

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

Pfingsten – rund ein Drittel der Deutschen wissen, dass dieses Fest etwas damit zu tun hat, dass die Jünger den Heiligen Geist erlebt haben. Die restlichen zwei Drittel schwanken zwischen völliger Ahnungslosigkeit, der Himmelfahrt Jesu oder der Geschichte, als Mose von Gott die 10 Gebote erhält.

Pfingsten erzählt, was passiert wenn Gottes Geist uns berührt. Es verändert sich etwas in unserem Leben. In der Bibel lesen wir, wie aus ängstlichen und verstörten Jüngern mutige Zeugen werden.

In der ersten Bibelarbeit gehen wir der Frage nach, was unseren Glauben lebendig und authentisch macht. Es geht aber auch darum, wie wir mit Jugendlichen darüber ins Gespräch kommen und ihnen einen Zugang zum Pfingstfest eröffnen können. In diesem Sinne wünschen wir mutmachende Gespräche und spannende Entdeckungen – bei uns und mit den Jugendlichen.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam

Heike Vatz



Zugangscod e Homepage

Auf www.der-steigbuegel.de können Sie den internen Bereich mit folgendem Zugangscod e nutzen (das Passw ord ändert sich mit jedem Heft):

Benutzernam e: **Jugendarbeit** Passw ord: **Pfingsten**

Pfingsten – Da geht was!

Zielgruppe: 13- bis 19-Jährige
Gruppengröße: für große und kleine
Gruppen
Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten

Dauer: 30 bis 45 Minuten
Besondere Hinweise: Elemente lassen sich
auch für Andachten
verwenden

Eine Bibelarbeit darüber, was unseren Glauben lebendig macht

Das Pfingstfest ist ein kirchliches Fest, das ein wenig untergeht zwischen den großen Festen Weihnachten und Ostern. Umfragen zeigen immer wieder, wie wenig Menschen noch was mit Pfingsten anfangen können: Rund ein Drittel der Deutschen wissen, dass Pfingsten etwas damit zu tun hat, dass der Heilige Geist auf die Jünger herabgekommen ist. Die restlichen zwei Drittel schwanken zwischen völliger Ahnungslosigkeit, der Auferstehung oder Himmelfahrt Jesu und der Geschichte, als Mose die 10 Gebote erhält.

Wenn wir die Pfingstgeschichte in der Bibel lesen, dann entdecken wir: Pfingsten erzählt davon, was „geht“, wenn Gottes Geist unser Leben berührt. Da werden aus Angsthasen mutige Jesusnachfolger, aus Nixblickern werden Menschen, die plötzlich verstehen, um was es im Glauben an Jesus geht. Und darum kommt es darauf an, dass es heute in unserem Leben Pfingsten wird: Dass Gottes Geist unser Herz berührt. Dann „geht was“ in unserem Leben und unserem Glauben!



BIBELTEXT:

Apostelgeschichte 2



Theologische Gedanken

Die Bezeichnung „Pfingsten“ leitet sich vom griechischen Wort für „fünfzig“ (pentekoste) ab und meint „fünfzig Tage nach Ostern“. Das christliche Pfingstfest geht auf das jüdische Wochenfest zurück, das fünfzig Tage nach dem Passafest gefeiert wurde. Die Apostelgeschichte erzählt im zweiten Kapitel, dass sich die wohl noch ziemlich verängstigten Jünger nach der Auferstehung und der Himmelfahrt von Jesus in Jerusalem im Haus eines Jesusnachfolgers trafen. Am Wochenfest waren Juden aus vielen verschiedenen Ländern in Jerusalem. Dann geschieht etwas Erstaunliches: Der Heilige Geist kommt zu den Jüngern. Dies verändert ihr Leben von einer Sekunde auf die andere: Alle Angst fällt ab, sie können in fremden Sprachen sprechen und verkündigen die Botschaft von Jesus Christus.

Die Geschichte vom ersten Pfingstfest in Jerusalem zeigt uns, was Pfingsten bedeutet.

Pfingsten - Gottes Geist kommt

Zum Staunen ist das: Da stehen einfache, ungebildete Menschen auf und beginnen von Jesus zu predigen, und dazu noch in wildfremden Sprachen. Sprachen, von denen sie vielleicht nicht einmal wussten, dass es sie gibt. Aus ängstlichen Nachfolgern Jesu, die still und heimlich ihren Glauben leben, werden Menschen, die kein Blatt vor den Mund nehmen. Die Spott und Verfolgung auf sich nehmen und lieber sterben, als von diesem Jesus zu schweigen.



Nur in Bildern kann die Apostelgeschichte beschreiben, was damals geschehen ist in diesem Haus in Jerusalem. Von Feuer hören wir und von Wind. Wir können nur ahnen, dass sich im Herzen der Jünger etwas von jetzt auf nachher verändert haben muss. Wo Unsicherheit war, ist nun Mut. Weil der Heilige Geist in ihr Leben gekommen ist.

Die Pfingstgeschichte rührt an das Geheimnis, das wir „Dreieinigkeit“ nennen: Dass Gott einer ist und uns doch als Vater, Sohn und Heiliger Geist begegnet. Wenn wir in die Bibel schauen, scheint mir dabei eines wichtig zu sein: Gott ist



Vater, Sohn und Heiliger Geist zugleich. Es gibt also nicht eine göttliche Person, die sich einmal als Vater verkleidet, dann als Sohn oder als Geist. Mir persönlich hilft das Bild der Sonne, um ein wenig zu verstehen, was Dreieinigkeit meint: Die Sonne erleben wir als Sonnenball am Himmel, als Strahlen, die wir sehen können und als Wärme und Licht, die unsere Haut berühren. Alles ist Sonne und doch ist der Sonnenball etwas anderes als die Strahlen und die gefühlte Wärme. So ist Gott zugleich der allmächtige Schöpfer, der Sohn, in dem uns Gott nahe kommt und der Heilige Geist, der uns Gottes Gegenwart und Liebe erfahren lässt.

In unserer deutschen Sprache ist das Wort „Geist“ missverständlich. Weil wir vielleicht bei „Geist“ an ein Gespenst denken. Das Wort, das in der Bibel für „Geist“ verwendet wird, meint eigentlich „Windhauch“. Der Wind macht die unsichtbare Luft spürbar und erlebbar. Dass der Birnbaum vor meinem Zimmerfenster von Luft umgeben ist, das sehe ich nicht. Erst wenn der Wind die grünen Blätter bewegt, merke ich etwas von der unsichtbaren Luft, die diesen Baum einhüllt. Als Windhauch wird Gottes Heiliger Geist beschrieben, weil er uns den unsichtbaren Gott erleben und spüren lässt.

Wenn wir die Geschichte vom ersten Pfingstfest damals in Jerusalem hören, dann steigt in uns vielleicht eine Sehnsucht auf. Die Sehnsucht, dass doch auch wir Gott so machtvoll erleben können wie damals die Jünger. Es müssten ja nicht Feuerzungen sein, die uns erscheinen, aber zumindest wünschen wir uns vielleicht dieses Gefühl, dass Gottes Gegenwart unser Leben erfüllt.

Pfingsten - Aus Verzagten werden Zeugen

BIBELTEXT:

Apostelgeschichte 2, 2-4

Damals in Jerusalem waren gewiss keine christlichen Superhelden versammelt. Die Jünger waren nach dem Tod von Jesus total verängstigt. Keiner traute sich, öffentlich von Jesus zu erzählen. Denn, wenn schon Jesus getötet worden war, dann würde es seinen Anhängern nicht viel besser ergehen. Dann aber ändert sich alles. Gottes Heiliger Geist rührt die Jünger an.





Da lesen wir: „Und es geschah plötzlich ein Brausen vom Himmel wie von einem gewaltigen Wind und erfüllte das ganze Haus, in dem sie saßen. Und es erschienen ihnen Zungen, zerteilt wie von Feuer; und er setzte sich auf einen jeden von ihnen, und sie wurden alle erfüllt von dem Heiligen Geist“. Wind und Feuer sind Zeichen für Gottes Gegenwart. Gott selber kommt zu diesen Jüngern. Was mich persönlich bei der Pfingstgeschichte am meisten anrührt, ist die Beobachtung: Nur Gott kann etwas bewegen in unserem Leben. Erst als Gott die verängstigten Herzen der Jünger anrührt, gehen sie nach draußen und predigen das Evangelium. Es geht im Glauben an Jesus Christus also nicht darum, krampfhaft stark sein zu wollen und mutig den Glauben bekennen zu wollen. Vielleicht gleichen wir oft den verängstigten Jüngern vor Pfingsten. Wir mühen uns ab, „gute Christen“ zu sein. Aber am Ende ist vieles nur Krampf und vergebliche Mühe. Pfingsten zeigt uns: Es kommt alles darauf an, dass Gott etwas in unserem Leben tut. Seine Kraft macht aus verzagten Menschen Zeugen.

Pfingsten - Menschen können glauben

Der Geist Gottes zündet in unserem Leben ein Feuer an. Die Flammen, von denen in der Pfingstgeschichte erzählt wird, sind ein Bild dafür: Wenn der Heilige Geist unser Leben berührt, dann glimmt in uns das Feuer des Glaubens auf. Martin Luther sagt in seinem Großen Katechismus über den Heiligen Geist. „Weder du noch ich könnten je etwas von Christus wissen oder an ihn glauben, wenn es uns nicht von seinem Heiligen Geist ins Herz geschenkt wird“. Der Heilige Geist bewirkt es, dass wir das Wort der Bibel persönlich nehmen, dass es in unserem Herzen ankommt.

Der Geist Gottes schenkt es, dass ein Mensch an Jesus Christus zu glauben beginnt. Er öffnet die Augen des Herzens, dass wir noch mehr sehen, als nur die handgreifliche Wirklichkeit um uns herum. Es ist immer ein Wunder, wenn Menschen auf den unsichtbaren Gott vertrauen. Dass Glaube ein Geschenk ist, spüren wir vielleicht besonders auch dann, wenn der Zweifel nagt, und wir mit unserem Glauben an unsere Grenzen kommen. Dann merken wir, dass unser Glaube letztlich nicht von unserer Willenskraft getragen wird, sondern von Gott selber.

Jeder hat seine je eigene Glaubensgeschichte. Der eine hört von Kindesbeinen an die Geschichten aus der Bibel, und der Glaube beginnt unmerklich zu wachsen. Und der andere vollführt eine 180-Grad-Wende im Leben. Von jetzt auf nachher ist alles anders, weil einem Menschen plötzlich ein Licht aufgegangen ist, und er vom Heiligen Geist berührt wurde. Und doch, in jeder von unseren geradlinigen oder manchmal auch ganz schön verwickelten Glaubensgeschichten ist der Geist Gottes am Werk.



Der Heilige Geist ist es, der es bewirkt, dass das Evangelium unser Herz anrührt: Vielleicht spricht uns z. B. manchmal ein Bibelwort so an, dass wir meinen: Nur für mich ist es geschrieben.

Dass Gottes Heiliger Geist uns begegnet und uns Vertrauen zu Jesus Christus ins Herz gibt, das kann durch das Wort der Bibel geschehen. Auch in den Sakramenten – in der Taufe und im Abendmahl – begegnet er uns. Da nehme ich dieses Brot und höre das Wort: „Für dich“. Und es ist ein

Wirken des Heiligen Geistes, wenn dieses „Für dich“ dann etwas in meinem Innern anrührt: „Für dich, der du umgetrieben bist von so vielem und nicht zur Ruhe kommst.“

Wenn der Windhauch des Geistes uns berührt, dann kommt unser Leben in Bewegung. Dann ist es, als ob das Feuer des Glaubens in uns entfacht wird oder neu angefacht wird, wie ein Windstoß ein glimmendes Feuer wieder zum Brennen bringen kann.



Pfingsten – Gemeinde entsteht

Der Heilige Geist ruft Menschen zusammen. „Und als der Pfingsttag gekommen war, waren sie alle an einem Ort beieinander.“

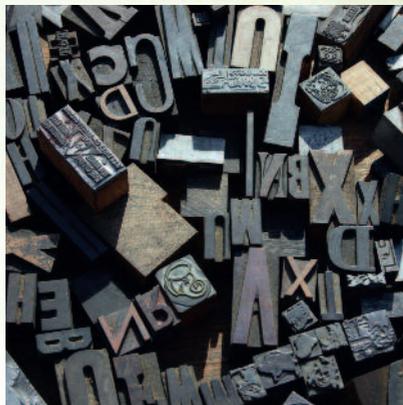
BIBELTEXT:

Apostel-
geschichte 2, 1

Alle sind sie beieinander, die an Jesus glauben. Da sind Fischer und Zöllner, ehemalige Prostituierte und Frauen reicher Männer. Was all diese Menschen verbindet und wie eine Familie sein lässt, kann in einem Wort gesagt werden: „Jesus“. Der Pfarrer Wilhelm Busch erzählte von einem Jugendmitarbeiter, der in Portugal unterwegs war. Die Adresse einer christlichen Familie hatte man ihm gegeben, um dort nach einer Übernachtung zu fragen. Portugiesisch sprach er nicht, ihm war nur aufgetragen, ein Wort zu sagen „Jesus“. Und der junge Mann klopfte nun an die Tür des betreffenden Hauses. Als ihm geöffnet wurde, sagte er nur: „Jesus“. Und wie ein guter alter Bekannter wurde er empfangen. Kein Wort Portugiesisch verstand er, nichts verband ihn mit seinen Gastgebern außer diesem einen starken Band: „Jesus“.



Im Glaubensbekenntnis bekennen wir: „Ich glaube an die heilige christliche Kirche, Gemeinschaft der Heiligen“. Gemeinschaft der Heiligen sind Christen. Nicht weil es so heilig geht. Nein, auch unter Christen menschelt es, gibt es Neid und offene oder unterdrückte Wut. Heilig sind Christen nicht aus sich selbst heraus. Heilig sind sie, weil sie zum heiligen Gott gehören. Dass damals in Jerusalem die Jünger in fremden Sprachen reden konnten, zeigt: Wo Jesus Menschen verbindet, da verstehen sie sich trotz



aller Unterschiede. Die Pfingstgeschichte ist die Umkehrung der Geschichte vom Turmbau zu Babel: Hier wurde die Kommunikation zwischen Menschen für immer gestört (sie redeten plötzlich in verschiedenen Sprachen). Pfingsten zeigt: Über alle Unterschiede und auch Unstimmigkeiten zwischen Menschen hinweg kann es etwas geben, das alle verbindet. Oder besser gesagt, es gibt einen, der alle verbindet: Jesus.

Die Jugendlichen und Pfingsten

An Pfingsten geht es darum, was den Glauben lebendig macht. Jugendliche haben meiner Erfahrung nach ein gutes Gespür dafür, ob Glaube echt ist und authentisch gelebt wird. Ich habe mich vor kurzem mit einem Mann unterhalten, der mir davon erzählte, wie er als Jugendlicher den Glauben von älteren Christen erlebt hat. „Ich habe genau gemerkt, wenn in einem Menschen der Glaube lebte und wenn einer nur fromme Sprüche nachplapperte“. Die Bibelarbeit möchte mit Jugendlichen gemeinsam entdecken, wie Glaube authentisch und lebendig sein kann und was uns als Christen über alle Unterschiede hinweg verbindet.

Die konkrete Umsetzung

Phase 1: „Pfingsten – was ist das denn?“

Ein großes Plakat mit der Aufschrift „Pfingsten“ liegt aus. Jede und jeder aus der Gruppe sagt mindestens einen Gedanken, der ihr bzw. ihm zu „Pfingsten“ einfällt (evtl. kann ein Ball zugeworfen werden, damit klar ist, wer an der Reihe ist).



Die Jugendlichen haben nun die Möglichkeit, drei verschiedenfarbige „Papier-buttons“ (z. B. in DIN A6-Größe) auf das „Pfingst-Plakat“ zu legen: Ein Button trägt die Aufschrift „Gefällt mir“, einer „Gefällt mir nicht“, einer „Verstehe ich nicht“. Anschließend können sich die Gruppenteilnehmer darüber austauschen, was ihnen an Pfingsten gefällt (vielleicht auch der Urlaub o. Ä.), was nicht gefällt oder was sie im Blick auf den Sinn des Pfingstfestes nicht verstehen.

Phase 2: „Pfingsten – was die Bibel erzählt“

Die Pfingstgeschichte wird vorgelesen („BasisBibel“ eignet sich gut). Oder sie wird von einer Bibelhörbuch-CD abgespielt (die deutsche Bibelgesellschaft bietet solche CDs an. Eure Pfarrerin oder euer Pfarrer hat sicher eine solche CD, die ihr ausleihen könnt).

Um die Jugendlichen einzubinden in dieses Hörerlebnis der Pfingstgeschichte, bekommen sie „Höraufgaben“. Dazu werden die drei Blätter um das Plakat gelegt.

Auf dem einen Blatt sind Flammen abgebildet, auf dem anderen ein großer Mund, auf dem dritten ein Herz. Es geht darum, darauf zu achten:

- Wo sind Menschen Feuer und Flamme?
- Wo können Menschen plötzlich mutig reden?
- Wo merken wir, dass in Menschen etwas lebendig wird? (Das Herz als Bild für pulsierendes und echtes Leben).

Jede und jeder Jugendliche bekommt eine Höraufgabe. Im Anschluss an die Geschichte können die Jugendlichen davon berichten, wo sie Flammen, Mund und Herz in der Pfingstgeschichte entdeckt haben.

Phase 3: „Die Pfingstgeschichte – was geht das mich an?“

a) In einem Gespräch über den Bibeltext können die Jugendlichen eigene Beobachtungen zur Pfingstgeschichte formulieren.

Eine Hilfe in dieser Gesprächsphase ist der so genannte POZEK-Schlüssel (der Bibeltext wird untersucht im Blick auf Personen, die erwähnt werden, auf den Ort, die Zeit, die Abfolge der Ereignisse und den Kern/den Sinn der Geschichte). Um die Pfingstgeschichte auf das eigene Leben zu beziehen, sollte die Gruppenleitung Fragen und Impulse ins Gespräch einbringen, wie z. B. „Wo wünschst





du dir, mehr von Gott zu erleben?“ „Was macht Glauben lebendig und echt?“ „Vielleicht hast du schon erlebt, dass dir Glaube langweilig und unecht vorgekommen ist...“.

b) Wenn es um authentischen Glauben geht, wäre es natürlich schön, wenn Mitarbeitende von eigenen Glaubenserfahrungen berichten könnten. Damit für die Jugendlichen konkret werden kann, wie der Heilige Geist auch heute wirkt. Wichtig: Diese Glaubenserfahrungen sollten vor allem authentisch und aus dem Leben gegriffen sein. Es geht nicht darum, tolle Glaubenserfahrungen aus dem „frommen Hut zu zaubern“, sondern darum, Mut zu machen, Vertrauen auf Gott zu wagen.

c) Als Veranschaulichung gestalten alle Jugendlichen eine Flamme aus Tonpapier: Auf die eine Seite wird der Name geschrieben. Auf die andere Seite können die Jugendlichen schreiben, wo sie sich wünschen, mehr von Gott zu erleben in ihrem Alltag.

Die Flammen werden auf dem Plakat mit der Aufschrift Pfingsten mit doppelseitigem Klebeband so befestigt, dass die Namen zu lesen sind. Der Wunsch ist dann verdeckt und kann von niemandem gelesen werden. Vielleicht kann das Plakat im Gruppenraum aufgehängt werden. Nach einiger Zeit (vielleicht 2 bis 4 Monaten) dürfen die Jugendlichen ihre Flamme vom Plakat abmachen und ihren Wunsch an Gott anschauen. Vielleicht ist ja etwas vom Wunsch, mehr von Gott zu erleben, in Erfüllung gegangen.

Phase 4: „Pfingsten – was bleibt hängen?“

Wenn eine Gruppe Lust auf Kreativität hat, kann eine Fotostory zur Pfingstgeschichte aufgenommen werden. In Zeiten von Digitalkamera, Laptop und Beamer können die Bilder zum Abschluss des Abends gezeigt werden.

Die Idee der Fotostory: Die Pfingstgeschichte wird in Szenen eingeteilt. Mit Hilfe von Deko- und Verkleidungsmaterial wird jede Szene gestellt und fotografiert. Bei der Vorführung könnte dann zu jeder Szene der passende Abschnitt aus Apostelgeschichte 2 vorgelesen werden.

MATERIAL:

- DIN A2-Plakat
- „Papierbuttons“ in drei verschiedenen Farben
- Bilder von Flammen, Mund und Herz
- evtl. BasisBibel oder Hörbibel
- rotes und gelbes Papier für Flammen, die von den Jugendlichen gestaltet werden
- Stifte, Scheren
- Digitalkamera, Laptop, Beamer
- Verkleidungs- und Dekomaterial für
- Fotostory

Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberifflingen

Er wohnt mit seiner Familie bei Freudenstadt. Er hätte beim ersten Pfingstfest in Jerusalem gerne durchs Schlüsselloch gespickelt, um zu sehen, wie Gottes Geist die Jünger völlig verändert hat.

Das Vaterunser in sieben Akten

Zielgruppe: 10- bis 16-Jährige
Gruppengröße: 2 bis 99
Vorbereitungszeit: je nach Abschnitt
ca. 10-30 Min.

Dauer: pro Bitte ca. 15-30 Minuten (als
Stationenlauf ca. 3 Stunden)

Besondere Hinweise: Die Aktionen können
auch weggelassen werden

Interaktive Bibelarbeit zum Vaterunser

Die Bibelarbeit ist so aufgebaut, dass die Jugendlichen nach einer kleinen „theoretischen Einheit“ Fragen zum Weiterdenken bekommen. Je nachdem, wie fit die Gruppe ist, kann auch ein Gespräch/Austausch darüber stattfinden. Im Anschluss kann der Teil des Vaterunser aktiv erfahren werden. Dies geschieht durch eine kleine Aktion. Für eine einzelne Gruppenstunde reicht für die gesamte Bibelarbeit die Zeit nicht. Sie eignet sich aber hervorragend für eine Bibelarbeitsreihe über sieben (oder weniger) Wochen. Bei größeren Gruppen bietet es sich an, die Bibelarbeit als „Stationenlauf“ aufzubauen. Dabei ist jeder Abschnitt der Bibelarbeit eine Station. Wenn die Teilnehmer die Station besucht haben, könnten die Teilnehmer den behandelten Teil des Vaterunser bekommen.



Bei größeren Gruppen bietet es sich an, die Bibelarbeit als „Stationenlauf“ aufzubauen. Dabei ist jeder Abschnitt der Bibelarbeit eine Station. Wenn die Teilnehmer die Station besucht haben, könnten die Teilnehmer den behandelten Teil des Vaterunser bekommen.

Das Gebet der Gebete! Seit über zweitausend Jahren beten es Christen. Es fehlt in keinem Gottesdienst, es verbindet Menschen weltweit. Gemeint ist das Gebet, das Jesus selbst seinen Jüngern zum Beten gegeben hat: Das Vaterunser. Doch was beten wir da Sonntag für Sonntag eigentlich? Hast du mal darüber nachgedacht, um was du Gott eigentlich bittest? Du wirst erstaunt sein:



Die Anrede: Vater unser im Himmel

Jesus suchte immer irdische Vergleiche, wenn er von Gott oder Dingen im Himmel sprach. Er sagte, dass Gott für uns wie ein liebender Vater oder auch wie eine Mutter sein will. Deine Eltern kennen dich von klein auf. Sie sind für dich keine fremden Personen, die du mit „Sie“ anreden musst. So ist es auch mit Gott - du kannst ihn einfach duzen. Er kennt dich ebenfalls von klein auf. Er beschützt dich wie ein liebender Vater.

Jesus erzählte einmal das Gleichnis vom verlorenen Sohn (Lk 15,11-32).

Es vermittelt uns, dass Gott uns immer wieder aufnimmt, auch wenn wir noch so viel Blödsinn in unserem Leben gemacht haben. So groß ist Gottes Liebe zu uns! Aber ein guter Vater legt auch Regeln für deinen Handlungsraum fest. Das macht er nicht, um dich zu ärgern, sondern damit dir nichts passiert. Vielleicht hast du dich früher darüber aufgeregt, weil deine Eltern dir bestimmte Sachen verboten haben und ziemlich wütend geworden sind, wenn du z.B. dann doch am Herd gespielt hast. Heute weißt du, dass sie dich vor Verbrennungen schützen wollten. Christen haben sozusagen zwei Väter: Einen auf der Erde, mit dem wir von „face to face“ reden können, der vielleicht manchmal auch nicht dem lieben und beschützenden Vaterbild entspricht, das Jesus meint. Und wir haben einen Vater im Himmel. Ihn können wir nicht sehen, dafür können wir mit ihm immer reden. Und das tun wir, wenn wir beten „Vater unser im Himmel“.



Fragen zum Weiterdenken:

- Welche Vorstellungen hast du von einem liebenden Vater?
- Welche Anreden für Gott kennst du?

Aktion:

Um am eigenen Körper zu erfahren, was es heißt, von einem Vater geschützt zu werden und auf Gottes Stimme zu hören, kann hier eine Vertrauensübung eingebaut werden. Am einfachsten und am ungefährlichsten ist ein Parcours, auf dem die Jugendlichen nacheinander blind geführt werden (evtl. auch nur auf Zuruf). Gott zwingt niemand! Also, wenn jemand keine Lust hat, oder sich nicht traut, dann ist das ok.

MATERIAL:

Parcours,
Augenbinden



Lobpreis: Geheiligt werde dein Name

Nach der Anrede folgt im Vaterunser ein Lob auf Gott. Ihr kennt das vielleicht von früher, wenn eure Tante zu Besuch kam, und sie bei der Begrüßung gesagt hat: „Ach, und groß bist du aber geworden!“, oder „Schöne Haare hast du aber!“. So ähnlich ist es beim Vaterunser, nur wird hier ein Wort verwendet, das alles bis in die Perfektion steigert: Heilig. Das Wort kann man mit „sehr sauber gereinigt“ oder „ganz und gar sauber“ übersetzen. Es meint, dass Gott wirklich nur gute Eigenschaften besitzt.

Jesus will uns damit sagen, dass, wenn wir beten, das Loben nicht vergessen sollen. Es hilft uns zu sehen, was Gott für uns Gutes getan hat. Außerdem erinnert es uns daran, wie gut Gott es mit uns meint.

Fragen zum Weiterdenken:

- Überlege dir, was Gott dir heute, in deinem Leben, Gutes getan hat.
- Hast du ihm dafür schon gedankt, ihn dafür gelobt?

Aktion:

Gott Komplimente machen kann man auf unterschiedliche Art und Weise. Unter anderem auch, in dem man Dankeslieder singt. Singt doch gemeinsam Loblieder.



MATERIAL:

Liederbücher, Gitarre

Wunsch: Dein Reich komme, dein Wille geschehe

Den nächsten Abschnitt des Vaterunsers kann man als Wunsch verstehen. Der Betende wünscht sich von ganzem Herzen, dass Gottes Reich hier auf der Erde entsteht und bald kommt. Wir beten, dass Gottes Königreich schon jetzt sichtbar in der Welt wird, in dem wir den Willen Gottes tun. D.h. du kannst aktiv dazu beitragen, dass schon heute Gottes Wille geschieht. Du willst wissen, was Gottes Wille ist? Denk an die 10 Gebote und lies doch mal Matthäus 5. Oder frag Gott einfach im Gebet und lass dich überraschen, wie er dir klarmacht, was sein Wille ist.



Fragen zum Weiterdenken:

Wie kann ich in der Welt mitwirken, dass Gottes Wille hier auf der Erde geschieht?

Aktion:

- Wie sieht Gottes Reich aus?
Macht euch Gedanken und gestaltet zusammen ein Plakat.
- Was wird es dort wahrscheinlich nicht geben?
- Wie sieht der Alltag aus?

MATERIAL:

Plakat und Stifte

Erste Bitte: Unser tägliches Brot gib uns heute

In der ersten Bitte des Vaterunser bitten wir um Nahrung. Jesus möchte uns damit sagen, dass es keine Selbstverständlichkeit ist, dass wir jeden Tag genug Essen auf dem Tisch haben. Wir haben heute volle Supermarktregale und haben Nahrung im Überfluss, so dass wir sogar gutes Essen wegwerfen, weil wir nicht alles essen können.

In manchen Ländern der Erde, wie z.B. in Kenia, ist dies auch heute noch keine Selbstverständlichkeit.

Indem wir diese Bitte aussprechen, bitten wir für unsere Mitmenschen in armen Ländern, dass sie genug zu Essen und sauberes Wasser bekommen.

Jesus hat viel von Essen geredet. Z.B. sagte er einmal über sich „Ich bin das Brot des Lebens“ (Joh 6,35) und an anderer Stelle gibt er den Menschen zu essen, z.B. bei der Speisung der Fünftausend. Jesus will rundum für uns sorgen, nicht nur, damit es bei uns im Magen nicht mehr grummelt, sondern, dass wir uns auch gut fühlen.



Fragen zum Weiterdenken:

- Was braucht der Mensch, was brauchst du wirklich zum Leben? (Kleidung, Nahrung, Arbeit, Bildung, Freundschaft, Liebe...)

**Aktion:****MATERIAL:**

Plakat, Stifte...
Infos von Hilfsorganisationen

Gestaltet ein Plakat mit dem, auf was ihr im Leben nicht verzichten möchtet.

Es gibt Länder, in denen Menschen nicht genug zu essen haben und hungern müssen. Vielleicht könnt ihr euch bei einer Hilfsorganisation informieren, wie ihr den Menschen dort helfen könnt. (z. B. bei Brot für die Welt – hier gibt es Bastelbögen für Sammelbüchsen)

Zweite Bitte: Vergib uns unsere Schuld, wie auch wir vergeben unsern Schuldigern

Was ist die Schuld, die uns Gott in dieser Bitte vergeben soll? Schuld bezeichnet ganz pauschal Dinge, die die Beziehung zwischen dir und Gott, aber auch zwischen dir und anderen Menschen stören. Du kennst es vielleicht, du lügst jemand in der Not an und wenn du diese Person das nächste Mal siehst hast du ein blödes Gefühl. Oder du fragst dich, ob du dich in einer Situation hättest anders verhalten sollen. Solche Gedanken können einen tief belasten. Ich kann dann abends manchmal lange nicht einschlafen, weil ich darüber nachdenke und weil ich mich schlecht fühle. Umso schöner ist es, dass Jesus gesagt hat, dass wir Gott bitten können, dass er unsere Schuld vergibt. Ich kann das, was an dem Tag schief lief vor Gott bringen und ihn bitten, dass er es wieder gut macht. Ich kann ihn auch um Verzeihung bitten, wenn ich mich nicht so verhalten habe, wie ich es mir vorgenommen habe.

Das war der erste Teil dieser Bitte, der zweite Teil ist ein Versprechen, das wir Gott geben. Jesus will, dass wir uns auch ändern und Gott nicht einfach nur bitten, dass er unsere Schuld von uns nimmt. Er will, dass wir Konsequenzen ziehen. Und in diesem Fall heißt die Konsequenz: vergeben. Und zwar so, wie Gott uns unsere Schuld vergeben hat. Wie vergibt Gott die Schuld? Er vernichtet sie, schafft sie aus der Welt und wärmt es später nicht wieder auf. Das erwartet Jesus von uns. Wir sollen den Menschen,





die uns geärgert haben, die uns angelogen haben, oder die über uns Gerüchte in die Welt gesetzt haben, vergeben. Und die ganze Sache vergessen. Und das möglichst nicht lange vor uns herschieben (vgl. Mt 5,24f.)

Fragen zum Weiterdenken:

Welche Schuld trägst du momentan mit dir herum und möchtest sie gerne loswerden? Wem solltest du vergeben?

Aktion:

Gott schafft die Schuld aus der Welt, wenn du ihn darum bittest. Als kleines Zeichen dafür, dass er wirklich die Schuld aus der Welt schafft, bekommen alle ein Blatt (oder mehrere Blätter) Klopapier und einen Filzstift. Alle haben nun Zeit für sich in Ruhe zu überlegen, welche Schuld sie vor Gott bringen möchten, damit er sie aus der Welt schafft. (ruhige Musik im Hintergrund, Kerzenlicht).

Anschließend kann jede und jeder den eigenen „Schuldzettel“ im Klo hinunterspülen (evtl. mit Kerze Atmosphäre schaffen). Man kann das Ganze auch draußen mit normalem Papier machen und die Schuldzettel dann in einem Lagerfeuer verbrennen.



MATERIAL:

WC-Papier,
Stifte, Kerzen,
ruhige Musik

Dritte Bitte: Führe uns nicht in Versuchung, sondern erlöse uns von dem Bösen

„Die zarteste Versuchung seit es Schokolade gibt“. Mit diesem Slogan wirbt seit vielen Jahren der Schokoladenhersteller mit der lila Kuh. Im Vaterunser bitten wir nicht, dass uns Gott von der Schokolade oder anderen sündigen Süßigkeiten, Lebensmitteln, Klamotten oder Sonstigem bewahrt. Sondern wir bitten Gott, dass er uns vor neuer Schuld schützt. Wir bitten ihn, dass er uns gar nicht erst in eine Situation bringt, in der wir Gefahr laufen, neue Schuld auf uns zu laden. Jesus will, dass der Mensch Stück für Stück vollkommener, d.h. ohne Schuld wird. Dies wird der Mensch hier auf der Erde nie schaffen. Der einzige Mensch, der wirklich vollkommen, also ohne Schuld, ohne einen Makel gelebt



hat, war Jesus. Jesus will also, dass wir ihm immer ähnlicher werden. Mit der „Erlösung von dem Bösen“ bitten wir Gott, dass er alles Unheil und alle Krankheit von uns abhält und wir unser Leben genießen können, ohne das „Böse“.

MATERIAL:

Plakate, Werbeprospekte, Modezeitschriften, Stifte, Scheren, Klebstoff

Fragen zum Weiterdenken:

Was ist für dich in deinem Leben eine Versuchung?

Aktion:

Gestaltet eine Collage aus Werbeprospekten und Modezeitschriften zum Thema: Was ist für mich Versuchung?

Vergewisserung: Denn dein ist das Reich und die Kraft und die Herrlichkeit in Ewigkeit

Wenn wir das Vaterunser beten, so vergewissern wir uns am Schluss, dass Gottes Zusage für uns Menschen ewig gilt. Also auch heute noch in unserer Situation. Gott will uns auch heute noch Kraft geben für unser Leben. Es zeigt auch, dass wir Menschen im Vergleich zu Gott total klein und eigentlich unbedeutend sind. Dennoch interessiert sich dieser mächtige, große und starke Gott für uns; ja, er begibt sich sogar auf Augenhöhe mit uns, in dem er als Mensch in Jesus Christus an Weihnachten vor über 2000 Jahren auf die Erde kommt.

Er ist ein Gott, der sich um uns Menschen kümmert und teilhaben will am Leben und mit dem man beten kann. Das Vaterunser oder ein freies Gebet.

Und ich habe die Gewissheit, wenn das Leben hier auf der Erde vorbei ist, dann geht es in Gottes Reich erst richtig los – bis in die Ewigkeit. Ganz konkret verspricht uns Jesus dies in Matthäus 28, 20: „Siehe, ich bin bei euch alle Tage bis an der Welt Ende“.

Fragen zum Weiterdenken:

Wann nimmst du dir Zeit für Gott? Wann redest du mit Gott? Hast du ein festes Ritual? Oder einen Ort, an dem du zur Ruhe kommst?





Aktion:

Bastelt eine Gebetskette. Dazu vier verschiedene Perlengrößen oder Farben in ausreichender Menge (pro Person ca. 2 bis 4 Stück pro Sorte) besorgen und dann auf eine bunte Schnur auffädeln. Jede Perlengröße oder -farbe steht dann für: Lob, Dank, Bitte für mich und Bitte für andere. Beim freien Gebet kann es dir eine Hilfe sein, dich zu konzentrieren, indem du entlang der Perlenkette (oder auch Armreif) gehst und dir pro Perle eine Sache überlegst, die du Gott sagen willst. Natürlich kannst du danach wieder von vorne anfangen.

MATERIAL:

Pro Person:
je 2 Perlen in
4 Größen oder
Farben, Schnur

Der Schlusspunkt: Amen

Das Amen schließt das Gebet ab. Es heißt nicht einfach: „So, fertig mit beten. Feierabend“. Sondern, es verleiht dem Gesagten, den Bitten und dem Lob einen gewissen Nachdruck. Wörtlich übersetzt heißt es „wahrlich“. Also, das was ich gesagt habe, meine ich wirklich ernst, so wie ich es gesagt habe. Amen

Lukas Golder, Theologiestudent, Tübingen

Er fand es schwer, so viel Inhalt auf so wenige Seiten zu bekommen (und konnte während des Schreibens den Versuchungen der lila Kuh nicht widerstehen).

Von Macht, Einfachheit und zwei Wölfen...

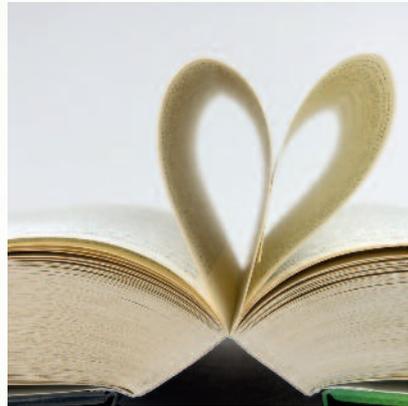
Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Dauer: 3 Minuten pro Impuls
Gruppengröße: variabel

Besondere Hinweise: Texte lassen sich gut in Andachtsimpulse einbauen

Drei Kurzgeschichten, die es in sich haben

Auf der ganzen Welt erzählen sich Menschen Geschichten. Spannende, lustige, tief sinnige. Wenn Jesus predigte nutzte er oft Gleichnisse – Geschichten, die die Menschen etwas erkennen ließ.

Auch in der Jugendarbeit haben Erzählungen einen festen Platz. Diese drei Kurzimpulse eignen sich als Gesprächsimpulse aber auch fürs Lagerfeuer oder im Rahmen einer Andacht.



Macht

Eines Tages stritten Wind und Sonne miteinander, wer von ihnen mehr Macht über Menschen habe. „Siehst du diesen Mann?“, fragte der Wind. „Ich werde ihm binnen einer Minute Hut und Mantel entreißen.“ Der Wind legte kräftig los. Aber je heftiger er pfiiff, desto fester drückte der Mann Hut und Mantel an sich. Da gab der Wind schließlich auf. Dann war die Sonne an der Reihe. Sie begann freundlich zu lächeln und zu strahlen. Und es wurde so warm, dass der Mann von sich aus bald Hut und Mantel auszog.

Nach einer Fabel von Aesop



Einfach

Auf einer Insel lebten drei fromme Frauen. Von nah und fern kamen die Menschen, um mit ihnen zusammen zu sein und zu beten. Eines Tages besuchte sie auch der Bischof. Als sich sein Schiff der Insel näherte, erwarteten ihn am Strand drei ärmliche Gestalten. „Man sagt“, begann der Bischof, „dass ihr Gott schaut. Wie betet ihr zu ihm?“ Die drei sahen ihn ratlos an. „Wir beten einfach: Wir sind drei, und du bist drei – steh und bei!“ Der Bischof war bestürzt: „Nichts sonst? Keine Vaterunser? Kein Rosenkranz? Keine Psalmen?“ So viel Unwissenheit konnte er nicht zulassen, und er fing an, ihnen das Vaterunser Wort für Wort vorzusagen. Als die drei es nachsprechen konnten, verabschiedete sich der Bischof zufrieden. Aber kaum befand sich sein Schiff wieder auf See, glaubte er seinen Augen nicht zu trauen: Hand in Hand eilten die drei über das Wasser auf ihn zu. Atemlos riefen sie: „Verehrter Herr, wir haben es vergessen! Wie geht es noch weiter nach ‚Geheiligt werde sein Name‘?“ Ergriffen warf sich der Bischof auf dem Schiff nieder und berührte die Stirn mit den Planken. „Betet so weiter, wie ihr es immer getan habt! Gott hört euch! Erleichtert verbeugten sich die drei und gingen beruhigt über die Wellen zurück zu ihrer Insel.“

Zwei Wölfe

Eine alte Indianerin saß mit ihrer Enkelin am Lagerfeuer. Es war schon dunkel geworden, das Feuer knackte, die Flammen züngelten zum Himmel. Die Alte sagte nach einer Weile des Schweigens: „Weißt du, wie ich mich manchmal fühle? Es ist, als ob zwei Wölfe in meinem Herzen miteinander kämpfen würden. Einer der beiden ist rachsüchtig, aggressiv und grausam. Der andere ist liebevoll, sanft und mitfühlend.“ „Welcher der beiden wird den Kampf um dein Herz gewinnen?“, fragte das Mädchen. Bedächtig antwortete die Alte: „Den, den ich füttere.“

Aus „Oh! Noch mehr Geschichten für andere Zeiten“

Verein Andere Zeiten, Hamburg 2010, www.anderezeiten.de
Wir danken für die freundliche Abdruckgenehmigung!

Stein um Stein

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten

Dauer: variabel
Besondere Hinweise: Mit Andachtsimpuls

Spiele und Aktionen zu Steinen

Spiele zu bestimmten Gegenständen sind reizvoll. Man kann sie mit eigener Phantasie ergänzen. Selbst wenn ähnliche Spiele in der Gruppe mit anderen Gegenständen bekannt wären (z. B. mit Münzen oder mit Tischtennisbällen), so werden sie mit dem neuen „Medium“ Stein gerne gespielt.

Diejenige Person, die den Gruppenabend vorbereitet, sollte sich die Spiele konkret aussuchen und dann die nötigen Steine suchen und mitbringen.



Wertung

Ein bewährtes und einfaches Verfahren: Bei jedem Spiel bekommt der Sieger bzw. die Siegerin die „Note“ 1, die zweitbeste Person die „Note“ 2 usw. Falls zwei Spielpersonen eine Mannschaft bilden, bekommt jedes Mitglied der Siegermannschaft wieder die „Note“ 1, usw. Die Ergebnisse werden auf einem Blatt Papier, das man am besten sichtbar im Gruppenraum anbringt, notiert. Am Schluss hat diejenige Person gewonnen und erhält einen Preis, die die geringste „Gesamtnote“ hat. Die zweit- und drittplatzierte Person sollte auch noch einen Preis erhalten. Die restlichen Mitspielenden erhalten Trostpreise.



Spiele

Spiel 1: Stein stößt auf Stein

In einer Entfernung von etwa 2,5 Metern von der Startlinie (Markierung am Boden) liegen drei kleinere Steine nebeneinander. Die Spielperson lässt einen Stein über den Boden gleiten. Dieser Stein sollte einen der drei liegenden Steine treffen und diesen möglichst nahe an die Wand befördern. Vor der Wand sind am Boden mit Kreidestrichen Zonen markiert, die 10, 20, 30 oder 40 Punkte ergeben, je nachdem, in welcher Zone der angestoßene Stein liegen blieb.

MATERIAL:

Kreide, Steine, die die Leitungsperson zur Verfügung stellt, damit gleiche Bedingungen herrschen.

Spiel 2: Welches Team fängt die meisten Steine?

Je zwei Personen bilden eine Mannschaft. Jedes Team hat sich für dieses Spiel innerhalb von fünf Minuten im Freien zwei passende Steine ausgesucht, die nicht zu groß und zu schwer sein dürfen. Die beiden Spielenden stehen sich etwa in einer Entfernung von 2 bis 3 Metern gegenüber. Die „werfende“ Person hat in der linken und rechten Hand je einen Stein und wirft beide gleichzeitig der anderen Person zu. Diese muss die ankommenden Steine mit der linken und rechten Hand gleichzeitig fangen. Wenn dies klappt, dann wirft die zweite Person die beiden Steine der ersten Person wieder zurück. Es werden pro Team die gefangenen Steine gezählt. Es gibt nun zwei Möglichkeiten der Wertung: entweder ist ein Team ausgeschieden, sobald ein Stein zu Boden fällt oder es kann mit einem Stein weitergemacht werden, jedoch noch maximal 10 Würfe (da Könner einen Stein unendlich oft fangen können).

Schön wäre es, wenn alle Teams gleichzeitig spielen könnten (gleiche Aufstellung im Gruppenraum).

Jedes Team zählt ehrlich die gefangenen Steine.

Jede Person des Teams, das die meisten Steine gefangen hat, erhält die „Note“ 1, die nächsten die „Note“ 2 usw.

Variation: Man kann natürlich vereinbaren, dass jedes Team zunächst einen Stein wirft und fängt. Danach könnte dann auf zwei Steine aufgestockt werden.

MATERIAL:

keines



Spiel 3: Der Stein-Transporter

MATERIAL:

DIN A4-Blätter,
kleine Steine

Aus einem DIN A4-Blatt stellt jede Person einen Papierflieger („Schwalbe“) her.

Vielleicht muss ein Mitarbeiter noch einmal das Falten langsam demonstrieren. Wenn alle Flugobjekte fertig sind, werden kleine Steine ausgeteilt, die in Form und Gewicht beinahe identisch sind. Die Jugendlichen müssen nun den Steingeschick auf dem Papierflieger platzieren. Von einer Markierung am Boden aus lässt jede Person ihren Flieger starten. Welcher Flieger legt die weiteste (geradlinig gemessene) Flugstrecke zurück?

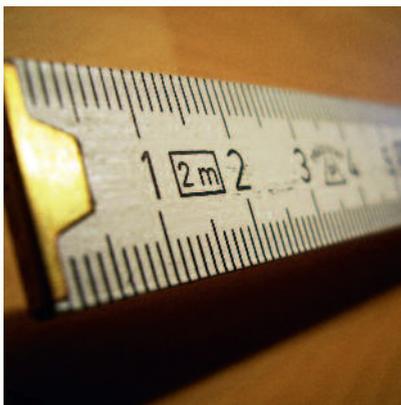


Spiel 4: Einmal umgekehrt: der langsamste Stein ist der beste!

Auf dem Boden ist eine Startlinie markiert; dann im Abstand von etwa drei Metern eine zweite Linie (Kreidestrich), die wiederum etwa einen Meter von einer Wand entfernt ist und parallel zu ihr verläuft.

Die Aufgabe ist folgende: Ein Stein muss so von der Startlinie aus angestoßen werden und über den Boden gleiten, dass er möglichst knapp hinter der zweiten Linie liegen bleibt. Wessen Stein an die Wand prallt, ist automatisch Letzter.

Es kommt also darauf an, den Stein gefühlvoll gleiten zu lassen, dass er so langsam ist, dass er nur geringfügig die zweite Linie überschreitet. Bleibt der Stein allerdings vor der zweiten Linie liegen (zu langsam!), ist damit auch nur der letzte Platz erreicht.





Hier könnten drei oder vier Personen gleichzeitig spielen. Der Abstand des Steins zur zweiten Linie wird für alle gemessen und alle merken sich ihr Ergebnis, so dass am Schluss leicht Platz 1, Platz 2, usw. festgestellt werden kann.

MATERIAL:

Kreide, Steine,
Zollstock (Meterstab)

Spiel 5: In hohem Bogen

Wieder bilden zwei Personen eine Mannschaft. Die erste Person steht auf einer Markierung am Boden. Sie wirft gefühlvoll in hohem Bogen einen Stein zur zweiten Person, die etwa drei Meter entfernt steht. Diese muss den geworfenen Stein in einem Pappbecher auffangen. Bei diesem Spiel werden z. B. vier Durchgänge gespielt, d.h. jedes Team kommt vier Mal dran. Gewertet wird die Zahl der aufgefangenen Steine.

MATERIAL:

kleinere Steine, meh-
rere Pappbecher

Spiel 6: Quiz

1. Welches Gestein besteht in der Hauptsache aus den Mineralien Feldspat, Quarz und Glimmer? (Merkregel aus dem Geographie-Unterricht: „Feldspat, Quarz und Glimmer, die drei vergesse ich nimmer“.)
2. Was wiegt (welche Masse hat) ein Würfel mit den Kantenlängen 10 cm auf 10 cm auf 10 cm, der aus Sandstein besteht (Dichte ist 2,5 Gramm pro Kubikzentimeter)?
3. Aus welchem Gestein hat Michelangelo seine berühmte Statue des David gemeißelt?
4. Gibt es Gesteinsarten, die auf Wasser schwimmen? Ja oder nein?
5. Wodurch ist die Gesteinsart „Tuff“ entstanden?
6. Wie viele Betonkugeln mit einem Durchmesser von 10 cm könnte man aus einem Kubikmeter Beton herstellen? (Volumenverlust durch Wasserverdunstung wird nicht berücksichtigt). Notfalls schätzen?
7. Aus welchem Mineral besteht Bleikristall?



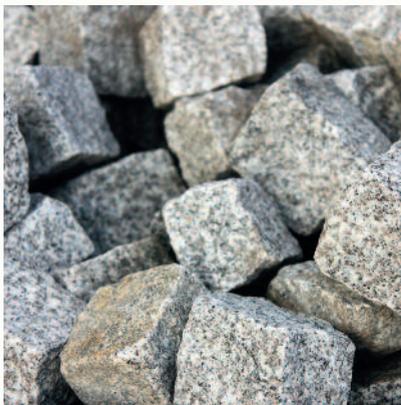
**Antworten:**

- 1) Granit
- 2) 2,5 kg
- 3) Marmor
- 4) Ja (z. B. Bimsstein)
- 5) Durch Vulkane. Tuff = Absatzgestein vulkanischer Herkunft.
- 6) Etwa 1910 Kugeln (Volumen einer Kugel: $\frac{4}{3}$ mal $3,14$ mal 5 mal 5 mal $5 = 523,6$ Kubikzentimeter. Eine Million Kubikzentimeter geteilt durch $523,6$ Kubikzentimeter ergibt etwa 1910)
- 7) Quarz

Spiel 7: Etwas für starke Frauen und starke Männer

Die Idee ist es, dass eine Spielperson einen Stein, der etwa ein halbes bis drei Viertel Kilogramm wiegt, mit waagrecht ausgestrecktem Arm so lange wie möglich festhält.

Wenn die vorbereitende Person für alle Spielpersonen gleiche Steine (evtl. Pflastersteine von einer Baufirma oder einem Landschaftsgärtner) besorgen könnte, dann könnten alle gleichzeitig spielen und man sieht sofort, wer als erster den Arm sinken lässt und wer dann am Schluss übrig bleibt.



Falls nur zwei oder drei gleiche Steine zur Verfügung stehen, muss mit einer Stoppuhr die jeweilige Zeit gestoppt werden.

MATERIAL:

Steine, Stoppuhr

Spiel 8: Der Reaktionstest

Bei diesem Spiel müssen die Bedingungen abgesprochen werden, nachdem die Leitungsperson die Aufgabe mit einem Spieler bzw. einer Spielerin vorgeführt hat.

Die Leitungsperson hält den Arm waagrecht über die Tischfläche hinaus und lässt ohne Ankündigung einen kleineren Stein von der Hand aus zu Boden fallen.



Die Spielperson kniet am Boden und versucht, den fallenden Stein etwa 30 Zentimeter unterhalb der Tischfläche aufzufangen. Die geöffnete Hand darf nicht direkt in die Falllinie gehalten werden, sondern etwas seitwärts.

Bei diesem Spiel etwa vier Durchgänge spielen. Gewertet wird die Zahl der gefangenen Steine.

MATERIAL:
Steine

Spiel 9: Steine schätzen

In einem Marmeladeglas befindet sich eine bestimmte Anzahl kleiner Steine (z. B. kleine Kieselsteine oder kleine Steine aus dem Split zum Streuen bei Eisglätte).

Jede Spielperson schätzt die Zahl der Steine in dem Glas. Wer kommt der richtigen Zahl am nächsten, wer gab den zweitbesten Tipp ab usw.?

MATERIAL:
Steine in einem Glas

Spiel 10: Steine vorsetzen

Dieses legendäre Spiel wird üblicherweise mit Mühlesteinen gespielt, jetzt nehmen wir richtige Steine.

Das Spielfeld ist die Fläche zweier hintereinander gestellter Tische. Jede Spielperson markiert mit einem Filzstift seinen Stein. Die Aufgabe ist es, seinen Stein so über die Tischfläche gleiten zu lassen, dass er möglichst nahe beim Tischende liegen bleibt. Es ist erlaubt, einen gut gelegenen Stein vom Tisch herunterzuschießen.

Die Wertung könnte so aussehen: Platz 1, Platz 2, Platz 3 ... für die beste, zweitbeste, drittbeste Spielperson. Dasselbe bei weiteren Durchgängen. Am Schluss erhält die „Note“ 1, wer die geringste Summe besitzt, „Note“ 2 für die zweitbeste Summe usw.



MATERIAL:
Zwei Tische, Steine, Filzstifte



Weitere Spiele und Ideen

- Das Spiel „Stein, Schere, Papier“ spielen lassen (immer zwei gegeneinander).
- Stein-Boccia: Ein Stein liegt am Boden. Von einer Markierung aus lässt jeder seinen Stein über den Boden rollen. Wessen Stein kommt dem „Zielstein“ möglichst nahe?
- Steine mit Inschrift versehen. Bei einem Händler für Steine, Kies und Sand habe ich gegen einen sehr geringen Preis schöne Kieselsteine geholt (Durchmesser etwa sieben Zentimeter). Die Steine wurden mit Wasser und Bürste gereinigt und dann getrocknet. In der Gruppe hat jedes Mitglied mit einem Permanent-Filzstift einen oder mehrere Steine so beschriftet: „Auf diesen Stein können Sie bauen: Jesus Christus“. (Dann kann man die Steine noch mit Klarlack besprühen und trocknen lassen).
- Stein in einen Eierkarton werfen.
- Stein trifft Glas: einen Stein mit einem Viertel eines DIN A4-Blattes einwickeln und dann auf ein Trinkglas werfen. Wer trifft das Glas? Das Glas wird nicht kaputt gehen, wenn die Steine richtig eingepackt sind.
- Kleine Steine mit zwei Zahnstochern über eine Strecke transportieren.
- Eine Walnuss zusammen mit einem geeigneten Stein in der Faust zusammen-drücken und die Nuss knacken.
- Alle spielen miteinander: Jedes Gruppenmitglied hat vier Steine. Hinter dem Rücken werden in die rechte Faust 0 oder 1 oder 2 oder 3 oder 4 Steine gelegt. Dann wird die linke Hand nach vorne gelegt, damit keine Änderungen vorgenommen werden können. Jetzt gibt jeder eine Schätzung ab, wie viele Steine nachher auf dem Tisch liegen, wenn jeder seine rechte Hand auf den Tisch legt und seine Steine zeigt.
- Bei wem funkt es? Die Gruppenmitglieder suchen im Freien Steine, die geschickt gegeneinander geschlagen, Funken erzeugen.



Andacht

Wer wälzt den Stein?

„Die Götter hatten Sisyphos dazu verurteilt, unablässig einen Felsblock einen Berg hinaufzuwälzen, von dessen Gipfel der Stein von selbst wieder hinunterrollte. Sie hatten mit einiger Berechnung bedacht, dass es keine fürchterlichere Strafe gibt als eine unnütze und aussichtslose Arbeit.“

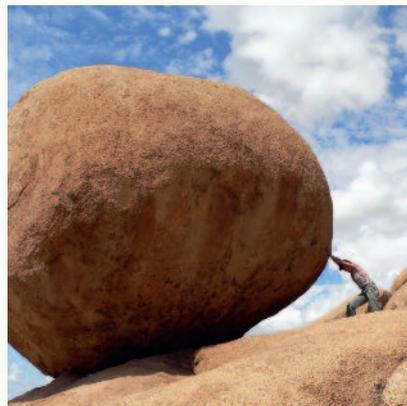
Mit diesen Sätzen begann der französische Dichter Albert Camus seine Betrachtungen zu Sisyphos, einem Helden der griechischen Sagen.

Für Camus war Sisyphos ein Sinnbild für den Menschen überhaupt. Der Mensch muss die Sinnlosigkeit seines Daseins annehmen. Das Leben ist absurd! Albert Camus, der z. B. den großartigen Roman „Die Pest“ geschrieben hat, sagt am Schluss seines Aufsatzes über Sisyphos, dass man sich Sisyphos als einen glücklichen Menschen vorstellen muss.

Ich bin vom genauen Gegenteil überzeugt. Was soll es z. B. für eine Mutter, die ihr Kind durch eine Krankheit verloren hat, heißen, wenn Camus schreibt: „Es gibt kein Schicksal, das durch Verachtung nicht überwunden werden kann“? Wenn diese Mutter ihr „Schicksal“, das ihr das Kind weggenommen hat, verachtet, dann wird dadurch der Schmerz nicht geringer.

Sisyphos hat den Stein gewälzt. Ohne Hoffnung auf Sinn oder gar Erlösung.

Als Jesus gestorben und begraben war, wollten Frauen, die ihm nachgefolgt waren, seinen toten Körper salben. „Wer wälzt uns den Stein von des Grabes Tür?“, so fragten sie sorgenvoll auf ihrem Weg zum Grab. Zu ihrem Erstaunen fanden sie den Stein weggewälzt vom Eingang zum Grab und zwei Engel sagten zu ihnen: „Was sucht ihr den Lebendigen bei den Toten? Er ist nicht hier; er ist auferstanden.“





Durch die Auferstehung Christi entsteht Hoffnung für uns alle. Der Tod darf uns nicht mehr versklaven. Er darf nicht alles zerstören, was wir an guten Erfahrungen, an menschlichen Beziehungen, an Liebe und Vertrauen erlebt haben.

Paulus folgert aus der Auferstehung des Christus: „Der Tod ist verschlungen in den Sieg. Tod, wo ist dein Stachel? Hölle, wo ist dein Sieg?“ (1. Kor. 15, 55). Albert Camus ist ehrlich zu sich und zu seinen Lesern. Er schreibt: „Überzeugt von dem rein menschlichen Ursprung alles Menschlichen, ist er (Sisyphos) also immer unterwegs – ein Blinder, der sehen möchte und weiß, dass die Nacht kein Ende hat. Der Stein rollt wieder.“

Gibt es Hoffnung für die Mutter, die ihr Kind verloren hat, nachdem der Stein von Jesu Grab weggewälzt wurde?

Im Gesangbuch steht ein Gebet, das nach dem Sterben eines Kindes gesprochen werden kann. Dort heißt es: „Hilf uns, Gott, wir sind mit unserer Kraft am Ende. Stärke uns, dass wir dir vertrauen, auch wenn wir dich nicht verstehen. Lass unser Kind jetzt bei dir sein.“

Wir Christen freuen uns, dass der Stein von Jesu Grab weggewälzt wurde und den Jüngern allmählich klar wurde, dass Jesus nicht mehr bei den Toten ist. Wir freuen uns, dass unser Leben nicht absurd ist und die Nacht doch ein Ende hat.

Albert Camus zitiert einen Satz aus einem griechischen Drama: „Ich finde, dass alles gut ist.“ Camus nennt diesen Satz heilig.

Nachdem Jesus am Kreuz gesagt hat: „Es ist vollbracht“, dürfen Christen darauf vertrauen, dass jetzt schon alles gut ist und dass einmal alles endgültig gut sein wird!

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat

Er leitet mit einem Mitarbeiter zusammen eine Jungengruppe und ist erfinderrisch, wenn es darum geht, alltägliche Gegenstände für Spielaktionen zu nutzen.

Feurige Versuche

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 10 Personen
Material besorgen: Einige Tage einrechnen

Vorbereitung: ca. 1 Stunde
Dauer: ca. 1 Stunde (je nach Einzelversuchen)

Chemie zum Anfassen

Der Gruppe werden vor den Versuchen eine oder mehrere Fragen zum Versuch gestellt. Die Gruppenmitglieder äußern ihre Meinung dazu und versuchen, eine Problemlösung bzw. die richtige Antwort zu finden. Danach erfolgt die Versuchsdurchführung.

MATERIAL-ÜBERSICHT:

Altes Backblech als Unterlage, Streichhölzer/Feuerzeug, Zuckerwürfel, Zigarettenasche, flacher Teller, Wasser, Teelicht, Weizenbierglas, Draht zum Biegen – ca. 110 cm lang, (Digital-)Briefwaage, Wunderkerze, Spiritusbrenner z.B. aus Fondueset + Spiritus, Blechdeckel einer Konservendose, ca. 20 cm Schweißdraht, Zange.

Für Versuch 4: Natriumchlorid (Kochsalz), Calcium, Kupfersulfat, Kaliumchlorid

Für Versuch 5: Einige Tropfen Spiritus, Benzin, Heizöl/Diesel, Salatöl; Stahlwolle, Magnesiumstreifen, Aluminiumpulver

Die benötigten Stoffe sind nicht besonders teuer. Vielleicht hilft auch der Chemielehrer einer Schule aus.

ACHTUNG: Die Gruppenleiter müssen unbedingt darauf achten, dass brennbare Gegenstände und Stoffe weit genug vom aktuellen Experiment entfernt gelagert werden, sodass sie keinesfalls aus Versehen entzündet werden können. Die Versuche werden grundsätzlich auf dem Backblech durchgeführt. Tischdecken entfernen. Nur die Gegenstände aufs Backblech holen, die aktuell gebraucht werden. Zwischen den Versuchen offene Flammen immer löschen. Es ist auf besondere Vorsicht zu achten!

TIPP:

Chemikalien:
z.B. www.der-hedinger.de



Die Versuche

Versuch 1: Der brennende Zuckerwürfel

Frage:

Können wir den Zuckerwürfel anzünden? Wenn ja wie, wenn nein wie doch?

Versuch:

Wenn wir versuchen den Zuckerwürfel mit Streichholz oder Feuerzeug anzuzünden schmilzt zwar etwas Zucker, aber der Würfel brennt nicht.

Geben wir aber Zigarettenasche auf den Zucker – Zuckerwürfel in der Asche wälzen, dass diese gut haften bleibt – dann lässt er sich ohne große Mühe anzünden.

MATERIAL:

Zuckerwürfel,
Zigarettenasche

Versuch 2: Die Münze im Wasser

Vorbereitung:

Ein flacher Teller wird vorsichtig ganz mit Wasser gefüllt. Dann legen wir eine Münze nahe des Tellerrandes ins Wasser.

Frage:

Wie können wir die Münze mit den Fingern aus dem Teller holen, ohne nass zu werden?

MATERIAL:

Teller, Wasser,
Münze, Glas/
Blumenvase, Kerze



Versuchsaufbau



Die Münze ist frei – im Glas sieht man den Wasserstand



Versuch:

Ein flacher Teller wird randvoll mit Wasser gefüllt. Auf den Tellerrand legen wir eine Münze ins Wasser. In der Tellermitte wird ein Teelicht aufs Wasser gesetzt und angezündet.

Darüber stülpen wir ein Weizenbierglas oder ein Glas (z. B.) Blumenvase mit großem Rauminhalt.

Ergebnis und Erklärung:

Die Kerze brennt noch eine kurze Zeit bevor sie ausgeht. Der Wasseranstieg im Weizenbierglas gibt die Münze noch nicht frei – bei einem größeren Glas wird die Münze frei gegeben. Der Sauerstoff in der Luft im Glas wird verbraucht. Der äußere Luftdruck drückt zum Druckausgleich so viel Wasser in das Glas, wie Sauerstoff verbraucht wurde. Im größeren Glas ist mehr Sauerstoff, also steigt auch mehr Wasser ins Glas.

Versuch 3: Das Gewicht der Wunderkerze

Vorbereitung:

Wir biegen aus Draht einen Halter wie im Bild zu sehen. Diesen stellen wir auf ein kleines Blech und positionieren das Ganze auf einer Briefwaage.

Danach hängen wir eine Wunderkerze in die Drahtöse.

MATERIAL:

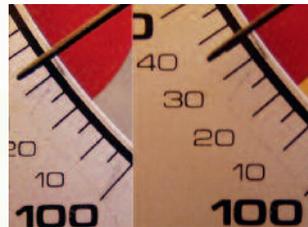
Draht, Blechstück,
Briefwaage,
Wunderkerze



Haltegestell aus Draht



Wunderkerze brennt ab



Winzige Gewichtszunahme

**Frage:**

Wird die Wunderkerze beim Abbrennen leichter oder schwerer oder bleibt das Gewicht gleich?

Versuch:

Bevor wir die Wunderkerze anzünden notieren wir uns das angezeigte Gewicht. Solange die Wunderkerze brennt beobachten wir die Gewichtsanzeige der Waage.

Ergebnis und Erklärung:

Beim Abbrennen der Wunderkerze nimmt das Gewicht geringfügig zu. (Die Verwendung einer Digitalwaage mit 1/10-g-Anzeige zeigt es deutlich). Die Wunderkerze besteht aus Eisenpulver, das sich beim Verbrennen mit dem Sauerstoff der Luft verbindet – es entsteht praktisch Rost. Das Gewicht des Sauerstoffs kommt noch hinzu.

Versuch 4: Farbiges Feuer**MATERIAL:**

Natriumchlorid
(Kochsalz), Calcium,
Kupfersulfat,
Kaliumchlorid

Vorbereitung:

Geringe Mengen der o.g. Stoffe werden bereitgestellt; ebenso der Spiritusbrenner.

Frage:

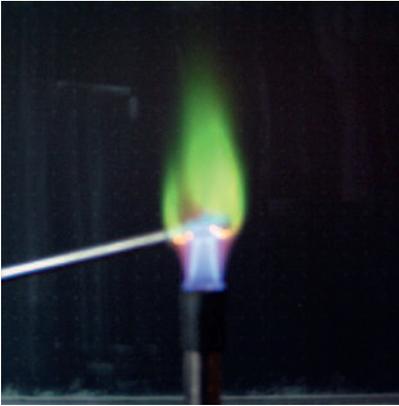
Was geschieht, wenn die Metallsalze in die Flamme gegeben werden?



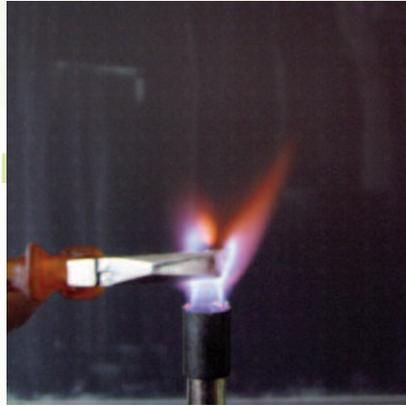
Kochsalz: gelb



Kaliumchlorid: violett



Kupfersulfat: grün



Calciumchlorid: ziegelrot

Versuch:

Der Schweißdraht wird an einem Ende angefeuchtet, sodass einige Kristalle daran haften bleiben. Dann wird das Salz in die Flamme des Spiritusbrenners gehalten. Danach den restlichen Stoff mit Wasser abwaschen.

Ergebnis und Erklärung:

Je nach Salz färbt sich die Flamme:

Aufgrund einer Reaktion in den äußeren Elektronenbahnen der Atome entstehen bei den unterschiedlichen Stoffen unterschiedliche Energien, die in Form von Licht einer ganz bestimmten Wellenlänge (Lichtfarbe) abgegeben wird.

Nutzung: In der Chemie wird das Verfahren benutzt, um bei unbekanntem Stoffen die Bestandteile zu bestimmen. In der modernen Chemie geschieht das mit Spektroskopen, mit denen die abgegebenen Wellenlängen und damit die Stoffe bestimmt werden. Beim Feuerwerk werden die Färbestoffe (meistens Metallsalze) den Brennstoffen beigemischt um die gewünschte Farbentfaltung zu erzielen.

Versuch 5: Was brennt?

Vorbereitung:

Kleine Mengen der folgenden Stoffe werden bereitgestellt – in sicherer Entfernung von der Flamme: Spiritus, Benzin, Diesel od. Heizöl, Eisenwolle, Magnesiumstreifen, Aluminiumpulver

MATERIAL:

Einige Tropfen Spiritus, Benzin, Heizöl/Diesel, Salatöl, Stahlwolle, Magnesiumstreifen, Aluminiumpulver

**Frage:**

Welche der Stoffe lassen sich mit dem Streichholz/Feuerzeug anzünden?

Versuch:

Von den Flüssigkeiten werden einige Tropfen auf den Blechdeckel gegeben und angezündet. Vermutlich lässt sich Diesel/Heizöl nicht so ohne weiteres entzünden; dann den Blechdeckel mit der Flüssigkeit über der Spiritusflamme etwas erhitzen, dann noch einmal anzünden. Salatöl lässt sich auch bei Erwärmen kaum anzünden – ein Docht hilft meistens. Die Eisenwolle wird mit einer Zange gehalten und über dem Spiritusbrenner angezündet. Magnesiumstreifen mit der Zange halten und in der Flamme entzündet. Eine Prise Aluminiumpulver zwischen Daumen und Zeigefinger nehmen - nach und nach in die Flamme streuen. Mit Eisenpulver wird derselbe Effekt erzielt (vgl. auch Versuch 3).

Ergebnis und Nutzung:

Spiritus und Benzin brennen sofort, Diesel/Heizöl in erwärmtem Zustand. Die Stahlwolle brennt (glüht durch), was wohl einige nicht erwartet haben. Der Magnesiumstreifen brennt mit gleißend heller Flamme ab. Das Alupulver verbrennt Sternchen sprühend ebenfalls gleißend hell.

Eisenpulver verbrennt wie Alupulver, jedoch gelb – Bestätigung von Versuch 3

Eisen-, Magnesium- und Aluminiumpulver wird bei Feuerwerken ähnlich der flammenfärbenden Stoffe verwendet, meist um Stern- oder Sprüheffekte zu erzielen.

Walter Engel, Schulleiter einer Sonderschule für Körperbehinderte,
Rottenburg

unterrichtet seit 30 Jahren Naturwissenschaften



Eisenpulver



Alupulver



Stahlwolle



Magnesium



Salatöl lässt sich kaum entzünden



Feuerwerk

König für einen Sommer

Zielgruppe: ab 14 Jahren
Gruppengröße: 3 bis 30 Personen
Vorbereitungszeit: gering

Dauer: 90 Minuten
Bonbon: Mit Andachtsidee

Das verrückte Leben eines deutschen Barons mit Würfeln entdecken

Abenteurer, Hochstapler, Agent und Spieler: Baron Theodor von Neuhoff war der erste und einzige König von Korsika. Wichtige Wegstationen werden mit vielen Würfelaktionen nach-erzählt. Am Ende wird sich zeigen: Wer wird König von Korsika? Die Würfel sind Glücksbringer und Wertungsmethode.



Grundidee dieses Spielentwurfs

Würfeln spielen eine zentrale Rolle bei diesem Spielentwurf. Sie werden in verschiedenen Farben und in ausreichender Menge benötigt. Das Spiel kann einzeln oder in kleinen Gruppen (3 bis 4 Personen) gespielt werden. Entsprechend groß ist der Bedarf an Würfeln. Diese Würfel verändern ihre Augenzahlen je nach Spielsituation. Hierzu werden Klebepunkte aufgeklebt und gemäß der Ansage der Spielleitung neu beschriftet. So sind manche Würfel irgendwann sehr wertvoll (weil zum Beispiel viele Sechser darauf sind) oder sehr schwach (weil alle hohen Augenzahlen in kleine geändert werden mussten). Am Ende des Spiels wird mit diesen veränderten Würfeln ausgespielt, wer König wird.



MATERIAL:

Materialbedarf pro Gruppe (bzw. Einzelspieler):

- je einen Würfel in schwarz, rot, grün, blau, weiß
Tipp: Statt gekaufter farbiger Würfel können auch Holzwürfel aus einem Kantholz gesägt werden und mit farbigen Stiften die Augenzahlen darauf markiert werden...
- Klebpunkte (passend auf die Würfelseiten)
- ein Kugelschreiber
- Würfelblatt (s. Vorlage)

Spielablauf und Zeitbedarf

Dieser Entwurf sieht drei Phasen vor und füllt 90 Minuten. Lässt man die zweite Phase weg, verkürzt sich das Spiel auf 60 Minuten. Merkt der Spielleiter im Verlauf, dass es zeitlich eng wird, können einzelne Aufgaben jederzeit ausgelassen werden.



Phase 1: Vortrag oder im Museum

Ziel

Die Teilnehmenden bekommen einen ersten Eindruck vom Leben des Baron Theodor von Neuhoff und erfahren von einzelnen Stationen auf dem Weg zum Königsthron.

Folgender Text kann vorgelesen werden. Besser und eindrücklicher ist es jedoch, wenn entsprechende Bilder gezeigt werden (www.wikipedia.de) und ein richtiger Rundgang im Gruppenraum von Bild zu Bild stattfindet. Die Ankündigung, dass es später darum geht, wer von der Gruppe König wird und dazu Wissen aus dem folgenden Vortrag notwendig sein kann, verschafft eine erhöhte Aufmerksamkeit.



Vortrag

Meine sehr verehrten Damen und Herren, herzlich willkommen zum Fachvortrag: Baron und Abenteurer, Hochstapler und König für einen Sommer. Es geht um Baron Theodor von Neuhoff. Als dieser am 25. August 1694 in Köln das Licht der Welt erblickte, ahnte keiner, was für ein Draufgänger in diesem Jungen schlummerte. Denn die adlige Familie hatte ganz andere Sorgen: Geldsorgen. Theodor Neuhoffs Vater verstarb bald nach der Geburt. Die Mutter hatte alle Mühe die Kinder durchzubringen und brachte den jungen Baron bald zur Verwandtschaft nach Westfalen. Dort soll sich der mittlerweile herangewachsene Baron später aus Eifersucht mit einem spanischen Grafensohn duelliert haben. Er musste fliehen, wie noch öfter in seinem Leben.

Als Page von Liselotte von der Pfalz, der Mutter des späteren Königs von Frankreich, lernte Theodor das Glücksspiel kennen. Als Theodors Schulden zu hoch wurden, beschloss seine Unterstützerin Liselotte von der Pfalz, Theodor vom leichtlebigen Hof zu entfernen. Er kam nach Bayern. Aber auch am Hof von Emanuel von Bayern ging der verschwenderische Lebensstil weiter. Er wurde sogar verhaftet, konnte aber fliehen. Liselotte ließ ihn fallen, als plötzlich Schuldeneintreiber aus Bayern an ihre Tür klopfen, die Theodor zu ihr geschickt hatte.

Mit einem Agenten des Schwedischen Königs, Freiherr Georg Heinrich von Görtz, lernte Theodor einen neuen wichtigen Unterstützer kennen. Theodor war als Kurier tätig. Jedoch wurde ein Teil der von ihm quer durch Europa transportierten Geheimpost abgefangen und mitgelesen. Bei Verhandlungen in Spanien lernte Theodor einen neuen Unterstützer kennen: Kardinal Alberoni. Er war ein wichtiger Finanzier und mächtiger Minister am Spanischen Hof. Als auch hier geheime Informationen nach außen drangen flogen die Machenschaften von Kardinal Alberoni auf und er wurde gestürzt. Aber auch unter dessen Nachfolger, dem holländischen Abenteurer Ripperda, wurde Theodor immer wieder für Geheimdienste eingesetzt. Im Jahr 1720 kam Theodor wieder nach Paris und konnte durch Spekulationen mit Überseewaren kurzfristig sehr viel Geld verdienen. Doch so schnell wie Theodor Geld gewann, verlor er es auch wieder. Wieder einmal musste er fliehen. Mittlerweile waren die Orte, an denen er sicher sein konnte aber rar, denn an vielen Stellen lauerten Gläubiger mit alten Schulden und warteten nur darauf, Theodor in die Finger zu bekommen. So kam er nach London und schließlich nach Wien, wo er wieder einmal das Vertrauen von wichtigen Unterstützern erringen konnte. Als Gesandter Wiens begegnete er in Genua erstmals den



Leuten aus Korsika. Mit seinen Einflussmöglichkeiten und seiner unnachahmlichen Überzeugungskraft gelang es Theodor die Korsen so zu beeindrucken, dass sie ihn fragten, ob er nicht König von Korsika werden wolle. Voraussetzung: Er musste viel Geld zusammen bekommen. Deshalb bereiste er in den folgenden Jahren ganz Europa. Als er das Geld hatte, setzte er am 12. März 1736 nach Korsika über und betrat mit einer übertriebenen königlichen Uniform die Insel. Drei Tage später wurde er tatsächlich zum König gewählt. Er ließ Münzen prägen, lud alle Verwandten aus Europa an seinen Hof ein und gab den Korsen Hoffnung, die Belagerung der Genueser abschütteln zu können. Bald aber merkten die Korsen, dass Theodor nicht so fest im Sattel saß, wie das zunächst ausgesehen hatte. Fähige Leute aus seinem Gefolge wurden erschossen und Theodor war ständig bedroht. Er ging deshalb zur Sicherheit lieber wieder auf das Festland, wo aber mittlerweile ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt war. Bald fand er sich gefangen im Schulturm wieder, konnte aber mit der Unterstützung von einflussreichen Kaufleuten aus Holland wieder frei kommen und ein Schiff ausstatten. Damit erreichte er aber nie mehr „seine“ Insel, sondern die Korsen hatten mittlerweile gemerkt, dass Theodor ein Hochstapler war. Letzter Zufluchtsort war London. Auch dort wurde er bald verhaftet und nur durch Glück wurde er begnadigt. Er starb am 11. Dezember 1756 in London. Ich hoffe, meine sehr verehrten Zuhörer, dass sie aufmerksam meinem Vortrag folgen konnten und bedanke mich für Ihre Aufmerksamkeit.

Phase 2: Festlegung der Gruppen

In dieser Phase erfolgt die Gruppeneinteilung. Die Jugendlichen können zunächst frei drei gleich große Gruppen bilden.

MATERIAL:

Würfel, Papier und Stifte

Diese Gruppen bekommen je einen Würfel und würfeln die „Große Hausnummer“.

Erklärung: Jede und jeder Jugendliche würfelt und entscheidet, wo diese Ziffer innerhalb einer dreistelligen Nummer platziert werden soll (1. Stelle, 2. Stelle, 3. Stelle). Sollte es identische dreistellige Zahlen geben, entscheidet der Würfel. Hierzu benötigt jede Gruppe einen Stift und ein Blatt Papier, auf dem die Zahlen notiert werden können.

Gemäß der Reihenfolge der Platzierungen innerhalb der Gruppe werden nun nochmals neue Gruppen gebildet. Es entstehen Dreiergruppen, wenn alle Erstplatzierten zusammen spielen, alle Zweitplatzierten...



Jedes Dreierteam braucht für die nächste Stufe ein Blatt auf dem die Würfel gelagert werden. (Man kann auf dieses Blatt verzichten, es erleichtert aber, immer schnell die passenden Würfel zu finden).

Phase 3: Wer wird König von Korsika?

MATERIAL:

Würfel, Klebepunkte, Stifte

In dieser Phase werden nochmals die Stationen im Leben von Theodor von Neuhoff erlebt. Dieses Mal sind aber alle Teilnehmenden beteiligt, denn sie sind nun Theodor und ihr Würfelverhalten hat Auswirkungen auf ihre Gesundheit, ihr Geld, ihre Erfahrung und darauf, wie viel Hilfe sie von ihren Unterstützern erhalten.

Jedes Team bekommt dazu einen Würfel. Schwarz steht für Gesundheit, Rot für die Unterstützer, Blau für die Erfahrung, Grün für Geld, der weiße Würfel ist der Glückswürfel. Bei jeder Etappe auf dem Lebenslauf können sich die Augen auf den Würfeln verändern. Es wird dann von der Gruppe selbstständig ein Klebepunkt auf die entsprechende Würfelseite geklebt und mit der neuen Augenzahl beschriftet. Der Glückswürfel verändert sich nicht.

Der Lebenslauf und die entsprechenden Aufgaben sind in der folgenden Tabelle dargestellt.

DOWNLOAD:

Lebenslauf
www.der-steigbuegel.de

Jahr	Ereignis	Auftrag	Ziel (zu erreichen)	Konsequenz
1694	Am 25.08. wird Theodor von Neuhoff geboren. Ein Jahr später verstirbt sein Vater. Geld fehlt an allen Ecken und Enden. Gelingt es der Mutter notwendiges Geld aufzutreiben, um die Gesundheit von Theodor zu erhalten?	Mit Geldwürfel 2 x würfeln	Mindestens 7 Augen	Falls nicht erreicht: Gesundheitswürfel wird neu beschriftet: aus der 6

Schlussrunde: Das Duell

Wer bringt die besten Voraussetzungen mit, wer hat im entscheidenden Moment das notwendige Glück? Alle Teams spielen nun gegeneinander.

Folgende Würfel kommen zum Einsatz:

Glück, Erfahrung, Geld, Gesundheit. Gewürfelt wird 4 Mal. Alle Augen aus allen vier Würfeln werden zusammengezählt. Das Team mit der höchsten Summe stellt den König von Korsika (entweder gewinnt das Team oder es gibt nochmals eine Runde große Hausnummer, um innerhalb des Teams den König von Korsika zu ermitteln).



Andachtsideen

Idee 1

Für Gott bist du keine kleine Nummer. Und die, die wir Menschen als große Nummern betrachten, sind für Gott doch alle gleichwertig. Bei Gott gibt es nämlich keine Einser, Vierer oder Sechser. Und er hat nur eine Kategorie. Für ihn gibt es nur eine Wertung für uns Menschen: Sehr wichtig! Und weil das stimmt, sagt er: Siehe, ich habe dich erlöst, ich habe dich bei deinem Namen gerufen, du gehörst zu mir!



Idee 2

Ehrlich währt am längsten. Das ist so ein Sprichwort, das man immer wieder hört. Und wenn man sich das Leben von Theodor von Neuhoff so anschaut, dann merkt man, dass an dem Sprichwort durchaus was dran sein könnte. Ob so ein Leben als Hochstapler Spaß macht? Sicher ist es besser, es nicht rauszufinden. Doch wird man ja nicht als Hochstapler oder Lügenbaron geboren. Das fängt klein an. Und es fängt dort an, wo wir mit kleinen Unwahrheiten uns in Situationen bringen, wo eine Unwahrheit die nächste nach sich zieht. Deswegen ist Klarheit und Deutlichkeit in den meisten Fällen besser, als leicht ausgesprochene Halbwahrheiten oder gar ganze Lügen. „Sagt einfach `Ja oder `Nein . Jedes Wort darüber hinaus ist vom Bösen.“ Das hat Jesus gesagt. Wir können das im Matthäusevangelium nachlesen (Kap. 5, 37). Es ging ihm dabei ums Schwören. Das ist ja die verschärfte Version, wenn es um Wahrheit geht. „Das stimmt, ich schwöre“, sagt man dann, wenn man die Wahrheit einer Aussage besonders unterstreichen möchte. Und schon deswegen kann dieser Satz von Jesus auch in Bezug auf unseren Umgang mit der Wahrheit (auch ohne Schwur) ein wichtiger Leitgedanke sein. Deswegen nochmals: „Sagt einfach `Ja oder `Nein . Jedes Wort darüber hinaus ist vom Bösen.“

Christoph Gruber, Jugendreferent, Leonberg

Nach einem Testlauf gemeinsam mit der Jungenschaft in Malmshelm war man sich sicher: Würfel können mehr als nur Zahlen von eins bis sechs anzeigen.

Baumeister Challenge

Zielgruppe:	Jugendgruppen, Freizeiten, Konficamps	Weiterführende Idee:	auch als Event auf Bezirks- oder Distrikts-ebene geeignet
Dauer:	ca. 90 Minuten (mit An-dacht ca. 120 Minuten)	Besondere Hinweise:	Druckvorlagen unter www.der-steigbuegel.de
Gruppengröße:	ab 20 Personen		

Ein LEGO®-Geländespiel für Gruppen

Kaum ein Jugendlicher, der nicht früher als Kind in seinem Kinderzimmer mit LEGO-Bausteinen (oder ähnlichen Produkten) gespielt hat. Eher seltener wird mit den bunten Steinen draußen in der Natur gespielt. Beim nachfolgenden Geländespiel kommt es darauf an, möglichst schnell im Gelände die jeweils benötigten Bausteine zu besorgen.



In kleinen Baumeisterteams müssen möglichst hochwertige Bauwerke erstellt werden. In der Vergabestelle erhalten die Teams einen Konstruktionsplan für ein Bauwerk mit zwei Teilen. An verschiedenen teils festen, teils beweglichen Stellen im Wald bekommen die Teams jeweils einen LEGO-Baustein. Wer ein Bauwerk fertiggestellt hat und an der Vergabestelle abgibt, bekommt den Konstruktionsplan für das nächste Bauwerk – mit einem Baustein mehr.

Vorbereitung

Die Spielleitung hat zunächst ein geeignetes Waldstück auszusuchen. Idealerweise wird das Spielgebiet durch mehrere Wege begrenzt. Das Spielgebiet sollte auch Versteckmöglichkeiten für die Baustoffhändler und den Baustoffkurier bieten, damit diese sich bei zu starkem Andrang zurückziehen können.



Alternative: Möglich ist auch, dass das Spielgebiet nur einseitig begrenzt wird durch einen Weg, auf dem sich die Vergabestelle und die Baustoffbörse befinden. Die Größe des Spielfeldes kann bei dieser Variante sehr flexibel durch die Baustoffhändler und den Baustoffkurier festgelegt werden, in dem diese Mitarbeiter sich mehr oder weniger weit von der Vergabestelle und der Baustoffbörse wegbewegen.

DOWNLOAD:

www.der-steigbuegel.de
Anlage 3

Wesentliche Aufgabe des Spielleiters ist es, im Vorfeld die Konstruktionspläne anhand der Anzahl der zu bildenden Baumeisterteams, der vorhandenen LEGO-Bausteine und unter Berücksichtigung der gewünschten Spieldauer zusammenzustellen. Ein mögliches Beispiel, bei dem auch LEGO- und DUPLO-Steine kombiniert verwendet werden, ist in der Anlage 3 abgedruckt. Wichtig ist, dass mehr Bausteine als von allen Gruppen benötigt werden, im Umlauf sind. Es ist möglich, dass bestimmte Bausteine in mehreren verschiedenen Konstruktionsplänen verwendet werden. Allerdings müssen dann die von den Baumeisterteams abgegebenen Bausteine immer wieder ins Spielgebiet zu den Baustoffhändlern, dem Baustoffkurier und der Baustoffbörse. Komfortabler ist es, wenn insgesamt so viele Bausteine zur Verfügung stehen, dass kein Baustein doppelt zum Einsatz kommen muss.

TIPP:

evtl. im Kindergarten oder bei mehreren Familien Bausteine ausleihen!

Für die Vorbereitung und Durchführung ist es einfacher, wenn alle Baumeisterteams in den einzelnen Levels dieselben Konstruktionsaufträge bekommen. Da dadurch alle oder zumindest mehrere Baumeisterteams dieselben Bausteine gleichzeitig suchen, kommt es zu einer spannenden Verknappung. So kommt Tempo und Bewegung ins Spiel, da nur beim Baustoffkurier ein Stein der eigenen Wahl erhältlich ist. Ein Tausch bei der Baustoffbörse kostet drei Steine. Alternativ können natürlich auch jeweils verschiedene Konstruktionsaufträge ausgegeben werden. In diesem Falle wird ein Tausch zwischen den Baumeisterteams attraktiver. Die Baustoffbörse kann bei dieser Variante eingespart werden.





Ablauf

Die Baustoffhändler und der Baustoffkurier (Mitarbeitende) verteilen sich mit Spielsteinen bestückt im Spielgebiet. Die Person des Baustoffkuriers wird während des Spiels immer wieder ausgewechselt (Mützenwechsel).

Am Rand des Spielfelds befindet sich die Vergabestelle (Mitarbeiterin oder Mitarbeiter). Dort bekommen die Baumeisterteams ihren ersten Konstruktionsplan, den **-Konstruktionsplan (es muss ein Bauwerk mit zwei Bausteinen errichtet werden).

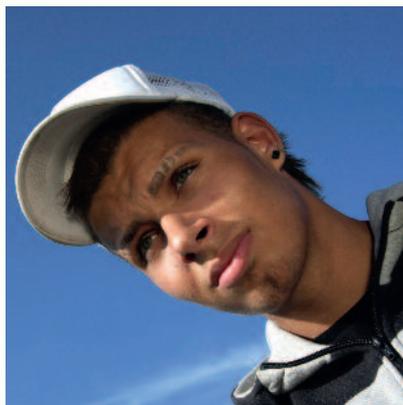
In der Nähe der Vergabestelle befindet sich stationär die Baustoffbörse (Mitarbeiterin oder Mitarbeiter).

Die Baumeisterteams suchen nun im Spielgebiet möglichst viele Baustoffhändler und/oder den Kurier und/oder die Baustoffbörse auf, bis sie die Steine für den ersten Konstruktionsauftrag beieinander haben.

Wenn eine Konstruktion fertig ist, geht das Baumeisterteam zur Vergabestelle und bekommt den nächsten Konstruktionsauftrag. Der nächste Konstruktionsauftrag hat immer einen Baustein mehr als der vorherige, d.h. beim ***-Konstruktionsauftrag werden drei Bausteine benötigt, beim ****-Konstruktionsauftrag werden vier Bausteine benötigt.

Es kommt also darauf an, möglichst schnell die als nächstes benötigten Bausteine vollständig zu sammeln bzw. einzutauschen. Bausteine kann man wie folgt erhalten (vgl. Übersichtskarte mit den wichtigsten Regeln, Anlage 2-Rückseite):

- von jedem **Baustoffhändler** bekommt das Baumeisterteam einen Baustein nach der Wahl des Händlers – derselbe Baustoffhändler darf frühestens nach 5 Minuten erneut besucht werden
- vom **Baustoffkurier** (mit Mütze) bekommt das Baumeisterteam einen Stein nach eigener Wahl (soweit Vorrat reicht!)





- in der **Baustoffbörse** können die Baumeisterteams drei beliebige Steine gegen einen dort vorrätigen Stein eigener Wahl tauschen
- mit anderen **Baumeisterteams** können jederzeit Steine zu frei verhandelten Tauschbedingungen getauscht werden

Zeitplanung

Erklären des Spiels/Gruppeneinteilung/Laufen ins Spielgebiet (ca. 15 Minuten)
Eigentliche Spielzeit (mind. 45 bis max. 60 Minuten)
Anschließend Rückmarsch (ca. 15 Minuten)

Hinweise zur Durchführung

Wichtig ist, dass das Spiel in Gang kommt. Die Baustoffhändler und der Baustoffkurier müssen darauf hinwirken, dass nach spätestens 10 bis 15 Minuten alle Baumeisterteams den ersten Konstruktionsauftrag erledigt haben.

In unregelmäßigen Abständen tauscht der Baustoffkurier mit einem der Baustoffhändler die Rolle. Der besonders begehrte und gejagte Baustoffkurier muss sich sehr schnell im Gelände bewegen und sollte deswegen regelmäßig abgelöst werden.

Um kontrollieren zu können, dass ein Baustoffhändler nicht vor Ablauf von fünf Minuten von demselben Baumeisterteam aufgesucht wird, markiert dieser auf der Baumeisterteamkarte (Anlage 2) mit einem Stift in dem Feld der entsprechenden Minute den Besuch.

Der Baustoffkurier muss unbedingt darauf achten, dass er genügend von den aktuell benötigten Bausteinen vorrätig hat. Gegebenenfalls muss es sich die benötigten Steine bei den Baustoffhändlern oder bei der Baustoffbörse beschaffen.

DOWNLOAD:

www.der-steigbuegel.de
Anlage 2

Wertung

Gewonnen hat das Baumeisterteam, das bei Spielende den hochwertigsten Konstruktionsplan geschafft hat. Bei mehreren mit gleichem erreichten Level siegt das Team, das zuerst diesen Plan geschafft hat. Der Zeitpunkt der Abgabe

**DOWNLOAD:**

www.der-
steigbuegel.de
Anlage 1, 2 und 3

eines jeden Konstruktionsplans ist deswegen von der Vergabestelle zu vermerken.



Um den Rücklauf an LEGO-/DUPLO-Bausteinen zu erhöhen, bietet sich eine B-Wertung an: Welches Baumeisterteam gibt bei Spielende die meisten nicht benötigten Bausteine ab. Oder: Für jeden abgegebenen Baustein gibt es ein Gummibärchen o. Ä.

MATERIAL:

- Duplo/Lego-Steine (siehe Anlage 3) zuzüglich weitere Steine
- je Baumeisterteam: Konstruktionspläne (Druckvorlage Anlage 1)
- je Baumeisterteam: eine Karte (Druckvorlage Anlage 2)
- für die Mitarbeiter: Stofftaschen zur Aufbewahrung der Bausteine/Stift für Sichtvermerk auf der Teamkarte
- für den Baustoffkurier zusätzlich eine Mütze
- für die Baustoffbörse evtl. Kiste zum Ausbreiten der Bausteine
- für die Vergabestelle evtl. Kiste zum Aufbewahren der Bausteine

Anregungen zur Verkündigung

Ideenskizze für eine Andacht zum Thema „Vorbilder“ unter Berücksichtigung der Biografie von Ole Kerk Christiansen, dem Erfinder der LEGO-Bausteine.

Ermutigende Vorbilder gesucht!

MATERIAL:

Papier, Stifte

Wer von euch hat ein Vorbild? Das Vorbild ist eine Person, mit der ein – meist junger – Mensch sich identifiziert und dessen Verhaltensmuster er nachahmt oder nachzuahmen versucht.

Wenn genügend Zeit besteht und alle Teilnehmenden in einem Kreis sitzen, kann jeder teilnehmenden Person ein Stift und ein Blatt ausgehändigt werden.



Nun drehen sich alle nach außen um und jeder schreibt auf den Zettel den Namen einer Person, die Vorbild für ihn ist. Anschließend drehen sich alle wieder um und legen den Zettel verdeckt vor sich auf den Boden. Reihum darf nun jeder seinen Zettel umdrehen und einige Worte zu seinem Vorbild sagen.

Lernen am Vorbild

Wir lernen am Vorbild. Vor allem junge Menschen haben und brauchen Vorbilder. Manche haben ein Vorbild, manche haben mehrere oder viele, manchmal auch wechselnde Vorbilder.

Dürfen Christen Vorbilder haben? Ja! Paulus fordert die Christen in Korinth ausdrücklich auf, ihn als Vorbild zu nehmen: „Nehmt mich zum Vorbild, wie ich Christus zum Vorbild nehme.“ (Paulus, 1.Kor. 11,1)



„Ich habe euch ein Vorbild mitgebracht!“

(Portrait von Ole Kirk Christiansen im Internet suchen, ausdrucken und in einem Bilderrahmen aufstellen.)

„Dieses Vorbild müsst ihr unbedingt kennen! Wer möchte sein wie er?“ (Über die Person nichts verraten – abstimmen lassen, wer möchte ihn als Vorbild haben, wer nicht, evtl. einzelne nachfragen, warum die abgebildete Person als Vorbild attraktiv bzw. unattraktiv ist.)

„Auf dem Bild seht ihr Ole Kirk Christiansen. Er lebte von 1891 bis 1958. Er machte zunächst eine Lehre als Tischler und Zimmermann. 1916 kaufte er die Billunder Maschinenschreinerei und fertigte dort schwerpunktmäßig Schränke, Türen und Fenster. Ab 1932 stellte er auch Spielzeug her. 1934 erfand er LEGO, wobei die Bausteine zunächst aus Holz und handgeschnitzt hergestellt wurden. Seit 1949 werden die LEGO-Bausteine aus Plastik gefertigt.

Heute ist das von Ole Kirk Christiansen gegründete Unternehmen weltweit bekannt. Jedes Jahr werden über 100.000.000 Steine produziert. Die Fehlertoleranz bei den Original-LEGO-Bausteinen beträgt nur 5/1.000stel Millimeter.“

DOWNLOAD:

Foto von Ole Kirk Christiansen z. B. unter www.whoguides.com/who-invented-legos



„Ich frage euch jetzt nochmals. Wer möchte sein wie er?“

(Nochmals abstimmen lassen: wer möchte ihn als Vorbild haben, wer nicht, evtl. bei einzelnen nachfragen, warum Ole Kirk Christiansen für sie ein bzw. kein Vorbild ist)

„1924 brannte das Geschäftsgebäude von Ole Kirk Christiansen ab und er musste ein Haus bauen, das er sich zu jenem Zeitpunkt nicht leisten konnte. Anfang der 1930er-Jahre musste er wegen der Weltwirtschaftskrise alle bei ihm beschäftigten Tischler entlassen. 1932 starb seine Ehefrau Christine und er musste die vier Kinder im



Alter von damals 15 bis 6 Jahren alleine erziehen. Sein Unternehmen war mehrfach am Rande eines Konkurses („Pleite“). 1942 verursachte ein Kurzschluss erneut ein Feuer, bei dem die Fabrik in weiten Teilen zerstört wurde. Von Ole Kirk Christiansen wird berichtet, dass er ein gläubiger Mann war und sein Glaube ihm durch die Jahre hindurch geholfen hat, in denen es sehr schwarz für ihn aussah. In den Zeiten der größten wirtschaftliche Krise (alle Beschäftigten mussten entlassen werden) und in der größten familiären Krise (Ehefrau stirbt und hinterlässt ihn mit seinen vier Kindern) versucht er sich, mit dem geschnitzten Holzspielzeug über Wasser zu halten und entwickelt dabei ein Spielzeug, das Grundlage für die spätere herausragende Geschichte des LEGO-Konzern wurde.

„Nehmt mich zum Vorbild, wie ich Christus zum Vorbild nehme.“ (Paulus, 1.Kor. 11,1)

In der Bibel wimmelt es von spannenden Geschichten von Menschen, die glaubten und die vielen Menschen bis heute zum Vorbild geworden sind. Im Hebräerbrief (Kap. 11) werden viele von diesen in eine Wolke von Vorbildern genannt (evtl. Hebr. 11 auszugsweise lesen oder eine Reihe von Namen nennen). Die Wolke der Vorbilder ist in der Kirchengeschichte nicht kleiner geworden. Generation für Generation kommen bis heute viele weitere dazu, bekannte und eher unbekanntere. (evtl. eine Reihe von Namen beispielhaft aufzählen. Wenn genügend Zeit besteht kann nun in Kleingruppen oder in der großen Runde ein vertiefendes Rundgespräch eingeschoben werden zu den Fragen: Warum brauchen wir Vorbilder? Warum sind Vorbilder im Glauben für uns wichtig?)



Abschluss

Zum Schluss kann der alte „Klassiker“ aus der Mundorgel gemeinsam gesungen oder von einem Einzelnen vorgelesen werden: „Lass mich an dich glauben, wie Abraham es tat. Was kann dem geschehen, der solchen Glauben hat.“

Weitere Ideen

Mit LEGO-Bausteinen können viele geistliche Prinzipien anschaulich erklärt und grundlegende Botschaften des christlichen Glaubens sehr gut vermittelt werden. Nur einige kurze Ideen als Beispiele:

- **Fundament:** „Einen anderen Grund kann niemand legen als den, der gelegt ist, welcher ist Jesus Christus“ (1. Korinther 3, 11) Aus LEGO-Bausteinen zwei identische Türme bauen. Ein Turm steht direkt auf dem Tisch, der andere steht auf einer Grundplatte. Während der erste Turm umfällt, wenn er angetippt wird, bleibt der andere wegen seiner Verbindung mit der Grundplatte (Fundament) stehen. Es ist wichtig, dass wir unser Leben auf einem festen Fundament bauen. Jesus möchte Fundament deines Lebens sein.
- **Viele unterschiedliche Bauteile:** „...viele Glieder – ein Leib“ (1. Korinther 12, 12-31, ggf. einzelne Verse auswählen) Ein LEGO-Bauwerk wird gebaut. Ein bestimmtes Teil fehlt. Die Lücke kann nicht durch ein anderes Teil geschlossen werden. Jedes Teil ist wichtig und hat seine besondere Aufgabe und Funktion. Auch in der christlichen Gemeinde kann keiner alles und muss und soll auch keiner alles können. Die Gemeinde als Leib Christi wird vielmehr dann als funktionierender Organismus nach innen und außen erlebbar, desto mehr die unterschiedlichen Gemeindeglieder, junge und alte, Handwerker und Kopferker, Alteingesessene und Neuzugezogene, Singles und Familien, sich mit ihren Gaben einbringen.

TIPP:

Zum Thema passend ist im Steigbügel 3/2010 (337) (Juli – September 2010) eine LEGO-Challenge mit weiteren Spiel- und Quizideen abgedruckt.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

... ist fasziniert von den bunten Bausteinen als einem äußerst kreativen und vielseitigen Spielzeug und hat entdeckt, dass sie auch hervorragend als Baustein in der christlichen Jugendarbeit verwendet werden können.

T-Shirt-Design leicht gemacht

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Material besorgen
Dauer: 1,5 Stunden + 1 Tag
Trocknungszeit

T-Shirts selber bedrucken

Diese Idee zeigt, wie man mit wenig Aufwand Shirts, Taschen, Fahnen... individuell selbst bedrucken kann. Die Ergebnisse können sich sehen lassen und wirken äußerst professionell. Ein paar Dinge sollten aber unbedingt beachtet werden, damit aus der Lust am Gestalten kein Frust wird.



Faustregel Nr. 1

Umso einfacher die Formen sind, desto besser sind die fertigen Ergebnisse. Der auf den Fotos gezeigte Frosch war teilweise schon etwas grenzwertig. Die Füße/Zehen sind sehr filigran. Auch das Herausschneiden von Augen und Mund war nicht ganz einfach. Vorlagen lassen sich z. B. gut im Internet finden.

Faustregel Nr. 2

Unbedingt scharfe Cutter oder scharfes Skalpell verwenden! Nur so werden die Kanten scharf und klar.

Faustregel Nr. 3

Die Stofffarbe unbedingt gut umrühren.



MATERIAL:

- Shirts (T-Shirts, Sweater...)
- Stoffmalfarbe
- Dicke Borstenpinsel oder kleine Farbwalzen
- Zeitungspapier und einige Kartons
- Cutter oder Skalpell
- Selbstklebende Bucheinbindefolie (klar/durchsichtig)
- Wasserfeste Stifte
- Klebeband
- Einige Vorlagen (evtl. von den Jugendlichen selbst mitbringen lassen)
- Bügelbrett und Bügeleisen

Jetzt kann's losgehen!

Schritt 1 – Vorlagen fixieren

Zuerst werden die Vorlagen auf die Folie übertragen. Die Vorlage wird mit einigen Streifen Klebeband auf dem Tisch fixiert. Die Klebefolie wird nun in Größe der Vorlage zugeschnitten und auf die Vorlage gelegt (Trägerfolie noch nicht abziehen). Damit sie nicht verrutscht sollte sie auch festgeklebt werden.

Schritt 2 – Vorlagen übertragen

Die Konturen durchpausen und anschließend mit dem Cutter das Motiv sauber ausschneiden. Der Cutter oder



das Skalpell muss unbedingt scharf sein, da sich die Folie sonst verzieht und vom Trägerpapier löst. Es ist wichtig darauf zu achten, dass die Schnittkante sauber verläuft, damit das Ergebnis gut wird. Die Schablone ist fertig. Teile die aus der Innenform geschnitten werden (siehe Frosch: Augen, Nasenlöcher, Mund) unbedingt zur Seite legen und beim Aufkleben der Schablone nicht vergessen!

Schritt 3 – Vorlage auf dem T-Shirt anbringen

Das Shirt auf den Tisch legen. Damit die Farbe nicht durchdrückt, sollte ein Stück Karton oder mehrere Lagen Zeitung zwischen die Stoffteile geschoben werden. Die Trägerfolie der Schablone abziehen und die Schablone auf den Stoff kleben (am besten zu zweit) und die Schnittkanten gut festdrücken, damit



keine Farbe zwischen Schablone und Stoff läuft. Bei diesem Schritt ist es wichtig, dass die Schablone nach dem Aufkleben wenn möglich nicht mehr abgezogen wird. Das kann dazu führen, dass sie nicht mehr gut klebt und sich die Farbe „selbstständig“ macht.

Schritt 4 – Der eigentliche Druck

Druck ist eigentlich das falsche Wort. Die Farbe wird vielmehr getupft. Im Handel gibt es spezielle Tupfpinsel. Ich habe einfach einen runden Malerpinsel aus dem Baumarkt vorne abgeschnitten, so dass eine flache Tupfseite entstanden ist (siehe Materialbild).

Die Stoffmalfarbe gut umrühren und auf die freien Stellen der Schablone tupfen. Das Tupfen verhindert, dass sich der Stoff verzieht und sich dadurch von der Folie löst. Am besten senkrecht von oben tupfen. Oder aber vorsichtig mit der Walze die Farbe aufbringen. Die Farbe ca. 20 Minuten trocknen lassen und ein zweites Mal wiederholen. Wenn dunkle Shirts mit heller Farbe bedruckt werden sollen, evtl. noch ein drittes und viertes Mal wiederholen.

Es ist wichtig, dass die Farbe vor dem weiteren Farbauftrag leicht angetrocknet ist. Ist das nicht der Fall entstehen kleine „Würstchen“, die auch durch das Trocknen nicht mehr verschwinden.

Schritt 5 – „Trockenzeit“

Das Ganze sollte nun ca. einen Tag richtig durchtrocknen. Es ist ratsam, die Zeitung oder den, der zwischen den Stofflagen liegt, während der Trocknungsphase nicht zu entfernen. Gerade bei mehreren Farbaufträgen könnte die Farbe dann eventuell doch durchnässen und unschöne Flecken auf der anderen Stofflage hinterlassen. Erst jetzt die Folienschablone vorsichtig abziehen. Die Shirts auf links drehen und bügeln. Hierzu unbedingt die Hinweise auf den Farbdöschen lesen.

Heike Volz, Landesreferentin beim ejw, Böblingen,

findet alles klasse, was man selber machen kann und freut sich, wenn Jugendliche entdecken, dass sie mehr können als sie sich manchmal selber zutrauen.

Wo ist die Kokosnuss?

Zielgruppe: Jugendliche, die Lust am „Werkeln“ haben
Vorbereitung: Material besorgen

Dauer: mind. 1,5 Stunden
Gruppengröße: variabel

Mit der Säge zum Schmuckstück

Schmuckstücke aus der Schale von Kokosnüssen haben ihren ganz eigenen rustikalen Charme. Sie können sowohl von Mädchen wie von Jungen getragen werden. Mit einigen zusätzlichen Schmuck-Rohlingen (Ösen, Ring-Rohlingen, Broschennadeln...) und ein paar Lederbändern wird aus jedem Schalenstück ein tolles Unikat.

Die Schmuckstücke werden mit Laubsägen ausgesägt. Da die Schalenstücke der Kokosnuss aber sehr viel härter und dichter als Sperrholz sind, braucht man schon etwas Geduld und Kondition, bis das ersehnte Stück fertig ist.



MATERIAL:

- Kokosnüsse
 - 1 schwerer Hammer
 - etwas Olivenöl
 - Spiralsägeblätter
 - Papier und Stifte
 - evtl. 2-Komponenten-Kleber
 - evtl. Schmuck-Rohlinge
 - Handbohrer
 - Raspeln, Feilen
 - Schleifpapier
- pro Person:
- 1 Laubsäge
 - 1 Laubsägebrettchen
 - 1 Schraubzwinde (für Brettchen)



Schritt 1 - Kokosnuss „erlegen“

Wer schon einmal versucht hat eine Kokosnuss zu öffnen weiß, dass das manchmal Schwerstarbeit sein kann. Folgende Vorgehensweise hat sich bewährt: Mit dem Hammer solange entlang des „Äquators“ schlagen, bis ein Riss entsteht. Dann entlang des Risses mit größerer Wucht schlagen. Nun teilt sich die Nuss in zwei Hälften. Fruchtfleisch entfernen und genießen. Nun werden die Schalenhälften solange mit dem Hammer bearbeitet, bis auch sie in Stücke gehauen sind.

Schritt 2 – Schalenstück auswählen

Aus den Schalenstücken suchen die Jugendlichen nun das Teil heraus, das sie gerne verwenden möchten (evtl. noch kurz unter fließendem Wasser abwaschen).

Schritt 3 – Vorlagen gestalten

Mit Papier und Stiften zeichnen sich die Jugendlichen Vorlagen auf, anhand derer sie sich beim Sägen orientieren. Wer möchte kann die Vorlage auch auf das Schalenstück übertragen.

TIPP:

Einfache Formen wählen (Kreis, Kreuz, Rechteck...)

Schritt 4 – Sägen, sägen, sägen

Wie gesagt, die Phase erfordert Geduld, Durchhaltevermögen und das eine oder andere neue Sägeblatt.

TIPP:

Pflaster bereitlegen!

Schritt 5 – Raspeln und feilen

Nun werden Ränder der gesägten Stücke mit Raspeln und Feilen geglättet. Wer möchte kann auch gerne noch mit Schleifpapier weiterbearbeiten.

Schritt 6 – Die Veredelung

Es ist erstaunlich, was ein paar Tropfen Olivenöl bewirken können. Die Farbe wird dunkler und es entsteht ein matter aber edler Glanz. Spätestens jetzt sollten sich die Jugendlichen entscheiden, zu welchem Schmuckstück sie ihre Kokosnuss-Schale weiterverarbeiten möchten. Wer lediglich einen Kettenanhänger möchte, bohrt einfach an entsprechender Stelle ein Loch. Wer einen Ring, eine Brosche, Haarspange... herstellen möchte, klebt das Schalenstück auf den Schmuck-Rohling, drückt ihn gut an und lässt das Schmuckstück aushärten.

BEZUGSQUELLE:

„Schmuck-Rohlinge“ gibt's in vielen Bastelläden. Auf jeden Fall aber übers Internet.

Sabine Ekkehard, Realschullehrerin, Stuttgart,

will Jugendliche motivieren, ihr Leben selbst in die Hand zu nehmen und arbeitet gerne mit Holz und anderen Werkstoffen.

Das digitale Daumenkino

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: 1 Nachmittag (inkl. Probeaufnahme und Programm-Test)

Dauer: 3 Abende mit je 2,5 Stunden oder Wochenende, Ferien, Freizeit...
Besonderer Hinweis: Idee eignet sich gut für Freizeiten, Projekt-tage, Ferienaktionen, Schullandheime...

Animationsfilm in der „Stop Motion“-Technik selber drehen

Stop Motion ist eine Filmart, bei der aus vielen fotografierten Einzelbildern ein Trickfilm entsteht. Jede Bewegung wird fotografiert und in einem Schnittprogramm hintereinandergefügt. So entstehen aus Einzelbildern bewegte Filmsequenzen. Als Motive werden häufig Knet- oder Legofiguren verwendet aber auch Personen. Stop Motion ist sozusagen eine digitale Form des Daumenkinos. Das Projekt eignet sich für alle die Spaß am Fotografieren, Experimentieren und Schneiden haben. Ich habe das Stop Motion-Projekt mit einer Gruppe im Alter von 12 bis 16 Jahren ausprobiert.



Phase 1: Erklärung Stop Motion-Film

Da Stop-Motion sicherlich nicht allen Jugendlichen ein Begriff ist, steht am Anfang eine Einführung in die Technik und Thematik. Im Internet gibt es einige gute Seiten, welche die Technik anschaulich beschreiben z. B. unter www.kindernetz.de



Bei youtube gibt es viele kleine Filme, die sich sehr gut zum Zeigen und Verbildlichen der verschiedenen Techniken eignen.

Phase 2: Verschiedene Techniken

Zeichentechnik (z. B. Mickey Mouse)

Für zeichnerisch begabte Jugendliche ist die Zeichentechnik sicher interessant. Genau wie bei traditionellen Trickfilmen wird jede Bewegung extra gezeichnet und abfotografiert. Die Technik ist sehr zeitaufwändig und erfordert viel Geduld.

Legetechnik (z. B. South Park)

Aus Papier, Pappe oder Zeitschriften werden die Protagonisten des Filmes ausgeschnitten. Die Teile werden auf einen festen Untergrund gelegt und können für jedes Foto verschoben werden. Die Kamera wird an einem Stativ montiert und von oben auf das „Bild“ fotografiert.

Diese Technik ist gut geeignet für Anfänger, da der Aufwand gering und das Verschieben der Teile einfach und unkompliziert ist.

Puppentrick (z. B. Pingu)

Aus Knete, Wachs oder Stoff werden kleine Puppen gebaut, deren Gliedmaßen beweglich sind. Zusätzlich kann man die Figuren in ein extra gebasteltes Bühnenbild stellen. Diese Technik ist auch für Anfänger geeignet, allerdings muss man viel Fingerspitzengefühl und Geduld mitbringen, da die Figuren sehr vorsichtig bewegt werden müssen.

Pixilation (mit Menschen)

Stop Motion funktioniert genauso mit Menschen. Die Person bewegt sich für jedes Bild nur minimal, etwa das Bein. Für einen Schritt benötigt man ungefähr 10 Bilder. Gut geeignet für Anfänger und außerdem sehr lustig für die Darsteller.





Phase 3: Wichtige Vorbereitungen

Im Vorfeld habe ich die Techniken ausprobiert um herauszufinden, an welcher Stelle es zu Schwierigkeiten oder Problemen kommen kann. Gemeinsam schauten wir uns die selbstgedrehten Filme an und die Mädchen sollten auf Fehler achten. Anhand der Probefilme wurden dann auch die folgenden Regeln erklärt:

- Fester Untergrund: damit die Figuren nicht verrutschen oder umkippen unbedingt einen festen Untergrund wählen wie Tische oder den Boden
- Scharf stellen: viele Kameras stellen automatisch nur den mittigen Bildausschnitt scharf. Wenn möglich diese Funktion ausschalten und großflächig scharf stellen, außer der Effekt ist gewünscht.
- niedrige Auflösung wählen
- Geschichte vorher ausdenken: für ein zügiges Vorankommen empfiehlt es sich, ein Drehbuch zu entwickeln, an dem man sich entlang hangeln kann. Genügend Zeit einplanen für die Ideenentwicklung.
- Material vorbereiten: vor dem Fotografieren das Material vorbereiten, sprich Figuren kneten, ausschneiden, Drehort wählen, Hilfsmittel wie Stativ und Licht bereithalten.
- Probeaufnahmen machen, am PC anschauen: bevor alle Aufnahmen gemacht sind zuerst ein paar Probeaufnahmen machen um Qualität, Licht und Schärfe zu kontrollieren.

Phase 4: Probeaufnahmen

Nachdem geklärt ist, wie Stop Motion funktioniert wird es praktisch. Falls die Mädchen ihre eigene Kamera mitbringen kann man die Einstellungen gemeinsam vornehmen. Trotzdem ist es sinnvoll, die Kamera zu testen und kleine Sequenzen auszuprobieren. Zum Beispiel kann eine Aufgabenstellung sein, eine Münze über den Tisch laufen zu lassen (mit maximal 10 bis 15 Aufnahmen).

Phase 5: Entwicklung und Umsetzung der Idee

Jetzt geht es daran, die Ideen zu entwickeln. Das Thema für das Projekt war „So schön!“. Das Thema wurde sehr offen gehalten und die Mädchen hatten genug Raum, kreativ zu werden. Als Hilfestellung bekamen sie einen Ablaufplan an die Hand.



1. Technik auswählen
2. Drehbuch schreiben
3. Szenenbau
4. Material, Requisiten, Figuren, Bühnenbild, Stativ am Drehort aufbauen
5. Musik überlegen und raussuchen
6. Titel
7. Umsetzung der Idee



Phase 6: Schnitt

Für den Schnitt habe ich das Schnittprogramm „Windows Movie Maker“ benutzt. Zum einen ist es auf vielen PCs vorhanden, zum anderen ist es sehr einfach zu bedienen. Es kommt zwar schnell an seine Grenzen, aber für einfache Filme ist es absolut empfehlenswert. Teilweise schnitten die Mädchen ihre Filme selbst, andere brauchten Unterstützung von einer Mitarbeiterin.

Fazit

Das Projekt hat den Mädchen viel Spaß gemacht. Durch die vorher gezeigten Filme waren sie sehr motiviert, selbst kreativ zu werden und ihre Ideen umzusetzen. Für viele war es das erste Mal und sie konnten sich anfangs nicht so recht vorstellen, wie das funktionieren soll. Es gab viele Fragen und Unklarheiten, aber durch Ausprobieren und Nachfragen fanden sich die Mädchen schnell zurecht.

Das Projekt hat die Kreativität der Mädchen geweckt. Manche hatten Hemmungen vor der vielen Technik, durften dann aber erleben, dass sie durchaus in der Lage waren damit umzugehen. Da in Gruppen gearbeitet wurde, mussten gemeinsam Ideen gefunden, umgesetzt, diskutiert und Kompromisse erarbeitet werden. Sie mussten lernen, Probleme in der Gruppe zu lösen und Mädchen, die sonst in der Gruppe eher zurückhaltend waren, blühten richtig

MATERIAL:

- Digitalkameras + Kabel (Ersatz-Akku und Ersatz-Speicherkarte)
- Knete
- Papier und/oder Zeitschriften
- Bastelmaterial
- Laptop oder PC
- Windows Movie Maker
- Stativ
- Beleuchtung (Schreibtisch- oder Klemmlampen)



auf und konnten ihre Begabungen in das Projekt einbringen. Die Mädchen lernen eine Idee bis zum Schluss zu verfolgen und erlernen Schlüsselkompetenzen im künstlerischen, sozialen und kulturellen Bereich wie z. B. Ausdauer, Kreativität, Eigeninitiative, Teamfähigkeit, Kritikfähigkeit und Kompromissbereitschaft.

Tipps zum Nachmachen

Um selber sicher mit der Stop Motion Technik zu sein ist es unbedingt wichtig, dass die Mitarbeitenden vorher selber kleine Filme drehen. Auch wenn man vorher noch nie etwas in der Richtung gemacht hat: keine Angst! Es hört sich kompliziert an, ist aber wirklich einfach. Im Internet gibt es gute Hilfestellungen und Tipps zum Nachmachen. Am besten einfach ausprobieren und durch Fehler lernen. Auch den Mädchen die Angst vor dem Umgang mit Technik nehmen. Was sich bewährt hat sind Stativ, da die Bilder sonst sehr verwackelt werden. Oder die Kamera so fixieren, dass sie nicht verrutschen kann. Falls das Projekt an mehreren Tagen erfolgt und immer wieder auf und abgebaut werden muss, ist es wichtig genau darauf zu achten wie und wo das Setting aufgebaut war. Wenn Menschen mit auf dem Bild sind, sollten sie zum Beispiel die gleiche Kleidung tragen, Frisur haben etc. Wenn draußen fotografiert wird, auf das Licht achten.

NÜTZLICHE INTERNETSEITEN:

http://www.digitalkamera.de/Fototipp/Stop_Motion_Filmen_mit_digitalen_Kameras/6095.aspx
<http://www.anleiter.de/anleitung/wie-nimmt-man-ein-stop-motion-video-auf>
<http://www.bricktrick.de/index-animation.php>

Susanne Hartmaier, Kultur- und Medienpädagogin, Berlin

Sie ist seit vielen Jahren in der Arbeit mit Mädchen zuhause und findet es klasse, wenn sie über sich hinauswachsen.

REZEPTEIDEE

ZICK-ZACK-Brot

Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: Zutaten und
„Handwerkszeug“
besorgen

Dauer: 1,5 bis 2 Stunden

Ein kulinarischer Leckerbissen

Mit kulinarischen Leckerbissen kann man Jugendliche eigentlich immer locken, und wenn sie auch noch in die Herstellung derselben einbezogen werden, macht es umso mehr Spaß. – Schließlich entstehen die besten Gespräche ja bekanntlich in der Küche....



Noch einige Worte zur...

Gruppengröße

Je mehr „Mitesser“ dabei sind, desto mehr Brot muss gebacken werden, und desto mehr Helfer können eingesetzt werden; weitere Möglichkeit: parallel wird noch etwas gekocht, was zum Brot passt: Saitenwürstchen, Nudelsuppe, Kartoffelsuppe...

Vorbereitungszeit

Das Einkaufen der Zutaten ist sinnvollerweise im Vorfeld zu erledigen, dies nimmt aber nicht viel Zeit in Anspruch; außerdem sollte geklärt werden, ob in der Gemeindehausküche das benötigte Material vorhanden ist, ansonsten sollte man auch das Material besorgen, wie z. B. Wellholz etc. noch Zeit einrechnen...



Vor dem Backen



Nach dem Backen

Dauer

Teigherstellung ca. 7 Minuten, Teigruhezeit ca. 20-30 Minuten, Teig verarbeiten ca. 10 Minuten, Backen ca. 25 Minuten

Die Zick-Zack-Brot-Aktion setzt sich aus mehreren Phasen zusammen:

1. Zuerst muss der Teig hergestellt werden.
2. Anschließend ist eine Ruhephase einzurechnen, in der der Teig ruhen und gehen soll. Diese kann für Gespräche, Spiele, eine Andacht, oder auch für das Erweitern des „Menüs“ genutzt werden. Passend zu dem Zick-Zack-Brot, das durch die Kräuterbutter deftig schmeckt, könnte noch eine einfache Nudelsuppe gekocht werden, eine Kartoffelsuppe, es könnten auch Würstchen gegrillt werden (am Lagerfeuer oder in der Pfanne) – der Phantasie sind da keine Grenzen gesetzt.
3. Der Teig wird weiter verarbeitet wie unten beschrieben und dann gebacken.
4. Es gibt wieder eine „Leerlaufzeit“, solange der Backofen arbeitet. D.h. es gibt wieder Zeit für Spiele, Gespräche, Andacht, Singen...
5. Nicht zu vergessen, das Beste kommt zum Schluss: das Essen des noch warmen, duftenden und knusprigen Brotes...



Besondere Hinweise

Wer nur über wenig Zeit verfügt, der kann den Teig schon zu Hause herstellen, dann muss er vor Ort nur noch ausgewellt, bestrichen und gebacken werden – und natürlich gegessen...



Das Rezept

Rezeptmenge je nach Hunger für ca. 10 Jugendliche

Zutaten

750 g Mehl
1 EL Salz
1 EL Suppenwürze (oder Gemüsebrühe)
450 ml lauwarmes Wasser
4 EL Öl
2 Pack Trockenhefe
1 Stange Knoblauch- oder Kräuterbutter

MATERIAL:

Wellholz, Teigrädchen oder Messer

Mehl, Salz, Suppenwürze, lauwarmes Wasser, Öl und Hefe zu einem Brotteig kneten und ca. 20 bis 30 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen.

Danach den Teig zu einem großen Rechteck auswellen und mit weicher Knoblauch- oder Kräuterbutter bestreichen. Mit dem Teigrädchen oder einem Messer in ca. 3 bis 4 cm breite Streifen schneiden, diese dann Ziehharmonika-förmig zusammenlegen (also quasi wie eine Treppe und dann





zusammendrücken, oder wie mehrere „w's“ aneinander: wwwwww) und hochkant in eine Form stellen (siehe Seite 64).

Im vorgeheizten Backofen bei 180°C ca. 25 bis 30 Min. backen.

Variationen

Sehr lecker schmeckt dieses Brot auch bestrichen mit Knoblauchbutter, oder vor der „Faltung“ zusätzlich zur Kräuterbutter mit Speckwürfeln, mit geriebenem Käse oder auch mit angedünsteten Zwiebeln zu belegen. Für die „Fauleren“ gibt es auch die Möglichkeit, 1,5 Päckchen Zwiebelsuppe mit 100 g Margarine zu verrühren und auf den Teig zu streichen, dann erübrigt sich aber die Kräuterbutter.

Sybillie Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

*die ein absoluter Fan dieses Zick-Zack-Brottes ist, ob pur oder mit Beilagen.
Es schmeckt immer und kommt gut an!*

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 (32, 33, 34, 35, 37);
Volz (52, 53, 54, 56, 64)
www.fotolia.com: Alena Ozerova (Titelbild);
Irochka (4); Doc RaBe (5); Ella (6); Gino
Santa Maria (8); lukaszginter (9); psdesign1
(10); bojorgensen (12); Luiz (13); Picture-
Factory (14); Grecaud Paul (15); Farina
3000 (16); forelle 66 (17); ashtavakrasana
(18); Michael Tieck (20); Dagmar Richardt
(22); Simank (24 oben); WoGi (24 unten);
Luis Santos (25); rotschwarzdesign (26); d-
jukic (27); Wolfgang Adamek (29); Markin
(38); pdesign (39); Picture-Factory (43);
Kautz (45); fotoARTs (46); akiebler (48);
Tobias Machhaus (49); Irina Fischer (50);
Cmon (58); BestPhotoStudio (59); Alexan-
der Trinitatov (61); st-fotograf (63); Julia
Sapic (65)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart, www.fredpeper.de

Satz:

d'Werbung, Gerold Dreßler, Schorndorf

Druck: PPINTEC OFFSET > medienhaus >
Kassel



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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Stephan Sigg

Echtzeit

Neue Gebete für junge Menschen;
96 S., kartoniert
7,95 €

Was freut junge Menschen? Was belastet sie und wie können sie ihre Anliegen vor Gott bringen? Stephan Sigs neue Texte sind ein Angebot für Jugendliche, zu jeder Tages- und Nachtzeit und in jeder Gemütslage den Draht zu Gott herzustellen. Unkonventionelle Texte, verpackt in flottem Design mit einer knalligen Signalfarbe und zusätzlichen aktuellen Texten über QR-Codes direkt auf das Smartphone! Der Nachfolger des beliebten Gebetbuchs „Treibstoff“. Ab 12 Jahren.



Mengenpreise: ab 10 Ex.: je 6,95 € ab 25 Ex.: je 6,50 € ab 50 Ex.: je 5,95 €
ab 100 Ex.: je 5,50 €

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