

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Margarete Steiff



Schnee aktiv



Minispiele –
21 Spielideen



Keltenschach



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Der Mensch sucht – Gott findet** Cornelius Kuttler
Eine Bibelarbeit zur Sehnsucht: Gott begegnen
- 12 Margarete Steiff** Andreas Lämmle
Anregungen zur Jahreslosung
- 22 Kreuz über Deutschland** Andreas Lämmle
Diskussionsanregungen und Vorleseandacht



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 28 Minispiele – 21 Spielideen** Damaris Kächele
Vielseitig einsetzbare Spielideen
- 37 Der Anfang vom Ende eines Kaisers** Walter Engel
Geschichte zum Anfassen



OUTDOOR

- 44 Schnee aktiv** Andreas Lämmle
Aktionen im Schnee



KREATIV UND HANDWERK

- 52 Cosmopaper** Ronnie Berzins
Bau einer Papierrakete mit Startrampe
- 56 Auf Draht! Kerzenständer** Sabine Rist
Schöne Dinge aus Metalldraht
- 59 Keltenschach** Walter Engel
Bau- und Spielanleitung



SPECIAL

- 62 Tiramisu-Battle** Sybille Kalmbach
Gaumenfreuden der besonderen Art

„Jesus Christus spricht: Meine Kraft ist in den Schwachen mächtig.“

2. Korinther 12,9

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

wer ist schon gerne schwach? In der Jugendarbeit ist es uns wichtig, dass Jugendliche „stark“ werden: Persönlichkeiten mit Rückgrat, bereit zur Übernahme von Verantwortung für sich und andere. Unsere Programme, Veranstaltungen, Begegnungen sind ein wichtiger Beitrag auf diesem Weg.

Wir kennen aber auch die andere Erfahrung: Trotz all unserer Bemühungen haben wir es letztlich nicht im Griff, stoßen ganz schnell an die Grenzen unserer Machbarkeit. Schwach sein heißt, mit den eigenen Möglichkeiten nicht mehr weiterzukommen. Die Jahreslosung 2012 ist der krasse Gegenentwurf zu allen Machbarkeitsfantasien.

Paulus hat an vielen Stellen erlebt, dass sich ihm die Dinge entzogen haben. Aber er hat auch erlebt: Gottes Möglichkeiten sind noch lange nicht am Ende!

Eine Jahreslosung, die Mut macht zu den eigenen Schwächen zu stehen und von Gott mehr zu erwarten als von sich selbst.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam

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: **Jugendarbeit** Passwort: **Kraft**

Der Mensch sucht – Gott findet

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren

Gruppengröße: für kleine und große Gruppen

Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten

Dauer: ca. 45 Minuten

Besondere Hinweise: Auch für Mitarbeiterkreise geeignet!

Eine Bibelarbeit zur vielleicht tiefsten Sehnsucht unseres Lebens: Gott zu begegnen.

Unsere Welt ist voller Glaube. Unzählige Religionen und Weltanschauungen erzählen davon, dass wir Menschen in uns eine tiefe Sehnsucht tragen: Gott zu finden. Und doch geht die Sehnsucht nach Gott ins Leere, weil wir den unsichtbaren Gott nicht begreifen können. Durch die Bibel zieht sich eine entscheidende Botschaft: Wir Menschen können Gott gar nicht finden. Aber er findet uns. Das ist es, was wirklich trägt im Leben.

Die Bibelarbeit gibt Ideen, wie Jugendliche ihre Sehnsucht nach dem, was trägt, ausdrücken können. Zugleich erzählt sie davon, wie Gott uns Menschen findet.



Anregungen zum Nachdenken

Der Mensch sucht

„Es ist schon einige Zeit her, als mir im Religionsunterricht ein Mädchen der dritten Klasse eine für sie ganz wichtige Frage stellte: „Wie groß ist eigentlich



Gott?“ Einer meiner ziemlich aufgeweckten Schüler konnte sich auf diese Frage hin nicht mehr auf seinem Platz halten, er sprang voll überschäumender Energie auf, riss seine Arme so weit er konnte auseinander und rief: „So groß wie’s ganze Universum. So groß ist Gott.“

Wie groß ist eigentlich Gott? Diese kleine Szene aus dem Schulalltag einer Reli-Stunde hat mir wieder einmal gezeigt, wie tiefsinnig Kinder über Gott und die Welt denken. Denn dieses Mädchen hat ja auf den Punkt gebracht, was uns vielleicht auch immer wieder bewegt: Wie groß ist eigentlich Gott? Oder anders gefragt: Wer ist dieser Gott eigentlich, der so groß und unfassbar ist? Und diese Frage ist ja mehr als nur eine Frage für eine gemütliche theologische Plauderstunde am Kaffeetisch. Nein, hier geht es um unser Leben, um eine der tiefsten Sehnsüchte von uns Menschen. Nämlich, Gott zu begegnen. Im Buch Prediger im Alten Testament heißt es: Gott hat die Ewigkeit in das Herz der Menschen gelegt (Prediger 3,11). Wir Menschen tragen in uns eine Sehnsucht nach wirklichem Leben, nach einem Leben, bei dem nicht nur die Zeit vergeht. Alle Religionen zeigen in aller Unterschiedlichkeit dasselbe: Dass Menschen bei einem höheren Wesen auf der Suche sind nach diesem Leben. Religion gibt es seit es Menschen gibt. Weil Menschen schon immer versucht haben, sich ihre Welt zu erklären und mit den Grenzen des Lebens zurechtzukommen: Mit der Geburt und dem Tod, mit Leid und Glück, mit Liebe und Hass. Und vielleicht ist es die Sehnsucht danach, dass es doch noch mehr geben muss, als wir sehen, die Menschen zu einer religiösen Suche antreibt.

Übrigens tragen auch Atheisten solch eine Sehnsucht in sich, die Welt zu erklären. Sie versuchen nur, die Welt ohne eine höhere Macht zu erklären. Aber auch sie haben etwas, woran sie sich im Leben halten. Jeder Mensch braucht ein Lebensfundament, eine Art „Glaube“, sei es an Gott, an sich selber, an die Natur oder was auch immer. All dies ist ein Ausdruck dieser Sehnsucht nach einem wirklichen Halt im Leben.

Für den Kirchenvater Augustin (354-430) war eines klar: Unsere Seele sehnt sich in der Suche nach einem Halt eigentlich nach Gott. Er hat es so gesagt: „Unser Herz ist unruhig, bis es Ruhe findet in Dir, Gott.“

Für Kinder wie die Grundschulkinder der dritten Klasse, von denen ich erzählte, ist es oft eine völlig selbstverständliche Sache, dass es Gott gibt. Erst im Laufe der Zeit kommen Kinder und Jugendliche meist ins Fragen, ob dieser Gott überhaupt existiert.

Auf der Suche nach Gott sind wir vielleicht, weil wir herausfinden wollen, ob es diesen Gott wirklich gibt, den wir nicht sehen. Vielleicht suchen wir auch nach ihm, weil wir so nötig seine Nähe brauchen würden. Da lassen schlimme



Erfahrungen in unserem Leben unseren Glauben zusammenschmelzen wie Eis in der Sonne. Und wir versuchen verzweifelt, diesem Gott nahe zu kommen, der uns so fremd geworden ist.

Der Mensch sucht - und findet nichts

Menschen suchen Gott und finden ihn doch nicht. Das ist die Realität unserer Welt. Unzählige Religionen sind auf der Suche nach Gott und reden doch auf ganz unterschiedliche Art und Weise von diesem Gott. Es ist, als ob wir Menschen mit verbundenen Augen durch die Welt laufen und zwar irgend etwas von diesem Gott, den wir nicht sehen, erahnen, aber doch nichts Genaues sagen können.

Es ist interessant, wie das Buch Prediger von der Sehnsucht nach Gott spricht. „Gott hat dem Menschen die

Ewigkeit ins Herz gelegt“, heißt es und dann geht dieser Satz aber noch weiter: „Nur dass der Mensch nicht ergründen kann das Werk, das Gott tut, weder Anfang noch Ende.“ Man könnte dies auch ein wenig umgangssprachlicher ausdrücken: Wir Menschen blicken überhaupt nichts von dem, was Gott in unser Herz gelegt hat. Wir haben keine Ahnung, wer Gott ist und was er tut, verstehen wir zweimal nicht.

In der Bibel ist klar: Zwischen dem allmächtigen Gott und uns Menschen besteht ein riesengroßer Unterschied, der es uns völlig unmöglich macht, Gott zu verstehen oder gar ihm zu begegnen. Der Theologe Karl Barth hat es auf die griffige Formel gebracht: „Gott ist im Himmel und du auf Erden.“

Es ist nicht nur unser begrenzter menschlicher Verstand, der uns Gott nicht begreifen lässt. In der Bibel wird immer wieder eines betont: Dass wir Menschen Gott suchen und ihn doch nicht finden, das liegt an unserer Sünde. Sünde meint in der Bibel nun nicht in erster Linie eine besonders schlimme Tat. Nein, wenn die Bibel von Sünde spricht, dann bringt sie damit zum Ausdruck: Unser Leben als Mensch geht völlig an seinem Ziel vorbei. Es geht völlig an dem vorbei, wie Gott sich unser Leben vorstellt. Wir Menschen sind zu Gott hin geschaffen. Alles in uns ist darauf angelegt, mit Gott in Beziehung zu treten. Und nur





bei Gott, bei dem, zu dem hin wir geschaffen sind, finden wir die Erfüllung unserer Bestimmung, die Erfüllung unser tiefsten Sehnsucht nach Halt und Geborgenheit im Leben. Sünde meint nun, dass diese lebensnotwendige Beziehung zu Gott gestört ist. Vielleicht können wir dies damit vergleichen, dass Fische die Bestimmung haben, im Wasser zu leben. Ihr Lebenselement ist das Wasser, nur hier können sie leben, sich frei bewegen. Wird ein Fisch an Land gespült, so ist es nur eine Frage der



Zeit, bis er verendet. Weil er nicht in seinem Lebenselement ist, weil seine Kiemen nicht darauf angelegt sind, zu atmen. Unser Lebenselement als Menschen ist die Gemeinschaft mit Gott. Nur bei Gott können wir leben, wirklich leben. Und es ist, als ob wir im Bild gesprochen an Land gespült worden sind. Das heißt Sünde: Getrennt sein von Gott (vgl. Jes. 59,2: „Wie eine Mauer steht eure Schuld zwischen euch und Gott“).

Wir Menschen sind darauf angelegt, Gott zu begegnen, in unserem Lebenselement zu sein, d. h. in enger Gemeinschaft mit ihm zu leben. Aber wir haben ihn verloren und so wenig wie ein Fisch von allein zurück ins Wasser kann, so wenig können wir allein zurück ins Leben. Und darum gehen alle unsere menschlichen Bemühungen, Gott nahe zu kommen, ins Leere.

Der Mensch sucht - und Gott findet

Durch die Bibel zieht sich wie ein roter Faden eine entscheidende Botschaft: Weil Menschen Gott nicht finden können, macht sich Gott auf die Suche nach uns Menschen. Unsere Suche verfehlt ihn, aber er findet uns.

Schon auf den ersten Seiten der Bibel ahnen wir, wie viel Gott in diese Suche investiert: Als Adam und Eva die verbotene Frucht genommen haben, verstecken sie sich vor Gott. Sie haben Gott das Vertrauen gekündigt und versucht, ihre Sehnsucht nach Leben selber zu stillen. Nun wird erzählt, dass Gott sich auf die Suche nach seinen Menschen macht: „Aber Gott rief nach dem Menschen: Wo bist du?“ (1. Mose 3,9). Die ganze Bibel erzählt von dieser Suche Gottes



nach uns Menschen. Gott sucht Menschen, die sich vor ihm verstecken, die ihm das Vertrauen kündigen und eigentlich nichts mit ihm zu tun haben wollen. Gott sucht uns Menschen - und er findet uns. Das ist die gute Botschaft, die sich durch die gesamte Bibel zieht. Viele Geschichten erzählen davon: Wie Gott Mose im Dornbusch begegnet (2. Mose 3). Wie Gott dem am Boden zerstörten Elia begegnet und ihm auf dem Berg Horeb zeigt, dass er in der Stille und in den leisen Tönen des Lebens zu finden ist (1. Könige 19).

Diese Suche Gottes nach uns Menschen findet ihr Ziel in Jesus Christus. Die Engel auf dem Hirtenfeld von Bethlehem singen: „Euch ist heute der Heiland geboren, welcher ist Christus, der Herr.“ Der Herr selber, Gott, kommt in diesem Kind. Gott lässt sich in Jesus finden.

Martin Luther hat es für mich in unübertroffener Weise gesagt. „Jesus ist der Spiegel des väterlichen Herzens Gottes.“ Wenn ich wissen will, wer Gott ist, muss ich Jesus anschauen. Wenn ich wissen will, wie Gott ist und wie er zu mir steht, dann ist Jesus wie ein Spiegel, der mir Gott zeigt.



Gott sucht und findet uns Menschen in Jesus. Weil er sich in Jesus ganz hinein gibt in unsere Welt. So sehr sucht er uns, dass er selbst in Leid und Tod hineingeht. Wenn Gott uns sucht, dann nicht nur ein wenig, sondern mit 100 %igem Einsatz. Alles gibt er, damit er uns findet. Gott zeigt uns in Jesus sein Gesicht. Was für ein Gesicht ist dies?

Es ist das schmerzverzerrte Angesicht des Mannes, der am Kreuz hängt. Der Schriftsteller Adrian Plass erzählt von seinem sieben Jahre alten Sohn David. Vater und Sohn besuchen eine alte Dorfkirche in einem kleinen englischen Dorf. Irgendwann ist der kleine David verschwunden und sein Vater findet ihn in einer Seitenkapelle der Kirche. Versunken vor einem alten Ölgemälde, das die Kreuzigung darstellt. Der Vater blickt über den Kopf seines Sohnes hinweg, um zu sehen, was sein Kind so fesselt. Er sieht den gekreuzigten Jesus, ausgemergelt vor Schmerz und Erschöpfung. Drastisch und eindrücklich hatte der mittelalterliche Künstler den sterbenden Jesus gemalt. David kannte die Geschichten von Jesus. Schon oft hatte er gehört, dass Jesus gestorben und auferstanden war. Nun dreht er sich zu seinem Vater um mit einem Ausdruck auf dem Gesicht, der davon erzählt, wie erschüttert der kleine Junge ist. Seine Stimme zittert vor



Schock und Mitleid, als er sagt: „Die haben Jesus aber ganz gemein wehgetan, Papa“.

So ist Gott. Dass er – um mit den Worten des siebenjährigen David zu sprechen – sich ganz gemein wehtun lässt. Hier am Kreuz zeigt Gott uns sein Gesicht. So ist Gott. Er ist einer, der weiß, was es heißt, zu leiden und nicht mehr weiterzuwissen. Gott selber stirbt an diesem Kreuz und hält in seinem Leiden und Sterben unsere Sünde aus, damit wir frei sind (vgl. 2. Kor 5,21).

Gott findet uns Menschen in Jesus. Indem er als Mensch in unsere Welt kommt und uns so zurückholt in seine Gemeinschaft. Es ist, als ob der Fisch, dem an Land die Luft ausgeht, zurückgeworfen wird ins Wasser. Dies ist das Geheimnis des Kreuzes: Jesus gibt sein Leben, damit wir für immer zu Gott gehören. Damit sind nicht alle Fragen nach Gott beantwortet. Und es löst sich auch nicht alles in Wohlgefallen auf, wo uns Gott fremd und unfassbar erscheint, wo wir darunter leiden, dass wir Gott nicht verstehen. Aber es ist, als ob das Bild des gekreuzigten Jesus mit den ausgebreiteten Armen sagt: „Hier bei mir ist Platz für euch, hier kommt eure Sehnsucht zur Ruhe“.

Das Beste kommt noch

Solange wir leben ist die Gemeinschaft mit Gott immer gebrochen, immer unvollkommen. Weil der unsichtbare Gott uns oft fremd ist und wir ihn nicht verstehen und immer wieder daran leiden, dass wir ihn nicht spüren oder ihn sehen können. Die Hoffnung der Bibel ist, dass dies eines Tages anders wird: Wenn wir bei Jesus sein werden. Und er uns in die Arme schließen wird. Dann hat alle Suche ein Ende. Und Gott hat uns für immer gefunden.

Gemeinsam auf der Suche nach Gott mit Jugendlichen

Die konkrete Umsetzung der Bibelarbeit ist ein Versuch, Jugendliche bei ihrer Suche nach Gott zu begleiten. Besonders eine Phase der Stillarbeit (vgl. Phase 2) von ca. 20 Minuten ist ein Wagnis, vor allem bei einer unruhigen Gruppe. Ich habe jedoch im Konfirmandenunterricht auch bei großen Gruppen die erstaunliche Erfah-





rung gemacht, dass gerade diese Zeiten der Stille total gut angekommen sind und erstaunlich gut geklappt haben. Wichtig ist, dass die Mitarbeitenden darauf achten, dass diese Stillezeit eingehalten wird bzw. ein Angebot bereithalten für die Jugendlichen, die sich nicht darauf einlassen wollen.

Phase 1: Wer ist Gott für mich?

Es liegen Bilder aus, von denen die Jugendlichen sich ein Bild auswählen können. Jeder stellt kurz sein Bild vor und bringt es in Verbindung mit dem eigenen Gottesbild: „Gott ist für mich wie...“ oder „Dieses Bild passt zu Gott, weil...“. Als Bilder können Naturaufnahmen, Bilder von Jesus, Gottessymbole etc. verwendet werden (am besten eignen sich Kalenderbilder, eigene Aufnahmen und natürlich kennt google keine Grenzen, wobei dies bezüglich der Bildrechte oft ein wenig heikel ist).

Dieser Einstieg mit Bildern ermöglicht es den Jugendlichen, etwas zu sagen, ohne ihren persönlichen Glauben preisgeben zu müssen. Sie können - wenn sie wollen - recht distanziert über das Bild sprechen, das sie gewählt haben, vielleicht machen sie eine mehr oder weniger lustige Bemerkung.

Phase 2: Mein Bild von Gott

20 Minuten lang soll die Stille sein - wenn möglich im ganzen Gemeindehaus, in dem sich die Gruppe trifft. Es liegen zwei verschiedene Blätter aus, die sich mit jeweils einem Bibeltext und persönlichen Fragen zum eigenen Gottesbild und zum eigenen Glauben beschäftigen. Außerdem werden Bibeln benötigt. Die Jugendlichen können ein oder zwei Blätter für sich bearbeiten. Wichtig ist: Jede und jeder arbeitet für sich allein und sucht

sich im Raum bzw., wenn möglich, im ganzen Haus einen Ort, wo er oder sie sich wohl fühlt und gut nachdenken kann. Das, was die Jugendlichen aufschreiben, soll ihr Geheimnis bleiben und wird nicht besprochen. So haben die Jugendlichen einen Schutzraum zum Ehrlichsein. Es ist wichtig, dies von Anfang an deutlich zu sagen.





Die Mitarbeitenden haben die Aufgabe, dafür zu sorgen, dass wirklich 20 Minuten Stille herrscht. Dies kann am Anfang ein wenig schwierig sein. Am besten ist es, wenn die Mitarbeitenden durchs Haus gehen, um nach den Jugendlichen zu sehen. Es wäre gut, wenn ein Mitarbeitender für Jugendliche da sein könnte, die sich nicht auf diesen Versuch einlassen. Wichtig ist, dass diese Gruppe nicht die anderen stört (also nicht unbedingt Tisch-Kicker spielen oder Musik aufdrehen).

Eine Vorlage für diese Stillephase findet sich unter www.der-steigbuegel.de.

Phase 3: Gott kreativ

Wenn eine Gruppe gern kreativ arbeitet, könnte sich eine kreative Beschäftigung mit dem Thema „Mensch sucht und Gott findet“ anbieten.

Dazu werden Lego- oder Duplosteine in größeren Mengen benötigt.

Es werden Kleingruppen eingeteilt, die entweder mit diesen Bausteinen etwas gestalten zum Thema „Menschen suchen nach...“ oder zum Thema „Gott ist.../Gott tut...“. Es können Landschaften, Skulpturen, Symbole etc. gestaltet werden. Beide Themen sind absichtlich offen gehalten und können von den Jugendlichen mit Leben gefüllt werden.

Eine gegenseitige Besichtigungs- und Erklärungsphase durch die Gruppen bündelt diese Kreativphase.

Phase 4: Gedanken zum Weiterdenken

Die Bibelarbeit könnte mit einer Andacht zum Bild des Jesus mit ausgebreiteten Armen schließen (dieses Bild ist auf der Homepage des Steigbügel zu finden).

Diese Andacht könnte von unserer Sehnsucht nach Gott sprechen und davon, dass Gott sich uns in Jesus zeigt.

MATERIAL:

Bilder zum Thema „Gott“

Anregungen zum Nachdenken bei Stillephase (vgl. Homepage)

Stifte + Bibel
evtl. Legosteine
Christusbild (vgl. Homepage)

Cornelius Kuttler, Pfarrer,

wohnt mit seiner Familie in Oberiflingen bei Freudenstadt. Er ist immer wieder davon begeistert, dass Gott uns Menschen sucht und auch findet, selbst wenn wir uns manchmal vor ihm verstecken.

Margarete Steiff – eine starke Frau

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: flexibel einsetzbar
Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten (evtl. Film vorher anschauen)

Dauer: 60 bis 90 Minuten
Besondere Hinweise: Biografie kann auch als Teil einer Andacht vorgelesen werden

Anregungen zur Jahreslosung 2012

Kaum jemand kennt nicht den Teddybären und die vielen anderen qualitativ hochwertigen Stofftiere „mit dem Knopf“ im Ohr – allesamt Produkte aus der von Margarete Steiff gegründeten weltweit bekannten, gleichnamigen Spielwarenfabrik Steiff.

Weit weniger bekannt ist Margarete Steiff selbst. Als Kleinkind erkrankte sie an Kinderlähmung und musste seither mit gelähmten Beinen und einer steifen rechten Hand leben. Mit viel Elan und Durchhaltevermögen hielt sie an ihrem Traum, eine gute Näherin zu werden fest. Als junge Frau gründete sie in der schwäbischen Kleinstadt Giengen an der Brenz ein Filzgeschäft, aus dem sich dann bald ein kleines Unternehmen mit mehreren fest angestellten Näherinnen entwickelte.



Die wenigsten, die mit ihrem Steifftier spielen oder kuscheln, wissen etwas von ihrem Christsein. Margarete Steiff war eine, die aus dem Glauben an Gott ihre Kraft schöpfte. Margarete Steiff wurde stark, weil sie ihre Schwächen bewusst annehmen konnte. Ihre Lebensgeschichte erinnert uns als Christen an unsere Berufung, schwach zu sein und trotzdem stark. Ihr ganzes Leben war geprägt von ihrem Konfirmationsspruch, der ihr 1860 als 14-jährige zugesprochen wurde:



„Lass dir an meiner Gnade genügen, denn meine Kraft ist in den Schwachen mächtig!“ (2. Korinther 12, 9)

Dieses ursprünglich an Paulus gerichtete Wort Gottes ist eines der tiefgründigsten Worte der Bibel. Es ist nicht mit dem Verstand zu begreifen, man muss mit ihm leben. Es bleibt eine lebenslange Herausforderung. Die in diesem Bibelvers enthaltene Wahrheit muss immer wieder neu ergriffen werden – ganz besonders auch in Zeiten der Krise und schwieriger Lebensumstände.



Die Lebensgeschichte von Margarete Steiff, die bereits als Kind und Jugendliche erlebt hat mit den Folgen ihrer schweren Krankheit als Behinderte zu leben, eignet sich deswegen in besonderer Weise, mit Jugendlichen ins Gespräch über die Jahreslosung 2012 zu kommen.

Kurzbiografie mit Schwerpunkt Kindheit und Jugend samt passender Spielideen

Methodischer Impuls zum Einstieg:

(Steiff-Teddybär oder anderes Steiff-Stofftier mitbringen und zeigen)

Fragen:

Wer hat oder hatte so ein Stofftier?

Wer weiß etwas über Margarete Steiff?

Wir möchten heute einiges über Margarete Steiff und ihr Leben hören:

„Dieses Buch wurde mir einst geschenkt mit der Weisung, meine Lebensgeschichte darein zu schreiben; endlich komme ich dazu, damit zu beginnen, glaube aber nicht, dass es etwas Rechtes wird, denn schriftstellern ist nicht meine Sache. Ich gebe, was ich kann, und meine Eigenen werden mich schon verstehen. Ich bin geboren am 24. Juli 1847 und erhielt den Namen Apollonia Margarete Steiff. Mit einem Jahr wurde ich von einer Krankheit befallen, nach



welcher ich nicht mehr gehen konnte, der linke Fuß war vollständig, der rechte teilweise gelähmt, auch der rechte Arm war sehr geschwächt.“ Mit diesen Worten beginnt das Tagebuch von Margarete Steiff, das sie im Rückblick auf ihr Leben schrieb.

Ihre Kindheit verbrachte Margarete Steiff als drittes von vier Kindern des Bauwerkmeisters Friedrich Steiff und seiner Ehefrau Maria Margarete in ihrer Geburtsstadt Giengen an der Brenz. Die von ihr in ihrem 2. Lebensjahr erlittene Kinderlähmung (auch Polio genannt), war damals eine noch sehr unerforschte Krankheit und wurde erst im Alter von vier Jahren von einem Arzt diagnostiziert. Zusammen mit ihrer Mutter war Margarete immer wieder unterwegs zu auswärtigen Ärzten. Sie sorgten sich um Margarete und machten sich ernsthafte Gedanken, wer später evtl. einmal für Margarete sorgt. Es erschien ihnen ausgeschlossen, dass ihre behinderte Tochter einmal selbst durch eine Berufstätigkeit für ihren eigenen Lebensunterhalt sorgen könnte. Sie war immer auf die Hilfe anderer angewiesen.



MATERIAL 1:

Pro Gruppe 1 Stuhl und eine großes Hemd mit Knöpfen

TIPP:

In kleinen Gruppen kann der sitzende Spieler während der Staffel ausgewechselt werden und alle mehrmals drankommen.

Spielidee: Hemden-anzieh-Staffel

Es werden Gruppen mit etwa drei bis fünf Teilnehmenden gebildet. Von jeder Gruppe sitzt eine oder einer auf einem Stuhl. Der erste Spieler muss diesem ein weites Hemd anziehen, ohne dass dieser aktiv mithelfen darf. Es müssen alle Knöpfe zugeknöpft werden. Anschließend muss der zweite Spieler auf dieselbe Weise dem sitzenden Spieler das Hemd wieder ausziehen. Vom dritten Spieler wird das Hemd wieder angezogen, usw... (>> Material 1)

Gewonnen hat die Gruppe, die als erstes die Staffel beendet hat.

Meistens wurde sie von ihren Geschwistern in einem Handwagen zur Schule gezogen. Dorthin ging sie sehr gerne. Ihr war



der Schulbesuch wichtig und sie zeigte überdurchschnittlich gute Leistungen. Nachmittags saß sie in ihrem Wagen oft vor dem Haus auf der Straße. Sie spielte als Kind in ihrer Freizeit, wann immer möglich, mit anderen Kindern. Sie war eine kreative Spiele-Erfinderin. Sie hatte immer wieder neue Ideen und organisierte die Spielabläufe so, dass auch sie mit ihrem Handicap teilnehmen konnte. Bereits damals wurde eine Gabe, die ihr in ihrem späteren Leben sehr geholfen hat, sichtbar: Sie konnte ihren Mitmenschen auf motivierende Weise sagen, was getan werden muss.



Spielidee: Leiterwagen-Parcours

Es wird draußen oder im Raum mit Stühlen, Eimern und anderen Markierungen ein Parcours aufgebaut. Eine oder einer sitzt in einem Leiter-/Bollerwagen, die anderen müssen diesen möglichst schnell durch den Parcours ziehen, ohne dass ein Hindernis berührt wird oder der Wagen kippt. Nach jeder Runde wird die im Wagen sitzende Person gewechselt. (>> Material 2)

Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten drei (evtl. auch mehr) Runden absolviert hat.

Typisch für die unterschiedliche Wahrnehmung ein und derselben Situation durch Margarete und die Menschen um sie herum war folgendes Ereignis: Margarete durfte mit ihren Geschwistern auf einem mit Futter hochbeladenen Wagen eines Bauern mitfahren. Der Wagen kam ins Rutschen, die Kinder fielen samt der Ladung in das Wasser der Brenz und mussten gerettet werden. Margarete zeigte kein Selbstmitleid, für sie war auch der Unfall Spaß.

Margarete hatte eine große Freude an biblischen Geschichten. Ganz besonders auch die Geschichten, wie Jesus Kranke heilte. Sie las davon, wie Jesus sich um Schwache kümmerte und entdeckte, dass es bei Jesus nicht darauf ankommt, wie schön oder klug oder stark man ist. Natürlich betete sie auch immer wieder und bat Gott um Heilung. Sie wünschte sich so sehr gesunde Beine und Hände,

MATERIAL 2:

Gegenstände für Parcours, Leiter-/ oder Bollerwagen

WICHTIG:

Beim Aufbau des Parcours diesen so eng stecken, dass sich die Fahrtgeschwindigkeit in Grenzen hält!



um wie die anderen Kinder um sie herum später einmal einen Beruf erlernen zu können! Innerlich hoffte sie immer noch auf ein Wunder.

Quizspiel: Welche Geschichten aus der Bibel, in denen Jesus jemand heilt, kennt ihr?

Jede Gruppe bekommt ein Blatt Papier. Für jede zutreffend genannte Geschichte gibt es einen Punkt, wenn alle Gruppen diese Geschichte erraten haben. Ansonsten gibt es zwei Punkte; für Geschichten, die sonst keine Gruppe erraten hat, gibt es sogar drei Punkte.

MATERIAL 3:

Papier und Stifte,
evtl. Bibeln

Das Quizspiel kann mit Bibeln durchgeführt werden (dann ist jeweils die Bibelstelle anzugeben) oder ohne Bibel als Hilfsmittel, dann muss bei der Wertung großzügiger verfahren werden. (>> Material 3)

Als Margarete acht Jahre alt war, hörten ihre Eltern von dem renommierten Facharzt Dr. August Hermann Werner, der in Ludwigsburg eine Heilanstalt für behinderte Kinder betrieb. (Dr. Werner gründete auch eine Ausbildungsstätte für Krankenpfleger, aus der später die Karlshöhe Ludwigsburg hervorging.) Aus Stiftungsmitteln der Stadt Giengen konnten die Kosten für die sechswöchige Behandlung bezahlt werden. Margarete wurde im Privathaus des Arztes untergebracht und lebte in seiner Familie mit. In wohlthuender und in einer sie prägenden Weise lernte sie dort die Lebendigkeit des christlichen Glaubens kennen, wie sie ihn zuvor noch nicht erlebt hatte. Da die durchgeführte Operation nicht den gewünschten Erfolg hatte, war Margarete anschließend noch mehrere Monate getrennt von ihrer Familie zur Kur in Bad Wildbad.

Am Ende ihrer Schulzeit wurde Margarete Steiff konfirmiert. Mit ihrem Denkspruch: „Lass dir an meiner Gnade genügen, denn meine Kraft ist in den Schwachen mächtig!“ (2. Korinther 12, 9) lebte sie und er prägte sie. Nach anfänglichem Zögern





konnte sich Margarete gegenüber ihren Eltern durchsetzen und eine Nähsschule besuchen. Das Nähen war für sie sehr beschwerlich und anstrengend, aber aufgrund ihres unermüdlichen Fleißes machte sie langsam aber stetig Fortschritte und wurde eine sehr gute Schneiderin.

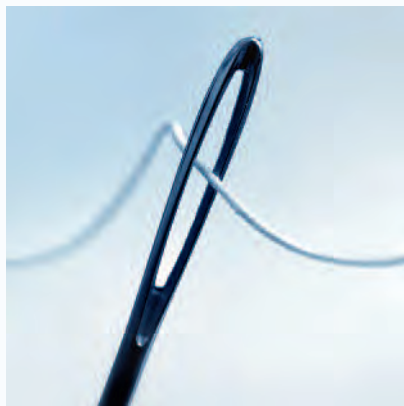
Spielidee: Näh-Staffel

Jede Gruppe bekommt ein weißes Leintuch, eine Nadel sowie einen Wollknäuel. Es muss möglichst schnell auf das Leintuch ein vorgegebenes Wort gestickt werden. Nach jeweils 30 Sekunden kommt ein anderer Spieler der Gruppe an die Reihe.
(>> Material 4)

Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst das Wort leserlich und korrekt gestickt hat.

Eines Tages machte Margarete mit einigen Gleichaltrigen in ihrem Bollerwagen einen Ausflug. Einer der sie ziehenden jungen Männer stolperte, der Bollerwagen fuhr außer Kontrolle den Hang hinab, Margarete stürzte um und brach sich ein Bein. Einige Wochen Krankenhausaufenthalt folgten. Als ihr Vater ihr mitteilte, dass er Geld für eine Kur zurückgelegt habe, erwiderte Margarete voller Überzeugung: „Erlasst mir weitere Kuren. Vater, ich weiß, wie gut du es meinst. Ihr habt schon so viel für mich getan.“

Ihren während des Krankenhausaufenthalts vollzogenen Sinneswandel erklärte sie mit den folgenden Worten: „Das war noch ein langes Suchen nach Heilung, bis ich mir selbst sagte: ‚Gott hat es für mich so bestimmt, dass ich nicht gehen kann, es muss auch so recht sein.‘ .. Von da an, etwa mit 17 bis 18 Jahren, ließ ich mich durch keine angepriesenen Mittel oder Heilmethoden mehr aufregen, denn das unnütze Suchen nach Heilung lässt den Menschen nicht zur Ruhe kommen.“



MATERIAL 4:

Pro Gruppe
1 weißes Leintuch,
1 Nadel,
1 Wollknäuel

TIPP:

Das zu stickende Wort am besten mit Filzstift vorab auf den Stoff schreiben.



Von ihrer Mutter wird berichtet, dass sie das anschließende Schweigen im Zimmer mit den Worten „unsere Tochter hat den rechten Weg gefunden“ brach. Margarete hatte sich fest vorgenommen, Gott im Stillen Vorwürfe zu machen und auf Heilung zu hoffen.

Margarete Steiff gründete zusammen mit ihren beiden Schwestern eine Nähstube. Aufgrund der guten Auftragslage konnten sich die drei Steiff-Schwestern 1869 eine Nähmaschine

leisten, die erste in Giengen. Zunächst konnte Margarete mit ihrer schwachen rechten Hand das Antriebsrad nicht bewegen. Erst als sie entdeckte, dass sie nach einem bloßen Umdrehen der Nähmaschine diese mit ihrer linken Hand antreiben konnte, konnte Margarete mit der Nähmaschine erfolgreich und immer besser nähen. Durch den Einsatz der Nähmaschine konnte die Produktivität erheblich gesteigert werden.



Im Jahr 1874 wurde von ihrem Vater Friedrich Steiff das Wohnhaus der Familie in der Lederstraße umgebaut und eine Schneiderei eingerichtet, in der vor allem Frauen- und Kinderkleidung genäht wurde. Nach ihrer Heirat schied Margaretes Schwester Maria aus dem Unternehmen aus. Margarete stellte Hilfskräfte ein und eröffnete 1877 ein Filzgeschäft. Aus der Schneiderwerkstatt wurde eine kleine Fabrik, in der begehrte Filzbekleidung hergestellt wurde.

1879 schließlich entdeckte Margarete Steiff in der Zeitschrift „Modenwelt“ das Schnittmuster eines Nadelkissens in der Form eines Elefanten. Sie fertigte zunächst einige Exemplare als Weihnachtsgeschenk für ihre Nichten, Neffen und Freundinnen. Kurze Zeit später wurde im Laden nach den grauen Filzelefanten gefragt. Deshalb wurden die „Elefäntle“ auf Vorrat, wenn und soweit es die sonstige Produktion zuließ, gefertigt und im nächsten Jahr auf dem Weihnachtsmarkt in Heidenheim verkauft. Alle Filzelefanten wurden verkauft und der Wunsch vieler Kunden nach anderen Stofftieren mit nach Hause genommen.

Die Erfolgsgeschichte der Steiff-Tiere hatte begonnen. Margarete Steiff entwarf laufend neue Tiermodelle und die Firma wurde geändert in „Margarete Steiff, Filzspielwarenfabrik, Giengen/Brenz“. Im Jahr 1892 erschien der erste illustrier-



te Steiff-Katalog. Ab 1901 wurden die Waren bis in die USA exportiert. 1902 entwickelte der mittlerweile in das Geschäft eingetretene Neffe Richard Steiff einen Spielzeughären aus Plüsch, mit drehbarem Kopf, beweglichen Gliedern und Glasaugen, den „Teddybären 55 PB“ – bis heute das Aushängeschild des Unternehmens. Die Mitarbeiterzahl in der Fabrik in Giengen stieg auf 400, hinzu kamen etwa 1800 Heimarbeitsplätze.

Margarete Steiff wachte auch nach dem Eintritt von Richard Steiff und seiner Söhne über die Qualität der Produktion. Sie strahlte während ihres ganzen Lebens viel Optimismus und Zuneigung zu den Menschen aus. Auf eine besondere Art und Weise konnte sie mit Kindern, die sie genau beobachtete, umgehen. Sie reagierte im Umgang mit ihnen, aber auch in der Werkstatt mit Feingefühl und Humor. Sie arbeitete mit eisernem Willen an ihrem Erfolg, ohne dass in ihrer Umgebung die warmherzige Atmo-



sphäre verloren geht. Sie motivierte durch Anwesenheit und persönlichen Einsatz. Sie pflegte als Firmenchefin einen sehr persönlichen Umgang mit ihren Mitarbeitern, fuhr regelmäßig mit ihrem Rollstuhl durch die Fabrik zu den einzelnen Arbeitsplätzen und hatte stets ein offenes Ohr für ihr Personal.

Am 9. Mai 1909 starb Margarete Steiff an den Folgen einer Lungenentzündung im Alter von 61 Jahren. Viele Menschen folgten ihrem Sarg auf dem Weg zum Friedhof. In seiner Ansprache dort sagte der Giengener Stadtpfarrer Siegle: „Wir leben in einer Zeit, wo man der Meinung ist: Der alte Gott tut keine Wunder mehr. Und dabei hatten wir alle Tage unsere liebe Entschlafene vor unsern Augen als ein immer neues lebendiges Wunder. Oder ist's nicht ein Wunder, wenn ein so armes, schwaches, gebrechliches Menschenkind im späteren Leben tausend andere versorgt, tausend anderen durchhilft? ... ‚Lass dir an meiner Gnade genügen!‘ Ja, so war's auch bei ihr ... Ja, sie hat es allerdings auch lernen müssen, sich genügen zu lassen an seiner Gnade!“



Hinweis auf den Spielfilm „Margarete Steiff“

Für das Fernsehen wurde 2005 ein deutscher Spielfilm unter dem Titel „Margarete Steiff“ produziert. Der Film ist auch als DVD im Handel erhältlich. Er zeigt in weiten Teilen an der Original-Lebensgeschichte orientiert das Leben von Margarete Steiff, besonders ihre Kindheit und Jugend.

Besonders gut zu sehen ist, wie die Gesellschaft der damaligen Zeit mit einem Kind bzw. mit einer jungen Frau wie Margarete Steiff umgeht.

Alternativ zu einem mündlichen Erzählen der Geschichte kann der Film gezeigt werden. Falls im Rahmen einer Gruppenstunde auch noch Zeit für die vorgeschlagenen Spiele oder zum Gespräch sein soll, empfiehlt es sich, den 95-Minuten-Film nur ausschnittsweise zu zeigen. Dabei können dann vor allem die Passagen aus der Kindheit und Jugend gezeigt werden.

Möglich ist auch, den Film in einer besonderen Gruppenstunde zu zeigen. In einer weiteren Gruppenstunde können dann vorher oder nachher einleitend bzw. vertiefend entlang der Biografie die Spielideen und Gesprächsanregungen umgesetzt werden.

Anregungen zum Gespräch

- „Der Stärkere setzt sich durch, der Große frisst den Kleinen“ oder „Wenn ich schwach bin, bin ich stark“ – was gilt?
Argumente für und gegen beide Thesen zusammentragen – Stichworte und Beispiele auf Plakat sammeln– evtl. moderiertes Streitgespräch
- Gott kann uns – unabhängig von unserer Tagesform – immer gebrauchen. Und er tut es auch.
Wo habe ich schon einmal erlebt, dass eine meiner Schwächen kein Hindernis für Gott ist?
- Bei der Jahreslosung 2012 handelt es sich um Worte, die zunächst an den Apostel Paulus gerichtet wurden. Was wisst ihr über Paulus und seine Geschichte mit Gott? Namen sind oft als Wunsch gedacht.





Welche Bedeutung haben unsere Namen? Oder welche Bedeutung haben Namen, die uns gefallen? Paulus ist ein berühmter Name. Ist Paulus auch ein „toller“ Name? (Paulus = der Kleine, Geringe, ein christlicher Demutsname) Passt dieser Name? Oder ist dieser Name eine Zumutung? Führt ein fiktives Interview mit Paulus durch, in dem dieser aus seinem Leben erzählt.

- Findet ihr, dass der Denkspruch für Margarete Steiff „passend“ ausgewählt wurde? Was empfindet ihr, wenn ihr diesen Bibelvers hört? Wie kann man diesen Vers verstehen oder auch missverstehen?
- Führt ein fiktives Interview mit Margarete Steiff durch,
 - mit ihr als frisch Konfirmierte
 - mit ihr als 60-jährige Unternehmerin
- Kennt ihr behinderte Menschen, die ihre Grenzen von Gott angenommen haben? Was können wir von ihnen lernen?

Weitere Hinweise

Zur Vertiefung eignet sich folgende lesenswerte ausführlichere Biografie mit weiteren Details: Ulrike Halbe-Bauer, Margarete Steiff „Ich gebe, was ich kann“, biografischer Roman, Brunnen-Verlag Gießen, 2007

Informationen über das von Margarete Steiff gegründete Unternehmen sowie seine Geschichte findet man im Internet unter www.steiff.de.

Im Übrigen wird auf die zahlreichen an vielen Stellen veröffentlichten Andachten und Bibelarbeiten zur Jahreslosung 2012 hingewiesen. In diesen finden sich weitere Hintergründe und Auslegungen.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

ermutigt die Lebensgeschichte von Margarete Steiff zu einem aktiven Umgang mit eigenen Schwächen

Kreuz über Deutschland

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: egal
Vorbereitungszeit: 5 Minuten

Dauer: Je nach Intensität
10 bis 30 Minuten
Besondere Hinweise: Kann auch auf Klassenfahrten nach Berlin verwendet werden.

Anregungen für eine Diskussion über das Kreuz in der Öffentlichkeit samt Vorleseandacht

Das Kreuz ist heute das wichtigste Symbol der Christen. Es erinnert an den Tod von Jesus am Kreuz von Golgatha, aber es ist auch ein Zeichen für die Überwindung des Todes durch die Auferstehung. Besonders an Karfreitag und an Ostern steht das Kreuz in besonderer Weise im Mittelpunkt der Verkündigung. Das Kreuz steht aber nicht nur für den Opfertod Jesu. Es bringt darüber hinaus mit seiner waagerechten Achse die Verbundenheit des Menschen mit der Erde und den Mitmenschen zum Ausdruck. Die senkrechte Achse weist auf die Verbundenheit des Menschen mit Gott hin.



In der Zeit der ersten Christen war das Kreuz wegen der damals noch aktuellen extrem grausamen Hinrichtungsart als Symbol nicht gebräuchlich. Seit der Abschaffung der Vollstreckung von Todesstrafen durch Kreuzigung durch ein Gesetz des römischen Kaisers Konstantin im dritten Jahrhundert, nimmt das Kreuz im Christentum einen zentralen Platz ein. Das frühere Hinrichtungswerkzeug ist mittlerweile ein weltweit verbreitetes Zeichen für die Auferstehung und das ewige Leben. In den meisten europäischen Staaten war das Christentum



eine staatstragende Religion, teils sogar die Staatsreligion. Deswegen sind in vielen Wappen und Flaggen bis heute christliche Kreuze zu finden.

Nach dem katholischen Theologen Joseph Ratzinger, dem nunmehrigen Papst Benedikt XVI., ist im Kreuz Christi „das ganze Wesen des Christentums zusammengefasst, das unterscheidend Christliche dargestellt.“ Interessanterweise lädt der Reformator Martin Luther in seinem Kleinen Katechismus über den Morgen- und



Abendsegen zu einem in evangelischen Kirchen und Gemeinden weniger gebräuchlichen Bekreuzigen ein. Er rät, sich morgens beim Aufstehen und abends vor dem Einschlafen bewusst an das Kreuz zu erinnern, in dem er schreibt: „Des Morgens, so du aus dem Bette fährst, magst du dich segnen mit dem Zeichen des heiligen Kreuzes und sollst sagen: ‚Das walte Gott Vater, Sohn und Heiliger Geist. Amen.‘ und: Des Abends, wenn du zu Bette gehst, magst du dich segnen mit dem Zeichen des heiligen Kreuzes und sollst sagen: ‚Das walte Gott Vater, Sohn und Heiliger Geist. Amen.‘“

Das Kreuz in der Öffentlichkeit als christliches Symbol ist nicht unumstritten. Besonders im Zusammenhang mit zwei umgangssprachlich als „Kruzifix-Urteile“ bezeichneten Gerichtsentscheidungen, die zum Verhältnis von Religion und Staat in bedeutsamer Weise Stellung bezogen haben, wurde in Deutschland viel über das Kreuz in der Öffentlichkeit diskutiert.

Nach der Bayerischen Volksschulordnung von 1983 war in jedem Klassenzimmer einer bayerischen Volksschule ein Kruzifix (also ein Kreuz mit der Figur Christi) oder wenigstens ein Kreuz anzubringen. Mit Beschluss vom 16. Mai 1995 hat das Bundesverfassungsgericht entschieden, dass diese Regelung verfassungswidrig und





nichtig ist. Begründet wurde die Entscheidung vor allem mit dem Argument, beim Kreuz handle es sich weder lediglich um ein kulturelles Symbol, noch um ein überreligiöses Symbol für Barmherzigkeit oder Humanität, sondern um ein Symbol einer spezifischen Religion, eben um ein christliches Symbol. Trotz der heftigen Diskussionen in der Öffentlichkeit blieb die Entscheidung – abgesehen von ganz wenigen atypischen Ausnahmefällen, in denen einzelne Kreuze abgehängt wurden – weitgehend ohne praktische Folgen. In Bayern wurde vorsorglich 1995 im Bayerischen Erziehungs- und Unterrichtsgesetz geregelt: „Angesichts der geschichtlichen und kulturellen Prägung Bayerns wird in jedem Klassenraum ein Kreuz angebracht.“

Aufsehen erregte auch eine Entscheidung des Europäischen Gerichtshofs für Menschenrechte (EGMR) vom 3. November 2009. Italien wurde verurteilt, einer aus Finnland stammenden Klägerin eine Entschädigung zu zahlen, weil Kruzifixe in der Schule ihrer Kinder nicht entfernt worden waren. Dieses Urteil wurde allerdings am 18. März 2011 von der Großen Kammer des EGMR aufgehoben, da das Anbringen des Kruzifixes keinen Verstoß gegen die Europäische Menschenrechtskonvention darstelle.

Nichtsdestotrotz befindet sich auf den Gipfeln der meisten Berge und auf vielen, vor allem katholischen Kirchtürmen ein Kreuz – als Zeichen für die Hoffnung der Christen auf Rettung und Heil für alle Menschen. Über nicht wenigen deutschen Städten, Dörfern und Landschaften ist so auf dem höchsten Punkt deutlich sichtbar ein Kreuz zu sehen.



Auf dem Berliner Fernsehturm am Alexanderplatz, dem mit früher 365 m, jetzt 368 m höchsten Bauwerk Deutschlands ist bei entsprechender Sonnenstrahlung ein Kreuz zu sehen. Ein zumindest vom Bauherrn, der SED-Führung in der ehemaligen DDR, ungewolltes Kreuz. Ein seither über der Hauptstadt Deutschlands unübersehbares Zeichen. Nähere Einzelheiten dazu in der folgenden Vorleseandacht.



Vorleseandacht

„Das Wort vom Kreuz ist eine Torheit denen, die verloren werden; uns aber, die wir selig werden, ist s eine Gotteskraft.“

Wie an kaum einem Symbol scheiden sich die Geister so stark wie am Kreuz. Für die einen ist das Kreuz das „Plus“ in ihrem Leben, für andere Provokation pur. Für die einen ist das Kreuz tiefster Ausdruck ihres Glaubens, für andere ein Ärgernis – egal, ob in Klassenzimmern, auf Kirchtürmen oder auf dem Berliner Fernsehturm!

Höchstwahrscheinlich unbeabsichtigt ist auf der Fassade des höchsten Bauwerks in Deutschland, dem Berliner Fernsehturm am Alexanderplatz, bei entsprechender Sonnenstrahlung ein Kreuz zu sehen. Geplant war der Fernsehturm in Stadtzentrum Berlins von der SED-Führung in der ehemaligen DDR als „Stadtkrone, die alles überragt und von der Sieghaftigkeit des Sozialismus kündigt“. Er sollte vor allem auch von West-Berlin aus gut sichtbar die technologische Überlegenheit der sozialistischen Staaten sichtbar machen. Ganz bewusst wurde eine dem sowjetischen Sputnik-Satelliten ähnelnde Metallfassade gewählt. Bis heute ist ungeklärt, ob die Architekten die Reflexion des Sonnenlichts in der Form eines Kreuzes absichtlich realisiert haben.

Nachdem alle Versuche, die Reflexion durch Farbe oder Chemikalien zu beeinflussen, kläglich gescheitert sind, leuchtet seitdem über Berlin, nunmehr Hauptstadt des wiedervereinigten Deutschlands, ein Kreuz: Auf einem Bauwerk, das

BIBELTEXT:

1. Korinther 1, 18

TIPP:

Evtl. Bild zeigen – im Internet sind einige passende Bilder zu finden, beispielsweise http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:The_Pope_%27s_Revenge.jpg&filetimestamp=20090819160623



von engagierten Kämpfern gegen alles Christliche errichtet wurde. Ein großes leuchtendes Kreuz – auffälliger als alle Berliner Kirchturmkreuze zusammen.

Der Apostel Paulus schreibt der Gemeinde in Korinth auf seinem autobiografischen Hintergrund sehr authentisch über das Geheimnis des Wortes vom Kreuz: Für die einen ist das Kreuz die größte Torheit, für ihn und viele andere ist es eine nie versiegende Kraftquelle geworden.

Paulus hat beides erlebt: Als Saulus hat er am Kreuz Jesu Anstoß genommen. Für ihn war es ein riesiger Skandal, dass der Messias Israels ein gekreuzigter Verbrecher sein sollte. Enorm engagiert war er unterwegs, um Christen mit der Peitsche zur Vernunft zu bringen. Vor den Toren der Stadt Damaskus begegnete ihm der gekreuzigte Jesus als der Auferstandene („Saul, Saul, was verfolgst du mich?“, Apostelgeschichte 9,4). Paulus erschrak über seinem Verlorensein und entdeckte seine Rettungsbedürftigkeit („... und sogleich fiel es von seinen Augen wie Schuppen, und er wurde wieder sehend; und er stand auf, ließ sich taufen ...“, Apostelgeschichte 9,18). Die Botschaft vom Kreuz durchkreuzte sein ganzes bisheriges Handeln und Denken und er wurde einer der größten Verkündiger des Wortes vom Kreuz.

Für die einen ist das riesige leuchtende Kreuz auf dem Berliner Fernsehturm Zufall. Für andere ist es Deutschland zugefallen. Nicht als „Rache des Papstes“, wie der Berliner Fernsehturm schon bald nach seiner Eröffnung vom Volksmund bezeichnet wurde, sondern als Zeichen eines gnädigen Gottes, der ganz Deutschland liebt. Getreu dem Sprichwort „der Mensch denkt und Gott lenkt!“. Eröffnet wurde der Berliner Fernsehturm bezeichnender Weise am 3. Oktober 1969 – auf den Tag genau einundzwanzig Jahre vor der deutschen Wiedervereinigung.



Viele Reiseführer zeigen Berlin-Besuchern das Kreuz auf der Fassade und erzählen diese Geschichte. Und manch einer wird nachdenklich im Anblick dieses ungewollten Kreuzes, das bis heute eine erstaunliche Wirkung zeigt!



Anregungen zum Gespräch

- Wo begegnen uns Kreuze im Alltag?

Auf Plakat brainstormmäßig Beiträge sammeln: Kirchtürme, Berggipfel, Gräber, Halsketten, Fahnen, Bundeswehrkreuz, Rotes Kreuz...

- Das Kreuz in der Öffentlichkeit – pro und contra

Argumente für und gegen Kreuze in der Öffentlichkeit zusammentragen – evtl. moderiertes Streitgespräch

- An was erinnert mich das Kreuz? Oder was empfinde ich, wenn ich ein Kreuz sehe?
- In der früheren DDR wurde das Kreuz auf dem Berliner Fernsehturm als das „Plus des Sozialismus“ umgedeutet. Wie wird heute die zentrale christliche Botschaft vom Kreuz kleingeredet?

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

war kürzlich in Berlin und empfindet das Kreuz auf dem Berliner Fernsehturm als ein Geschenk Gottes an unser Land

Minispiele – 21 Spielideen

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche,
Konfis, Mitarbeitende
Gruppengröße: 1 bis 100, 200, 300...

Vorbereitungszeit: wenig
Dauer: variabel

Vielseitig einsetzbar für Groß und Klein, für Wenige und Viele

Mit den Minispielen lassen sich verschiedene Spielaktionen sowohl für große, als auch kleine Gruppen und sogar Einzelspieler gestalten. Die Spiele lassen sich problemlos an Gruppengröße und Spielsituation anpassen und sollen hauptsächlich Spaß machen, den Spielern und natürlich auch den Zuschauern.



Für viele Gelegenheiten braucht man kurze, knackige Spiele, die man mit geringem Aufwand vorbereiten und durchführen kann und die einfach Spaß machen. Solche Minispiele findet man zur Zeit überall, auf der Spielkonsole oder auch in diversen Fernsehshows wie z. B. „Schlag den Raab“ oder „Die perfekte Minute“. Bei letzterer haben die Spieler immer exakt eine Minute Zeit, um eine gestellte Aufgabe zu lösen. Die Einsatzmöglichkeiten solcher Spiele sind dabei sehr vielfältig und die Spiele können mit geringem Aufwand abgewandelt und angepasst werden.

Einsatzmöglichkeiten:

- Spielstraße bei Gemeindefesten o. Ä.
- Stationen bei Geländespielen
- Gruppenstunden
- Spielabende auf Camps, bei denen die Teilnehmenden entweder zusammen oder in mehreren Teams um Punkte gegeneinander spielen



Diese Spielvorschläge orientieren sich alle am Spielprinzip der perfekten Minute. Bei einem Spielabend z. B. auf einem Camp spielen die Jugendlichen nicht gegeneinander, sondern miteinander. Für jedes gewonnene Spiel sammeln sie Süßigkeiten für die Gruppe. Nur wenn genug Spiele gewonnen werden, reichen die Süßigkeiten für alle.



Bevor es losgeht:

- Das Material für die einzelnen Spiele vorbereiten und bereitstellen
- Einen Ablaufplan an alle Mitarbeitenden verteilen, auf denen auch aufgelistet ist, welches Material für welches Spiel benötigt wird
- Damit die Umbauphasen so kurz wie möglich sind, diese Spielidee unbedingt im Vorfeld mit den Mitarbeitenden durchsprechen und festlegen, wer welches Spiel auf- und abbaut
- Sollte die Durchführung zu lange dauern, kann einfach abgebrochen werden, ist man schneller als vorgesehen ist es gut, wenn man immer ein paar Spiele in Reserve hat
- Sieht man, dass die Spiele zu schwierig sind, können die Spielziele etwas vereinfacht werden
- Ganz wichtig: die Spiele sollen Spaß machen. Im Zweifelsfall kann dann auch mal das ein oder andere Auge zugeedrückt werden

Spiel 1: X-Bein-Lauf

So wird gespielt:

- mit den Knien müssen Tennisbälle vom Boden aufgenommen und in einen Eimer transportiert werden
- die Hände dürfen nicht benutzt werden
- das Spiel ist gewonnen, wenn nach einer Minute fünf Bälle im Eimer liegen

TEILNEHMER:

8 Jugendliche

MATERIAL:

8 Tennisbälle,
2 Eimer



Spiel 2: Zuckerlineal

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Lineale (Achtung, keine Flexi-Lineale!),
Zuckerwürfel,
5 Teller, Tisch

So wird gespielt:

- Die Kandidaten müssen das Ende eines Lineals in den Mund nehmen und auf das andere Ende 10 Zuckerwürfel stapeln
- Das Spiel ist gewonnen, wenn drei Jugendliche den Stapel mind. 3 Sekunden balancieren

Kleiner Tipp für die Spieler: es ist leichter, wenn man alle Zuckerwürfel gleich in die Hand nimmt und nicht einzeln vom Teller nehmen muss.

Spiel 3: Bonbonsauger

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Strohhalme,
2 Schüsselchen,
Schokolinsen,
2 Stühle

So wird gespielt:

- Mit den Händen auf dem Rücken müssen mit einem Strohhalm Schokolinsen angesaugt und zu einem Ziel transportiert werden
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Schluss 20 Linsen im Ziel sind

Tipp: Die Stühle nicht zu weit auseinander stellen

Spiel 4: Wäscheklammern-Limbo

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

Tisch,
Wäscheklammern,
Wäscheleine

So wird gespielt:

- Eine Wäscheleine hängt auf Kopfhöhe der Jugendlichen. Die Wäscheklammern müssen einzeln in den Mund genommen und an die Leine gehängt werden
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Ende 20 Klammern an der Leine hängen





Spiel 5: Fliegenangel

So wird gespielt:

- An den Linealen sind klebrige Fliegenfänger befestigt. Mit diesen müssen Tischtennisbälle, die aus einer Entfernung geworfen werden, aufgefangen werden
- Zwei Spieler halten die Lineale, die anderen werfen aus ca. 5 m Entfernung die Bälle
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Schluss 15 Bälle gefangen wurden

Tipp: Die Spieler mit den Fliegenfängern sollten genug Abstand zueinander haben, damit sich die klebrigen Bänder nicht in den Haaren oder der Kleidung verfangen

TEILNEHMER:

7 Jugendliche

MATERIAL:

2 Lineale,
2 Fliegenfänger,
20 Tischtennis-Bälle

Spiel 6: Bonbonaufzug

So wird gespielt:

- An jedes Bonbon wird ein Stück Bindfaden geknotet
- Die Spieler stehen nebeneinander, nehmen das Ende des Bindfadens in den Mund und müssen ohne die Hände zu benutzen das Bonbon in den Mund bekommen
- Es wird nacheinander gespielt, der zweite Spieler darf erst beginnen, wenn der erste fertig ist
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Ende alle Bonbons im Mund sind

TEILNEHMER:

4 Jugendliche

MATERIAL:

4 Bonbons, 4x 1 m
Bindfaden o. Ä. (so
dünn wie möglich)

Spiel 7: Brause und Handschuhe

So wird gespielt:

- Die Spieler stehen nebeneinander hinter dem Tisch, jeder bekommt ein Päckchen Brausepulver
- Der erste Spieler zieht die Handschuhe an, öffnet das Tütchen und isst die Brause
- Ein Mitarbeiter kontrolliert ob der Mund leer ist, dann zieht der Spieler die Handschuhe aus und reicht sie weiter usw.
- Das Spiel ist gewonnen, wenn nach einer Minute alle Brausepäckchen leergegessen sind

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Pck. Brausepulver,
1 Paar Haushalts-
handschuhe, 1 Tisch



Spiel 8: Teeschleuder

TEILNEHMER:

7 Jugendliche

MATERIAL:

Wäscheleine,
30 Teebeutel, 1 Tisch

So wird gespielt:

- Auf dem Tisch liegen nebeneinander 30 Teebeutel, in 5 m Entfernung wird auf Kopfhöhe eine Wäscheleine gespannt
- Die Spieler stehen mit dem Rücken eines Teebeutels in den Mund und versuchen, ihn nach hinten über den Kopf und über die Wäscheleine zu schleudern
- Das Spiel ist gewonnen, wenn nach Ablauf der Zeit 20 Teebeutel auf der anderen Seite liegen



Spiel 9: Naseweis

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

2 Tische, 4 Schüsseln,
Wattebäusche, Ge-
sichtscreme (Nivea,
Bebe...) 2 Stühle

So wird gespielt:

- Die Kandidaten müssen mit der Nase Watte von einer Schale in eine andere transportieren, vorher wird die Nase dick mit Creme beschmiert
- Das Spiel ist gewonnen, wenn 10 Bäusche transportiert wurden. Die Hände dürfen nicht benutzt werden

Spiel 10: Stifteboccia

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

10 Bleistifte (oder
Buntstifte), 1 Tisch

So wird gespielt:

- Die Spieler bekommen je zwei Stifte und stellen sich hintereinander in ca. 2 m Entfernung vor die Längsseite des Tisches
- Die Stifte werden einzeln auf den Tisch geworfen
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Ende acht Stifte auf dem Tisch liegenbleiben



Spiel 11: Schleckermäulchen

So wird gespielt:

- Die Spieler stellen sich hinter den Tisch, vor jedem steht ein Teller mit einem Mohrenkopf
- Mit den Händen auf dem Rücken müssen nun die Mohrenköpfe gegessen werden
- Das Spiel ist gewonnen, wenn nach Ablauf der Zeit die Mohrenköpfe gegessen und komplett runtergeschluckt wurden

Tipp: Nasse Waschlappen o. Ä. bereithalten

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Mohrenköpfe,
1 Tisch, 5 Teller

Spiel 12: Tiefstapler

So wird gespielt:

- Die Spieler halten den Becherstapel in der Hand und müssen die Becher einzeln von oben nach unten umstecken
- Das Spiel ist gewonnen, wenn dies drei Spieler geschafft haben

TEILNEHMER:

4 Jugendliche

MATERIAL:

Material: 4x 20
Plastikbecher
(unterster Becher ist
immer markiert)

Spiel 13: Erdnuss-Spießer

So wird gespielt:

- Die Spieler stellen sich hinter den Tisch, jeder nimmt einen Spieß in den Mund
- Vor jedem Spieler steht ein Schüsselchen mit Erdnussflips
- Die Spieler müssen mit den Spießen Erdnussflips aufspießen
- Das Spiel ist gewonnen, wenn sich nach Ablauf der Zeit insgesamt 20 Erdnussflips auf den Spießen befinden

Tipp: Unbedingt darauf achten, dass ein Ende der Spieße stumpf ist, damit es keine Verletzungen gibt

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Schaschlik-Spieße,
Erdnussflips,
5 Schüsselchen,
Tisch

Spiel 14: Büroklammern in Balance

So wird gespielt:

- Die Büroklammern werden auf die Enden der ausgeklappten Zollstöcke gelegt

TEILNEHMER:

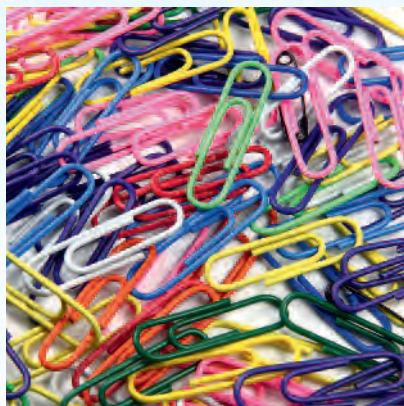
5 Jugendliche

MATERIAL:

5 Zollstöcke,
5 Büroklammern



- Die Spieler haben die Aufgabe, die Zollstöcke zusammenzuklappen, ohne dass die Büroklammer herunterfällt
- Fällt die Büroklammer doch herunter, muss der Spieler von vorn anfangen
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Ende der Spielzeit mindestens zwei Zollstöcke zusammengeklappt sind



Spiel 15: Eisige Pyramide

TEILNEHMER:

3 Jugendliche

MATERIAL:

1 Tisch,
3 x 15 Eisdübel

So wird gespielt:

- Jeder Spieler bekommt 15 Eisdübel, mit denen eine Pyramide gebaut werden muss
- Das Spiel ist gewonnen, wenn nach Ablauf der Zeit zwei Pyramiden stehen

Tipp: Man kann den Spielern sagen, dass die unterste Reihe aus fünf Eisdübeln besteht

Spiel 16: Kerzen auslöschen

TEILNEHMER:

5 Jugendliche

MATERIAL:

20 Teelichter,
5 Korken, Bindfäden,
Klebeband

So wird gespielt:

- An den Bindfäden werden mit Klebeband Korken befestigt, diese werden den Spielern hinten an die Hose gebunden. Die Korken sollten ca. zwei Handbreit über dem Boden hängen
- Auf dem Boden werden 20 Teelichter verteilt und angezündet
- Die Spieler haben nun die Aufgabe, mit den Korken die Teelichter zu löschen, ohne dabei die Hände zu benutzen
- Das Spiel ist gewonnen, wenn am Ende 10 Teelichter aus sind

Tipp: Um Unfälle zu vermeiden, die Teelichter mit genug Abstand zueinander aufstellen



Spiel 17: Klopapierfänger

So wird gespielt:

- Immer zwei Spieler bilden ein Team, der eine bekommt eine Klobürste, der andere drei Klopapierrollen
- Die Spieler stellen sich im Abstand von ca. 3 m zueinander auf
- Die Spieler müssen nun versuchen die Klopapierrollen über die Klobürsten zu werfen, die Spieler mit den Bürsten dürfen die Bürsten in alle Richtungen bewegen
- Bei Fehlversuchen dürfen die Rollen wieder aufgehoben und ein neuer Versuch unternommen werden
- Das Spiel ist gewonnen, wenn insgesamt sechs Rollen gefangen wurden



TEILNEHMER:

6 Jugendliche

MATERIAL:

3 Rollen Klopapier,
9 Klopapierrollen

Tipp: Darauf achten, dass die Enden der Klopapierrollen festgeklebt sind

Spiel 18: Luftballons quetschen

So wird gespielt:

- Jeder Spieler bekommt einen Luftballon
- Der Reihe nach bläst jeder Spieler seinen Luftballon auf und versucht diesen zum Platzen zu bringen, indem er sich draufsetzt
- Der nächste Spieler darf erst beginnen, wenn der des vorherigen Spielers kaputt ist
- Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Spieler ihre Ballons zum Platzen gebracht haben

TEILNEHMER:

8 Jugendliche

MATERIAL:

8 Luftballons,
8 Stühle oder
2 Bierbänke

Spiel 19: Hängende Pasta

- Über eine gespannte Wäscheleine werden Spaghetti gehängt
- Die Spieler müssen nun mit verbundenen Augen und ohne die Hände zu benutzen die Spaghetti von der Leine essen
- Spaghetti die herunterfallen sind „verloren“
- Das Spiel ist gewonnen, wenn 20 Spaghetti gegessen wurden

TEILNEHMER:

3 Jugendliche

MATERIAL:

1 Wäscheleine,
3 Augenbinden,
30 gekochte
Spaghetti



Spiel 20: Heiße Luft

TEILNEHMER:

3 Jugendliche

MATERIAL:

3 Föhne, 3 Luftballons, evtl. 3fach-Steckdose

So wird gespielt:

- Die Spieler schalten die Föhne an und müssen versuchen, die Luftballons eine Minute in der Luft zu halten
- Berührt ein Luftballon einen anderen

Spieler, die Wand oder den Boden, scheidet dieser Spieler aus

- Das Spiel ist gewonnen, wenn es mindestens einem Spieler gelingt, den Ballon eine Minute in der Luft zu halten



Tipp: Einfacher ist es, wenn der Föhn auf niedrigster Stufe benutzt wird

Spiel 21: Flying Gummibär

TEILNEHMER:

10 Jugendliche

MATERIAL:

50 Gummibärchen

So wird gespielt:

- Immer zwei Spieler stehen im Abstand von 3 m zueinander
- Die Spieler auf der einen Seite bekommen je 10 Gummibärchen und werfen diese zu ihrem Spielpartner
- Die Spieler auf der anderen Seite müssen versuchen, die Gummibärchen mit dem Mund zu fangen
- Gummibärchen die herunterfallen, dürfen nicht mehr benutzt werden
- Das Spiel ist gewonnen, wenn auf diese Weise 30 Gummibärchen gefangen wurden

Damaris Kächele, Buchhändlerin aus Leidenschaft, Sigmaringen

Sie ist ein Fan von den Minispielen, weil man damit innerhalb kürzester Zeit das Eis brechen und ein ganzes Zirkuszelt voller Menschen zum Kochen bringen kann.

Der Anfang vom Ende eines Kaisers

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: ab 6 Personen

Vorbereitung: Ca. 1 Stunde
Dauer: 1 bis 1,5 Stunden

Geschichte zum Anfassen: Info, Spiel und Quiz

200 Jahre nach der schmachvollen Niederlage Napoleons in Russland wollen wir den Russlandfeldzug des Korsen mit Infos, Spiel und Quiz näher beleuchten.

Material

Eine Karte Westrusslands zu Zeiten Napoleons (www.winterplanet.de/1812/Napoleon1812.html)

Bilder und Namensliste (www.der-steigbuegel.de)

Tschaikowskis „Ouvertüre 1812“ + Lösungszettel (www.der-steigbuegel.de)
Schere, Klebestifte.



Vorbereitung

- Karte aus dem Internet ausdrucken und auf A3 kopieren, am linken Rand unten **Paris** eintragen und mit Pfeil aus der Karte heraus versehen
- Karte mit Bildern ausdrucken > Lösung für die Gruppenleitung
- Bilder in der Größe anpassen, ausdrucken und zurechtschneiden;
- Namensliste mit Bildern ausdrucken > Lösung für die Gruppenleitung,



- dann aus der Namensliste die Bilder entfernen à ausdrucken
- Ouvertüre 1812 auf CD besorgen – die Version auf der Website ist nicht von bester Qualität
- Lösungsmöglichkeiten „Ouvertüre 1812“ ausdrucken

Gruppeneinteilung

Die Jugendgruppe wird in zwei Spielgruppen aufgeteilt (bei größeren Gruppen können es auch mehrere Spielgruppen sein). Jede Spielgruppe erhält eine Europakarte (mind. A3), eine Westrusslandkarte, Ausdrucke der Bilder (Orte und Personen; siehe: www.der-steigbuegel.de), einen Klebestift, eine Namensliste und das Lösungsblatt „Ouvertüre 1812“.

Infoblock 1

Als **Napoleon** in der Nacht des 24. Juni 1812 mit zunächst 420.000 Mann den Fluss Njemen überschritt, und damit in Russland einmarschierte, waren dem schon viele Ereignisse vorausgegangen:

Napoleons Vorhaben, Europa mit den Ideen der Französischen Revolution zu „beglücken“, stieß bei den europäischen Fürsten auf wenig Gegenliebe. Sie fürchteten schlicht den Machtverlust. Und so wählte Napoleon den Weg der Gewalt. Aufgrund der Insel-lage blieb ihm der Weg nach England

verwehrt. Deshalb versuchte er den Handel Englands durch die Kontinental-sperre zu blockieren um es so in die Knie zu zwingen. Da Russland, das in diesem Konflikt neutral war, sich nicht daran hielt wurde es im Sommer 1812 von der ca. 610.000 Mann starken Grande Armée Napoleons angegriffen. Zur Gesamtstärke zählen alle Hilfs-, Unterstützungs- und Nachschubtruppen.

Die Grande Armée bestand nicht einmal zur Hälfte aus Franzosen, alle besetzten Länder und die Satellitenstaaten mussten Soldaten stellen. So gehörten 120.000 Deutsche – allein 30.000 Bayern -, Italiener, Belgier, Iren, Portugiesen, Polen, Spanier, Schweizer und sogar eine nordafrikanische Reitertruppe dazu.





Aufgabe:

Während der nächsten Infoblöcke sollen die Bilder richtig zu den angegebenen Orten auf die Karten, bzw. die richtigen Personen zum richtigen Namen auf die Namensliste geklebt werden. Orte bzw. Namen zu denen es Bilder gibt sind farbig unterlegt gedruckt.

Infoblock 2

Unmittelbar nach dem Einmarsch Napoleons stoppten starke, mehrtägige Gewitterregen den Vormarsch. Viele Soldaten erkrankten und starben. Am 28. Juli erreichte die Armee Witebsk. Napoleon wollte erst nach dem Winter weiterkämpfen. Doch er hatte seine Versorgungslinie überdehnt, sodass er in fruchtbarere Gebiete um Smolensk weiterziehen musste, um seine Truppe versorgen zu können.

Zar Alexander I. hatte Barclay de Tolly zum Oberbefehlshaber über die russischen Truppen ernannt. General Wittgenstein sicherte mit 25.000 Mann in Polozk den Weg nach St. Petersburg. Auch Barclay de Tolly begab sich nach Smolensk.

Am 17. August 1812 kam es zur Schlacht um Smolensk. Aber schon nach zwei Tagen musste sich Barclay de Tolly zurückziehen, sodass Napoleon die von den Russen fast verlassene Stadt schon am 18. August einnehmen konnte.

Am 20. August ernannte der Zar den 67jährigen General Kutusow zum Oberbefehlshabenden der russischen Armee, vor allem, weil er als Russe bei der Bevölkerung beliebt war.

Napoleons Armee marschierte nun weiter auf Moskau zu. Bei dem Ort Borodino kam es am 7. September zu einer weiteren Schlacht gegen die russische Armee. Napoleon verlor 30.000 Mann, die Russen 50.000. Kutusow konnte von seinem Hauptquartier in Gorki die Schlacht kaum verfolgen. Als er die Nachricht von der Niederlage erhielt bekam er einen Wutanfall und verkündete einen Sieg – die Fakten sprachen aber dagegen. In St. Petersburg wurde der Sieg tagelang gefeiert. Kutusow wurde zum Marschall und Fürst ernannt.





Noch heute glaubt die Mehrheit der Russen an diesen Sieg. In Moskau wurde eigens ein Museum gebaut in dem man in einem Rundum-Panorama die Schlacht von Borodino (im russischen Sinne) nachgestellt hat. Davor steht das **Denkmal für Kutusow**, nicht weit davon entfernt der Kutusow-Triumphbogen – das alles am Kutusow-Prospekt.

Nach der Schlacht von Borodino zog sich Kutusow nach Moskau zurück, das er mit 70.000 Soldaten erreichte. Napoleons Armee bestand noch aus 100.000 Soldaten. Aufgrund Kutusows Siegesmeldung sah in Moskau niemand einen Grund, die Stadt zu räumen. Erst am 13. September wurde die Räumungsentscheidung getroffen; mit dem französischen **Marschall Murat** wurde verhandelt, um die Besetzung noch einige Stunden hinauszuschieben. Am Nachmittag des 14. September rückte er dann in Moskau ein. Am Abend kam es dann zu ersten Bränden, die man größtenteils unter Kontrolle brachte. In der Nacht brachen dann aber viele neue Brände aus. Ein Sturm am 16. September bewirkte, dass drei Viertel der Stadt, die in der Mehrzahl aus Holzhäusern bestand, vernichtet wurde.

Napoleon residierte im Kreml und erwartete, dass ihm der Zar Verhandlungen anbieten würde. Als das nicht geschah bot er dem Zaren und Kutusow selbst Verhandlungen an. Aber auch darauf reagierten die Russen nicht. Der Zar hatte alle Gespräche und Verhandlungen um einen Frieden verboten. Die russische Armee nutzte diese Zeit, um Verstärkung heranzuführen.

Von nun an unterstützte Großbritannien Russland mit erheblichen Geldmitteln und Waffenlieferungen.

Infoblock 3

Nach allen vergeblichen Bemühungen beschloss Napoleon am 13. Oktober den Rückzug.

Am 17. Oktober griff Wittgenstein im Norden die Franzosen an. Am 18. Oktober verlor Marschall Murat die **Schlacht von Tarutino**. Tags darauf verließ Napoleon Moskau. Trotz des Mangels an Pferden wurde mit vielen Fuhrwerken große Mengen von Beutegut aus Moskau abtransportiert. So mussten die meisten Verwundeten und Kranken zu Fuß gehen. Viele aus-





ländische Bewohner Moskaus, darunter auch Franzosen, verließen die Stadt mit der französischen Armee, da sie sich vor Repressalien der Russen bei deren Rückkehr fürchteten.

Die französische Armee zog sich nun in Richtung Südwesten zurück. Auf eine Verfolgung Napoleons ließ sich Kutusow nicht ein und zog sich ebenfalls zurück. Am 3. November standen die Russen bei **Wjasma** einer Übermacht von Franzosen gegenüber. Auf russischer Seite stieß noch **Eugen von Württemberg** mit einer Division dazu, am Nachmittag schickte Kutusow 3.000 Mann Kavallerie zur Unterstützung. Napoleon verlor zwischen 4000 und 5000 Soldaten. Die verlorene Schlacht senkte die französische Kampfmoral und führte zu einem beschleunigten Rückzug.

Am 9. November erreichte Napoleon Smolensk und sammelte dort seine Truppen.

Fünf Tage später brach die Armee in Richtung Minsk auf. Beim Übergang über die **Beresina** (heute Bjaresina) wurden die Franzosen von Kutusows Armeen gestellt. Trotz dreier Armeen gelang es den Heerführern nicht, den Übergang von 28.000 Soldaten über den Fluss zu verhindern.

Lied: Unser Leben gleicht der Reise

Schon am 6. November hatte es angefangen zu schneien. Die tiefsten Temperaturen wurden nach dem Übergang erreicht. Auf einen Winterkrieg waren die Franzosen nicht eingestellt. Für die niedrigen Temperaturen waren die Pferde falsch beschlagen, was häufig zu Unfällen mit den Fuhrwerken führte.

Besonders große Verluste erlitt Napoleon auf dem Rückzug nach Wilna, wo bis zum 9. Dezember 1.800 Mann bei -39° erfroren. Zwischen dem 11. und 15. Dezember kamen laut Tagebuch des württembergischen Leutnants Karl Kurz durch Feindbeschuss, Misshandlungen, Hunger und Kälte 1.000 Offiziere und 12.000 Soldaten ums Leben.

Am 14. Dezember überschritten die Reste der Grande Armée den Njemen und erreichten so Polen. Murat meldete in einem Brief an Napoleon 4.300 einsatzfähige Franzosen und 850 Hilfstruppen. 100.000 Mann waren in Gefangenschaft geraten.

Preußen wurde nach dem Ende des Feldzugs neutral. Dorthin kehrten 15.000 Preußen und 6.000 Polen, Bayern und Westfalen zurück. Von den Gefangenen kehrten 1814 noch 2.000 – 3.000 Mann zurück, einige blieben aber auch in Russland.

Kosaken des **Ataman Platoff** verfolgten die Reste der Franzosen bis nach Paris.

Lied: Platoff preisen wir den Helden

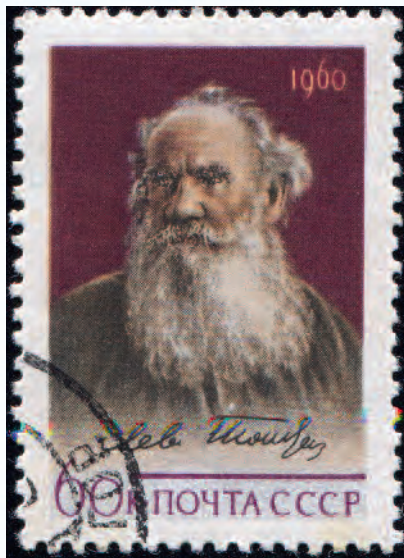


Die Verlustzahlen variieren: Unmittelbar nach dem Krieg schrieb der preußische General Clausewitz, dass von den 610.000 noch 23.000 zurückkamen; ein sowjetischer Historiker nannte 30.000 Mann. Einige weitere Zahlen verdeutlichen die Verluste ziemlich drastisch:

Bayern:	von 30.000 noch 68
Westfalen:	von 27.000 noch 800
Württemberg:	von 15.800 noch 387
Baden:	von 7.000 noch 140, davon 40 kampffähig
Mecklenburg:	von 2.000 noch 59

Die Niederlage der Grande Armée führte nach den Befreiungskriegen zum Ende der napoleonischen Herrschaft, zuerst 1813 in der Völkerschlacht bei Leipzig, dann endgültig 1815 in der Schlacht von Waterloo.

Als herausragende kulturelle Hinterlassenschaft jener Zeit gilt der Roman „Krieg und Frieden“ des russischen Dichters Leo Tolstoi, aber auch die „Ouvertüre 1812“, die der russische Komponist Pjotr Tschaikowski als Auftragsarbeit 1882 komponierte.



Aufgabe (Blatt Ouvertüre 1812 austeilen)

Mit dieser Komposition wollen wir uns nun noch kurz (15 – 16 Min.) befassen. Während wir das Musikstück hören – bei der Uraufführung 1882 in Moskau kamen auf der Bühne sogar kleine Kanonen zum Einsatz – notieren wir auf dem Blatt, was wir so alles aus der Musik heraushören bzw. wie wir das bewerten – versucht's einfach mal.

Für die Gruppenleiterinnen und -leiter als Anhaltspunkte für mögliche Lösungen:

1. Feierliche Einleitung, die an russische Gottesdienste erinnert
2. Thema, das an marschierende Armeen erinnert (Hörner)
3. Die Marseillaise erinnert an die anfänglichen französischen Siege



4. Volkstanzthema erinnert an die ersten russischen Siege
5. Leiser werden: Napoleons Rückzug aus Moskau
6. Kanonenschüsse: Angriff der russischen Artillerie
7. Glockengeläut: Darstellung des russischen Sieges
8. Zarenhymne (damalige russ. Nationalhymne) als Kontrapunkt zur Marseillaise

Infoblock 4

Tschaikowski wusste natürlich auch, dass Napoleon nicht wirklich von den Russen zurückgeschlagen wurde. Trotzdem führte er die Komposition für seinen Auftraggeber professionell aus. In Russland wurde das Stück somit doch eher als Propaganda eingesetzt.

Auswertung

Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Bilder richtig zugeordnet bzw. die meisten plausiblen Erklärungen für das Musikstück hat.

Randbemerkung

Zwischen den Blöcken können zwei in der Zeit entstandene historische Lieder gesungen werden:

Beresinalied: „Unser Leben gleicht der Reise“ (wurde von den Schweizern beim Übergang über die Beresina gesungen) und das Donkosakenlied „Platoff preisen wir den Helden“.

(Beresinalied: Text + Melodie: <http://ingeb.org/Volksonb.html>; Platoff: Text + Melodie: <http://ingeb.org/Lieder/platoffp.html>)

Walter Engel, Schulleiter einer Sonderschule für Körperbehinderte, Rottenburg

beschäftigte sich mit dem Thema schon bei Russlandreisen in den 70er-Jahren, später auch bei Freizeiten auf Korsika, wo Napoleon geboren wurde.

Schnee aktiv Aktionen im Schnee

Zielgruppe:	Konfis, Jugendliche auf Freizeiten/in Gruppen	Dauer:	Vom Einzelspiel bis zum Gruppennachmittag ist alles möglich!
Gruppengröße:	egal	Besondere Hinweise:	Gut für Winterfreizeiten geeignet!
Vorbereitungszeit:	je nach Spielauswahl Material besorgen		

Anregungen für eine kreative Beschäftigung in Gruppen mit Schnee

Eine ganz besonders verlockende Jahreszeit für Gruppenaktionen draußen ist der Winter. Wenn es neu geschneit hat, gibt es für viele nichts Schöneres als im Schnee mit dem Schnee kreativ zu bauen und zu spielen. Mit dem buchstäblich vom Himmel gefallenem weißen Baumaterial lässt sich gut spielen, kreativ gestalten und begeistert bauen. Was und wie gestaltet werden kann, kommt sehr stark auf die Menge und die Konsistenz des Schnees an. Und angesichts der Tatsache, dass die Winter keineswegs schneesicher sind, lassen sich Schnee-Aktionen in der Gruppenarbeit selten lange im Voraus planen. Umso wichtiger ist es, als Gruppenleiterin oder Gruppenleiter einige praxistaugliche Vorschläge in der Hinterhand zu haben, die man im Falle eines (Schnee-) Falles parat hat. Nachfolgend einige Ideen für kreative Aufgaben im Schnee.



Komplette Gruppenstunde oder „kurze Frischluft-einlage“

Mehrere Schnee-Bau-Aufgaben können nacheinander als komplette Gruppenstunde durchgeführt werden. Eine ausgewählte einzelne Schnee-Bau-Aufgabe



eignet sich aber auch als ideale Auflockerung einer für drinnen geplanten Gruppen- oder Konfirmandenstunde, wenn die aktuelle Schneelage Lust auf eine Aktion in der frischen Luft macht.

Selbstverständlich eignen sich die Schnee-Bau-Aufgaben auch sehr gut als Programmpunkt bei Ski- und Winterfreizeiten.

Ablauf

Die Teilnehmenden werden in mehrere möglichst gleich große Gruppen aufgeteilt. In jeder Gruppe sollten mindestens vier bis fünf Jugendliche sein. Die Spielleiterin oder der Spielleiter nennt zu Beginn einer jeden Runde eine Aufgabe, die innerhalb einer vorher festgelegten Zeit von den Gruppen gut erledigt werden soll. Bei einigen Aufgaben ist diese nicht in einer festgelegten Zeit zu erledigen, sondern die Runde wird beendet, wenn die erste Gruppe die Aufgabe gelöst hat.

Auch wenn die Aufgaben nahezu alle auch ohne Hilfsmittel mit den Händen (aber bitte mit Handschuhen!) gelöst werden können, können den Gruppen auch Hilfsmittel wie Schaufeln, Eimer, ... zur Verfügung gestellt werden. Mit Hilfsmitteln können regelmäßig bessere Ergebnisse erzielt werden, was sich auf die Motivation der Gruppen positiv auswirkt.

Vorschläge für kreative Schnee-Bau-Aufgaben

Mont Blanc

Der Mont Blanc (auf deutsch: der weiße Berg) ist der höchste Berg der Alpen. Sein Name ist Pate für die folgende Aufgabe:

Jede Gruppe hat die Aufgabe, innerhalb der vorgegebenen Zeit (mindestens 5 Minuten, höchstens 15 Minuten) einen möglichst hohen Berg aus Schnee aufzuhäufen.



**MATERIAL 1:**

langer Stab zum
Messen, evtl.
Schaufeln, Eimer,
Kisten zum
Transportieren des
Schnees

Hinweise: Wegen der Chancengleichheit findet die Aufgabe am besten auf einer großen, unberührten schneedeckten Fläche statt. Der Gruppenleiter weist den Gruppen jeweils einen Platz an. Die „Bauplätze“ der einzelnen Gruppen sollten so weit auseinanderliegen, dass jede Gruppe einen genügend großen Bereich als Schneereservoir hat.

Wertung: Mit einem Stab, der wie eine Sonde von der Spitze des Berges durch diesen hindurch bis zum Boden gestoßen wird, wird die Höhe des Schneeberges gemessen. (>> Material 1)

Tipp: Alternativ kann die Aufgabe auch unter dem Titel „Turmbau zu...“ (Name des Orts einsetzen) durchgeführt werden.

Schnee-Kugelbahn

Aufgabe: Entlang der Oberfläche des bei der vorherigen Aufgabe errichteten Schneeberges soll jede Gruppe eine Kugelbahn (Riesenmurmelbahn) bauen. Als Kugel wird ein Golfball verwendet. Dabei soll die Kugelbahn so gebaut werden, dass die Kugel möglichst lang unterwegs (d.h. in Bewegung) ist.

MATERIAL 2:

Golfbälle, evtl. kleine
Plastikschaukeln
(Sandkastenschaufeln),
am besten mit einer
gerundeten
Unterseite,
Wasserzerstäuber (hier
können auch leere
Putzmittelflaschen mit
Zerstäuber verwendet
werden), Stoppuhr

Hinweise: Zur Stabilisierung der Bahn kann versucht werden, die Bahn mit Wasser zu vereisen. Die dosierte Verwendung von Wasser wird durch den Einsatz von Wasserzerstäubern erleichtert. Wichtig ist, dass die Gruppen genügend Zeit haben, um den optimalen Bahnverlauf auszutüfteln. (>> Material 2)

Wertung: Gewonnen hat das Team, dessen Golfball beim abschließenden Wertungslauf am längsten unterwegs ist. Wenn eine Kugel dabei auf der Bahn liegenbleibt, ist die Zeitspanne vom Start bis zum Liegenbleiben maßgebend.

Groß, größer, am größten – Riesenschneeball

Aufgabe: Anders als beim Schneeberg-Bauen geht es jetzt darum, einen möglichst großen Riesenschneeball (durch Rollen) herzustellen.



Hinweise: Dieses Spiel eignet sich besonders bei Pappschnee. Es sollte auch nur in ebenem, allenfalls leicht fallenden Gelände durchgeführt werden. Am Hang besteht die Gefahr, dass der Riesenschneeball sich selbstständig macht und nicht mehr von der Gruppe kontrolliert werden kann. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

langes Maßband,
alternativ auch ein
langes Seil zum
Messen des Umfangs

Wertung: Gewonnen hat das Team, dessen Riesenschneeball den größten Umfang hat. Als B-Wertung kann zusätzlich ermittelt werden, welcher Riesenschneeball am ehesten die Form einer Kugel hat.



Schnee-Stelen

Aufgabe: Jede Gruppe bekommt ein Abwasserrohr und hat die Aufgabe, innerhalb der festgelegten Zeit möglichst viele Stelen aus Schnee herzustellen. Dabei muss Schnee in das Rohr eingefüllt und so stark verdichtet werden, dass der Schnee anschließend als „Schnee-Stele“ aus dem Rohr geschoben und senkrecht stehend auf dem Boden aufgestellt werden kann.

Hinweise: Wichtig ist, dass der Schnee möglichst stark und vor allem gleichmäßig während dem gesamten Einfüllen verdichtet wird. Dazu kann jeder Gruppe ein Schieber (kreisförmige Holzscheibe, mit etwas geringerem Durchmesser als das Rohr, die mit einer Schraube am Ende eines stabilen Besenstiels befestigt wird) zur Verfügung gestellt werden. Desto längere und dünnere Rohre verwendet werden, desto schwieriger wird es. Geeignet und preiswert im Baumarkt zu erhalten sind Rohre mit einer Länge von 1 m und einem Durchmesser von mindestens 10 cm. (>> Material 4)

Wertung: Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende der zur Verfügung gestellten Zeit (mindestens 5 Minuten, höchstens 15 Minuten) die meisten stehenden Stelen vorweisen kann. Dabei zählen nur Stelen, die mindestens 90 % der Höhe des verwendeten Abwasserrohres haben.

MATERIAL 4:

Plastik-Abwasserrohre,
Schieber aus Holz
(Bauanleitung siehe
Hinweise oben)



Schnee-Portal

Aufgabe: Jede Gruppe hat die Aufgabe, möglichst schnell ein Schnee-Portal zu bauen, unter dem die gesamte Gruppe durchkriechen kann. (>> Material 5)

Wertung: Gewonnen hat die Gruppe, die als erste vollzählig die Öffnung des Schnee-Portals durchquert hat, ohne dass das Portal eingestürzt ist.



MATERIAL 5:

evtl. Schaufeln, Eimer,
Kisten zum Transportieren des Schnees

Hinweise: Wenn das Portal einstürzt, muss weitergebaut werden und nach erneuter Fertigstellung müssen wiederum alle Teilnehmenden der Gruppe das Schnee-Portal kriechend durchqueren. Es bleibt den einzelnen Gruppen überlassen, ob sie zunächst einen Schneeberg aufschütten und anschließend ein Tunnel durch diesen graben oder zunächst Schneebausteine erstellen (oder feste Schneebrocken suchen), aus denen sie dann das Schnee-Portal zusammensetzen. Es darf nur Schnee verwendet werden, evtl. Wasser zum Vereisen; auf jeden Fall nicht verwendet werden dürfen Äste, Zweige und sonstiges Material.

Land-Art im Schnee

Unter Land-Art versteht man eine Kunst, in der das Gestalten mit Naturmaterialien in der Natur eine große Rolle spielt. Das aus dem englischen stammende Wort heißt soviel wie Landschaftskunst. Dabei werden die Kunstwerke ausschließlich aus Naturmaterialien in der Natur erstellt und am Ort ihrer Entstehung belassen. In der Land-Art wird vor allem mit Steinen, Sand, Laub, Ästen und Wurzeln, Lehm, Blüten, Gräsern, aber auch mit Schnee gearbeitet. Es können Bilder und Skulpturen und vieles andere mehr entstehen – der Fantasie der Künstler sind keine Grenzen gesetzt.

Mögliche Aufgaben:

- Baut etwas, was anschließend im Dunkel mit Teelichtern beleuchtet toll aussieht.
- Gestaltet auf einer Fläche (z. B. 1m x 1m oder auch etwas größer) ein Landschaftsbild unter Verwendung von Schnee und anderen Naturmaterialien, die ihr in der Gegend findet.



- Baut eine Fantasiefigur aus Schnee.
- Ein „Klassiker“: Wer baut den schönsten Schneemann?

Wertung: Eine Wertung ist bei „künstlerischen“ Aufgaben wegen der fehlenden Messbarkeit und dem Ermessensspielraum des oder der Bewertenden immer schwierig. Gerade Land-Art im Schnee eignet sich deswegen eher als Aktion ohne Wertung!

Klassischer Iglu

Ein weiterer „Klassiker“ im Schnee ist der Bau eines Iglus. Wegen des Zeitaufwands empfiehlt es sich hier, den Iglu als (Groß-)Gruppe gemeinsam zu bauen. (>> Material 6)

Einige Tipps zum Bau eines Iglus:

- Schneesteine aus lockerem Schnee evtl. unter Zugabe von Wasser in Kunststoffkisten oder Eimern herstellen
- aus verharschtem Altschnee können Schneesteine auch herausgesägt oder abgestochen werden
- aus Pappschnee können auch Bälle als Bausteine gerollt werden
- mit einer Schnur und Stöcken einen Kreis mit höchstens 3 m Durchmesser markieren
- Kreisfläche feststampfen
- Steine schichtweise versetzt aufeinandersetzen
- Eingang freihalten (ca. 70 cm bis 80 cm)
- Iglu nach oben und zur Mitte hin verjüngend hochbauen
- Fugen mit Schnee, der ggf. etwas mit Wasser getränkt wurde, verschließen
- als Schlusssteine eine Schneeplatte verwenden, evtl. als Hilfsmittel ein Leintuch oder Dachlatten verwenden
- mittels brennender Kerzen können die Innenwände des Iglus verfestigt werden, in dem diese glasiert werden

MATERIAL 6:

Wasser, Sägen (Fuchsschwanz), Spaten, Schaufeln, Bretter/Latten, evtl. Kerzen (zum Glasieren der Innenwände), Maurerkellen (zum Verfugen)





- falls eine Übernachtung im Iglu vorgesehen: unbedingt am inneren Iglurand einen Kältegraben ziehen, damit in diesen die kalte Luft während der Nacht absinken kann

Alternativ kann auch zunächst ein großer Schneehaufen aufgeschüttet werden, der dann anschließend ausgehöhlt wird.

Tip: Nach der Fertigstellung des Iglus dort den Abschluss der Gruppenstunde gestalten. Das gemeinsame Sitzen im Iglu ist gemeinschaftsfördernd und schafft einen ruhigen Rahmen für eine Abschlussandacht, aber auch für ein gemütliches Zusammensein bei einem warmen Getränk und einem kleinen Imbiss.

Anregungen zur Verkündung

Alles schneeweiß – vom Geheimnis schneebedeckter Landschaften

Mögliche Bibeltexte: „Entsündige mich mit Ysop, dass ich rein werde; wasche mich, dass ich schneeweiß werde. ... Schaffe in mir, Gott, ein reines Herz, und gib mir einen neuen, beständigen Geist.“ (Ps. 51, 9+12)

„Wenn eure Sünde auch blutrot ist, soll sie doch schneeweiß werden, und wenn sie rot ist wie Scharlach, soll sie doch wie Wolle werden.“ (Jes. 1, 18) (vgl. auch Jes. 44, 22: „Ich tilge deine Missetat wie eine Wolke und deine Sünden wie den Nebel. Kehre dich zu mir, denn ich erlöse dich.“)

Leitgedanken:

- Vergebung ist möglich!
- Vergebung verändert – macht neu!
- Menschen können Reines verunreinigen (Schnee dreckig machen ...), Gott macht Unreines rein

Mögliche handlungsorientierten Aktionen ergänzend zur Verkündung:

- schneebedeckte, unberührte Landschaft betrachten
- alleine oder als Gruppe gemeinsam ein Stück durch eine schneebedeckte, unberührte Fläche gehen





Schnee, Schneeflocken – vom Geheimnis himmlischer Geschenke

Möglicher Bibeltext: „... Denn meine Gedanken sind nicht eure Gedanken, und eure Wege sind nicht meine Wege, spricht der HERR, sondern so viel der Himmel höher ist als die Erde, so sind auch meine Wege höher als eure Wege und meine Gedanken als eure Gedanken. Denn gleichwie der Regen und **Schnee vom Himmel** fällt und nicht wieder dahin zurückkehrt, sondern feuchtet die Erde und macht sie fruchtbar und lässt wachsen, dass sie gibt Samen zu säen und Brot zu essen, so soll das Wort, das aus meinem Munde geht, auch sein: Es wird nicht wieder leer zu mir zurückkommen, sondern wird tun, was mir gefällt, und ihm wird gelingen, wozu ich es sende.“ (Jes. 55, 6-13, schwermptmlig V. 8-11)

Leitgedanken:

- Gott sorgt fr uns
- Gott schenkt uns mehr als wir brauchen
- Gottes Frsorge ist komplett – „all inklusive“ – auch wenn ich dies manchmal nicht verstehe, weil er weitersieht!

Mgliche handlungsorientierten Aktionen ergnzend zur Verkndigung:

- Schneeflocken oder Schneekristalle betrachten, am besten (auch) mit der Lupe
- bei Schneefall Spaziergang machen oder Schneefall von einem Unterstand aus beobachten

Hinweis auf Schneespiele

Mit Schnee kann man nicht nur kreativ gestalten, sondern auch prima spielen. Im Steigbgel 279 (Januar/Februar 1997), ab Seite 13 sind einige Schneespiele zusammengestellt, die sich auch ergnzend zu den vorgenannten kreativen Aufgaben eignen. Entsprechendes gilt fr das im Steigbgel 323 (Januar-Mrz 2007), ab S. 59, verrffentlichte Gelndespielidee einer Schatzsuche im Schnee. Beide Artikel stehen unter www.der-steigbuegel.de zum Download bereit.

Andreas Lmmle, Notar, Altensteig

ist fasziniert von der Genialitt einer Schneeflocke, erholt sich sehr gerne in schneebedeckten Landschaften und lsst sich immer wieder berraschen, was man mit Schnee alles machen kann.

Cosmopaper

Eine Rakete hebt ab

Vorbereitungszeit: 1 Stunde

Zielgruppe: Jungen (und Mädchen)
zwischen 11 + 16 Jahren

Gruppengröße: 5 Teens + Mitarbeitende

Dauer: 1 ½ Stunden mit Rakete
starten lassen

Besondere Hinweise: Nie über die gespannte Rakete beugen und nie auf Menschen, Tiere und Gegenstände zielen. Nur im Freien verwenden.

Bau einer Papierrakete mit Startrampe

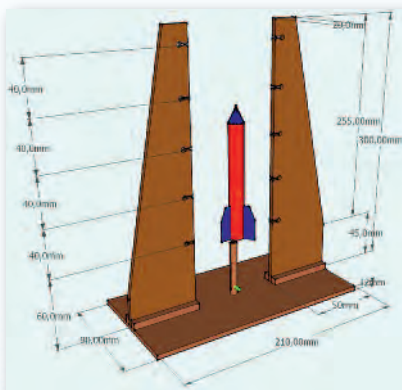
Eine richtige Rakete zu bauen ist der Traum jedes Jungen zwischen 11 und 16 Jahren. Mit dieser Rakete wird der Traum Wirklichkeit ... Durch die gespeicherte Energie im gespannten Gummi fliegt die Rakete bis zu 20 Meter in die Höhe. Es kann mit mehreren und verschiedenen starken Gummis experimentiert werden, bis das beste Ergebnis erreicht wird.

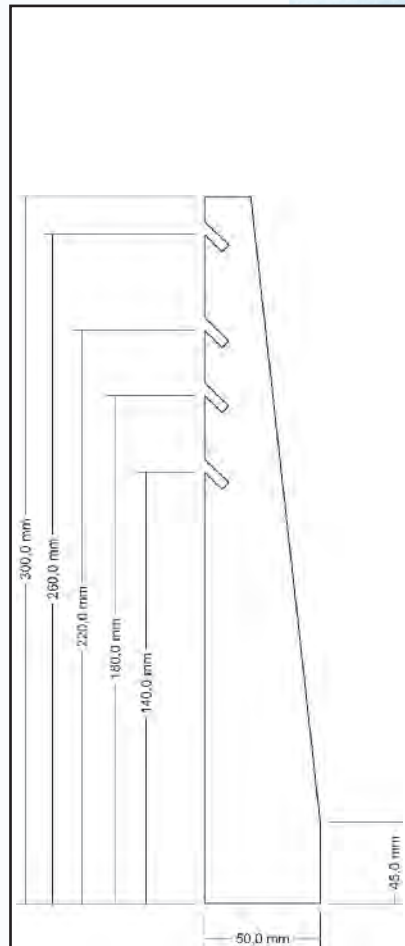
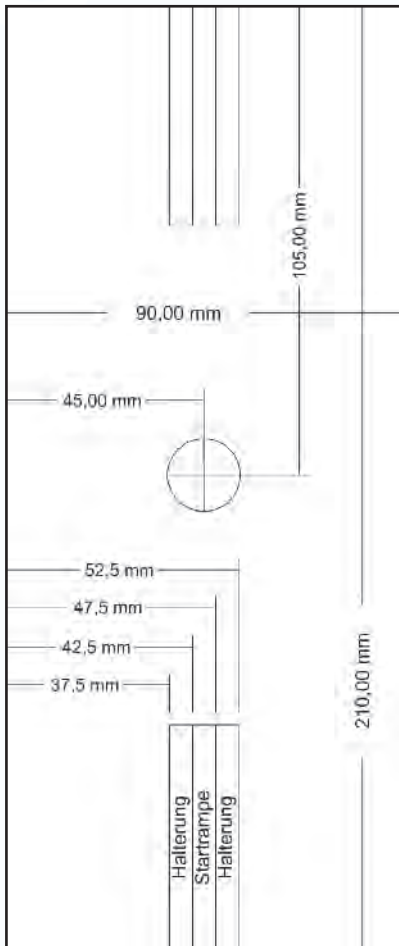
Material für 1 Rakete

- Leimholz 300x200x5 mm
- Rundholz 90x16 mm
- Perle 12 mm
- Vierkantholz 200x5x5 mm
- Haushaltsgummis
- 1 Blatt 120 Gramm Papier
- Tesafilm
- Heißkleber

Werkzeug

Stichsäge, Laubsägen, Heißklebepistole, Schmirgelpapier, Kreissäge für Mitarbeiter (um das Holz vorzusägen).





Die Bauanleitung

Bau der Startrampe

Grundplatte und Seitenteile am besten fertig gesägt und gebohrt mitbringen und verteilen.

In einem ersten Arbeitsschritt werden die Schlitz für die Gummis auf die Seitenteile, die Klebeflächen auf die Grundplatte und die Abstände auf das Vierkantholz gezeichnet.



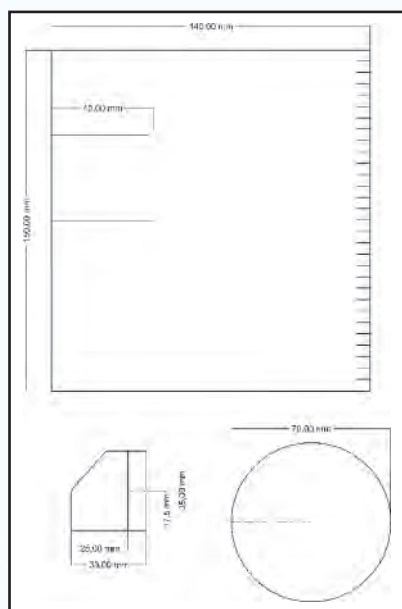
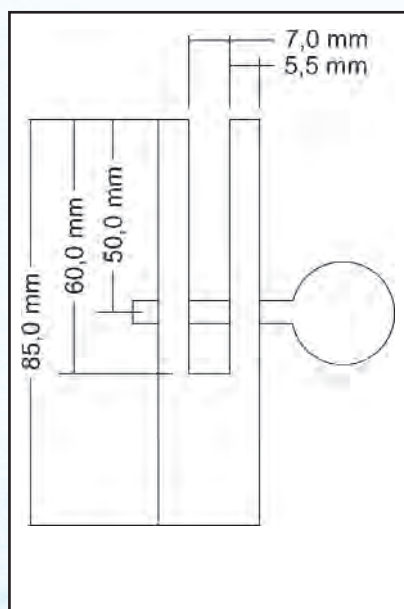
Nun die Vierkanthölzer (50x5x5 mm) 4x absägen und die Schlitzte für die Gummis aus den Seitenteilen aussägen. Nach dem Sägen alle Holzteile abschleifen, nach dem Abschleifen die Seitenteile und die Vierkanthölzer mit Heißkleber auf die Grundplatte kleben.

Bau des Auslösemechanismus

Dies ist das Herzstück der Rakete. Ein 16 mm Rundholz auf die Maße in der Zeichnung sägen. Aus dem Rundholz einen 7mm breiten Schlitz 60 mm tief heraus sägen, dazu am besten das Rundholz mit einer Schraubzwinge am Tisch festklemmen. Bei 50 mm ein 7 mm Loch bohren und den Auslösemechanismus in das Loch in der Grundplatte kleben. In das 7 mm Loch kommt ein 6 mm Rundholz, auf dessen Ende eine Holzperle geleimt ist.

Bau der Papierrakete

Ein 120 Gramm Papier auf 150x140 mm zuschneiden, auf ein 16 mm Rundholz rollen und mit Tesafilm festkleben. Nach dem Rollen die Rakete unten dreimal





45 mm für die Flügel einschneiden und oben alle 2 mm, 5 mm tief einschneiden, damit die Spitze darauf geklebt werden kann.

Den Kreis und die Flügel ebenfalls aus 120 Gramm Papier ausschneiden. Die Flügel an der gestrichelten Linie einschneiden und nach hinten klappen. Die Flügel nun von hinten in die drei Schlitzte der Rakete schieben und festkleben. Unten um die Rakete noch etwas Tesafilm kleben, so dass die runde Form der Rakete wiederhergestellt ist. Zum Schluss noch den Kreis bis zur Mitte einschneiden und zu einer Spitze einrollen und mit Tesafilm auf die Rakete kleben.

Start der Rakete

Einen oder mehrere Haushaltsgummis in die Schlitzte der Seitenteile einhaken und nach unten in den Schlitz des Auslösemechanismus stecken. Sind die Gummis ganz unten, wird das Rundholz mit der Perle in das Loch gesteckt und die Gummis werden losgelassen.

Zum Starten das Rundholz aus dem Loch ziehen und die Grundplatte dabei festhalten.

DOWNLOAD:

Alle Skizzen
und Baupläne
unter www.der-steigbuegel.de

Weitere Ideen

von Ronnie Berzins findet ihr auf seiner Homepage:
<http://sites.google.com/site/ronnieberzins/>

Ronnie Berzins, Jugendreferent, Untermünkheim

Basteln ist meine ganz große Leidenschaft und mit dieser Rakete ist ein Traum in Erfüllung gegangen ...

Auf Draht! Kerzenständer...

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: Variabel
Vorbereitungszeit: Zeit für den Einkauf
Dauer: Ab 60 Minuten

Besondere Hinweise: Da der Draht schon mal pieksen kann, ein Pflaster zur Hand haben.

Schöne Dinge aus Metaldraht

Mit verschieden starkem Draht könnt ihr originelle, filigrane Kerzenständer, Schalen, Körbe, Gehänge, Dekorationsstücke biegen und mit Perlen oder Steinen schmücken. Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Als Einstieg und für Anfängerinnen und Anfänger eignet sich ein Tee-licht-Stecker:

- Neun Drahtstäbe eng zusammenlegen, das Bündel in der Mitte mit Blumendraht fest zusammenbinden (5 bis 6 Runden), die Enden des Bindedrahts kurz abschneiden oder nach innen schieben.
- Dasselbe nach 10 cm noch einmal.
- Direkt nach der zweiten Abbindung die Drähte wie zu einem Stern gleichmäßig auseinanderbiegen.
- Nun mit dem Flechten beginnen: Bindedraht-Anfang in die Sternmitte stecken und den „Boden“ flechten. Hat er den richtigen Durchmesser, die Stäbe nach oben biegen





und weiter flechten (ggf. das gewünschte Glas umflechten, damit die Form gleichmäßig wird).

- Das Drahtende des Bindedrahts parallel zu einem Stab in das Geflochtene stecken.
- Die Drahtenden der Stäbe nach Wunsch kürzen und mit der Rundzange in Form bringen.

Varianten

Perlen einarbeiten (sowohl auf die Stäbe als auch auf den Bindedraht möglich), Geflecht eng, locker oder mit Abständen, evtl. Drahtstab vor dem Weiterflechten einmal umwickeln.

Die Verwendung von Murmeln oder Steinen z. B. im Fuß eines Kerzenständers erfordert etwas Geduld.

Ideen für Einsteigerinnen und Einsteiger

Teelicht-Stecker oder „Drahtturm“ als Deko-Element (eine langgezogene Spitztüte flechten, die Drahtenden der Stäbe nach Wunsch biegen (z. B. klei-





ne Spirale), dann die Tüte leicht in sich drehen, also eine Hand dreht ein Ende nach links, eine Hand dreht das andere Ende nach rechts, schon bekommt sie die gewünschte Biegung.

Ideen für Fortgeschrittene

Kerzenständer, Schale



Material

- Drahtstäbe (40 cm lang, 1,4 mm stark)
- Blumenbindedraht (Farbe nach Wunsch)
- ggf. Perlen, Murmeln, Steine
- Drahtschneide- und Rundzangen
- Den Draht bekommt man in Bastelläden oder beim Gärtner

Sabine Rist, Dipl. Sozialpädagogin und Gemeindediakonin, Wannweil

Sie ist in der Erwachsenenbildung tätig.

Keltenschach

Bau- und Spielanleitung

Zielgruppe: Jugendliche jeden Alters
Gruppengröße: egal
Vorbereitungszeit: Material besorgen

Dauer: je nach Technik mind. 45 Minuten
Besondere Hinweise: Kann auch im Rahmen von Schulprojekten durchgeführt werden

In Schottland entdeckt – für den Steigbügel aufbereitet

Das Spiel aus der Eisenzeit wurde im Dunadd Fort im Westen Schottlands südlich der Stadt Oban bei Dun Chonallaich gefunden. Dunadd Fort ist ein kegelförmiger Hügel, der seit der Eisenzeit besiedelt ist. Später war es der Sitz der frühen schottischen Könige von Dal Riata, vom 5. bis zum 10. Jahrhundert ein Zentrum der Herstellung feiner Metallarbeiten.



Material

- Einen Spielplan mit 36 quadratischen Feldern
- 1 grüner Stein
- 8 weiße Steine
- 16 rote Steine

Der Spielplan

Den Spielplan stellen wir am besten aus Leder her, auf das der Spielplan aufgezeichnet wird. Authentischer sieht es natürlich aus, wenn wir die Spielfelder mit Punzierungswerkzeug einschlagen.



Wenn wir das Leder rund gestalten, entlang der Rundung eine gerade Anzahl Löcher einstanzen, durch die Löcher gegenläufig zwei Lederriemen ziehen und diese am Ende verknoten, dann lässt sich das Spielfeld zu einem Beutel zusammen ziehen in dem wir die Steine und die Spielanleitung unterbringen können. Achtung: die Lederriemen müssen lange genug sein, damit sich das Leder zum Spielen auch flach auslegen lässt.

Die Spielsteine

Wer die eigenen Spielsteine selbst herstellen möchte, kann das auf ganz unterschiedliche Art und Weise tun:

- 25 Steine ähnlicher Größe suchen und in den angegebenen Farben anmalen (Acrylfarbe)
- Von einem Besenstiel 25 dünne Scheiben sägen und ebenso anmalen
- Aus weißem und roten Ton (lufttrocknend) die Spielfiguren formen und eine spezielle Figur für den König.



Spielregeln

Zwei Jugendliche treten gegeneinander an: ein Verteidiger und ein Angreifer.

Der Spielbeginn

Der Verteidiger erhält den grünen Stein (König) und die weißen Steine (Verteidiger). Der andere Spieler erhält die roten Steine (Angreifer).

Der grüne Stein wird auf die zentrale Kreuzung gesetzt, die Verteidiger auf die acht benachbarten Kreuzungen.

Der Angreifer darf seine 16 roten Steine auf Kreuzungen seiner Wahl entlang der äußeren Kante platzieren.



Die Spielzüge

Die Steine können in alle Richtungen entlang der Linien gezogen werden, immer von einer Kreuzung zur nächsten. Der Verteidiger beginnt, indem er einen beliebigen weißen Stein nach außen zieht. Danach zieht der Angreifer einen roten Stein, entweder nach innen oder – wenn möglich – auch zur Seite. Die Spieler ziehen ihre Steine abwechselnd.

Steine schlagen

Ein Stein kann geschlagen werden, wenn der Gegner darüber hinweg auf eine freie Kreuzung springen kann. Der Stein wird dann aus dem Spiel genommen. Sofern sich die Möglichkeit bietet können auch mehrere Steine nacheinander geschlagen werden, wenn Kreuzungen zwischen den Steinen frei sind. Wenn der Verteidiger einen weißen Stein bis zur Kante ziehen kann, so darf er einen geschlagenen Stein wieder an beliebiger Stelle ins Spiel zurücksetzen.

Spielende

Der Angreifer hat gewonnen, wenn er den König schlagen kann, der Verteidiger, wenn es ihm gelingt, den König bis zum Spielfeldrand zu ziehen.

Walter Engel, Schulleiter einer Sonderschule für Körperbehinderte, Rottenburg

entdeckte das Spiel als Leiter einer integrativen Freizeit in einem Keltenmuseum in Schottland.

Tiramisu-Battle

Zielgruppe: Teenies in Gruppen,
auf Freizeiten,
an Konfitagen...

Gruppengröße: 5 bis 25 Jugendliche

Dauer: 90 bis 120 Minuten
(siehe „Zeitstruktur“)

Vorbereitung: überschaubar (siehe Text)

Gaumenfreuden der besonderen Art

Es ist „in“, sich ein Battle zu liefern – früher hieß das Wettkampf oder Kräfteressen. Gebattelt wird zum Beispiel im Sport oder auch in der Popszene. Warum sollte es nicht mal ein kulinarisches Battle geben?

Mehrere Kleingruppen treten im Tiramisu-Battle gegeneinander an. Jede Gruppe bereitet ein anderes Tiramisu nach Rezept zu, und am Ende wird gekostet, welches Tiramisu am besten schmeckt. Da kann man fast nur gewinnen: zuerst in lustiger Atmosphäre gemeinsam kochen und dann auch noch gemeinsam schlemmen – welch ein Gewinn für den Gaumen...



Hier liegen fünf verschiedene Tiramisu-Rezepte vor, pro Rezept kann man vier bis fünf Personen beschäftigen. Bei kleineren Teilnehmerzahlen einfach weniger Rezepte auswählen, bei sehr vielen Jugendlichen einfach die vorhandenen Rezepte mehrfach austeilen oder nach weiteren Tiramisu-Varianten suchen (z. B. Beeren-Tiramisu, Sommer-Tiramisu, Lebkuchen-Tiramisu...).

Die Vorbereitungszeit ist sehr überschaubar: nur die Rezepte kopieren und die Zutaten besorgen, außerdem muss die Ausrüstung noch überprüft werden, d.h. sind genügend Schüsseln, Auflaufformen, Rührgeräte etc. vorhanden.



Die Zeitstruktur

Die Herstellung eines Tiramisus beträgt 15 bis 30 Minuten. Die Zeit, die gespart wird, da mehrere Personen gleichzeitig am Rezept arbeiten, wird andererseits wieder benötigt, weil die Jugendlichen in ihren „Küchenfertigkeiten“ oft noch nicht so organisiert sind.

Nach der Herstellung des Tiramisus muss es unbedingt in den Kühlschrank und sollte mindestens 45 Minuten ruhen und durchziehen – die

wahren Tiramisu-Kenner raten eher zu zwei bis drei Stunden oder sogar einem ganzen Tag. Da dies nur auf einer Freizeit leistbar ist, wird das Tiramisu sicher auch schmecken, wenn man es nach 45 Minuten Ruhezeit kostet.

Hinweis: die 45 Minuten Pause nicht vergessen, in der das Tiramisu ruht. Kann zum Spülen verwendet werden, zum Reden, für eine Spielrunde, für Singen und Andacht...



Material

Siehe bei den Rezepten, außerdem pro Tiramisu-Gruppe ausreichend Schüsseln, Rührgeräte, Auflaufformen etc. Ist z. B. nur ein Rührgerät vorhanden, zieht sich die Herstellung zeitlich sehr in die Länge.

Besondere Hinweise

- Kein Kabapulver verwenden, sondern richtigen Kakao!
- Alle Rezepte sind wegen der Salmonellen-Gefahr bei Tiramisu ohne Ei.
- Zum Teil ist auch Amaretto im Rezept angegeben, kann aber alles auch komplett ohne Alkohol zubereitet werden.
- Wer es ganz edel machen möchte, der besorgt anstatt der obligatorischen Auflaufformen kleine hohe Glasschälchen, in die das Tiramisu portionsweise geschichtet wird. Ist zeit- und spülaufwändiger, wirkt aber natürlich auch sehr edel in den Einzelportionen. Gut geeignet sind hierfür zum Beispiel die einfachen IKEA-Teelichtgläser.



Apfelmus-Tiramisu

125 ml Milch
100 g Zucker
100 g Löffelbiskuits (man braucht
etwas mehr Biskuits)
4 EL Apfelsaft

1 Glas Apfelmus
250 g Magerquark
250 g Mascarpone
200 g süße Sahne
1 Prise Kakaopulver

**ZUBEREITUNGS-
ZEIT:**
ca. 15 Minuten

Eine große flache Form wird mit Löffelbiskuits ausgelegt. Anschließend mit Apfelsaft beträufeln und das Apfelmus darauf verteilen. Den Magerquark mit Mascarpone, Milch und Zucker verrühren. Sahne steif schlagen und unterheben. Die Quarkcreme über das Apfelmus streichen, dann die Speise kühl stellen und durchziehen lassen. Vor dem Servieren mit Kakao bestäuben.

Pudding-Tiramisu

1 Päckchen Vanillepuddingpulver
140 Gramm Zucker
250 ml Milch (fettarm)
200 Gramm Speisequark
(Magerstufe)
2 reife Bananen
4 Esslöffel Orangensaft
2 Teelöffel Honig
100 Gramm süße Sahne
24 Löffelbiskuits (ca. 160 g)
2 Tassen kalter Kakao
etwas Kakaopulver



**ZUBEREITUNGS-
ZEIT:**
ca. 25 Minuten

Den Vanillepudding wie angegeben zubereiten, allerdings nur mit 250 ml Milch und 40 g Zucker. Dies ergibt einen ganz dicken Pudding. Den Pudding beiseite stellen und mit einer Folie abdecken, so bildet sich keine Haut.

Dann den Magerquark, den restlichen Zucker, die Bananen, den Orangensaft und den Honig mit einem Rührgerät kräftig verrühren. Schließlich nach und nach den lauwarmen Vanillepudding unterrühren. Die Sahne steif schlagen und vorsichtig unter die Quark-Pudding-Masse rühren. Bei anderen Tiramisu nimmt man Mascarpone, die ist aber viel fetthaltiger – diese Creme hier ist eine fettarme Creme als Mascarponeersatz. Die Löffelbiskuits



auf einen flachen Teller legen und mit einem Esslöffel den (flüssigen) Kakao auf beiden Seiten über die Löffelbiskuits träufeln. Nun abwechselnd Creme und beträufelte Biskuits in eine Form schichten. Die letzte Schicht ist die Creme, die dann dick mit Kakaopulver bestreut wird. Im Kühlschrank ruhen lassen.

Kokos-Heidelbeer-Tiramisu

250 g Kokoszwieback (möglichst im Mini-Format)
 150 g Heidelbeeren
 3 EL Kakaopulver + etwas mehr zum Bestreuen
 500 g Mascarpone
 250 g Magerquark
 3 EL Honig
 4 Schokoküsse



In einer rechteckigen Auflaufform die Hälfte der Zwiebackscheiben flach auf dem Boden verteilen, große Zwiebackscheiben vorher halbieren. Die Heidelbeeren waschen, gut abtropfen lassen und die Hälfte davon zwischen dem Zwieback in der Form verteilen. Dann das Kakaopulver mit fünf Esslöffeln kaltem Wasser glatt verrühren, dann mit 1/4 l kochend heißem Wasser vermischen. Den Kakao zur Hälfte über den Zwieback und die Beeren gießen und kurz einweichen lassen. Inzwischen Mascarpone, Quark und Honig mit dem Handrührgerät möglichst schaumig schlagen. Die Schokoküsse von den Böden befreien und ganz zum Schluss rasch einrühren. Die Hälfte der Mascaronemasse auf dem eingeweichten Zwieback verstreichen. Darauf den restlichen Zwieback sowie die übrigen Beeren verteilen. Den restlichen Kakao falls nötig nochmals erhitzen und ebenfalls darüber verteilen, die übrige Mascaronemasse drüberstreichen. Das Tiramisu mit ein wenig Kakaopulver bestäuben, dann zugedeckt durchkühlen und ziehen lassen.

**ZUBEREITUNGS-
ZEIT:**

ca. 15 Minuten

Original-Tiramisu, aber ohne Ei

250 g Mascarpone
 2 Esslöffel Zucker
 1 Pck. Vanillezucker
 200 ml Sahne
 200 g Löffelbiskuits

2 Tassen Kaffee / Espresso
 2 cl Amaretto
 (kann man auch weglassen!)
 etwas Kakaopulver



Mascarpone mit Zucker, Vanillezucker und ggf. Amaretto verrühren. Dann die Sahne steif schlagen und unterheben. Eine Schicht Löffelbiskuits in eine Auflaufform geben und diese mit Kaffee oder Espresso beträufeln, bis sie gut durchtränkt sind. Etwa die Hälfte der Mascarponecreme darauf geben. Eine weitere Schicht Löffelbiskuits darauf legen, auch diese mit Kaffee oder Espresso tränken. Den Rest der Creme darauf schichten und das Tiramisu kühl stellen. Vor dem Servieren mit Kakao bestäuben.

Früchte-Tiramisu

500 g Magerquark
½ Liter Joghurt mit Früchten
120 g Zucker
1 Pck. Vanillezucker
Zitronensaft
2 Pack Löffelbiskuit
Obst nach Wahl
Orangensaft
Kakaopulver



Magerquark, Joghurt, Zucker, Vanillezucker und Zitronensaft verrühren. Die Löffelbiskuit kurz in Orangensaft eintauchen und anschließend in eine Auflaufform eine Lage einschichten. Das frische Obst kleinschneiden und eine Obstschicht auf die Löffelbiskuits geben. Diese mit drei Viertel der Creme bestreichen, mit Löffelbiskuit abdecken, die restliche Creme darüber verteilen und mit Kakao bestreuen. Anschließend in den Kühlschrank stellen.

ZUBEREITUNGS- ZEIT:

ca. 25 Minuten
(bei frischem Obst)

HINWEIS:

Kein Kabapulver
verwenden, sondern
richtigen Kakao!

Wenn man den Nachtisch am Vortag zubereitet, zieht er schön durch und schmeckt noch viel besser. Vielleicht eine Chance für eine Aktion auf einer Freizeit oder beim Schullandheim-Aufenthalt...

Sybill Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

mit einer ausgeprägten Leidenschaft für alle Tiramisu-Variationen, die sich träumen lassen.

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); Engel (40); Berzins (52, 53, 54); Rist (56, 57, 58); Volz (59)
www.fotolia.de: igorfp (4); Korovljevic (6);
airmaria (7); anderssehen (8); Arndt (9); Vi-
dady (10); Schweitzer (12); srphotos (13);
ToGoPhoto (14); Photo SG (15); JohnKwan
(16); Damkier (17); .shock (18); Andreas P
(20); Soares (22); Teichmann (23 oben);
lightpoet (23 unten); livestockimages (24
links); Ihlenfeld (24 rechts); Graccus (25);
RioPatuca (26); Losevsky (28); forelle66 (30);
BK (32); Arnehh (34); kilukilu (35); Ka-
ljikovic (36); elmgrover (37); Dykha (38);
Babenko (39); rook76 (42); Tilly (44); Jo-
hannes (45); sparkia (47); Riva (48); Rita J.
(49); Mindwalker (50); Tueksta (60); sosu-
ke 8 (62); VRD (63); photocrew (64); wnuk
(65); Bonn (66)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart, www.fredpeper.de

Satz:

d'Werbung, Gerold Dreßler, Schorndorf

Druck: PPINTEC OFFSET > medienhaus >
Kassel



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

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Nicole Hauser, Katja Heimann,
Gottfried Heinzmann (Hg.)

Lautstark

Andachten zu Rock- und Pop-Musik

ca. 124 Seiten, kartoniert

9,95 €

Marie hört Hip-Hop. Hannes steht auf heftigen Rock. Tobi mag Popmusik. Und Pia liebt romantische Singer/Songwriter. Musik drückt Lebensgefühl aus.

Musik bewegt, begeistert, berührt. Musik definiert die Lebenswelt von Jugendlichen. Und Musik steckt auch voller Inhalt – genau da setzt „Lautstark“ an.

In „Lautstark“ sind die Autoren einzelnen Liedern auf den Grund gegangen. Herausgekommen sind 53 Andachten, die vorgelesen oder als Vorlage für eigene Andachten verwendet werden können.

Praktische Themenregister und eine Einteilung in die verschiedenen Musikstile helfen dabei, Marie, Hannes, Pia und Tobi die passende Andacht zu liefern.



Erscheint im Februar 2012

Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

Haeberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel. 07 11 / 97 81-410, Fax: 07 11 / 9781-413
buchhandlung@ejw-buch.de, www.ejw-buch.de