

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Reiselust in fremde
Welten



Die Karawane der
Weisen



Die sind ja nie still...



Das Kreuz mit dem
Kreuz



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Der mit dem Finger zeigt** Cornelius Kuttler
Eine Bibelarbeit zu Johannes dem Täufer
- 14 Reiselust in fremde Welten** Steffen Kaupp
Jugendliche Lebenswelten entdecken
- 23 Was, wenn's schief geht?** Manuela Mayer
Eine Vorleseandacht
- 25 Die Liebesgabe** Cornelia Mack
Eine Weihnachtserzählung mit Umsetzungsidee



PÄDAGOGIK

- 30 Die sind ja nie still...** Timm Ruckaberle
Die Herausforderung in der Jugendarbeit mit dem Evangelium umzugehen



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 38 Die Bibliathon-Herausforderung** Andreas Lämmle
Ein Stationenlauf für Gruppen
- 49 Hell die Gläser klingen** Manfred Pohl
Spiele und Ideen mit Trinkgläsern



OUTDOOR

- 54 Die Karawane der Weisen** Sybille Kalmbach
Ein weihnachtliches Stadtspiel



KREATIV UND HANDWERK

- 62 Das Kreuz mit dem Kreuz** Jonas Rosenow
Ein (un)trennbares Reisekreuz bauen

„euch“

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

„Das wichtigste Wort der Weihnachtsgeschichte ist das ‚euch‘!“ Martin Luther fasst mit diesem Satz auf geniale Weise zusammen, um was es an Weihnachten geht: „Euch ist heute der Heiland geboren!“ (vgl. Lukas 2, 11a). Und das inmitten einer friedlosen Zeit, einer von Misstrauen geprägten Gesellschaft, abseits des Weltgeschehens in einem Notbehelf. In diesem „unfrommen“ Milieu kommt der Sohn Gottes zur Welt.

Es kommt nicht auf die äußeren Umstände an, sondern darauf, dass Gottes Geschichte zu meiner Geschichte wird. Zu meiner Geschichte mit Gott, aber zuallererst zu Gottes Geschichte mit mir, mit seinen Menschen, mit seiner Welt. Weihnachtlich leben heißt, aus diesem Ja Gottes heraus das eigene Leben zu begreifen und zu gestalten. Und das ist eine Aufgabe, die sich uns jeden Tag stellt. Auch in diesem Herbst.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Ihre/Eure

Heike Volz



Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Steigbügel **Passwort:** Weihnachten

Der mit dem Finger zeigt

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren
Gruppengröße: für kleine und große Gruppen

Vorbereitung: ca. 30 Minuten
Dauer: 30 bis 45 Minuten

Eine Bibelarbeit zu Johannes dem Täufer

Johannes der Täufer hatte ein großes Lebensthema: Jesus. Er wollte die Menschen darauf vorbereiten, dass Jesus kommt, der Retter, den Gott versprochen hatte. Johannes hat zur Umkehr zu Gott aufgerufen und dabei ziemlich deutliche Worte gefunden. Er wollte den Weg frei

machen für den Retter, den Gott schickt. Johannes der Täufer hat mit seinem ganzen Leben eines getan: Er hat auf Jesus gezeigt. Wie ein Wegweiser war er, der Menschen den Weg zum Retter Jesus zeigte. Und damit stellt er uns eine Frage: Wer ist Jesus für dich?

Diese Bibelarbeit gibt einen Einblick in das Leben von Johannes dem Täufer. Zugleich geht es um sein großes Lebensthema: Wer ist Jesus für uns?



Johannes der Täufer - ein Blick auf sein Leben

Ein Mann und sein Auftrag

Eigentlich gehört Johannes der Täufer zur Weihnachtsgeschichte dazu. Oder besser gesagt: Zur Vorgeschichte von Weihnachten. Das Lukasevangelium erzählt, dass sich die schwangere Maria und Elisabeth, die Mutter von Johannes, treffen, als diese mit ihm schwanger ist. Über ihre Mütter sind Jesus und



Johannes sogar verwandt. Von Anfang an ist eines klar: Dieser Johannes soll ein Prophet Gottes sein, der für Jesus den Weg frei macht.

Johannes ist das Kind des Priesters Zacharias und seiner Frau Elisabeth. Als ein Engel dem Zacharias ankündigt, dass er einen Sohn bekommen wird, glaubt er es zuerst nicht, weil beide schon so alt sind. Zur Strafe verliert er seine Stimme (vgl. Lk. 1). Erst als Johannes geboren wird, kann er wieder sprechen.

Als Erwachsener geht Johannes in die Wüste, er führt ein einfaches Leben als Umkehrprediger: Seine Kleidung aus Kamelhaaren erinnert an die Kleidung des Propheten Elia. Auch seine Ernährung wäre für uns ein wenig gewöhnungsbedürftig: Heuschrecken und wilder Honig (vgl. Mt. 3,4). Johannes hat von Gott einen speziellen Auftrag bekommen: Er soll Menschen zur Umkehr rufen und sie darauf vorbereiten, dass Gottes Retter kommt. Schon der Name ist bei Johannes dem Täufer Programm. Er hat Menschen getauft als Zeichen dafür, dass sie umkehren zu Gott. Bei dieser Taufe wurde den Menschen nicht nur Wasser auf den Kopf gegossen, sondern sie tauchten im Fluss Jordan ganz unter. Damit wurde deutlich: Jetzt hat etwas völlig Neues begonnen. Auch Jesus wurde so von Johannes getauft (vgl. Mt. 3,13-17).

Johannes rief zur Umkehr, weil er die Menschen in Israel auf das Kommen des Messias vorbereiten wollte. Gott schickt seinen Retter und auf diesen Besuch gilt es sich vorzubereiten. Wir wissen aus unserem alltäglichen Leben: Wenn sich Besuch ankündigt, dann bemühen wir uns vielleicht besonders, die Wohnung aufzuräumen, den Staub vom Regal zu wischen, der sich hier die letzten Wochen so wohl gefühlt hat. Auf Besuch bereitet man sich vor. Und wenn es ein hoher Besuch ist, vor dem wir uns nicht blamieren wollen, dann bereiten wir vielleicht alles besonders gründlich vor. Johannes hat dazu aufgerufen, die Wohnung des Lebens für Gottes Kommen vorzubereiten und gründlich aufzuräumen. Er drückte es so aus: „Tut Buße, denn das Himmelreich ist nahe herbei gekommen“ (Mt. 3,2).

Johannes sieht sich als einer, der für den Messias Gottes den Weg vorbereitet. Er tut das, was die Volksbankwerbung von sich behauptet „Wir machen den Weg frei“. Alle Hindernisse sollen aus dem Weg geräumt werden, damit der Messias, der Retter Gottes, kommen kann. Und Johannes hat ein klares Bild von diesem Retter: Er rettet die, die umkehren. Die anderen wird der Messias bestrafen und für immer vernichten (Mt.3,12).

Johannes war einer von diesen Ganz-oder-gar-nicht-Typen, für die es keine Kompromisse gab. In Sachen Umkehr zu Gott war Johannes knallhart: Entweder ist es Menschen ganz und gar ernst mit ihrer Umkehr, und sie machen ganze Sache mit Gott oder sie können es ganz sein lassen.



Die Krise

Johannes der Täufer hat sich durch seine klare Gerichtsansage nicht nur Freunde gemacht. Als beispielsweise der verheiratete jüdische König Herodes die Frau seines Bruders abschleppt und heiratet, spricht Johannes öffentlich über dieses Unrecht. Darum lässt ihn der König ins Gefängnis werfen.

Hier im Gefängnis, in den schwersten Stunden seines Lebens, kommt Johannes ins Zweifeln. Er zweifelt nicht an Gott oder an seinem Schicksal. Nein, er zweifelt an Jesus. Eigentlich hatte Johannes einen Messias erwartet, der endlich Gericht hält über die Menschen und seine Macht öffentlich zeigt. Aber Jesus ist so ganz anders, als Johannes es erwartet hat. Jesus räumt nicht auf mit der Gottlosigkeit in Israel. Er schickt kein Feuer vom Himmel.

Man kann es verstehen, dass Johannes am Tiefpunkt seines Lebens ins Nachdenken kommt: Nehme ich all mein Leiden etwa für den Falschen auf mich?

Das Matthäusevangelium erzählt: Er schickt seine Anhänger zu Jesus und lässt ihn fragen: „Bist du wirklich der, der kommen soll, oder sollen wir auf einen andern warten?“ Jesus gibt dann eine eindruckliche Antwort: „Geht hin und sagt Johannes wieder, was ihr hört und seht: Blinde sehen und Lahme gehen, Aussätzige werden

rein und Taube hören, Tote stehen auf und Armen wird das Evangelium gepredigt; und freuen darf sich, wer sich nicht an mir ärgert.“ (Mt. 11,4-6) Am Tiefpunkt seines Lebens beginnt die Glaubensgewissheit von Johannes zu zerbrechen und der Zweifel ergreift ihn. Solche Johannes-Erfahrungen kennen vielleicht auch wir. Diese Erfahrung, dass uns der Glaube wie Sand zwischen den Fingern zerrinnt. Eins beeindruckt mich immer wieder an dieser Krisengeschichte von Johannes. Jesus macht Johannes keinen Vorwurf. Der, der vorher so laut und eindeutig vom Retter Gottes gesprochen hat, fragt nun zweifelnd und leise an, ob Jesus eigentlich der ist, für den er ihn bisher gehalten hat. Aber Jesus hält dem Johannes seine Zweifel nicht vor. Sondern bei Jesus haben Zweifel Platz. Bei Jesus müssen wir die Zweifel unseres Lebens, unsere bohrenden Fragen nicht unter den Teppich kehren und verstecken. Er kennt uns doch ohnehin, er kennt





unser manchmal so unruhiges Herz mit den Zweifeln und der Sehnsucht nach Gewissheit und Geborgenheit. Jesus nimmt die Zweifel von Johannes ernst und wischt sie nicht einfach vom Tisch. Er nimmt unsere Zweifel ernst. Zugleich hat er damals gegen diese Zweifel die Erfahrungen gesetzt, die Johannes mit Jesus schon gemacht hatte: Dass Jesus das Leben von Menschen verändert. So wie es der Prophet Jesaja über den Retter Gottes vorausgesagt hatte: Den Blinden wird er die Augen öffnen und die gute Nachricht von Gottes Liebe kommt zu denen, deren Herz zerbrochen ist.

Johannes der Täufer hat das Gefängnis nie mehr verlassen. Eine Tanzeinlage der Stieftochter von König Herodes hat ihn den Kopf gekostet - im wahrsten Sinn des Wortes. Diese junge Frau hat wohl auf einem Fest so betörend getanzt, dass ihr der König einen Wunsch frei gab. Ihre Mutter Herodias - die neue Frau des Königs - flüsterte ihr einen makabren Wunsch ins Ohr: Den Kopf von Johannes dem Täufer wollte sie haben - auf einem Tablett serviert (Mt. 14,1-12).

Der mit dem Finger zeigt

Eine der bekanntesten bildlichen Darstellungen von Johannes dem Täufer findet sich auf dem so genannten Isenheimer Altar. Dieses Altargemälde des mittelalterlichen Künstlers Matthias Grünewald zeigt eine Kreuzigungsszene. Johannes der Täufer steht neben dem Kreuz und deutet mit einem langen ausgestreckten Zeigefinger auf den gekreuzigten Jesus. Vor Johannes ist ein Lamm zu sehen.

Dieses Bild spielt auf eine Stelle aus dem Johannesevangelium an. Da begegnet Johannes Jesus und sagt

über ihn: „Seht dort das Opferlamm Gottes, das die Schuld der ganzen Welt wegnimmt“ (Joh. 1,29). Das ist der Auftrag von Johannes dem Täufer: Auf Jesus zeigen. Alle sollen erkennen: Jesus ist der, der sein Leben gibt, um mit der Schuld der Welt aufzuräumen.



Schon bei der Geburt von Johannes ist klar: Sein Auftrag ist es, auf Jesus zu zeigen. Über das gerade eben geborene Kind sagt sein Vater Zacharias: „Und du,



Kindlein, wirst ein Prophet des Höchsten heißen. Denn du wirst dem Herrn vorgehen, dass du seinen Weg bereitest und Erkenntnis des Heils gebest seinem Volk in der Vergebung ihrer Sünden, durch die herzliche Barmherzigkeit unseres Gottes, durch die uns besuchen wird das aufgehende Licht aus der Höhe, damit es erscheine denen, die sitzen in Finsternis und Schatten des Todes, und richte unsere Füße auf den Weg des Friedens.“ (Lukas 1,76-79). Johannes der Täufer hat eine Aufgabe: Auf Jesus zu zeigen, der Gottes Licht in unsere Welt bringt. Mich erstaunt immer wieder, wie realistisch die Bibel das Leben sieht. Sie weiß darum, dass Menschen in Finsternis und Schatten des Todes sitzen. Dass sie unter der Last von Krankheit und Leid zerbrechen können, sie weiß darum, dass Schwermut und Depressionen Menschen in ihren Bann ziehen können. Sie weiß, wie die dunkle Macht von Hass und Streit Familien zerstören kann.

Ganz ehrlich redet die Bibel von der Macht der Dunkelheit. Aber zugleich erzählt sie davon, dass uns diese Dunkelheit nicht halten kann, wenn Gottes Licht in unser Leben kommt.

Johannes der Täufer hat damals die Menschen auf Jesus hingewiesen und zur Umkehr aufgerufen. Sein ausgestreckter Zeigefinger zeigt auch heute noch auf Jesus. Es ist, als ob er auch uns sagen will: „Schau auf Jesus. Dann siehst du, dass dein Leben mit allem Licht und allem Schatten Gott kümmert. So sehr rührt Gott dein Leben,

dass er in seinem Sohn Jesus Christus hinein kommt in die Dunkelheit deines Lebens. In Jesus, dem Kind in der Krippe und dem Mann am Kreuz hat dich das Licht Gottes besucht. Und dieses Besuchen ist mehr als ein Kurzbesuch. Jesus hat es erlebt und durchlitten, was es heißt, in der Finsternis zu sein. Darum bist du in deiner Dunkelheit nie mehr allein.“

Johannes wollte die Menschen auf den Besuch des Retters vorbereiten. Seine Worte können auch uns darauf vorbereiten, dass Jesus kommt. Als Licht kommt er in unser Leben hinein, in unsere Dunkelheit. Er kommt in das hinein, was bei uns nicht in Ordnung ist, wo es für uns gilt, umzukehren. Johannes der Täufer stellt uns die Frage: Wer ist Jesus für dich und wie bereitest du dich darauf vor, dass er zu dir kommen will?





Die Person von Johannes dem Täufer kann Mut machen, zur Dunkelheit in unserem Leben zu stehen und uns darauf vorzubereiten, dass Gottes Licht zu uns kommt. Eine Geschichte des englischen Autors Adrian Plass zeigt, wie gut uns dieses Licht tut. Er erzählt: „Meine Frau und ich waren bei unserer Freundin Grace zum Essen eingeladen. Am betreffenden Abend empfing sie uns an der Haustür und führte uns durch ihr schön möbliertes Haus, bis wir die Küchentür erreichten. ‘Hier essen wir’, sagte Grace und winkte uns herein. Die Küche war eine finstere Höhle, die nur von drei winzigen Kerzen auf dem Tisch ein wenig erhellt wurde. Wir spähten durch die Finsternis, konnten aber von der Küche kaum etwas entdecken. Wie wir so über unsere Teller gebeugt dasaßen und angestrengt versuchten, die verschiedenen Zutaten unseres Essens zu identifizieren, sah es wohl so aus, als posierten wir für ein Schreckensgemälde mit dem Titel: „Speisende Gespenster“. Ich räusperte mich: ‘Äh, es ist ein bisschen dunkel, findest du nicht, Grace? Nette Atmosphäre, aber ein bisschen .. äh...dunkel’. Vom anderen Ende der Höhle antwortete Grace gelassen: ‘Ja, ich weiß, das ist Absicht. Ich wollte nicht, dass ihr seht, in was für einem widerwärtigen Zustand die Küche ist.’ „ (Plass, A., Gesprengte Mauern).

Unser Leben gleicht manchmal so einer unaufgeräumten Küche. Wir versuchen, alles vor den Blicken der anderen zu verbergen. Sich für den Besuch von Jesus bereit zu machen heißt: Es zu wagen, das Licht anzumachen in der Küche. Wenn wir das Licht anmachen und beginnen aufzuräumen, dann werden wir merken, dass wir nicht allein aufräumen. Weil dann plötzlich Jesus da ist und mit uns aufräumt. Oder vielleicht sollte man besser sagen: Jesus räumt unser Leben auf, und wir helfen ein wenig mit.

Johannes der Täufer und die Jugendlichen

Drei Aspekte aus dem Leben von Johannes könnten für Jugendliche interessant sein:

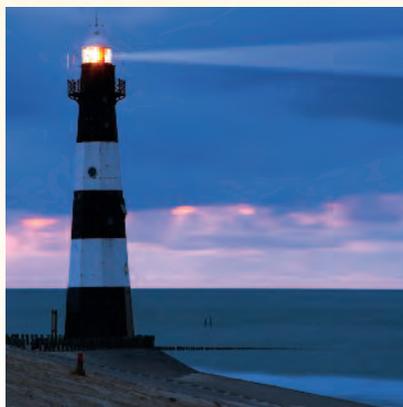
Johannes war einer, der radikal seinen Glauben gelebt hat und kompromisslos den Weg frei gemacht hat für Jesus. Damit stellt er die Frage: Wer ist Jesus für uns? Jugendliche sind auf der Suche nach ihrer eigenen religiösen Identität. Der Glaube der Eltern wird kritisch betrachtet und nach tragfähigen Antworten auf die eigenen Fragen gesucht. Hier könnte die Person von Johannes und seine Kompromisslosigkeit zum Nachdenken herausfordern.



Johannes war einer, der trotz aller Radikalität auch gezweifelt hat. Das macht ihn sympathisch. Zugleich bietet er damit die Möglichkeit, eigene Zweifel laut werden zu lassen.

Johannes ist einer, der Dunkelheit kennt und dennoch vom Licht spricht. Dies macht Mut, Dunkelheit im eigenen Leben zuzugeben und zugleich die Hoffnung zu haben, dass sich im Leben etwas zum Guten hin ändern kann. Wenn Jugendliche sich trauen, Erfahrungen von Dunkelheit zu erzählen,

bedarf es eines geschützten Rahmens. Am besten wäre es, wenn sie die Möglichkeit hätten, mit einem Mitarbeitenden unter vier Augen zu sprechen.



Die konkrete Umsetzung

Die konkrete Umsetzung zieht die Lebensgeschichte von Johannes von seiner Lebenskrise her auf. Vor dem Hintergrund dieser Krise entdecken die Jugendlichen das große Lebensthema von Johannes: Jesus.

Johannes und die Weihnachtsgeschichte

Die Jugendlichen bauen eine Weihnachtskrippe auf. Es können eine Playmobilkrippe oder robuste Holzfiguren verwendet werden bzw. alte Krippenfiguren oder auch aus Papier ausgeschnittene Umrissfiguren. Eine überzählige Figur ist dabei (am besten ein Kind oder zur Not auch die Figur eines Erwachsenen; diese Figur steht für Johannes - was aber nicht verraten wird). Wenn die Krippe aufgebaut ist, werden die Figuren benannt (Maria, Josef, Jesuskind...). Die überzählige Fi-





gur sorgt vielleicht für Verwirrung, besonders wenn es sich um eine kindliche Figur handelt: Hat Maria etwa Zwillinge geboren? (>> Material 1)

Anhand dieser überzähligen Figur wird die Person von Johannes dem Täufer vorgestellt. Hier wäre es sicher gut, kurz die Umstände seiner Geburt und einige Stationen seines Lebens zu erzählen (siehe genannte Bibelstellen auf Seite 12). Die Erzählung endet damit, dass er im Gefängnis ist. Und da weiß Johannes plötzlich nicht mehr, was er glauben soll.

MATERIAL 1: Krippfiguren

Die Krise

Am eindrücklichsten wäre es, wenn Mitarbeitende in zwei kurzen Theaterszenen die Krisengeschichte von Johannes vorspielen würden.

Szene 1: Johannes sitzt im Gefängnis und zweifelt

Szene 2: Jesus gibt seine Antwort

Johannes - seine Krise und sein Auftrag

Eine Gesprächsgruppenphase:

In Kleingruppen sprechen die Jugendlichen über den Zweifel von Johannes (Warum zweifelte er? Was war sein Problem?) und über die Antwort von Jesus (Was wohl Johannes damit anfangen konnte?).

Daran könnte sich ein Gespräch über eigene Zweifel anschließen und darüber, wer Jesus für die Jugendlichen ist. In einem dritten Schritt erhält jede Kleingruppe den Auftrag, sich mit einem Abschnitt aus dem Leben von Johannes zu beschäftigen. Die Ergebnisse werden jeweils auf einem DIN A 3-Blatt festgehalten. Es kann aufgeschrieben oder gemalt werden, was die Gruppe über Johannes herausgefunden hat. (>> Material 2)



MATERIAL 2: Bibeln, evtl. Papier und Stifte

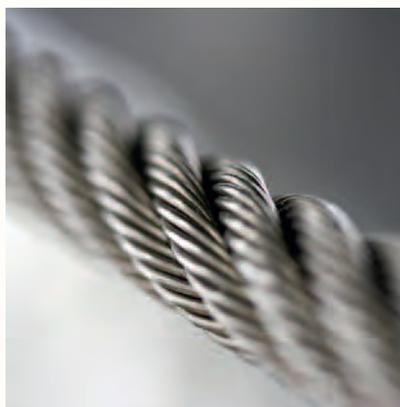


Mögliche Abschnitte aus dem Leben von Johannes sind:

- Seine Geburt (Lukas 1)
- Das Dankgebet seines Vaters bei seiner Geburt (Lukas 1,67-79)
- Seine Predigt (Lukas 3,1-18); 4)
- Die Taufe von Jesus (Lukas 3,21-22)
- Johannes zeigt auf Jesus (Joh. 1,29-34)
- Die Krise (Matthäus 11,2-6)
- Das Ende (Matthäus 14,3-12).

Bündelung

Die einzelnen Gruppen stellen ihre gestalteten Plakate vor. Ein Seil symbolisiert als Zeitstrahl das Leben von Johannes. Ein farbiges Plakat mit der Aufschrift „Geburt“ liegt am Anfang des Seils. Am Ende liegt ein Plakat mit der Aufschrift „Tod“.



MATERIAL 3:

DIN A 3-Plakate mit Aufschrift „Geburt“ und „Tod“, Stifte, Seil

Dazwischen ordnen die einzelnen Gruppen ihre Plakate an

und berichten kurz über ihre Entdeckungen zu Johannes dem Täufer. (>> Material 3)

TIPP:

Eine Beschreibung zur Spielidee „Der große Preis“ findet ihr im Steigbügel 314, Seite 49

Zusatzidee: Wer diese Bündelung der Gruppenphase ein wenig aufpeppen will, könnte verschiedene Wettspiele rund um Johannes den Täufer machen, z. B. ganz klassisch in Form eines „Großen Preises“: Neben Fragen, Malaufgaben etc. könnten Ekelaufgaben eingebaut werden: Z. B. wer traut sich, gebackene Heuschrecken zu essen? (Gebackene Heuschrecken können z. B. über das Internet gekauft werden).



Johannes und wir

Johannes hat Menschen auf Jesus hingewiesen und stellt uns die Frage, wer Jesus für uns ist. Vielleicht trauen sich ein oder zwei Mitarbeitende, aus ihrem Leben zu berichten und von eigenen Zweifeln zu erzählen und davon, was ihnen Jesus bedeutet. Eventuell könnte dies auch in Form einer Talkrunde gestaltet werden: Ein Moderator interviewt die Mitarbeitenden und es können Fragen aus dem Publikum gestellt werden.



Weihnachtskrippe - die Zweite

Gemeinsam überlegen die Jugendlichen, wo sie die Person des Johannes platzieren in der Weihnachtskrippe. Steht er beispielsweise in der Nähe des Sterns, der auf Jesus hinweist? Ist er bei den Hirten oder ist er ganz nahe beim Jesuskind?

Indem die Jugendlichen gemeinsam die Position des Johannes finden, machen sie sich bewusst, welchen Auftrag dieser Mann hatte.



Den Abschluss könnte eine Andacht über Lukas 1,76-79 bilden: Jesus kommt in die Dunkelheit. Auf diesen Besuch von Jesus wollte Johannes der Täufer vorbereiten.

Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberiflingen

Er wohnt mit seiner Familie bei Freudenstadt im Schwarzwald. Ihn fasziniert, wie radikal und kompromisslos Johannes der Täufer war.

Reiselust in fremde Welten

Zielgruppe: ab 14 Jahren
Gruppengröße: für kleine und größere Gruppen
Vorbereitungszeit: ca. 60 Minuten
Dauer: 90 Min., ausbaubar

Besondere Hinweise:
offene vertrauensvolle Atmosphäre,
Material-Download und weiterführende
Informationen unter
www.lust-auf-andere.de

Jugendliche Lebenswelten entdecken, mich selber verstehen

Dieser Artikel informiert dich über die wichtigsten Einsichten in Bezug auf die sogenannten Jugendmilieus und ermöglicht ein Gruppentreffen (oder zwei?), das unsere Erfahrungen mit Anderen in der Schule, am Arbeitsplatz, auf der Straße, in der Gemeinde oder sonst wo in ein neues Licht stellt. Und die spannende Frage „Wie ticke eigentlich ich, was bin denn ich eher für eine, was bin ich für einer?“ kommt nicht zu kurz.



Bunt ist die Welt der Jugendlichen

Sie haben alle zwei Ohren, zwei Augen und eine Nase. Zumindest ist das die Regel. Doch ticken sie recht unterschiedlich durchs Leben: Jugendliche. Klar, alle sind sie jung und richten Erwartungen ans Leben – und doch leben sie verschiedene Träume, Interessen, Vorlieben und Leidenschaften. Schauen wir uns kurz mal diverse Lebensräume heutiger Jugendlicher an:

- Thomas hat mehrere Jahre die CVJM-Jungschar besucht. Wovon er träumt? - Von einer eigenen Familie, dem eigenen kleinen Haus. Am liebsten hier am Ort, überschaubar gut. Damit alles so weiterläuft wie bisher.

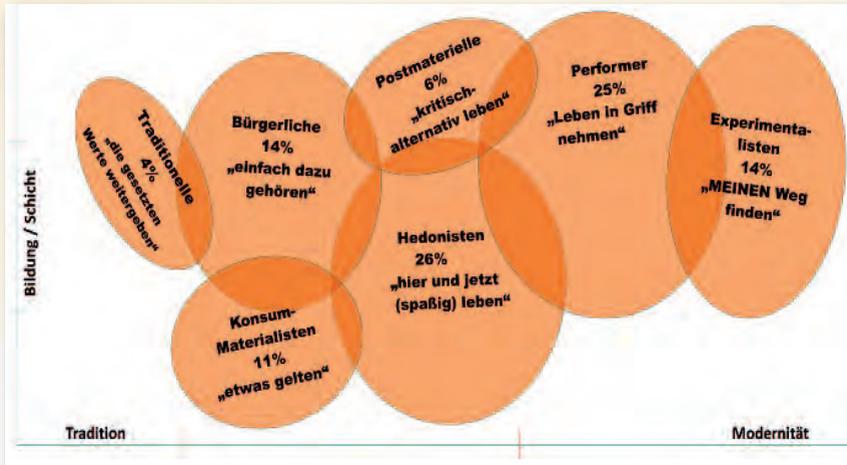


- Birgit freut sich des Lebens, mag eingängige Musik, harmonische Filme und lange Telefonate mit ihren Freundinnen. Was ihr Leben so bringt, wo sie mal wohnen wird, das weiß sie alles noch nicht so genau. Irgendwann mal will sie eine kleine Familie. Mit Eigenheim, Haustieren und Gartenhäuschen.
- Klaus hat gerade so die Hauptschule geschafft. Er lebt bei seiner Mutter. Abends trifft er sich oft mit seinen Kumpels auf dem Spielplatz, nachdem zuvor noch „Flüssiges“ eingekauft wurde. Wie er sich seine Zukunft vorstellen soll? – Er muss erst mal das Heute überleben.
- Pia will nach ihrem Abi in einem Entwicklungshilfeprojekt mitarbeiten. Sie liest gerne und viel: Sachbücher, Asterix und „Der Spiegel“ ist für sie Pflichtlektüre. Alles Oberflächliche ist ihr zuwider. Mit ihren Freunden in einer WG zusammenleben, am besten in einer Altbauwohnung, ist ihr naher Traum.
- Hera möchte alles aus dem Leben rausholen, was es zu bieten hat. „Live fast, die young“ – das ist ihr Lebensmotto: Spaß, Action, Risiko, Genuss, Party. Anders sein als all die Spießer. Aus der Reihe tanzen. Ihre Ausbildung? - Ein notwendiges Übel, denn eigentlich sind ihr jegliche Verpflichtungen zuwider.
- Peer ist begeistert von Computern und er kann damit umgehen. Überhaupt packt er sein Leben an und will das auch in Zukunft mobil, flexibel, selbstbewusst, innovativ und kreativ tun.
- Eddi ist schon länger in der Video-AG seiner Schule aktiv. Dabei hat er auch andere künstlerische Möglichkeiten ausprobiert: Musik, Malerei, Fotografie. Er will mit sich unterwegs bleiben – darauf kommt es ihm erst mal an.

Sinus-Studien

Diese Kurzbeschreibungen jugendlicher Lebenswelten kommen nicht einfach aus dem Bauch eines Einzelnen, sondern ergeben sich aus den Studien von Sinus Microvision, einem Marktforschungsunternehmen aus Heidelberg, das seit mehr als 30 Jahren Milieuforschung betreibt. So wird aus Thomas der „Traditionalist“, aus Birgit die „Bürgerliche“, aus Klaus der „Konsum-Materialist“, aus Pia die „Postmaterielle“, aus Hera die „Hedonistin“, aus Peer der „Performer“, aus Eddi der „Experimentalist“ - macht 7 Milieuwelten.

Die Studie „Wie ticken Jugendliche?“ (2008) ist gegenwärtig für alle Akteure in der Jugendarbeit von großer Bedeutung und leiten in der einen oder anderen Form deren konzeptionelle und alltägliche Arbeit. Auch für uns „Evangelische“: Denn vieles spricht dafür, dass wir mit unserer herkömmlichen evangelischen Jugendarbeit nur einen geringen Teil der unterschiedlichen Jugendtypen erreichen, geschweige denn beheimaten.



Die Milieubrille: ein Schatz!

Milieubestimmungen, zumal solche von jungen noch äußerst beweglichen Menschen, sind keine klemmenden Schubladen oder gar „Naturgesetze für die soziale Welt“. Man sollte nicht mit dem Zeigefinger auf den Klassenkameraden zeigen und meinen: „Schau her, da haben wir einen typischen Konsum-Materialisten!“ Es handelt sich eher um Strömungen, Verdichtungen, die sich zum Teil überlappen, zum Teil auch wieder wandeln können – und dabei immer noch ganz individuell ausgestaltet werden.

Die Milieu-Perspektive ist aber eine wertvolle Sehhilfe, um Ahnungen, Gefühlses schärfer fassen zu können. Und unsere eigene Perspektive wird relativiert, Verengungen und Einseitigkeiten unter uns und in unserer eigenen Arbeit werden deutlich. Was einem Familie, Freunde, Medien, Computer, Events, das Rathaus oder die Schule, Glaube, Bibel und Gott, ja eben Leben und Glaube bedeuten, bricht sich ganz unterschiedlich in den Milieuwelten. Die Milieubrille hilft dann zur Verständigung zwischen diesen verschiedenen fremden Welten und bewahrt vor Missverständnissen.





„Weltenbummeln“ - Geistesblitze für einen reizvollen Gruppenabend

In erster Linie sind zwar Leitungsgremien von Organisationen, die gesamt-konzeptionelle Verantwortung tragen, die eigentlichen Adressaten der Milieudiskussion. Spannende Fragen für diese: Gibt es noch elementare Gemeinsamkeiten? Und Orte, wo diese wahrgenommen werden – quasi „Marktplätze“, an denen die verschiedenen Milieus sich noch begegnen? Wie offen, milieudifferenziert gestaltet sich unsere Jugendarbeit, unser Angebot? Wie gut sind wir vernetzt mit anderen (auch „weltlichen“) Akteuren der Jugendarbeit? Und hat Kirche gegenüber allem marktwirtschaftlichen Zielgruppendenken nicht gerade eine gesellschaftsintegrative Aufgabe?

Aber: Meine Alltagswelt(en) zu durchblicken und besser zu verstehen, ist natürlich auch für einen Gruppenabend äußerst reizvoll und erhellend.

Ideen zur Umsetzung

Der Reise-Abend

Fremde Welten: Reise-Erfahrungen im Gespräch

(ca. 10 Minuten)

Wir eröffnen das Treffen mit einem lockeren Gruppengespräch: Mit Hilfe eines Globus, einer Land- bzw. Weltkarte werden Reiseerinnerungen oder -wünsche der Teilnehmenden geweckt und in die Gruppe hinein gefragt – z. B.

- was fremde Welten, andere Länder denn so attraktiv macht
- warum man eigentlich gerne reist
- ob und wenn ja, welche Ängste fremdes Terrain weckt
- was die Fremdheit eigentlich ausmacht (Sprache, Landschaft, Gewohnheiten, Vorlieben und Traditionen der Menschen, Waren, Feste, etc.)
- was es braucht, um vor Ort gut zu recht zu kommen, um einen tollen Urlaub zu erleben



MATERIAL:

Globus oder Land- bzw. Weltkarte;
Sozial- oder Milieu-
Karte (www.lust-auf-andere.de oder der-steigbuegel.de)



Hinweis: Wichtig ist, dass gerade der letzte Punkt zur Sprache kommt.

Diesen Einstieg abschließend, wird ein Reiseführer (Buch) herangezogen: „Mit seinen Informationen ist er ein guter Reisebegleiter. Wissen wir, was dieser in der Regel beinhaltet?“ – Mögliche Antworten der Teilnehmenden: Einstimmung aufs Land mit seiner(n) Geschichte(n), mit seinen Reizen; Sehenswürdigkeiten; praktische Infos für die eigene Reise; Übersetzungen wichtiger Worte und Formulierungen; Landkarte

Überleitende Moderation zu Punkt 2: „Auf fremde Welten stoßen wir nicht nur in anderen Ländern oder auf anderen Kontinenten – sie sind auch hier direkt vor unserer Haustür: Ähnlich wie eine Landkarte gibt es eine „Sozialkarte“ oder besser: „Milieu-Karte“ (großes Poster wird ausgelegt bzw. Boden-Karte gestaltet). Und auch für diese Milieulandschaften mit ihren unterschiedlichen Vorlieben, Sprachweisen, Interessen brauchen wir Informationen, einen Reisebegleiter, um sie zu überblicken und gewinnbringend zu verstehen.“

Informative Spielszenen mit Symbolen (15 Minuten)

MATERIAL:

Sieben unterschiedliche Kopfbedeckungen, die die Milieus symbolisieren (siehe Beschreibung).

Weitere Symbole:

Hausaufgabenheft, DVD, Mütze, „Spiegel-Magazin“; Ghetto-bluster, Smartphone/Netbook, Kunst

Der Gruppe werden nun die sieben Milieutypen der Sinus-Studie vorgestellt (ausführliche Beschreibungen downloaden!). Die Reihenfolge kann dem Sinus-Schaubild gemäß von links nach rechts erfolgen (bzw. wie oben aufgeführt). Gut wäre, dies in Form von Spiel- bzw. Leseszenen zu tun, am besten als „Ich-Botschaft“ formuliert („Ich bin... Ich...). Charmant und lustig darf's sein!

Es kann durchaus ein- und dieselbe Person alle Milieutypen vorstellen. Dann allerdings wäre hilfreich, wenn man sich jeweils einen anderen ent-

sprechenden „Hut“ (Kopfbedeckung) aufsetzt und mit der Stimme angemessen variiert. Natürlich können auch sieben unterschiedliche Personen die sieben Milieutypen repräsentieren. Entscheidend ist aber, dass jeder Mi-





lieutyp ein Symbol seiner Welt für alle sichtbar in der Hand hält und nach seiner Rede auf die Landkarte legt: Thomas Hausaufgabenheft, Birgit DVD, Klaus Mütze, Pia „Spiegel“-Magazin, Hera GhettoBluster, Peer Smartphone/Netbook, Eddi Kunst.

DOWNLOAD:
lust-auf-andere.de

Die Milieu-Karte durch-blicken – alltagsbezogener Austausch (10-15 Minuten)

Sind alle Milieus portraitiert und die Symbole ausgelegt worden, überblicken die Teilnehmenden die ganze Karte der Milieulandschaft. Mögliche Fragen fürs Gespräch:

- Was denkt ihr, wenn ihr diese Milieu-Landschaft überblickt?
- Kommen euch Fragen, Ergänzungen, Kritik?
- Inwiefern ist diese soziale Landkarte hilfreich, erhellend?
- Welche ganz bestimmten Personen treten mir bei diesem oder jenem Milieutyp vor mein inneres Auge? Aus meiner Klasse, Freizeitwelt, meinem Alltag?
- Gibt es bei uns im Ort/Stadtteil Orte, wo man Personen aus diesem oder jenem Milieu trifft? (Schule, Gemeinde, Sportverein, Orchester, Jugendzentrum, Shops, Grünanlagen, Plätze, Straßenzüge, etc.)
- Finden wir weitere Symbole, Kennzeichen der einzelnen Milieus?

Hinweis: Das Gespräch sollte nicht abgewürgt werden, aber auch nicht ausfransen. Gedanken über die eigene Person sollten aufgeschoben werden (siehe nächster Punkt). Selbstverständlich kann die oder der Moderierende – bei Interesse – auch die oben vernommenen soziologischen Informationen ins Gespräch einfließen lassen.



Und wie ticke eigentlich ICH? – Interview im Team (25 Minuten)

Spannend ist die Frage, welchem Milieutyp ICH mich zuordne. Die Teilnehmenden bilden dazu Zweiertteams und bekommen jeweils ein DIN A 5-Blatt.

MATERIAL:
DIN A5-Blatt
mit Fragen (auch
www.lust-auf-andere.de oder www.
der-steigbuegel.de)



Die Teams gehen auseinander und interviewen einander (nur mündlich, es wird nichts mitgeschrieben). Nach ca. 10 Minuten kommt man wieder im Plenum zusammen. Vier Teams werden gebeten, sich gegenseitig vor den anderen zu portraituren: Die eine Person schildert Züge der anderen anhand der vorgegebenen Fragen und ordnet sie abschließend einem Milieutyp zu.

- Sieht dies die Gruppe genauso?
- Die andere Person darf ihre Darstellung am Ende kurz kommentieren.

Hinweis: Es geht nicht um eine „Schubladierung“, sondern eher um eine Charakterisierung von Personen. Dazu können eine humorvolle Portraituren, öffnende Formulierungen des Moderators beitragen (z.B. „gewisse Motive, derzeit, eher, ...“). Und die Einsicht: Überschneidungen und Offenheit für mehrere Milieus sind durchaus möglich!

Wie ticken andere, wie ticke ich?

Interpretiert euch gegenseitig zu den untenstehenden Fragen, lest euch dabei Zeit. Schreibt nichts mit, sondern die eine Person soll die andere nachher „auswertig“ vorstellen und deren Zuordnung zu einem Milieutyp versuchen.

Stichworte fürs Interview

- Was war derjenige Erfolg, den du in deinem Leben in den letzten 8 Jahren erlangen hast, der dir das beste Gefühl gegeben hat?
- Was war dein größter Misserfolg im letzten Jahr?
- An welche 2 Dinge glaubst du festesten, von welchen 3 Dingen bist du überzeugt?
- Wie möchtest du sein, wie soll dein Leben sein, wenn du 30 Jahre alt bist?
- Wenn du das ganze nächste Jahr Zeit hättest, dich auf ein Ziel zu konzentrieren, um es zu erreichen. Welches Ziel würdest du wählen?
- Nenne 3 Eigenschaftswörter, mit denen deine Freunde dich beschreiben würden.

Und zum Schluss: Welchem Milieutyp würde der interviewte die Interviewee Person zuordnen? (Tipp: Ihr könnt dabei an die Portraits von vorher denken)

Oder sind sogar Zuordnungen zu verschiedenen Milieutypen denkbar?

In jedem Fall ist eine solche Zuordnung keine Schlußfakt. Sie ist nur verfügbar, gelten für das Moment, können sich verändern oder mit anderen Milieutypen überlappen.

© 2011 Prof. Dr. Dr. h.c. Grottel, Universität Wien

Fremde Welten bewundern - Schlussrunde (15 Minuten)

Die Gruppe sammelt sich nochmals um die Boden-Karte, um Impulse, die gerne verbreitert oder konzentriert werden können, zu vernehmen. Das „Zusammenlegen“ (siehe dritter Punkt) wäre allerdings ein wünschenswerter Abschluss:

- „Gott hat uns Menschen nicht gleich gemacht.“ - Die Milieu-Karte veranschaulicht dies und macht es konkret: Gottes Welt ist bunt (wie der Globus).
- Von den anderen, den uns fremden Typen kann man auch lernen: Paulus staunt in Athen über die fremdgläubigen Griechen (Apostelgeschichte 17), Jesus über den Glauben der fremden ausländischen Frau (Markus 7). Spuren des Glaubens an unvermuteten Stellen. Sind wir offen dafür, Gott an anderen Stellen zu begegnen, dort, wo wir s gar nicht erwarten?
- Jedes Land hat seinen Charme, seine Schätze, die wir bei uns nicht haben – auch die verschiedenen Milieus: Können wir Pluspunkte der jeweiligen Mi-

BIBELTEXT:
Apostelgeschichte
17,16-34
Markus 7,24-30



lieus entdecken? (Minuspunkte sind in der Regel kein Problem.) Dinge, die bei uns selbst vielleicht zu kurz kommen? „Begabungen“ die faszinieren, die unsere Neugier wecken? (Die sieben Milieus werden nochmals kurz durchgegangen, die Teilnehmenden legen ihre Beobachtungen dazu.)

Weitere Vorschläge

„Reiseführer“ kreieren zu fremden Welten (Postkarte): Was braucht es, damit der Brückenschlag zwischen den Welten gelingt? (www.lust-auf-andere.de) u.a. mit Clip: Anke Engelke und ihre „Ladies“ und Bibelarbeit über „Jesus, Gottes Weltenbummler“

Bei Lust und Laune kann dieser Entwurf um ein Vorspiel und/oder Nachspiel erweitert werden.

Vorspiel: Erkundungstour durch unseren Ort, unser Stadtviertel

Was passiert denn dort? Welche „Cliques“ begegnen einem da? Wer oder was ist mir dort fremd oder vertraut? Auf welche Frage hätte ich von dort mal gerne eine Antwort? (Am besten mit Stichworten vor Ort schriftlich, mit Recording oder Foto-shooting festhalten und zum Auftakt des nächsten Treffens kurz erinnernd ins Spiel bringen)



Nachspiel: Begegnung auf Augenhöhe, raus aus dem Schneckenhaus

Niemand war vor Ort, wenn er nur den Reiseführer gelesen hat! Daher gilt: Erweist euch als gute Gastgeber! Organisiert ein Treffen mit fremden Menschen, Gruppen oder ganz bestimmten „MilieuvertreterInnen“, die ihr im Blick habt (z.B. Klassenkameraden). Ladet beispielsweise die HipHop-Tanzgruppe des Jugendzentrums, die Wohngruppe von Menschen mit Behinderungen, Personen



aus der Jugendmusikschule, dem Sportverein, der Theater-AG, dem Bund für Umweltschutz, der Moschee ein oder oder oder...

Vielleicht ist die Berührungsangst kleiner, wenn ihr das Treffen mit einem Moderator wie dem Pfarrer oder der Jugendreferentin eures Vertrauens angeht.



Was genau machen diese Personen eigentlich? Was treibt sie um, was sind ihre Interessen? Was sind ihre Träume, ihre Schwierigkeiten, ihre Frustrationen? Wie nehmen sie uns als (Gemeinde-, Kirchen-)Gruppe wahr? Auf was haben sie keinen Bock? Was verbindet euch mit ihnen? ...

Nachgespräch „unter uns“ beim nächsten eigenen Treffen.

Mögliche „Spielverlängerung“

Wem, welchen Milieus bietet unsere Organisation überhaupt Raum, Zugang, Angebote, Heimat? – Regt doch einen Studientag für eure Organisation an, evtl. mit einem moderierenden „Reisebegleiter“.

Steffen Kaupp, Pfarrer und ejw-Projektreferent, Winterbach

Mit der Überzeugung, dass Fremdes nicht nur schlecht ist, sondern auch inspiriert, tummelt er sich gerne in kirchenfremden Welten – am liebsten mit E-Gitarre oder Fußball.

Was, wenn's schief geht?

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

Dauer: 5 Minuten

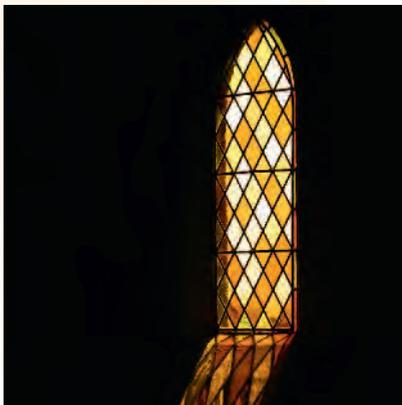
Eine Vorleseandacht

Der Wecker klingelt. Karin schrickt auf. Heute ist ihr Tag: Das Bewerbungsgespräch, worauf sie so lange gewartet hat. Was, wenn's schief geht? Peter sitzt im Warteraum des Krankenhauses, dann bekommt er seine Narkose für die OP. Was, wenn's schief geht? Mirjam steht herzklopfend vor dem Klassenzimmer. Gleich hat sie die mündliche Prüfung. Was, wenn's schief geht? Konrad trifft sich mit seinem größten „Feind“ in der Stadt. Sie wollen endlich Klartext reden und ihre Probleme beseitigen. Was, wenn's schief geht? Was, wenn ihm wieder die Hand ausrutscht?



Die Angst, dass es schief geht, bestimmt immer wieder unseren Alltag. Wir machen Erfahrungen, dass Dinge ab und zu misslingen.

Was dann? Was, wenn ich keinen Job bekomme, wenn meine OP nichts bringt und ich womöglich Schaden dabei erlange? Was, wenn ich durch die Prüfung falle und sich Streitereien nicht klären?



Wie gehen wir mit Situationen um, die uns Angst machen oder schief gehen? An wen wende ich mich? Wer gibt mir Kraft und Mut?

David, Hirtenjunge und später König, wendet sich mit seinen Sorgen und Ängsten an Gott. Er weiß, dass er Mist gebaut hat, dass Dinge in seinem Leben schief gingen. Er bekennt Gott seine Schuld und erfährt, dass er es gut mit ihm meint. Er weiß, dass Gott ein gütiger Gott ist, der vergibt und zu ihm hält. Egal, was passiert. Hier zeigt Gott seine Barmherzigkeit. Er wendet sich David zu.

Doch was bringt das schon Karin, Peter, Mirjam, Konrad oder mir? Was nützt es uns, dass Gott David nicht im Stich gelassen hat und ihm auch in schweren Zeiten nahe war?

Es kann uns ermutigen, auch auf Gott zu vertrauen. Wir haben die Chance, unsere Ängste und Sorgen Gott abzugeben und darauf zu vertrauen, dass er auch uns Kraft und Mut schenkt, auch dann, wenn's mal schief geht. Denn er verspricht uns: „Ich lasse dich nicht fallen und verlasse dich nicht!“ (Josua 1,5).

Manuela Mayer, Jugendreferentin, Reutlingen

Sie ist froh, dass Gott sich nicht nur in der Geschichte gezeigt hat, sondern auch heute noch Kraft und Mut schenkt.

Die Liebesgabe

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Dauer: ca. 10 Minuten Erzählung, ca. 20 Minuten Gesprächsimpulse

Besondere Hinweise:
Eignet sich gut für eine Waldweihnacht oder Weihnachtsfeier im Freien

Eine Weihnachtserzählung

Die Geschichte liegt schon sehr lange zurück und ereignete sich oben im Nordwesten des Landes, wo menschenleere Heide und dichte, unwegsame Urwälder die Grenze verwischen und die Winter von unvorstellbarer Strenge waren. Da krachten die Bäume unter wochenlangem Frost; sie versanken im Schnee, der monatelang das Land zum Ersterben brachte. Weit und breit war kaum etwas Leben zu spüren, höchstens das Krächzen hungriger Krähen durchzitterte die Luft oder das heisere Geheul streifender Wölfe, die dann und wann über die Grenze wechselten.



Inmitten dieser tödlichen Einsamkeit lag eine Sägemühle; tief zugedeckt von dem winterlichen Tuch. Die Gatter ruhten schon lange, denn die trostlose Zeit zwang die Hände zur Muße, und es war so, als wäre in diesem Waldwinkel alles Leben gestorben.

In diese Sägemühle hatte das Leben den 14-jährigen Jochen Kern verschlagen, arm und elternlos, wie er war. Jochen Kern stammte aus einem Dorf weit weg von diesen Wäldern. Dort hatten seine Eltern ein schönes Gut besessen. Aber es war wenig Freude gewesen unter diesem Dach. Jochen war ein schwieriges Kind, streitsüchtig, stets zu dummen Streichen aufgelegt und bald der Schrecken aller. Niemand vermochte ihn zu bändigen; auch der alte Lehrer – der



Jochen in sein Herz geschlossen hatte – konnte es nicht; er baute auf die Zeit. Aber es wurde immer ärger mit Jochen Kern. Er verbreitete viel Kummer. Tränen kannte er nicht, auch nicht, als plötzlich der Vater starb und das Anwesen allmählich verarmte. Ja, das alles machte Jochen noch schwieriger. Als gar die Mutter nicht lange danach die Augen für immer schloss, waren sich die Leute darüber einig: Der Jochen wird einmal ein ganz großer Taugenichts!

Lange Zeit wusste man nicht, wohin mit ihm. Der alte Lehrer hatte ihn zu sich in sein Haus genommen und verschwendete all seine Güte an den jungen Kern. Der aber wusste für nichts einen Dank, ließ seinem losen Mund die Zügel schießen. So war man recht froh, als ein entfernter Verwandter – eben jener Sägemüller im Walde – sich erbot, Jochen zu sich zu nehmen.

So war er hier in den riesigen Wald gekommen.

Jochen änderte sich auch hier nicht. Nichts rührte sein Herz, nicht einmal die Tatsache, dass in wenigen Tagen das Christfest die Jahreszeit krönen würde. Was war das schon, Weihnachten?

Eines Tages wurde Jochen Kern zum nächsten Dorf geschickt, das gut zwei Meilen von der Sägemühle entfernt lag, um einiges für das Fest der kleinen Müllerfamilie zu besorgen. Er sollte auch die Post abholen, die schon lange lagerte. Also machte sich Jochen auf den Weg und stapfte durch den knietiefen Schnee. Er schimpfte über die beschwerliche Aufgabe und war doch wieder froh, einmal aus der Einöde herauszukommen.

Nach Stunden erreichte er das Dorf, und er freute sich darüber, dass ihm die Jungen aus dem Weg gingen. Man erkannte ihn. Mit seinem Stecken schlug er in den Schnee, dass die Flocken nur so aufflogen. Jeder sollte sehen, dass Jochen Kern immer bereit war, andere zu ärgern.

Aber dann war es doch so, als wenn mit einem Mal sein Herz höher schlagen wollte. Auf der Postagentur erhielt er nämlich auch für sich ein Päckchen ausgehändigt. „Herrn Jochen





Kern“ stand deutlich darauf! Noch niemals hatte er etwas durch die Post erhalten! Sein alter Lehrer war der Absender.

Jochen ließ sich nicht Zeit; er riss die Umhüllung auseinander, nachdem er vergeblich die Nase an das Papier der Umhüllung gedrückt hatte, um etwaige Kuchendüfte einzufangen. Doch wie groß war seine Enttäuschung, als anstelle des erwarteten Gebäcks – ein Krippenbild und ein kleines künstliches Tannenbäumchen, besteckt mit bunten Kerzlein, zum Vorschein kamen. Da ließ er sogleich ein spöttisches Lachen hören und meinte, der Alte hätte sich solchen Unsinn sparen können! Das war so böse gesagt, dass der Postbeamte laut sein Schalterfenster schloss.

Jochen nahm sich nicht die Mühe, den beigefügten Brief seines Lehrers zu lesen. Er steckte ihn achtlos weg und klemmte den Karton missmutig unter den Arm.

Inzwischen hatte sich eine winterfrühe Dämmerung über das frostklamme Land gelegt. Die Wolken hingen tief über den verschneiten Wäldern. Noch mehr Schnee rieselte aus dunkelnder Höhe, als Jochen Kern das Dorf verließ und mit wenig guten Gedanken den Heimweg antrat. Keine Freude beschwingte ihn: er erwartete nichts.

Es wurde mit jeder Minute dunkler, und der Weg kam ihm schließlich endlos vor. Unversehens beschlich ihn ein seltsames Gefühl; das Gefühl einer drohenden Gefahr. Die riesigen Bäume standen schneebeladen in den Verwehungen. Ihm war, als hätte er sich verlaufen. Sein Herz begann plötzlich schneller zu schlagen, um gleich darauf vor Schreck für einen Augenblick auszusetzen; ein langgezogenes Heulen wurde vernehmbar, zwar noch weit entfernt. Sofort schossen Jochen die Erzählungen der Holzfäller durch den Kopf, die von hungrigen Wölfen berichtet hatten.



Jochen keuchte hastig und erstmals von wirklicher Furcht beseelt durch den tiefen Schnee. Ab und zu hielt er inne, um zu lauschen. Das Geheul rückte immer näher. Immer näher!



Er begann zu laufen, so gut es in dem tiefen Schnee ging. Aber so schnell waren seine müden Beine nicht mehr, um den Bestien entrinnen zu können. Schon zogen sie weite Kreise im Dämmer Schatten der Bäume. Ermattet sank Jochen zu Füßen einer riesigen Buche nieder, fast gelähmt vor Schrecken. Sein Herz klopfte stürmisch, Hilfe war hier nicht zu erwarten. Er schlug mit seinem Stecken gegen den Stamm des Baumes. Die Kreise der Wölfe wurden immer kleiner. Nun war wohl das Ende nahe.

Da erinnerte sich der Bedrängte, dass die Waldarbeiter erzählt hatten, Feuerbrände böten vor Wölfen Schutz; kein Wolf durchbreche einen Feuerbrand. Jochen Kern hatte noch die Schachtel mit der Liebesgabe seines Lehrers bei sich. Er öffnete sie und steckte die kleinen, bunten Kerzen im Halbkreis um sich in den Schnee. Mit zitternder Hand brannte er sie an.

Nun saß er hinter dem hellen Lichterkranz und starrte hinaus, wo bereits die Augen der Wölfe im Dunkel aufleuchteten. Ab und zu rief er um Hilfe. Aber es kam keine Antwort. Die Flämmchen der kleinen Kerzen sanken tiefer und tiefer. Jochen sah mit Entsetzen, wie das erste mit leisem Zischen im Schnee erstarb. Ein zweites folgte bald. Die Wölfe zogen in wilden Sprüngen noch engere Kreise um den Verlorenen. Ein drittes Licht erlosch – nun konnte es nur noch wenige Minuten währen. Eine kurze Gnadenfrist! Als gar zwei weitere Kerzen zugleich zu Ende gebrannt waren, schwanden ihm fast die Sinne vor Angst, und als das letzte Flämmchen schlafen ging, wurde es Nacht um ihn.

So fanden ihn der Sägemüller und seine Leute, die ausgezogen waren, weil der Einbruch der Wölfe nicht unbemerkt geblieben war; sie fanden Jochen Kern in letzter Minute. Sie brachten den Jungen, der ganz verstört war, in die Sägemühle.

Dort hob er behutsam seine Liebesgabe aus dem Karton, die Krippe und das Bäumchen. Die bösen Gedanken waren verflogen; so sehr hatte das Erlebnis ihn berührt. Und als überall im Lande die Weihnachtsglocken erklangen und auch die Sägemühle eine wenig Festtagsfreude barg, schrieb Jochen Kern den ersten Brief seines Lebens – einen Dankesbrief.



Impulse zur Erzählung

Obwohl diese Geschichte nicht in unserer heutigen schnelllebigen, technologischen Welt spielt, macht sie doch sehr eindrücklich deutlich, was Licht bewirkt und wie extreme Erfahrungen ein Leben verändern können. Über zwei Themenbereiche bietet sich eine Auswertung der Geschichte in Form einer Gesprächsrunde an.



Thema 1: Licht

Eine Gesprächsrunde zum Thema „Licht“ ist vor dem Lesen der Geschichte sinnvoll.

Mögliche Fragen fürs Gespräch

- Was bewirkt Licht?
- Wie verändert Licht?
- Woran entzündet sich Licht?
- Was heißt das Übertragen auf unser Leben, unseren Glauben?
- Was bedeutet es, dass Jesus gesagt hat: „Ich bin das Licht der Welt?“

Thema 2: Veränderung

Auch zum Thema „Veränderung“ eignet sich diese Geschichte.

Mögliche Fragen fürs Gespräch

- Was hat Jochen wohl in dieser Nacht empfunden?
- Was hat ihn gerettet?
- Kennen wir ähnliche entscheidende Erlebnisse?
- Geschieht Veränderung nur durch dramatische Ereignisse oder auch auf anderen Wegen?

Cornelia Mack

„Impulse zur Erzählung“ aus: Cornelia Mack (Hg.), *Weihnachten in Familie und Gemeinde*, Brunnen Verlag Gießen.

Verfasser der Erzählung „Die Liebesgabe“ unbekannt.

DIE SIND JA NIE STILL...

Zielgruppe: Mitarbeitende

Die Herausforderung in der Jugendarbeit mit dem Evangelium umzugehen

Chaos im Gruppenraum. Peter kann partout nicht stillsitzen und muss alle anderen in voller Lautstärke wissen lassen, was er gestern erst wieder Tolles erlebt hat. Nebenan unterhalten sich Maria und Sabine über den süßen neuen Mitschüler. Einsam und entnervt bemüht sich der Mitarbeiter um die Aufmerksamkeit.

Diese Szene kommt vielen vielleicht bekannt vor. So oder so ähnlich hat sie beinahe jeder schon einmal erlebt, der in der Gruppen- oder Freizeitarbeit mit Kindern und Jugendlichen unterwegs ist.

Hier liegt viel Frustration und das leider auf beiden Seiten. Die Mitarbeiter wollen ihre Gedanken formulieren, den Kindern und Jugendlichen „etwas mitgeben“. Und genau das scheinen diese nicht verstehen zu wollen. Für die Teilnehmer unserer Gruppen ist es so, dass sie (oftmals) ruhig und still da sitzen sollen, was ihnen in den meisten Fällen alles andere als Spaß zu machen scheint.





Kurz zusammengefasst: Wer in der Jugendarbeit mit dem Evangelium umgehen will, sieht sich vielen Herausforderungen gegenüber.

Ja woran liegt das denn?

Wem diese Schilderungen aus seiner eigenen Arbeit bekannt vorkommen, für den stellen sich natürlich auch Fragen nach den Gründen, warum es insbesondere bei den geistlichen Anteilen unserer Arbeit so schlecht gelingt, die Jugendlichen in eine solche Begeisterung zu versetzen, die für die Spiele und Aktionen unserer Arbeit oft so typisch ist. Nicht dass hier immer alles ruhig und gesittet ablaufen würde, aber es ist doch immerhin so, dass wir insbesondere bei den Andachten immer wieder merken, wie die Lust der Jugendlichen ab- und damit auch der eigene Unmut zunimmt.

Mir stellt sich die Frage, woran das liegt. Diese Frage ist zu vielschichtig, um sie in einem kurzen Satz zu beantworten, aber dennoch will ich einige Elemente herausheben, die mir gerade in unserer Zeit besonders geboten erscheinen.

„Unsere“ Jugendlichen

Sie sind die Hauptpersonen in unseren Gruppen. Und das dürfen sie ruhig auch so erleben. Aber unsere Hauptpersonen bringen vieles mit, was den beschriebenen Situationen Vorschub leistet. Sie sitzen den ganzen Tag in der Schule, die als System viel zu oft darauf aus ist, dem Bewegungsdrang von Kindern und Jugendlichen einen Riegel vorzuschieben. Auch die Situation, die wir vielfach in unseren Andachten vorfinden, erinnert doch sehr, meiner Ansicht nach oft zu sehr, an die Situation im Unterricht. Einer



spricht und sagt etwas „Wichtiges“, während alle anderen zum Zuhören verdammt sind. Die Parallele, die sich hier aufzeigt ist für das, was wir wirklich erreichen wollen oftmals keine Hilfestellung. Wir wollen Kinder und Jugendliche mit dem Evangelium von Jesus Christus nicht belehren, sondern ihnen den Weg



zum Leben zeigen. Nicht Wissen vermitteln, sondern Zugänge zum Glauben wollen wir öffnen. Jugendgruppen, Jungenschaften, Mädchen- und Teeniekreise sind keine Unterrichtsveranstaltungen. Genau hier liegt ja das, was uns so besonders macht. Die Kinder und Jugendlichen kommen gern in unsere Gruppen, verpflichtet dazu sind sie nicht.

Dann sollten wir ihnen aber auch ihre Räume zugestehen. Offene Ohren für ihre Bedürfnisse haben und sehen, was für sie dran ist. Sie sind das Brennglas, durch das wir unser Tun prüfen müssen. Ist das was ich machen und sagen will das Richtige für die, die vor mir sitzen (und das schließt Herkunft, Zusammensetzung und Struktur der Gruppe genauso ein wie die „Tagesform“)?

Wir als Mitarbeitende

Das bringt uns zum zweiten Punkt: Wie sieht es mit den Dingen aus, die mich als Mitarbeiterin oder Mitarbeiter ausmachen und wo gibt es hier vielleicht Möglichkeiten besser zu werden?

Wenn Jugendliche partout nicht in der Lage sind, ruhig zu sein und zuzuhören, sollte ich mir als Mitarbeiterin oder Mitarbeiter immer auch die Frage stellen, ob das, was ich mache eigentlich dem entspricht, was für meine Jugendlichen passt. Vielleicht treffe ich das Thema gar nicht, vielleicht gelingt es mir nicht, es so zu formulieren, dass es verständlich und doch anspruchsvoll ist. Vielleicht habe ich selbst so viel im Kopf, dass ich gar nicht ganz hier sein kann und vielleicht bin ich zudem noch schlecht vorbereitet.

Es wundert nicht, dass Jugendliche Schwierigkeiten haben einer Andacht zu folgen, die als Anhängsel oder als Vorspiel zu wesentlich interessanteren Dingen fungieren. Das gilt auf allen Ebenen, von denen ich auf einige etwas näher eingehen möchte:





Worauf es wirklich ankommen sollte...

Die Bedeutung der Verkündigung

Spiele, Sport, Basteln, Bauen, Singen,... all das sind Elemente unserer Gruppenarbeit und sind es immer zu recht gewesen. Sie sind aber nicht der Grund unserer Arbeit. Das Besondere evangelischer Jugendarbeit liegt ja gerade in ihrem Verkündigungsanspruch. Der Ruf in die Gemeinschaft der Heiligen, das ist unsere Aufgabe. Aus dieser Gemeinschaft ergibt sich das gemeinsame Leben. Wir spielen, essen und singen in Gemeinschaft aufgrund der Basis, die uns in Jesus Christus eint. Das bedeutet, das Zentrum muss immer auch Zentrum bleiben. Die Verkündigung ist unser zentrales Anliegen. Das dürfen unsere Jugendlichen erfahren, indem wir ihnen glaubhaft weitergeben, woran wirklich unser Herz hängt. Logisch, dass sich das auch in unseren Vorbereitungen niederschlagen muss.



Der eigene Glaube

In der Verkündigung lege ich als Verkündigerin oder Verkündiger immer mich selbst mit vor diejenigen, mit denen ich rede. Meine eigenen Gotteserfahrungen, mein Glauben, Leben, mein Zweifeln und Hoffen sind ein notwendiger Teil dessen, was sich in meiner Verkündigung widerspiegeln muss (neben den biblischen Inhalten natürlich).

Die Botschaft

Wir haben nichts zu verkündigen, als den einen Herrn, in dessen Händen diese Welt ruht. Die Bibel berichtet uns von diesem Herrn. Nur in ihm liegt die Wahrheit und der Weg zum Leben. Wo wir von diesem Herrn reden, da sind wir im Zentrum unterwegs und diese Botschaft ist es, die auch nach 2000 Jahren nichts an Aktualität eingebüßt hat und immer noch in der Lage ist, Menschen im Herzen anzurühren.

BIBELTEXT:
Johannes 14, 6



Die Leidenschaft

Wer vom Evangelium spricht, legt immer die eigene Begegnung mit dem Auferstandenen mit vor das Gegenüber. Das fordert zur Leidenschaft heraus.

Wir machen nicht auch noch eine Andacht, nein wir erzählen von Jesus und seinem Wirken. Das fordert mich heraus, mich voll einzusetzen.

Ein Spiel kann ich mit halbem Herzen machen, ich kann mit halbem Herzen eine Filmnacht vorbereiten, aber wenn es um die Verkündigung der Guten Nachricht geht, geht es auch um meine eigene Leidenschaft.

Jugendliche lassen sich herausfordern. Und wer mit Leidenschaft von dem spricht, was ihn bewegt und was ihm in der Bibel begegnet, der kann sich der Aufmerksamkeit der Jugendlichen zum großen Teil sicher sein.

Es fasziniert uns alle, Menschen zu erleben, die von ihren Leidenschaften berichten und denen beim Erzählen das Herz überquillt. Wenn uns das schon im Alltag so geht, um wie viel mehr Wert hat dann die Botschaft von Jesus Christus?



Wie sag ich's meinen Jugendlichen?

Einen Raum der Ehrlichkeit schaffen

Oft genügen schon wenige kleine Dinge und aus störenden Jugendlichen werden begeisterte Zuhörer.

Es braucht einen Raum der Ehrlichkeit. Ich will nicht irgendetwas Dubioses vermitteln, sondern gehe ehrlich mit den Jugendlichen um - in allem. Dazu gehört auch, dass die Dinge von denen ich spreche sich in meinem Leben widerspiegeln. Ich kann nicht davon reden, dass zu viel Alkohol für die Jugendlichen problematisch ist und selber Freitagabends bis kurz unter den Rand voll sein.



Leben was wir predigen, auch und gerade am Evangelium. Mit allen unseren Schwächen, die uns immer wieder einholen. Dass diese auch thematisiert werden gehört zur Ehrlichkeit, die unsere Teilnehmer verdient haben.

Einen Raum der Konzentration schaffen

Es geht darum, dass die Botschaft auch bei denen ankommt, an die sie gerichtet ist. Wenn der Lärmpegel oder Ähnliches es nicht zulassen, die Andacht zu (Ende zu) halten, dann tue ich doch niemandem einen Gefallen, wenn ich auf Biegen und Brechen mit meinem Programm durchziehe. Immerhin ist das, was ich sagen will für genau die bestimmt, die vor mir sitzen.

Manchmal ist es besser, neu anzusetzen oder ein Spiel einzuschieben und dann wieder auf den Impuls zurückzukommen.

Vorbereitet sein und bleiben

Genauso verdienen meine Hörerinnen und Hörer es, dass ich meine Botschaft vorbereitet vermittele. Das gilt für die Aussagen, genauso wie für die Wortwahl. Menschen lieben Geschichten und sie hören sie gern. Das Schöne an der Bibel ist, dass sie ein Buch voller Geschichten ist. Diese vor den Augen der Zuhörer lebendig werden zu lassen und dann zu ihrer Bedeutung für uns heute vorzudringen ist so unendlich wertvoll. Die Bibel ist das Buch des Lebens und sie ist voll mit Geschichten aus dem Leben. Diese wollen benutzt werden.

Neue Räume erkunden

Andachten können auch anders aussehen, als immer nur im Kreis zusammen zu sitzen und den Worten des Mitarbeiters zu lauschen.

Nur Mut mit ungewöhnlichen Formen und Orten zu experimentieren. Eine Andacht, die mitten in einem Geländespiel das aufnimmt, was gespielt wird. Ein alter, stillgelegter Eisenbahntunnel, der mit der Gruppe durchwandert wird und der die gewählte Aussage stützt. Das sind oft so eindruckliche Momente, dass sie einfach über Jahre bleiben.



Im Zentrum bleiben

BIBELTEXT:

Römer 12,11

Bei allem Experimentieren was Formen, Methoden und Orte angeht so gibt es doch eins, bei dem mit Experimentieren nichts gewonnen wird und damit komme ich zu meinem vorletzten Punkt: Wir haben nur Jesus Christus zu vermitteln. Alles andere ist nicht tragfähig. Also sollten wir uns auch darauf besinnen genau das zu tun.



Und ein Letztes: Verkündige das Evangelium von Jesus Christus mit Leidenschaft. Lass Jugendliche und Kinder spüren, dass hier dein Herz brennt. Im Römerbrief finden wir den Vers: Seid nicht träge, in dem was ihr tun sollt. Seid brennend im Geist. Dient dem Herrn.

Der (gute) Schluss

Wir tragen die Verantwortung, das Reich unseres Herrn unter jungen Menschen auszubringen (vgl. Pariser Basis). Damit sind wir Dienerinnen und Diener des Herrn der Welt, in der verantwortungsvollsten Aufgabe, die diese Welt zu bieten hat. Das ist kein leichter Job und es wird denke ich jedem deutlich, wie oft es uns schwer fällt all die Dinge im Blick zu behalten, die es im Blick zu behalten gilt.

Aber die gute Nachricht für uns Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter kommt gleich hinterher. Wir sind in diesen Dienst nicht alleine gestellt. Wir sind Mitarbeiter des Höchsten. Ob das Werk zum Gelingen führt liegt nicht in unseren Händen, aber oftmals sind es unsere Hände, die das Werk in die Welt tragen.

Lasst uns erkennen, welche Ehre wir als Bauarbeiter Gottes haben und lasst uns über alles dem die Ehre geben, dem sie gebührt.



An seiner Seite gelingt unser Leben und Arbeiten. Aber an seiner Seite sein heißt, nicht selbst im Zentrum zu stehen.

Er ist nicht nur das Zentrum der Geschichte, sondern auch das unserer Arbeit. Und wo das der Fall ist und Jugendliche spüren, auf wessen Fundament wir bauen, werden sie uns auch zuhören, wenn wir von dem reden, der uns Herz und Hände füllt und überquellen lässt.



Timm Ruckaberle, Lehrer, Herrenberg

ehrenamtlicher Vorsitzender des Fachausschusses Jungen (ejw) und leidenschaftlich daran interessiert junge Menschen mit der besten Botschaft der Welt zu erreichen.

Die Bibliathlon-Herausforderung

Zielgruppe: Größere Jugendgruppen und Freizeiten, Gemeindefeste

Vorbereitungszeit: Variabel, da auch nur Stationen mit geringem Vorbereitungsaufwand möglich sind

Gruppengröße: ca. 20 bis 60 Personen

Dauer: ca. 90 Minuten

Weiterführende Idee: als gemeinsames Event mit anderen Gruppen oder ortsübergreifend im Bezirk durchführen

Ein Stationenlauf für Gruppen

Bibliathlon verbindet einen Rundstreckenlauf mit Spielstationen, die einen biblischen Gedanken spielerisch aufgreifen und bei denen immer zwei Jugendliche gegeneinander antreten. Jede Spielstation ist mit einer biblischen Aussage überschrieben. Der zugeordnete Leitvers schafft einen direkten Bezug zur Bibel und kann im Rahmenprogramm zur Vertiefung aufgegriffen werden. Entsprechend dem Biathlon kommt es zum einen darauf an, möglichst schnell zu laufen, zum anderen ist es wichtig, an den Stationen nur möglichst kurz aufgehalten zu sein.



Der Ablauf

Entlang der ausgewählten Rundstrecke sind in etwa gleichen Abständen Spielstationen aufgebaut (siehe: „Anregungen zu den Spielstationen“ auf Seite 44). Jeder Teilnehmer startet für ein Team, läuft und spielt an den Stationen aber einzeln.

Alle Jugendlichen werden in mehrere Teams aufgeteilt. Jedem Teilnehmer wird eine Spielstation als Startpunkt zugeteilt, wobei

Bibliathlon wurde im Zusammenhang mit der Aktion „CVJM bewegt 2011“ des CVJM-Gesamtverbands in Deutschland e.V. entwickelt und durchgeführt.



die Jugendlichen eines Teams möglichst gleichmäßig verteilt an verschiedenen Stationen starten. Zu einem festgelegten Zeitpunkt starten alle gemeinsam und laufen zur nächsten Spielstation. Wer an einer Spielstation eintrifft, stellt sich in der Reihe der Wartenden hinten an. Der erste und der zweite Teilnehmer treten gegeneinander an der Spielstation an. Der Gewinner darf weiterlaufen. Der Verlierer tritt nun gegen den nächsten Wartenden an. Wer dreimal an einer Station verloren hat, darf ebenfalls weiterlaufen. In diesem Fall treten dann die beiden nächsten Wartenden gegeneinander an.



Mögliche Sonderregel: Wenn zwei Jugendliche aus einem Team an einer Spielstation gegeneinander antreten müssten, können diese gemeinschaftlich bestimmen, dass einer von ihnen ohne Spiel weiterlaufen darf. Der andere tritt dann an der Spielstation gegen den nächsten Wartenden an.

Ziel ist es, möglichst viele Runden zu laufen, wobei auch Teile von Runden zählen. Es werden nur korrekt gelaufene Runden gezählt. Es dürfen keine Stationen übersprungen werden. Das Spiel endet zu einem zu Beginn festgelegten Zeitpunkt. Das zu diesem Zeitpunkt an einer Station laufende Spiel wird noch fertig gespielt.

Hinweise zur konkreten Planung und Vorbereitung

Bei der konkreten Planung des Bibliathlon ist neben der Auswahl einer geeigneten Laufstrecke vor allem darauf zu achten, dass es an den Spielstationen nicht zu übermäßig langen Wartezeiten kommt.

„Nadelöhr“ sind die Spielstationen. Die einzelnen Spiele sind so konzipiert, dass pro Runde etwa 30 Sekunden ausreichen. Durch eine flexible Anpassung der Spielbedingungen (z. B. Variation von Entfernungen) können und sollen die Mitarbeitenden steuernd eingreifen, Wartezeiten minimieren und den Spielfluss im Ganzen fördern. Die Laufstrecke sollte so bemessen sein, dass in der Regel



ein bis zwei Jugendliche an einer Station warten, d. h. zusammen mit den beiden Spielenden sich drei bis vier Jugendliche an einer Spielstation aufhalten.

Bei der Planung der Rundstrecke sind die örtlichen Begebenheiten zu berücksichtigen. Bei einem Abstand von etwa 200 m bis 400 m zwischen den Stationen wird eine gute Laufleistung besser berücksichtigt. Bei fünf Stationen wird eine Rundstrecke von etwa 1 bis 2 km benötigt. Umso mehr der Abstand zwischen den Stationen verkürzt wird, desto mehr wandelt sich der Charakter von einem sportlich geprägten Lauf mit Spieleinlagen hin zu einem eher klassischen Stationenspiel – die Spielidee lässt sich in jedem konkreten Einzelfall entsprechend den jeweiligen Wünschen und Anforderungen optimal anpassen.



Bei einer Durchführung mit mehr als 50 Teilnehmenden sollte entweder die Anzahl der Stationen erhöht werden oder sollten die Spielstationen doppelt besetzt sein (d. h. an jeder Station wird dasselbe Spiel doppelt aufgebaut und es spielen immer zwei Spielerpaare parallel).

Zeitplanung

Erklären des Spiels, Gruppeneinteilung, Laufen in Spielgebiet: ca. 15 Minuten.

Eigentliche Spielzeit: mindestens 45 bis 60 Minuten (max. 75 Minuten)

Anschließend Rückmarsch und Auswertung: ca. 15 Minuten

Spielzeit insgesamt: 1 ¼ bis ca. 1 ¾ Stunden

Wertung

Für jede abgeschlossene Etappe (Lauf von einer Station zur nächsten und Sieg beim Stationsspiel bzw. dreimaliges Verlieren beim Stationsspiel) gibt es einen Punkt. Gewonnen hat das Team mit der höchsten Durchschnittspunktzahl. Alternativ können pro Team auch nur eine bestimmte Anzahl der besten Einzelergebnisse gewertet werden.



Allgemeines Material

- für die Stationen (siehe „Anregungen zu den Spielstationen“ auf Seite 44)
- für jeden Teilnehmer: Laufkarte (Druckvorlage Anlage 1)
- Zur eventuellen Absicherung bzw. Markierung der Laufstrecke: Trassierband, Markierungshütchen, Kreide
- Zur eventuellen Kennzeichnung der Teams: farbige Mützen, Stirnbänder (Stoffbänder) o. Ä.

DOWNLOAD:

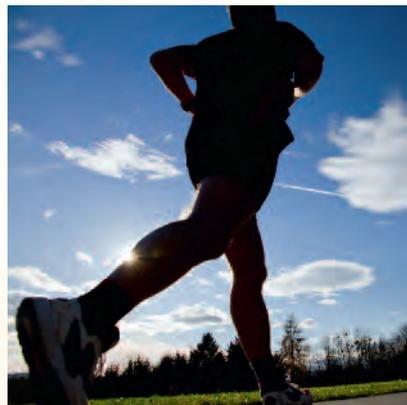
Die Anlagen 1 bis 3 unter www.der-steigbuegel.de zum Download bereit.

Anregungen zur Verkündigung

Möglichkeit Nr. 1 Menschen und Gott in Bewegung

Menschen aus allen Kontinenten sind in Bewegung. Wie kein anderes Symbol greifen die Olympischen Ringe diesen Gedanken auf. Citius, altius, fortius (lateinisch, zu deutsch: schneller, höher, stärker), das heutige Motto der Olympischen Spiele, beschreibt das menschliche Streben nach immer extremerer Bewegung weit über den Sport hinaus knapp und zutreffend. Immer mehr. Immer besser. Immer toller. Ist eigentlich alles zu toppen?

Eine der bekanntesten Bewegungsaktionen der Antike war der Lauf eines jungen Mannes, der nach der Legende nach dem Sieg der Athener in der Schlacht von Marathon die etwa 40 km lange Strecke nach Hause rannte. In Athen angekommen verkündete er „Wir haben gesiegt!“ und brach tot zusammen. Der Marathonlauf ist nach wie vor eine der olympischen „Königsdisziplinen“. Und weil Vielen „ein“ Marathon zu wenig ist, lassen sich heute nicht wenige von zahlreichen Ultramarathonläufen herausfordern: Beispielsweise beim Badwater Ultramarathon von Badwater im Death Valley auf den Mount Whitney in Kalifornien oder beim Transeuropalauf über vier- bis fünftausend Kilometer quer durch ganz Europa.





Im Mittelalter begannen Menschen im 16. Jahrhundert mit Weltumsegelungen. Sich einmal rund um den Globus bewegen ist vor allem in den letzten Jahrzehnten der Traum vieler geworden: Die Zahl der Weltumsegler hat zugenommen. Ein 14-jähriges Mädchen, das mit ihrer Jolle alleine die Welt umsegeln möchte, macht in den Medien Schlagzeilen. Andere machen es mit dem Flugzeug, einem Heißluftballon oder auf dem Fahrrad. Auch Weltreisen boomen.

In der Neuzeit gelang es den Menschen erstmals, sich in den Weltraum zu bewegen. Beim „Wettlauf ins All“ während des Kalten Krieges in den 50er- und 60er-Jahren des letzten Jahrhunderts versuchten die USA und die Sowjetunion, sich möglichst weit in das Weltall zu bewegen. 1961 bewegte sich an Bord des sowjetischen Raumschiffes Wostok 1 Juri Gagarin als erster Mensch im Weltall. 1969 betritt der Amerikaner Neil Armstrong als erster Mensch den Erdtrabanten – vor den Augen von mehr als einer halben Milliarde Fernsehzuschauern. Vielleicht erlebt einer von uns, dass der erste Mensch den Mars betritt!

Und wie bewegt sich Gott?

Er ist der Allerschnellste

„Er sendet sein Gebot auf die Erde, sein Wort läuft schnell.“

Es ist genial, wie sich die gute Nachricht von Jesus Christus in den letzten zwei Jahrtausenden rund um den Globus ausgebreitet hat und wie Gott zu jeder Zeit an jedem Ort bei jedem Menschen ist.

BIBELTEXT:
Psalm 147,15

Er ist der Allerhöchste

„So viel der Himmel höher ist als die Erde, so sind auch meine Wege höher als eure Wege und meine Gedanken als eure Gedanken.“

Es ist immer wieder überraschend, in der Bibel neue Gedanken zu eröffnen die viel größer und höher sind als die Schwierigkeiten und Probleme, die vor uns liegen.

BIBELTEXT:
Jesaja 55,9

Und er ist der Allerstärkste

„Wer ist der König der Ehre? Es ist der HERR, stark und mächtig, der HERR mächtig im Streit.“

Und er ist und bleibt der König aller Könige. Er hatte die Kraft und die Macht, unsere Erde und uns zu schaffen und sein Arm ist auch nicht zu kurz, um uns jeden Tag in unserem Leben kraftvoll zu begleiten.

BIBELTEXT:
Psalm 24,8



Noch mehr bewegt mich aber, dass Gott das Motto dieser Welt „citius, altius, fortius – schneller, höher, weiter“ auf den Kopf stellt und sich mir auch ganz anders zeigt:

Er ist der Allerlangsamste

„Und Gott ruhte am siebenten Tag von allen seinen Werken, die er gemacht hatte.“

Er erinnert uns daran, dass zu einem bewegten und einem bewegenden Leben auch regelmäßige Ruhezeiten gehören. Gott macht uns vor, wie wichtig auch für ihn Ruhe ist. Und auch in den Berichten über das Leben von Jesus hören wir, wie sehr er immer wieder Stille suchte und aus der Ruhe heraus wirkte.



BIBELTEXT:

2. Mose 2,2

Er ist der Allertiefste

„O, welch eine Tiefe des Reichtums, beides, der Weisheit und der Erkenntnis Gottes! Wie unbegreiflich sind seine Gerichte und unerforschlich seine Wege!“

Es gibt keinen, der nicht jeden Tag noch etwas Neues von Gott erkennen könnte. Die Bibel ist wie ein Bergwerk mit Bodenschätzen, die nie vollständig abgebaut werden können.

Je mehr und je tiefer ich mich auf Gott einlasse, umso mehr entdecke ich, wie wenig ich von ihm bisher erst entdeckt habe. Wenn ich mich einsam und tief verlassen fühle, kann ich spüren und erfahren, dass Gott genau dort schon längst auf mich wartet.

BIBELTEXT:

Römer 11,33; vgl. auch Psalm 139

Und er ist der Allerschwächste

„Er war der Allerverachtetste und Unwerteste, voller Schmerzen und Krankheit.“

Es bewegt mich immer wieder neu, wenn ich irgendwo ein Kreuz oder ein Kruzifix sehe, wie Jesus, der alle Kraft und Macht gehabt hätte, sich selbst zu helfen und vom Kreuz herabzusteigen, seinen Weg in den Tod weiterging. Wie er sich verspotten und bestrafen ließ, obwohl er unschuldig war. Und wie er in aller Schwachheit und Verachtung als Gottes Sohn für uns Menschen den Weg zu seinem und unserem Vater im Himmel frei gemacht hat.

BIBELTEXT:

Jesaja 53,3



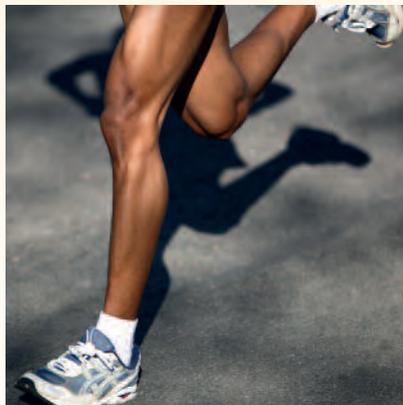
Gott hat Bewegung erschaffen.
Und Gott liebt Bewegung.
Gott möchte uns ganz bewegen –
mit Leib, Seele und Geist.

Er gibt mir Ausdauer für meinen
Tageslauf und schenkt mir Ruhe.

Er gibt mir Gedanken, die höher
sind als meine, und er wartet bereits
im tiefsten Punkt meines Herzens
auf mich.

Er gibt mir Kraft in meinen Herausfor-
derungen und er hat sich schwach gemacht für mich, damit ich ewig leben
kann.

Gott bewegt! Und Gottes Bewegung bewegt mich!



Möglichkeit Nr. 2

Die Abschlussrunde

Eine weitere Möglichkeit, die biblischen Inhalte des Bibliathlon aufzugreifen, ist, in einer Abschlussrunde (z. B. vor oder nach der Siegerehrung) die einzelnen Stationen nochmals in Gedanken durchzugehen, das Erlebte aufzugreifen und kurz jeweils einen Gedanken zum Leitvers oder zu einem ausgewählten Leitvers anschaulich und auf das Erlebte bezogen weiterzugeben.

DOWNLOADS:

Alle genannten
Anlagen gibt es
unter [www.
der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)

MATERIAL 1:

Tafel, Bild, Bälle, ggf.
Klingel-Matte, Dart-
pfeile, vgl. Anlage 3

Anregungen für Spielstationen

Station 1 In der Bibel kannst du Jesus treffen!

Spiel: Große Tafel mit allen Büchern der Bibel und einem Feld „Jesus“. Dieses Feld muss mit dem Ball getroffen werden! (vgl. Anlage 3) Die beiden Jugendlichen werfen abwechselnd. Wenn beide treffen oder beide nicht treffen, wird nochmals geworfen. Nach drei Runden dürfen beide weiter. Idealerweise werden mehrere Bälle bereitgehalten; das beschleunigt den Spielablauf.



Alternative (bei Stau an der Station): Wenn ein Spieler getroffen hat, darf er weiter. Wenn ein Spieler nicht trifft, wirft zunächst der nächste wartende Spieler. Anschließend hat der andere Spieler seinen nächsten Versuch. (>> Material 1)

Leitvers: „Lasst das Wort Gottes reichlich unter euch wohnen.“ (Kolosser 3, 16a)

Bauanleitung: siehe Anlage 3

Station 2 Gott hält die ganze Welt in seiner Hand!

Spiel: Große aufblasbare Weltkugel (Durchmesser ca. 1 m) möglichst lange mit ausgestrecktem Arm balancieren.

Alternative (vor allem falls große Weltkugeln nicht vorhanden sind): das Spiel mit vier Weltkugel-Wasserbällen spielen. Jeder der beiden Jugendlichen muss sich („auf einer Erdumlaufbahn“) bewegen und balanciert auf jeder Handfläche (bei ausgestrecktem Arm) je einen Ball. (>> Material 2)

Leitvers: „Denn der Welt Grundfesten sind des Herrn, und er hat die Erde darauf gesetzt.“ (1. Samuel 2,8b)

Station 3 Gottes Geist führt dich!

Spiel: Auf einer Tischplatte werden parallel mit Latten und Holzklötzchen zwei (baugleiche) Parcours gelegt, durch die mit einem Trinkhalm ein Tischtennisball bewegt werden muss.

Tipp: Falls knickbare Trinkhalme verwendet werden, am besten in das kurze Ende blasen lassen und das lange Ende mit der Hand führen.

Alternative (bei Stau an der Station): mehrere mögliche Startpunkte festlegen und damit je nach Andrang eine variable Länge des Parcours auswählen.

Für „Exklusiv-Version“: Latten und Holzklötze auf einer Holzplatte



MATERIAL 2:

2 aufblasbare Weltkugel-Bälle (Durchmesser ca. 1 m); ggf. alternativ 4 Weltkugel-Wasserbälle)

MATERIAL 3:

Tischplatte, Latten, Holzklötze, Trinkhalme, mind. 2 Tischtennisbälle



festleimen, ggf. Startpunkte mit einem Ring markieren und am Zielpunkt eine Vertiefung in die Holzplatte fräsen bzw. ein Loch in die Holzplatte bohren.

Leitvers: „Der heilige Geist, den mein Vater senden wird in meinem Namen, der wird euch alles lehren und euch an alles erinnern, was ich euch gesagt habe.“ (Johannes 14,26)

Station 4 Alle die Fülle ist in dir!

MATERIAL 4:

2 Eimer, 2 Becher,
ggf. Meterstab

Spiel: Aus einer großen Wanne (oder falls vor Ort möglich: aus einem Brunnentrog, Bach, See...) mit einem Becher in 20 Sekunden möglichst viel Wasser schöpfen. (>> Material 4)

Leitvers: „Vor dir ist Freude die Fülle.“ (Psalm 16,11)

Station 5 Gottes Regeln sind gut!

MATERIAL 5:

Tafeln mit
Verkehrsschildern
([www.
der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de))

Spiel: In einem Spielfeld werden verschiedene Verkehrsschilder aufgestellt. Die Spielleitung nennt ein Verkehrsschild (z.B. „Radweg“). Jetzt müssen die beiden Jugendlichen möglichst schnell zu dem Verkehrsschild laufen. Wer das Schild als erster berührt, hat gewonnen. (>> Material 5)

Bauanleitung: Einzelne Zeichen (vgl. Anlage 2) jeweils auf DIN A 3-Format vergrößert kopieren (oder alternativ: selbst möglichst in Originalgröße zeichnen oder optimaler Weise: vom Bauhof der Gemeinde ausleihen!)

Leitvers: „Halte meine Gebote, so wirst du leben (Sprüche 4,4)





Station 6 Gott ist dein Schild! - Gott beschützt dich!

Spiel: Ein Golfball, der aus einem Rohr auf den Spieler zufliegt, muss mit einem Schild abgewehrt (getroffen) werden. Die Spielleitung lässt den Golfball für den Jugendlichen nicht sichtbar aus einem der beiden Rohre fallen.

Die beiden Spielenden versuchen abwechselnd, den Golfball mit dem Schild zu treffen. Wenn beide treffen oder beide nicht treffen, wird nochmals für jeden ein Golfball durch eines der Rohre geworfen. Nach drei Runden dürfen beide weiter. Idealerweise werden mehrere Golfbälle und Schilder bereitgehalten; das beschleunigt den Spielablauf.

Alternative (bei Stau an der Station): Wenn eine Person getroffen hat, darf sie weiter. Wenn eine Person nicht trifft, versucht zunächst der nächste wartende Spieler den nächsten Ball abzuwehren. Anschließend hat der andere Spieler seinen nächsten Versuch. (>> Material 6)

Bauanleitung: An zwei senkrechten Pfosten werden parallel die beiden Abwasserrohre befestigt. Das untere Ende sollte sich etwa 1 m über dem Boden befinden. Am unteren Ende wird jeweils ein Winkelstück aufgesteckt. Das Rohr selbst sollte etwa eine Neigung von 45° haben. Die beiden Winkelstücke werden so gedreht, dass der Ball aus dem einen Rohr nach links und aus dem anderen Rohr nach rechts fliegt.

Leitvers: „Vor allen Dingen aber ergreift den Schild des Glaubens, mit dem ihr auslöschen könnt alle feurigen Pfeile des Bösen, und nehmt den Helm des Heils und das Schwert des Geistes, welches ist das Wort Gottes.“ (Epheser 6,16+17: „Geistliche Waffenrüstung“)

Wichtig: Bei dieser Station ist es besonders wichtig, dass die Anlage vor dem Spielbeginn passend auf die Gruppe einjustiert wird. Die Schwierigkeit kann durch den Standpunkt des Spielers (Entfernung zum Rohrende) sowie durch die Größe des Schildes beeinflusst werden.



MATERIAL 6:

„Ballwurfanlage“ (Abwasserrohre Länge 2 m, Durchmesser ca. 50/60 mm einschließlich 90°-Winkelstücke, Golfbälle ...) zwei (idealerweise drei oder vier) „Schilder“ (z.B. Maurerkelle), damit die Wartenden sich bereits im Interesse eines schnellen Spielflusses „rüsten“ können.



Station 7 Jesus liebt dich wie du bist!

Spiel: Mit Wasserdampf bzw. Glasreinigungsmittel besprühte Spiegel mit Autoeiskratzer säubern.

(>> Material 7)

MATERIAL 7:

zwei mittelgroße Spiegel, Wasserzerstäuber (gefüllt mit evtl. gefärbtem Wasser), zwei Autoeiskratzer

Leitvers: „Wenn wir aber unsere Sünden bekennen, so ist er treu und gerecht, dass er uns die Sünden vergibt und reinigt uns von aller Ungerechtigkeit.“ (1. Joh. 1,9)



Station 8 Gott sagt „Ja!“ zu dir!

MATERIAL 8:

Stuhl, Liste von Fragen (vgl. Anlage 4 unter www.der-steigbuegel.de)

Spiel: Quiz: Beide Jugendlichen stehen im Abstand von 5 m bis 6 m voneinander entfernt. Zwischen ihnen steht ein Stuhl. Die Spielleitung liest eine Frage vor. Man darf sich nur bewegen, wenn die Antwort „ja“ ist. Gewonnen hat, wer als erster auf dem Stuhl in der Mitte sitzt. (>> Material 8)

Leitvers: „Ich danke dir dafür, dass ich wunderbar gemacht bin; wunderbar sind deine Werke; das erkennt meine Seele.“ (Psalm 139,14)

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

erlebt oft, wie Gott ihm „in Bewegung“ bei Sport und Spiel Gedanken, Ideen und neuen Mut schenkt.

Hell die Gläser klingen

Gruppengröße: ab 6 Personen
Zielgruppe: Jugendliche jeden Alters
Vorbereitungszeit: ca. 30 Min. (Material vorbereiten)

Dauer: 60 bis 90 Minuten, aber auch kürzer möglich

Spiele und Ideen mit Trinkgläsern

Vorbemerkung: Günstig wäre es, wenn Gläser verwendet würden, die nicht mehr gebraucht werden. Sauber müssen sie jedoch sein. In der Regel dürfte kein Glas kaputt gehen. Die Spiele können in der Regel problemlos bei einer Teamwertung eingesetzt werden. Bei jedem einzelnen Spiel bekommt die beste Mannschaft zwei Gesamtpunkte, die zweitbeste einen Punkt und die schlechteste Truppe bekommt keinen Punkt. Das Team, das am Schluss die meisten Punkte erreicht hat, hat gewonnen und bekommt einen Preis.



Spiel 1: Tischtennisball in ein Glas werfen

Drei leere Gläser stehen am Ende eines Tisches nebeneinander. Die spielende Person steht an der Tischkante, wirft einen Tischtennisball so, dass dieser in einem Glas landet. Für einen Treffer im Glas in der Mitte gibt es z. B. einen Punkt. Landet der Ball in einem der beiden äußeren Gläser, dann gibt es zwei Punkte (>> Material 1)



**MATERIAL 1:**

3 Trinkgläser,
Tischtennisbälle

Variation 1: Der Ball muss so geworfen werden, dass er zuerst auf der Tischfläche aufspringt und danach im Glas landet.

Variation 2: Der Tisch steht etwa 40 cm von einer Wand entfernt. Jetzt muss der Tischtennisball so geworfen werden, dass er zuerst gegen die Wand prallt und danach in einem Glas landet.

Spiel 2: Das vollere Glas gewinnt

MATERIAL 2:

zwei Literflaschen;
zwei Gläser

Jede Mannschaft hat eine 1 Literflasche Leitungswasser. Es wird verabredet, dass 10 Durchgänge gespielt werden. Jede Mannschaft füllt ihr Glas bis zu einer bestimmten Höhe. Dann wird das Glas mit einer Papierserviette oder einem Geschirrtuch abgedeckt und auf einem Tisch abgestellt (>> Material 2).

Einen Punkt gewonnen hat diejenige Mannschaft, deren Glas voller ist. Es ist eine taktische Leistung, das Volumen von einem Liter so auf 10 Gläser aufzuteilen, dass man möglichst oft das Glas voller hat als die gegnerische Gruppe.

Spiel 3: Kreisel tanzt auf Flaschenboden

MATERIAL 3:

Für jede Mannschaft
einen Kreisel und
ein Glas

Es treten am besten immer von jeder Mannschaft eine Spielperson gegeneinander an. Die Gläser stehen „auf dem Kopf“, d. h.

die Glasöffnung liegt auf der Tischfläche und der Glasboden zeigt nach oben. Auf „Los“ setzt jede der Spielpersonen ihren Kreisel auf dem Glasboden in Rotation. Diejenige Mannschaft erhält einen Punkt, deren Kreisel am längsten rotiert (>> Material 3).



Spiel 4: Das Saloon-Spiel

In Wildwestfilmen sieht man manchmal, wie ein Barkeeper oder ein Cowboy ein Whiskey-Glas mit Schwung über den Tresen gleiten lässt.



Auf den beiden Längsseiten und auf der Schlusseite des Tisches liegen Dachlatten, sodass die Gläser bei zu viel Schwung auf keinen Fall vom Tisch herabfallen können (>> Material 4). Die Holzlatten können evtl. noch etwas beschwert werden (z. B. mit Büchern). Von jeder Mannschaft tritt eine Person an. Sie steht am Kopfende des Tisches und stößt ihr Glas so an, dass es über die Tischfläche gleitet. Das Glas sollte möglichst nahe bei der Holzlatte am Tischende zu stehen kommen. Falls das Glas irgendeine der drei Holzlatten berührt, wird es sofort weggenommen (es ist quasi „vom Tisch gefallen“). Dann kommt die zweite Mannschaft dran. Erlaubt ist es, dass die Gläser aneinander stoßen. Falls ein angestoßenes Glas gegen eine der Holzlatten stößt, wird es ebenfalls weggenommen. Sieger ist diejenige Gruppe, deren Glas am nächsten zum Tischende gelandet ist.

MATERIAL 4:
Gläser, Holzlatten

Spiel 5: Mit einem Trinkhalm ein Glas leer trinken

Für jede Mannschaft steht eine Literflasche mit Mineralwasser zur Verfügung. Jede Mannschaft füllt ihr Glas. Alle Mannschaften spielen gleichzeitig. Auf „Los“ versucht jede Spielperson, ihr Glas mit einem Trinkhalm möglichst rasch leer zu trinken. Dann wird das Glas wieder gefüllt und eine zweite Person ist dran (>> Material 5). Welche Mannschaft hat ihren Liter Wasser zuerst getrunken?



Spiel 6: Bei wem läuft das Glas über?

In der Tischmitte steht ein Glas, das bis ganz oben mit Wasser gefüllt ist (evtl. aus einem zweiten Glas nachleeren oder aus einer Teekanne). Auf dem Tisch liegen viele einzelne Münzen (z.B. viele Münzen mit den Werten 1 Cent, 2 Cent, 5 Cent, 10 Cent). Eine Spielperson der ersten Mannschaft beginnt und wirft eine Münze in das volle Glas. Wegen der Oberflächenspannung des Wassers (Wasser bildet so etwas wie eine „Haut“) wird noch kein Wasser überlaufen. Dann kommt eine Person der nächsten Mannschaft

MATERIAL 5:
Pro Mannschaft eine Literflasche Mineralwasser, Gläser und Trinkhalme

**MATERIAL 6:**

Trinkglas, Wasser,
Münzen

dran. Am besten ist es, die Münze senkrecht in das Wasser einzutauchen und dann loszulassen. Wenn das Glas auf einer saugfähigen Papierserviette steht, dann kann man am besten feststellen, bei welcher Gruppe das Glas übergelaufen ist (>> Material 6). Wenn man dieses Spiel in die Mannschaftswertung aufnehmen möchte, dann müssten diejenigen Gruppen, bei denen das Wasser nicht übergelaufen ist, drei Punkte bekommen (das Spiel läuft erfahrungsgemäß lange, deshalb mehr Punkte).

Spiel 7: Im Einmachglas gefangen

Ein Tischtennisball befindet sich in einem Einmachglas (Weckglas bzw. Rillenglas mit dem Volumen ein Liter). Die Öffnung des Glases zeigt nach unten und liegt auf der Tischfläche auf. Wenn man jetzt das Glas aus dem Handgelenk heraus in Rotation versetzt, läuft der Tischtennisball innen am Glas entlang und das Glas kann vom Tisch abgehoben werden. Man kann sogar hin- und herlaufen. Allerdings muss die Hand immer das Glas in Rotation halten (>> Material 7).



Ein Wettbewerb könnte so aussehen: Alle Mannschaften spielen gleichzeitig. Jede Spielperson versucht, das Glas vom Tisch abzuheben, ohne dass der Tischtennisball herausfällt. Mit einer Stoppuhr (geht auch mit einer Armbanduhr) wird pro Mannschaft die Zeit gemessen, in der der Ball im Glas rotiert und das Glas vom Tisch weg ist. Fällt der Ball herunter, kommt die zweite Person dieser Mannschaft dran. Gestoppt wird dann wieder die Zeit, in der sich der Ball im Glas dreht und das Glas keinen Kontakt mit dem Tisch hat.

Spiel 8: Tischtennisball mit dem Glas einfangen

MATERIAL 8:

Stabiler Tisch, Tischtennisball, Trinkglas

Dieses Spiel wird in unserer Gruppe immer wieder gern gespielt. Pro Mannschaft werden pro Durchgang zwei Personen benötigt. Der erste Spieler steht an der Kante eines Tisches, der an eine Wand anstößt. Er wirft einen Tischtennisball auf den Tisch.



Der Ball springt vom Tisch an die Wand, fällt auf den Tisch zurück, springt wieder hoch und sollte jetzt vom zweiten Spieler mit einem Trinkglas eingefangen werden. (>> Material 8). Gelingt dies, dann erhält diese Mannschaft einen Punkt. Dann kommen zwei Mitglieder einer anderen Mannschaft dran.



Spiel 9: Papier hält Wasser auf

Ein Trinkglas wird randvoll mit Wasser gefüllt. Glas auf Papierservietten oder Zeitungspapier stellen. Aus einem zweiten Glas nachschütten (>> Material 9). Deckt man die Glasöffnung mit einem Stück Papier ab, das etwas größer als die Öffnung des Glases ist und dreht dann das Glas um 180 Grad herum, dann müsste das Papier das Auslaufen des Wassers verhindern. Wichtig ist, dass zwischen Papier und Wasseroberfläche keine Luftblase entstanden ist. Die Erklärung dieses Phänomens ist der Luftdruck, der gegen das Blatt drückt und größer als der Wasserdruck ist, den die vielleicht 10 Zentimeter hohe Wassersäule erzeugt.

MATERIAL 9:

Trinkglas mit Wasser gefüllt, Papierserviette oder Zeitung

Spiel 10: Jaja, die Trägheit

Ein leeres oder volles Glas steht auf einem Tisch in der Nähe der Tischkante. Unter dem Glas liegt ein DIN A4-Blatt Papier (>> Material 10). Wenn man jetzt das Papier ruckartig unter dem Glas wegzieht, dann bleibt das Glas stehen und fällt nicht vom Tisch. Gründe für diese Erscheinung diskutieren lassen. Es spielen viele Faktoren eine Rolle. Entscheidend ist, dass die physikalische Trägheit des Glases dafür sorgt, dass das Glas stehen bleibt.

MATERIAL 10:

2 Trinkgläser, Tisch, DIN A4-Blatt, Wasser

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat

Er leitet eine Jungengruppe und engagiert sich seit vielen Jahren im Steigbügel-Redaktionsteam.

Die Karawane der Weisen

Gruppengröße: mind. 9 Personen, ideal sind 20 Personen, möglichst auch mit mehr

Vorbereitungszeit: überschaubar: Kopierarbeiten,

Materialbesorgung, Gestaltung Abschlussteil
Dauer: 60 bis 90 Minuten, aber auch kürzer möglich

Ein weihnachtliches Stadtspiel

Was neben Gold, Weihrauch und Myrrhe auch Karotten, Sand und Würfelzucker mit der Weihnachtsgeschichte zu tun haben ...

Die drei Weisen Kaspar, Melchior und Balthasar möchten aufbrechen und dem Stern folgen, aber sie möchten sich nicht um die Widrigkeiten der Reise kümmern, sondern sich ganz ihren Forschungen widmen. Deshalb beauftragen sie drei Teams, die sich um alles kümmern.

Die drei Teams arbeiten sich durch getrennte Straßenzüge und durch viele Aufgaben, um am Ende gemeinsam am Ziel anzukommen und die große Reise besinnlich ausklingen zu lassen.



MATERIAL 1:

Je 3 x ein Bild vom Sonnensystem, Mullbinde, Anleitung zum Kopfverband, Fragebogen, zusätzlich Verpflegung und Deko für Start- und Zielpunkt

Material und Vorbereitung

Für jede der drei Gruppen wird ein großer Umschlag vorbereitet, in dem sich 13 kleinere Umschläge befinden. Diese werden im Vorfeld vorbereitet, teilweise mit Material gefüllt (siehe bei den einzelnen Aufgaben) und die Wegstrecken samt Ziel an die eigenen Gegebenheiten angepasst. >> Material 1



Einstimmung ins Thema

Die Jugendlichen werden in einem abgedunkelten Raum empfangen, der eine besondere Atmosphäre verbreitet. Möglich wäre, einfach überall Kerzen oder auch eine Kinderlampe aufzustellen, die sich langsam dreht und dabei Sterne an die Wände projiziert. Eine ruhige Musik, vielleicht sogar orientalisches, untermalt das Ganze.

Wenn alle versammelt sind, hält der Mitarbeitende eine kleine Rede. Darin werden die Sterndeuter und Weisen begrüßt, die der Einladung gefolgt sind und zum Glück willens sind, den drei Weisen aus dem Morgenland zu helfen. Um alle auf einen einheitlichen Kenntnisstand zu bringen, gibt es eine Grundinfo für alle: Die drei Sterndeuter und Weisen Kaspar, Melchior und Balthasar, waren ja sehr große Wissenschaftler und Koryphäen ihres Faches. Allerdings wären sie eben auch, wie wohl den meisten hier bekannt sein dürfte, sehr zerstreut und etwas chaotisch, wie das eben oft bei so bedeutenden Wissenschaftlern der Fall sei.

Und deshalb brauchen sie die Unterstützung der hier Versammelten ...

Gruppeneinteilung

Zunächst soll jedem der drei Weisen ein Helferteam zugeteilt werden – die drei Weisen selbst sind im Moment unabhkömmlich, da sie eine hochinteressante Sternkombination beobachten und dokumentieren, die so noch nie dagewesen ist und auf ein außergewöhnliches Ereignis immensen Ausmaßes hinweist.

Die Zuteilung der Gruppen erfolgt entweder durch Ziehen von Kärtchen, oder die Jugendlichen sitzen auf Stühlen, unter die vorher die Kärtchen geklebt wurden. Die Kärtchen wurden in der Anzahl der Jugendlichen vorbereitet, so dass es drei ungefähr gleich große Gruppen gibt. Auf den Kärtchen sind die Symbole und Worte von Gold, Weihrauch und Myrrhe zu sehen (>> Material 2).

Die einzelnen Teammitglieder finden sich zusammen und bekommen von der Spielleitung erklärt, was es mit Gold, Weihrauch und Myrrhe auf sich hat:

Die drei Sterndeuter sind sich mittlerweile einig, dass alle Zeichen darauf hindeuten, dass nicht nur ein großes Ereignis bevorsteht. Sie können es nun konkretisieren: eine Geburt steht bevor. Von einem außergewöhnlichen Menschen. Mit großer Wahrscheinlichkeit dann wohl ein König und bedeutender Herrscher. Nach den Anzeichen der Sterne vielleicht sogar ein Weltherrscher?

MATERIAL 2:
Kärtchen für die
Gruppeneinteilung

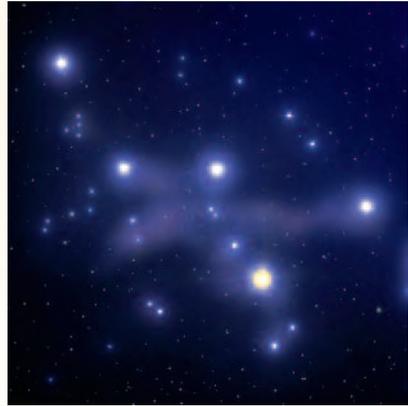


Der Auftrag

Der Auftrag an die drei Teams wird nun verkündet: Kaspar, Melchior und Balthasar möchten gerne an den Ort reisen, an dem dieser große König geboren wird. Anhand ihrer Forschungen sind sie in der Lage, den Ort ziemlich genau zu bestimmen, jedoch möchten sie auch auf der Reise weitere wissenschaftliche Untersuchungen und Sterndeutungen durchführen und im Hintergrund bleiben. Sie wünschen sich von den drei Teams, dass sie ihnen den Rücken freihalten und alle Widrigkeiten einer solchen Reise vom Leibe halten.

Da man sich nie sicher sein kann, wie so eine Reise verläuft und welche Gefahren an Leib und Leben sie birgt, werden die drei Teams getrennt aufbrechen – mit dem Wunsch, alle mögen sich am Ziel wiedersehen, gesund an Leib und Leben und mit erfülltem Auftrag.

Jeder Gruppe wird nun zum Start ein großer Umschlag überreicht, in dem alle weiteren wichtigen Infos drinstehen.



Das Spiel

In dem Umschlag sind viele durchnummerierte kleine Umschläge zu finden und ein Begleitbrief. In dem Brief ist zu lesen, dass alle Gruppen unterwegs sind zum Zielort XY, jedoch jede Gruppe einen anderen Weg nimmt. Auf dem Weg zum Ziel müssen viele Aufgaben erfüllt werden, die in den einzelnen Umschlägen beschrieben sind. Am Ende soll das Geschenk überreicht werden – natürlich Gold, Weihrauch und Myrrhe für den neugeborenen Herrscher.

Dazu sollen sie jeweils einen kleinen Umschlag öffnen, beginnend bei „1“ – dies ist für alle Gruppen noch am Startpunkt. Sobald eine Aufgabe erfüllt ist, geht die Gruppe den Weg ein Stück weiter und der nächste Umschlag wird geöffnet. So werden sie zum Ziel gelangen.



Aufgabe 1

Ihr sollt die Kamele und Lasttiere beladen. Dies muss so geschehen, dass das gesamte Gepäck gut gestapelt wird.

Konkretes Spiel

Mehrere zugebundene gefüllte Säcke, Schachteln und Taschen müssen so gestapelt werden, dass nichts herunterfällt. Das Lasttier stellt entweder ein Bollerwagen dar, oder auch zwei bis drei Hüpfpferde (im Kindergarten oder bei Familien mit Kleinkindern erfragen). Fällt ein Gepäckstück oder mehrere herunter, wird so lange weitergestapelt, bis das Gepäck fünf Sekunden auf dem Lasttier verbleibt. Die benötigte Zeit wird vom Stationsmitarbeiter notiert. Natürlich sollte vorher die Anzahl der Gepäckstücke mit dem beladbaren Rücken abgestimmt und ausprobiert werden.

Wenn möglich, machen alle drei Gruppen parallel das Spiel, allerdings bedeutet dies dann einen immens größeren Materialaufwand. Natürlich kann das Spiel auch gruppenweise nacheinander gespielt werden, jedoch sollten dann trotzdem alle warten, bis auch die letzte Gruppe fertig ist, damit alle gleichzeitig starten können und allen drei Gruppen die gleiche Zeit zur Verfügung steht.



Nun darf jede Gruppe den zweiten Umschlag herausholen, auf der jeweils andere Straßen stehen, die die drei Gruppen nehmen sollen, damit jede Gruppe einen anderen Weg einschlägt. Dies ist zum einen sinnvoll, da der Wettbewerb dann viel spannender wird und die Gruppen untereinander nicht mitbekommen, wer wie schnell ist und wer wie gut die Aufgaben lösen kann. Außerdem werden ständig auch Anwohner in das Spiel einbezogen, und deshalb ist es gut, wenn sich dies auf verschiedene Straßenzüge verteilt, damit nicht immer die gleichen Personen um Rat gefragt oder um Gegenstände gebeten werden.

MATERIAL 3:

mehrere gefüllte Säcke (zugebunden), Schachteln, Taschen, Bollerwagen oder 2-3 Hüpfpferde



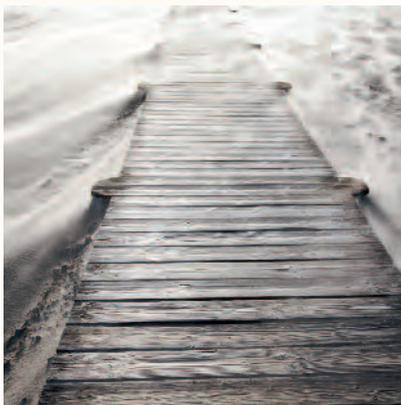
Aufgabe 2

Die Karawane will losziehen. Aber leider setzen sich nur die Kamele in Gang und nicht das Maultier. Es gibt nur eine Möglichkeit, das störrische Maultier zu überlisten: eine Karotte. Besorgt zwei Karotten, in dem ihr freundlich in den Häusern nachfragt. Bewahrt sie gut auf.

Sobald ihr die beiden Karotten in eurem Besitz habt, geht ca. 150 m weiter, dann dürft ihr den nächsten Umschlag öffnen.

Aufgabe 3

Die Karawane kann sich endlich auf den Weg machen. Doch sehr schnell merkt sie, dass ein Unwetter aufzieht. Wird es ein Sandsturm? Natürlich wird eine Probe von dem Sand mitgenommen, damit man sich später mit den anderen Wissenschaftlern darüber austauschen kann. Organisiert eine Handvoll Sand und bringt ihn mit – wie er transportiert wird, bleibt euch überlassen. Wenn ihr im Besitz des Sandsturm-Sandes seid, geht ca. 200 m weiter, dann dürft ihr den nächsten Umschlag öffnen.



Aufgabe 4

Oh nein!! Jetzt seid ihr schon so weit gekommen und bemerkt erst jetzt, dass ihr euer Gold /Weihrauch/Myrrhe vergessen habt. Das wichtigste Geschenk! Zum Umkehren ist es zu spät. Aber da die Maultiere doch von selbst losgelaufen sind, habt ihr noch die beiden Karotten. Eine Karotte behaltet ihr, die andere tauscht ihr nun gegen einen anderen Gegenstand ein. Macht diesen Tauschhandel den ganzen weiteren Weg über parallel zu den anderen Aufgaben und versucht, am Ziel ein möglichst hochwertiges Geschenk als Goldersatz mitzubringen.

Also: beginnt mit dem Tauschen und öffnet nach dem ersten Tausch und mindestens 100 weiteren Metern den nächsten Umschlag.

Aufgabe 5

Hier im Umschlag befindet sich ein Bild mit Planeten, unserem Sonnensystem – beschriftet es korrekt und beweist, dass ihr des Titels der Wissenschaft würdig seid. Wer möchte, darf sich auch Hilfe erfragen – wo auch immer.

Sind alle Planeten beschriftet, darf der nächste Umschlag geöffnet werden.



Aufgabe 6

Euch fällt ein, dass der neue König und Herrscher auch Wert auf soziales Engagement legen könnte. Überlegt euch, wie ihr euch sozial engagieren könntet, wie ihr jemandem eine Freude macht, und bietet diese Dienstleistung bei den Häusern hier in der Umgebung an. Lasst euch die getane Dienstleistung hier auf dem Zettel quittieren. Ihr benötigt zwei Unterschriften und zwei Adressen – und 100 weitere Meter - bevor ihr den nächsten Umschlag öffnen dürft!

Hinweis: Kein Lied vorsingen – lasst euch was anderes einfallen und setzt eure helfenden Hände ein!

Aufgabe 7

Ein Unfall ist passiert. Beiliegend im Umschlag befindet sich die Anleitung für einen Kopfverband und eine Mullbinde. Versucht so korrekt wie möglich einem eurer Mitreisenden den Verband anzulegen und belast diesen bis zum Ende der Reise.

Sobald der Verwundete verbunden ist, darf er zusammen mit euch ca. 100 m weiterziehen und dann den nächsten Umschlag öffnen. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

Mullbinden,
Anleitung zu einem
Kopfverband

Aufgabe 8

Ihr seid schon so lange unterwegs und euch überfällt das Heimweh. Besorgt ein Päckchen Papiertaschentücher um eure Tränen zu trocknen, und lasst euch die Übergabe auf diesem Zettel unterschreiben. Bewahrt die Papiertaschentücher gut auf. Geht dann ein Stück und öffnet ca. 200 m weiter den nächsten Umschlag.



Aufgabe 9

Euch wurde auf dem Weg schon so viel Hilfe zuteil, dass auch ihr nun noch einmal jemandem eine Freude machen wollt. Klingelt an einem Haus eurer Wahl und singt ein Lied eurer Wahl vor (ausgenommen: Alle meine Entchen). Lasst euch euren Gesang auf diesem Brief quittieren.

Geht dann ca. 200 m weiter und öffnet dort den nächsten Umschlag.



Aufgabe 10

Die Kamele wollen nicht mehr weiter. Sie brauchen eine Motivation. Besorgt ein Stück Würfelzucker (Rieselzucker essen sie nicht!) und ein Salatblatt. Bewahrt es gut auf. Denkt ihr auch ans Weitertauschen der Karotte, aus der ein besonderes Geschenk nach und nach ertauscht werden soll? Geht nun ca. 200 m weiter und öffnet dort den nächsten Umschlag.



Aufgabe 11

Ihr kommt in ein Gebiet, durch das man nur reisen kann, wenn zwei der Reisenden die Augen mit schwarzem Kajalstift stark umrandet haben. Behelft euch in den umliegenden Häusern ... Geht dann ca. 200 m weiter und öffnet dort den nächsten Umschlag.

MATERIAL 5:

kopierter Fragenbogen und Stift
(den Fragebogen findet ihr unter www.der-steigbuegel.de)

Aufgabe 12

Beweist, dass ihr schlaue Gelehrte seid, dass ihr würdig seid, zu dem neuen Herrscher unterwegs zu sein! Füllt den beigefügten Fragebogen aus – ob mit oder ohne Hilfe ... Vielleicht wohnen in den umliegenden Häusern ja auch gelehrte und kluge Menschen? Wenn ihr fertig seid geht ca. 300 m weiter und öffnet dann den nächsten Umschlag. (>> Material 5)

MATERIAL 6:

Blatt Papier und Bleistift

Aufgabe 13

Ihr habt hart gearbeitet und seid schon kurz vor dem Ziel. Gestaltet mit beiliegendem Blatt und dem Bleistift eine angemessene Geburts-Gratulationskarte für den neuen Herrscher. (>> Material 6)

Wenn ihr damit fertig seid, geht zum Zielpunkt: _____

Spielende

Die Gruppe wird fröhlich empfangen und es wird geprüft, ob sie: Karotte, Sand, Tauschgeschenk, Planetenbild, Unterschrift für soziales Engagement, verbundener Kopf, Papiertaschentücher, Unterschrift fürs Lied, Würfelzucker, Salatblatt, zwei Personen mit Kajal-umrandeten Augen, Fragebogen und Geburts-Gratulationskarte mitbringen. Zur Belohnung gibt es heißen Punsch und eine Stärkung, die Aufgabenerfüllung wird ausgewertet.



Andacht

Während sich alle wieder aufwärmen und stärken ist Zeit für die Andacht. Passend zum Thema natürlich zu den drei Weisen, zu den heiligen drei Königen, nachdem die Teilnehmer sich nun so lange Zeit ins Gefolge dieser Männer hineinversetzt haben.

Empfohlen wird das Buch „Der vierte Weise“ oder „Artaban der vierte Weise“. Ein Bilderbuch, das nicht hauptsächlich von den drei Weisen erzählt, sondern von dem vierten Weisen, der ebenfalls dem Stern folgte, aber verspätet sein Ziel erreicht. Er trifft nicht auf den neugeborenen Jesus, sondern auf den erwachsenen Jesus, der das Kreuz trägt. Ein sehr spannendes Bilderbuch, das nicht nur für Kinder geeignet ist, sondern eher für Jugendliche und Erwachsene.

Alternativ kann auch darauf eingegangen werden, welche Rolle die drei Weisen in der Weihnachtsgeschichte spielen. Sie tauchen auf, um auf einen besonderen Menschen hinzuweisen, um zu zeigen, dass diese Geburt nicht nur die Juden etwas angeht. Sie tauchen auf und sollen zum Spielball von Herodes werden, doch sie werden nicht seine Komplizen. Und sie tauchen nur kurz auf, um dann wieder zu verschwinden und nicht weiter erwähnt zu werden – denn es geht hier um jemand anderen, der wichtig ist. Das neugeborene Kind, geboren im unscheinbaren Stall, und doch der Retter, der Messias – Jesus Christus.



Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

...die es auch heute noch spannend findet, unterwegs zu sein und die gerne beobachten würde, wie die neuzeitlichen Weisen durch die Straßen ziehen.

Das Kreuz mit dem Kreuz

Zielgruppe: Jugendliche, die am Ende einer Gruppenstunde etwas in den Händen halten wollen

Aufwand: groß, aber es lohnt sich

Gruppengröße: max. 10 Personen (ideal sind 2er-Paare)

Dauer: mind. 2 Std. - je nach Geschick

Hinweis: unbedingt erst mal selber ausprobieren

Ein (un)trennbares Reise-Kreuz bauen

Viele von euch kennen sicherlich diese kleinen, hölzernen Gemeinheiten: Da gibt es Hexenknoten, Trickwürfel oder japanische Holzschachteln, die eben nicht so einfach zu öffnen sind. Gemeinsam wollen wir ein Kreuz bauen, das mehr kann: Ihr verblüfft eure Freunde und Familie - es ist ein Platz sparendes Reise-Kreuz - zur nächsten Andacht habt ihr schon ein tolles Thema. Gespannt? Na dann los!



Vorneweg sei gesagt: Das hier ist nichts für Langweiler und Spaßbremsen. Das ist keine Bastelstunde, sondern echtes Bauen. Hier ist handwerkliches Geschick, Spaß am Material Holz und Teamwork angesagt. Eben alles, was einen echten Handwerker von morgen auszeichnet. Trotzdem sind keine Vorkenntnisse nötig, denn unter der richtigen Anleitung schafft das jeder.

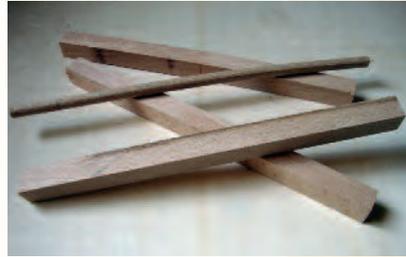


MATERIAL

Pro Person: ca. 65 cm Buche-Leiste mit 15 mm x 15 mm Querschnitt
ca. 20 cm Buche-Rundstab mit Durchmesser 8 mm

Mein Tipp: Buche-Leisten gibt's im Baumarkt, aber im Verhältnis relativ teuer; kauft euch eine verleimte Buche-Platte (Regalbrett o. Ä.) und lasst sie bei einem Schreiner oder Zimmermann auf 15 mm Streifen sägen.

Für alle: Holzleim (schnell trocknend), Schleifpapier (180er Körnung), Pflaster, falls doch mal was passiert



WERKZEUG

- Handsägen (Fuchsschwanz, Japansäge - je feiner der Schnitt, desto besser)
- Bohrmaschinen oder Akkuschauber + 9 mm Holzbohrer + Klebeband
- Meterstäbe (oder ein Lineal) + Bleistifte
- Zwingen, Schraubstock, ...
- Anschlagwinkel (90°)
- Schnitzmesser, Stemmeisen zum Verzieren der Kreuze

Vorbereitung und Unterstützung

Je nach Länge der Gruppenstunde und handwerklichem Geschick der Jugendlichen könnten (!) die ersten zwei Schritte vorbereitet werden.

Aber lieber teilt man sich die Arbeit in zwei Termine auf, als den Jugendlichen die Erfahrung des „selber Werkelns“ zu nehmen.

Einzelne Stationen können auch mit Konfi-Helfern oder Eltern besetzt werden, die bei Problemen zur Hand gehen können.

Als Vorbereitung sollte das Kreuz auf jeden Fall einmal selber gebaut werden.

Los geht's

Bei meinen bisherigen Werkangeboten habe ich immer eine Art Stationenlauf aufgebaut. Ideal ist hierzu eine Schulwerkstatt mit mehreren Werkbänken oder ein großer Raum mit vielen Tischen als Arbeitsplatz.

Durch die Stationen ergibt sich eine logische Reihenfolge und es entsteht weniger Durcheinander. Besonders die Säge-Stationen sollten so aufgebaut sein,



dass sie für die Gruppenleiter immer sichtbar sind, da hier mit scharfem Werkzeug gearbeitet wird.

Jetzt kommen wir auch endlich zum Trick des Kreuzes: Wie auf dem Bauplan zu erkennen, sind im Inneren Rundstäbe eingesetzt. Diese bewegen sich erst durch Drehen des Kreuzes (Fliehkraft) nach außen und geben die Überblattung frei.

Bauplan

Anhand eines fertigen Kreuzes können gemeinsam die einzelnen Stationen abgelaufen und erklärt werden. Säge und Bohrmaschine werden durch Vormachen erklärt. Die Jugendlichen an Holzresten ausprobieren lassen, dass alle ein Gefühl für das Werkzeug bekommen. Bildet 2er-Teams und schaut eurem Partner genau auf die Finger - am besten immer ein erfahrener Werker mit einem Unerfahrenen.

Station 1

An unserer ersten Station müssen wir unsere benötigten Hölzer sägen.

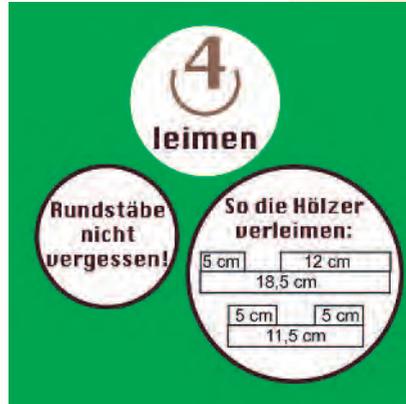
Wir brauchen sechs Hölzer: 3x 5 cm; 1x 11,5 cm; 1x 12 cm; 1x 18,5 cm.

Das Anzeichnen der Längen erfolgt mit den Meterstäben oder auch mit einem Lineal. Die Leiste wird mit Hilfe einer Zwinge am Tisch oder an einer Werkbank im Schraubstock festgespannt. Jetzt muss nur noch genau am Strich gesägt werden und wir haben unsere Hölzer fertig. Am besten gleich beschriften - Name und Länge (besonders bei 11,5 cm und 12 cm).

Station 2

Hier kommt das erste Mal die Bohrmaschine ins Spiel. Da wir später unsere Rundstäbe einsetzen wollen, brauchen wir ein ca. 4 cm tiefes Loch in allen Hölzern mit 5 cm und 12 cm. Da die Hölzer quadratisch sind, liegt die Mitte im





Schnittpunkt der Diagonalen. Nehmt euren Bohrer zur Hand und bringt bei 4 cm ein Klebeband an; dann seht ihr genau wie tief ihr noch bohren müsst. Klemmt euer Holz am besten flach auf die Werkbank, damit es nicht verrutschen kann; dann den Bohrer mit der Spitze ansetzen und losbohren. Euer Partner kann von der Seite sehen, ob ihr eure Bohrmaschine gerade haltet. Pustet euer Bohrloch sauber aus, damit alle Sägespäne draußen sind.

Station 3

Nun geht's zu unserer zweiten Säge-Station. Je mehr Sägen ihr habt, desto besser. Fragt doch mal in der Schule im Werkunterricht oder bei eurer Bezirksjugend nach - dort könnt ihr sicher Werkzeug ausleihen. Die Rundstäbe sollten ca. 2 mm kürzer sein als euer Loch tief ist - also Rundstab in das Holz stecken, anzeichnen und neben dem Strich absägen. Kürzer deshalb, dass eure Verbindung auch später wieder gut aufgeht. Markiert eure Rundstäbe passend zum Holzstück und rundet die Schnittflächen der Rundstäbe mit dem Schleifpapier ein wenig ab. Die Rundstäbe müssen ganz leicht aus eurem Bohrloch herausrutschen!

Station 4

An dieser Station verleimt ihr eure verschiedenen Bauteile: Wie ihr auf dem Bild seht, habe ich mir eine kleine „Verleim-Hilfe“ gebaut. Damit erleichtert ihr euch das Einspannen oder Festzwingen. Die Sägereste von Sta-





tion 1 werden hier als Abstandhalter genommen, da in die Öffnung später das Gegenstück passen muss. Legt eure Rundstäbe in die passenden Hölzer ein, tragt auf einer Seite den Leim auf und presst die Teile aneinander. Wenn ihr einen schnell „bindenden“ Leim verwendet, könnt ihr bereits nach 5 Min. weiterarbeiten. Lasst euch am besten im Fachgeschäft beraten.

Station 5

Zu guter Letzt kommen wir nochmal zu einer Bohrstation. Je nach Raumgröße und Anzahl der Maschinen könnt ihr auch wieder an Station 2 weiterarbeiten. Hier wird das Loch gebohrt, durch das der Rundstab rutscht und sein Gegenstück hält - also der eigentliche Trick des Kreuzes. Mit dem Anschlagwinkel können die Kanten der oberen Hölzer auf das untere Holz übertragen werden. Mit Hilfe von Meterstab oder Lineal und der Diagonalen finden wir wieder den Mittelpunkt und können dort unseren Bohrer ansetzen. Am besten befestigt man das Bauteil flach auf der Werkbank, das senkrecht gebohrt werden kann. Hier ist wieder der Partner gefragt, der schaut, ob die Bohrmaschine gerade gehalten wird. Die Kanten des Bohrloches mit dem Schleifpapier nachbearbeiten und fertig ist unser verflixtes Kreuz.

Setzt es zusammen und versucht es durch Drehen wieder zu öffnen. Eventuell muss an der Bohrung von Station 5 nochmal mit Schleifpapier nachgeholfen werden. Zum Abschluss kann das Kreuz sauber geschliffen werden oder auch mit Schnitzwerkzeug verziert werden. Viel Spaß.

Ich würde mich freuen, wenn ihr mir eure Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge an jonas.rosenow@gmx.de sendet.



jonas rosenow, Zimmermann, Markdorf

Ist in der Jugendarbeit aktiv und steigt als Holzwurm nicht nur seinen Kunden auf's Dach.

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); Kaupp (16 oben, 20); rose-
now (62, 63, 65)
www.fotolia.de: bluedesign (4); Odina (6);
a. s. (7); Steidl (8); miklav (10 oben); Mele-
Avery (11); Ebel (12); Jackson (13 oben);
Anyka (13 unten); somenski (14); angrylitt-
ledwarf (16); Wendler (17); Willaume (18);
Pfluegl (19); Bartussek (21); Misar (22);
Jackson (23 li.); Pakhnyushchyy (23 re.);
picsfive (24 li.); Montero (24 re.); Nuvola
(25); Kozlov (26); Klingebiel (27); Kotan-
gans (29); smartdesign (30); Wussow (31);
Designz (32); Hohler (33); Sunagatov (34);
Fotolyrix (36); Photoclicks (37); Avery (38);
Alx (39); Eppele (40); q-snap (41); RaBe
(43); Atkins (44); Wendler (45); Artusius
(46); TS (47); flucas (48); rakun (49 oben);
LE image (49 unten); Kerry (50); rotoGra-
phics (51); DramaSan (52); Imaginis (53);
Kwicziszewski (54); Li-Bro (56); Keenan
(57); Renz (58); Eppele (59, 60); Andreas P
(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



Vesperbrettchen - viele frische Motive - das ideale Geschenk

Abrieb- und säurefest, hitzebeständig bis 150°C,
wasserfest, lebensmittelhygienegerecht.

Bei Reinigung in der Spülmaschine kann es zu Abnutzungserscheinungen kommen.
Die Bretter sind schnittfest, aber scharfe Messer hinterlassen Spuren.
Hergestellt komplett in Deutschland.

Mengenpreise (gelten auch für gemischte Motive)

1 Brett 5,99 €

ab 10 Stück je 5,49 €

ab 50 Stück je 4,99 €

ab 100 Stück je 4,49 €

