

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Dem Himmel so nah



Agenten in action



Jugend testet



Bumerang-
Bauanleitung



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Dem Himmel so nah** Kerstin Hackius
Eine Bibelarbeit zu Berg- und Talerfahrungen
- 12 Wer zuletzt lacht, lacht am besten** Martin Burger
Gedanken und Ideen zum Film „Sonnenallee“
- 20 Eine pragmatische Generation behauptet sich ..** Manfred Pohl
Gesprächsabend zur 16. Shell-Jugendstudie



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 30 Jugend testet** Sybille Kalmbach
Ein experimenteller Spielentwurf
- 38 Das mach' ich doch mit links** Sybille Kalmbach
Eine Spielidee für Links- und Rechtshänder
- 50 Duden-Spiele** Andreas Lämmle
Spielideen rund um Duden und Rechtschreibung



OUTDOOR

- 56 Agenten in action** Thomas Baumhagl, Philipp Fischer
Ein Geländespiel



KREATIV UND HANDWERK

- 61 Einen Bumerang selber bauen** Joachim Fritz
Bau- und Wurfanleitung eines Bumerangs

Gipfelglück und Talfahrten

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

Hochs und Tiefs – wir kennen beides! Wir genießen die Höhepunkte, sei es in Schule oder Beruf, in Freundschaften, in der Jugendarbeit, im Glauben. Wie gerne würden wir diese Erfahrungen festhalten, konservieren, uns verfügbar machen. Aber wir kennen auch den Stillstand, die Begrenzung, den Abstieg – anstrengende Zeiten für uns und andere. Beide Erfahrungen gehören zum Menschsein.

Kerstin Hackius stellt sich diesen Erfahrungen in der Bibelarbeit „Dem Himmel so nah“. Dabei fragt sie, wie es gelingen kann, dass Highlights in unseren Alltag hineinwirken und nimmt den Druck, ständig auf der Suche nach neuen (geistlichen) Kicks zu sein. Eine Bibelarbeit für Mitarbeitende und Jugendliche gleichermaßen.

Darüber hinaus gibt's natürlich wieder jede Menge Ideen für die Gruppen- und Freizeitarbeit: z. B. das Geländespiel „Agenten in action“ oder die Bauanleitung für einen Bumerang.

Wir wünschen Euch viele gute Impulse durch diesen Steigbügel!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam
Ihre/Eure

Helke Volz



Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Steigbügel **Passwort:** Himmel

Dem Himmel so nah

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: ab 8 Personen
Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten

Dauer: ca. 45 -60 Minuten
Die Andachtsideen können auch als einzelne Bausteine zu einer Andacht ausgestaltet werden.

Eine Bibelarbeit zu Berg- und Talerfahrungen im Leben anhand von Markus 9,2-10.

Einmal ganz oben ankommen im Leben wie im Glauben! Wer wünscht sich das nicht?! Das gilt ganz konkret, wenn man einen Berg besteigt, aber auch im übertragenen Sinn, wenn man eine Aufgabe, eine Situation bzw. ein Problem zu meistern hat, das wie ein Berg vor einem liegt. Wie man Berg- und Talerfahrungen im Leben wie im Glauben angehen kann, dazu möchte diese Bibelarbeit einige Anregungen geben.



BIBELTEXT:

Markus 9,2-10

Dem Himmel näher kommen

Jeder, der schon einmal einen Berg erklommen hat, kennt das Gefühl: Ich habe es geschafft. Der Himmel ist zum Greifen nah, hier will ich bleiben, mich nie mehr fortbewegen. Majestätisch liegt dann die Bergwelt vor einem und man spürt die Größe Gottes ganz unmittelbar. Tief will man dieses fast unbeschreibbare Gefühl in sich aufsaugen. Am liebsten würde man diesen Augenblick konservieren, wenn es ginge. Wer oben ist, denkt nicht mehr daran, was es geko-



stet hat, dorthin zu gelangen. Das Hochgefühl überstrahlt jede Strapaze. Oben angekommen, denkt man weder an den beschwerlichen Aufstieg noch an den Aufbruch wieder bergab. Still genießt man, was vor einem liegt und man möchte sich eigentlich überhaupt nicht mehr bewegen.

Ungefähr so, stelle ich mir vor, haben sich wohl auch die drei Jünger gefühlt, die mit Jesus auf den „hohen Berg“ hinaufgestiegen waren, wie es in Markus 9,2-10 überliefert wird. Petrus, Johannes und Jakobus sind dabei ganz allein mit Jesus unterwegs - sozusagen ganz exklusiv. Sicherlich genießen sie es, hier etwas Besonderes mit ihrem Herrn und „Meister“ (Rabbi) zu erleben – mal ohne die anderen Jünger eben. Aber als sei diese Exklusivität noch nicht genug, passiert hier wirklich Außergewöhnliches vor ihren Augen: Jesus verwandelt sich in eine Lichtgestalt, so, als wäre er „gar nicht von dieser Welt“, ja als sei er bereits auferstanden, glänzen seine Kleider so, wie wir es sonst nur von himmlischen Wesen her kennen.

Dazu erscheinen vor ihnen Elija und Mose, von denen im Alten Testament berichtet wird, wie sie förmlich in den Himmel entrückt bzw. selbst von der Herrlichkeit Gottes erstrahlen (vgl. dazu 2. Könige 2,11; 5. Mose 34,4-12 und 2. Mose 34,29-35). Die beiden reden mit Jesus. Worum es dabei geht, erfahren wir zunächst nicht. Wir ahnen im weiteren Verlauf nur: hier geschieht etwas Eigenartiges, um nicht zu sagen etwas Einzigartiges!

Nur Petrus durchbricht die andächtige, ehrfürchtige Stimmung mit seinem Vorschlag: „Wir wollen drei Zelte aufschlagen: eins für dich, eins für Mose und eins für Elija.“ (Zitiert nach BasisBibel NT). Es ist gerade, als zerschnitt jemand die feierliche, heilige Atmosphäre mit diesem praktischen Vorschlag und doch ist das so menschlich. Da geschieht etwas absolut Einmaliges und wir versuchen einerseits es in Worte zu fassen und es andererseits zu konservieren. Petrus reagiert hier so typisch für uns Menschen: Wir wollen das Himmlische festhalten, es bei uns halten. Ganz egal, wie es sich uns auch zeigen mag (bei Elija war es das „leise Säuseln“, vgl. 1. Könige 19,12).

Es ist so menschlich, dass wir Gottes Gegenwart begreifen, sie in unserer Gedankenwelt fassen möchten. Doch diese Geschichte macht uns einmal mehr begreiflich, dass wir weder über Gottes Gegenwart verfügen, noch sie recht beschreiben können. Denn unsere Sprache ist immer nur eine welt-





liche, ungenügende Hülle für die Herrlichkeit Gottes. Dies zeigt sich auch, wenn Markus im dritten Vers sie so beschreibt: „Seine (Jesu) Kleider wurden strahlend weiß – kein Tuchhersteller dieser Welt kann Stoff so hell machen.“ (Basisbibel NT).

Unsere Vergleiche hinken und unsere Worte sind oft ungenügend. Und doch möchten wir mit unserem Stammeln, mit unseren Aktionen, mit unseren inadäquaten Sätzen zum Ausdruck bringen, was uns tief bewegt. Vielleicht schweigen daher auch die anderen beiden Jünger. Mag sein, dass sie noch mehr davon wissen, dass wir Gottes Gegenwart nicht in der Hand haben, dass wir solche Gipfelerlebnisse auskosten und uns einfach von der Gegenwart Gottes beschenken lassen müssen.

Es fällt so schwer, dafür nichts tun zu können. Wir würden oft jeden Berg besteigen, wenn wir das „machen“ könnten: Gott begegnen. Doch Markus ruft uns hier ganz deutlich in Erinnerung: Gott lässt sich nicht an einen bestimmten Ort binden und mit ihm auch nicht Mose, Elija oder Jesus. Mag sein, dass wir sie gerne an einem Ort wüssten, wo wir ihnen sicher begegnen können, so wie das Volk Israel damals während der Wüstenwanderung immer wieder im Zelt der Begegnung die Nähe Gottes suchte. Doch wenn wir die Geschichten von Mose, Elija und Jesus anschauen, dann merken wir sehr schnell, dass Gott sich meist ganz anders zeigt, als wir es erwarten. Vielleicht geht Markus deshalb auch in seiner Erzählung nicht weiter auf den Vorschlag des Petrus ein, der ja eigentlich nichts anderes machen möchte, als Gott eine Wohnung zu geben, ihn an einem bestimmten Ort erfahrbar zu machen. Eigentlich eine ganz einleuchtende Sache, die er da verfolgt. Aber auch da geschieht wieder etwas völlig Überraschendes. Nicht Jesus reagiert auf das Ansinnen von Petrus, sondern Gott selbst tritt auf den Plan. Markus beschreibt, wie eine Wolke heraufzieht, aus der eine Stimme sagt: „Das ist mein Sohn, ihn habe ich lieb. Hört auf ihn!“ (V7) Das erinnert einen natürlich an Jesu Taufe, als Gott zu seinem Sohn spricht, ihn annimmt, ja ihn als Sohn Gottes ausweist (vgl. dazu Markus 1,9-11). Es mag uns aber auch an die Wüstenwanderung des Volkes Israel erinnern, bei der Gott in der Wolke mitwandert.





„Das ist mein Sohn, ihn habe ich lieb. Hört auf ihn!“ – das sind Worte, die nachklingen. Die haben einen Wow-Effekt. Das ist erfahrungsmäßig nicht mehr zu toppen. Gott spricht und Petrus, Johannes und Jakobus sind mitten dabei. Jesus wird hier als Sohn Gottes benannt, was ihn nochmals aus der Trias mit Elija und Mose heraushebt. Mit diesen Worten ist der Höhepunkt, der Gipfel der Geschichte erreicht. Danach kann es nur bergab gehen.

So bleibt nun auch nur noch der Abstieg. Dabei schärft Jesus Petrus, Johannes und Jakobus ein, über das Erlebte Stillschweigen zu bewahren. Was ihnen wohl reichlich schwer gefallen sein dürfte. Denn wenn man schon etwas Tolles erlebt, möchte man das doch unbedingt weiter erzählen. Aber die Zeit scheint dafür noch nicht reif genug zu sein. Denn was jetzt kommt ist die eigentliche Aufgabe: zurückzugehen in den Alltag. Nach unten gehen mit dem Erlebten, das einen verändert hat. Da drängt sich doch sogleich die Frage auf: Geht das denn? Möchte man nicht immer am liebsten über die Höhepunkte schwelgen?! - Da war die Gemeinschaft auf der Freizeit so klasse, da war Gott in der Abendandacht so nahe, da habe ich endlich bei einer Bibelarbeit begriffen, dass Gott auch mich liebt... Auch uns fällt das schwer, den Gipfel hinter uns zu lassen mit all den Empfindungen und in die Niederungen des Alltags zurückzukehren. Vielleicht machen wir das ja auch ganz ähnlich, wenn wir darüber reflektieren, wie wir das Erlebte einordnen können. Die Jünger tun das zumindest, wenn sie bei ihrem Abstieg über die Frage nachdenken: Was hat das zu bedeuten, wenn wir über diese Erfahrung schweigen sollen, bis Jesus auferstanden ist? Haben wir schon was erlebt, das wir später erst begreifen werden?

Gipfelerlebnisse lassen uns nicht in Ruhe. Wir kommen mit ihnen nicht einfach wieder in unseren Alltag zurück, als sei nichts geschehen. Solche Erfahrungen verändern uns tief und damit können sie auch ihre Strahlkraft über den besonderen Moment in unserem Leben hinaus haben. Gipfelerfahrungen lassen uns auch im Alltag über den Horizont hinausblicken. Sie erinnern uns daran, dass es da noch weitergeht. Und genau das ist besonders wichtig, wenn wir uns gerade nicht auf dem Hoch befinden, sondern wenn uns alles fraglich erscheint. Wenn wir nur noch raus wollen aus dem Jetzt und Hier.





Das besingt übrigens auch Xavier Naidoo in seinem Lied „Alles kann besser werden“ ganz trefflich.

Die Kunst ist nicht, möglichst viele Höhepunkte im Leben zu haben. Das würde uns nur ständig nach neuen Kicks jagen lassen. Ich glaube, was das Leben reich macht, ist, wenn es gelingt, die besonderen Erfahrungen in den Alltag mitzunehmen und sie für die Tiefs in unserem Leben fruchtbar zu machen. So, dass ein Stück Himmel in unser Leben hineinstrahlt, das uns weiterträgt, gerade auch wenn es zum Weinen und zum Aus-der-Haut-Fahren ist.

Immer wenn ich meine, ich packe etwas nicht, dann habe ich eine besondere Berggeschichte vor Augen: Wir stiegen im Rahmen eines YoungLife-Camps früh morgens auf einen Berg. Ich hatte nicht gedacht, dass das für eine Teilnehmerin zur echten Herausforderung werden würde. Sie hatte nicht nur Höhenangst, sondern sie hatte wirklich Sorge, ob sie das körperlich schaffen würde. Wir gingen ganz am Ende der riesengroßen Campgruppe und sie blieb immer wieder stehen, atmete und brauchte Zuspruch, damit sie weitergehen konnte. Ich betete, dass sie es bis oben schaffen würde. Doch als wir ungefähr Dreiviertel des Aufstiegs hinter uns hatten, sagte sie: „Ich bleibe jetzt hier! Du kannst ruhig weiter gehen, aber ich habe hier meinen Gipfel erreicht!“ Was für ein Satz: Ich habe meinen Gipfel erreicht. Wie oft denken wir, dass wir erst am Ziel sind, wenn wir ganz herangekommen sind, dabei wird oft so ein Etappensieg übersehen. Die Teilnehmerin war für sich am Gipfel angekommen, auch wenn manche noch weiter gingen. Für sie war das ein Erlebnis, das ihr Zutrauen gab. „Das hätte ich nie gedacht, dass ich so weit komme“, sagte sie, als wir wieder auf dem Campgelände waren. Wie oft übersehen wir das?! Unsere Hochs, die für andere ganz normal sind, unsere scheinbar kleinen Erfolge, Gipfelgefühle mitten im Alltag.

Mag sein, dass wir es uns manchmal etwas spektakulärer wünschen. Doch dann können wir uns an Elija erinnern, der in unserem Text genannt wird. Er wartete auch auf Gottes großes Auftreten im Feuer, im Sturm, im Erdbeben, doch dann kam er in einem „leisen Säuseln.“ Gerade ganz anders, als er es erwartete. Auch das können wir mitnehmen in unsere Hochs und Tiefs des Lebens.



Praktische Ideen

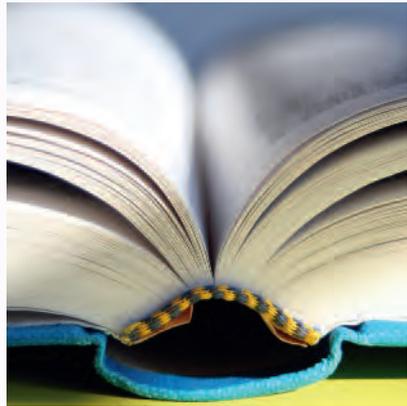
Ein Gruppenabend zum Thema „Dem Himmel so nah“ könnte folgendermaßen aussehen (natürlich können auch nur einzelne Elemente daraus benutzt werden).

Postkarten mit Berg- und Tal-Ansichten auslegen. Jeder wählt eine aus, die ihn anspricht. Danach folgt ein Austausch unter folgenden Fragestellungen: Was spricht dich an? Wo wärst du gerne? Welche Berg- bzw. Tal-Erfahrungen verbindest du damit? Was waren deine Hochs/Tiefs in dieser Woche? (> >Material 1)

MATERIAL 1:
Postkarten
mit Berg- und
Talan-sichten

Bibliologisches Lesen zu Markus 9,2-10

Zu diesem Text passt auch ganz wunderbar die Methode des Bibliologs, bei der man mit dem Text in einen Dialog tritt. Dabei kann jeder in eine Rolle hineinschlüpfen, die nacheinander angeboten werden und spricht dann als diese Person: z. B. „Ich, Petrus, finde ...“ Allerdings sollte man diese Methode eigentlich in einem Grundkurs erlernen, um sie sicher anzuwenden. Was aber auch an einem Gruppenabend sehr viel an Spannung und neuer Erkenntnis verspricht, ist, den biblischen Text zu lesen und ihn mit den nachfolgenden Fragen zu unterbrechen und sich dann in die genannten Personen hineinzusetzen.



Kurze Anleitung zum Bibliologischen Lesen

Eine mögliche Einleitung für das bibliologische Lesen könnte dann lauten: Wir wollen heute einmal mit einer biblischen Geschichte in einen Dialog treten. Ganz in diesen Text eintauchen, quasi hautnah mit dabei sein. Aber keine Sorge, man muss dazu nicht spielen! Um sich ganz in die Erzählung hineinbegeben zu können, werde ich immer wieder den Text unterbrechen und euch bestimmte



Rollen anbieten. Wer mag, kann dann einfach als diese Person laut ihre Gedanken äußern. Wenn jeder das aber nur in der Stille tut, wird es vielleicht etwas meditativ, aber auch das lässt einen tief in die Geschichte hineinfinden. Alles hat seinen Platz. Es gibt dabei kein richtig oder falsch. Also traut euch ruhig, eure Gedanken und Gefühle auszudrücken. Vielleicht hilft es euch, die Augen zu schließen, um ganz in den biblischen Text hineinzufinden:

„Wir verlassen jetzt (Ort) und begeben uns in ein anderes Land, in eine andere Zeit ... Jesus ist dieses Mal nicht mit allen Jüngern unterwegs, sondern nur drei aus seiner Schar sind mit ihm auf dem Weg. Petrus, der immer gern in der ersten Reihe ist, ist natürlich mit dabei, aber auch Johannes, der manchmal auch der Lieblingsjünger genannt wird und sein Bruder Jakobus. Alles Männer der ersten Stunde, wurden sie doch als erstes berufen. (Je nach Gruppe und Vorkenntnissen noch etwas mehr zu den Jüngern einfließen lassen.) Sie steigen nun einen Berg hinauf. Und da heißt es in der Schrift:

BIBELTEXT:

Markus 9,2a

Markus 9,2a lesen (...mit sich.)

Nach Vers 2a innehalten und fragen: Stell dir vor, du wärst Johannes oder Jakobus. Wie ist es, mit Petrus und Jesus auf den Berg zu steigen? Welche ersten Gedanken gehen dir durch den Kopf?

(Verschiedene Antworten abwarten! Dann euch bedanken: Danke, dass ihr Jakobus und Johannes die Stimme geliehen habt!).

BIBELTEXT:

Markus 9,2b

Markus 9,2b lesen (...ganz für sich waren.)

Ihr seid jetzt Petrus. Wie ist das ganz exklusiv mit Jesus und den beiden anderen auf dem hohen Berg zu sein? (Verschiedene Antworten abwarten! Dann euch bedanken: Danke, dass ihr Petrus die Stimme geliehen habt!).

BIBELTEXT:

Markus 9,2c

Markus 9,2c bis 5 lesen (...eins für Elija.)

Ihr seid jetzt Jakobus. Was geht dir durch

Kopf und Herz, wenn du den Vorschlag des Petrus hörst? (Verschiedene Antworten abwarten! Dann euch bedanken: Danke, Jakobus!).





Markus 9,6-9 lesen (...vom Tod auferstanden ist.)

Du bist jetzt Johannes. Welche Gedanken hast du beim Abstieg nach unten?

Wie ist das, mit niemandem über das Erlebte reden zu können?

Was geht dir dabei durch Kopf und Herz? (Verschiedene Antworten abwarten!

Dann euch bedanken: Danke, dass ihr Johannes die Stimme geliehen habt!)

BIBELTEXT:
Markus 9,6-9

Markus 9,10 lesen

Danach: Danke, dass ihr Petrus, Johannes und Jakobus eure Stimmen geliehen habt. Sicherlich wäre es spannend, sie noch ein Weilchen weiterzubegleiten. Doch für heute wollen wir uns von ihnen verabschieden und kehren wieder nach X. (Ort) zurück.

(Wer mag, kann die gesamte Geschichte nochmals lesen. Wenn man die Gedanken der Bibelarbeit noch einbringen möchte, dann nach dem bibliologischen Lesen.)

BIBELTEXT:
Markus 9,10

Mögliche Weiterführung

Diese Gedanken können weitergeführt werden z. B. durch eine Liedandacht zu „Alles kann besser werden“ von Xavier Naidoo.

Kerstin Hackius, Jugendpfarrerin, Ludwigsburg

... die genau weiß, dass das Runtersteigen vom Gipfel genauso eine Aufgabe ist, wie das Ankommen ganz oben.

Wer zuletzt lacht, lacht am besten

Zielgruppe: Jugendliche
ab 14 Jahren

Gruppengröße: egal

Vorbereitungszeit: ca. 2 Stunden

Dauer: ca. 2,5 Stunden

Besondere Hinweise: Kann gut an einem
Wochenende, bei
einer Freizeit o. Ä.
eingesetzt werden.

Ein Film, der hinter die Mauer blickt

Im Film „Sonnenallee“ wird auf humoristische Weise das Leben Jugendlicher in Ost-Berlin im Jahr 1973 geschildert. Dabei ist der Film nicht immer geschichtstreu und überzeichnet bewusst typische Probleme der DDR-Bürger, um einen Film zu schaffen, den jeder versteht, ohne vorher ein Geschichtsbuch gelesen haben zu müssen, wie der Regisseur Leander Haußmann in einem Interview anmerkt. Der Entwurf nimmt Jugendliche in die Welt des Films hinein und regt an, sich mit der eigenen Identität auseinanderzusetzen.



Hintergründe

Geschichtlicher Hintergrund

2011 jährt sich der Mauerbau zum fünfzigsten Mal. Dass 1989 die Mauer gefallen ist, und damit der Weg zur deutschen Wiedervereinigung geebnet wurde, ist ein ebenso historisches Datum, wie 1961, als sie errichtet wurde. Was hinter der Mauer geschehen ist, wie sich das Leben in der ehemaligen DDR abspielte, das wissen die Menschen aus den „neuen Bundesländern“, die die Zeit selber erlebt haben, am besten. Die „Wessis“ kennen es von Besuchen, familiären Kontakten oder aus Berichten in den Medien. Seit der Wiedervereinigung gibt es im-



mer wieder Filme, die sich mit dem Leben „drüben“ auseinandersetzen – mal auf ernste Art und Weise, wie z. B. „Das Leben der Anderen“ mal auf lustige – wie „Sonnenallee“ von Leander Haußmann. Ein Streifen, der als Film über die DDR-Vergangenheit überaus erfolgreich war, weil er Phantasie und Wirklichkeit vermischt, wie er aus realistischen und phantastischen Elementen eine Geschichte erfindet, in der nicht „die“ DDR, sondern konkrete Menschen in der DDR – in diesem Fall eine Clique siebzehnjähriger Schüler – im Mittelpunkt stehen. Deshalb bietet der Film etlichen Jugendlichen aus Ost und West viele Gemeinsamkeiten, wenn man ihn so nimmt, wie er sich in erster Linie präsentiert: als Unterhaltungsfilm für ein junges Publikum. Gerade aus diesem Grund eignet er sich in guter Weise dafür, in der Jugendarbeit gezeigt zu werden.

Inhalt

Grau in grau stellt sich der „Wessi“ die DDR vor. Dass hinter der Mauer auch der (Berliner) Bär steppt, zeigt Leander Haußmann in seinem schrägen Debütfilm über die 70er Jahre. Mitten durch die Sonnenallee in Berlin verläuft die deutsch-deutsche Grenze. Während auf der West-Seite Leute neugierig von Aussichtsplattformen „Zonis“ wie Affen im Zoo beobachten, versuchen die Bewohner der anderen Seite, am kürzeren Ende der Sonnenallee, ein halbwegs normales Leben zu führen. Die Jungs und Mädels hauen auf die Pauke und wollen sich fernab der Staatsideologie amüsieren. Wie stellt man sich das Leben aus der Sicht eines Jugendlichen vor? Viele Freunde, coole Partys, die erste große Liebe, der erste Kater, die Schulzeit ist vorbei oder ihr Ende ist jedenfalls nahe. Man rebelliert gegen die Familie oder gleich gegen alles, träumt von der großen Freiheit und lässt sich von der Musik seiner Zeit mitreißen. Der 17-jährige Michael Ehrenreich, kurz Micha, die Hauptfigur in „Sonnenallee“, stellt sich auch so einiges vor, nur stößt er oft an die engen Grenzen des Lebens im sozialistischen Alltag. Michas Geschichte spielt Mitte der 1970er Jahre in Berlin in der Sonnenallee, einer Straße, deren längerer Teil im Westen liegt, während der kürzere im Osten verläuft. Micha hat den Ostteil erwischt. Wie seine Freunde besucht Micha eine Erweiterte Oberschule und steht kurz





vor dem Abitur. Politik ist Micha ziemlich egal. Hier kommt er ganz nach seinem Vater, der die politischen Verhältnisse zwar nicht für gut befindet, sich aber insgesamt mit dem System abgefunden hat. Ganz im Gegensatz zu Michas Mutter, die auf den ersten Blick eine parteitreue und naive Seele zu sein scheint, sich im Geheimen aber auch mal in den Westen wünscht. Der Abschnittsbevollmächtigte (ABV) merkt von ihrem Fluchtversuch nichts, obwohl er überall Verrat wittert: Er observiert wahl- und planlos. Micha und seine



Freunde Mario, Wuschel und Brötchen hat er ständig im Blick. Die Clique trifft sich regelmäßig und hört gerne West-Platten wie die von den Rolling Stones. Während einer Sturmfrei-Party sammeln alle erste Erfahrungen mit Drogen. Die Folgen bekommen Micha und Mario durch einen Schulverweis zu spüren. Micha ist schwer verliebt und zwar in das begehrteste Mädchen der Straße, die unerreichbare, wunderschöne Blondine Miriam. Doch die knutscht lieber mit einem „Schicki-Micki-Wessi“, der regelmäßig in den Osten kommt. Micha muss wirklich alles geben, um sie für sich zu gewinnen. Als er beginnt, seine eigene Geschichte in Tagebüchern aufzuzeichnen, wird ihm seine ablehnende Haltung gegenüber der DDR bewusster. Hinzu kommt, dass Wuschel bei einem Grenzalarm fast erschossen wird, während sich Mario von der Stasi anwerben lässt. Die Clique ist am Ende des Films erwachsener geworden und hat trotzdem den Spaß am Leben nicht verloren: Scheinbar alle Bewohner der Sonnenallee tanzen auf die Mauer und die Grenze zu. Die Grenzer lassen sich anstecken, wenn auch nur ein wenig – und die Grenze bleibt (vorerst) geschlossen.

Ideen zur Umsetzung

Baustein Tagebuch

Micha schreibt Tagebücher, um Miriam sein Leben zu Füßen zu legen. Tagebücher sind eine gute Möglichkeit, aufzuschreiben, was man erlebt hat, was man denkt und wie man das Leben wahrnimmt.

Aufgabe an die Jugendlichen: Stellt euch vor, ihr müsstet wie Micha, ein Tagebuch neu erfinden. Was würdet ihr hineinschreiben? Nehmt euch zwei bis drei Situationen vor und beschreibt, was euch dabei wichtig ist. Das kann ein



besonderes Ereignis sein, eine Entscheidung, die ihr getroffen habt oder ganz alltägliche Dinge.

Alternative: Wer nicht schreiben will, kann auch ein Bild mit verschiedenen Situationen malen.

Die Ergebnisse werden in Kleingruppen vorgestellt.



Baustein: Andacht

Micha und seine Clique sind „ganz normale“ Jugendliche – auf der Suche nach ihrem Platz im Leben. Sie probieren einiges aus, widersetzen sich den Zwängen des Alltags, wollen ausbrechen. Dabei spielen Mädchen und Musik eine wichtige Rolle. Es fällt ihnen schwer, ihren Platz in der Gesellschaft zu bestimmen, aber das brauchen sie eigentlich auch noch nicht. Denn gerade in diesem Alter muss man sich noch nicht festlegen. Aber Jugendliche spüren auch, dass diese Zeit zu Ende gehen wird. Denn die sozialistische Gesellschaft erwartet von ihnen, dass sie sich für einen bestimmten Weg entscheiden und fordert sie auf, klar Stellung zu beziehen. Deshalb gab es in der DDR die FDJ – die „Freie Deutsche Jugend“. Hier wurden Kinder und Jugendliche auf Linie getrimmt. Da wurde eingetrichtert, was gut und böse ist, wer Freund oder Feind ist, was der Staat von einem erwartet und wie man sich in der DDR zu verhalten hat. Besonders deutlich wird dies auch in den Liedern, die bei der FDJ beliebt waren. Ein besonderer Hit war: „Sag mir, wo du stehst“:

„Sag mir, wo du stehst, sag mir, wo du stehst, sag mir, wo du stehst,
und welchen Weg du gehst!

Zurück oder vorwärts; du musst dich entschließen!

Wir bringen die Zeit nach vorn Stück um Stück.

Du kannst nicht bei uns und bei ihnen genießen,
denn wenn du im Kreis gehst, dann bleibst du zurück.“

Text: Hartmut König, „Oktoberklub“ 1967

Ein Lied, das dazu auffordert, den richtigen Weg – den Weg der Partei zu gehen. Doch nicht alle wollten diesen Weg, haben nach eigenen Wegen gesucht, nach einem eigenen Standpunkt. Sie haben andere Lieder gesungen. Dieser Weg war nicht bequem. Er führte dazu, dass einem die Zukunftschancen verbaut wurden. Er führte zu Bspitzelung und Überwachung. Er führte für viele, die sich



nicht mit dem Unrechtsregime abfinden wollten, in die Gefängnisse der DDR. Auch Micha wird herausgefordert. Spätestens als er vor die Entscheidung gestellt wird, ob er drei Jahre zur Armee gehen will, spürt er, dass er sich entscheiden muss, und dass er für diese Entscheidung Verantwortung übernehmen muss. Die Tagebücher sind für ihn eine entscheidende Hilfe - obwohl er alles erfindet, schreibt er doch von sich. Von seinen Träumen, von seinen Wünschen, von dem, was ihm wichtig ist. Das gibt ihm die Kraft,



sich gegen die Armee zu entscheiden, auch wenn dies zum Bruch mit seinem besten Freund führt. Es ist nicht leicht, sich zu entscheiden. Vor allem, wenn man die Konsequenzen nicht absehen kann, oder wenn man die Folgen fürchten muss, so wie Micha. Der Film endet wie in einem Traum und nimmt das vorweg, das ein paar Jahre später Wirklichkeit geworden ist – in ihrer Begeisterung und ihrer Sehnsucht nach Freiheit überwinden die Menschen die Mauer.

1989, noch vor dem Fall der Mauer, ist anlässlich einer Hochzeit ein Lied entstanden, das den Nerv der Zeit getroffen hat, das die Hoffnung von vielen Menschen ausgedrückt hat und das Vertrauen in eine neue Zeit:

„Vertraut den neuen Wegen, auf die der Herr uns weist,
weil Leben heißt: sich regen, weil Leben wandern heißt.
Seit leuchtend Gottes Bogen am hohen Himmel stand,
sind Menschen ausgezogen in das gelobte Land.
Vertraut den neuen Wegen und wandert in die Zeit!
Gott will, dass ihr ein Segen für seine Erde seid.
Der uns in frühen Zeiten das Leben eingehaucht,
der wird uns dahin leiten, wo er uns will und braucht.
Vertraut den neuen Wegen, auf die uns Gott gesandt!
Er selbst kommt uns entgegen. Die Zukunft ist sein Land.
Wer aufbricht, der kann hoffen in Zeit und Ewigkeit.
Die Tore stehen offen. Das Land ist hell und weit.“

Text: Klaus-Peter Hertzsch 1989. Melodie: Lob Gott getrost mit Singen

Eine Frau aus Jena hat zu dem Lied Folgendes gesagt: „Das Lied haben wir zuerst im November 1989 gesungen, in jenem Jahr der Wende. Damals gab es



ja nicht nur in Leipzig die Montagsdemonstrationen, sondern an vielen Orten der DDR kamen die Menschen, die Gemeinden in Bewegung und gingen singend auf die Straßen. Die Friedensdekade, die zehn Tage bis zum Buß- und Bettag, das war in unseren Gemeinden der DDR schon länger eine ganz besondere Gelegenheit, auch bei uns in Jena. Christinnen und Christen kamen zusammen, bildeten Menschenketten und beteten Tag für Tag in einer anderen Kirche für den Frieden... und zum Abschluss am Buß- und Bettag ein ökumenischer Abendgottesdienst in der Stadtkirche St. Michael. Da haben wir das Lied zum ersten Mal gesungen und dann immer wieder: Es drückt so wunderbar aus, was uns in diesen Zeiten bewegt hat“.

Wo Menschen voll Hoffnung aufbrechen, da gehen am Ende verschlossene Fenster und Türen auf und Mauern stürzen ein. Da tritt die Welt aus dem Dunkel. Die Zukunft hat begonnen. „Vertraut den neuen Wegen“ - dieses Lied nimmt etwas von all den Erfahrungen und Erwartungen auf, die Menschen immer wieder aufs Neue ein Leben lang bewegen, wenn sie eine Schwelle überschreiten. Das Lied wird im Film „Sonnenallee“ nicht



gesungen. Es drückt aber das aus, was auch die Jugendlichen dort beschäftigt: ihre Sehnsucht nach Leben, ihre Hoffnung auf Freiheit. Für uns Christen haben diese Sehnsucht und diese Hoffnung einen Ort: Jesus Christus. Aus dieser Hoffnung heraus entstand das Lied „Vertraut den neuen Wegen“. Vertraut den neuen Wegen: wir wissen nicht, was das Leben uns bringen wird, welche Entscheidungen anstehen. Bei allen Entscheidungen, die ihr treffen müsst, bei allen offenen Fragen, die vielleicht noch lange nicht beantwortet sind, geht Gott mit. Das Vertrauen in Gott gibt uns die Kraft, in Freiheit neue Wege zu gehen.

Erklärungen zu Grundbegriffen

SED

Die SED wurde am 22. April 1946 gegründet und ging aus der Zwangsvereinigung der nach dem Ende des 2. Weltkrieges in der sowjetischen Besatzungszone zugelassenen Parteien KPD und SPD hervor. Es herrschte in der SED keine innerparteiliche Demokratie. Vielmehr wurden die Beschlüsse der Parteiführung



von oben nach unten durchgesetzt. Zur Durchsetzung der von ihr beanspruchten, führenden Rolle in Staat und Gesellschaft übte die SED nach eigenem Bekenntnis die sog. ‚Diktatur des Proletariats‘ aus: Menschen, die andere Lebenspläne und Werte vertraten, wurden unterdrückt und verfolgt.

Ministerium für Staatssicherheit

Das Ministerium für Staatssicherheit (MfS) wurde am 8. Februar 1950, also kurz nach Gründung der DDR, gegründet. Dessen Mitarbeiter sollten alle innerhalb und außerhalb des Landes für die Macht der SED bedrohlichen Entwicklungen ‚aufklären‘ sowie Gegenmaßnahmen durchführen. Diese Aufgabe wird auch in der Selbstbeschreibung des MfS als ‚Schild und Schwert der Partei‘ deutlich. Nach dem Volksaufstand vom 17. Juni 1953 wuchs das MfS zu einer das ganze Land durchsetzenden Organisation. 1989 arbeiteten 91.015 hauptamtliche (HM) und mehr als 100.000 inoffizielle Mitarbeiter (IM) für die Staatssicherheit. Hunderttausende Menschen wurden überwacht und ohne rechtsstaatliche Regeln verhaftet. Zwischen 1949 und 1989 war das MfS an etwa 280.000 Verurteilungen wegen ‚politischer Straftaten‘ beteiligt.

NVA

Die Nationale Volksarmee (NVA) wurde seit 1956 aufgestellt. Die allgemeine Wehrpflicht wurde in der DDR erst 1962 eingeführt. Der Grundwehrdienst dauerte 18 Monate. Viele Jugendliche wurden jedoch einem ständigen Anwerbedruck ausgesetzt, sich ‚freiwillig‘ für eine längere Wehrdienstzeit von drei Jahren zu verpflichten oder sogar eine Karriere als Unteroffizier oder Offizier anzustreben. Die NVA konnte ausdrücklich auch im Inneren der DDR eingesetzt werden, um beispielsweise Proteste der Bevölkerung zu unterdrücken. Da die DDR keinen Wehersatzdienst kannte, wurden Wehrdienstverweigerer bestraft, wenn sie die seit 1964 existierende Möglichkeit, einen ‚Dienst ohne Waffe‘ zu verrichten, nicht wahrnehmen wollten.

Pionierorganisation „Ernst Thälmann“/Freie Deutsche Jugend (FDJ)

Die Pionierorganisation Ernst Thälmann und die Freie Deutsche Jugend (FDJ), gegründet 1946, waren staatliche Massenverbände für Kinder und Jugendliche der DDR. Die Pionierorganisation war ein Teil des Jugendverbandes. Vom ersten bis zum dritten Schuljahr wurden Kinder als Jung-, zwischen dem vierten und siebten Schuljahr als Thälmannpioniere organisiert. Ab dem siebten Schuljahr folgte die Aufnahme in die FDJ. Pioniere trugen weiße Blusen mit dem Emblem der Organisation, sowie blaue, später rote Halstücher. FDJler sollten sich in blaue Hemden mit dem Zeichen der aufgehenden Sonne am Arm kleiden. Die FDJ bezeichnete sich selbst als ‚Kampfpreserve der Partei‘. Ihre Aufgabe bestand vor



allem in der Hilfe beim ‚sozialistischen Aufbau‘, der Verbreitung der sozialistischen Weltanschauung und der Pflege einer, oftmals nur formalen, Freundschaft mit anderen Völkern. FDJ-Gruppen existierten in allen Bildungseinrichtungen sowie Betrieben der DDR. Die FDJ unterhielt eine Singebewegung.

Mauerbau

Am 13. August 1961 riegelten Sicherheitskräfte der DDR den Ostteil Berlins entlang der Sektorengrenze zwischen der östlichen und den westlichen Zonen vom Westteil der Stadt ab. Der bis dahin übliche Wechsel zwischen den Stadtteilen war für Bewohner der DDR (und Ost-Berlins) bis zur Öffnung der Grenzanlagen am 9. November 1989 nicht mehr möglich. Die Massenflucht der DDR-Bürger aus der SED-Diktatur wurde mit dem Mauerbau unterbunden.



Passierscheinabkommen regelten für West-Berliner seit 1963 den Besuch im Ostteil der Stadt, z. B. an Feiertagen. DDR-Bürger konnten die DDR nur in seltenen Ausnahmen (etwa bei dringenden Familienangelegenheiten) und nach intensiver Prüfung ihrer Zuverlässigkeit durch die Behörden in Richtung Westen verlassen. Da die Mauer auch für viele Menschen auf der westlichen Seite unüberwindbar schien, nutzten sie oftmals von West-Berlin aus die Möglichkeit, das ‚Leben im Osten‘ über Tribünen zu betrachten, die an der Mauer errichtet wurden.

Quellen:

- „Die DDR im (DEFA) Film, Unterrichtsmaterial zu „Sonnenallee“, www.ddr-im-film.de
- Michaeliskloster, „Für den Gottesdienst“ Heft 62, September 2005, www.michaeliskloster.de
- Sonnenallee, D 1999, R: Leander Haußmann, D: Alexander Scheer, Robert Stadlober, Detlev Buck, 94 Min FSK 12

Martin Burger, Landesjugendreferent im ejw, Althengstett

In der Landesstelle des Evangelischen Jugendwerkes in Württemberg steht er für den Bereich Jugendpolitik und liebt Filme.

Eine pragmatische Generation behauptet sich

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: ab 6 Jugendlichen

Vorbereitung: ca. 1 Stunde
Dauer: ca. 1,5 Stunden

Gesprächsabend über die 16. Shell-Jugendstudie 2010

Die Idee dieses Gesprächsabends ist es, die Einstellungen der Jugendlichen aus unseren Gruppen zu zentralen Fragen nach Zukunftsängsten, Werten, Lebenszielen, religiösen Einstellungen und Freizeitgestaltung in Beziehung zu setzen mit den Ergebnissen der Studie.



„Eine pragmatische Generation behauptet sich“. Diesen Titel geben die Autorinnen und Autoren der 16. Shell-Jugendstudie ihrer Untersuchung. Im Jahr 2010 wurden insgesamt 2500 Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren befragt. Der verhaltene Optimismus der Jugendlichen aus den Jahren 2002 und 2006 hat sich stabilisiert („die heutige junge Generation hat sich weder durch die gesamtwirtschaftliche Entwicklung noch durch die unsicher gewordenen Berufsverläufe und Perspektiven von ihrer optimistischen Grundhaltung abbringen lassen“; aus der Zusammenfassung, Seite 15).

Wichtig: Es kann hier natürlich nicht „richtige“ oder „falsche“ Antworten geben. Ziel ist es, dass wir über unsere Einstellungen nachdenken. Spannend wird es, wenn die Jugendlichen in unserer Gruppe deutlich von der Mehrheitsmeinung abweichen. Welche Gründe gibt es für die Unterschiede? Warum haben wir uns so entschieden?



Durchführung

In unserer Gruppe habe ich den Abend wie nachfolgend beschrieben durchgeführt:

- Einstieg
- Erste Runde: Fragen 1 und 2
- Zweite Runde: Anfertigen einer Collage
- Dritte Runde: Fragen zu Ängsten, Problemen, Lebenszielen, Werten und Freizeit (Fragen 3 bis 7). Die Frage 7 haben wir allerdings nicht mehr besprochen. Die Vergleiche mit 1994 waren dagegen sehr spannend.

Für die Jugendlichen sind die Fragen 3 bis 6 kopiert worden. Wichtig: ohne Prozentangaben, also vorher eine Kopie, die Prozentangaben löschen oder überkleben und entsprechend der Gruppengröße kopieren. (>> Material 1)

Zeitlich reicht das Material bei weitem. Ich hätte gerne mehr Zeit für die Diskussion zu den einzelnen Fragen gehabt.

MATERIAL 1:
Fragen 3 bis 6
kopieren (ohne
Prozentangaben)
Seite 24-26

Ideen zur Umsetzung

Einstieg

Schreibt auf euer Papier zu jeder Frage nur ein paar kurze Stichwörter auf. (>> Material 2)

- Wovor hast du in der Zukunft Angst?
- Welche Sache wäre dir besonders wichtig?

Wer möchte, kann seine Antwort bekannt geben. „Diese Fragen werden später noch einmal exakt formuliert mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten.“



MATERIAL 2:
Papier und Stifte



Erste Runde: Zwei wichtige Fragen

Ich habe die jeweiligen Fragen vorgelesen. Jeder der Jugendlichen hat sich auf einem Blatt seine Antwort notiert. Dann haben die Gruppenmitglieder ihre Einschätzung genannt und nach Bedarf begründet. Dann wurden die Ergebnisse der Shell-Studie genannt. Gibt es Unterschiede, eventuell auch krasse Unterschiede?

Mögliche Fragen im Anschluss:

- „Warum habt ihr anders abgestimmt als die Befragten der Studie?“
- „Wo liegen die Gründe für die Unterschiede?“
Hier ergaben sich z. B. bei der Frage nach einem persönlichen Gott bzw. an eine überirdische Macht gute Gespräche.

Frage 1: „Sagen Sie mir bitte, welche der folgenden Aussagen Ihren Überzeugungen am nächsten kommt?“

- Es gibt einen persönlichen Gott.
- Es gibt eine überirdische Macht.
- Ich weiß nicht richtig, was ich glauben soll.
- Ich glaube nicht, dass es einen persönlichen Gott oder eine überirdische Macht gibt.

Bei den **evangelischen** Jugendlichen sehen die Antworten so aus (von oben nach unten):

26 %; 23 %; 33 % und 18 %.

Bei den **katholischen** Jugendlichen:

32 %; 22 %; 28 % und 18 %.

In der Studie wird noch angegeben:

Jugendliche mit anderen Religionen:

57 %; 24 %; 13 % und 6 %.

Gegenüber der Befragung im Jahr

2006 hat die Überzeugung der

Existenz eines persönlichen Gottes

von 30 % auf 26 % (bei den Evangelischen) und bei den katholischen Jugendlichen von 40 % auf 32 % abgenommen. (Gründe?)



Frage 2: „Jetzt einmal abgesehen davon, wie gut oder schlecht die Demokratie in Deutschland funktioniert: Halten Sie die Demokratie ganz allgemein für eine gute Staatsform oder für eine nicht so gute Staatsform?“



- Gute Staatsform
- Nicht so gute Staatsform
- Weiß nicht /keine Meinung

Die Antworten lauten (von oben nach unten):

Bei den Jugendlichen im Westen (alte Bundesländer): 81 %; 7 %; 12 %

Bei den Jugendlichen im Osten (neue Bundesländer): 64 %; 17 %; 19 %

Mögliche Fragen für einen kurzen Austausch:

- Unterschiede West/Ost? Ist das Ergebnis 81 % gut genug?
- Würde es zur Demokratie überhaupt eine Alternative geben?

Zweite Runde: Anfertigen einer Collage

Die Jugendlichen werden in Gruppen eingeteilt (max. fünf Personen pro Gruppe).

Jeder Gruppe wird ein Thema zugeordnet.

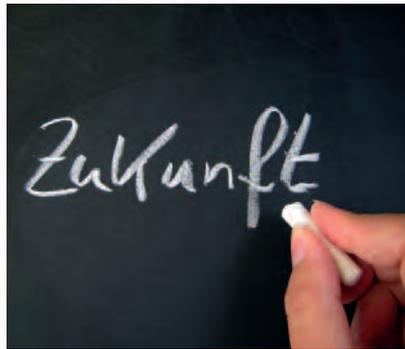
- Erstes Thema: „Das soll mir die Zukunft bringen!“
- Zweites Thema: „Das soll mir die Zukunft nicht bringen!“

Bei drei oder gar vier Gruppen werden die Themen mehrfach vergeben.

Jede Gruppe erstellt eine Collage zu ihrem Thema. Zeit: 15 Minuten (>> Material 3)

Danach findet die Präsentation der Collagen mit Erläuterungen der Gruppe und der Möglichkeit zu Rückfragen statt.

Das Anfertigen der Collage klappte auch in der reinen Jungengruppe sehr gut (Alter der Jugendlichen: 14 bis 16 Jahre) und war methodisch eine Abwechslung.



Dritte Runde: Fragen zu Ängsten, Problemen, Lebenszielen, Werten und Freizeit

Ich habe die Fragen und die Antwortmöglichkeiten wieder kopiert und ausgeteilt. Die Jugendlichen haben genügend Zeit,

MATERIAL 3:

Jede Gruppe erhält: Eine Illustrierte, eine Tageszeitung, Scheren, Klebstoff, Filzstifte und einen DIN A3-Bogen aus Karton bzw. stabilem Papier.

MATERIAL 4:

Kopien der Fragen und Antwortmöglichkeiten, Stifte, Seite 24-26



ihre Antworten anzukreuzen. (>> Material 4) Danach werden die Antworten der Gruppenmitglieder genannt und diskutiert. Danach werden die Ergebnisse der Jugendstudie vorgestellt und Übereinstimmungen bzw. Unterschiede diskutiert.

Frage 3: „Man kann ja verschieden reagieren, wenn man einmal in Schwierigkeiten ist oder ein größeres Problem hat. Was tun Sie dann gewöhnlich?“

Wenn ich ein größeres Problem habe, ...

	immer	öfter	manchmal	nie
diskutiere ich das Problem mit meinen Eltern oder anderen Erwachsenen.	19 %	42 %	33 %	6 %
lasse ich mir nichts anmerken und tue so, als ob alles in Ordnung wäre.	3 %	22 %	52 %	23 %
vertraue ich mich einem Freund/einer Freundin an, um mit ihm/ihr meine Probleme zu lösen.	31 %	48 %	18 %	3 %
rauche ich mehr oder trinke mehr Alkohol.	2 %	8 %	19 %	71 %
lenke ich mich mit Partys, Clubs oder Feiern ab.	2 %	18 %	36 %	44 %
mache ich mir einen Plan, wie ich das Problem lösen kann und arbeite diesen Schritt für Schritt ab.	10 %	36 %	30 %	24 %

Frage 4: „Jeder Mensch hat ja bestimmte Vorstellungen, die sein Leben und Verhalten bestimmen. Wenn Sie einmal daran denken, was Sie in Ihrem Leben eigentlich anstreben:

Wie wichtig sind dann die folgenden Dinge für Sie persönlich?“



	wichtig	teils-teils	unwichtig
Sich politisch engagieren.	24 %	24 %	52 %
Das Leben in vollen Zügen genießen.	78 %	15 %	7 %
Einen Partner haben, dem man vertrauen kann.	95 %	3 %	2 %
Gute Freunde haben, die einen schätzen und akzeptieren.	97 %	1 %	2 %
Sich unter allen Umständen umweltbewusst verhalten.	59 %	22 %	19 %
An Gott glauben.	37 %	17 %	46 %

Frage 5: „Wenn Sie einmal daran denken, was Ihnen Ihre Lebensziele bedeuten: welchen Aussagen stimmen Sie zu, welche lehnen Sie ab?“

	Zustimmung	teils-teils	Ablehnung
Eigentlich ist es sinnlos, sich Ziele für sein Leben zu setzen, weil heute alles so unsicher ist.	18 %	12 %	70 %
Gerade heutzutage muss man wissen, was man will, um im Leben erfolgreich zu sein.	88 %	7 %	5 %
Ein paar Freunde haben und tun, was man mag, das muss im Leben reichen.	27 %	17 %	56 %
Im Leben braucht man Menschen um sich herum, denen man unbedingt vertrauen kann.	95 %	3 %	2 %
Ich finde, es muss auch heute für alle Menschen gültige moralische Maßstäbe geben, sonst kann unsere Gesellschaft nicht funktionieren.	82 %	12 %	6 %
Mitleid und Mitgefühl mit anderen Menschen kann man sich in der heutigen Welt einfach nicht mehr leisten.	13 %	11 %	76 %



Frage 6: „Verschiedene Dinge betrachten manche als großes Problem, andere hingegen als Nebensächlichkeit. Machen Ihnen persönlich die folgenden Dinge Angst oder keine Angst?“

	Macht mir Angst	Macht mir keine Angst
Die Umweltverschmutzung	60 %	40 %
Dass in Europa ein Krieg ausbricht	44 %	56 %
Terroranschläge	61 %	39 %
Dass Sie Ihren Arbeitsplatz verlieren oder keinen Ausbildungs- oder Arbeitsplatz finden	62 %	38 %
Die Ausländerfeindlichkeit in Deutschland	40 %	60 %
Dass Sie eine schwere Krankheit wie AIDS oder Krebs bekommen	53 %	47 %
Die schlechte Wirtschaftslage, steigende Armut.	70 %	30 %
Der Klimawandel	57 %	43 %

Frage 7: Was machen Sie üblicherweise in Ihrer Freizeit? Bitte nennen sie aus dieser Liste diejenigen Aktivitäten, die Sie **im Wochenverlauf** am häufigsten ausführen. Sie können bis zu fünf Freizeitaktivitäten benennen.

Fernsehen	54 %
Musik hören	56 %
Im Internet surfen	59 %
Bücher lesen	27 %
In die Disco, zu Partys oder Feten gehen	30 %
Playstation, Nintendo, Computerspiele	21 %
Sport in der Freizeit, wie Rad fahren, Skaten, Kicken usw.	28 %
Training/aktiv Sport treiben (Fitnessclub, Sportverein,...)	29 %
Sich mit Leuten treffen	59 %



Vergleichszahlen aus einer Jugendumfrage im Jahr 1994

Einige Jugendliche aus unserer Gruppe sind im Jahr 1995 geboren. Als ich am Schluss einige Ergebnisse einer Jugendstudie aus dem Jahr 1994 (Emnid-Institut) bekannt gab, war das sehr interessant.

TIPP:

Wichtige Daten aus dieser Studie sind in der Steigbügel-Nummer 271 (September/Oktober 1995) abgedruckt.

Zu finden im Archiv von www.der-steigbuegel.de

Hier nur einige Zahlen: (nur die am häufigsten genannten Antwortmöglichkeiten sind zitiert; im Unterschied zur Shell-Studie addierten sich die Prozentangaben auf 100 % ; bei der letzten Frage auf 200 %, d. h. jeder durfte dort zwei Antworten geben.

Warum sind Sie auf der Welt?

- Ich möchte das Leben genießen (53 %)
- Geborgenheit in der Familie (20 %)

Wovor haben Sie am meisten Angst?

- Umweltkatastrophen (23 %)
- Einsamkeit (21 %)
- Arbeitslosigkeit (21 %)

Ist die Demokratie für Sie etwas Wertvolles?

- Ja (90 %!)

Jesus Christus war...

- Der Sohn Gottes (33 %)
- Für mich nie ein Thema (23 %)
- Ein guter Mensch (18 %)

Glauben Sie an einen Gott?

- Ja (54 %)





Was ist für Sie das Wichtigste im Leben?

- Gesundheit (54 %)
- Liebe (54 %)
- Freundschaft (45 %)
- Familie (43 %)

Abschlussdiskussion

Die Ergebnisse der Shell-Studie können keinen normativen Charakter haben, d. h. sie haben keine Verbindlichkeit oder Gültigkeit für einen einzelnen Jugendlichen. Es sind Durchschnittswerte und als solche interessant als Hintergrund und Vergleich.

Mögliche Fragen zum Abschluss:

- Welches Ergebnis der Studie hat euch am meisten überrascht?
- Bei welcher Frage habt ihr eine ganz andere Meinung? Was könnten Gründe sein für die Unterschiede?
- Man hat immer wieder versucht, einer Jugendgeneration einen Namen zu geben (z. B. die skeptische Generation oder die rebellische Generation oder die Null-Bock-Generation). Könntet ihr für eure Generation einen Namen finden?
(Die Autorinnen und Autoren nennen als Ergebnis der Studie: „Eine pragmatische Generation behauptet sich“; was heißt „pragmatisch“ konkret? Könntet ihr zustimmen?)
- Als Aufhänger für eine Andacht könnte man nachdenken über den Unterschied der Überzeugungen „Es gibt einen persönlichen Gott“ bzw. „Es gibt eine überirdische Macht“ oder über die Tatsache, dass für die Jugendlichen gute Freunde bzw. Partner, denen man vertrauen kann, immer noch eine zentrale Rolle spielen. Warum ist das Vertrauen wichtig? Verhältnis von Glauben und Vertrauen?



**MÖGLICHER
BIBELTEXT:**

Matthäus 8, 5-10

Mögliche Fortsetzung

Im Steigbügel Nr. 271 habe ich als mögliche Fortsetzung angeregt, dass die Jugendlichen zu einem speziellen Thema (z. B. „Was ist unsere größte Angst?“ oder „Was ist mein Lebensziel?“ oder „Was ist unser Verhältnis zur Politik bzw. zur Demokratie?“) Zeitungsartikel sammeln oder Meinungsumfragen durchführen oder im Internet recherchieren oder Pro- und Contra-Thesen formulieren.

Zu einem späteren Termin könnte man dann die Ergebnisse der Jugendlichen vortragen lassen und eines oder mehrere Probleme neu diskutieren (vielleicht nur als kurze Impulse an mehreren Abenden oder als Aufhänger für Andachten).

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat,

leitet zusammen mit einem anderen Mitarbeiter eine Jungengruppe und war erstaunt, wie klar und angstfrei die Jugendlichen ihre jetzige Situation und ihre Zukunft eingeschätzt haben.

Jugend testet

Zielgruppe: Jugendliche von Gruppen, Freizeiten, Klassenfahrten, ...

Gruppengröße: 12 bis 16 Personen, bei kleineren Gruppen siehe „Gruppeneinteilung“

Vorbereitungszeit: Überschaubar (Kopieren und Material besorgen)

Dauer: 90 bis 120 Minuten

Weiterführende Idee: „Jugend testet“ als Wettbewerb im eigenen Ort, Kirchenbezirk oder -kreis ausschreiben

Ein experimenteller Spielentwurf

Die vorliegende Spieleinheit weicht etwas von den üblichen Spielabenden ab, da die Jugendlichen nicht ein Programm geboten bekommen, sondern selbst aktiv und kreativ sein müssen. Sie sollen sich selbst überlegen, welche interessanten Tests sie zu den vorgegebenen Produkten mit den vorgegebenen Materialien durchführen können. Eine Jury bewertet am Ende nach unterschiedlichen Kriterien und ermittelt die Siegergruppe der Stiftung Jugendtest.



TIPP:

Dieser Entwurf kann ein wenig auf die zur Verfügung stehende Zeit angepasst werden, indem man die Beratungsphase und die Testphase noch ein wenig verkürzt oder auch verlängert.



Material

pro Gruppe 3 Testprodukte

mögliche Testprodukte könnten sein:

- 3 unterschiedliche Papiersorten (pro Papiersorte bekommt jede Gruppe 4 Blatt Papier)
- 4 verschiedene Sorten Klopapier (pro Sorte Klopapier 20 Blatt)
- 1 Tontopf bepflanzt mit Gras
- 1 Tüte Haushaltsgummis
- 1 Paar Gummihandschuhe

...

frei zur Verfügung stehendes Testmaterial pro Gruppe:

- 3 Tintenpatronen
- 20 Blätter Küchenkrepp
- 1 Eimer Wasser
- 1 Messbecher
- 1 Haushaltswaage
- 1 Backstein
- 1 Rolle Paketschnur
- 3 Magnete
- 1 Blatt feines Schmirgelpapier
- 1 Blatt grobes Schmirgelpapier
- 1 Notizblock
- 2 Stifte
- 1 Joghurtbecher Sand
- 2 Geschirrhandtücher
- 2 Lappen
- 1 Nagel
- 1 Schere



Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung variiert je nach Größe der Gesamtgruppe. In einer Gruppe sollten möglichst nicht mehr als vier bis fünf Personen sein (bei größeren Gruppen ist die Gefahr groß, dass wenige arbeiten und kreativ sind, und die anderen unbeschäftigt dabeisitzen).



Im Idealfall gibt es drei bis vier Gruppen mit je vier bis fünf Personen, so ist der Wettbewerbscharakter gegen die anderen Gruppen noch vorhanden (nur zwei Gruppen spornen die Leistung nicht so sehr an). Gibt es zu viele Gruppen, wird die Bewertung schwieriger und unübersichtlicher und das Vorstellen der Ergebnisse nimmt einen zu großen Zeitraum ein.

Wichtig:

- Bei einer Gesamtgruppengröße unter 12 Personen sollten die Kleingruppen eher mit zwei bis drei Personen besetzt werden.
- Bei einer Gesamtgruppengröße über 20 Personen sollte es trotzdem nicht mehr als vier bis fünf Gruppen geben. Hier muss dann eben bei einer größeren Teilnehmerzahl pro Gruppe stärker darauf geachtet werden, dass sich die Jugendlichen die unterschiedlichen Aufgaben aufteilen, so dass alle etwas zu tun haben.

Die Einteilung selbst kann dadurch erfolgen, dass die Jugendlichen verdeckte Buchstabenkärtchen ziehen – es gibt die Buchstaben grünes T, rotes E, gelbes S und blaues T. Möglich wäre auch, Umschläge zu ziehen, in denen die Kopien von vier verschiedenen STIFTUNG WARENTEST – Deckblättern stecken.

In jedem Fall finden sich die gleichen Buchstaben bzw. gleichen Deckblätter zusammen und bilden eine Gruppe, der Gruppenname bei den Buchstaben ist dann eben Farbe und Buchstabe, der Gruppenname bei den Deckblättern kann 1/11, 4/09 etc. sein, je nach Monat und Erscheinungsjahr.

Aufgabenstellung

Nachdem sich die einzelnen Gruppenmitglieder gefunden haben, wird den Gruppen die Aufgabenstellung erläutert:

Es gibt zwei interessante Stiftungen, die an diesem Abend vereinigt werden sollen. Dies sind die „Stiftung Jugend forscht“ und die „Stiftung Warentest“. Die Aufgabe für die einzelnen Gruppen ist, so gut wie möglich zu forschen und zu testen. Zur Art des Forschens und Testens werden keine





näheren Anleitungen gegeben, denn genau dies ist die Herausforderung des Abends. Es geht nicht nur um das Endergebnis, sondern vor allem um den Prozess, um das Erfinden interessanter Forschungsreihen, um das Überlegen, was man testen könnte und wie man es testen könnte.

Als Beispiel: Wenn das Testprodukt ein Schwamm wäre, so könnte man überlegen, dass man bei den Tests erfahren möchte, wie viel Flüssigkeit er aufsaugt, welchem Druck er standhält und wann er reißt, ob man damit nicht nur wischen, sondern auch andere Sachen machen kann wie malen, schreiben, Butter aufs Brot schmieren, Kresse darauf aussäen, etc. Die Gruppe müsste entscheiden, welche Tests sie mit ihrem zur Verfügung stehenden Material überhaupt durchführen kann und welche Tests möglichst viele Punkte bei den unten aufgeführten Bewertungskriterien der Jury geben könnten. Die Gruppe muss auch überlegen, welche Tests in welcher Reihenfolge Sinn machen, weil vielleicht beim Belastungstest ihr Produkt kaputt geht und sie dann die anderen Tests nicht mehr durchführen können.

Es wird wahrscheinlich so sein, dass die Gruppen zwar das gleiche Produkt besitzen, aber ganz unterschiedliche Sachen testen.

Damit am Ende trotzdem ein Siegerteam ermittelt werden kann, gibt es zu diesem Forschungs- und Testprozess einige Spielregeln:

- Zu Beginn gibt es für die Gruppen eine Beratungsphase, in der überlegt wird, wie man konkret vorgeht. Es wird schriftlich festgehalten, welche Tests die Gruppe mit ihrem Produkt durchführen möchte. Daran ist die Gruppe gebunden, d. h. wenn sie im Verlauf der Testphase eine andere Idee hat oder von einer anderen Gruppe etwas nachmachen will, ist dies nicht möglich. Pro Produkt müssen mindestens zwei aber nicht mehr als drei Tests durchgeführt werden.
- Darauf folgt die Test- und Forschungsphase und am Ende die Bewertung durch die Jury.
- Das Forschen und die Ergebnisse müssen dokumentiert werden. Jede Gruppe entscheidet selbst, in welcher Form die Dokumentation dargestellt wird und wie ausführlich.
- Die Testergebnisse und die daraus resultierenden Erkenntnisse für „die Nachwelt“ werden nach der Testphase der Jury vorgestellt. Hier werden nur kurz die Ergebnisse vorgetragen und nicht die Testreihen wiederholt!
- Jede Gruppe erhält eine genau festgelegte Materialsammlung, mehr Material gibt es nicht (d. h. es sollte genau überlegt werden, welches Material in welcher Anzahl für welche Forschung verwendet wird).

Eine unabhängige Jury entscheidet am Ende nach klar festgelegten Gesichtspunkten wer gewonnen hat. Es wird bewertet:

- Wissenschaftliches Herangehen (wie professionell wirkt der Test, wie sinnvoll erscheint er)
- Kreativität (wie phantasievoll und außergewöhnlich ist der Test)
- Effektivität und Messgenauigkeit (wie strukturiert und wie genau hat die Gruppe gearbeitet, gingen sie effektiv mit dem Material und ihren Ideen um, wurde ordentlich gemessen)
- erfolgreiche lebenspraktische Schlussfolgerungen (was bringt der Test für den Alltag, warum hat die Welt auf genau dieses Testergebnis gewartet)
- Dokumentation (wie ordentlich, übersichtlich, aufschlussreich ist sie)

TIPP:

Diese Regeln und die Bewertungskriterien auf ein Plakat schreiben oder als Kopie verteilen, damit sich die Gruppen während ihres Arbeitsprozesses daran orientieren können.

Beratungszeit

DAUER DER BERATUNGSZEIT:

10 bis 15 Minuten

Jede Gruppe zieht sich zurück und bespricht die Aufgabenstellung und das Material. Jede Gruppe entscheidet für sich, ob jeweils die ganze Gruppe an der Aufgabe forscht und nach welchem Zeitraum sie zur nächsten Forschung übergeht, oder ob jeweils ein bis zwei Personen sich die ganze Zeit einer bestimmten Erforschung widmen, ob es zwischendurch einen Austausch gibt oder nicht, wer die Ergebnisse dokumentiert, wie dokumentiert wird, welches Material für welchen Test verwendet werden soll (da eventuell ein bestimmtes Material zum Testen für zwei verschiedene Produkte gewünscht wurde, dies aber nicht reichen würde), etc.





Testphase

Die Gruppen widmen sich ihren Forschungs- und Testreihen und bekommen 15 Minuten und 5 Minuten vor Schluss die Zeit durchgesagt.

DAUER DER TESTPHASE:

40 bis 50 Minuten

Jurybewertung

Die Jury ist idealerweise aus mehreren Personen zusammengesetzt. Besonders „cool“ ist es natürlich, wenn nicht nur Mitarbeiter in der Jury sitzen, sondern eine bunte Mischung aus unterschiedlichsten Personen, z. B. jemand aus der Wissenschaft, eine Familienmutter, ein Bankangestellter, ...

Ablauf der Produktvorstellung

Zuerst wird das getestete Produkt vorgestellt: jede Gruppe stellt nacheinander ihre Forschungen zu diesem Produkt vor. Es wird kurz berichtet, was getestet wurde und warum genau dies getestet wurde. Jedes einzelne Jurymitglied bewertet für sich allein mit Hilfe eines Bewertungsbogens. Nachdem jede Gruppe ihr Testergebnis dargestellt hat, gibt es noch zwei Minuten Bedenkzeit für die Jurymitglieder, die ihre Notizen noch einmal durchgehen und gegebenenfalls korrigieren können, nachdem sie alle Gruppenergebnisse gesichtet haben. Danach sagt jedes Jurymitglied seine vergebene Punktzahl pro Gruppe. Die Einzelvoten werden zusammengezählt, was dann die Jurygesamtwertung ergibt. So wird der Testsieger dieser Testreihe ermittelt.

Anschließend folgt das nächste Testprodukt. Das gleiche Prozedere beginnt. Es sollte darauf geachtet werden, dass jedes Mal eine andere Gruppe beginnt, so dass Chancengleichheit besteht.

Am Ende der Wertungsphase gibt es pro Produkt einen Testsieger und einen Gesamtsieger (die Gruppe, die die meisten Testsiege erreicht hat).

Es wird ein kleinerer Preis pro Produkttest überreicht (z. B. eine Packung Gummibärchen) und ein größerer für den Gesamtsieger (ganz nach Phanta-





sie und Möglichkeiten der Jury z. B. ein „Stiftung Warentest-Heft“, einen Kuchen, ein Besuch in einem echten Labor, ...).

Variation: Die Testphase wird durchgeführt, die Vorstellung der Ergebnisse aber auf das nächste Mal verschoben, dazu wird eine Fachjury eingeladen, eventuell auch die Presse.

Wird dieser Entwurf in der Schule oder während eines Schullandheim-Aufenthalts durchgeführt, kann jede Gruppe pro Test ein Dokumentationsplakat erstellen und mit Fotos ergänzen. Diese Dokumentationsplakate können entsprechend ausgestellt werden.

Bewertungsbogen für die Jury

MATERIAL 1:

Pro Gruppe und pro Produkt eine Kopie des Bewertungsbogens

Pro Gruppe und pro Produkt muss im Vorfeld eine Kopie des Bewertungsbogens erstellt werden (>>Material 1).

Bei jedem Bewertungskriterium entscheidet jedes Jurymitglied allein, wie viele Punkte dafür gegeben werden.

Die Punkteskala

0 Punkte = uninteressant/schlecht/
nicht vorhanden

1 Punkt = geht so einigermaßen

2 Punkte = sehr gut

Am Ende zählt jedes Jurymitglied die vergebenen Punkte pro Produkt zusammen. Dann werden alle Endsummen aller Jurymitglieder bei diesem Produkt zusammengerechnet. Im Vergleich mit den erreichten Produkt-Punktzahlen der anderen Gruppen kann ermittelt werden, wer Testsieger für dieses Produkt ist.



Zum Bewertungsbogen

Auf der linken Seite sind die Bewertungskriterien zu finden. In der ersten Spalte können während der Dokumentation Notizen gemacht werden, um sich später an diese Testreihe zu erinnern oder um zu notieren, was getestet wurde, mit



welchem Material. In der zweiten Spalte können spontan Punkte vergeben werden. In der dritten Spalte legt sich das Jurymitglied auf die tatsächlichen Punkte fest, da sich vielleicht die Bewertung nach dem Sichten der anderen Gruppenergebnisse leicht verändert hat. In die vorletzte Spalte kommen die zusammengerechneten Punkte für diesen Test. In die letzte Spalte wird die Gesamtsumme aller vergebenen Jurypunkte für diesen Test eingetragen.

Gruppe:	
Testprodukt:	

	Notizen	spontane Punkte	tatsächlich vergebene Punkte
wissenschaftliches Herangehen			
Kreativität			
Effektivität/ Messgenauigkeit			
erfolgreiche lebenspraktische Schlussfolgerungen			
Dokumentation			

Gesamtpunkte von mir:		Gesamtpunkte aller Jury-Mitglieder:	
-----------------------	--	-------------------------------------	--

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

Seit sie diesen Artikel geschrieben und ausprobiert hat betrachtet sie ganz normale Alltagsprodukte mit ganz anderen Augen und entdeckt immer wieder neue Produkte, die man unbedingt testen sollte ...

Das mach' ich doch mit links

Gruppengröße: ab 4, nach oben offen
Vorbereitung: ca. 1 Stunde für Spielauswahl, Vorbereitung und Besorgung Material

Dauer: flexibel, abhängig von der Fülle an Spielideen

Eine ausgiebige Spielsammlung für Links- und Rechtshänder

Der beste Tag für die Durchführung der vorliegenden Spieleinheit ist sicher der 13. August – denn seit 1976 ist der 13. August der offizielle Linkshändertag. Doch auch an anderen Tagen bringt dieser Spielabend sicherlich kurzweilige Unterhaltung und viel Gelegenheit, die Lachmuskeln einzusetzen.

Für alle Spiele ist nicht nur „normales“ Spielgeschick gefragt, sondern das Spielgeschick mit der linken Hand (für die Rechtshänder -> für die Linkshänder natürlich mit der rechten Hand).



Die Vorteile dieser Spieleinheit können ohne Probleme, also quasi mit links, genannt werden, da sie auf der Hand liegen (auf der linken oder auf der rechten?):

- Die Dauer der Spieleinheit ist sehr flexibel, da man sich nur ein oder zwei Spiele auswählen, oder einen ganzen Abend zu dem Thema gestalten kann.
- Die Spieleinheit ist sowohl für kleine wie auch für große Gruppen geeignet und sehr unterhaltsam.
- Der Material- und Vorbereitungsaufwand hält sich sehr in Grenzen.



Gruppengröße

In der folgenden Spieleinheit sind die Spiele so beschrieben, dass mit drei Gruppen gespielt wird. Möglich ist natürlich auch, dass bei sehr wenig Jugendlichen nur zwei Gruppen gegeneinander antreten. Mehr als drei Gruppen werden nicht empfohlen, da es unübersichtlich wird, und da das Zuschauen bei Spielen, die hintereinander gespielt werden, langatmig wird.

Vorbereitung

Im Vorfeld sollte eine Spielauswahl getroffen werden (am besten zwei Spiele mehr aussuchen, um einen Zeitpuffer zu haben). Entsprechend der Spiele muss das benötigte Material besorgt werden, was sich aber vom „Vorbereitungs- und Beschaffungsaufwand“ sehr in Grenzen hält.

Dauer

Sehr flexibel, aus der großen Fülle von Spielideen können nur einzelne ausgewählt oder alle durchgespielt werden.

Material

Siehe bei den jeweiligen Spielen.

Hinweis: darauf achten, dass das Material oft drei Mal benötigt wird (also für jede Spielerin oder jeden Spieler), nur so kann parallel gespielt werden. Dies ist interessanter zum Zuschauen. Bei manchen Spielen geht es aber nicht anders als nacheinander zu spielen. Die Spielauswahl sollte diesbezüglich einigermaßen ausgeglichen sein.

Spielregeln

- Jeder Rechtshänder spielt mit der linken Hand, und selbstverständlich müssen „echte“ Linkshänder ihre rechte Hand für die Spiele benutzen, auch wenn der Einfachheit halber in den folgenden Spielerklärungen nur von der linken Hand gesprochen wird.



- Bei fast allen Spielen kommt immer ein Spielender pro Gruppe an die Reihe. Die Spielleitung sollte im Vorfeld überlegen, ob er diese Person jeweils auslösen will oder ob die Gruppe selbst entscheiden kann, für welches Spiel sie welche Person ins Rennen schickt.
- Bei jedem Spiel kann nur ein Punkt errungen werden. Bei drei Gruppen bedeutet dies, dass der Zweitplatzierte immer leer ausgeht. Am Ende des Abends wird bekanntgegeben, welche Gruppe die meisten Linkshänderpunkte einheimsen konnte. Über einen Preis freut sich diese Gruppe sicher, egal ob kleine Süßigkeiten oder einen Gratulationshandschlag mit der linken Hand ...

Vor dem Spiel sollte noch eine Entscheidung getroffen werden: Soll der Punktepiegel verdeckt (nur von Spielleitung) oder offen notiert werden.

Für die offene Variante können z. B. drei Hände aus unterschiedlich farbigem Tonkarton ausgeschnitten auf die ergatterten Punkte mit Klebepunkten festgehalten werden.

Auftakt mit links...

MATERIAL 1:

Gläser, Getränke

Beim Eintreten darf immer nur ein Spieler nach dem anderen eintreten. Sie oder er bekommt vom Spielleiter die Hand geschüttelt und darf sich vom Tisch ein Getränk wegnehmen (z. B. Cocktails, Cola, verschiedene Säfte o. Ä.). Entweder der Spielleiter selbst oder ein Helfer beobachtet genau, mit welcher Hand der Spieler zugreift und notiert dies. So wird vermieden, dass sich später jemand als Rechtshänder ausgibt, der eigentlich Linkshänder ist, da zu einem Glas reflexartig gegriffen wird (am idealsten ist es, wenn das Glas etwas weiter weg steht, dann wird auf jeden Fall die „Lieblingshand“ benutzt). Und eine nette Geste zur Begrüßung ist es dann auch gleich ... (>> Material 1)

Wer auf Nummer sicher gehen will, markiert entweder beim Eintreten gleich die Händigkeit des Spielers mit





einem Filzstift (besser als Wollfaden umbinden, da kann eher geschummelt werden!), oder vor dem ersten Spiel. So kann später bei den Spielen auf den ersten Blick kontrolliert werden, dass nicht geschummelt wird.

Wer abwechselnd mit drei verschiedenen Farben die Lieblingshand der Spieler markiert, hat automatisch auch gleich die drei Gruppen eingeteilt.

Spiele

Kreisel drehen mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Auf das Startsignal des Spielleiters drehen die Jugendlichen mit der linken Hand ihre Kreisel an. Gewonnen hat derjenige, dessen Kreisel sich am längsten dreht. Steht nur ein Kreisel zur Verfügung, wird nacheinander angedreht und der Spielleiter stoppt mit der Stoppuhr die Dauer des Drehens (ist aber langweiliger als der direkte Vergleich und benötigt mehr Zeit). Möglich wäre auch, dieses Spiel mehrmals mit jeweils anderen Jugendlichen durchzuführen, da es wenig Vorbereitungsaufwand und eine kurze Dauer hat. (>>Material 2)



MATERIAL 2:
drei gleiche Kreisel
(alternativ nur
einer, dann zusätz-
lich Stoppuhr)

Werfen in Zielbehälter mit links

Pro Gruppe ein Teilnehmer. Die Spieler spielen nacheinander, immer abwechselnd. Jeder kommt drei Mal dran, der mit den meisten Treffern hat gewonnen. Aufgabe ist, mit einem Gegenstand in einen Behälter zu treffen, z. B. mit dem Tennisball in einen Eimer. Der Abstand von der Abwurflinie bis zum Behälter muss je nach Wurfgegenstand angepasst werden. Möglich sind auch mehrere Durchgänge mit jeweils anderen Spielern, oder auch mehrere Durchgänge mit jeweils anderen Wurfgeschossen.

MATERIAL 3:
werfbare Gegen-
stände (z. B. Ten-
nisball, Kuscheltier,
Tischtennisball,
Kissen, Erdnuss,
Schuh, Zeitungs-
knäuel...), Ziel-
behälter wie
Becher, Eimer,
Schachtel o. Ä.

**MATERIAL 4:**

Papier, Stifte,
Stoppuhr, Kopien
von Abschreibetext
oder drei gleiche
Liederbücher

Schreiben mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Die Jugendlichen haben die Aufgabe, einen Text abzuschreiben. Dies kann entweder ein Liedvers sein oder ein vorbereiteter lustiger oder konfuse Text. (>> Material 3)

Möglich sind zwei Varianten:

- Auf Zeit: der Spieler gewinnt, der den Text am schnellsten abgeschrieben hat. Bedingung: es muss noch leserlich sein, pro unleserlichem Buchstaben wird ein Abzugspunkt gerechnet. Wer die meisten Abzugspunkte hat, verliert.
- Auf Schönschrift: die Jugendlichen bekommen eine dem Text angemessene Zeit zur Verfügung, um den vorgegebenen Text abzuschreiben. Die anderen Jugendlichen stimmen dann über die drei Texte ab, welcher am schönsten und leserlichsten geschrieben wurde – wichtig ist hier, dass für die Abstimmenden nicht ersichtlich ist, von wem welcher Text geschrieben wurde (also am besten nicht zuschauen lassen, sondern parallel zum Abschreiben ein anderes Spiel durchführen).

Malen mit links**MATERIAL 5:**

Papier, Wasser- oder
Acrylfarben, Pinsel

Pro Gruppe ein Spieler. Auch hier bietet es sich wie bei „Schreiben mit links“ an, dass die Maler in einer Zimmerecke oder sogar in einem anderen Zimmer malen, ohne dass sie von den anderen beobachtet werden, und dass die Restgruppe solange ein anderes Spiel spielt. Natürlich sollte in diesem Fall

jemand aus dem Mitarbeiterteam bei den Malenden bleiben, damit kontrolliert werden kann ob wirklich alle mit links malen.

Aufgabe ist, ein bestimmtes Motiv zu malen und die Restgruppe stimmt anschließend darüber ab, wer das schönste Bild gemalt hat. (>> Material 4)

Mögliche Motive: ein Osterhase, Tannenbaum (je nach Jahreszeit, in der man die Spieleinheit durchführt), Teddybär, Burg, Apfelbaum...





Liederbuch aufschlagen mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Aufgabe ist, so schnell wie möglich eine bestimmte Nummer im Liederbuch aufzuschlagen und den Anfang des Liedes zu singen. Beim Aufschlagen darf nur die linke Hand benutzt werden, die rechte Hand muss auf dem Rücken bleiben. Wer zuerst das Lied singt, hat gewonnen. (>>Material 6)

MATERIAL 6:
3 Liederbücher

Armdrücken mit links

Bei diesem Spiel treten aus jeder Gruppe zwei Jugendliche an. Nun wird Armdrücken gespielt. Die Mannschaft, die die meisten Siege erreicht, hat gewonnen. Da aus jedem Team zwei Jugendliche antreten, kann wie folgt gespielt werden: A gegen B, A gegen C und B gegen C.

MATERIAL 7:
keines

Achtung: Man sollte beim Einteilen der Jugendlichen darauf achten, dass jeder einen Gegner mit der entsprechenden Händigkeit hat. Bei anderen Spielen wie Werfen etc. ist es egal, ob man Links- oder Rechtshänder ist, bei diesem Spiel sollten natürlich jeweils zwei Rechts- oder zwei Linkshänder gegeneinander antreten, weil das Armdrücken sonst nicht funktioniert. Das Armdrücken ist gewonnen, wenn die Hand des anderen auf die Tischplatte gedrückt wurde, der Ellbogen muss dabei natürlich immer auf dem Tisch aufgestützt bleiben.

Nadel einfädeln mit links

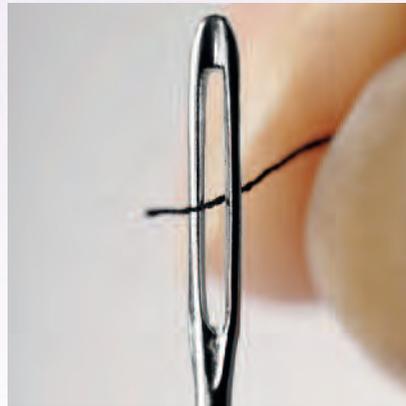
Pro Gruppe eine Spielerin oder ein Spieler. Nach dem Startsignal des Spielleiters soll so schnell wie möglich der Faden in das Nadelöhr gefädelt werden. Dazu natürlich auch nicht mit der rechten Hand den Faden einführen, sondern mit der linken. (>>Material 8)

MATERIAL 8:
3 Nadeln, 3 Fäden

Variation 1: in einer ersten Runde ein dickerer Faden in ein großes Nadelöhr fädeln, in der zweiten Runde nur noch ein dünner Bindfaden in ein sehr kleines Ohr. Gegebenenfalls muss hier nach einer vorher festgesetzten Zeit abgebrochen werden, damit das Spiel nicht zu lange dauert. Gewonnen hat die Spielerin oder der Spieler, die oder der zuerst den Faden eingefädelt hat.



Variation 2: Mit ausreichend Nadeln und vorbereiteten Fadenstücken kann dieses Spiel auch mit allen Jugendlichen gleichzeitig durchgeführt werden. In diesem Fall gewinnt die Gruppe, die nach einer vorgegebenen Zeit (z. B. 60 Sekunden) am meisten eingefädelt Nadeln präsentieren kann. Hier müssen je nach Anzahl der Jugendlichen auch genügend Mitarbeitende bereitstehen, um dieses Spiel zu bewerten.



Brot schneiden mit links

MATERIAL 9:

Brotlaib, Brotmesser,
Butter, Messer,
Stoppuhr, Lineal

Pro Gruppe ein Spieler. Die Aufgabe wird bei diesem Spiel nacheinander durchgeführt. Auf das Startsignal des Spielleiters soll die oder der jeweilige Jugendliche mit der linken Hand eine ca. 1 cm dicke Scheibe Brot abschneiden und anschließend mit Butter bestreichen. Sobald der Jugendliche fertig ist, tritt er einen Schritt zurück und die gestoppte Zeit wird notiert. Die Endwertung erfolgt erst, wenn alle Jugendlichen ihre Brotscheibe abgeschnitten und bestrichen haben. Die oder der schnellste Jugendliche bekommt einen Punkt. Außerdem bekommt die Gruppe einen Punkt, deren Brot am genauesten und gleichmäßigsten geschnitten ist. Außerdem wird noch das sauberste und gleichmäßigste Bestreichen mit Butter gewertet. Wer am meisten Punkte ergattert hat, gewinnt das gesamte Spiel und bekommt den Punkt für die „mit Links-Gesamtwertung“. (>> Material 9)

Füttern mit links

Pro Gruppe zwei Jugendliche. Jeweils einer der beiden bekommt den Latz umgebunden und verschränkt seine Hände auf dem Rücken, der andere füttert mit links seinen Partner. Erschwert wird dies neben der „Linksfütterung“ noch durch den langen





Stiel des Eislöffels. Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten das Joghurt „verfüttert“ hat – allerdings muss dabei der meiste Joghurt im Mund des Partners und nicht auf dem Latz gelandet sein... (>> Material 10)

MATERIAL 10:
je drei Mal:
Joghurt, (Eis-)
Löffel mit langem
Stiel, Latz

Ball prellen mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Jeder Spieler prellt auf das Startsignal des Spielleiters einen Ball mit links. Gewonnen hat der, der am längsten prellen kann...(>> Material 11)

MATERIAL 11:
3 Bälle

Legohaus bauen

Pro Gruppe ein Spieler. Die beiden Jugendlichen haben die gleiche Anzahl Legosteine und die gleiche Grundplatte. Auf das Startsignal des Spielleiters müssen beide die rechte Hand auf den Rücken legen und mit der linken Hand ein Legohaus bauen. Die Anleitung für das Legohaus steht entweder auf einem Flipchart oder liegt jedem Hausbauer als Kopie vor. Sie dient dazu, dass am Ende der zur Verfügung stehenden Zeit gerecht beurteilt werden kann, wer mit seinem Hausbau am schnellsten vorangekommen ist. Da-



mit nicht der eine ein kleineres Haus baut und dadurch schneller fertig ist, wird als Anweisung der Grundriss und die Höhe angegeben (passend zu der zur Verfügung stehenden Grundplatte, z. B. 20 „Noppen“ lang, 15 „Noppen“ breit und 10 Steine hoch). Ein Dach oder auch Fenster und Türen werden wegen der Einsturzgefahr und aus Zeitmangel nicht gebaut, das Bauen mit links ist auch so schon Herausforderung genug.

Wer am Ende der abgelaufenen Zeit (richtet sich nach Hausgröße, am besten vorher ausprobieren welche Zeit Sinn macht) mit seinem Hausbau am weitesten fortgeschritten ist (= am meisten Steine verbraucht hat), hat gewonnen. (>> Material 12)

MATERIAL 12:
Legosteine,
3 Grundplatten,
Bauanweisung
(als Kopie oder
auf Flipchart)

**MATERIAL 13:**

eine Jacke mit Knopfleiste (alternativ drei gleiche Jacken bzw. Hemden o.Ä.), Stoppuhr

Jacke zuknöpfen

Pro Gruppe ein Spieler. Gespielt wird nacheinander, außer es wird mit drei gleichen Kleidungsstücken gespielt. Aufgabe ist, so schnell wie möglich die Knöpfe zuzuknöpfen, die rechte Hand darf nicht helfen. Der schnellste „Knöpfer“ bekommt den Punkt. (>> Material 13)

MATERIAL 14:

versch. Schachteln mit Deckeln (z. B. Schuhschachteln, kleine Geschenk-schachteln...), Stoppuhr

Schachteln öffnen mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Mit der linken Hand, ohne Zuhilfenahme der rechten, soll eine Anzahl Schachteln geöffnet werden. Wer dies in der kürzesten Zeitspanne schafft, hat gewonnen. Am besten nacheinander spielen und die Zeit stoppen, dann werden nicht so viele gleiche Schachteln benötigt. (>>Material 14)

MATERIAL 15:

3 Messbecher (gefüllt mit 1 Liter Wasser), 3 leere 1-Liter-Flaschen

Wasserflasche befüllen mit links

Pro Gruppe ein Spieler. Die rechte Hand auf den Rücken, mit der linken Hand soll das Wasser aus dem Messbecher in die Flasche umgefüllt werden. Besonderheit: ohne Zeitdruck, jeder darf sich so viel Zeit nehmen wie er möchte. Wer am wenigsten Wasser verschüttet hat, also den höchsten Wasserstand in der Flasche vorweisen kann, hat gewonnen. (>> Material 15)





Geld zählen und stapeln

Pro Gruppe ein Spieler. Die rechte Hand kommt auf den Rücken, mit der linken Hand werden die Münzen in ordentlichen Stapeln aufgebaut und gezählt. Wer als erstes fertig ist und den richtigen Betrag nennen kann, hat gewonnen. Ist der Betrag falsch, gewinnt natürlich der nächst Schnellste der die richtige Summe nennen kann.

(>> Material 16)

MATERIAL 16:

unterschiedliches Münzgeld (mindestens 20 unterschiedliche Münzen, ideal vor allem kleine), jeweils in dreifacher Ausfertigung

Weitere Ideen für Spiele mit links:

- Tischtennis
- Kegeln
- Dosenwerfen
- und noch viele weitere Möglichkeiten mehr ...

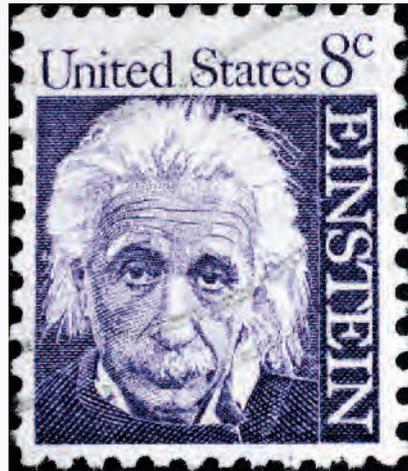


Andacht

In manchen Stämmen Ghanas kann ein Linkshänder nicht König werden. Vor nicht allzu langer Zeit bekamen linkshändige Schüler mit dem Rohrstock einen Hieb über die linken Finger, damit sie wieder mit der „richtigen Hand“ schreiben. In vielen Ländern gilt die linke Hand als unrein. Die Gründe sind leicht nachvollziehbar: da dort nicht mit Messer und Gabel von dem eigenem Teller gegessen wird, sondern mit der rechten Hand aus einem gemeinsamen Topf. Mit der linken Hand zu essen wird dort aus hygienischen Gründen als „unmöglich“ angesehen, da mit links traditionell „schmutzige Dinge“, z. B. die Reinigung auf der Toilette, erledigt werden.

Im früheren Japan konnte sich ein Mann scheiden lassen, wenn er entdeckte, dass seine Frau Linkshänderin war.

Nur negative Schlagzeilen über Linkshänder? Durchaus nicht! Zum Beispiel gibt es die angeblich „weltweit größte Liste berühmter Linkshänder“ (Politiker, Staatsmänner, Schauspieler, Schriftsteller, Dichter, Maler, Künstler, Musiker, Komponisten, Sportler...), zu finden unter:
<http://www.maecy.com/privat2/links.htm>



Und wer nun immer noch meint, dass Linkshänder eher schlecht wegkommen oder sogar zu Sündenböcken gemacht werden, der kann wie eine bekannte Internetseite für Linkshänder auch in der Bibel einmal auf die Suche gehen (<http://www.linkshaenderseite.de/allgemei.html>) – die Macher dieser Seite raten den Menschen, die Vorurteile gegenüber Linkshändern haben, öfters die Bibel in die Hand zu nehmen, da man hier schon entdecken kann wie geschickt gerade auch Linkshänder sein können:

In den folgenden Versen wird dann beschrieben, wie Ehud mit Hilfe seiner Linkshändigkeit das Volk Israel aus der Knechtschaft der Moabiter, unter der sie 18 Jahre gelitten hatte, befreit.

BIBELTEXT:

Richter 3,15

Er (der Herr) gab ihnen (den Israeliten) einen Retter: Ehud, den Sohn Geras vom Stamm Benjamin. Ehud war Linkshänder.



Doch nicht nur auf diese beiden Stellen wird verwiesen, sondern es wird auch spekuliert, ob Petrus vielleicht Linkshänder war. Da er dem Soldaten bei Jesu Verhaftung das rechte Ohr abgeschlagen hat (Joh, 18, 1-11), wird überlegt, ob er entweder hinterwärts von hinten das Ohr abgeschlagen hat oder ob er eben Linkshänder war. Was von den Linkshänderfans dieser Seite natürlich eher vermutet wird.

Ob Petrus nun Linkshänder war oder nicht wird man nicht mehr unbedingt herausfinden können, und fraglich ist auch, ob dieses Wissen wichtig für unseren Glauben ist.

Was aber wichtig ist: Gott macht keine Unterschiede zwischen Links- und Rechtshändern. Er liebt und akzeptiert mich, so wie ich bin. Er bevorzugt auch nicht die Menschen, die scheinbar alles „mit links“ machen, denen alles mühelos gelingt und auf die wir neidisch schauen, wenn wir uns mit einer Aufgabe abmühen und nicht so schnell zum Erfolg kommen wie der andere.

Vorhin haben wir dies spielerisch erlebt, doch auch im richtigen Leben bekommen wir dies immer wieder zu spüren. Gott ist es nicht wichtig, ob wir etwas „mit links“ können oder Mühe haben. Er ist an unserer Seite, wir sind von ihm angenommen und vor ihm gerecht – allein aus Glauben und nicht wegen Können oder Leistung. Gerade in unsere Schwachstellen kommt Gott gerne mit hinein und nimmt uns an der Hand. Ob nun links oder rechts ...

BIBELTEXT:

Richter 20,16
Im Heer Benjamin gab es 700 Elitekämpfer die Linkshänder waren und mit der Schleuder ins Ziel trafen.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

ist Rechtshänderin und immer wieder fasziniert, wenn sie Linkshändern beim Schreiben zuschaut.



schen Bundesrat gefassten Beschluss, Duden's „Regeln für die deutsche Rechtschreibung nebst Wörterverzeichnis“ für alle deutschen Bundesstaaten verbindlich zu machen, wurde der „Duden“ in Deutschland verbindlich. Obwohl mit der Rechtschreibreform 1996 das sogenannte „Dudenmonopol“ gebrochen wurde, ist bis heute in allen Fragen der Rechtschreibung ein geflügeltes Wort geblieben: „Schlag im Duden nach!“

Nachfolgend einige Spielideen, wie in Erinnerung an Konrad Duden eine Gruppenstunde gestaltet werden kann.

Das Grundspiel

Die Jugendlichen werden möglichst in zwei Gruppen aufgeteilt. Bei der Gruppeneinteilung ist auf eine gute Durchmischung zu achten. Bei mehr als 16 Teilnehmenden können auch vier Gruppen gebildet werden. Die Spiele, bei denen immer zwei Gruppen gegeneinander antreten, müssen dann zweimal nacheinander gespielt werden.

Nach jeder Spielrunde können, je nach Ergebnis, mehr oder weniger lange Wörter verteilt werden. Gesamtsieger ist dann die Gruppe, die am Ende die längste Wörterkette hat (nach Buchstaben).

Spielvorschläge

Lebendiges ABC

Im neuesten Duden (25. Auflage, 2009) sind die etwa 135.000 Stichwörter alphabetisch geordnet. Wer ein Wort im Duden finden möchte, muss das ABC beherrschen.

Spiel: Jeder Spieler bekommt verdeckt einen Buchstaben. Nachdem der Spielleiter die Runde eröffnet hat, darf



**MATERIAL 1:**

Für jede Gruppe einen Satz mit Buchstaben-Karten.

Alternativ können Buchstaben-Steine von Brettspielen verwendet werden (z. B. Letra-Mix, Scrabble).

MATERIAL 2:

Pro Gruppe eine Textkopie und einen Rotstift, Lösung (Folie oder Plakat) Kopiervorlage und Lösung: www.der-steigbuegel.de

jeder Spieler seinen Buchstaben ansehen. Alle Jugendlichen einer Gruppe müssen sich nun möglichst schnell in alphabetischer Reihenfolge in eine Reihe stellen. (>> Material 1)

Es werden mehrere Runden gespielt, wobei jeweils andere Buchstaben ausgeteilt werden.

Wertung: Die Siegergruppe erhält jeweils einen Punkt.

Kampf dem Fehlerteufel

1903 veröffentlichte Konrad Duden sein Buch „Rechtschreibung der Buchdruckereien deutscher Sprache“, kurz auch als „Buchdruckerduden“ bezeichnet. Mit der 9. Auflage des „Dudens“ wurde 1915 der „Buchdruckerduden“ mit dem allgemeinen „Duden“ in einem Werk zusammengeführt. In allen sprachlichen Fragen richten sich seitdem Setzer, Drucker und Korrektoren nach dem „Duden“.

Spiel: Jede Gruppe bekommt einen fehlerhaften Text, in dem zehn Rechtschreibfehler versteckt sind. In 10 Minuten müssen in Gruppenarbeit möglichst viele Fehler gefunden werden. (>> Material 2)

Wertung: Jeder gefundene Fehler gibt einen Punkt; für jeden markierten „Fehler“, der kein Fehler ist, wird ein Punkt abgezogen.



TIPP: Zur Auswertung kann der Text auf Folie kopiert werden und mit einem Tageslichtprojektor an die Wand projiziert werden. Alternativ kann der Text auf DIN A3 vergrößert und an der Wand befestigt werden.



Entweder – oder

Oft muss man sich bei der Rechtschreibung schnell entscheiden. Die Unterschiede zwischen richtiger und falscher Rechtschreibung sind oft minimal. Manchmal gibt es (zum Glück!) mehrere richtige Schreibweisen!

Spiel: Die Gruppen sitzen auf Stühlen in zwei Reihen an jeweils zwei gegenüberliegenden Raumseiten. In der Mitte der beiden anderen Raumseiten steht jeweils ein freier Stuhl. Der Spielleiter liest jeweils eine Frage mit zwei Antworten vor. Jede Antwort ist einem Stuhl zugeordnet. Bei jeder Frage ist immer eine Person jeder Gruppe an der Reihe (immer zwei gegenüberstehende Teilnehmende). Jeder muss versuchen, sich möglichst schnell auf den zur richtigen Antwort passenden Stuhl zu setzen. (>> Material 3)

Wertung: Die Siegergruppe erhält jeweils einen Punkt.



Deutsch regional

Der „Duden“ führte zu einer enormen Vereinheitlichung der Rechtschreibung im gesamten deutschen Sprachraum. Trotzdem gibt es nach wie vor Gegenstände, die in verschiedenen deutschsprachigen Regionen unterschiedlich bezeichnet werden.

Spiel: Im Haus bzw. auf dem Gelände sind auf Zetteln Begriffe ausgehängt (Vorlage 3). Die Teilnehmenden müssen nun möglichst viele

dieser Zettel finden und sich die Begriffe merken. Im Gruppenraum sitzt von jeder Gruppe ein Jugendlicher als Schreiber. Dieser notiert die ihm mitgeteilten Begriffe. Weiter versucht er – auch gemeinsam mit den anderen der Gruppe – die Begriffe zu verbinden, die denselben Gegenstand bezeichnen. (>> Material 4)

Wertung: Jeder gefundene Begriff gibt einen halben Punkt. Für korrekt miteinander verbundene Synonyme gibt es einen Punkt

MATERIAL 3:

mögl. Antworten auf je ein Papier schreiben.

Vorlage: www.der-steigbuegel.de

MATERIAL 4:

Zettel mit Begriffen (pro Begriff ein Zettel), Klebeband, pro Gruppe ein Blatt Papier und Stift



(bei drei Synonymen max. zwei Punkte); für fehlerhaft miteinander verbundene Synonyme gibt es einen Punkt Abzug.

Vorbereitung: Begriffe jeweils auf einen Zettel schreiben und Zettel (nicht zu leicht und nicht zu schwer versteckt) im Haus bzw. im Gelände aufhängen.

TIPP: Aus den vorgeschlagenen Begriffen die für die Gruppe am besten passenden Begriffe auswählen. Es genügen zwischen 20 und 30 Begriffe.

Mögliche Begriffe:

Abendbrot – Abendessen – Vesper
Apfelsine – Orange
Brühe – Suppe – Bouillon
Eierkuchen – Pfannkuchen – Palatschinken – Omelette
Brotzeit – Jause – Znüni
Kloß – Knödel
Rotkohl – Blaukraut
Sahne – Rahm – Obers
Schnürsenkel – Schuhband – Schuhbändel
Auszubildender – Lehrling – Stift
Küster – Mesner – Sigrist
Federtasche – Mäppchen – Schuletui
Bürgersteig – Gehweg – Trottoir
Nudelholz – Nudelwalker – Wellholz
Gardine – Vorhang
Mülleimer – Abfallkübel
Schreibwarengeschäft – Papierhandlung – Papeterie
Wirtschaft – Gasthaus – Kneipe

MATERIAL 5:

Zettel mit Begriffen
(pro Begriff ein
Zettel)

Amtsdeutsch verständlich!

Unter Amtsdeutsch wird umgangssprachlich eine sehr förmliche Ausdrucksweise von Behörden und Verwaltungen, aber auch in der Wirtschaft bezeichnet. Das Amtsdeutsch zeichnet sich aus durch eine Anhäufung von Hauptwörtern sowie die Substantivierung und Adjektivierung von Verben.

Spiel: Der Spielleiter liest jeweils einen Begriff aus einer Liste vor. Reihum dürfen die Gruppen raten. Wenn nach 5 Sekunden keine oder eine falsche Antwort kommt, ist die nächste Gruppe dran.



Alternative: Die Gruppen befinden sich etwa 100 m vom Gruppenraum entfernt. Jeweils ein Jugendlicher holt bei der Spielleitung einen Zettel mit einem Begriff (Vorlage 4) ab und bringt diesen zur Gruppe. Dort wird die passende Antwort gesucht. Anschließend läuft ein anderer zur Spielleitung und holt (unabhängig davon, ob die Lösung stimmt oder nicht) den nächsten Zettel. Wenn die erste Gruppe den letzten Zettel abgegeben hat, ist das Spiel beendet.

Wertung: Jede Gruppe erhält für jede richtige Antwort jeweils einen Punkt.

TIPP: Aus den vorgeschlagenen Begriffen die für die Gruppe am besten passenden Begriffe auswählen. Es genügen regelmäßig etwa zehn Begriffe.

Mögliche Begriffe:

Fahrrichtungsanzeiger	für Blinker
Lichtzeichenanlage	für Ampel
Mehrstück	für Kopie
Postwertzeichen	für Briefmarke
Personenvereinzelungsanlage	für Drehkreuz
Abstandseinhaltungserfassungsvorrichtung	für Querstreifen auf der Autobahn
Versagung	für Ablehnung
Rückbau	für Abriss
Lautraum	für Diskothek
Handschließen	für Handschellen
bedarfsgesteuerte Fußgängerfurt	für Fußgängerampel
deichselgeführtes Flurförderzeug	für Hubwagen
rauhfuttermehrfressende Großvieheinheit	für Kuh
nicht lebende Einfriedung	für Zaun
einachsiger Dreiseitenkipper	für Schubkarre

Hinweis auf weitere Spielideen

Im Steigbügel 259 (September/Oktober 1993) sind weitere Wortspiele zusammengestellt, die sich auch ergänzend zu den vorgenannten Spielideen eignen. Dieser Artikel steht unter www.der-steigbuegel.de zum Download bereit.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

... arbeitet und spielt gerne mit Worten

Agenten in action

Ein Geländespiel

Zielgruppe: Jugendliche auf Freizeiten, bei Wochenenden, in Ferienaktionen

Vorbereitungszeit: ca. 3 Stunden

Dauer: 2,5 bis 3 Stunden

Gruppengröße: 20 bis 40 Personen

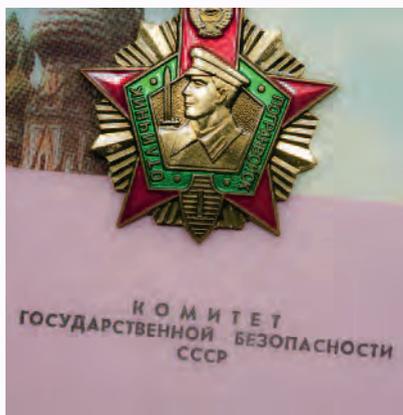
Bonbon: Druckvorlagen/Datenblätter unter www.der-steigbuegel.de als Excel-Dateien zum Download

Das etwas andere Outdoor-Spiel, an dem nicht nur die Jugendlichen Spaß haben.

Das Spiel bekommt seinen Reiz durch Verbindung verschiedener Spielprinzipien. Ein wichtiges Ziel ist es zu erkennen, dass das Spiel in Konkurrenz zu den anderen Teams nicht gewonnen werden kann. Durch zusätzliche Varianten wird das Spiel zwar etwas komplex, was es aber viel interessanter als ein Standardspiel macht.

Die Geheimdienste (Teen-Gruppen) müssen einen Fall klären. Aus dem Zentralcomputer bekommt jede Gruppe ein Datenblatt für mögliche Täter, Tatorte und Tatwaffen. Die Geheimdienst-Chefs (= Mitarbeitende) agieren als Informanten und vergeben Infos, die ausgeschlossen - sprich auf der Liste gestrichen - werden können.

Somit bliebe zum Schluss theoretisch nur ein Täter mit Tatwaffe am Tatort übrig (vgl. Cluedo-Spielprinzip). Aber genau da liegt der Haken: Jeder Geheimdienst bekommt eine Exklusivinformation. Dadurch kann der Fall nur gelöst werden, wenn alle Teams zusammenspielen!





Ablauf

Die Mitarbeitenden verteilen sich auf einem Gelände (Campingplatz, Wald, ...). Zu Beginn wissen die Jugendlichen noch gar nichts über das Spiel. Sie müssen die Mitarbeitenden suchen. Sobald sie eine Person aus dem Mitarbeiterstab finden, bekommen sie von ihr oder ihm (in der Funktion als Geheimdienstchef) einen beliebigen Agentenausweis zugeteilt.

- Die Geheimdienstgruppen müssen sich finden, d. h. jeder Teilnehmende muss die eigenen Kollegen suchen.
- Wenn die Gruppe eines Geheimdienstes komplett ist, suchen sie gemeinsam ihren Geheimdienst-Chef.
- Von ihrem Geheimdienst-Chef erhalten die Teams einen Umschlag mit Startgeld (10.000 Euro) und wenigen Grundinformationen zum Spiel (siehe „Informationen“).

MATERIAL:

Agentenausweise, Spielgeld, Süßigkeiten

Die Druckvorlagen/Datenblätter für die Mitarbeitenden und die Gruppen stehen als Excel-Tabellen unter [www. der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de) zum Download bereit.

Informationen

Jede Gruppe bekommt ein Datenblatt zu möglichen Tätern, Tatorten und Tatwaffen. Die Geheimdienstchefs müssen aufgesucht werden. Bei jedem Treffen bekommen sie eine Information, die sie dann auf der Liste streichen können (Ausschlussverfahren – vgl. Cluedo). Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter kontrolliert auf dem Datenblatt der Gruppe, ob sie oder er noch eine neue Info für die Gruppe hat. Ist das nicht der Fall, setzt er die Gruppe davon in Kenntnis. Eine neue Information gibt es aber nur gegen





Bezahlung oder eine erbrachte Leistung. Es ist außerdem wichtig zu beachten, dass eine Übergabe von Informationen nur an die geschlossene Gruppe stattfindet.

Eine Info kostet zwischen 3000 bis 5000 Euro (im Einzelfall abwägen).

Bei den Mitarbeitenden kann auch Geld verdient werden (max. 2500 Euro) durch Spezialaufgabe (nach eigenem Ermessen, z. B. kreatives Foto, Knopf annähen, etwas besorgen, ...).

In der ersten Spielphase (Seite 59) gibt es für jeden Geheimdienst eine Exklusivinformation.

Tauschhandel

Zusätzlich zu den Informationen gibt es einen Warenhandel unter den Geheimdienstchefs. Jeder Chef sucht bzw. möchte nur eine bestimmte Ware und gibt bei jedem Besuch einer Gruppe eine zufällige Ware aus (Bsp. CIA-Chef sammelt Gummibärchen, Mossad-Chef Maoam, ...).

Sobald man drei Stück einer Art zusammen hat, kann man dies beim entsprechenden Chef einlösen und be-

kommt dadurch einen Buchstaben für den Namen eines TREFFPUNKTES mitgeteilt (vgl. Spielvarianten). Das Mitteilen des Treffpunktes soll als Hinweis dienen, dass sich die Geheimdienst-Gruppen dort zum Austausch treffen sollen.



Spielvarianten

- Es wird vor Spielbeginn nur angekündigt, dass das nächste Spiel zu einem gewissen Zeitpunkt beginnt. Die Mitarbeitenden gehen schon auf Spielposition, während im Lager nur ein großer Zettel o. Ä. hinterlassen wird, auf dem steht, dass das Spiel schon begonnen hat. Nun müssen die Teens herausfinden, wo die Mitarbeitenden sind und was sie tun müssen.
- Mitarbeitende können sich als Agenten verkleiden (Sonnenbrille und Mantel o. Ä.). (Da wir das Spiel auf einem Campingplatz gespielt haben, waren wir durch unser Outfit nach dem Spiel auf dem ganzen Platz bekannt.)



- In der ersten Spielphase können die Chefs den Geheimdienst mit einem Kollegen tauschen (Ausweis und Datenblatt). Das macht es interessanter, da immer zwei Geheimdienste verfeindet sind. Das heißt zum Beispiel, dass die Gruppe BND beim Stasi-Chef keine Infos bekommt! Durch diese Variante werden die Gruppen bewusst getäuscht, da z. B. die Gruppe BND denkt, Mitarbeiter X ist bei der Stasi und gibt uns keine Infos. Mittlerweile hat Mitarbeiter X aber den Geheimdienst getauscht und ist nun beim FBI und könnte wieder Infos weitergeben.
- Die Geheimdienst-Chefs können in einer Fremdsprache mit den Jugendlichen reden (z. B. Englisch, Französisch, ...).
- Spezialaufgabe: Eisübergabe: Am Kiosk muss jede Gruppe ein Eis kaufen und dem Chef bringen, dessen Name darauf steht. Bei der Eisübergabe gibt's eine Info. (Hinweis zur Spielvorbereitung: Eis im Vorfeld bei Kiosk kaufen und abklären.)
- Ein speziell präparierter Ort (z. B. Bild einer berühmten Person ins Klo hängen. Es wird nur die Info weitergegeben, dass sich im Klo ein Hinweis befindet. Ausschluss der Person durch das Bild.)
- Für den Warentausch gibt es eine Joker-Ware (nehmen alle Chefs)



Damit das Spiel nicht langatmig wird, hat sich folgende Spielstruktur bewährt:

Spielphasen

Eine Phase dauert ca. 45 bis 60 Minuten

- Erste Phase: Nur in dieser Phase ist ein Ausweistausch möglich. Danach wird nicht mehr getauscht.
- Zweite Phase: Die Exklusivinfo darf und soll jetzt auch an andere Geheimdienste gegeben werden.



- Dritte Phase: Durch einen Hinweis gegen Geld oder Spezialauftrag wird der Treffpunktbegriff für eine Gruppe ganz aufgelöst. Falls kurze Zeit später immer noch keine Zusammenarbeit unter den Geheimdiensten zustande kommt, kann man auch den direkten Hinweis geben, dass die Geheimdienste zusammenarbeiten müssen.

Anmerkungen zum Datenblatt für die Mitarbeitenden

Die meisten Namen sind inhaltlich auf das Land Italien und den Ort Campingplatz ausgerichtet. Es macht Sinn, kreativ zu werden und passende Bezeichnungen zum eigenen Spielumfeld zu konstruieren. Die farbigen Tabellenfelder stellen die Exklusivinfos dar. Die Felder mit dem Kreuz markieren die entsprechende Info, die der Geheimdienstchef an alle Teams vergeben darf (Bsp.: CIA-Chef kann die Info Silvio Berlusconi an alle Teams vergeben).

Auf dem Datenblatt befindet sich unten eine Kurzlegende mit den wichtigsten Fakten zum Spiel.

Vorbereitungen (vor dem Spiel)

Es bietet sich an, Ausweise mit Geheimdienst-Logos zu machen. Spielgeld kann ausgedruckt werden oder man kann auch Metallmünzen o. Ä. verwenden.

Jeder Mitarbeitende hat bei Spielbeginn ein Datenblatt_Mitarbeitende für seinen Geheimdienst, Geld, Süßigkeiten und das Startmaterial für seine Geheimdienstgruppe (Datenblatt_Gruppe, Geldbetrag).

Außerdem muss vor Spielbeginn jedem Mitarbeitenden eine Süßigkeit zugeordnet werden, die er oder sie sammelt. Bei der Vergabe der Ausweise ist es möglich, die Namen der Teens aufzuschreiben, an die man die Ausweise ausgegeben hat. Somit kann man kontrollieren, dass sie die Ausweise nicht untereinander getauscht haben.

Jungenschaft CVJM-Gomaringen, umgesetzt von Thomas Baumhagl und Philipp Fischer

Das Spiel wurde auf unserer Jungenschaftsfreizeit auf einem Campingplatz in Südtirol gespielt.

Einen Bumerang selber bauen

Zielgruppe: Jugendliche auf Freizeiten, in Jugendgruppen, Schul-AGs, ...

Gruppengröße: max. 10 Jugendliche

Vorbereitung: Material und Werkzeug

besorgen, evtl. Rohlinge sägen (bei großen Gruppen)

Dauer: Herstellung ca. 1 Stunde (mit Elektrogeräten)

Bonbon: Mit Wurfanleitung

Bau- und Wurfanleitung eines Bumerangs

Einen Bumerang zu bauen und zu werfen ist in Jugendgruppen immer wieder ein Erlebnis. Wir bieten dies in Bastel-Workshops, auf Freizeiten und auch immer mal wieder an Gruppenabenden an. Vor allem von Jungs wird das gerne angenommen, ist aber für Mädchengruppen, die gerne handwerklich arbeiten, gleichermaßen geeignet. Sogar Jung-scharler sind begeistert dabei. Allerdings sollten bei jüngeren Gruppen genügend Mitarbeitende unterstützend dabei sein, vor allem wenn Elektrowerkzeuge verwendet werden.



Wir haben z. B. im vergangenen Jahr mit unserer Gruppe an einem Abend die Bumerangs gebastelt und bemalt und sie am nächsten Gruppenabend dann gemeinsam geworfen.

Die Herstellung dauert bei Verwendung von Elektrowerkzeugen etwa 1 Stunde. Bei einer Gruppengröße von fünf bis zehn Jugendlichen lässt sich an einem Gruppenabend für jeden einen Bumerang herstellen. Wenn die Zeit knapp ist bzw. bei zu vielen Gruppenmitgliedern kann man auch Rohlinge vorher aussägen, so dass sie am Gruppenabend nur noch geschliffen und bemalt werden. Im Anhang sind einige einfache Bumerang-Formen als Kopiervorlagen abgedruckt – mit diesen haben wir sehr gute „Flugerfahrungen“ gemacht. Wer mag, kann in entsprechender Fachliteratur eine große Anzahl verschiedener Formen finden, die allerdings in der Herstellung zum Teil aufwändiger sind.



Anmerkungen zum Material

MATERIAL:

Sperrholz 4-5 mm dick, Wasserfarben oder Acryllack, evtl. Sprühlack, farblos

Am besten eignet sich finnisches Birkensperrholz, das über den Modellbau zu beziehen ist, selten erhält man es in Baumärkten. Dies ist zwar etwas teurer, bricht aber nicht so leicht und bleibt formstabiler. Alternativ lässt sich auch das günstigere Kiefernsperrholz verwenden – dies ist nahezu in jedem Baumarkt erhältlich. Ungeeignet ist Pappensperrholz.

Je mehr Schichten das Holz hat, desto besser. Bitte unbedingt darauf achten, dass sich die Platte nicht schon im Regal zu sehr wölbt. Platten mit starker Wölbung sind ungeeignet!

Werkzeuge

- Stichsäge (sehr feines Kurvenblatt verwenden) oder Laubsäge
- Bandschleifer oder Holzraspel/Feile
- Schleifpapier (Körnungen 100, 150, eventuell 240)
- Schraubzwingen (zum Befestigen des Bandschleifers am Tisch oder zum Befestigen des Bumerangs am Tisch, falls mit einer Raspel gearbeitet wird)

Vorbereitung

Die Vorlagen müssen zunächst im richtigen Maßstab kopiert und verstärkt werden. A5 à A3 bedeutet: um 200 % vergrößern – wenn der Kopierer diese Einstellung nicht hat, einfach 1x A4 à A3 kopieren und mit der Kopie dasselbe nochmals wiederholen. Die vergrößerten Kopien auf Pappe kleben und ausschneiden. Danach die Vorlage auf das Holz übertragen. Wenn das Holz eine leichte Wölbung aufweist, muss diese so sein, dass sich die Seiten der Platte nach oben wölben. Das heißt: die Enden der späteren Profelseite dürfen nicht nach unten gebogen sein!

Herstellung

Am besten werden nun Teams von zwei bis drei Personen gebildet. Bei jüngeren Gruppen ist es ratsam, wenn sich ein Mitarbeitender für zwei bis drei Gruppenmitglieder verantwortlich fühlt. Die Teams helfen sich gegenseitig.



Rohlinge aussägen

Nun wird der Rohling mit der Stichsäge oder der Laubsäge ausgesägt. Hier am besten zu zweit arbeiten – einer hält die Platte, der andere sägt. Anschließend dasselbe umgekehrt.

Hinweis Einsatz Elektrowerkzeuge

Mitarbeitende müssen zunächst die Handhabung der Geräte gut erklären und vielleicht auch am Anfang das Gerät mit den Jugendlichen gemeinsam führen.

Unsere Erfahrung ist, dass das in der Regel recht schnell klappt!

Vorlage übertragen

Danach wird das Profil von der Vorlage auf den Rohling übertragen. Dies kann von Hand erfolgen und muss nicht absolut exakt sein. Es soll nur als Anhaltspunkt für den Schliff dienen. Wichtig ist, dass der Schliff später gleichmäßig erfolgt. Dafür ist das „Augenmaß“ immer noch die beste Kontrolle.

Rohling schleifen

Nun wird das Profil am Rohling geschliffen. Bei Verwendung eines Bandschleifers wird dieser mit Schraubzwingen am Tisch befestigt. Kein zu grobes Schleifband verwenden (Körnung 120 bzw. 150). Den Rohling vorsichtig am Bandschleifer entlang führen und über Druck bzw. Winkel das gewünschte Profil einschleifen. Dabei darauf achten, dass der Rohling ständig in Bewegung ist. Bei Stillstand schleifen sich sofort Kerben ein, die sich oft nicht mehr herausarbeiten lassen (siehe Abbildung 2).

Das Schleifen am Bandschleifer erfordert zwar etwas Übung, spart aber auch Bearbeitungszeit – dabei aber: Vorsicht auf Finger und Hände!

Alternativ wird der Rohling mit Schraubzwingen an der Tischkante befestigt und mit der Raspel geschliffen. Er muss dabei für jede Seite so eingespannt werden, dass ein Schleifen an der Tischkante möglich ist.



WICHTIG!

Alte Tische verwenden, bei denen auch mal ein Sägeschnitt daneben gehen darf – dasselbe gilt nachher fürs Schleifen. Bei Verwendung von Elektrowerkzeugen die notwendige Vorsicht walten lassen!

ACHTUNG!

Das Profil der Vorlage ist für einen Rechtshänder-Bumerang. Linkshänder müssen das Profil seitenverkehrt übertragen (siehe Abbildung 1).



Zuerst wird mit der Raspel, dann mit der Feile das Profil herausgearbeitet. Dies ist aber nur bei stabilem Sperrholz zu empfehlen, bei dem Kiefernholz besteht hier die Gefahr, dass es splittert (siehe Abbildung 3).

In beiden Varianten das Profil so formen, dass die Rundungen an der Oberseite stärker ausgeprägt sind als die an der Unterseite und die Schrägen an der Oberseite flach auslaufen – so wie bei einer Flugzeug-Tragfläche (in den Vorlagen durch das Hervortreten der Lagen des Sperrholzes gut zu erkennen). Zum Schluss erfolgt der Feinschliff „von Hand“. Dabei mit der größten Körnung (100) beginnen, dann immer feinere Körnungen verwenden. Durch den Handschliff entsteht ein gleichmäßig abgerundetes Profil.

Nach dem letzten Schliff kann der Bumerang bemalt werden. Am besten deutlich erkennbare Signalfarben als Grundfarbe (z. B. rot, orange) verwenden - das hilft beim Suchen und Wiederfinden! Der künstlerischen Gestaltung sind keine Grenzen gesetzt – so erhält jeder Bumerang seine eigene Note.

Werden Wasserfarben verwendet, muss der Bumerang (mindestens über Nacht) gut durchtrocknen, bevor er mit farblosem Lack eingesprüht werden kann.

Die Wurfanleitung

So – nun kann's losgehen und es wird sich zeigen, wie gut der Bumerang fliegt!

Fürs Werfen müssen aber unbedingt einige Regeln beachtet werden:

- Der Wind darf nur leicht wehen – bei zu starkem Wind funktioniert es nicht.
- Es muss genügend freier Platz vorhanden sein – eine große abgemähte Wiese, ein Stoppfeld oder auch ein großer Sportplatz sind geeignet. Es dürfen auch keine Autos, Gebäude oder Menschen in der Nähe sein. Nicht am Rand des freien Platzes beginnen, der Bumerang kann auch hinter den Werfer zurückfliegen.



- Es wirft immer nur eine Person! Die Anderen beobachten den Bumerang – das hat zwei Vorteile: Zum einen sieht jeder, wohin er fliegt und kann gegebenenfalls ausweichen, zum anderen macht es das Wiederfinden einfacher, wenn viele Augen gesehen haben, wo er gelandet ist.

Beim Abwurf ist folgendes zu beachten:

- Die Windrichtung: Hat man die Windrichtung festgestellt, so stellt man sich (als Rechtshänder) zunächst gegen den Wind und dreht sich dann nicht ganz eine Viertel-Drehung im Uhrzeigersinn. Linkshänder drehen sich gegen den Uhrzeigersinn.
- Der Neigungswinkel: Der Bumerang wird senkrecht gehalten und nur mit geringem Neigungswinkel geworfen – das kostet zunächst Überwindung, weil man meint, den Bumerang flach werfen zu müssen. Um den richtigen Winkel zu finden, muss man ein wenig experimentieren.
- Der Winkel zum Horizont: Auch für diesen Winkel muss man probieren – es gilt aber: Der Bumerang darf nicht zu steil geworfen werden. Ist dies der Fall, kommt er über den Kopf zurück und landet hinter dem Werfer. Es ist deshalb wichtig, dass man bei den ersten Würfen nicht zu sehr am Rand des freien Platzes steht. Wirft man ihn zu flach, landet er vor dem Werfer.
- Griff: Den Bumerang zwischen Daumen und Zeigefinger klemmen, kräftig ausholen, einen kleinen Anlauf nehmen und werfen (siehe Abbildung 4).

Das hört sich jetzt vielleicht alles kompliziert an, bedarf aber einfach nur etwas Übung. Man muss es einfach ausprobieren und wenn's nicht zufriedenstellend funktioniert, hier nochmals nachlesen, was man ändern könnte.

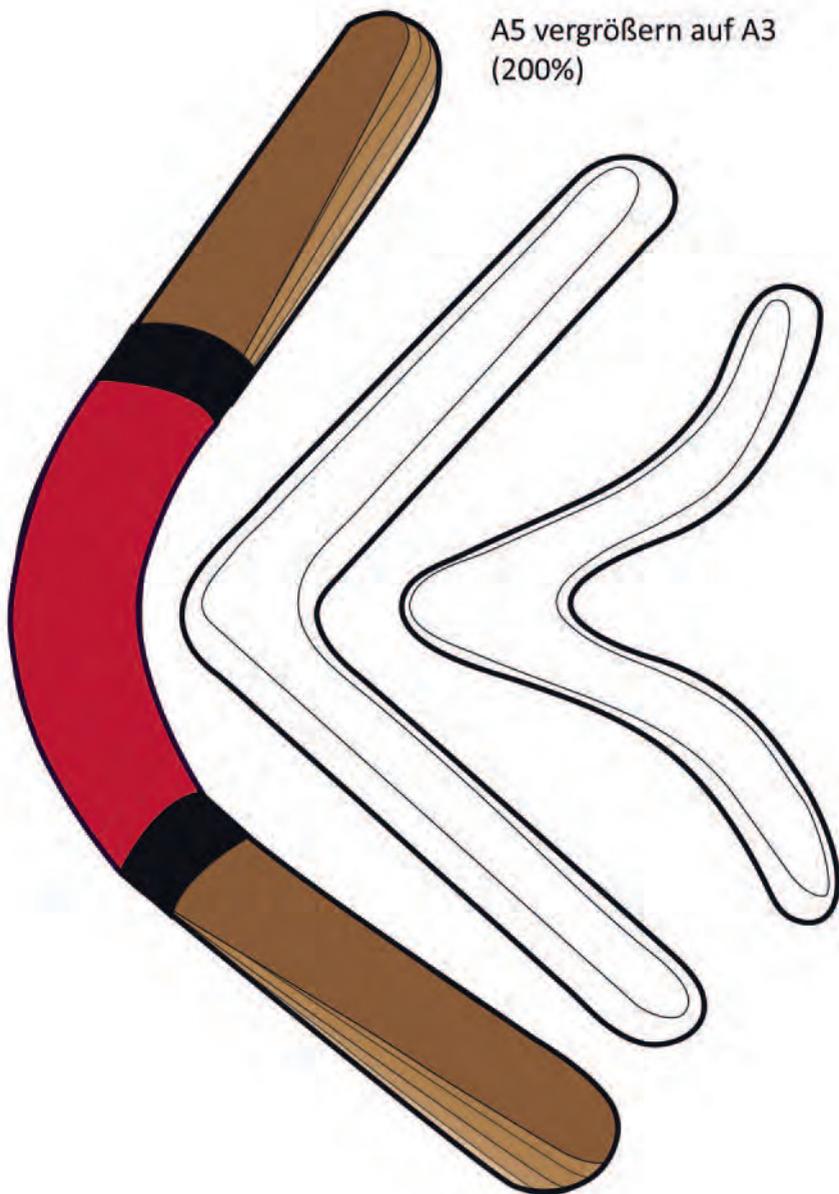


Joachim Fritz, Informatiker, Schlat

„Wir haben beim Werfen sehr gute Erfahrungen gemacht – nach kurzer Übung waren alle in der Lage, den eigenen Bumerang fliegen zu lassen und manchmal gelang es sogar, ihn wieder aufzufangen. Aber selbst wenn das nicht der Fall ist, hatten alle immer großen Spaß daran!“



A5 vergrößern auf A3
(200%)



Impressum

»der Steigbügel«

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen

Herausgeber und Verlag:

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

Schriftleitung: Heike Volz

Erscheinungsweise: vierteljährlich

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

Vertrieb und Aboverwaltung:

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

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des
Berechnungszeitraums

Bildnachweis:

Archiv ejw (3); Fritz (63, 64, 65); Volz (66)
www.fotolia.de: Grosz (4); Tokarev (5); Ve-
Silvio (6); Andrea P (7); Lindert-Rottke (9);
Bormann (10); York (12); zuerlein (13);
p!xel 66 (14); alexvs (15); Andrzej (16);
Barmaliejus (17); Kröger (19); godfer (20);
DWerner (21); Colvil (22); Berger (23);
frankoppermann (27); Kneschke (28);
Mindwalker (30); Sorokin (31); Geogiew
(32); Kroener (34); itestro (35); HP_Photo
(36); Porter (40); dephoto (41); picsfive
(42); demarco (44); elxeneize (45); Fuhr
(46); Goos_Lar (47); Spiro (48); Handma-
dePictures (50); Krechowicz (51); Matte
(52); Cmfotoworks (53); Tom-Hanisch
(56); ElenaR (57); Staenzle (58); psd pho-
tography (59); Horticulture (61)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart, www.fredpeper.de

Satz:

d'Werbung, Gerold Dreßler, Schorndorf

Druck:

Grafische Werkstätte
der BruderhausDiakonie, Reutlingen



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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

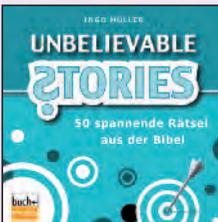


Petra Müller (Hg.)

Erzähltraining – Sie brauchen Geschichten

Biblische Geschichten frei, lebendig und spannend erzählen
CD-ROM 14,95 €

Die Welt ist voller Geschichten. Auch die Geschichten der Bibel brauchen Menschen, die sie zum Leben erwecken. Die Bibel erzählt – und wir? Das Erzähltraining, das von der langjährigen CVJM-Referentin Petra Müller herausgegeben wird, vermittelt mit vielen Einführungen und praktischen Übungen, wie Geschichten frei, lebendig und spannend erzählt werden können. Dabei profitieren Neulinge von den Tipps der erfahrenen Erzählerin und Profis bekommen einen fertigen Kurs an die Hand – mit vielen Arbeitsblättern und Vorlagen zum Ausdrucken.



Ingo Müller

Unbelievable Stories

50 spannende Rätsel aus der Bibel
50 Spielkarten und Booklet mit 128 Seiten in Spielbox
14,95 €

Erzählen Sie die Bibel spannend und spielerisch neu mit den „Unbelievable Stories“. Biblische Ratespiele, die wirklich jeden zum Staunen bringen. „Wenn Blicke töten könnten ... Hier töten bloße Worte! Was ist passiert?“ Denken Sie logisch oder um die Ecke. Kombinieren Sie und finden Sie durch Fragen die Lösung. Der Spielleiter antwortet nur mit „ja“ oder „nein“ und gibt evtl. einen Tipp. Kniffliger Ratespass für jung und alt.