ist, sich irgendwann verknotet?

Nein, das gilt nur für Spaghetti und Haare von Blondinen – Nein, das ist nur so, wenn man zu billige Schnürsenkel nimmt – Ja, ein Amerikaner hat das mathematisch bewiesen

**Frage:** See-Otter haben das dichteste Fell des Tierreichs. Wie viel Haare haben sie auf einem Quadratzentimeter?

1.200 – 30.000 – 120.000

**Info:** Auf einem Quadratzentimeter Otterhaut drängen sich etwa so viele Haare wie beim Menschen auf dem ganzen Kopf – bis zu 120.000 Stück.

**Frage:** Bei McDonalds gibt es drei unterschiedliche Portionsgrößen für Pommes Frites. Die genaue Mitte zwischen der kleinen (76 g) und der großen Portion (152 g) läge bei 114 Gramm. Ist sie aber nicht. Wie viel wiegt die mittelgroße Portion tatsächlich?

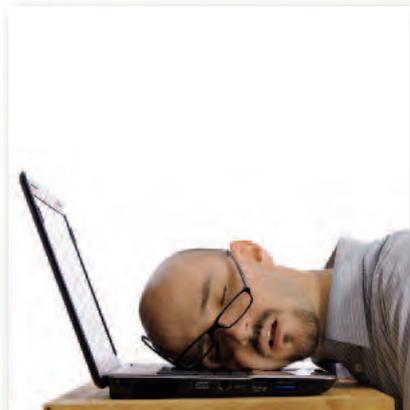
101 Gramm – 108 Gramm – 122 Gramm

**Frage:** Wie entstand das erste Croissant?

Der große Astronom Johannes Kepler (1571-1630) hatte einen französischen Hausbäcker. Als er ihn einmal bei Halbmond durch sein Fernrohr schauen ließ, inspirierte dies den Bäcker, ein halbmondförmiges Gebäck zu erschaffen.

Das Croissant verdanken wir der Belagerung Wiens durch eine türkische Armee im Jahr 1683. Nachdem Polenkönig Sobieski und Herzog Karl von Lothringen in letzter Minute die Türken zurückgeschlagen hatten, schufen die Wiener Bäcker zur Feier des Sieges ein halbmondförmiges Gebäck – das Croissant eben.

Die Franzosen waren neidisch auf die Österreicher, die seit Maria Theresia die Wiener Kipferl hatten. Sie übernahmen deren Halbmondform und machten ein Gebäck daraus, das größer war. Dieses präsentierten Sie Napoleon Bonaparte.





**Frage:** In welcher Reihenfolge beenden unsere Sinne beim Einschlafen ihren Dienst?

Kein Hören, kein Sehen, kein Schmecken und Riechen – Alles gleichzeitig, wenn man einschläft beenden alle Sinne ihren Dienst – Kein Sehen, kein Schmecken und Riechen, kein Hören.

**Info:** Wenn wir einschlafen, verlässt uns zuerst das Sehvermögen. Danach folgen Geschmackssinn, Geruchssinn, Tastsinn und zuletzt das Gehör. Die gleiche Reihenfolge gilt auch beim Sterben.

**Frage:** Als was sahen unsere Vorfahren den Schnupfen an?

Den alten Griechen galt der Schnupfen als Zeichen dafür, dass sich im Kopf zu viel Müll angesammelt habe. Der auslaufende Schleim wirke als Müllabfuhr und stelle das Gleichgewicht wieder her. Um den Gleichgewichtszustand schneller zu erreichen, empfahlen die meisten Ärzte den Aderlass. –

Die alten Römer dachten, der Kopf laufe aus und stopften sich Korke in die Nase. – Die alten Germanen dachten, es sei verflüssigte Hirnmasse und sammelten es in kleinen Töpfen.

**Frage:** Wie lange war der längste Verkehrsstau aller Zeiten?

1936 bei der Eröffnung der Olympischen Spiele von Berlin nach Dresden. Es waren 99 Kilometer. – 1980 zwischen Lyon und Paris. Es waren 175 Kilometer. – 2004 am Ende der Sommerferien die ganze Strecke auf der A8 von Stuttgart bis München.

**Info:** Als längster Verkehrsstau aller Zeiten gilt eine Autoschlange, die sich am 16.02.1980 zwischen Lyon und Paris erstreckte. Die französische Polizei gab als Staulänge 175 Kilometer an.



**Frage:** Auf seiner zweiten Amerika-Reise kam Kolumbus am 12. Juni 1494 auf der Insel Kuba an. Er meinte aber er sei wo?

in China – in Indien – auf Hawaii

**Info:** Auf seiner zweiten Amerika-Reise beschloss Kolumbus am 12. Juni 1494 auf der Insel Kuba, dass er sich in China befände. Jedes Besatzungsmitglied musste darauf einen Eid schwören. Wer diesen Eid brach, sollte, je nach Dienstgrad, mit Geldbuße, Peitschenhieben oder Zungeabschneiden bestraft werden.



## Quellen

Die komplette Liste der Träger des Ig-Nobelpreises 1991-2010 findet sich hier:

[http://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Tr%C3%A4ger\\_des\\_Ig-Nobelpreises](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Tr%C3%A4ger_des_Ig-Nobelpreises)  
Experimente zur Erhellung der Ursachen, warum Menschen das Geräusch von über Tafeln kratzenden Fingernägeln ungern hören

- das Phänomen, dass trockene Spaghetti bei Biegung meist in mehr als zwei Teile zerbrechen
- die Erforschung der Hirnströme von Heuschrecken beim Star-Wars-Betrachten
- die Erfindung eines rollenden und sich wiederholt selbst versteckenden Weckers
- die Untersuchung der Gerüche von 131 verschiedenen Froscharten unter Stress
- die Entdeckung, dass schwarze Löcher alle Voraussetzungen erfüllen, der Ort der Hölle zu sein
- die Entdeckung, dass Nasenbohren unter Jugendlichen weit verbreitet ist
- das Aufzeigen, dass Heringe offenbar mittels Färzen miteinander kommunizieren



Empfehlungen für das kommende Jahr nimmt die Jury des Ig-Nobel im Übrigen gern entgegen (marca@chem2.harvard.edu). Sie können von jedermann eingereicht werden und werden vertraulich behandelt.

## Weitere Kuriositäten

**Einen Toten zum Leben wiedererwecken.** Das Magazin „Science“ stellt die verrücktesten Forschungsprojekte vor. So wollte ein Kalifornier einen Toten wieder zum Leben erwecken.

Nach einer intensiven Auseinandersetzung mit dem ewigen Mysterium der Sterblichkeit des Menschen beschloss der kalifornische Wissenschaftler Robert Cornish in den 30er Jahren, Tote zum Leben wiederzuerwecken. Er legte Leichen auf eine Art Wippe, damit das Blut weiter zirkuliere, und spritze ihnen Adrenalin und Blutverdünner ein. Nachdem er wegen seiner umstrittenen



Experimente von der Universität verbannt worden war, setzte er seine Versuche zu Hause fort. In seinem Heimlabor kam auch eine Herz-Lungen-Maschine zum Einsatz, die er mit Staubsaugerteilen und Heizungsrohren gebaut hatte. Der zum Tode verurteilte Straftäter Thomas McMonigle erklärte seine Bereitschaft, nach seiner Hinrichtung als Versuchskaninchen für Cornish zu dienen. Die Behörden lehnten dies ab, weil sie wegen der ungewissen Rechtslage fürchteten, ein wiederbelebter McMonigle könnte freikommen.

**Offenen Auges:** Zu den Koryphäen der schottischen Universität von Edinburgh zählte 1960 der Schlaf Forscher Ian Oswald, der unbedingt herausfinden wollte, ob Menschen mit offenen Augen schlafen können. Er legte – freiwillige – Teilnehmer seines Versuchs auf eine Couch, hielt ihre Augen mit Klebeband offen, ließ Lampen vor ihren Augen an- und ausgehen, versetzte ihren Beinen schmerzhaftes Elektroschocks und dröhnte laute Musik in ihre Ohren. Die drei Testpersonen, die sich zu dem Experiment bereit erklärt hatten, schliefen der Elektro-Enzephalographie zufolge trotzdem nach zwölf Minuten ein.

Gert Presch, Systemadministrator, Gomaringen

*Seit vielen Jahren Mitglied im Redaktionsteam des Steigbügels und nach wie vor neugierig, was es alles zu entdecken gibt.*

# Spiele für viele

**Zielgruppe:** Jugendliche auf Freizeiten,  
Konfi-Camps, Gemeindefeste...  
**Dauer:** variabel

**Gruppengröße:** je nach Spiel 15 bis 100  
Spielende (oder mehr)  
**Bonbon:** sehr wenig Material

## Gruppenspiele für drinnen und draußen

Diese Zusammenstellung von Großgruppenspielen ist hilfreich, wenn man in kurzer Zeit viele Menschen spielerisch zusammenbringen möchte. Die Regeln sind einfach. Der Materialaufwand ist überschaubar. Ideal also für Gemeindefeste, Konfi-Camps, Freizeiten ...

### Atomspiel bzw. Atomspiel mit Bodenkontakt

Alle Jugendlichen bewegen sich als freie Atome schwebend im Raum oder auf dem Platz, eine dynamische Musik wird abgepielt. Sobald die Musik abbricht ruft die Spielleitung „Atom ...“ und eine Zahl, z. B. „Atom 4“. Aufgabe der Teilnehmenden ist es nun, so schnell wie möglich „Atomgruppen“ von vier Atomen (Personen) zu bilden. Wer nicht mehr in die Gruppe passt, ist als überzähliges Atom abgesprengt und setzt sich neben das Spielfeld. Oder man sucht nur Zahlen aus, durch die sich die Gruppe teilen lässt, bzw. lässt den übriggebliebenen Spieler an ein anderes Atom „andocken“. Danach schwirren die Atome wieder zur Musik frei durch den Raum, solange bis die Spielleitung die Musik abbricht und erneut eine Zahl ruft.

**MATERIAL:**  
CD-Player mit Musik



**TIPP:**

Ideal, um eine Gruppeneinteilung vorzunehmen. Außerdem ergibt das Atomspiel mit Bodenkontakt eine wunderbare Vorlage für gigantisch gute, lustige und lebensfrohe Fotos.

**Variation 1:** Zahlen nicht frei rufen, sondern erwürfeln.

**Variation 2:** Nach der Atomzahl wird noch der Bodenkontakt ausgerufen, z. B. Atom 4, Bodenkontakt 10. Aufgabe ist, dass nun nicht jeder einzelne Spieler, sondern die gesamte Atomgruppe die genannten Bodenkontakte herstellen muss. Bodenkontakte sind z. B. ein Kontakt = ein Fuß, eine Hand, ein flach auf dem Boden liegender Körper ... gespreizte Finger auf dem Boden sind 5 Kontakte, mit beiden Beinen und Kopf auf dem Boden 3 Kontakte, etc.

## Affenkrankenhaus

**MATERIAL:**

Keines

Am besten eignet sich eine größere Rasenfläche für dieses Spiel. Zudem wird eine Stelle benötigt, die als Krankenhaus markiert wird. Es werden, abhängig von der Spielerzahl, Fänger bestimmt. Die anderen Spieler sind die Affen, laufen frei herum und versuchen von den Fängern nicht abgeschlagen zu werden. Gelingt das einem Affen nicht, muss er sich setzen und warten bis ihn zwei andere Affen ins Krankenhaus transportieren. Dies geschieht, indem sie sich an je eine Seite des „kranken Affen“ stellen und dieser seine Arme um sie legt (ein Tragen wird nur angedeutet) und sie so gemeinsam das „Krankenhaus“ erreichen. Wichtig ist, dass ein Affe nur zu zweit transportiert werden kann, nicht alleine oder mit mehreren. Ein solcher Transport darf von den Fängern nicht abgeschlagen werden. Nach Erreichen des Krankenhauses können die Affen (auch der jetzt genesene) weiter herumlaufen.

Ein sehr lebhaftes Spiel, das sehr frei gespielt werden kann. Bei entsprechend großer und guter Fläche (z. B. Rasen) stören auch große Altersunterschiede nicht. Neben der Schnelligkeit ist das Abpassen des richtigen Momentes zur Rettung und schnelle Auffassungsgabe der Situation besonders gefordert. Da die eigentliche Rettung (Transport) keine Laufgeschwindigkeit erfordert, haben jüngere Spieler gute Chancen Retter zu sein. Zeichnet sich ab, dass die Fänger gegen die Übermacht der Affen chancenlos sind und die Kräfte nachlassen, kann man zusätzliche Fänger bestimmen.



## Krabbenkampf



Die Jugendlichen krabbeln auf allen Vieren, jedoch nicht wie ein Kleinkind, sondern mit dem Rücken/Po nach unten, auf dem Boden, und versuchen, mit den eigenen Armen und Beinen den anderen die Beine oder Arme wegzuziehen. Wichtig ist, dass nur gezogen wird, nicht getreten oder geschlagen! Wer auf dem Boden zu sitzen kommt, oder sich umdreht (z. B. rechten Arm links abstützen) scheidet aus. Vor dem Spiel ist es sinnvoll,

wenn sich alle Pullis oder T-Shirts in die Hose stecken, damit man besser kontrollieren kann, wer ausgeschieden ist. Bei wilderen Jugendlichen lohnt es sich auch, vorher die Schuhe auszuziehen  
...

### MATERIAL:

Keines

### TIPP:

Schiedsrichter einsetzen

## Rübenziehen

Alle Jugendlichen legen sich im Kreis auf den Boden (Bauchlage) und haken sich bei ihren Nachbarn ein. Einer (oder mehrere) ist der Gärtner und steht außerhalb des Kreises. Der Gärtner versucht jetzt einen aus der Mitte herauszuziehen (wichtig: an den Beinen, nicht an der Hose!). Wenn er es geschafft hat, ist der andere jetzt auch Gärtner. Die Jugendlichen versuchen wieder, sich ganz schnell einzuhängen und sich gegen weitere „Ernteaktionen“ der Gärtner zu sichern.

### MATERIAL:

Keines

### TIPP:

Dieses Spiel ist nicht geeignet für weinerliche Gruppen, da man Kratzer und blaue Flecken bekommen kann.



## Pizzamassage

### MATERIAL:

Keines

Alle stehen im Kreis, haben den Rücken ihres Vordermannes vor sich und massieren nach Anleitung der Spielleitung dessen Rücken.

- „Wir nehmen ein Stück Teig und kneten es gründlich durch.“ (mit beiden Händen den Rücken durchkneten, aber nicht zu fest)
- „Dann fetten wir das Pizzablech mit einem Pinsel ein.“ (mit den Fingerspitzen den ganzen Rücken „einfetten“)
- „Nun breiten wir den Teig auf dem Blech aus.“ (mit der Faust von der Mitte her zu den Rändern vom Rücken streichen)
- „Als erstes kommt Tomatensoße auf die Pizza.“ (mit der Handfläche kreisförmige Bewegungen machen)
- „Anschließend verteilen wir Champignons auf der Pizza.“ (mit einem Finger den Rücken berühren)
- „Nun legen wir Salami- oder Schinkenscheiben darauf.“ (den Handballen auf den Rücken drücken und leicht drehen)
- „Die Zwiebeln und Paprika schneiden wir erst in kleine Stücke, bevor wir sie drauflegen.“ (mit der Handkante die Messerbewegungen machen)
- „Nun kommt noch Oregano dazu.“ (mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger leicht auf dem Rücken kneifen, wie wenn man eine Prise eines Gewürzes verteilt)
- „Und zum Schluss streuen wir noch geriebenen Käse über die gesamte Pizza.“ (mit den Fingern ganz leicht auf den gesamten Rücken tippen)
- „Nun kommt die Pizza in den Ofen und wird ordentlich gebacken.“ (Hände aneinander reiben und dann die Handflächen auf den Rücken drücken)
- „Wir nehmen die Pizza wieder aus dem Ofen. Sie sieht herrlich aus!“

**Variante:** Wettermassage: Diese funktioniert ähnlich, aber auf dem Rücken des Vordermannes scheint die Sonne, regnet es, Donner, Blitz etc.





## Pferderennen

Die Spielleitung erzählt im Stil eines Radioreporters den Verlauf eines Pferderennens und alle machen dazu die vorher abgesprochenen und eingeübten Bewegungen. Wichtig ist, dass alle möglichst eng im Kreis zusammensitzen. Es beginnt damit, dass die Pferde zu den Startboxen geführt werden (mit den Händen auf die Oberschenkel schlagen, im Tempo an das langsame Traben der Pferde angepasst). Die letzten Wetten werden abgeschlossen (tuschn - wetten - wetten - wetten), die Jockeys steigen auf (Bewegung auf dem Stuhl andeuten), die Pferde scharren unruhig mit den Hufen (Bewegung mit der Hand auf dem Oberschenkel nachmachen) und dann wird der Startschuss gegeben, woraufhin die Pferde loslaufen (schneller auf die Schenkel klopfen). Nun verläuft das Rennen durch einen Parcours mit einigen Hindernissen und Stationen, die vom Spielleiter in freier Reihenfolge kommentiert werden:

### MATERIAL:

Keines

- Links- Rechtskurve - alle legen sich in die Kurve
- Hindernis - alle rufen Hui oder bei Doppelhindernis Hui Hui (und gehen mit dem Oberkörper andeutungsweise nach oben)
- Holzbrücke - mit Fäusten auf die Brust trommeln
- Wassergraben - mit Fingern am Mund blubbern
- Gras: Hände aneinander reiben
- vorbei an der Tribüne: Anfeuerungsrufe (Yeah)
- vorbei an verirrten Fußballfans (Ole ole ole ole)
- vielleicht noch eine Bahnschranke (Ding, ding, ding - und mit Zeigefingern Bahnschranke imitieren)
- Fotografen: klick – klick - klick
- durch einen Tunnel, alle ducken sich
- Zielgerade: noch schneller auf die Oberschenkel schlagen
- und Zielfoto (lächeln) und das Ziel (großer Jubel und Klatschen)

### Variationen:

- Haus auf der Rennbahn (klingeln, klopfen, durch die offene Tür weiterstarten)
- Damen, die eine Kusshand zugeworfen bekommen & Herren vor denen man die Hüte zieht
- Ehrentribüne mit der Queen (die Queen ist begeistert/langsames Klatschen) und Prinz Charles (winkt mit den Segelohren)
- Doppelkurven, zuerst in eine linke Kurve und gleich darauf in eine rechte Kurve legen



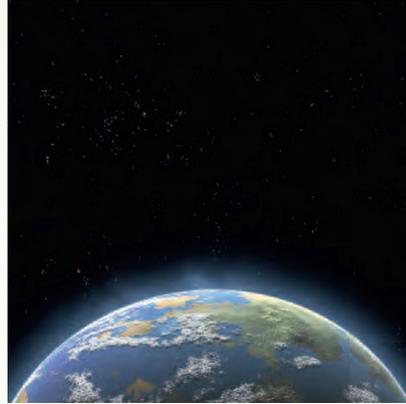
## Planetenumkreisung

### MATERIAL:

Keines

Ein Raumschiff umkreist einen Planeten und sucht einen Landeplatz. Aber alle Plätze sind besetzt. Darum muss ein anderes Raumschiff von seinem Platz weglockt und schnell dessen Platz besetzt werden. Die Gruppe fasst sich an den Händen und bildet einen Kreis, den Planeten. Zwei Jugendliche stehen außerhalb des Kreises, an den Händen gefasst als Raumschiff. Im

Uhrzeigersinn umkreist dieses Raumschiff nun den Planeten. An einer beliebigen Stelle im Kreis berührt es die Hand eines Planetenmit Spielers, der dann mit seinem rechten Nachbarn den Kreis verlassen muss und ein zweites Raumschiff bildet, das den Planeten entgegen dem Uhrzeigersinn umkreist. Beide Raumschiffe umkreisen nun den Planeten und versuchen als erstes die entstandene Lücke zu erreichen. Das langsamere Raumschiff setzt das Spiel mit Umkreisungen fort.



## Zeitungsschlagen

### MATERIAL:

Stuhlkreis, Zeitungsrolle, Eimer

Alle Jugendlichen sitzen im Stuhlkreis. In der Kreismitte steht ein Eimer. Ein Mitspieler A, der ebenfalls im Kreis steht, sucht sich eine Person B aus dem Kreis aus und schlägt ihr leicht (!) auf den Körper (vorher klären: nur Beine, nicht weiter oben!). Nun muss der Schläger A die zusammengerollte und mit Tesa fixierte Zeitung in den leeren Eimer bringen. Wenn dies getan ist, muss die inzwischen aufgesprungene geschlagene Person B hinter Person A her sein, die Zeitung aus dem Eimer nehmen und den Schläger A zurückschlagen bevor dieser sich auf den Platz von Person B gesetzt hat. Wurde Person A getroffen, muss sie weiter im Kreis bleiben.

**Variante:** Das Spiel kann auch mit mehreren Zeitungen gespielt werden.

**Tipp:** Wenn das Spiel zügig gespielt wird, macht es am meisten Spaß.



## Skorpionjagd

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt und stellt sich jeweils in ihrer Gruppe hintereinander auf. Jeder Teilnehmer hält sich nun an der Person vor sich fest. Alle zusammen bilden einen Skorpion. Jeder Skorpion besteht aus mindestens zwei Personen (können auch viel mehr sein). Die Köpfe der Skorpione versuchen nun den Schwanz des gegnerischen Skorpions zu fangen. Gefangene Schwanzenden werden zum Kopf des Fängerskorpions.

### MATERIAL:

Keines

## Gordischer Knoten

Die Jugendlichen stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen, und gehen mit vorgestreckten Armen auf die Mitte zu. Dort fassen sie mit jeder Hand je eine Hand eines anderen Teilnehmers. Alternativ können die Jugendlichen auch eng zusammenstehen und dann eine andere Hand suchen. Dadurch bildet sich ein wirrer Knäuel. Aufgabe ist – ohne die Hände loszulassen – durch Drüber- und Druntersteigen den Knoten so zu entwirren. Es entsteht eine geschlossene Menschenkette (oder auch mehrere).



### MATERIAL:

Keines

Die Unterschiede von Selbstorganisation und Führung werden deutlich und damit die Themen Macht und Kompetenz. Es können auch ein oder zwei Jugendliche außerhalb des Kreises stehen, und als „Chef“ versuchen, den Knoten zu entwirren (durch verbale Anweisung oder durch wortloses Führen).

## Spielanleitung Oma-Jäger-Löwe

Bei diesem Spiel sind Gedächtnis und das Reaktionsvermögen gefragt, es funktioniert ähnlich wie das Knobeln „Schnick-Schnack-Schnuck“. Die Jugendlichen teilen sich in zwei Gruppen auf. Beide Gruppen stellen sich gegenüber in eine Reihe auf und haben nun die Aufgabe, in eine der drei folgenden Rollen zu schlüpfen.

### MATERIAL:

Seil, Kreide oder Malerkrepp zum Markieren der Mittellinie



Es gibt die Auswahl zwischen:

- Jäger (stellt man dar, in dem man die Arme hält, als hätte man ein Gewehr in der Hand)
- Oma (stellt man dar, indem man sich nach vorne beugt, die rechte Hand hinten an den Rücken hält und vorne so tut, als würde man sich auf einem Stock abstützen)
- Löwe (stellt man dar, indem man beide Arme hochreißt und wie ein Löwe brüllt)

Jede Gruppe einigt sich nun flüsternd – ohne dass die anderen es hören – auf eine der drei Rollen und stellt sich in den beiden Reihen gegenüber auf. Auf Kommando müssen beide Gruppen ihre Rollen darstellen.

Nun gilt:

- Die Oma hat Angst vor dem Löwen.
- Der Löwe hat Angst vor dem Jäger.
- Der Jäger hat Angst vor der Oma.

Wenn beide Gruppen ihre Rollen darstellen, muss die Gruppe weglaufen, deren Rolle Angst hat. Die anderen müssen versuchen, hinterherzulaufen und die anderen abzuschlagen.

Mitspieler, die abgeschlagen wurden, müssen zur anderen Gruppe wechseln. Stellen beide Gruppen die gleiche Rolle dar, muss neu beratschlagt werden. Gewonnen hat die Gruppe,

die nach Ablauf einer bestimmten Zeit mehr Mitspieler hat, oder es gar geschafft hat, die andere Gruppe komplett abzuschlagen, so dass kein Mitspieler mehr in der gegnerischen Mannschaft ist.



## Reise zum Mond

### MATERIAL:

Keines

Die Spieler sitzen im Kreis. Die Spielleitung beginnt: „Wir machen zusammen eine Reise zum Mond. Ich nehme mir mit: ein paar Strümpfe“. Der nächste Jugendliche fährt fort, dann der dritte usw. Jede und jeder nimmt etwas mit. Die Spielleitung sagt



jedes Mal, ob der Spieler den richtigen Gegenstand mitgenommen hat oder nicht. Das Geheimnis liegt darin: Die Gegenstände müssen mit dem Anfangsbuchstaben des Vornamens des jeweiligen Spielers beginnen. Im Laufe der Zeit werden einzelne Jugendliche das „Geheimnis“ entdecken. Die Spielleitung kann dazu eine kleine Hilfe geben. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Jugendlichen (oder zumindest die Mehrheit) hinter das Geheimnis gekommen ist.

## Zipp-Zapp

Die Jugendlichen sitzen im Kreis. Jede Person fragt ihre beiden Sitznachbarn nach deren Vornamen (sofern nicht bekannt). Ein Spieler steht in der Mitte des Kreises. Der Spieler deutet dann plötzlich auf einen Mitspieler im Kreis und ruft entweder „Zipp“ oder „Zapp“. Ruft er „Zipp“, hat der, auf den gezeigt wurde, den Namen seines linken Nachbarn zu nennen, bei „Zapp“ den des rechten. Das Ganze muss sehr schnell gespielt werden. Sagt ein Spieler einen falschen oder gar keinen Namen, geht er in die Mitte des Kreises. Da der Kreis ständig in Bewegung ist, lernt man schnell die Namen der Mitspieler kennen. Das Spiel eignet sich deshalb gut für Gruppen, die sich noch fremd sind und einander kennenlernen sollen.

Variation: Wenn die Sache mit den Vornamen zu leicht wird, ist es auch möglich, dass jeder Teilnehmer eine Stadt, einen Tiernamen, eine Persönlichkeit u. a. aussucht.

**Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen**

*Sie ist seit vielen Jahren im Redaktionsteam des Steigbügel und findet es klasse, mit anderen unterwegs zu sein.*

# Geländespiel am Klondike-River

**Zielgruppe:** Jugendliche auf Freizeiten und Camps

**Gruppengröße:** 25 bis 50 Jugendliche

**Mitarbeitende:** 10 bis 20 (je nach Gruppengröße und Alter des Jugendlichen)

**Dauer:** 2 bis 3 Stunden

**Vorbereitung:** Ca. 2 Tage (inkl. Besorgung Material, Bau der Schiffe, Testlauf; Beseitigung von Hindernissen etc.)

## Ein Bachgeländespiel

Das Geländespiel ist für ein Sommerlager entwickelt worden. Der Zeltplatz lag an einem größeren Bach, der auf ca. 300 bis 400 Meter Länge verschiedene Flachwasserstellen, tiefe Stellen, flaches und steiles Ufer, kleine Stromschnellen usw. geboten hatte. Das Lagerthema Siedler und das Goldgräberthema (vgl. Steigbügel 2/2010 Nr. 336 und 3/2010 Nr. 337) gaben dann die zündende Idee. Deshalb auch der Bezug zum Klondike-River in Alaska. Mit ein bisschen Fantasie lässt sich das Spiel aber auch auf andere Themen anpassen.



### TIPP:

Erzählung  
„Wolfshund“  
von Jack London  
auf Seite 15

## Spielidee

### VORLAGE:

siehe Schiff-Bauplan  
am Ende  
von Seite 59

Die Gruppen bilden Handelsgesellschaften, welche die Goldgräberstadt Dawson am Klondike versorgen. Es ist ein langer schwieriger Weg, den Chilkoot-Pass zu überwinden und zum Klondike vorzudringen. Die ganzen Waren können nur über den Fluss Klondike geliefert werden. Allerdings ist der Klondike kein ruhiger Fluss wie der Neckar, sondern hat viele gefährliche



Stellen mit Stromschnellen, Felsen und Ähnlichem. Die Gefahr von Schiffbruch ist groß und wenn Ware verloren geht, werden die Goldgräber sauer oder es gibt Konkurrenten, welche die Ware retten und selber verkaufen.

Die Aufgabe der Gruppen ist es, wie die damaligen Händler, die Goldgräber unten am Bach mit Waren zu versorgen. Dazu können die Gruppen oben am Bach (Flachwasserbereich) Waren kaufen und ihre Schiffe (>> Vorlage) beladen.



Diese werden dann in den Strom gesetzt und treiben über die Stromschnellen nach Dawson. Dort können die Gruppen ihre Schiffe in Empfang nehmen und die Waren an die Goldgräber verkaufen. Der Erlös und die Schiffe werden wieder zur Einsetzstelle zurückgebracht. Dort kann die Gruppe neue Waren einkaufen und verschicken.

Wenn die Gruppe genügend Geld verdient hat, kann sie sogar neue Schiffe kaufen. Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende am meisten Geld verdient hat.

### **Besonderer Hinweis**

Vor der endgültigen Entscheidung für das Geländespiel sollte man einen kleinen Testlauf mit einem Schiff machen und sich das Gelände gut anschauen.

Erst dadurch sieht man die Probleme mit dem Bach. Es lässt sich auch besser einschätzen, wie viele Mitarbeitende benötigt werden und wo an welcher Stelle Stationen eingeplant werden können.

## **Spielablauf**

Es werden Mannschaften mit ca. fünf bis sechs Jugendlichen gebildet. Jede Mannschaft bekommt einen Mitarbeitenden, der die Gruppe unterstützt. Jede Gruppe erhält zu Beginn zwei Schiffe und 15 Dollar.

Am oberen Hafen gibt es zwei Händler. Einer sitzt direkt am Hafen und verkauft seine Waren. Es gilt das Prinzip von Angebot und Nachfrage: ist die Nachfrage nach einer Ware hoch, geht auch der Preis nach oben, ist die Nachfrage niedrig, sinkt der Preis. Etwas weiter weg gibt es einen zweiten Händler, der die Waren etwas billiger verkauft. Dafür ist der Weg zum Hafen etwas weiter.



Die Gruppen setzen die eingekaufte Ware auf ihre Schiffe und setzen diese selber in den Bach ein. An dieser Stelle überwacht ein Hafenmeister das Einsetzen. Die Schiffe werden von den Jugendlichen nicht direkt im Wasser begleitet. Sie können aber gerne parallel am Ufer mitlaufen. Hierzu wird der Einsetzbereich mit Absperrband markiert.

Im Bach verteilt sind je nach Bedarf weitere Mitarbeitende, die festhängende Schiffe wieder befreien.

Am unteren Teil des Bachabschnittes können die Gruppen in einem Flachwasserbereich ihre Schiffe selber aus dem Wasser nehmen. In diesem Bereich befindet sich ebenfalls ein Hafenmeister, der den abgesperrten Bereich überwacht. Treibt verlorene Ladung vorbei, gehört sie demjenigen, der sie als erstes birgt. Eine Bergung ist nur innerhalb des abgesperrten Bereiches möglich.

Hinter dem abgesperrten Bereich befindet sich ein Mitarbeiter im Bach, der alles andere abfängt. Dort abgefangene verlorene Waren bekommen die Mannschaften nicht mehr zurück. Schiffe (nur eigene) können die Mannschaften gegen eine Bergungsgebühr (15 Dollar) auslösen. Ist noch Ware auf dem Schiff, bleibt diese beim Schiff und ist in der Bergegebühr mit enthalten.

Direkt am Hafen sitzt ein Händler, der Waren zu schlechten Preisen einkauft. Auch hier gilt Angebot und Nachfrage. Wird zu viel von einer Ware angeboten, sinkt der Preis. Gibt es Mangelware, steigt der Preis.

Analog zum oberen Hafen befindet sich ein weiterer Händler im näheren Umkreis, der etwas mehr zahlt, da der Weg länger ist.

Die Preise sollten gerade bei jüngeren so kalkuliert sein, dass für jede Ware trotz teuren Einkauf und billigem Verkauf immer ein Gewinn entsteht. Verluste entstehen nur bei Verlust der Ladung oder eines Schiffes.

Mit dem Geld und dem Schiff kann eine Person der Gruppe zurück zum oberen Hafen laufen und die dortigen Teammitglieder mit Geld und Schiffen versorgen. Wenn die Mannschaften genügend Geld haben, können diese jeweils bis zu zwei weitere Schiffe erwerben. Schiffe können am oberen Hafen gekauft werden.





## Hinweise

Für das Spielende empfiehlt es sich, nicht schlagartig alle Stationen gleichzeitig zu schließen, sondern das Ende gestaffelt durchzuführen und dies den Mannschaften bekannt zu geben.

- Obere Händler haben nur noch 15 Min. geöffnet
  - Obere Händler verkaufen nichts mehr
  - Nach weiteren fünf Min. werden keine Schiffe mehr aus dem Wasser gezogen
  - Nach weiteren fünf Min. nehmen die unteren Händler keine Waren mehr an
- Dadurch sammelt sich langsam aber sicher ein großer Teil der Jugendlichen am unteren Hafen.

Die Teilnehmenden einer Gruppe bleiben nicht zusammen, sondern verteilen sich auf das ganze Spielgebiet. Dadurch ist es für die Gruppenmitarbeiter fast nicht möglich, ständig Aufsicht über ihre Gruppe zu führen. Sie haben vor allem eine koordinierende Funktion für diese Gruppe. Jeder Mitarbeiter trägt deshalb für den Bereich, in dem er unterwegs ist, die Aufsichtsfunktion. An kritischen Punkten werden gezielt Mitarbeitende eingesetzt, die in diesem Bereich vor allem eine Aufsichtsfunktion übernehmen.



## Aufgaben der Mitarbeitenden

### Gruppenmitarbeiter

- Pro Gruppe wird ein Mitarbeiter benötigt.
- Er unterstützt die Jugendlichen beim Kauf, Verkauf usw.
- Bei älteren Jugendlichen kann auch darauf verzichtet werden, da die Jugendlichen in der Lage sein sollten, sich selber zu organisieren.





### Hafenhändler (Waren werden an Gruppen verkauft)

- Der Händler sitzt am Hafen. Er verkauft auch die zusätzlichen Schiffe.
- Dieser Händler sollte in der Startphase durch einen weiteren Mitarbeiter unterstützt werden.
- Ein zweiter Händler befindet sich mit ca. 50 m Abstand im Gelände an wechselnden Stellen.
- In einem gewissen Spielraum können diese Händler mit den Preisen variieren (Prinzip: Angebot und Nachfrage).

**H**

### Hafenmeister

- Sowohl am unteren wie am oberen Hafen befindet sich ein Hafenmeister.
- Diese dienen vor allem der Aufsicht, da die Händler zu stark beschäftigt sind, um diese Funktion zu übernehmen.
- Überwachung, dass die Schiffe ohne Behinderung von anderen eingesetzt oder herausgenommen werden.
- Aufsicht über einen Teil des Spielgebietes.



### Schlepperkapitäne **S**

- Je nach Bach sind mehr oder weniger Mitarbeitende notwendig.
- Eventuell lohnt es sich, den Bach vorab von ein paar Hindernissen zu befreien.
- Die Schlepperkapitäne befreien Schiffe und schicken diese weiter.
- Wenn nötig auch Aufsicht über das Spielgebiet.

### Wrackmeister

- Sammelt hinter dem unteren Hafen alles vorbeitreibende Gut aus dem Wasser





## Hafenhändler (kaufen den Gruppen die Waren ab)

- Ein Händler sitzt am Hafen.
- Dieser verkauft auch die geborgenen Schiffe.
- Ein zweiter Händler befindet sich mit ca. 50 m Abstand im Gelände an wechselnden Stellen.
- In einem gewissen Spielraum können diese Händler ebenfalls mit den Preisen variieren, je nach Angebot und Nachfrage.
- Hier empfiehlt es sich Mitarbeitende einzusetzen, die Lust am Handeln und Feilschen haben. Dadurch kommt das Prinzip Angebot und Nachfrage besser zur Geltung.

**H**

## Läufer

- Pendeln zwischen den Häfen.
- Aufgekaupte Waren werden zum oberen Hafen gebracht, umgekehrt das Geld.
- Haben den Bereich zwischen den Häfen ein wenig im Blick.

## Reservemitarbeiter

- Je nachdem wie viele Mitarbeitende zu Verfügung stehen, ist eine kleine Reserve nicht schlecht.
- Diese können nach Bedarf an den Häfen, bei den Händlern, zum Schiffe bergen oder als allgemeine Spielaufsicht eingesetzt werden.

## Spielleitung

- Wenn möglich, sollte diese keine speziellen Aufgaben übernehmen und notfalls einspringen.
- Die Spielleitung soll die Mitarbeitenden koordinieren (trotzdem soviel wie möglich vorab klären)
- Einleiten des Spielendes

## Waren

### Lebensmittel

- Runde gelbe Softbälle
- Mehlsäcke, gehen schnell verloren oder kaputt
- Verkauf 12 – 18 Dollar
- Einkauf 24 – 30 Dollar





### **Pelze/Kleidung**

- Papprollen mit Stoffbezug
- Verkauf 8 – 14 Dollar
- Einkauf 16 – 22 Dollar

### **Whisky**

- Kleine runde Dosen (Dosenmais)
- Verkauf 6 – 8 Dollar
- Einkauf 12 – 16 Dollar

Wenn eine Mannschaft Bälle in die Dosen legt, ist das in Ordnung. Es gibt keinen Hinweis an die Mannschaften, es ist aber nicht verboten.

### **Bauholz**

- Äste, ca. 20 cm lang, 1 cm dick
- Verkauf 4 – 6 Dollar
- Einkauf 8 – 10 Dollar

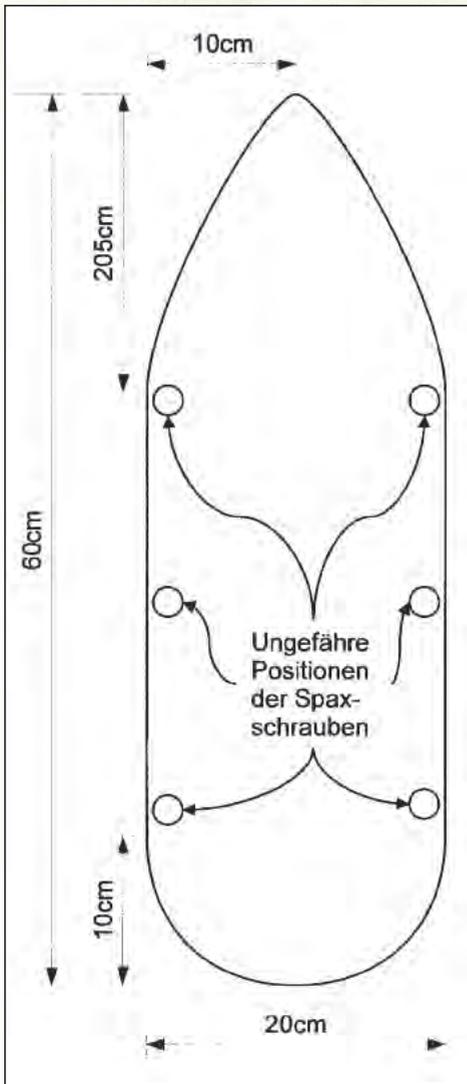
### **Seile**

- Schnur ca. 60 cm lang
- Verkauf 1 – 3 Dollar
- Einkauf 4 – 6 Dollar
- Schnur kann auch zum Befestigen der Ware verwendet werden

Die Mannschaften werden nicht darauf hingewiesen, es ist aber nicht verboten. Die Gruppenmitarbeiter können nach ein paar Runden einen dezenten Tipp geben. Die Seile müssen am unteren Hafen nicht verkauft werden. Können beim Schiff bleiben für einen neuen Transport.

### **Schiffe**

- Maximal zwei neue Schiffe pro Mannschaft
- 60 Dollar
- Bergungsgebühr  
15 Dollar  
Ware bleibt beim Schiff  
Bergungsgebühr deckt auch Ware ab

**MATERIAL:**

- 30 Schiffe (siehe Vorlage)
- Pro Schiff sechs Spaxschrauben
- Absperrband
- 60 gelbe Schaumbälle
- 60 leere Dosen
- Spielgeld
- 30 Schnüre 60 cm
- 60 Äste
- 60 Papprollen mit Stoff umwickelt

### „Jugend mit Stuhl“, Unterjesingen

*Befindet sich gerade auf dem Weg nach Emmaus (vgl. „EMMAUS: dein Weg mit Gott“). Das Team war sich bei der ersten Besichtigung des Zeltplatzes sofort einig: Da muss ein Bachgeländespiel her.*

# Die Cola- flaschen-Box

**Zielgruppe:** Grobmotoriker, die kreativ werden wollen

**Gruppengröße:** so viele, wie Colaflaschen vorhanden sind

**Vorbereitungszeit:** Material einkaufen

**Besondere Hinweise:** Vorher empfiehlt sich eine Cola-Party, um leere Flaschen abzugreifen

## Wie aus 2-Liter- Cola-Flaschen schicke Dosen werden

Wir können lernen – von den kreativen Frauen aus Südafrika! Die fertigen pfiffigen Döschen und Schmuckkästchen aus 2-Liter-PET-Colaflaschen. Eine geniale wie einfache Bastelidee. Der einzige Haken: Jede und jeder Jugendliche braucht eine leere 2-L-PET-Flasche.



### WICHTIG:

Die Flasche muss in der unteren Hälfte die Form der nebenstehenden Flasche haben, sonst funktioniert das Ganze nicht.

### MATERIAL:

Pro Person eine 2-L-PET- oder 1,5-L-PET-Flasche  
Scheren  
Serviettentechnik-Kleber  
Pinsel  
Servietten





## So geht's

Die Flasche ca. 1 cm unterhalb des Etiketts aufschneiden (an dieser Stelle wechselt die Flasche ihre Form). Es wird nur der untere Teil verwendet. Nun wird bei jeder zweiten Einkerbung ein senkrechter Schnitt gemacht, so dass fünf Laschen entstehen.

Jetzt könnt ihr schon mal testen, ob das Prinzip funktioniert. Klappt eine Lasche nach der anderen nach innen. Bis ihr zum Schluss ein kugeliges geschlossenes Kistchen vor euch habt.

Wer möchte, kann die Laschen an den Enden noch rund einschneiden (vgl. Blütenblätter).

Nun geht's ans Verziern: In Serviettentechnik wird die Flaschenbox nun noch nach Lust und Laune verziert. Trocknen lassen, fertig!



### WICHTIG:

Nur bis zum Beginn der nächsten Wölbung schneiden, sonst funktioniert später das Umklappen nicht.



### Sabine Herwig, Jugendreferentin, Tübingen

*Sagt von sich selbst, sie wäre grobmotorisch-kreativ veranlagt. Deshalb ist sie immer begeistert, wenn Kreativangebote einfach sind und dennoch gut aussehen.*

# Flag- Football

**Zielgruppe:** Für Camps und Freizeiten aber auch für Jugendgruppen, Schulklassen, Konfi-Turniere ...

**Gruppengröße:** 6 bis 30 Personen  
**Dauer:** nach Lust und Laune  
**Besonderheiten:** bei größeren Gruppen Turniervariante wählen

## Eine Alternative zu klassischen Ballsportarten

Jugendlichen auch mal etwas anderes bieten! Durch die Alternative Sport kann die Monotonie im Alltag oder in der Freizeit durchbrochen werden. Im Folgenden wird American Football bzw. eine Abwandlung dieser Sportart als eine mögliche Variante zu klassischen Sportarten wie Fußball oder Volleyball dargestellt. Zuerst gibt es eine Einführung in das Grundkonzept dieser Sportart. Danach stelle ich zwei einfache Variationen vor, welche auch ohne Detailwissen im American Football einfach angewendet werden können.



### Football – Schach auf dem Rasen

Football, auch genannt American Football, ist ein sogenannter US-Sport. Beheimatet in den Vereinigten Staaten von Amerika zeigt sich dieser Sport auch in Deutschland immer größerer Beliebtheit. In seinem Heimatland hat dieser Sport einen Stellenwert wie in Deutschland Fußball. Von Ende September bis Anfang Februar wird in der NFL (National Football League) die Meisterschaft in einer Profi-Liga ausgespielt. Neben der Profi-Liga wird auch der Wettkampf zwischen



Schulen, im besonderen Colleges und Universitäten, mit Interesse verfolgt. Im Gegensatz zu Deutschland gibt es kein starkes Vereinswesen. Sportarten wie Basketball, Baseball oder auch American Football werden als Schulsport intensiv betrieben. Der Wettkampf zwischen den Schulen hat einen ähnlichen Stellenrang wie in Deutschland der Wettkampf zwischen Vereinen.



American Football wird auch als Schach auf Rasen bezeichnet, obwohl der eine oder die andere beim ersten Kontakt mit dieser Sportart nicht auf diese Idee kommt.

Beim American Football stehen sich zwei Mannschaften mit jeweils 11 Feldspielern gegenüber. Jede Mannschaft verfügt über zwei unabhängige Mannschaftsteile, Angriff (Offence) und Verteidigung (Defence), welche sich je nach Angriffsrecht auf dem Feld befinden.

Das Spiel besteht aus Spielzügen. Im Gegensatz zum Fußball ist hier der Spielfluss also "rundenbasierend". Jeder Angriffsversuch wird besprochen und dann explizit gestartet. Ziel der angreifenden Mannschaft ist es, innerhalb von vier Versuchen eine Distanz von 10 Metern zu überbrücken. Wenn dies gelingt, erhält sie erneut vier Versuche für weitere 10 Meter, so arbeitet sich die Offence immer weiter in Richtung der Endzone der gegnerischen Mannschaft vor. Sollte sie es schaffen einen Spieler mit dem Ball in diese Zone zu bekommen, erhält sie sechs Punkte, einen sogenannten „Touchdown“ und gibt gleichzeitig das Angriffsrecht an die gegnerische Mannschaft ab. Sieger des Spiels ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.





## Das Grundprinzip

Die Offence hat zwei Möglichkeiten den Ball zu bewegen: durch ein Laufspiel oder ein Passspiel.

Beim Laufspiel wird der Ball vom Spielmacher (Quarterback) an den Läufer (Runningback) direkt übergeben. Der Runningback versucht eine Lücke in der gegnerischen Verteidigung zu finden.

Beim Passspiel wird der Ball vom Quarterback an den Fänger (Receiver) mittels eines Wurfs übergeben. Der Receiver folgt einer vorher festgelegten Route und empfängt auf dieser Route den Ball zu einem beliebigen Zeitpunkt.



Aus diesen beiden Möglichkeiten werden verschiedene Spielzüge erstellt. Vor jedem Spielzug wird ein, für die aktuelle Situation passender, Spielzug ausgewählt. Die vielen Variationen und Kombinationen machen es der Verteidigung schwer, vorab zu wissen womit sie es zu tun bekommt. Deshalb also Schach auf dem Rasen.

## Flag-Football

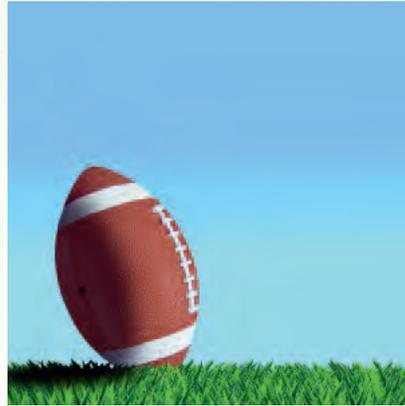
Diese kontaktfreie Variante stellt die Basis für die folgenden zwei Übungsvarianten, welche auch ohne Wissen über die Regeln von American Football angewendet werden können.





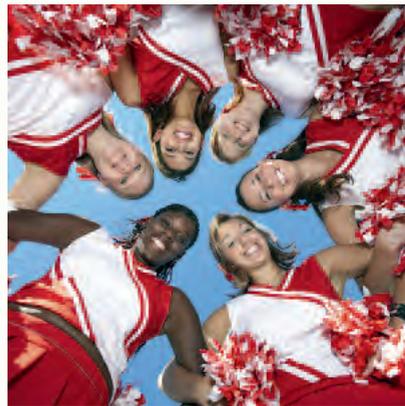
## Variante 1

Die erste Alternative bringt Agilität in das Grundprinzip durch die Entnahme der Spielzüge. Es wird weniger nach Zeit, sondern nach Versuchen gespielt. Jedes Team bekommt eine gewisse Anzahl von Versuchen (z. B. 2 bis 4) und versucht, so viele Punkte wie möglich zu erreichen. Das Spielfeld wird vereinfacht und besteht aus einem Rechteck mit variabler Größe (je nach Anzahl von Personen oder des verfügbaren Platzes). An beiden Enden des Spielfeldes gibt es eine Endzone.



Ebenfalls ist die Anzahl der Personen variabel. Zwei möglichst gleichgroße oder gleichstarke Mannschaften stehen sich gegenüber. Wie beim Fußball gibt es keine Pausen, außer bei erzielten Punkten oder wenn der Ball ins Seitenaus gelangt.

Das Spielprinzip: Beide Mannschaften versuchen den Ball in die gegnerische Endzone zu bringen. Der Ball darf von jedem Spieler zu seinen Mitspielern geworfen werden. Solange der ballführende Spieler noch nicht von einem gegnerischen Spieler berührt wurde, darf der Ball nach vorne geworfen werden. Nach einer Berührung darf der Ball nur noch nach hinten abgegeben werden und der ballführende Spieler muss an dieser Stelle stehen bleiben. Diese Regel ist ähnlich dem Dribbling im Basketball.

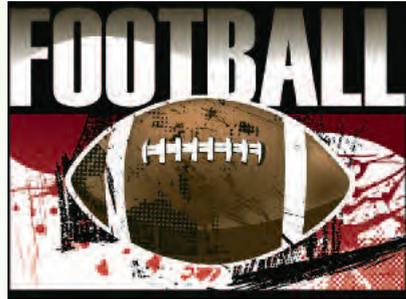


Die Mannschaft ohne Ball versucht den ballführenden Spieler zu stoppen bzw. sein Pässe abzufangen und somit selbst die Möglichkeit auf Punkte zu erhalten.



## Variante 2

Die zweite Möglichkeit ist näher am Original-Prinzip. Diese Variante kann verwendet werden wenn es sehr viele Mitspieler gibt. Es können mehrere eher kleinere Mannschaften (4 bis 7 Personen pro Mannschaft) gebildet werden. Bei dieser Variante wird auf Zeit gespielt. Je nach Fitness der Jugendlichen wird 10 bis 30 Minuten gespielt.



Auflockernd wirkt hier die Möglichkeit des Wettkampfs. Hier ist es wichtig, durch vorbereitende Wurfübungen den Quarterback zu ermitteln. Jede Mannschaft sollte eine Person haben, welche den Ball werfen kann.

Die Mannschaften stehen sich nun auf einem Spielfeld (siehe Variante 1) gegenüber und haben eine festgelegte Anzahl von Versuchen, um die Endzone zu erreichen. Vor jedem Spielzug besprechen die Mannschaften ihren nächsten Spielzug (Offence wie auch Defence).

**Stefan Schmitt, Informatiker, Holzgerlingen**

*Er ist seit 2005 Abteilungsleiter bei den Red Knights in Tübingen*