

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Der Prophet, der
keiner sein wollte



Allein aus Gnade: Ein
Spiel zu Martin Luther



Oldies but Goldies:
Spieleklassiker



Gipsblumen und
anderes Getier



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Der Prophet, der keiner sein wollte**Lukas Golder
Die erkenntnisreiche Flucht des Jona vor Gott
- 12 Himmelfahrt – der unbekannte Feiertag**Meike Kunze
Was feiern wir wann?
- 18 „Schick dein Gebet zum Himmel!“**Cornelius Kuttler
Drei Symbole zum Thema Gebet
- 22 Was hat Ketchup mit Christsein zu tun?**Andreas Lämmle
Spiel und Impulse rund um die bekannte rote Sauce



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 30 Leben im Akkord**Walter Engel
Infos, Spiele und Quiz um Akkordarbeit
- 37 Oldies but Goldies**Damaris Kächele
Spieleklassiker (er)neu(t) entdecken



OUTDOOR

- 42 Allein aus Gnade** Meike Eipper / Kevin Lutz
Ein Geländespiel zu Martin Luther
- 47 Spiele unter freiem Himmel** Manfred Pohl
Aktionen im Freien
- 55 Sommerspaß mit MÖlkky**Thomas Volz
Ein Geländespiel



SPECIAL

- 58 Der Klassiker unter den Saucen** Sabine Ekkehard
Tomaten-Ketchup selbstgemacht



KREATIV UND HANDWERK

- 60 Gipsblumen und anderes Getier** Sybille Kalmbach
Blumen, die nicht verblühen
- 65 Kreatives Schmuck-Atelier**Viviane Koch
Armbänder aus Perlen und Lederbändern

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

„wie mache ich es richtig?“ – eine Frage, die nicht nur Jugendliche stellen. Die Sehnsucht hinter dieser Frage ist oft die Sehnsucht nach einem gelingenden Leben. Einem Leben, das mit sich, den anderen und der Schöpfung in Einklang ist.

„Wie mache ich es richtig?“ Diese Frage bewegte auch Henry John Heinz, den Gründer von Heinz-Ketchup. Für ihn war die biblische Botschaft eine wichtige Orientierungshilfe. Sie gab ihm die Kraft, andere Maßstäbe an sein Tun und Lassen anzulegen, als das die meisten seiner Zeitgenossen taten.

Jugendliche brauchen Menschen, Geschichten und Werte, an denen sie sich orientieren können. Henry John Heinz war ein solcher Mensch, deshalb erzählen wir seine Geschichte in diesem Steigbügel. Dass aber auch Vorbilder Macken haben zeigt die Geschichte von Jona, dem Propheten wider Willen. Seine Geschichte hat Lukas Golder für Jugendliche neu verpackt. Orientierungshilfen sind besser als jedes Rezept! Sie lassen Menschen die Wahl.

Auch dieser Steigbügel will wieder Orientierungshilfe und Ideengeber für die Jugendarbeit sein – sei es in der Verkündigung oder bei Spiel- und Kreativideen. Ihr habt die Wahl!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Ihre/eure



Heike Volz



Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Jugendarbeit ; **Passwort:** Orientierung

Der Prophet, der keiner sein wollte

Vorbereitungszeit: 30 Minuten
Gruppengröße: 2 bis 25 Personen
Zielgruppe: Jugendliche, Konfirmanden- und Jugendarbeit

Dauer: 20 bis 30 Minuten pro Impuls
Material: Bibeln, evtl. Karte der Mittelmeerstaaten inkl. Irak; Stifte und Papier

Eine Bibelarbeit über die erkenntnisreiche Flucht des Jona vor Gott

Jona – der Prophet, der keiner sein wollte. Es lohnt sich, diesen ganz besonderen Menschen der Bibel näher in den Blick zu nehmen. Die hier vorgestellten Impulse können en bloc oder als fortlaufende Reihe verwendet werden. Wir stellen vier einzelne kurze Bibelarbeiten mit Gesprächsimpulsen und Fragen vor. Allerdings enthält erst die letzte Andacht die eigentliche Botschaft des Jonabuches.



Bibelarbeit en bloc oder vier Einzelimpulse

Wir haben die Jonageschichte in vier Abschnitte unterteilt. Die Einschnitte sind gekennzeichnet. Fällt die Wahl auf die Einzelimpulse, sollte zu Beginn kurz wiederholt werden, was seither passiert ist. Parallel dazu kann ein Plakat zu Jona gestaltet werden, auf dem die Fragen am Ende eines jeden Abschnitts beantwortet werden. Die Denkaufgaben sind sehr persönlich. Diese sollte jede und jeder für sich beantworten, ohne dass man sich darüber austauschen muss. Das sollte der Gruppe auch mitgeteilt werden, bevor die Aufgabe gestellt wird.



Abschnitt 1: Jona haut ab

Du sitzt in der Schule im Matheunterricht. Nicht gerade dein Lieblingsfach. Die Lehrerin ruft deinen Namen. Du sollst an die Tafel kommen und die Matheaufgabe vor der ganzen Klasse vorrechnen. Oder du sollst im Englischunterricht zur Vokabelabfrage an die Tafel. Du fragst dich: Warum ausgerechnet ich und nicht meine Nebensitzerin oder mein Nebensitzer? Jetzt blamiere ich mich vor der ganzen Klasse. Ich kann das doch nicht!

Und du wünschst dir in diesem Moment, dass du ganz weit weg bist, an einem Ort, an dem dich niemand findet. Vielleicht überlegst du kurz, ob du sagen sollst, dir sei schlecht und du musst auf die Toilette. Aber das würde dir vermutlich nur kurzfristig helfen, denn du kannst ja nicht ewig auf der Toilette sitzen und warten.

Ganz ähnlich geht es Jona. Allerdings wird Jona nicht von einer Lehrerin oder einem Lehrer an die Tafel gerufen, sondern Jona wird von Gott mit einem Auftrag versehen. Denn Jona soll Prophet werden und in eine fremde Stadt gehen, und die Bewohner dazu bewegen wieder an Gott zu glauben. Die Bewohner wollten zu diesem Zeitpunkt nämlich nichts von Gott wissen. (Bibeltext lesen)

BIBELTEXT:
Jona 1,1–3

Ein Prophet ist eine Person, die von Gott ausgewählt wird und einen Auftrag von ihm bekommt. Außerdem kritisiert ein Prophet Dinge die Gott nicht gefallen und die in der Gesellschaft schief laufen.

Aber Jona will kein Prophet sein. Er hat Angst, dass die Bewohner der großen Stadt ihn auslachen oder gar umbringen. Er fragt: „Warum sucht Gott ausgerechnet mich aus und nicht meinen Nachbarn? Der ist frömmer als ich und geht jeden Sabbat in die Synagoge. Warum sucht Gott mich aus?“ Und er wünscht sich in dem Moment auch, ganz weit weg zu sein. An einem Ort, an dem Gott ihn nicht findet. Ein Schulklo gab es damals nicht zum Verstecken, aber





damals glaubten die Menschen, dass Gott nur für ein bestimmtes Gebiet zuständig sei. Wenn man das Land verlässt, dann kann Gott einen auch nicht mehr finden.

Daran denkt Jona, als er zum Hafen geht und ein Schiff sucht. Er will aus der Sichtweite von Gott fliehen. Tarsis am Ende des Mittelmeeres ist sein erwähltes Ziel. Da, so denkt Jona, wird Gott ihn bestimmt nicht finden. Und dann bleibt er eben ein Leben lang in Spanien. Soll ja ganz schön sein dort.

BIBELTEXT:
Jona 1,4–16

Meinst du, dass Jona Erfolg hat, wenn er vor Gott flieht? Kann man sich vor Gott verstecken? (Bibeltext lesen)

Vor Gott kann man sich also nicht verstecken. Diese schmerzhafteste Erfahrung macht Jona nun auf dem Mittelmeer. Weglaufen zwecklos. Gottes Machtbereich hört also nicht an einer Landesgrenze auf, sondern Gott ist allmächtig. Das heißt, Gottes Macht gilt überall. Und das zeigt Gott Jona auch sehr deutlich. Das Schiff muss ganz ordentlich geschwankt haben, wenn selbst die erfahrenen Seeleute Angst bekommen haben.

Also ging es Jona doch ähnlich wie dir vielleicht in der Schule? Verstecken zwecklos!

Als Jona zu dieser Erkenntnis kommt und merkt, dass er sich vor Gott nicht verstecken und weglaufen kann, will er sterben. Das scheint ihm der einzige mögliche Weg, um Gott noch zu entkommen. Die Seemänner werfen ihn über Bord auf offenem Meer. Die Chance zu überleben ist gleich null.

Fragen

- Kennst du auch solche Situationen, in denen du am liebsten weglaufen würdest?
- Was ist ein Prophet?
- Kennst du Menschen, die man heute als Propheten bezeichnen könnte, weil sie Missstände in der Gesellschaft anmahnen?

Abschnitt 2: Weglaufen zwecklos!

Jona denkt sich, als er von der Reling ins Wasser klatscht: „Ok, jetzt bin ich verloren! Jetzt muss ich sterben! Jetzt ist es aus und vorbei!“



Vielleicht hast du schon mal die Erfahrung gemacht, dass es nichts bringt, vor Dingen wegzulaufen, die einem angst machen. Ich hab zum Beispiel vorm Zahnarzt total Schiss. Da würde ich am liebsten jedes Mal vom Stuhl aufspringen und davonlaufen, wenn er zur Türe herein kommt. Aber was würde mir das bringen? Wenn ich Zahnschmerzen habe, dann muss ich früher oder später wieder hin, wenn ich nicht ein Leben lang mit den Schmerzen leben möchte. Und dann wird es saupleinlich für einen, wenn man wieder beim selben Zahnarzt vor der Türe steht. Die Arzthelferinnen lachen dann vielleicht, oder lassen einen schon gar nicht mehr rein in die Praxis, weil sie denken, dass man eh wieder davon läuft. Dann steht man da.



Eine andere Erfahrung macht Jona mit Gott. (Bibeltext lesen)

BIBELTEXT:
Jona 2,1–11

Gott gibt Jona nicht so einfach auf, er lacht ihn auch nicht aus und schon gar nicht lässt er ihn untergehen oder sterben. Viel mehr fischt er ihn aus dem Meer. Jona, der sich von Gott abgewandt hat und eigentlich auf der Flucht vor Gott ist, diesen zieht Gott aus den Wellen. Für mich ist das ein total schönes Bild. Es gibt Situationen im Leben, in denen wir vielleicht von Gott nicht viel wissen wollen. Vielleicht sind andere Dinge einfach wichtiger. Mit den Freunden abhängen, Computer zocken, in Facebook stalken ... und dann holt uns die Realität ein. Wir kommen vielleicht an einen Punkt, an dem wir nicht weiterwissen. Eine schlechte Klausur, Streit mit der Familie oder den Verlust eines lieben Menschen. Genau in diesen Situationen können wir dann sicher sein, dass Gott uns nicht untergehen lässt in dem Meer der Traurigkeit und Unsicherheit. Er hält uns seine Hand hin und zieht uns heraus. Wir sind Gott nicht egal. Martin Luther sagte einmal folgenden Satz, der für mich in meinem Leben sehr wichtig ist: „Du kannst niemals tiefer fallen als in Gottes Hand.“

Jona kann sein Glück kaum fassen! Für ihn ist das eine ganz neue Erfahrung, die er mit Gott macht. Dafür will er Gott danken. Aber ihm fallen keine passenden Worte ein, um sein Glück zum Ausdruck zu bringen. Aber ihm fallen Worte aus den Psalmen ein. Die betet er zu Gott.



Fragen

- Kennst du einen Psalm oder Teile eines Psalms auswendig? Hast du vielleicht einen Lieblingspsalm?
- Gab es in deinem Leben schon Situationen, in denen du von Gott nichts wissen wolltest oder dir andere Dinge wichtiger waren? Hat sich das dann mal geändert? Durch was?



Denkaufgabe

- Für was kannst du Gott in deinem Leben danken?
- Schau doch mal in der Bibel in die Psalmen und lies dir ein paar durch. Gibt es Worte/Verse, die dich besonders ansprechen und deinen Dank an Gott zum Ausdruck bringen können? Schreib diese Zeilen doch auch auf deinen Zettel. (Es eignen sich z. B. Psalm 8, 13, 30, 100, 103, 104, 113, 114, 150.)

Abschnitt 3: Jona tut es doch!

Und nun? Jona wird gerettet und ist einiges an Erfahrungen reicher. Er weiß nun, dass Gott allmächtig ist: Er ist überall auf der Welt, findet jeden Menschen und rettet ihn auch aus den Wellen. Jona hat auch gespürt, dass er niemals tiefer fallen kann als in Gottes ausgestreckte Hand. Was macht Jona nun mit der neuen Erkenntnis? (Bibeltext lesen)

BIBELTEXT: Jona 3,1–10

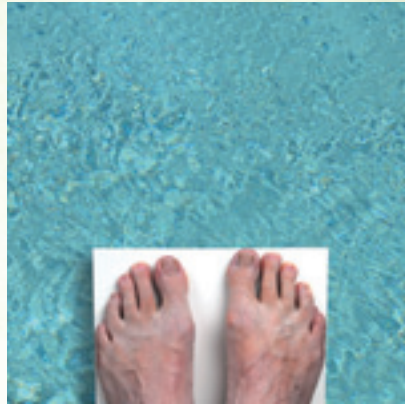
Durch seine Erfahrungen, die er nun mit Gott gemacht hat, kann Jona seine Zweifel überwinden.

Auch hier fällt dir vielleicht ein Beispiel aus deinem Leben ein. Vielleicht hattest du als Kind Angst, vom Einmeter-Turm zu springen, weil du nicht wusstest, wie es ist. Du hast dann erste Erfahrungen gesammelt, indem du vom Beckenrand gesprungen bist. Du hast gemerkt, dass es nicht schlimm ist, ins Wasser zu springen. Dann hast du es vom Startblock versucht. Hier hast du die gleiche Erfahrung gemacht wie beim Beckenrand: Es passiert dir nichts und es tut auch nicht sonderlich weh, wenn man richtig auf dem Wasser aufkommt. Mit dieser Erfahrung traust du dich also vom Einmeter-Turm zu springen. Das hättest du dir davor vielleicht nicht vorstellen können.



So ähnlich ist es auch mit Gott. Wenn du ihm vertrauen willst und auch das glauben, was er dir sagt, dann musst du Erfahrungen mit ihm sammeln. Vielleicht nicht so schmerzhaft wie Jona, aber dein Vertrauen muss noch wachsen.

Oder wenn du eine neue Freundin oder einen neuen Freund hast, dann braucht es ein bisschen, bis ihr euch gegenseitig voll vertrauen könnt, euch Geheimnisse anvertraut, oder über sehr private Dinge redet. Die Freundschaft muss sich erst noch beweisen.



Mit dieser positiven Erfahrung und der Gewissheit, dass Gott ihn bei seiner Mission nicht alleine lassen wird, geht Jona los nach Ninive, einer sehr großen Stadt für damalige Verhältnisse (eine Tagesreise entspricht ca. 40 km) und stellt sich auf den Marktplatz und verkündet Gottes Zorn.

Jonas Mut wird nicht enttäuscht. Die Bewohner von Ninive hören auf Jona. Sie kehren um zu Gott und tun Buße. Das heißt, sie zeigen, dass es ihnen sehr Leid tut, was sie getan haben und wenden sich wieder Gott zu. Deswegen streuen die Bewohner Asche auf ihr Haupt (ihr kennt vielleicht das Sprichwort, wenn einem etwas leidtut: „Asche auf mein Haupt“) und ordnen eine 40-tägige Fastenzeit an.

Frage

- Was ist Buße, wenn du die Jonageschichte betrachtest?

Denkaufgabe

- Warum vertraust du Gott/warum zweifelst du an Gott?
- Welche positiven Erfahrungen hast du schon mit Gott in deinem Leben gemacht?



Abschnitt 4: Die Erkenntnis

BIBELTEXT:

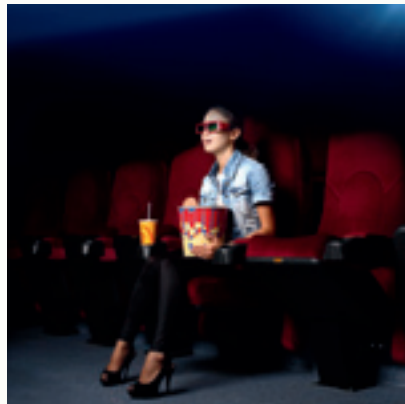
Jona 4,1–11

(Bibeltext lesen) Schon wieder! Jetzt denkt Jona, Gott zu kennen und zu wissen, auf was er sich einlässt, und nun reagiert Gott doch wieder ganz anders. Damit hat Jona nicht gerechnet. Er ist enttäuscht und wütend.

Das finde ich so spannend an der Jonageschichte, dass sie ganz deutlich zeigt, dass Gottes Handeln nicht von uns Menschen im voraus bedacht und verstanden werden kann. Gott reagiert so, wie er es für richtig hält. Nicht, wie wir Menschen es manchmal vielleicht gerne hätten. Das tröstet mich auf der einen Seite, wenn ich manche Dinge, die in der Welt passieren, nicht verstehe. Auf der anderen Seite bin ich dann wütend. Wie gerne wüsste ich, wie Gott „tickt“?! Uns Menschen helfen auf dieser Suche die Geschichten und Erlebnisse, die Menschen mit Gott machen und die in der Bibel stehen, so wie die Jonageschichte, aber auch unsere eigenen Erfahrungen, die wir mit Gott machen.

Jona hat sich extra einen Logenplatz außerhalb von Ninive gesichert, damit er aus der ersten Reihe beobachten kann wie Ninive untergehen wird – vielleicht erwartet er den Untergang Ninives so gespannt, wie du einen Film im Kino. Eine Palme gibt ihm Schatten, er sitzt bequem. Eigentlich fehlen nur noch Popcorn und ne Cola.

Und dann kommt die Nachricht: Film fällt ersatzlos aus. Ninive wird nicht dem Erdboden gleich gemacht. Also war alles umsonst? Die Flucht auf dem Schiff, die Angst, die Rettung aus dem Meer? Wer würde sich an Jonas Stelle nicht auch aufregen?



Und zu allem Übel geht in dem Moment die Palme ein, die Jona seither Schatten gespendet hat. Jetzt brennt ihm die Sonne auf seinen ohnehin schon erhitzten Kopf. In seinem Zorn spricht er dann den Satz aus, den Gott von uns Menschen unterscheidet: „Ach Herr, das ist es ja, was ich dachte, als ich noch in meinem Lande war, weshalb ich auch eilends nach Tarsis fliehen wollte; denn ich wusste, dass du gnädig, barmherzig bist, deine Güte kennt keine Grenzen. Das Unheil, das du androht, tut dir hinterher Leid.“



Frage:

- Was könnte gnädig, barmherzig und gütig bedeuten? (Antwort im folgenden Satz)

Gott ist kein Gott, der auf Rache aus ist, sondern er begnadigt Menschen, wie vielleicht der US-Präsident einen zum Tode Verurteilten. Er hat Verständnis mit den Menschen, wenn es ihnen nicht gefällt mit ihm zu leben. Und er steht den Menschen wohlwollend gegenüber. Auch wenn sie sauer auf ihn sind oder ihn in manchen Situationen nicht verstehen. Er hält es aus, wenn die Menschen ihren Ärger bei ihm abladen.

So gibt sich auch Gott durch das Leben und Wirken von Jesus uns Menschen im Neuen Testament zu erkennen.

Frage

- Jona hat einiges gelernt über Gott: Wie hat sich Gott Jona gezeigt? (Gott ist allmächtig und dennoch den Menschen zugewandt)
- Kennt ihr Geschichten aus dem neuen Testament, wo Gottes Gnade, Barmherzigkeit und Liebe deutlich wird?

Infobox Jona

Der Name Jona kommt aus dem Hebräischen und bedeutet übersetzt „Tauben“. (Kennst du noch eine andere Geschichte aus der Bibel, wo eine Taube vorkommt? – Noah und Pfingsten). Das Jonabuch umfasst nur gute zwei Seiten der Bibel und wird von den Theologen zu den kleinen Propheten gezählt. Nicht, weil Jona etwa klein war, sondern weil die sogenannten Bücher der kleinen Propheten alle nicht sehr lange sind. Wenn du also ein ganzes Buch der Bibel lesen willst, aber nicht so viel Zeit hast, dann eignet sich ein kleiner Prophet. Du findest die sogenannten kleinen Propheten in der Bibel zwischen Hosea und Maleachi.

Lukas Golder, Theologiestudent, Kiel

Findet es schön, ein Jahr am Meer zu wohnen und hofft, dass er nicht nach Ninive muss (wäre von der Ostsee auch zu weit).

Himmelfahrt – der unbekannte Feiertag

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren, Mitarbeitende
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: Vorleseandacht durchlesen, Methode wählen
Dauer: Vorlesezeit ca. 10 Min.

Ostern – Himmelfahrt – Pfingsten: Was feiern wir wann?

Im Verlauf des Frühjahrs freuen wir uns über eine Reihe von Feiertagen: Ostern und Pfingsten sind die beiden großen Feste – dazwischen kommt mit Himmelfahrt ein freier Donnerstag. Er ist inzwischen als Vatertag bekannt – aber was steht ursprünglich dahinter?



Gut zu wissen – Hintergründe

BIBELTEXT:

Apg 1,6–14 und
Lk 24,50–53

Die biblische Grundlage findet sich bei Lukas: Als einziger Evangelist berichtet er von diesem Ereignis. Ausführlich am Anfang der Apostelgeschichte in Apostelgeschichte 1,6-14 und knapp am Ende seines Evangeliums in Lukas 24, 50-53. Die Himmelfahrt Jesu bildet eine Klammer: Sie beendet das irdische Wirken Jesu, seine Kreuzigung und Auferstehung (Evangelium) und eröffnet die Zeit des Wirkens der Jünger (Apostelgeschichte).



Ordnet man die drei Feste den Ereignissen zu, ergibt sich folgendes Bild:

- Karfreitag und Ostern
Das Fest der Kreuzigung und Auferstehung Jesu. Der Auferstandene zeigt sich seinen Jüngern in mehreren Erscheinungen, z. B. den Jüngern auf dem Weg nach Emmaus.
- Himmelfahrt
Die Himmelfahrt beendet 40 Tage nach Ostern die Zeit der Erscheinungen. Jesus wird auf dem Ölberg von einer Wolke umhüllt und in den Himmel aufgehoben, er sitzt nun „zur Rechten Gottes“ und ist der unsichtbare Herrscher über die Welt.
- Pfingsten
50 Tage nach Ostern werden die Jünger vom himmlischen Jesus mit dem heiligen Geist ausgestattet – so wie er es ihnen unmittelbar vor seiner Aufnahme in den Himmel versprochen hat.

Kirchengeschichtlich gesehen ist Himmelfahrt der jüngste der drei Feiertage. Ursprünglich feierten die ersten Christen den Tag an Ostern und Pfingsten „mit“, ein eigenes Fest wurde erst vermutlich im 4. Jahrhundert eingeführt.

BIBELTEXT:

Apg 1,6–14

Himmelfahrt – Biblisch betrachtet

Was genau berichtet uns Lukas nun über die Himmelfahrt? Er selbst erwähnt, dass er gründlich alle Informationen, die er nur bekommen konnte, geprüft hat.

Jesus verlässt mit seinen Jüngern Jerusalem und steigt auf den Ölberg – und als sie auf dem Gipfel angekommen sind, „wird er zusehends aufgehoben und eine Wolke nahm ihn vor ihren Augen weg.“ (Vers 9) Die Jünger kehren daraufhin ohne Jesus nach Jerusalem zurück und warten dort darauf, dass sie den heiligen Geist bekommen.





Drei Beobachtungen

- Die Himmelfahrt an sich ist völlig unspektakulär geschildert. Es geht nicht darum, sie als unüberbietbares Wunder ins Zentrum zu stellen. Das Ereignis wird nüchtern festgehalten, mehr nicht.
- Unmittelbar nach der Aufnahme Jesu erscheinen zwei Engel. Diese fordern die Jünger auf, nicht mehr nach oben zu schauen: „was steht ihr da und seht zum Himmel“? Stattdessen sollen sich die Jünger der Erde zuwenden und der Aufgabe, die sie bekommen haben.
- Diese Aufgabe hat Jesus den Jüngern unmittelbar vor seiner Aufnahme in den Himmel aufgetragen: „Ihr werdet meine Zeugen sein ... bis an das Ende der Erde ...“ Mit festlichen Worten richtet Jesus den Blick nach vorne, richtet ihn in die Zukunft. Die Jünger sollen Jesu irdisches Wirken weiterführen – die Kraft dazu bekommen sie geschenkt. (Bekannter ist der entsprechende Auftrag am Ende des Matthäusevangeliums: Matthäus 28, 18-20, der so genannte Missionsbefehl.)

Ziel der Vorleseandacht

Auf dieser Aufgabe der Jünger soll das inhaltliche Ziel der Andacht liegen. Denn Jesu Auftrag gilt bis zu seiner Wiederkunft, er gilt also auch für uns, die heutigen Jünger. Damit hat unser Leben ein Ziel und eine sinnvolle Ausrichtung. Mit Antoine de Saint Exupéry gesprochen: „Zu unserer Befreiung genügt, dass man uns dazu verhilft ein Ziel zu erkennen, das uns mit anderen Menschen verbindet.“

Vorleseandacht

Ergriffen schauten wir alle nach oben. Einige von uns waren auf die Knie gefallen. Ehrfurcht stand in ihren Gesichtern. Jesus war nicht mehr hier. Eben stand er noch in unserer Mitte, hier oben auf dem Ölberg – dann war eine Wolke von oben gekommen, sie hatte ihn umhüllt und mitgenommen, in den Himmel.





Auch ich starrte dorthin, nach oben, sprachlos. Vielleicht würde noch etwas Großartiges passieren – ein Zeichen, das weltweit zu sehen war. Aber nichts geschah. Der Himmel sah nun wieder aus wie vorher. Jemand der zufällig vorbei kam, würde nichts Besonderes sehen. Ich war traurig: Jesus war weg – der Platz auf dem er gerade noch gestanden hatte war leer. Niemand traute sich, die Lücke zu schließen. Wie sollte es weitergehen mit uns und auch mit mir? Sollte ich wieder zurückkehren in mein altes Leben? Nein, das wollte ich auf keinen Fall! Zuviel hatte sich geändert, seitdem ich Jesus gefolgt war.

Ich schaute vom Gipfel herab über das weite Land. In der Ferne waren die Dörfer zu sehen, in denen wir mit Jesus waren. Überall hatten wir Freunde gefunden, Menschen, die Jesus voller Freude einluden und bei denen wir wohnten. Manchmal war es auch unbequem. Wir wussten morgens nicht immer, wo wir abends schlafen würden. Aber das machte nichts. Viel wichtiger war zu erleben, wie Jesus die Menschen veränderte! Offen ging er auf sie zu, in seiner Nähe wurden sie lebendig, schöpften Hoffnung und vertrauten Gott. Sie glaubten wieder an die Zukunft!

Direkt zu Füßen des Ölbergs blickte ich auf Jerusalem – die Stadt, wo wir die letzten Wochen verbracht hatten und Jesus gekreuzigt worden war. Was hatte Jesus noch heute zu uns gesagt? Ich bemühte mich zu erinnern. Es hatte feierlich geklungen: Geht nach Jerusalem. Dort gebe ich euch die Kraft, meine Sache weiterzuführen! Ich hatte nichts davon verstanden: Wieso sollten denn wir für Jesus weitermachen? Nun wurde es mir klar: Jesus hatte sich von uns verabschiedet, er wusste, dass er zurückkehrte zu Gott. Deshalb war er auch so feierlich. Es war ihm wichtig, dass wir wussten, worum es nun ging: Wir sollten weitermachen, nicht stehen bleiben oder einfach zurückkehren in unser altes Leben. Ich war bewegt, denn Jesus vertraute uns, obwohl wir mehr als einmal versagt hatten.

Wir Jünger verließen den Ölberg und gingen zurück nach Jerusalem. Jesus hielt, was er versprochen hatte. Er gab uns die Kraft, die wir nun dringend brauchten. In der Apostelgeschichte kannst du nachlesen, wie es genau weiterging. Es war spannend, und unsere Gruppe wuchs stetig,





obwohl wir viele Gegner hatten und verfolgt wurden. Irgendwann wurde aus unseren kleinen Anfängen dann eine Kirche, die die ganze Welt umspannte. Der Tag, an dem Jesus in den Himmel auffuhr, wurde nun als Feiertag begangen: Eben Himmelfahrt. Für uns Menschen heute ist das ein schwieriger Tag: Der Himmel ist voll mit Flugzeugen, Satelliten und Raketen. Aber Jesus kann man dazwischen nicht sehen. Wo sitzt er nun „aufgefahren in den Himmel?“ In der englischen Sprache gibt es für Himmel zwei Wörter: „Sky“ ist der Himmel, den wir über uns sehen und die „skyscraper“, die Wolkenkratzer, ragen bis in diesen Himmel. Dagegen ist „heaven“ der unsichtbare Himmel, der unsichtbare Ort, wo Gott ist – und nun auch Jesus. Wenn wir beten, schließen wir unsere Augen und sind dort. Ich spüre, dass Jesus da ist und werde ruhig und entspannt. Wo genau er ist, das muss ich mir nicht vorstellen. Auch die Jünger konnten Jesus ja nicht mehr sehen, er war wie von einer Wolke umhüllt.

Was aber bei mir eingeschlagen hat wie ein Blitz, das ist der Auftrag, den Jesus für uns hat. Denn nun sind wir an der Reihe! Wir stehen nun an der Stelle der Jünger und sind diejenigen, die Jesu Sache weiterführen! Jesus will von uns, dass wir unser Leben bewusst gestalten und nicht einfach an uns vorbeigehen lassen, wie Zuschauer in der zweiten Reihe.

In einem Buch fand ich ein Gebet mit der Überschrift „Sinnvoll Leben“. Stephan Sigg schrieb es mit 21 Jahren, es drückt aus, was auch ich mir wünsche:

Oft handle ich unüberlegt

Lebe einfach so in den Tag hinein

Verschwende Stunden gleichgültig und voller Überdruß

Manchmal habe ich keine Lust auf den neuen Tag

Und sehne mir den Abend herbei

Vergesse, dass ich was Kostbares in meinen Händen halte

Manchmal erkenne ich erst zu spät,

dass ich wieder den Sonnenschein versäumt,

mich im Nebel gequält habe.

Ich möchte sinnvoll leben

Intensiv und erfüllt

Das Wesentliche erkennen



Öffne meine Augen,
mein Herz, meinen Verstand,
dass ich meine Zeit nicht verschwende

Quelle: Sigg, Stephan, Treibstoff, Zündende Gebete zu brennenden Fragen, S. 44, 5. Aufl. 2012
buch+musik, ejw-service gmbh, Stuttgart

An Himmelfahrt feiern wir, dass wir unsere Energie und Kraft nicht verschwenden, sondern sinnvoll einsetzen für Jesus, bis er wiederkommt! Wir sind seine Partner hier auf dieser Erde.

Methodische Möglichkeiten

- Gemeinsames Lesen des Bibeltextes und diskutieren der schwierigen Stellen und Begriffe. Der zentrale Begriff „Zeuge“ sein, wurde in der Andacht durch die Formulierung „sich für die Sache Jesu einsetzen“ ersetzt, da er nicht mehr aus sich heraus verständlich ist.
- Gemeinsames Überlegen, wie man den Feiertag umbenennen könnte, damit er für heutige Christen attraktiv wird. Z. B. Veranstalten eines Wettbewerbs, wer den besten Namen findet.
- Gemeinsames Überlegen, wie wir den Auftrag Jesu leben können:
Was können wir in unserem Alltag tun? Was kann unsere Gruppe tun?

BUCHTIPPS

Pascal Leuschner/Tobias Schöll: „Die Welt verbessern. 33 Aktionen, die dein Umfeld verändern.“ Eine handliche Sammlung von getesteten Ideen mit sehr unterschiedlicher Vorbereitungszeit und Aktionsgröße.

Max Lucado und Jenna Lucado Bishop: „Mal richtig die Welt retten“
Das Buch ist kein reines Praxisbuch, sondern es stellt erfolgreiche Aktionen von Jugendlichen vor und gibt darüber hinaus Tipps, was einzelne Jugendliche unternehmen können.

Meike Kunze, Buchhändlerin, Studium der Theologie, Stuttgart

Die Beschäftigung mit Himmelfahrt für diesen Artikel hat sie diesem Fest nochmals auf besondere Weise nähergebracht – eine gute Ergänzung zu ihrem früheren Theologiestudium.

„Schick dein Gebet zum Himmel!“

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: überschaubar
Dauer: 1 bis 15 Minuten

Drei Symbole zum Thema Gebet

Vielleicht ist es mit dem Beten so wie es der alte Witz vom Pfarrer und Busfahrer an der Himmelstür erzählt. Da steht der Pfarrer an der Himmelstür und will hinein. Petrus schaut in seine Akte und schüttelt bedauernd den Kopf. Er winkt den wartenden Busfahrer herbei, schaut in seine Akte und lässt ihn freundlich in den Himmel. Empört über diese Ungerechtigkeit fragt der Pfarrer nach. Petrus antwortet: Als du gepredigt hast, haben alle geschlafen, als der Busfahrer gefahren ist, haben alle gebetet.



Beten als Hilfeschrei in der Not – das kennen vielleicht viele. Das Stoßgebet in letzter Sekunde. Aber die Frage ist doch: Was bringt Beten eigentlich? Und warum erhört Gott manchmal unser Gebet nicht, obwohl wir es uns so sehr wünschen!

Einstieg

Lied „Schick dein Gebet zum Himmel“

Als Einstieg wird das Lied „Schick dein Gebet zum Himmel“ von Beatbetrieb vorgespielt.



Andacht

Symbol 1: Das Herz

Beim Beten geht es darum, Gott zu begegnen

Beim Beten geht es um unser Herz. Beten heißt: ich begegne dem Schöpfer der Welt und schütte ihm mein Herz aus. Wie gut tut es, wenn wir jemanden haben, dem wir unser Herz ausschütten können, wenn wir bei einem Freund oder einer Freundin uns den Kummer von der Seele reden können. Mit Gott zu reden meint etwas Ähnliches: Ich öffne dem mein Herz, der mich durch und durch kennt. Und darum kommt es beim Beten nicht auf schöne Worte und fromme Gefühle an, sondern nur auf eines: Dass wir ehrlich Gott sagen, was unser Herz bewegt.



TIPP:

Bild, das ein Herz zeigt mitbringen

Beten heißt: Der Vater im Himmel hat Zeit für mich. Er nimmt mich ernst und hört zu. Was für ein Gedanke: Der Schöpfer der Welt nimmt sich Zeit für mich und hört mir zu. Wenn das wirklich stimmt, dann ist Beten keine fromme Übung, sondern dann ist Beten so etwas wie Atemholen der Seele. Was mich wirklich durchatmen lässt, ist die Beziehung zum lebendigen Gott. Gott ist die Luft, die unser Herz zum Atmen braucht: Denn so viel schnürt uns Atem ab im Leben: dass es auf Leistung ankommt, auf Zeugnisse, darauf, gut anzukommen. Dass wir Angst haben vor so vielem. Gott ist es, der uns atmen, durchatmen lässt: Es ist einer da, der mich hört. Einer, der mein Herz sieht und den meine Angst kummert. Einer, für den ich wichtig bin, ob ich was geleistet habe oder versagt habe. Schick dein Gebet zum Himmel, weil es unendlich gut tut, dem lebendigen Gott zu begegnen.

Symbol 2: Die Tür

Beten heißt, Gott die Tür zu öffnen

Wir müssen Gott nicht nerven und „rumkriegen“ durchs Beten, so wie kleine Kinder ihre Eltern so lange nerven, bis die ihnen endlich die Süßigkeiten kaufen, die sie wollen. Der Theologe Ole Hallesby hat es auf den Punkt gebracht: „Beten

TIPP:

Bild, das eine Tür zeigt mitbringen



meint, Gott die Tür aufzumachen“. Nicht wir müssen bei Gott an die Tür klopfen, sondern er klopft bei uns an, er will in unser Leben kommen. Wer betet, lässt Jesus ein. Deshalb ist Beten kein Automat (Gebet rein, Erfüllung raus), sondern wer betet, öffnet sein Leben für Jesus. Und dann kann es sein, dass nicht alles so weiter geht wie bisher, weil Gott uns zeigt, was er mit unserem Leben vorhat. Wer ehrlich betet, der zeigt damit: Ich bin bereit, dass wirklich etwas geschieht in meinem Leben, dass Gott zu mir kommt und mich verändert. Dann werden vielleicht nicht alle unsere Wünsche erfüllt, aber Gottes Gegenwart berührt unser Leben. Und das verändert uns. Schick dein Gebet zum Himmel, weil dann Gott selber zu Dir kommt



Symbol 3: Die Ampel

Warum Gott manchmal „Nein“ sagt oder was Beten mit einer Ampel zu tun hat

TIPP:

Bild, das eine Ampel zeigt mitbringen

Beim Beten ist es wie bei einer Ampel: Manchmal sagt Gott „Ja“ – freie Fahrt für unsere Bitten (grün); manchmal sagt er „Warte“ (orange). Und manchmal sagt er „Nein“ – Stop, hier geht es nicht weiter (rot).

Es ist immer hart, wenn wir erleben: Gott beantwortet unser Gebet nicht. Oder zumindest meinen wir, er antwortet nicht. Hast Du schon mal richtig ernsthaft für etwas gebetet und dann keine Antwort erhalten? Das tut weh! Enttäuschend ist das. Wenn wir in die Bibel hinein schauen, dann entdecken wir: Beten ist nie umsonst. Aber es bleibt ein Rätsel, warum Gott manchmal Gebete nicht so erhört, wie wir es uns wünschen.





Die Bibel gibt uns darauf keine Antwort. Ich bin auch immer vorsichtig, wenn Menschen meinen, sie wissen auf alle Fragen unseres Lebens immer die passende Antwort. Mich beeindruckt sehr, wie Jesus selber gebetet hat. Kurz vor seinem Tod betet er im Garten Gethsemane. Er hat große Angst vor dem Leiden und Sterben. Und dann betet er: „Wenn es möglich ist, dann bewahre mich vor diesem Leiden, aber nicht mein, sondern Dein Wille geschehe!“

Jesus spricht alle seine Gefühle vor Gott, seinem Vater aus, und dann legt er alles Gott in die Hände. Solch ein Vertrauen wünsche ich mir: Dass ich Gott mein Leben so in die Hände legen kann: „Dein Wille geschehe.“ Das wünsche ich mir. darauf zu vertrauen: Er macht alles gut, selbst wenn ich Wege gehen muss, die mir schwer fallen, die weh tun.

Um zu verstehen, warum Gott manchmal „Nein“ sagt, ist es mir selber eine große Hilfe, an meine Kinder zu denken. Unser Mittlerer, ein dreijähriger Bub mit entsprechender Energie, brettet mit seinem Bobby Car liebend gern den leicht abschüssigen Weg von unserer Garage zu Straße herunter. Dass er nicht gerade begeistert ist, wenn ich seine rasende Fahrt stoppe, ihn unter den einen Arm klemme und das Bobby Car in die andere Hand nehme, ist klar. Der kleine vor Zorn strampelnde und Rotz und Wasser heulende Rennfahrer versteht nicht, warum sein Papa so gemein ist und ihn anhält. Er weiß nicht, wie gefährlich es für ihn sein kann, auf die Straße zu fahren. Und er hat auch nicht den Überblick dafür, ob nun gerade ein Auto um die Ecke biegt oder nicht.

Der Papa hat den Überblick, nicht er. Auch für unser Leben gilt das: Der „Papa“ hat den Überblick, nicht wir. Der Vater den Himmel hat den Überblick, nicht wir. Es ist hart für uns, wenn er „Nein“ sagt, und vielleicht weinen auch wir manchmal vor Enttäuschung und Wut. Aber Gott sagt nicht deshalb Nein, um uns zu ärgern oder uns weh zu tun, sondern weil er den Überblick hat.

Der Schmerz über unerfüllte Gebete bleibt trotzdem. Und zugleich bleibt die Hoffnung, dass wir vielleicht irgendwann verstehen werden, warum Gott „Nein“ gesagt hat – vielleicht werden wir es auch erst verstehen, wenn wir bei ihm im Himmel sein werden.

Schick dein Gebet zum Himmel: Lass dein Herz sprechen, öffne deine Tür für Gott. Und warte darauf, dass Gott dein Leben verändert.

Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberifflingen

Er lebt mit seiner Familie im Schwarzwald und ist immer wieder erstaunt, dass Gott mit seinen Menschen in direkten Kontakt treten will.

Was hat Ketchup mit Christsein zu tun?

Zielgruppe: Jugendgruppen, Freizeiten, Konfigruppen
Dauer: ca. 30 bis 60 Minuten
Gruppengröße: 10 bis 100 Personen

Tipp: gut geeignet als Aktion oder Impuls bei (Gemeinde-) Grillfesten

Spiel und Impulse rund um die bekannte rote Sauce und den Unternehmer Henry John Heinz

Heinz-Ketchup-Flaschen („57 Varieties“) kennen fast alle. Aber wer weiß etwas über den Gründer der „H.J. Heinz Company“, den außergewöhnlichen christlichen Geschäftsmann Henry John Heinz? Er gründete nicht nur ein heute weltweit bekanntes und erfolgreiches Lebensmittelunternehmen, sondern setzte auch mit seinen von ihm gelebten christlichen Prinzipien wichtige Zeichen.



Ausgehend von einem einleitenden einfachen warm-up-Spiel wird aus dem Leben von Henry John Heinz erzählt. Anschließend können Impulse im Gespräch in der großen Runde oder in Kleingruppen aufgegriffen oder vertieft werden.

Spiel und Impulse eignen sich besonders als inhaltlicher Akzent bei einem sommerlichen Grillabend.



Ketchup-Spiel

Vorbereitung

Von der Spielleitung werden in verschließbaren Gläsern oder in durchsichtigen Plastikbeuteln jeweils eine der folgenden Zutaten verpackt:

Tomaten (im Glas) oder Tomatenmark
 Zwiebel
 Knoblauch
 Essig
 Salz
 Zucker
 Gewürze (Gemüsebrühe)

MATERIAL:

Gläser/Beutel mit
 Zutaten (siehe
 Text), Trillerpfeife

Anschließend werden die Gläser bzw. Beutel mit Bindfaden an Bäumen im Spielgebiet verteilt befestigt.

TIPP:

Das Spielgebiet sollte möglichst neben dem Grillplatz liegen, damit die Gläser/Beutel vor Spielbeginn unbeobachtet aufgehängt werden können. Ideal ist ein kleines Waldstück in der Nähe. Notfalls reicht auch eine Grünfläche mit vielen Bäumen und Sträuchern.

Spiel

Die Spielleitung beschreibt das Spielgebiet und nennt die Aufgabenstellung: „Im Spielgebiet sind an Bäumen Gläser/Beutel befestigt. Sucht diese und merkt euch den Inhalt. Die Gläser/Beutel dürfen nicht berührt werden. Wenn ich pfeife, kommen bitte alle zum Grillplatz zurück.“

Je nach Größe des Spielgebiets und Schwierigkeit der Verstecke bekommen die Teilnehmenden etwa 10 bis





20 Minuten Zeit zum Suchen. Nach Rückkehr notieren die Jugendlichen, welche Gläser-/Beutel-Inhalte jeder gefunden hat. Anschließend werden die Ergebnisse in der großen Runde zusammengetragen.

Jeweils ein Teilnehmender wird nun beauftragt, eines der Gläser bzw. einen der Beutel abzuhängen, herzubringen und für alle sichtbar hinzulegen. Wenn alle Gläser/Beutel an Ort und Stelle sind, stellt die Spielleitung die Frage: „Welches Lebensmittel besteht aus diesen Zutaten?“

Reihum wird so lange geraten, bis eine Person die Antwort „Ketchup“ nennt. Falls das Raten zu lange dauert, können Hilfestellungen gegeben werden. Wichtig ist, dass über die Hinweise in der Einleitung vorher mit den Teilnehmenden nicht gesprochen wird!

Anschließend kann übergeleitet werden zum Erzählen über das Leben und die Prinzipien des christlichen Unternehmers Henry John Heinz.

Wertung

Es werden als Preis drei große (Original-Heinz-)Ketchup-Flaschen vergeben:

- Die erste Flasche für die Person, die die meisten Zutaten gefunden und richtig benannt hat (bei mehreren mit gleicher Anzahl entscheidet das Los)
- Die zweite Flasche für die Person, die als erste herausfindet, dass aus den Zutaten „Ketchup“ hergestellt werden kann
- Die dritte Flasche für die Person, die am Ende des Impulses als erste eine Frage des Spielleiters zum Inhalt des Impulses richtig beantwortet (ein Hinweis auf diese dritte Gewinnmöglichkeit vor dem Impuls erhöht die Aufmerksamkeit während des Impulses)

Impulse anhand der Biografie von Henry John Heinz

Henry John Heinz wurde als eines von acht Kindern deutscher Einwanderer am 11. Oktober 1844 in Pittsburgh/Pennsylvania/USA geboren. Er war engagierter Christ, er liebte Jesus und die Bibel prägte sein Leben. Er war in seiner Kirchengemeinde sehr engagiert, wollte seinen Glauben aber nicht nur dort leben. Er gründete ein Unternehmen und hat die industrielle Herstellung von Ketchup erfunden. Als er am 14. Mai 1919 in Pittsburgh/Pennsylvania/USA starb, hatte er über zwanzig Fabriken mit Tausenden Mitarbeitern. Nach seinem Tod wurde sein Unternehmen von seinem Sohn Howard Heinz weitergeführt. Das Unternehmen expandierte weltweit. Es ist eines der Markenfürer der Lebensmittelindustrie.



Ganz besonders folgende drei Leitlinien kennzeichnen das Leben und unternehmerische Handeln von Henry John Heinz:

Henry John Heinz unternimmt etwas!

Schon als kleiner Junge half er seiner Mutter bei der Arbeit im Garten. Später begann er, überschüssiges Gemüse aus dem heimischen Garten an Nachbarn und kleine Geschäfte zu verkaufen. Er begann, einen Teil des elterlichen Gartens selbstständig zu bewirtschaften. Während seiner Ausbildung am „Duff's Mercantile College“ in seiner Heimatstadt Pittsburgh lernte er nicht nur gute und solide Geschäftspraktiken kennen, sondern arbeitete in der Ziegelei seines Vaters mit und erzeugte und verkaufte weiter Gemüse. Als 25-jähriger gründete er 1869 schließlich zusammen mit einem Freund die „Heinz & Nobel Company“, deren



erstes Produkt geriebener Meerrettich war. Besonders war, dass der Meerrettich in klarem Glas angeboten wurde. Durch den Bankrott der Gesellschaft im Jahr 1875 ließ sich Henry John Heinz nicht entmutigen. Ganz im Gegenteil: Bereits im Folgejahr 1876 gründete er mit einem seiner Brüder und einem Cousin mit geliehenen 3.000 Dollar die „F. & J. Heinz Company“, die zunächst Gurken und Gewürze verkaufte und dann später durch die Herstellung und den Vertrieb von Tomatenketchup bekannt und erfolgreich wurde.

„Und Gott der Herr nahm den Menschen und setzte ihn in den Garten Eden, dass er ihn bebaute und bewahrte.“ (1. Mose 2, 15).

METHODISCHER HINWEIS:

Meerrettich-Glas in die Mitte stellen



Henry John Heinz fördert seine Mitarbeiter!

METHODISCHER HINWEIS:

Handcreme in die Mitte stellen

Im Jahr 1888 übernahm Henry John Heinz die Geschäftsanteile der Mitgesellschafter, strukturierte das Unternehmen um

und änderte die Firma in „H.J. Heinz Company“. Sehr hohe Qualitätsansprüche waren ihm wichtig: „Qualität ist für ein Produkt, was Charakter für einen Menschen ist.“ Besonders wichtig war ihm aber vor allem auch ein verantwortlicher Umgang mit seinen Mitarbeitern. In der Zeit der

Industriellen Revolution im 19. Jahrhundert wurden Arbeitskräfte oft skrupellos ausgebeutet. Sein Anliegen war, seine Arbeiterinnen und Arbeiter gut zu behandeln und für die damalige Zeit besondere Arbeitsbedingungen zu schaffen. Die Mitarbeitenden konnten kostenlose ärztliche Behandlung in Anspruch nehmen und hatten regelmäßige Arbeitspausen. Diese konnten im Dachgarten auf der Chefetage verbracht werden. Nach Feierabend gab es verschiedene Freizeitangebote. Und die Frauen durften regelmäßig zur Maniküre.



Henry John Heinz hatte das biblische Prinzip von Saat und Ernte verinnerlicht und konnte deshalb als Unternehmer nachhaltig handeln.

„Irret euch nicht! Gott lässt sich nicht spotten. Denn was der Mensch sät, das wird er ernten. (...) Lasst uns aber Gutes tun und nicht müde werden; denn zu seiner Zeit werden wir auch ernten, wenn wir nicht nachlassen.“ (Galater 6,7+9)

Henry John Heinz arbeitet transparent!

METHODISCHER HINWEIS:

großes Gurkenglas, in dem Playmobil-Figuren stehen, in die Mitte stellen

Im Alter von 50 Jahren verliert Henry John Heinz nach 15-jähriger Ehe seine Ehefrau Sarah Sloan (genannt „Sallie“) an den Folgen einer schweren Lungenentzündung. Ihr früher Tod belastete ihn schwer. Er musste nun mit den vier gemeinsamen minderjährigen Kindern Irene, Howard, Clarence und Clifford ohne seine Ehefrau, die ihn beim Aufbau seines Unternehmens sehr unterstützt hatte, weiterleben.



Henry John Heinz war einer der Pioniere der industriellen Herstellung von Lebensmitteln. Er wollte mit der Massenproduktion von Lebensmitteln nicht nur Geld verdienen, sondern mit seinen Produkten Müttern und anderen Frauen die Haushaltstätigkeit erleichtern. Die Verbreitung der industriellen Lebensmittelherstellung brachte es mit sich, dass viele Unternehmen nicht mehr ausschließlich frische und natürliche Produkte, sondern zunehmend auch billigere, künstliche Zusatzstoffe verwendeten. Zu viele Zusatz- und Farbstoffe können sich im Körper ansammeln und sich gesundheitsschädlich auswirken. Er kämpfte für klare Regeln, die allen Verbrauchern reine Lebensmittel garantierten. Und er war an der Vorbereitung des 1906 in den USA in Kraft getretenen „Pure Food and Drug Act“ (Reinheitsgebot für Lebensmittel und Arzneimittel) maßgeblich beteiligt.

Henry John Heinz lebte und handelte im Bewusstsein der Gegenwart Gottes. Er wollte „gläsern“ produzieren und sich über die Schulter blicken lassen. In der von ihm in Pittsburgh am Allegheny River errichteten Fabrik war die Produktion und Abfüllung so sauber, dass er Fabrikbesichtigungen erfand. Er wollte damit transparent zeigen, wie seine Produkte entstehen.

„Wenn aber jemand auf den Grund baut Gold, Silber, Edelsteine, Holz, Heu, Stroh, so wird das Werk eines jeden offenbar werden. Der Tag des Gerichts wird's klar machen; denn mit Feuer wird er sich offenbaren. Und von welcher Art eines jeden Werk ist, wird das Feuer erweisen.“ (1. Korinther 3,12+13)

In seinem Testament bezeugte Henry John Heinz:

„Gleich zu Beginn wünsche ich, als wichtigsten Bestandteil meines letzten Willens, mein Bekenntnis an Jesus Christus meinen Retter, abzulegen. Es ist mir sehr wichtig, die Tatsache hervorzuheben, dass ich mein ganzes Leben lang, – zu dem ungewöhnliche Freude aber auch Leid gehörte –, wunderbar geführt wurde, durch meinen Glauben an Gott durch Jesus Christus. Dieses mein Erbe verdanke ich meiner tiefgläubigen Mutter – einer heiligen Frau starken Glaubens.





Und meinem Glauben allein schreibe ich jeden Erfolg zu, den ich erreicht habe.“ Eine gebliebene Erinnerung ist auch die 1938 eröffnete neugotische „Heinz Memorial Chapel“ (Heinz Gedächtnis-Kapelle) auf dem Gelände der University of Pittsburgh (Pennsylvania/USA).

Bereits zu seinen Lebzeiten verfügte Henry John Heinz die Errichtung eines Gebäudes zur Erinnerung an seine Mutter Anna Margaretha Heinz, die ihn auch geistlich sehr geprägt hat. Seine Kinder erfüllten das Vermächtnis – und entschieden sich für den Bau der „Heinz Memorial Chapel“. Bis heute finden in der überkonfessionell genutzten Heinz-Gedächtnis-Kapelle jährlich über 1.500 Veranstaltungen mit insgesamt mehr als 100.000 Teilnehmenden statt.

HINWEIS:

Die Impulse sind als Anregungen für Mitarbeitende gedacht. Diese können in einer freien Erzählung aus dem Leben von Henry John Heinz sehr gut aufgegriffen werden. Vor allem die Verwendung der in den methodischen Hinweisen genannten Gegenstände helfen zur Veranschaulichung. Wer nicht frei erzählen kann oder möchte, kann den Text auch ganz (oder in Auszügen) als Vorleseandacht verwenden.

Anregungen zum Gespräch

Die Impulse aus dem Lebensbild von Henry John Heinz können sowohl insgesamt als auch einzeln in einem Gruppengespräch aufgenommen und vertieft werden. Bei größeren Gruppen können Kleingruppen gebildet werden und am Ende in der großen Runde „Blitzlichter“ zusammengetragen werden.

- Vieles entsteht nur, wenn jemand etwas unternimmt.
Suche den Unternehmer in dir! Was unternimmst du gerne?
Oder was können wir als Gruppe unternehmen?
- Jede und jeder von uns hat Umgang mit anderen Menschen. Und Menschen werden geprägt von der Art, wie mit ihnen umgegangen wird. Wie können wir im Alltag unseren Mitmenschen Wertschätzung vermitteln? Wo kann ich in einen anderen Menschen investieren?
- Heute leben viele nach der Devise: „Was keiner sieht ist erlaubt!“
Nach welchen Maßstäben handle ich? Kann man mir „über die Schulter blicken“? Was bedeutet Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit für mich?



Spannende Ketchup-Infos zum Schluss

Ketchup wurde nicht von Henry John Heinz erfunden. In China wurde schon Ende des 17. Jahrhunderts eine dunkle und gesüßte Sojasauce mit dem Namen „ketsiap“ zum Würzen von Fisch und Geflügel verwendet. Handelsreisende brachten diese Sauce nach Europa und Amerika. In Nordamerika entstand dann unter Verwendung von Tomaten und Gewürzen die rote Sauce, die wir heute kennen, und verbreitete sich dann über England in ganz Europa.



Ketchup besteht zwar zu einem großen Teil aus Tomaten, enthält aber auch einen hohen Anteil an Zucker. Guter Ketchup enthält möglichst wenig Zucker. Der Genuss von zucker- und kalorienreichem Ketchup an sich ist nach Ansicht von Fachleuten nicht das Hauptproblem. Die größeren Bedenken gelten den Nahrungsmitteln, die zusammen mit Ketchup gegessen werden und die durch die im Ketchup enthaltenen Geschmacksverstärker umso besser schmecken: Pommes frites, Currywurst, Hamburger und Hot Dogs.

Ketchup ist eine sogenannte thixotrope Flüssigkeit. Er verändert die Zähflüssigkeit, wenn man ihn umrührt oder schüttelt. Die langkettigen Moleküle im Ketchup sortieren sich in Bewegungsrichtung um ... und der Ketchup beginnt zu fließen. Deshalb kommt der Ketchup erst nach dem Schütteln aus der Flasche!

TIPP:

Ketchup-Rezept auf Seite 58

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

ist fasziniert von der Biografie und den christlichen Prinzipien des Unternehmers Henry John Heinz und erinnert sich beim Ketchup-Essen gerne daran.

Leben im Akkord

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 60 bis 90 Minuten

Infos, Spiele und Quiz um Akkordarbeit und Fließband

Als vor 100 Jahren Henry Ford das Fließband erstmals industriell zum Einsatz brachte begann das Zeitalter der Akkordarbeit. Der vorliegende Artikel gibt dazu in Form von Information, Quiz und Spiel eine Anregung.



MATERIAL:

Jenga-Spiel(e), Meterstab, Stoppuhr, ABC-Liste: ABC von oben nach unten auf einem DIN-A4-Blatt, Taschenrechner, 4 gleich große Eimer (2 davon mit Wasser gefüllt), 2 Plastikbecher, Putzlappen, mind. 10 Bleistifte (sechseckig!), 2 Steichholzschachteln, für jeden Spieler 1 Trinkhalm, 2 Ringe, 2 Schraubstangen mit Mutter, 2 dazu passende Schraubenschlüssel



Quiz und Spiele

Die Jugendgruppe wird in zwei Gruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Bei kleineren Gruppen können Quiz und Akkordspiele auch einzeln gegeneinander ausgetragen werden.

Ein Blick in die Geschichte

Die venezianische Werft Arsenale produzierte schon im späten 15. Jahrhundert Schiffe fließbandartig. Das erste Patent für Techniken des kontinuierlichen Transports erhielt 1790 der US-Erfinder Oliver auf eine automatisierte Getreidemühle. Fließbänder wurden im Jahr 1833 in England bei der Herstellung von Schiffszwieback eingesetzt. In den Schlachthöfen von Cincinnati wurden um 1870 geschlachtete Schweine mit Transportbändern von einem Arbeiter zum nächsten befördert. Henry Ford perfektionierte diese Technik und setzte sie 1913 erstmals industriell in großem Stil in Chicago ein, um den „Ford T“ mit diesen „assembly lines“ zu produzieren.



Anfänglich wurde das Fließband als revolutionär gefeiert. Das schlug aber bald in starke Ablehnung um, da sich die Arbeiter mechanischen Arbeitsprozessen ausgesetzt sahen, weil nur noch wenige eintönige, abstumpfende Handgriffe des Einzelnen nötig waren, worin sie auch eine Entwertung ihrer Arbeitskraft sahen.

Quizrunde 1

In Deutschland setzte der Kaufmann Ludwig Roselius das Fließband noch vor Henry Ford ein. Welches Produkt stellte er mit seinem Fließband her?

Möbel **Kaffee** Fahrräder

Anmerkung: Roselius gründete 1906 in Bremen die Firma Kaffee HAG



Welche deutsche Autofirma setzte in den 1920er Jahren erstmals ein Fließband in der Automobilproduktion ein?

Daimler Horch Opel

Bald schon nahm auch der Film die abstumpfende Akkordarbeit in Modern Times (Moderne Zeiten) aufs Korn. Wer spielte in diesem Film die Hauptrolle?

Charlie Chaplin Stan Laurel Buster Keaton

Wie nennt man eine räumliche Abfolge von Fertigungseinrichtungen, auf denen in zeitlicher Abfolge Fertigungsschritte an einem Werkstück oder teilfertigen Produkt durchgeführt werden?

Fertigungsstraße Fertigungslinie Serienproduktion

Um die monotone Fließbandarbeit abzumildern wurden Arbeitsprozesse eingeführt, in der mehrere Personen zusammen die Arbeitsschritte am Fließband ausführen. Wie nennt man diese Fertigung?

Arbeitsaufteilung Prozessarbeit Gruppenarbeit

Akkordspiele

MATERIAL:

Jenga-Spiel(e),
Meterstab

Der höchste Turm

Aus den Bausteinen des Jenga-Spiels sollen vor einem Meterstab (gehalten von einem Gruppenmitglied) in möglichst kurzer Zeit möglichst hohe Türme gebaut werden, einzeln oder in Gruppen. Nach jedem Bauschritt kontrolliert die Spielleitung die Höhe. Die Zeit wird genommen, wenn der Turm umfällt.





Wertung: Die Höhe (in Zentimetern) wird durch die Sekunden geteilt. Bei 30 Zentimeter Höhe in 60 Sekunden ergibt sich so der Grundwert 0,5. Dieser Wert wird mit der Höhe malgenommen. So ergeben sich bei diesem Beispiel 15 Punkte.

ABC-Spiel

Auf einer ABC-Liste werden von der Gruppe Gegenstände aus dem Raum notiert (z. B. A = Abfalleimer, B = Blumentopf ...). Die Zeit wird genommen, wenn die erste Gruppe fertig ist. Kann eine Gruppe nicht alle Buchstaben bearbeiten, so kann sie nach mindestens 20 Nennungen das Spiel für beendet erklären. Die Zeit wird genommen.

MATERIAL:

Pro Gruppe eine ABC-Liste, Stifte

Wertung: Die Anzahl der Nennungen wird durch die dazu benötigte Zeit in Minuten geteilt.

Beispiel: 21 Nennungen in 74 Sekunden = 1,23 min. $21:1,23 = 17$ Punkte (die Kommastellen werden vernachlässigt).

Wassertransport

Zwei Gruppen spielen gegeneinander: Aus einem Wassereimer wird mit einem Becher (ca. 0,2 l) Wasser entnommen. Der Becher wird vom ersten Spieler über einen einfachen Parcours (über Stühle, unter Tischen) zu einem leeren Eimer transportiert und dort hineingeschüttet. Der leere Becher geht auf demselben Weg zum nächsten Spieler, der am vollen Eimer steht, zurück. Welche Gruppe hat nach 3 Minuten am meisten Wasser in ihrem Eimer?

MATERIAL:

Pro Team 1 Eimer (mit Wasser),
1 Eimer (leer),
1 Schöpfbecher

Wertung: Pro angefangenen Zentimeter Wasserhöhe im Zieleimer gibt es 3 Punkte. **Beispiel:** 10,4 Zentimeter Wasserhöhe ergeben $10,4 \times 3 = 31$ Punkte

WICHTIG:

Das verschüttete Wasser sollte nach dem Spiel sofort aufgewischt werden!



Fließband-/Abfolgespiele (Zwei Gruppen spielen gegeneinander)

Bleistifttransport

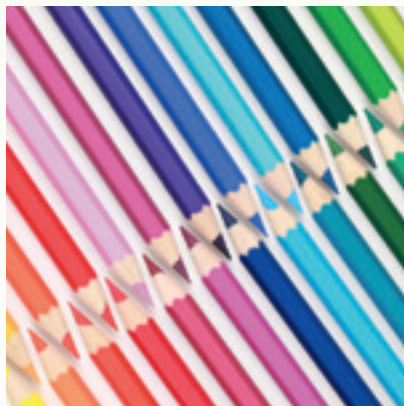
MATERIAL:

Pro Team
5 Bleistifte

Der erste Spieler erhält 2 Bleistifte (in jede Hand einen). Quer darauf wird ein weiterer Bleistift gelegt, der an

den nächsten Spieler weitergegeben werden muss, der diesen auch mit zwei Bleistiften in den Händen übernehmen muss. Welche Gruppe schafft in einer vorgegebenen Zeit von z. B. 2 Minuten die meisten Übergaben?

Fällt der Bleistift herunter, so muss von vorne begonnen werden. Gewertet wird die höchste erzielte Anzahl von ununterbrochenen Übergaben.



Streichholzschachtel auf der Nase

MATERIAL:

Streichholz-
schachteln

In ähnlicher Weise wie beim Bleistiftspiel erhält der erste Spieler die Hülle einer Streichholzschachtel auf die

Nase geklemmt. Der nächste Spieler muss die Schachtel mit der Nase übernehmen ohne mit den Händen nachzuhelfen. Fällt die Hülle hinunter, so muss erneut begonnen werden. Gewertet wird die höchste erzielte Anzahl von ununterbrochenen Übergaben.





Ring auf Trinkhalm

Jeder Spieler erhält einen Trinkhalm. Der erste Spieler nimmt den Trinkhalm in den Mund, darauf wird ein Ring gehängt. Er muss den Ring nun an den nächsten Mitspieler mit dem Trinkhalm auf dessen Halm weiterreichen, ohne die Hände zu benutzen. Fällt der Ring zu Boden wird von vorne begonnen. Welche Gruppe schafft in der vorgegebenen Zeit die meisten Übergaben. Gewertet wird die höchste erzielte Anzahl von ununterbrochenen Übergaben.

MATERIAL:

Trinkhalme, Ring

Fließbandschrauben

Dieses Spiel sollte vorher von der Gruppenleitung getestet werden um herauszufinden wie viele Millimeter sich die Mutter unter den vorgegebenen Bedingungen bewegen lässt, damit eine vernünftige Zeitvorgabe gesetzt werden kann.

Auf einer Schraubstange ist eine Mutter so aufgesetzt, dass sie mit dem Anfang der Stange bündig abschließt. Der erste Spieler dreht mit dem Schraubenschlüssel in einer Drehbewegung von oben nach unten einmal an der Mutter (die Schraubstange wird zu Beginn vom letzten Mitspieler gehalten). Der Schraubenschlüssel wird an den nächsten Mitspieler weitergegeben, der erste Spieler hält nun die Stange. Der zweite Spieler dreht die Mutter auch einmal, usw. Welche Gruppe schafft es in der vorgegebenen Zeit die Mutter am weitesten zu drehen. Gemessen wird in Millimetern vom Anfang der Schraubstange bis zum Anfang der Mutter.



MATERIAL:

Schraubstange,
Mutter in gleicher
Stärke, Schraubenschlüssel

Wertung: Erreichter Millimeter-Wert = Punktzahl.



Quizrunde 2

Welche US-Autofirma produzierte schon 1902 mit einem vereinfachten Fließband?

Buick Cadillac Oldsmobile

Wo gründete Henry Ford 1903 seine Ford Motor Company?

Chicago Detroit Lansing

Wer ist heute der weltweit größte Automobilhersteller?

General Motors Volkswagen Toyota

1925 wurde ein Ford-Tochterunternehmen in Deutschland (Berlin) gegründet. Wohin verlegte die Firma 1930 ihren Firmensitz?

Dresden Düsseldorf Köln

Welches war die erste Ford-Neukonstruktion in Deutschland nach dem 2. Weltkrieg?

Taunus G73A Taunus 12M Taunus 17M

Walter Engel, Sonderschulleiter, Rottenburg

War jahrzehntelang in der Jugendarbeit tätig, interessierte sich schon immer für Technik und ihre Geschichte.

Oldies but Goldies

Zielgruppe: Jugendliche, Konfis
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: minimal
Dauer: mind. 10 Minuten

Spieleklassiker (er)neu(t) entdecken

Wenn ich so an meine Jugendkreiszeit zurückdenke, kommen mir allerhand lustige Spiele in den Sinn, die wir oft und gern gespielt haben. Bei vielen anderen Mitarbeitenden bringt die Erwähnung dieser Spiele ebenfalls die Augen zum Leuchten. Allerdings habe ich die Erfahrung gemacht, dass einige Spiele mittlerweile in Vergessenheit geraten sind und kaum noch gespielt werden. Das ist sehr schade, denn viele dieser Spiele können ohne großen Aufwand mit wenig Material gespielt werden, z. B. wenn nur wenig Zeit zur Vorbereitung war, wenn noch Zeit überbrückt werden muss oder aber wenn sich die Jugendlichen einfach kurz ein wenig auspowern müssen.



Münze drehen

Zwei Teams sitzen sich auf dem Boden gegenüber, und fassen sich hinter dem Rücken an den Händen. Die Jugendlichen sollten eng zusammensitzen, so dass das gegnerische Team die Handbewegungen nicht sehen kann. Bis auf die beiden ersten Spieler in der Reihe schauen sich alle ganz tief in die Augen. An diesem Ende sitzt eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter mit der Münze. Das Tuch liegt in der Mitte zwischen den beiden letzten Spielern. Nun wird die Münze gedreht. Ist Zahl oben

PERSONEN:

ab 8

MATERIAL:

verknöteter Schal/
Geschirrtuch o. Ä.,
2-Euro-Münze



drückt der erste Spieler die Hand seines Nebensitzers, der wiederum gibt den Handdruck weiter. Sobald die Hand des letzten Spielers gedrückt wird, greift dieser nach dem Tuch. Das Siegerteam rückt nun durch, der letzte Spieler kommt nach vorn. Gewonnen hat das Team, das als erstes den Startspieler wieder vorne sitzen hat.

Tipps: Der Abstand zwischen den beiden Teams sollte nicht zu groß sein, außerdem muss darauf geachtet werden, dass sich die Spieler auch wirklich tief in die Augen und nicht auf die Münze o. Ä. schauen.



Chef Vize

PERSONEN:

ab 6

MATERIAL:

keines

Die Spieler sitzen im Stuhlkreis beieinander und werden durchgezählt. Der erste Spieler ist der Chef, der zweite der Vize, die anderen bekommen Nummern von 1 aufsteigend. Achtung: Im Grunde bekommen nicht die Spieler die Nummern, sondern die Stühle! Der Bewegungsablauf sieht nun folgendermaßen aus: auf beide Schenkel und dann in die Hände klatschen, dann die Hände mit ausgestrecktem Daumen über die Schulter, erst die rechte, dann die linke Hand, dann wieder auf die Schenkel. Der Chef gibt das Tempo vor, zunächst gibt es zwei bis drei Wiederholungen bis alle im Rhythmus sind. Dann kommt noch Text dazu. Rechte Hand über die Schulter: „Chef!“ (bzw. die eigene Nummer). Linke Hand über die Schulter: „Vize!“ (bzw. eine Nummer). Der genannte Spieler muss nun sofort reagieren und bei der Bewegung rechte Hand über die Schulter wie eben beschrieben weitermachen. Verspricht er sich oder verpasst er den Einsatz muss er sich ans Ende setzen, die anderen Spieler rücken entsprechend auf und bekommen dann auch eine neue Nummer. Ziel ist es, den Chef zu stürzen bzw. möglichst weit nach vorne zu rücken. Das Spiel kann zum Aufwärmen 10 bis 15 Minuten gespielt werden. Es kann aber auch zu einer abendfüllenden Angelegenheit mit rot geklopften Schenkeln werden.



Ribbel Dibbel

Die Spieler werden reihum durchnummeriert. Der erste Spieler beginnt mit dem Satz: „Ribbel Dibbel Nummer 1 mit keinem Dibbel ruft Ribbel Dibbel Nummer 3 mit keinem Dibbel.“ Verhaspelt er sich bei dem Satz oder verschläft der aufgerufene Spieler seinen Einsatz bekommt er einen Cremepunkt, einen Dibbel, ins Gesicht. Dadurch ändert sich dann natürlich im Lauf des Spiels der Satz und man muss unglaublich aufpassen, wie viele Dibbel man selbst, bzw. die anderen Spieler haben. So kann es dann z.B. irgendwann heißen: „Ribbel Dibbel Nummer 2 mit 4 Dibbeln ruft Ribbel Dibbel Nummer 5 mit 3 Dibbeln.“

PERSONEN:

ab 6

MATERIAL:

Creme

Variante: Ribbel Dibbel eignet sich auch gut als Kennenlernspiel. Dafür werden statt der Nummern einfach die Namen genannt.

Raubtierjagd

Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis zusammen. In der Mitte steht ein Hocker, eine Kiste oder ein umgedrehter Mülleimer. Ein Spieler nimmt die Zeitung und schlägt einem sitzenden Spieler leicht auf den Oberschenkel. Nun muss er die Zeitung schnell auf dem Hocker in der Mitte ablegen. Der abgeschlagene Spieler muss sich nun schnellstmöglich die Zeitung schnappen und versuchen, den Spieler wieder abzuschlagen bevor er auf seinem Stuhl sitzt. Schafft er dies, bleibt der erste Spieler im Kreis, wenn nicht muss er selbst dort bleiben.

PERSONEN:

ab 8

MATERIAL:

zusammengerollte, mit Klebeband umwickelte Zeitung, Hocker oder Kiste

Tipp: Bei diesem Spiel sollte darauf geachtet werden, dass wirklich nur leicht abgeschlagen wird. Aus eigener schmerzhafter Erfahrung kann ich sagen, dass die Gemüter bei diesem Spiel sehr schnell hochkochen.





Reise nach Jerusalem

PERSONEN:

ab 6

MATERIAL:

Musik, Stühle
(einer weniger als
Spieler), Musik

In der Mitte des Raumes werden die Stühle in einer Reihe Rücken an Rücken aufgestellt. Beginnt die Musik, laufen die Spieler zügig in einer Richtung um die Stühle. Diese dürfen

dabei nicht berührt werden. Endet die Musik versucht jeder einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt scheidet aus. Die Spielleitung entfernt einen Stuhl, startet die Musik von Neuem. Das Spiel geht weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

**Variante:**

Bei dieser Variante geht es darum, dass kein Spieler mehr den Boden berührt und dass die Kids gut als Team zusammenarbeiten. Dabei ist es egal, wie viele Spieler auf einem Stuhl sitzen oder stehen. Nach jeder Unterbrechung wird wie in der klassischen Variante ein Stuhl entfernt.

Tipp: Das Spiel lässt sich auch gut mit Bierbänken spielen, außerdem bietet es sich an, draußen auf einer Wiese zu spielen, um Stürze abzufedern. Wir haben bei dieser Variante einigen Stühlen den Garaus gemacht, zum Glück alles Exemplare, die eh ausgemustert wurden.

Mehlschneiden

PERSONEN:

ab 3

MATERIAL:

Mehl, Teller, Messer,
Gummibärchen,
Streichhölzer,
feuchte Tücher
(zum Gesicht
abwischen)

Auf einem Teller wird über einem Gummibärchen ein Mehlberg aufgehäuft. Auf den Gipfel wird ein Streichholz gesteckt. Reihum schneiden die Spieler mit dem Messer ein Stück von dem Berg ab und schieben es zur Seite. Derjenige, bei dem das Streichholz umkippt hat verloren und muss nun mit dem Mund das Gummibärchen aus dem Mehl herausfischen.



Farbenrutschen

Die Gruppe sitzt in einem Stuhlkreis. Jeder Spieler zieht eine Karte, merkt sich die Farbe und gibt sie der Spielleitung zurück. Diese mischt die Karten durch, deckt die oberste Karte auf und nennt die Karte. Alle Spieler mit dieser Karte rutschen im Uhrzeigersinn einen Platz weiter. Ist der Nachbarplatz besetzt, setzen sie sich auf den Schoß des dort sitzenden Spielers. Weiterrutschen darf nur, wer nicht durch andere Spieler auf dem Schoß blockiert wird. Gewonnen hat, wer zuerst wieder an seinem Ausgangsplatz sitzt.

PERSONEN:

ab 8

MATERIAL:

ein Uno-Kartenspiel



Hausfrauen-Hockey

Im Abstand von ca. 10 Metern (je nach Raum- und Teamgröße) werden zwei Stühle als Tore zueinander aufgestellt. Auf jedem Stuhl liegt ein Schrubber, in der Mitte auf dem Boden liegt der Lappen. Die Teams sitzen sich auf den Längsseiten des Spielfeldes im Abstand von ca. 5 Metern gegenüber. Nun zählen die Spieler jedes Teams durch. Jeder merkt sich seine Nummer. Die Spielleitung ruft eine Nummer auf. Die genannten Spieler holen sich bei ihrem Tor so schnell wie möglich den Schrubber und versuchen damit den Lappen ins gegnerische Tor zu schießen. Kleine Rangeleien sind bei diesem Spiel ausdrücklich erlaubt. Fällt ein Tor, nehmen die Spieler wieder Platz und eine neue Nummer wird aufgerufen. Das Siegerteam rutscht nun einmal nach rechts durch und verteilt neue Nummern.

PERSONEN:

ab 10

MATERIAL:

2 Stühle, 2 Schrubber, 1 Lappen

Damaris Kächele. Buchhändlerin, Sigmaringen

erinnert sich gern an ihre Jugendkreiszeit und an ein kleines, schrecklich albernies Spiel namens „Käskischd“, das sie mit größter Hingabe und Leidenschaft gespielt hat.

Allein aus Gnade

Vorbereitung: aufwendig, aber lohnend

Gruppengröße: große Gruppen
(20 bis 80 Jugendliche)

Zielgruppe: 11- bis 16-Jährige

Dauer:

ca. 2 Stunden

Besondere Hinweise: Kopiervorlagen unter
der-steigbuegel.de

Ein Geländespiel zu Martin Luther

Die Spielidee soll Jugendliche in die Zeit von Martin Luther mitnehmen und sie spielerisch mit der Thematik des Ablasshandels konfrontieren. Das Geländespiel besteht aus 4 Teilen: Spielerklärung (ca. 15 Minuten), Spiel (ca. 1,5 Stunden), Auswertung und Impuls.



Idee und Spielablauf

DOWNLOAD:

Beispielstationen
und Laufzettel zum
Download unter
der-steigbuegel.de

Gruppeneinteilung

Die Jugendlichen werden je nach Anzahl in mehrere Gruppen eingeteilt. Diese Gruppen stellen verschiedene Händlergilden dar, die in einer mittelalterlichen Stadt um die größte Macht kämpfen.

Händlergilden und ihre Aufgabe

Jede Gruppe zieht zusammen los, um sich bei verschiedenen Handwerksleuten (Mitarbeitenden) Güter zu verdienen. Bei jedem Handwerker gibt es eine Station, bei der auf unterschiedliche Weise eine bestimmte Anzahl an Gütern verdient werden kann.



Beispiel: Die Händlergilde A kommt zur Station des Jägers und verdient sich dort beim Dosenwerfen 5 Güter.

Gold und Güter

Diese Güter können sie in ihrem Hauptquartier (Mitarbeiterin oder Mitarbeiter) gegen Gold eintauschen. Der Wechselkurs hängt von der Macht der Gilde ab. Die Macht der Gilde wird durch die Niederlassungen, die die Gilde in der Stadt unterhält, symbolisiert.

Am Anfang hat jede Gilde eine Niederlassung. Das Wechselverhältnis Güter zu Gold ist 1:1. Hat sich die Gilde eine weitere Niederlassung gekauft, ändert sich das Verhältnis auf 1:2.

Beispiel: Händlergilde A hat eine Niederlassung und kommt mit 5 Gütern zu ihrem Hauptquartiermitarbeiter. Dort erhalten sie für ihre 5 Güter 5 Gold. Händlergilde B hat zwei Niederlassungen und kommt mit 3 Gütern zu ihrem Hauptquartier, dafür erhalten sie 6 Gold.



Niederlassungen

Mit dem Gold können die Gilden nun in der Stadt (Mitarbeiterin oder Mitarbeiter) eine neue Niederlassung kaufen. Die zusätzliche Niederlassung wird auf dem Laufzettel vermerkt und kann zusätzlich, wenn man sich die Mühe machen will, in einen Spielplan eingezeichnet werden. Dann haben alle Gruppen einen Vergleich, wer wie viele Niederlassungen hat. Danach zieht die Gruppe wieder los, um sich Güter zu verdienen, Gold zu erlangen und Niederlassungen zu kaufen ...





Gute-Werke-Punkte

Doch da spielt die mächtige Kirche nicht mit. Wer so mächtig werden will, muss auch auf sein Seelenheil achten, darum stellt die Kirche für den Erwerb neuer Niederlassungen Bedingungen. Man muss eine bestimmte Anzahl an guten Werken vollbringen. Für jedes gute Werk gibt es eine bestimmte Menge an Gute-Werke-Punkte. Ein gutes Werk kann zum Beispiel eine Pilgerreise zu einem bestimmten Ort sein oder man muss ein Lied abschreiben. Wichtig für die guten Werke ist, dass sie etwas Zeit in Anspruch nehmen. Die Gute-Werke-Punkte sollten von einem Mitarbeitenden quittiert werden.

Beispiel: Die Händlergilde B geht zur Kirche und erledigt eine kleine Pilgerreise zum Küchenzelt. Im Küchenzelt wird ihre Anwesenheit per Unterschrift bestätigt. Dann gehen sie zurück zur Kirchenstation. Dort bekommen sie für die Unterschrift 10 Gute-Werke-Punkte.

Spenden und Ablasshandel

Hat die Gilde genügend Gute-Werke-Punkte und Gold zusammen, kann sie ihre nächste Niederlassung kaufen. Für die nächste Niederlassung braucht man natürlich noch mehr Gute-Werke-Punkte. Darum bietet die Kirche, nach ca. einem Drittel der Spielzeit, in ihrer unendlichen Großzügigkeit an, für eine Spende die guten Werke für die Gilde zu übernehmen. Damit ist der Ablasshandel geboren. Je aufwändiger die guten Werke sind und je mehr Gute-Werke-Punkte benötigt werden, desto attraktiver wird der Ablasshandel. Die Kirche merkt natürlich bald, wie gut man damit Geld verdienen kann, darum werden nach einem weiteren Drittel der Zeit die Preise für gute Taten erhöht.

Spielende

Es gewinnt die Gilde, die am Ende die meisten Niederlassungen in der Stadt gegründet hat.

Anzahl Mitarbeitende

Um das Spiel reibungslos durchzuführen, benötigt man eine Reihe von Mitarbeitenden, die folgende Aufgaben übernehmen:



- Pro Händlergilde (also pro Gruppe) sollte es eine Handwerksstation zum Erlangen von Gütern geben (1 Person pro Station)
- 1 Person für die Kirchenstation
- 1 Person, die die Stadt verwaltet und Niederlassungen in den Stadtplan einzeichnet
- Für jede Gilde 1 Person, um die Güter in Gold umzutauschen

Eventuell zusätzlich:

Glücksspieler: hier können sich die Gilden durch kleine Spielaktionen (z. B. Karten-, Würfelspiele) Gold dazu verdienen bzw. verlieren.

Stationen

Jede Station repräsentiert einen Beruf des Mittelalters. An einer Station gibt es verschiedene Möglichkeiten, Güter zu verdienen. Die Jugendlichen bekommen einige Hintergrundinformationen zu dem Beruf oder bereits ausgesuchte Spiele zum Beruf.

Was gemacht wird entscheidet die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter. Danach wird die Gruppe zur nächsten Station weitergeschickt.

TIPP:

Beispielstationen mit Spielideen unter der-steigbuegel.de

Impuls

Was meint ihr dazu?

Nach dem Spiel schlagen wir eine kleine Diskussionsrunde vor.

Frage: War es für dich in Ordnung, dass die Kirche Geld dafür genommen hat, damit ihr nicht so viele gute Werke (z. B. pilgern oder schreiben) musstet?

Input

Genau das gleiche hat die Kirche zurzeit von Martin Luther gemacht. Als Zeichen der Buße der begangenen Sünden musste man ein gutes Werk vollbringen, um nicht ins Fegefeuer zu kommen. Zeichen der Buße konnte zum Beispiel – je nach der Schwere der Sünde – eine Pilgerreise zu einem heiligen Ort oder ein Gebet sein. Später konnte man sich durch Ablassbriefe von seinen Sünden frei kaufen.



Mit dem so verdienten Geld wurde der Bau von großen Kirchen und Kathedralen wie beispielsweise der Petersdom im Vatikan finanziert. Martin Luther nahm Anstoß an dieser Praxis!

„Ich rede aber von der Gerechtigkeit vor Gott, die da kommt durch den Glauben an Jesus Christus zu allen, die glauben. Denn es ist hier kein Unterschied: sie sind allesamt Sünder und ermangeln des Ruhmes, den sie bei Gott haben sollten, und werden ohne Verdienst gerecht aus seiner Gnade durch die Erlösung, die durch Christus Jesus geschehen ist.“

**BIBELTEXT:**

Römer 3,22–24

... und werden ohne Verdienst gerecht

Wir müssen nichts tun, um Gottes Vergebung zu bekommen. Und egal, was wir auch tun könnten, es würde nicht reichen, um vor Gott gerecht dazustehen.

... aus seiner Gnade durch die Erlösung, die durch Christus Jesus geschehen ist. Nur durch Gottes Gnade können unsere Sünden getilgt (vergeben) werden. Jesus starb dafür am Kreuz. Wir müssen keine guten Werke vollbringen, um gerecht vor Gott zu werden. Sie sollen das Resultat aus Gottes Gnade, seinem Ja zu uns, sein.

Meike Eipper, Verwaltungsfachangestellte, Kuppingen
Kevin Lutz, Student, Kuppingen

Egal ob Zeltlager oder Jugendkreis – Geländespiele sind immer ein Highlight!

Spiele unter freiem Himmel

Zielgruppe: Jugendliche von Freizeiten, Gruppen, Konfigruppen, Schulen

Gruppengröße: variabel
Dauer: 60 bis 90 Minuten

Aktionen im Freien

Dieser Programmpunkt war einer der besten im Halbjahresprogramm! Interessant war, dass die Jugendlichen nach der Siegerehrung und nach den Getränken immer noch weiter spielen wollten und vor allem mit den Bumerangs und dem „Heuler“ geworfen hatten.



Stichwort: Wertung

Die Wertung geschieht am einfachsten so: bei jedem Spiel wird festgestellt, wer Platz 1, Platz 2, usw. belegt hat. Das Ergebnis wird pro Spiel in eine Tabelle eingetragen (siehe S. 52). So ermittelt man ganz einfach diejenige Spielperson, die am Schluss die niedrigste Gesamtsumme besitzt und damit gewonnen hat.

Stichwort: Spielgelände

Es sollte eine große Freifläche zur Verfügung stehen. Bei unserer Gruppe war es ein Waldsportplatz.



Stichwort: Markierungen

Sehr gut hat sich folgendes Verfahren bewährt. Es werden kleine dünne Holz- oder Metallstäbchen mitgebracht, an denen mit Malerkreppstreifen die Namen der Spielerinnen und Spieler angebracht sind. Diese werden bei den einzelnen Disziplinen in den Boden gesteckt, um die erreichten Weiten zu markieren. Dies kann ein Mitarbeitender tun.

Stichwort: Anzahl der Spielaktionen

Bei unserer Gruppe genügten acht Spiele. Falls es sich um gemischte Gruppen handelt, sollten weniger „Kraftspiele“ eingesetzt werden, stattdessen sollten mehr Disziplinen zum Einsatz kommen, in denen es auf Geschicklichkeit ankommt. Einige Beispiele auf S. 49.

Stichwort: Preise

Die Jugendlichen, die die Plätze 1, 2 und 3 belegt haben, bekommen kleine Preise (z. B. Süßigkeiten). Für die anderen gibt es Trostpreise. Schön wäre es, wenn es für alle am Schluss noch etwas zum Trinken geben würde.

Stichwort: Sicherheit

Bei gefährlichen Disziplinen dürfen sich die nicht direkt beteiligten Spielpersonen nur in einem Sicherheitsbereich (z. B. hinter der Abwurflinie) aufhalten.





Spiel 1: Pfeil und Bogen

Eine Spielperson steht an einer Markierung. Ein richtiger Pfeil mit Metallspitze wird auf die Sehne gelegt. Ob der Pfeil eher flach abgeschossen wird oder zuerst steil nach oben fliegt, muss der Spieler selber entscheiden. Gewertet wird die weiteste, geradlinig gemessene Flugstrecke. Es könnten zwei Durchgänge gespielt werden. Der beste Versuch zählt dann für jede Spielperson.

MATERIAL:

Pfeil und Bogen,
Markierung



Spiel 2: Tannenzapfen-Weitwurf

Falls sich ein Wald in der Nähe des Spielgeländes befindet, sucht sich jede Spielperson zwei oder drei geeignete Tannen- oder Fichtenzapfen. Im anderen Fall muss ein Mitarbeitender genügend Tannenzapfen mitbringen. Von einer Markierung aus wird ein Tannenzapfen (mit Anlauf) möglichst weit geworfen. Es werden drei Durchgänge gespielt. Die größte Weite zählt.

MATERIAL:

ggf. Zapfen,
Markierung

Spiel 3: Bumerang fliegt weit

Dieses Spiel wurde von den Jugendlichen am liebsten gespielt. Ich hatte im Spielwarengeschäft zwei Bumerangs aus Plastik gekauft (Einzelpreis etwa 3 Euro). Die Bumerangs hatten eine V-Form. Sie werden an einem Schenkel angefasst und dann mit kräftigem Schwung in die Luft geworfen. Gewertet wird die geradlinig gemessene Weite.

MATERIAL:

Bumerangs



Variation: Wir haben als zweites Spiel den Bumerang so werfen lassen, dass er möglichst nahe an die Abwurfline zurückkehrte.

Spiel 4: Frisbee Zielwurf

MATERIAL:

Holzstücke, Steine,
Markierung,
Frisbeescheibe

Am Boden wird mit Holzstücken oder mit Steinen ein Kreis gelegt. Von einer Markierung aus, die etwa drei Meter von der

Kreislinie entfernt ist, muss eine Frisbeescheibe gefühlvoll in den Kreis geworfen werden. Bei drei Durchgängen wird die Zahl der Treffer festgehalten.



Variation 1: Dieses Spiel kann genau so auch mit einem Bumerang gespielt werden.

Variation 2: Die Frisbeescheibe muss möglichst weit fliegen.

Spiel 5: Der Heuler fliegt

MATERIAL:

„Heuler“,
Markierung

Im Spielwarengeschäft gibt es eiförmige Wurfgegenstände, die in der Verlängerung Federn haben. Beim Werfen entstehen durch Schwingungen Heultöne. Die Jugendlichen spielen gerne damit. Von einer Markierung aus wird der „Heuler“ (mit Anlauf) abgeworfen. Wer erzielt die größte Weite? Vorschlag: zwei Durchgänge spielen.

Spiel 6: Hammerwurf

MATERIAL:

Hammer,
Markierung

Ich habe früher schon einmal beschrieben, dass ein 15-jähriger Junge aus unserer Jugendgruppe einen 500-Gramm-Hammer auf einer Freifläche vor dem Gemeindehaus etwa 40 Meter weit geworfen hatte. Der Hammer flog über die Friedhofsmauer und hätte eine Person verletzen können.



Der Hammer wird von einer Linie aus (mit Anlauf) möglichst weit geworfen. Hier darf auf keinen Fall ein Mitspieler im Flugbereich des Hammers stehen.

Spiel 7: Holzschleifen

Ein Holzstück (ca. 1 m lang und ca. 20 cm Durchmesser) wird an ein Seil gebunden. Die Spielpersonen müssen das Holzstück über eine Strecke hin- und zurückschleifen. Die Zeit wird gestoppt.

MATERIAL:

Holzstück, Seil, Markierung

Spiel 8: Speerwurf

Ein Besenstiel wird an einer Seite angespitzt. Der „Speer“ wird von einer Linie aus geworfen und der Auftreffpunkt wird mit den Markierungsstäbchen fixiert. Zwei oder drei Durchgänge spielen.

MATERIAL:

angespitzter Besenstiel, Markierung

Spiel 9: Golf Zielschlag

Einen Profi-Golfschläger oder einen Minigolfschläger besorgen und etwa drei Golfbälle. Von einer Markierung aus muss ein Golfball (bei hohem Gras besser einen Tennisball) möglichst nahe an einen eingeschlagenen Pflock gespielt werden. Es kommt auf die kürzeste Entfernung zum Pflock an. Falls mehrere Spieler den Pflock treffen, haben sie dieses Spiel gewonnen.

MATERIAL:

(Mini-)Golfschläger, 3 Golfbälle, Markierung, Pflock

Variation: Boccia. Bälle möglichst nahe an ein Ziel werfen.





Spiel 10: Wurfpeile

An einen Baum oder einen eingeschlagenen Holzpflöck wird eine Scheibe gehängt.

Mit den Wurfpeilen wird von einer Marke aus auf die Zielscheibe geworfen. Vier Durchgänge spielen. Gewertet wird die Summe der Treffer.

Auswertung

	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Summe	Platz
Nico	2	4	5	3	4	7	4	29	5
Matthias	4	7	2	7	7	6	2	35	6
Julia	6	3	6	5	6	5	6	37	7
Jonathan	1	6	3	1	3	4	7	25	3
Annika	7	5	1	6	2	3	3	27	4
Leon	5	1	7	4	1	1	5	24	2
Susanne	3	2	4	2	5	2	1	19	1

Weitere Spielideen

TIPP:

Steigbügel Nr. 239

Im Steigbügel mit der Nummer 239 habe ich einen Beitrag „Olympiade in Wald und Flur“ geschrieben. Dort sind weitere Spiele im Freien angegeben (vor allem Teamwettbewerbe).

Huckepack-Rennen

Eine Spielperson wird von der anderen „Huckepack“ genommen, d. h. die zweite Person wird wie ein Rucksack getragen. Eine Strecke von ca. sechs bis acht Metern Länge muss hin und zurück absolviert werden. Die benötigte Zeit wird gestoppt.





Ringe werfen

Plastik-Ringe werden über einen Stock geworfen oder in einen Korb bzw. Eimer.



Hufeisen werfen

Vielleicht kann jemand ein oder zwei Hufeisen auftreiben. Sie müssen an einem Stock liegen bleiben.

Seifenblasen-Weitpusten

In Steigbügel Nr. 239 wird ein sehr schönes Mannschaftsspiel beschrieben. Als Einzelwettbewerb: Zwei oder drei Spielpersonen könnten parallel spielen. Jede Spielperson erzeugt eine Seifenblase und bläst diese so lange über eine möglichst weite Strecke, bis die Seifenblase platzt.



Staffelwettbewerbe

Z. B. Wasser in Bechern über einen Parcours transportieren und in ein Messgefäß schütten.

Mit Schleuder auf Luftballons schießen

Luftballons aufhängen und mit Hilfe von Schleudern zum Platzen bringen.



Stäbe balancieren

Holzstöcke auf einem Finger balancieren und eine Parcoursstrecke auf Zeit zurücklegen.

Holzstämmen oder Holzstäbe werfen

Hier geht es vor allem darum, eine geschickte Taktik zu entwickeln. Gezählt werden die weitesten Würfe.



Wetthangeln

Zwischen zwei Bäumen wird ein starkes Seil gespannt. Unter das Seil müssen Matten gelegt oder es muss eine dicke Schicht mit Holzspänen gestreut werden.

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlatt

hat als Mitarbeiter in einer Jungenschaft diesen Vorschlag schon mehrfach durchgeführt.

Sommerspaß mit Mölkky

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen
Gruppengröße: 3 bis 7 Personen

Vorbereitung: Bau oder besorgen der Mölkky-Hölzer

Ein Geschicklichkeitsspiel für schöne Sommertage

Mölkky – der finnische Spieleklassiker begeistert auch immer mehr Menschen hierzulande. Er eignet sich hervorragend für Sommerfeste, Gruppenabende, auf Freizeiten. Eigens dafür haben wir die Regeln leicht modifiziert. Wer gerne nach den Originalregeln spielen möchte, findet sie problemlos im Internet.



Mölkky-Spiele bekommt man im gut sortierten Spielegeschäft oder kann es mit etwas Geschick selber bauen. (Maße: Durchmesser 55 mm, Länge 90 bis 18 mm)

Der Spielort

Eine ebene Fläche (z. B. eine Wiese, ein großer Garten, ein leerer Parkplatz ...) Wer möchte kann auch eine kleinere Version als Zimmer-Mölkky bauen, mit dem auch problemlos in Innenräumen gespielt werden kann (Saal Gemeindehaus, großer Gruppenraum, Aula ...)



Die Ausstellung

Die Spielhölzer werden in der Mitte des Spielfeldes in der auf der Abbildung gezeigten Aufstellung aufgestellt. Die Hölzer müssen sich berühren. Die Nummern werden so ausgerichtet, dass sie zur Startlinie zeigen. Die Startlinie befindet sich – je nach gewünschter Schwierigkeit – drei bis vier Meter von den Spielhölzern entfernt.



Das Ziel

Gewonnen hat, wer als erstes exakt 40 Punkte erreicht hat (in der Originalversion sind es 50 Punkte). Punkte werden durch das Umwerfen von Spielhölzern mit einem Wurfholz erreicht. Nach jedem Wurf werden die getroffenen Punkte ermittelt und addiert. Danach kommt die nächste Spielerin oder der nächste Spieler an die Reihe.

Die Regeln

Mit dem Wurfholz wird versucht, die Spielhölzer zu treffen und umzuwerfen. Geworfen wird während des gesamten Spiels von der Wurflinie aus. Gezählt werden nur die Spielhölzer, die vollständig umgefallen sind (also auf keinem anderen Holz aufliegen).

- Wenn 1 Holz gefallen ist, bekommt der Spieler so viele Punkte wie auf dem Holz stehen (also 1 bis 12 Punkte).





Ein Beispiel: Mit dem Wurfholz wird nur 1 Spielholz getroffen. Es trägt die Nummer 4. Der Spieler erhält 4 Punkte (siehe Foto).

- Sobald mehrere Hölzer umfallen, werden nicht mehr die Punkte auf den Hölzern, sondern nur noch die Anzahl der gefallenen Hölzer gezählt.

Ein Beispiel: Mit dem Wurfholz wurden drei Hölzer getroffen. Der Spieler erhält drei Punkte – für jedes umgefallene Holz einen (siehe Foto).



- Wenn kein Holz umgefallen ist, erhält der Spieler keinen Punkt. Zusätzlich wird der Fehlwurf vermerkt. Wenn ein Spieler drei Fehlwürfe hintereinander hat, bekommt er 15 Punkte abgezogen (Spielstand sinkt maximal auf Null Punkte). Das Übertreten der Wurflinie zählt ebenso als Fehlwurf.

Nach jedem Wurf werden die umgefallenen Spielhölzer wieder aufgestellt, und zwar an der Stelle an der sie jetzt liegen, mit der Zahl zur Wurflinie hin. Mit der Zeit vergrößern sich dadurch alle Abstände zwischen den Spielhölzern und es wird schwieriger mehrere Spielhölzer „mit einem Streich“ abzuwerfen. Das Spielfeld kann sich leicht auf 10 bis 15 Meter ausdehnen.

Hat ein Spieler 40 Punkte erreicht, hat er gewonnen und das Spiel ist beendet. Übersteigt sein letzter Wurf jedoch die 40 werden ihm 15 Punkte abgezogen.

Ein Beispiel: Der Spieler hat 37 Punkte und trifft statt der 3 die 7. Sein letzter Wurf übersteigt die 40 also mit 4 Punkten. Die getroffenen Punkte werden nicht gezählt. Stattdessen werden von der ursprünglichen Punktzahl 15 Punkte abgezogen ($37 - 15 = 22$ Punkte).

Thomas Volz, Maschinenbauingenieur, Böblingen

er hat eine große Leidenschaft für alles, was man aus Holz selber bauen kann und spielt gerne – sei es mit Gruppen oder einfach nur zu zweit.

REZEPT

Der Klassiker unter den Saucen

Zielgruppe: Jugendliche, Freizeitgruppen ...
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Zutaten besorgen
Dauer: ca. 60 Minuten
Bonbon: „Was hat Ketchup mit Christsein zu tun?“ S. 22

Tomaten-Ketchup selbstgemacht

Kochen ist immer eine tolle Sache für Jugendgruppen und auf Freizeiten. Meistens steht allerdings Pizza auf dem Plan. Mit diesem Artikel wollen wir die Palette der Rezeptideen erweitern. Einfach ein paar Backofen-Pommes in die Röhre schieben und fertig ist das Gruppen-Dinner.



ZUTATEN:

Das Rezept ist für 8 Personen berechnet.

- 4 kg reife Tomaten
- 500 g Zwiebeln
- 2 Esslöffel Salz
- 200 g Zucker
- 8 Esslöffel Weinessig
- 2 Teelöffel Pfeffer
- 1 Esslöffel Gemüsebrühe

ARBEITSMATERIAL:

- Schneidebrettchen
- Messer
- großer Topf
- Kochlöffel
- Stabmixer
- Ess- und Teelöffel
- Heiß gespülte Schraubflaschen/ Marmeladegläser (zum Abfüllen)
- Trichter zum Marmelade abfüllen (mit großem Loch)



Und so geht's

Schritt 1: Vorbereitungen

Die Tomaten gut waschen und in Stücke schneiden. Dabei den Stielansatz vollständig entfernen. Danach die Zwiebeln fein schneiden.

Schritt 2: Ketchup kochen

Alle Zutaten in einen großen Topf geben und ca. 45 Minuten ohne Deckel köcheln lassen. Dabei immer wieder gut umrühren, damit nichts anbrennt.

Schritt 3: Mixen und Abschmecken

Nach dem Kochen mit dem Stabmixer gut durchmischen. Vorsicht sehr heiß! Wer möchte kann die Masse statt sie zu mixen auch durch ein feines Metallsieb streichen. Das Mark, das sich auf der Unterseite des Siebes sammelt, dabei wieder in den Topf geben. Nun nach Lust und Laune nochmals abschmecken.

Schritt 4: Abfüllen

Den Ketchup mit dem Trichter in die Gläser abfüllen. Noch heiß verschließen und für wenige Minuten auf den Kopf stellen.



Sabine Ekkehard, Realschullehrerin, Stuttgart

sie findet es klasse, wenn sie Jugendliche mit ihrer Leidenschaft für Ausprobieren und Selbermachen anstecken kann.

KREATIVES Gipsblumen und anderes Getier ...

Zielgruppe: Jugendliche von Freizeiten,
Gruppen, Konfigruppen,
Schulen

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Material besorgen und
Muster herstellen

Dauer: nicht unter 60 Minuten

Deko-Blumen, die nicht verblühen und farblich um die Wette strahlen

Aus dem Grundmaterial Gipsbinden, Styroporkugel und Pappe werden unterschiedlich große und unterschiedlich geformte Blumen hergestellt. Sie eignen sich gut als Einzeldeko fürs Zimmer, fürs Gemeindehaus oder auch zum Verkauf bei einem Flohmarkt oder Gemeindefest ... Besonders schön und fröhlich-bunt wirken sie auch im Verbund von mehreren Blumen.



MATERIAL:

Gipsbinden oder Modellierbinden (erhältlich in Apotheken oder günstiger im Bastelversand), Styroporkugeln in der gewünschten Größe (siehe S. 61), Cuttermesser oder alte Haushaltsmesser, Wachstischdecken oder Zeitungen um den Tisch abzudecken, Malerkrepp, leere Joghurtbecher, Tonkarton- oder Pappreste, Scheren, Klebstoff, Rundstäbe aus Holz, Pinsel, Acrylfarben, evtl. Klarlack

Empfehlenswert: unempfindliche Kleidung



Zeitfaktor

Je nachdem, was hergestellt wird und wie fein oder grob die Stücke bemalt werden gelten folgende Zeiten als grober Anhaltspunkt:

- Blumen oder Tierkörperteile aufmalen und ausschneiden: ca. 10 Minuten
- Gipsbinden zuschneiden (wenn die Zeit eher knapp bemessen ist kann dies auch im Vorfeld schon von der Gruppenleitung gemacht werden) und modellieren: ca. 20 bis 30 Minuten
- Trocknungszeit ca. 20 bis 40 Minuten (ggf. durch Föhnen die Zeit verkürzen oder im Hochsommer im Freien arbeiten ...) oder in 2 Etappen z. B. an zwei Terminen das Werkstück herstellen
- Bemalen ca. 20 bis 30 Minuten

Die einzelnen Arbeitsschritte für eine Gipsblume

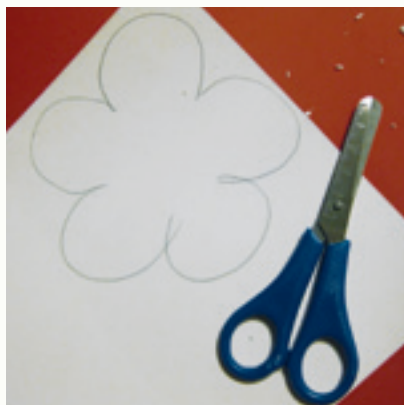
Schritt 1: Größe festlegen

Eine Styroporkugel in der gewünschten Größe aussuchen. Kleine Kugeln (ab 3 cm) ergeben eine „zartere“ Blütenmitte, größere Kugeln (bis zu 12 cm) geben eine große auffälligere Blütenmitte – beides sieht gut aus. Diese Styroporkugel wird nun in der Mitte durchgeschnitten.

Schritt 2: Blütenblätter herstellen

Als nächster Schritt wird nun passend zur „Blütenmitte“ eine Blume auf ein Stück Pappe oder einen Tonkartonrest aufgemalt und ausgeschnitten. Auch hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt (viele dünne Blütenblätter oder große breite, gezackte...). Man sollte nur beachten, dass das Ganze nicht zu filigran wird, da später alles mit Gipsbindenstreifen rundum beklebt werden muss.

Hinweis: Für diesen Arbeitsschritt könnte man auch drei oder vier verschiedene Schablonen bereitlegen. Das würde gerade den Jugendlichen entgegenkommen, die an dieser Stelle „ich kann so was nicht aufmalen“ rufen. Schöner ist später jedoch, wenn jede Blume ihr individuelles Aussehen hat. Gerade auch unter-





schiedlich große Blütenblätter und nicht ganz so exakte Blumen lassen die späteren Gipsblumen echter und schöner wirken. Deshalb „Mut zum Ermutigen“ und zum freien Aufmalen.

Schritt 3: Befestigung

Nun wird in der Mitte der Blume ein kleiner Schnitt angebracht, um den Rundstab durchzustechen. Dieser wird nun mit Kraft in die Styroporkugel gedrückt und die Stelle, an der Pappe und Styropor aufeinander zu

liegen kommen, mit Malerkrepp oder Klebeband fixiert, damit beim Gipsbindenauftragen nichts verrutschen kann.



Schritt 4: Gipsbinden schneiden

Der nächste Schritt ist mit Schmutz verbunden. Bei gutem Wetter lohnt es sich, die Basteltische einfach ins Freie zu stellen. Wer drinnen arbeitet, sollte den Tisch gut mit Wachstischdecken oder Zeitungen abdecken – auch unempfindliche Kleidung ist ratsam. Als erstes werden die Gipsbindenstreifen zugeschnitten. Gut sind verschieden breite, verschieden große Streifen (am besten in unterschiedlichen Behältern sortieren z. B. in Joghurtbechern).

Schritt 5: Formgebung

Mehrere Joghurtbecher mit Wasser füllen und so verteilen, dass alle guten Zugriff haben. Immer ein Gipsbindenstreifen wird nun kurz in das Wasser getaucht, auf die Styroporkugel gelegt und etwas verstrichen. Je mehr man den Gips verstreicht, desto sauberer wird die Gipsoberfläche. Verstreicht man nur wenig, trocknet die Oberfläche ungleichmäßiger. Es ist sehr wichtig darauf zu achten, die Gipsstreifen so anzubringen, dass sie Styroporkugel und Pappe miteinander verbinden und so mit der Zeit die gesamte Blume von allen Seiten mit Gipsbinden „eingepackt“ ist (Ober- und Unterseite, seitlich). Zwei bis drei Lagen auf-





tragen, sie geben der Blume den nötigen Halt. Gut ist, wenn um den Rundstab noch ein kleiner Gipsring modelliert wird, so hat die Blume später einen stabilen Halt. Sobald der Gips getrocknet ist, kann man die Blume dann vom Stab abdrehen. Das erleichtert Lagerung und Transport.

Hinweis: Die Gipsbindenstreifen nur kurz ins Wasser tauchen, kurz abtropfen lassen und nicht tiefend nass auftragen. So kann die Blume schneller trocknen und man vermeidet, dass die Pappe durchweicht und einreißt.

Zuerst ist die Blume noch sehr instabil. Das ändert sich, sobald der Gips trocknet. Wenn man den Blütenblättern noch eine besondere Form geben möchte (z. B. leicht nach unten hängend, etwas nach oben gebogen, in leichter U-Form...), sollte man das tun, solange die Blütenblätter noch feucht sind. Hier kann es hilfreich sein, die Blume so zu lagern, dass die gewünschte Form unterstützt wird. Z. B. Blüte zum Trocknen auf den Kopf (hilfreich ist hier ein leeres Glas, von dem sich die Blume später wieder gut ablösen lässt), damit die Blütenblätter später nach oben zeigen oder den Stab in ein mit Sand gefülltes Glas stecken, damit die Blütenblätter leicht nach unten hängen ...



Schritt 6: Blüten bemalen

Nach der Trocknungsphase kann mit dem Bemalen begonnen werden (Achtung, den Gips nicht in feuchtem Zustand bemalen). Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt, was Farben, Farbmischungen und Verzierungen angeht. Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Stellen unbemalt bleiben, da die Acrylfarbe auch ein guter Schutz für die Blume ist. Es kann mit Farbexperimenten gespielt werden, Ton in Ton gemalt werden, in die feuchte Acrylfarbe kann man auch Glitter, kleine Perlen oder ähnliches einstreuen. Besonders schön sieht es aus, wenn auch der Rundstab noch in grün angemalt wird, wie ein Blumenstiel.





Besondere Hinweise

Wer die Gipsblumen mit Lack überzieht, macht sie dadurch haltbarer und unempfindlicher. Wenn man sie allerdings nur im Innenraum aufstellt ist das nicht nötig. Sollen sie für den Außenbereich verwendet werden, so ist der Gips ja eigentlich wasserfest und die Acrylfarbe auch, allerdings ist zu beobachten, dass manche Acrylfarben relativ schnell in der Sonne ausbleichen und die Farbe verändern.

Variation

Nach diesem Prinzip kann man alles Mögliche herstellen. Egal ob Schafe, Fische, Vögel, Pilze – alles kann auf einen Rundstab gesteckt werden und wird mit einer ganzen oder halbierten Styroporkugel und Pappresten hergestellt.



Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtingen

die das Matschen mit Gipsbinden mag und es immer wieder faszinierend findet, wie aus einer „staubigen Stoffbinde“ plötzlich ein festes und stabiles Material wird.

Kreatives Schmuck-Atelier

Zielgruppe: Jugendliche, die Lust am Werkeln haben

Gruppengröße: 4 bis 12 Jugendliche

Vorbereitungszeit: Material besorgen, Muster herstellen

Besonderer Hinweis: Gutes Angebot für Mittagspausen

Mit Perlen und Lederbändern schmucke Armbänder herstellen

Dieses Armband ist ein toller Hingucker. Zum Selberbehalten oder Verschenken. Die Idee dazu hatte die Berliner Designerin Viviane Koch. Die Materialkosten halten sich in Grenzen. Wer einmal ein solches Armband hergestellt hat, kommt schnell auf weitere Ideen. Wie wär's zum Beispiel mit einem Zweireiher?



MATERIAL:

Perlen (6 mm)

1 Lederband

Stickgarn, teilbar
(passend zum Lederband)

1 Knopf (Lederband muss durch
Knopfösen passen)

Nadel (muss mit Faden durch
die Perlen passen)

Schere





So geht's

Schritt 1: Der Verschluss

Der Knopf dient als Verschluss. Das Lederband wird durch den Knopf gefädelt. Die Enden des Lederbandes so ausrichten, dass sie gleich lang sind. Den Knopf mit einem Knoten fixieren – Knoten noch nicht festziehen.



Schritt 2: Befestigung des Fadens

Das Stickgarn so teilen, dass zweimal drei Fäden einen „Nähfaden“ ergeben. Das Ende des Garnes an eines der beiden Lederbänder zwischen Knopf und Knoten kneten. Nun den Faden mit der Nadel durch den Knoten ziehen. Erst jetzt den Knoten festziehen. Auf diese Weise kann sich der Faden später nicht von allein lösen.

Schritt 3: Perlennähen

Die erste Perle wird an das Lederband genäht: die Nadel um das Lederband durch die Perle ziehen. Den Faden mit Hilfe der Nadel um das zweite Lederband schlingen und behutsam festziehen. Nun wird die zweite Perle auf die gleiche Weise zwischen die Lederbänder genäht. Schon nach der dritten oder vierten Perle geht das deutlich einfacher.



Schritt 4: Abschluss

Wenn das Armband lange genug ist, ähnlich wie beim Knopf einen Knoten machen. Wer möchte kann den Nähfaden auch wieder durch den Knoten ziehen (siehe Schritt 2) und direkt nach dem Knoten an einem der beiden Lederbänder festknuten. Nun einen zweiten Knoten in Abstand anbringen, so dass der Knopf zwischen Knoten 1 und 2 gesteckt werden kann. Damit ist der Verschluss fertig.

Idee: Viviane Koch, Designerin, Berlin

Herzlichen Dank für die Erlaubnis, diese Idee im Steigbügel abdrucken zu dürfen!

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
Berechnungszeitraumes

Bildnachweis:

© Monkey Business 2 / Shotshop.com
(Titelbild)

Archiv ejw (3); Volz (55, 56, 57, 65, 66);
Kalmbach (60, 61, 62, 63, 64)

www.fotolia.com: marqs (4); alphaspirt (5,
30); Mopic (7); burak cakmak (8); fotopro
(9); Sergey Nivens (10); cirquedesprit (12);
anderssehen (13); Anna Omelchenko (14);
fotomek (15); dutourdumonde (18); Nicole
Effinger (19); grafart (20 oben); by-studio
(20 unten); Ariwasabi (22); photocrew (23);
Szasz-Fabian Erika (25); klickerminth (26,
37); Eisenhans (27, 49); Zoe (29); robori-
ginal (31); ArtHdesign (32); Markus Mainka
(34 oben); thomasp24 (34 unten); digital-
foto (35); Rossella (38); Klaus Eppele (39);
kebox (40); photobility (41); caruso 13
(42); Sashkin (43 oben); WoGi (43 unten);
nherrmann (46); Picture-Factory (47); mi-
cromonkey (50); patrick (51); Peter Atkins
(52); Sven Grundmann (53); gosphoto-
design (58); Printemps (59)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart
www.fredpeper.de

Satz:

Isabel Flemisch, Esslingen
www.isabelflemisch.de

Druck: PRINTEC OFFSET >medienhaus>,
Kassel



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

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Tabea Gärtner, Vassili Konstantinidis,
Martin Tilleke

Herzschriftmacher 2

baut auf und motiviert, stärkt und befähigt

ca. 160 Seiten, kartoniert

ca. 13,95 Euro

Ein kreatives Andachtsbuch von jungen Erwachsenen für junge Menschen. Andachten für ein ganzes Jahr: 52 Impulse nicht nur für Mitarbeitende, die eine Andacht halten wollen, sondern für jeden, der sich von Gedanken junger Menschen inspirieren lassen möchte. Ein Andachtsbuch, das benutzt werden möchte.

Auch als E-Book erhältlich

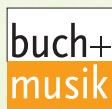
Herzschriftmacher 2 – E-Book

Das Buch in digitaler Form (epub-Format)

7,99 Euro



Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

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