

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



12 Freunde
müsst ihr sein



Crazy
Olympics



Vom Städtekick
zum Weltfußball



„Vier gewinnt“
aus Holz



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 12 Freunde müsst ihr sein** Hans-Michael Barfuß
Fußball – die schönste Nebensache der Welt
- 8 3=1 falsche Gleichung und doch richtig** Cornelius Kuttler
Gott ist drei und einer zugleich
- 14 Johannisfest – alter Brauch, neu entdeckt** Sybille Kalmbach
Ein Spiel- und Infoabend rund um den Johannistag
- 22 Meine Schafe hören meine Stimme** Andreas Lämmle
Was wir von einem Radioteleskop lernen können



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 28 Vom Städtekick zum Weltfußball** Walter Engel
Ein Quiz zur Geschichte des Fußballs
- 36 Kurioses zu Tieren** Julia Eißler & Maximilian Grauer
Eine tierische Quizidee
- 42 Casino-Spezial-Abend** Manfred Pohl
Ein besonderer Abend mit Casino-Flair



OUTDOOR

- 47 Crazy Olympics** Damaris Kächele
Verrückte Spielideen für unerschrockene Kids
- 54 Kartoffelpoker** Dirk Baumeister & Julian Schmid
Ein Geländespiel für die ganze Familie



KREATIV UND HANDWERK

- 60 Schlüsselfertig abzugeben** Claudia Eichhorn
Schlüsselbänder aus Filz nähen
- 63 „Vier gewinnt“ aus Holz anfertigen** Andreas Kurz
Ein traditionelles Spiel in 3D

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

der erste Sonntag nach Pfingsten heißt Trinitatis. Es ist kein besonderer Feiertag und gerät schnell aus dem Blick. Dabei ist die Dreieinigkeit Gottes von so großer Bedeutung für uns Christen. Und das nicht nur an einem Sonntag im Jahr, sondern für jeden Tag. Doch ist Trinität echt schwer erklärbar. Darum haben wir uns für einen ausführlichen Artikel zu dem Thema entschieden, mit tollen Praxisideen, um Jugendlichen die Bedeutung nahezubringen.

Das Heft sprüht weiter vor kreativen Ideen. Zwei besondere Ereignisse in diesem Quartal greifen wir auf: Das Johannistfest und die Fußball-WM. Mit tollen Spielideen und vielen Informationen. Ausgefallen sind das Kartoffelpoker-Spiel und das Quizspiel rund um ungewöhnliche Tiereigenschaften. Ganz großes Kino, die Crazy Olympics, mit der eine (Zelt-)Lagerolympiade ganz sicher olympisch gut wird. Und die Ideen aus dem kreativ-handwerklichen Bereich schaut Ihr am besten gleich selber an.

Der aktuelle Steigbügel will Euch die Praxishilfen geben, damit in Jungenschaften, Mädchen- und Teenagerkreisen wie auch auf Freizeiten kein Funke Langeweile aufkommen kann. Ich wünsche Euch viel Segen, Freude, Ausdauer und Liebe für die Jugendlichen, mit denen Ihr unterwegs seid!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure

Ilse-Dore Seidel

Ilse-Dore Seidel



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:** Dreieinigkeit

12 Freunde müsst ihr sein

Zielgruppe: Jugendliche ab 14,
Mitarbeiter
Gruppengröße: egal
Vorbereitungszeit: gering

Dauer: 30 Min.
Besondere Hinweise: Als Einleitung evtl.
Videsequenz (Youtube) einspielen von
einem WM-Tor, Sieg etc.

Fußball – die schönste Nebensache der Welt und ein Gleichnis für uns

Schon jetzt wirft die Fußballweltmeisterschaft ihre Schatten voraus. Das Maracana-Stadion in Rio de Janeiro ist fertig umgebaut und wird Schauplatz des Endspiels sein. Die Fußball-WM 2014 in Brasilien - Ein Event von höchster Bedeutung. Und ein guter Anknüpfungspunkt für die himmlische Weltmeisterschaft, in der wir als „Mitspieler“ und Team Gottes agieren.



Einleitung

Unvergesslich bleibt in der Geschichte die Berichterstattung von Rundfunkreporter Zimmermann 1954 aus Bern: „Aus dem Hintergrund müsst Rahm schießen. – Rahm schießt: Toooooor. Toor Tor!!!“ Nicht lange danach hieß es „Das Spiel ist aus, aus, aus! Deutschland ist Weltmeister!“ Im Schienen-Zeppelin fuhren die Sieger damals im Triumphzug über Lindau nach München, um sich von den Fans feiern zu lassen und ihren Sensationssieg auszukosten. Welch eine unbändige Freude! Damit hatte keiner gerechnet. Oder 1974 in München. Deutschland stand im Endspiel gegen die Niederlande. Der Schlusspfiff war die große Erlösung für Beckenbauer, Maier, Müller und Co. 2:1 gegen Holland. Deutschland war wieder Weltmeister. Bewegend auch der Ehrenrundenlauf der deutschen Weltmeisterei 1990 in Rom. Franz Beckenbauer, inzwischen Nationaltrainer, genoss ganz still



für sich unter dem Vollmond des Nachthimmels den großen Triumph über Argentinien. Per Foulelfmeter schoss Brehme das 1:0 kurz vor dem Schlusspfiff. Und dann war da das Sommermärchen 2006 in Berlin ...

Für diese Siegermomente werden unglaubliche Anstrengungen in der Trainingsvorbereitung unternommen. Bei so vielen Unwägbarkeiten muss echt alles zusammenpassen: Losglück, keine Verletzungen der Spieler, günstige Gruppenergebnisse und Schiedsrichterentscheidungen. Lieber Tore als Latten- und Pfosten-treffer und Spieler, die zur rechten Zeit am rechten Ort sind. Entwickeln eines schlüssigen Spielkonzepts, passend zur Mannschaft. Das Einstudieren und Üben von Laufwegen und Zusammenspiel. Vor allem muss aber der Mannschaftsgeist stimmen. 11 Freunde müsst ihr sein – eigentlich 23!

Biblischer Impuls und Übertragung für das Mitarbeiterteam

Der Mannschaftssport ist ein hilfreiches Bild für ein gutes Mitarbeiter-team. Der vorausschauende Trainer Jesus Christus weist jedem seinen Platz zu. Er tröstet, baut auf und ermutigt seine Mannschaft, das Besondere zu wagen. Er kennt Stärken und Schwächen der gegnerischen Mannschaft. Er warnt vor der Gefahr, überheblich die anderen zu unterschätzen.

Es gilt, mit ganzem Herzen dabei zu sein, mit ganzem Einsatz die Halbzeit zu spielen und trotz Niederlagen und Schrammen weiterzumachen. Gewinnen wird nur eine Mannschaft mit dem richtigen Teamgeist. Keiner kann es sich leisten, am Rande stehend, die eigene Gurkentruppe zu verspotten oder sich zehn Minuten Verschnaufpause zu gönnen.



Gesprächsimpuls: Was sind die Eigenschaften einer Topmannschaft?

- Fehler der anderen Mitspieler werden ausgeglichen.
- Es wird nicht übereinander gelästert und kein Teammitglied wird im Spiel außen vor gelassen.
- Kein Spieler kann sein „Ding“ im Alleingang durchziehen.



- Gegenseitiges Stützen, Absichern und Helfen sind oberstes Gebot.
- Teamgeist heißt: Aufeinander achten, Fehler verzeihen, einander aufmuntern und aushelfen.

So entsteht Freude am Zusammenspiel und eine Einstellung, die den gemeinsamen Sieg anstrebt.

Alle für einen – einer für alle!

BIBELTEXT:

Joh 16,33

Jesus sagt: In der Welt habt ihr Angst, aber seid getrost ich habe die Welt überwunden (Johannes 16,33). Er hat die Welt mit Liebe und Barmherzigkeit gemeistert. Wir sind eingeladen, in seiner Weltmeistermannschaft mitzumachen. Da ist jeder wichtig. Auch du darfst im Notizbuch des Trainers stehen.

BIBELTEXT:

Lk 5,1–11

Petrus, einer der 12 Jünger, hielt das anfänglich nicht für möglich und sagt nach dem sagenhaften Fischzug seines Lebens: „Herr, gehe von mir hinaus, ich bin ein sündiger Mensch.“ Doch Jesus strahlte ihn an und antwortete: „Fürchte dich nicht, ich will dich zum Menschenfischer machen.“ (Lukas 5,1–11)

Wir sollen Menschen für das Reich Gottes gewinnen.

Im Fußball wird jedes für die eigene Mannschaft erreichte Tor bejubelt. Dann liegen sich die Spieler in den Armen und freuen sich. Die schönen Spielszenen werden mit Beifall beklatscht. Aber letztlich zählt doch nur der Sieg.

Im Evangelium haben Sieger ein etwas anderes Profil als WM-Fußballer. In Hebräer 11 werden große „Mitspieler“ Gottes beschrieben, die als Schwache aus seiner Kraft lebten. Mit den eigenen Fähigkeiten wären sie schnell auf der Verliererstraße gelandet: Abraham, Joseph, Mose.... Gott hat sie durchgebracht und auf die Gewinnerseite gestellt. Siegen bedeutet, an die Seite von Jesus gestellt zu werden. Bei ihm ist „siegen“ auch ein Thema für solche, die am Boden liegen, die vieles versieben und deren Kraft schon im Ansatz versiegt.

Der Sieger von Golgatha gibt uns Anteil an seinem Sieg über die Sünde, den Tod und den Teufel. Wer sich Jesus Christus an seine Seite holt, der gewinnt immer. Mit Liebe, Geduld, Zuwendung und der Energie seines Erbarmens stehen wir den „Kampf des Glaubens“ durch. Der Heiland aller Menschen lässt uns nicht einfach fallen, wenn wir keine Sieger mehr sind. Keiner muss an seinen Niederlagen verzweifeln. Er richtet uns wieder auf. Petrus, der Sieger mit Ladehemmung, hat das oft erfahren.



Jesus zieht sich nicht vornehm zurück, wenn es schwierig wird. Er will es immer neu mit uns wagen. Deshalb gib nicht auf, wenn er dich losschickt, seinen Auftrag zu erfüllen.

Gesprächsimpuls: Wie sehen Siege im Reich Gottes aus?

- Menschen wird ganz konkret geholfen.
- Menschen werden getröstet und schöpfen wieder Hoffnung.
- Menschen wird zum Leben verholpen, wenn das Leben schwer wird.
- Der größte Sieg ist, wenn Menschen für das Reich Gottes gewonnen werden.

Jeder darf zu Gottes Mannschaft gehören. Keiner wird ausgewechselt und abgeschrieben, wenn er scheinbar nichts taugt. Jeder Mensch ist Gott wichtig. Dein Leben hat eine himmlische Berufung, die Menschen mit dem Heiland der Welt glücklich zu machen.

Gesprächsimpuls:

Hier könnte sich ein Gespräch über das eigene Mitarbeiterteam anschließen: Wie steht es um unseren „Teamgeist“? Sind wir eine Topmannschaft? Sind wir Freunde? Wo sehen wir als Mitarbeiter unseren Platz im Team? Wer könnte noch „mitspielen“? Welche Siege haben wir in letzter Zeit „errungen“? Wie feiern wir unsere Siege?

Gebet zum Abschluss

Jesus Christus, schenk uns deinen Geist des Zusammenhaltens, der Übersicht und Weitsicht. Schenk uns Fantasie, Herz und Augenmaß in der Jugendarbeit. Schenk uns Ausdauer und Widerstandskraft. Schenk uns den Blick für die, die am Spielfeldrand stehen und gerne mitspielen wollen, sich aber nicht trauen. Schenk uns deinen Blick für die Jugendlichen. Amen

Hans-Michael Barfuß war lange Jahre Bezirksjugendpfarrer im Evang. Kirchenbezirk Balingen,

war auf vielen Sommerfreizeiten dabei, leitete Jugend- und Junge-Erwachsenen-Gruppen und für Fußball hat er sich schon immer interessiert.

3=1 falsche Gleichung und doch richtig

Zielgruppe: Jugendliche zw. 13 u. 19
Gruppengröße: für kleine Gruppen
Vorbereitungszeit: ca. 60 Min.
Dauer: ca. 45 Min.

Besondere Hinweise: Ausführliche Informationen und Vorlagen auf der Homepage www.der-steigbügel.de im Downloadbereich unter „Trinität“.

Gott ist drei und einer zugleich – eine Bibelarbeit zur Dreieinigkeit Gottes

Im Glaubensbekenntnis bezeugen wir einen dreieinigen Gott. Doch verstehen wir eigentlich, was wir da bezeugen? Die Frage nach der Dreieinigkeit gehört wahrscheinlich zu den kniffligsten Fragestellungen der Theologie. Doch es ist nicht nur eine abgehobene Frage, wie Gott Vater, Sohn und Heiliger Geist zugleich sein kann. Denn, wenn die Bibel von Gott spricht, dann hat dies immer mit uns zu tun. Der dreieinige Gott will mit uns in Beziehung treten als Vater, als Sohn und als Heiliger Geist. Diese Bibelarbeit geht der Frage nach, was es bedeutet, vom dreieinigen Gott zu sprechen und was das mit unserem Leben zu tun hat. Sie ist für Leute, die ein wenig genauer wissen wollen, was sie eigentlich im Glaubensbekenntnis bekennen.

1.) Theologische Gedanken zur Dreieinigkeit

Dass Gott drei und einer zugleich ist, das ist keine abgehobene theologische Spekulation, die am Schreibtisch gelehrter Männer entstanden ist. Die Ansätze zur Lehre von der Dreieinigkeit finden sich schon in der Bibel. In 1. Korinther 8,6 erinnert Paulus die Christen in Korinth daran, was das Fundament ihres Glaubens ist: „So haben wir doch nur einen Gott, den Vater, von dem alle Dinge sind und wir zu ihm; und einen Herrn, Jesus





Christus, durch den alle Dinge sind und wir durch ihn.“ Paulus nimmt mit diesen Worten das Glaubensbekenntnis Israels auf (5. Mose 6,4): „Höre Israel, der Herr, unser Gott, ist ein Herr“. Dieser eine Gott und Herr („Herr“ war damals der Titel für Gott) ist für Paulus Gott, der Vater, und Jesus Christus.

Diese Formulierung setzt die „Zweieinigkeit“ von Gott, dem Vater, und Jesus voraus (man nennt diese eine „binitarische Formulierung“). Im Neuen Testament finden sich auch Formulierungen, die von der Dreieinigkeit Gottes ausgehen (= „trinitarische Formulierungen“). Z. B. 2. Korinther 13,8: „Die Gnade unseres Herrn Jesus Christus und die Liebe Gottes und die Gemeinschaft des Heiligen Geistes sei mit euch allen!“. Einer der bekanntesten Hinweise auf die Dreieinigkeit ist der Taufbefehl, wo Jesus sagt: „Taufet sie auf den Namen des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes!“.

Klar ist im Neuen Testament: Gott ist Vater, Sohn und Heiliger Geist zugleich. Aber die Bibel erklärt nirgends, wie wir uns dies genau vorstellen können. Sie spricht vielmehr davon, wie der dreieinige Gott den Menschen heilvoll begegnet. Sie erzählt, wie Gott uns als Schöpfer und als Vater begegnet, wie er uns in Jesus als Retter nahe kommt. Sie erzählt auch davon, wie Gottes Geist unser Leben erfüllt, uns tröstet und Glauben in uns wachsen lässt. Der Bibel geht es nie darum, hochtheologisch über Gott zu spekulieren, sondern immer darum, wie dieser Gott zu uns in Beziehung tritt. Sie zeigt uns, dass Gottes Herz für uns schlägt, aber sie gibt keine Erklärung, wie wir uns Dreieinigkeit vorstellen können.

Der Streit der ersten Christen

Schon bei den ersten Christen ist dann der Streit über die Bedeutung des dreieinigen Gottes entbrannt: Da gab es die Vorstellung, Christen glauben an drei Götter, wie in anderen Religionen der Antike eben mehrere Götter verehrt wurden. Eine andere Gruppierung (der so genannte Subordinationismus = die Lehre von der Unterordnung) erkannte nur Gott den Vater als eigentlichen Gott an. Jesus und der Heilige Geist sind zwar auch irgendwie göttlich, aber dem Vater untergeordnet. *(weiterführende Infos im Downloadbereich)

Wenn wir die Aussagen der Bibel ernst nehmen, ist auf jeden Fall eines klar: Es sind keine drei Götter, die wir verehren. Es gibt auch keine Unterordnung in Gott, so dass der Vater der „Chef“ wäre und Sohn und Heiliger Geist nur die „Unterchefs“. Und Gott ist auch keiner, der sich als Vater, Sohn und Geist verkleidet. Vielmehr gilt: Gott IST Vater, Sohn und Heiliger Geist. Der Theologe Tertullian hat im 4. Jh. die Formulierung gefunden: Gott ist „eine Einheit in drei Personen“. Dies bedeutet

WEITER-FÜHRENDE BIBELTEXTE:

1.Kor 8,6
5.Mose 6,4
2.Kor 13,8
Mt 28,19



dann auch, dass wir als Christen im Gebet jede Person der Dreieinigkeit ansprechen können. Denn, ein wenig flapsig formuliert, wenn ich mich an eine Person der Dreieinigkeit wende, fühlen sich die beiden anderen sowieso immer mit angesprochen.

Ein hilfreiches Bild für die Dreieinigkeit

Auf Tertullian geht auch ein Bild zurück, das mir selber verstehen hilft, was Dreieinigkeit bedeutet: So wie die Sonne aus Sonnenball, Sonnenstrahlen und dem erzeugten Licht wie auch der Wärme besteht, so ist Gott Vater, Sohn und Geist. Alles ist Teil der Sonne: Der Sonnenball, den wir am Himmel sehen, die Sonnenstrahlen, die uns die Sonne nahebringen und die Wärme, die wir spüren bzw. das Licht, das auf uns fällt. Als Bild für die Dreieinigkeit bedeutet dies dann: Jesus ist es, der uns den unbekannteren und fernen Schöpfer der Welt nahebringt, und der Heilige Geist ist die Gegenwart Gottes in unserem Leben, die uns Gott spüren und erleben lässt.



Dies ist natürlich nur ein Versuch, das Geheimnis der Dreieinigkeit ein wenig zu verstehen. Ein weiteres Bild dafür sind die verschiedenen Konsistenzformen des Wassers: Das Wasser, mit dem wir uns waschen ist genauso Wasser wie der Schnee und der Wasserdampf. Alle drei Formen von Wasser sind chemisch betrachtet H_2O , auch wenn sie uns völlig unterschiedlich begegnen. Im Blick auf die Dreieinigkeit hinkt das Bild ein wenig: Denn Wasser kommt meist nicht in mehreren Konsistenzformen gleichzeitig vor, Gott ist aber, um in dem Bild zu bleiben, alle drei Konsistenzformen zugleich.

Wie die Gleichung $3=1$ wirklich aufgehen kann, geht über das hinaus, was unser menschlicher Verstand begreifen kann.

Ein guter Tipp

dazu kommt von Martin Luthers Freund, Philipp Melanchthon: Wir sollen die Geheimnisse der Gottheit Christi nicht erforschen, sondern lieber anbeten. Wenn wir uns an diesen Tipp halten, dann ist es für unseren Glauben als Christen nicht in erster Linie wichtig zu verstehen, wie die Dreieinigkeit funktioniert. Sondern wichtig ist, die Bedeutsamkeit für uns darin zu erkennen, dass Gott uns als Vater, als Sohn und als Heiliger Geist begegnet (ausführliche Info im Downloadbereich).



Gott sucht die Beziehung zu uns

Gott schenkt sich uns als dreieiniger Gott. Er ist nicht nur Gott für sich selbst, sondern immer ein Gott für andere. Gott ist sich nicht selber genug, sondern sucht immer die Beziehung zu seinen Geschöpfen, was in seinem Wesen begründet zu sein scheint. Dass Gott drei Personen in einem ist, deutet darauf hin, dass schon sein Wesen Beziehung ist: Beziehung zwischen Vater, Sohn und Heiligem Geist. Diese Beziehung zeigt sich z. B. in den Gebeten von Jesus. Ganz selbstverständlich spricht er sehr innig von Gott als seinem Vater. Hier ist etwas zu spüren von der engen Beziehung, die Gott in sich selbst lebt. Immerhin sagt Jesus einmal (Johannes 10,30): „Ich und der Vater sind eins“. Und dennoch kann er zu diesem Vater als einem Gegenüber beten.

BIBELTEXT:
Joh 10,30

Der Glaube an einen dreieinigen Gott ist Grundlage unseres christlichen Glaubens. Das Apostolische Glaubensbekenntnis ist trinitarisch aufgebaut, d.h. es orientiert sich an der Dreieinigkeit Gottes: Da ist von Gott, dem Vater, von Jesus, dem Sohn, und vom Heiligen Geist die Rede.

Martin Luther hat in seinem kleinen Katechismus das Glaubensbekenntnis erklärt und es sehr persönlich gedeutet. Er spricht davon, wie sich der dreieinige Gott verschenkt und in Beziehung zu uns tritt: Von Gott dem Vater sagt Luther: „Ich glaube, dass Gott mich geschaffen hat, mir Leib und Seele, Augen, Ohren, Vernunft und alle Sinne gegeben hat und noch erhält. Dazu Kleider und Schuhe, Essen und Trinken usw.“ Unser ganzes Leben ist ein Geschenk des liebenden Vaters im Himmel. Luther spricht auch davon, dass unsere Familie ein Geschenk Gottes ist. In der Erklärung von Martin Luther wird für mich deutlich: Dreieinigkeit hat mit mir zu tun, weil mir der Vater durch alles, was mir geschenkt ist, begegnet.

So persönlich spricht Luther auch von Jesus: „Ich glaube, dass Jesus Christus, wahrhaftiger Gott und wahrhaftiger Mensch, mein Herr ist.“ Es geht nicht um eine allgemeine Lehre über Jesus, sondern darum, dass Jesus für mich gekommen ist, für mich gestorben und auferstanden, damit er der Herr meines Lebens ist.

Über den Heiligen Geist sagt Luther: „Ich glaube, dass ich nicht aus eigener Vernunft oder Kraft an Jesus Christus glauben kann, sondern der Heilige Geist hat mich berufen.“ Auch dass wir glauben, ist ein Geschenk Gottes. Wenn wir an unsere eigene Glaubensgeschichte zurückdenken, dann merken wir vielleicht, wie Gott hier seine Hände im Spiel gehabt hat. Er hat in uns bewirkt, dass wir angefangen haben zu beten und dass wir Vertrauen gefasst haben zu Jesus Christus.



Der theologische Gedanke von der Dreieinigkeit ist nicht abgefahrene Spekulation, sondern hat mit uns zu tun. Wir haben einen Gott, der in Beziehung zu uns tritt als Vater, als Sohn und als Heiliger Geist.

2.) Praktische Umsetzung

MATERIAL: Beklebte Schuhkartons, Gegenstände, die mit Gott zusammenhängen, Bibelverse zum Thema „Gott“, Hintergrundmusik, Pyramidenvorlage, Erklärungen von Martin Luther zum Glaubensbekenntnis, 2 Plakate

a) Einstieg: „Gott im Kasten“

Im Raum sind verschiedene Kartons verteilt (am besten beklebte Schuhkartons) mit Gegenständen rund um das Thema „Gott“. Gut wäre, wenn zusätzlich zu jedem Gegenstand ein Bibelvers beigelegt wäre. Außerdem könnten zwei große Plakate im Raum sein, auf welche die Jugendlichen ihre Fragen zu Gott und ihre persönliche Meinung schreiben können („Gott?- Da hab ich eine Frage!“; „Gott ist für mich...“).



Es wird Musik abgespielt und die Jugendlichen haben die Möglichkeit, die Gegenstände in den Kartons zu entdecken. Spannender ist es, wenn die Kartons verschlossen sind und sie immer wieder geöffnet werden müssen, um reinzuschauen.

Mögliche Gegenstände und Bibelverse:

- Kreuz (Johannes 3,16)
- Bild eines Vaters und Kinder (Matthäus 6,7–9)
- Bild einer Mutter, die ein Kind tröstet (Jesaja 66,13)
- Hand (z. B. aus Gips) (Psalm 139,1–5)
- Dreieinigkeitswürfel (dieser Würfel hat drei Seiten, die für die drei Personen Gottes stehen) (2. Korinther 13,8)
- Kerze (Johannes 8,12)
- Globus (1. Mose 1,1)
- Spiegel (Psalm 139,14)
- Taschentuch (Johannes 14,16+17+26; Offenbarung 21,3–4)



b) Gesprächsphase

Einstieg ins Gespräch könnte die Impulsfrage sein: „Christen glauben an einen dreieinigen Gott: Vater, Sohn und Heiliger Geist. Was bedeutet das eigentlich?“

Im Laufe des Gesprächs könnten die Bibelstellen (1. Korinther 8,6; 2. Korinther 13,8; Matthäus 28,20) gelesen werden, die von der Dreieinigkeit sprechen. Auch die Erklärungen von Martin Luther zum Glaubensbekenntnis könnten hilfreich sein.* Wichtig scheint mir der Gedanke zu sein, dass Dreieinigkeit immer mit unserem Leben zu tun hat.

BIBELTEXT:

1.Kor 8,6 / 2.Kor 13,8 / Mt 28,20

Eine Frage für das Gespräch oder eine kurze Stille zum Nachdenken könnte sein: Durch welche Person der Dreieinigkeit/durch welche Seite Gottes fühle ich mich angesprochen? Ist es für mich wichtig, zu wissen: Gott hat mir mein Leben geschenkt, er ist wie ein Vater (oder auch eine Mutter) für mich? Ist es wichtig zu wissen, dass Jesus mich rettet? Ist es mir wichtig, dass Gott mir als Heiliger Geist nahe ist und mir glauben hilft?

c) Andacht/Impuls

Eine Andacht könnte darauf abzielen, dass der dreieinige Gott mit uns in Beziehung tritt. Als Vater begegnet er uns, der uns das Leben schenkt, als Retter und als Tröster, der Glauben in uns weckt.

d) Kreativer Abschluss

Eine Pyramide aus Papier/Tonkarton wird gemeinsam gebastelt*. Die drei Seiten der Pyramide werden beschriftet mit „Vater, Sohn, Heiliger Geist“. Evtl. wird zu jeder Person der Dreieinigkeit noch eine Erklärung geschrieben, in der die Jugendlichen möglichst selbst für sich formulieren, was die jeweilige Seite Gottes für sie bedeutet (Formulierungsidee: „Vater – schenkt mir mein Leben“, „Sohn – kommt und rettet mich“, „Heiliger Geist – Gottes tröstende Gegenwart in meinem Leben“.)

DOWNLOAD:

*Vorlage im Downloadbereich unter „Trinität“, www.der-steigbuegel.de

Cornelius Kuttler, Pfarrer aus Oberiflingen bei Freudenstadt

kommt an seine Grenzen, wenn er verstehen will, wie wir uns Dreieinigkeit Gottes vorstellen sollen. Ist aber zugleich begeistert davon, dass der dreieinige Gott mit uns Menschen in Beziehung tritt.

Johannisfest – alter Brauch, neu entdeckt

Zielgruppe: Jugendgruppen, Freizeiten, CVJM (z. B. als Sommerfest)
Gruppengröße: 6–66 Pers. (3–11 Teams)
Vorbereitungszeit: aufwändig
Dauer: mind. 45 Min., je nach Anzahl der ausgewählten Spiele u. eingebauten Infos

Besondere Hinweise: um die Idee umsetzen zu können, muss man unter der-steigbuegel.de im Downloadbereich das PDF „Johannisfeuer“ herunterladen. Die Idee kann auch 2 Abende füllen: 1. Abend mit Infos und Spielen. 2. Abend: Feier des Johannisfestes mit Johannisfeuer.

Ein Spiel- und Infoabend rund um den Johannistag mit praktischer Umsetzung

Wer kennt heute noch die Bedeutung des Johannistags, der am 24. Juni bedacht wird? Ein schönes Fest mit biblischem Bezug zum Namensgeber Johannes. Bei dieser Spielidee geht es neben dem Hinweis auf Johannes den Täufer auch um verschiedene Bräuche und Redensarten. Informationen werden mit pas-



senden Spielen verknüpft und Impulse zum Nachdenken und Diskutieren gegeben. Gespielt wird in Teams gegeneinander, die pro Spiel Punkte sammeln.

So geht's

1.) Teams bilden mit Buchstaben

MATERIAL 1: Buchstabenkarten (J O H A N N I S T A G) in verschiedenen Farben (die Farben entsprechen der Anzahl der Teams). Pro Team ein Umschlag, ein Stift, ein Papier in der Teamfarbe, Stoppuhr, Punkteplakat



Aufgabe 1

Als erste Aktion werden die Teams gebildet. Es sollten mindestens drei Teams entstehen, höchstens jedoch elf (je nach Gruppengröße wird also in Zweier- bis Sechser-Teams gespielt). Zur Teamfindung zieht jeder Teilnehmer ein Kärtchen mit einem farbigen Buchstaben und sucht Mitspieler mit Buchstaben in derselben Farbe. Gemeinsam bilden sie das Team. Je nach Anzahl der Mitspieler werden die Buchstaben aus den Umschlägen genommen. Die übrigen Buchstaben bleiben im Umschlag für das weitere Spiel.

Sobald sich ein Team gefunden hat (Teamgröße vorher bekannt geben), geht es geschlossen zur Spielleitung und bekommt dort seinen Umschlag mit den restlichen Buchstaben, einem Stift und einem Blatt Papier in der Gruppenfarbe und beginnt mit der zweiten Aufgabe. (>> Material 1)

Aufgabe 2

Bildet aus den elf Buchstaben so viele Wörter wie möglich, ohne weitere Buchstaben zur Hilfe zu nehmen und schreibt sie auf das farbige Blatt.

Sobald das letzte Team seinen Umschlag hat, stehen noch 90 Sekunden zur Verfügung. Danach muss das Blatt mit den gesammelten Wörtern abgegeben werden.

Wertung

- 5 Punkte für das Wort „Johannistag“
- Je einen Punkt für alle weiteren Wörter wie z. B. Johann, Tag, ist, Hans, Josta, hat, Ton usw.

Wurde das Wort „Johannistag“ nicht erraten, wird es auch nicht erwähnt und nicht erklärt (siehe nächstes Spiel).

Die Punkte der Teams werden nach jedem Spiel auf einem großen Punkteplakat notiert.

2.) Lexikonspiel „Johannistag“

Die Teams bekommen je ein Blatt und Stift. (>> Material 2)

Aufgabe

Schreibt für ein Lexikon eine kurze und plausible Erklärung zur Bedeutung des

MATERIAL 2:

Stifte, Papier



Johannistages. (Bitte eure Gruppenfarbe unter die Erklärung schreiben)

Zeit: 5 Minuten

Die geschriebenen Erklärungen werden eingesammelt und eine „echte Lexikonerklärung“ darunter gemischt. Nun werden alle Erklärungen vorgelesen. Anschließend wird abgestimmt, wer welche Erklärung für richtig hält. Jedes Team darf sich 1 x melden.



Wertung

Ein Punkt für das Team, das die meisten Meldungen für seine eigene Erklärung verbuchen konnte. Ein Punkt für jedes Team, welches sich für die echte Lexikonerklärung gemeldet hat. Ein Punkt für das Team, das die richtigste Erklärung zum Johannistag aufgeschrieben hat.

3.) Johannistagrechnung

MATERIAL 3:

Für jede Gruppe:
Wikipediastext zum
Johannistagsdatum,
Stift, Papier,
eine Lutherbibel,
Stoppuhr

Aufgabe

Entwickelt eine Mathematik-Textaufgabe, in der möglichst viele (biblische) Informationen aus dem Wikipediastext verarbeitet werden. Mindestens eine Bibelstelle soll in der Bibel nachgeschlagen werden. (>> Material 3)

Zeit: 4 Minuten

Wertung

Die Mitarbeiterjury entscheidet, welche Aufgabe/n besonders gelungen sind und einen Punkt verdienen.

Während die Mitarbeiterjury die Rechenaufgaben prüft und bewertet, bekommen die Teilnehmer weitere Infos zum Johannistag erzählt.

DOWNLOAD: Die Informationen findet ihr unter www.der-steigbügel.de im Downloadbereich als PDF „Johannisfeuer“.



Information: Zu den vielen Bräuchen rund um das Datum zählte in der Johannisnacht der Tanz um das Johannisfeuer, welches im Zusammenhang mit der Symbolik von Feuer, Sonne und auch der Sonnenwende steht. Deshalb wird das Feuer als Sonnenfeuer bzw. Sonnenwendfeuer bezeichnet. Im 12. Jahrhundert wurde das Johannisfeuer erstmals in der Nacht vor dem Johannistag entfacht. Seit dem 14. Jahrhundert war es dann ein häufiger Brauch.



4.) Lexikonspiel „Sonnenwende“

Das Lexikonspiel wird diesmal mit dem Begriff „Sonnenwende“ gespielt. Die Punkteverteilung erfolgt wie beim ersten Lexikonspiel. (>> Material 4)

MATERIAL 4:
Stifte, Papier

5.) Aktives Sonnenwenden (Staffellauf)

Aufgabe

Damit etwas Bewegung ins Spiel kommt, soll die Sonnenwende auch aktiv umgesetzt werden. Je nach Zeit und Gruppengröße starten die Teams nacheinander und die Zeit wird gestoppt, oder sie starten parallel. (>> Material 5)

MATERIAL 5:
Stoppuhr, Parcours aus Tischen, Stühlen und anderen Hindernissen, Sonnen (= gelbe Bälle, gelbe Papp- oder Frisbeescheiben etc.)

Das erste Teammitglied beginnt an der Startlinie und überwindet einen vorher festgelegten Parcours, über Stühle, unter Tischen durch (etc.) und überwindet so die diversen Planeten und den Weltraumschrott, der sich so im Universum herumtreibt. Am Ende der Strecke befindet sich eine Sonne. Diese muss gewendet und dann der Parcours auch zurück überwunden werden. Erst jetzt startet der nächste Spieler des Teams.

Bei größeren Teams wird nur ein Durchlauf gespielt. Spielen Zweiertteams gegeneinander, werden mehrere Durchläufe vereinbart.

Wertung

Ein Punkt für das Team, welches den Durchlauf als erstes/schnellstes bestritten hat.



DOWNLOAD: Weitere witzige Spielvarianten zu diesem Spiel sind unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich als PDF „Johannisfeuer“ zu finden.

6.) Bibelcheck

Vor allem auf Bergen ist das Sonnwendfeuer ein altes Symbol für die Sonne und damit für Christus. Auch Johannes der Täufer wird mit Feuer in Verbindung gebracht, denn er gilt laut dem Propheten Maleachi als der Vorläufer von Jesus.

Aufgabe

Wer kann am schnellsten den Bibeltext aufschlagen und als Team gemeinsam laut vorlesen?

(>>Material 6)

- 1.) Maleachi 3,1+2
- 2.) Matthäus 3,11
- 3.) Lukas 1,76–78

Wertung

Ein Punkt für das jeweils schnellste Team.



7.) Volksglaube

MATERIAL 6:

Zwei bis drei Bibeln für jedes Team (gleich viele Bibeln für jedes Team!)

Dem Volksglauben nach hatte das Johannisfeuer besondere Kräfte, Bedeutungen und Wunderwirkungen. (siehe PDF „Johannisfeuer“)

Aufgabe

Notiert fünf Gründe, bei denen das Johannisfeuer dem Volksglauben nach hilfreich sein sollte. (>> Material 7)

Wertung

Ein Punkt für jeden richtigen Grund, der aufgeschrieben wurde.

MATERIAL 7:

Stifte, Papier



8.) Johannes-Namen

Aufgabe

Notiert möglichst viele Namen, die man von „Johannes“ ableiten kann. (>> Material 8)

MATERIAL 8:

Stifte, Papier

Wertung

Ein Punkt für das Team mit den meisten Namen. Namen, die zu abstrus oder überhaupt nicht mit Johannes in Verbindung stehen, zählen nicht. Johannes-verbundene Namen in anderen Sprachen (John, Jean...) zählen. Evtl. ein Sonderpunkt für besonderen Einfallsreichtum.

Brauchtum: Johanniskrone

Neben dem Johannisfeuer gab es auch den Brauch der Johanniskrone. Sie wurde aus Zweigen und Laub geflochten und anschließend mit Blumen, Bändern, Rosen aus Seidenpapier und mit Eierschnüren geschmückt. Es war früher üblich, diese Sommerkrone auf dem Dorfplatz aufzuhängen. Am Abend wurde sie mit Kerzen erleuchtet und es wurde so viele Nächte lang getanzt, wie die Krone ihr grünes Laub behielt.

9.) Johanniskronen-Battle

MATERIAL 9: Bild von Johanniskrone (z.B. über Google-Bildersuche), Seidenpapier, Schnur, Scheren, Bänder, Zweige, Laub, Blumen (falls möglich, sammeln die Teilnehmer Zweige, Laub und Blumen selber, dann mehr Zeit lassen), Stoppuhr

Hinweise: Kann in zwei Teilen gespielt werden. Johanniskronen sind meist sehr große und stattliche Gebilde, die nicht in so kurzer Zeit hergestellt werden können. Deshalb Bilder hinterher zeigen und zuvor der Phantasie freien Lauf lassen.

DOWNLOAD: Die Anleitung zu Aufgabe 2 findet man unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich, PDF „Johannisfeuer“.



Aufgabe 1

Stellt für euer Team eine schöne Johanniskrone her. Folgende Materialien stehen euch zur Verfügung: Zweige, Laub, Blumen, Bänder, Schnur, Seidenpapier.
(>> Material 9)



Zeit: 5 Minuten

Wertung

Die Jury wertet nach Schönheit und Vollständigkeit der angegebenen Materialien. Drei Punkte für die schönste Krone, zwei Punkte für die zweitgeschönste, ein Punkt für die drittschönste Krone.

10.) Bauernregeln und Redensarten erfinden

Einige Bauernregeln und Redensarten gibt es in Zusammenhang mit dem Johannistag:

„Vor dem Johannistag man Gerst und Hafer nicht loben mag.“

„Wenn die Johannismwürmer glänzen, darfst Du richten Deine Sensen.“

„An Johanni trocken und warm, das macht keinen Bauern arm.“

„Der Kuckuck kündigt teure Zeit, wenn er nach Johanni schreit.“

„Du bist so lang wie der Tag an Johanni!“

„Sunnwendfeuer, Sunnwendfeuer / Der Howan (Hafer), der is teua! / Wer koa Holz zum Feua gibt / Erreicht das ewige Leben nicht.“

MATERIAL 10:

Papier, Stifte,
Stoppuhr

Aufgabe

Erfindet eigene Bauernregeln und Redensarten zum Johannistag. Wichtig ist, dass sie einen gewissen Sinn ergeben und sich möglichst auch reimen. (>> Material 10)

Zeit: 3 Minuten

Wertung

Ein Punkt für jede sinnvolle Regel und Redensart.



Feierlicher Abschluss

Ein Höhepunkt des Abends ist natürlich, die Punkte der einzelnen Teams zusammenzuzählen und das Siegerteam bekannt zu geben. Als Preise eignen sich Johannisbeersaft, Johannisbeeren oder Ähnliches.



Dann mündet der Spielnachmittag entweder in einem gemütlichen Ausklang beim Johannisfeuer (Feuerschale, Feuerstelle des örtlichen CVJM etc.) oder aber in die Planung eines (größeren) Johannisfeuer-Festes, zu dem auch eine andere Jugendgruppe, Freunde, der ganze CVJM, die Gemeinde eingeladen werden. So kann ein alter Brauch neu belebt werden. Es wäre ja spannend, wenn die jüngere Generation dieses Mal vielleicht sogar mehr Ahnung von den Traditionen und Bräuchen rund um dieses Fest hätte, als die ältere Generation. Ein kurzer biblischer Impuls zu Johannes dem Täufer am Anfang würde auf den biblischen Zusammenhang hinweisen.

Sybille Kalmbach

die viele spannende Sachen beim Recherchieren über das Johannisfest entdeckt hat und nun gerne mal eines „live“ erleben würde – aber möglichst ohne Sprung über das Johannisfeuer!

Meine Schafe hören meine Stimme

Zielgruppe: Mitarbeiterkreis, Gremien
Vorbereitungszeit: 20 Min. (wenn nur die Andacht genommen wird)
60 Min. (inhaltliche Auseinandersetzung)

Dauer: 15 Min. (nur Andacht), 90 Min. oder länger mit Input, Bibellesen, Gebetszeit
Gruppengröße: ab 5 Personen
Besondere Hinweise: Als „Input“ und Einstieg für eine Jahresplanung verwenden

Was wir von einem Radioteleskop fürs gemeinsame Beten lernen können

In Mitarbeiterkreisen und Gremien wird regelmäßig gebetet. Im Gebet können wir unseren Auftraggeber Gott loben, ihn anbeten, ihm danken und ihn bitten. Ganz persönlich, aber eben auch zusammen in Bezug auf unseren gemeinsamen Auftrag und die jungen Menschen, die wir mit unserer (Jugend-)Arbeit erreichen möchten. Dabei ist Gebet nach biblischem Verständnis keine „Einbahnstraße“, sondern ein Gespräch mit unserem dreieinigen Gott. Er ist nicht nur ein Gott der hört, sondern auch ein Gott der redet. Hier bekommt ihr Anregungen für das gemeinsame, auch hörende Beten in Mitarbeiterkreisen und Gremien einschließlich Vorleseandacht.

Einleitung

Besonders wenn es um Planungen in der Jugendarbeit geht, geht es nicht nur um junge Menschen in ihren Lebenssituationen, um ansprechende Programmpunkte, sondern um die Wege, die Gott uns zeigen möchte und die wir gehen sollen.

Ausgehend von nachfolgender Vorleseandacht möchte dieser Artikel Leitungsverantwortliche, Gruppenleiter und Mitarbeitende ermutigen, sich





immer wieder auch gemeinsam Zeit und Raum für das Hören auf Gottes Reden zu nehmen.

Vorleseandacht

Wie so oft sitze ich an meinem Schreibtisch und blicke aus dem Fenster in die Weite. Beim Betrachten des strahlend blauen Himmels denke ich an Gott und stelle mir die Frage: „Redet er und kann ich ihn hören?“ Beim anschließenden Blick in den auf meinem Schreibtisch stehenden Bildschirm bleibe ich an einem Zeitungsartikel im Internet hängen: „Teleskop Alma soll tiefer denn je ins Weltall blicken“.

Der Artikel berichtet von einem der größten astronomischen Projekte aller Zeiten und von Forschern, die von der Sicht auf entlegene Regionen des Weltalls schwärmen. Das Teleskop ermögliche einen einzigartigen Blick in den „Himmel“. Es fange Strahlen von Sternen ein, die mitunter Milliarden von Lichtjahren entfernt und von kosmischen Staubwolken verdeckt seien. Ich werde neugierig und beginne den Artikel zu lesen.



Es geht um das größte Radioteleskop der Welt. Es wurde am 13. März 2013 offiziell eingeweiht. Es heißt ALMA (Atacama Large Millimeter Array). Anders als ein optisches Teleskop, das „sieht“, können die Forscher mit den Radioteleskopen, die „hören“, viel weiter ins Weltall vordringen. Ich werde daran erinnert, dass ich Gott, den Schöpfer des Universums, selbst nicht sehen kann (vgl. Römer 1,20, Kolosser 1,15), er uns aber verheißt hat, dass wir ihn hören können (vgl. Offenbarung 3,20). Bevor ich morgens etwas vom neuen Tage sehe, weckt er mein Ohr: „Alle Morgen weckt er mir das Ohr, dass ich höre, wie Jünger hören.“ (Jesaja 50,4).

Das riesige Teleskop befindet sich in etwa 5000 m Höhe über dem Meeresspiegel an einem der höchstgelegenen Beobachtungsstandorte der Welt. Damit die wahrzunehmende Strahlung möglichst wenig von der Erdatmosphäre abgeschwächt wird, kommen als Standort nur die trockensten, sehr hochgelegenen Regionen auf der Erde in Betracht. Plötzlich fällt mir der Bericht von der Verklärung Jesu ein (Matthäus 17,1–8, Markus 9,2–8, Lukas 9,28–36). Jesus geht nach



oben, auf einen Berg, abgeschnitten vom Trubel und unerreichbar vom Alltag. Er geht an einen Ort, an dem er ungestört Gott nahe sein kann. Dort auf dem Berg ist in besonderer Weise Zeit und Raum für Gott. Jesus wusste: Hier ist es still genug, um Gottes Stimme zu hören. Ich werde ermutigt, immer wieder einen Ort der Stille aufzusuchen, an dem ich beim Beten, ungestört von der Alltagsatmosphäre, Gottes Reden hören kann.

ALMA besteht insgesamt aus 66 einzelnen, mobilen Antennen. Die miteinander vernetzten Einzelantennen bilden zusammen einen großen „Spiegel“ mit einem Durchmesser von bis zu 15 Kilometern. Aufgrund der Beweglichkeit der einzelnen Antennen entsteht ein gigantisches Zoom-Teleskop, dessen Auflösungsvermögen um ein Vielfaches höher ist als das anderer Weltraumteleskope. Es fasziniert mich, dass die Forscher durch das Verbinden der einzelnen verschiedenen Antennen noch mehr entdecken können. Auch Jesus nahm seine Jünger Petrus, Johannes und Jakobus mit auf den Berg der Verklärung. Er ermutigte zum gemeinsamen Gebet: „Denn wo zwei oder drei in meinem Namen versammelt sind, da bin ich mitten unter ihnen.“ (Matthäus 18,20). Ich freue mich über die auf dem gemeinsamen, auch hörenden, Gebet liegende Verheißung. Gerade weil sich oft von einzelnen Gehörtes beim Zusammentragen bestätigt oder ergänzt und zu einem noch Größeren zusammensetzt.

Ich blicke wieder aus dem Fenster in die Weite. Und ich spüre, dass Gott meine Sehnsucht, ihn immer öfter und immer deutlicher zu hören, wieder einmal bestärkt hat. Und wie mich ALMA, ein Radioteleskop, ermutigt, in meinem Leben und in Gruppen und Gremien Rahmenbedingungen für ein Hören auf unseren Gott zu schaffen. Auch ohne ich, dass ich wichtige Jesus-Worte mehr verstanden habe: „Meine Schafe hören meine Stimme“ (Johannes 10,27).

Hintergrundinformationen zum „hörenden Gebet“

1.) Redet Gott heute noch? Oder hat sich Gott ein für alle Mal in der Bibel abschließend ausgedrückt?

Es gibt keine Anhaltspunkte, warum Gott seine Fähigkeit und seinen Willen, mit Menschen zu kommunizieren, verloren hätte. Auch in den biblischen Berichten war Gottes (akustisch) hörbares Reden die Ausnahme. In vielen biblischen Berichten vom Reden Gottes bleibt offen, ob es ein geistiger Eindruck, ein Traum, eine innere Stimme oder eine hörbare Stimme war.



Natürlich spricht Gott bis heute vor allem auch durch sein in der Bibel überliefertes Wort. Vorsicht ist dort angezeigt, wo ein „Reden Gottes“ erkennbar den Worten der Heiligen Schrift widerspricht. Alle Eindrücke und alles vernommene Reden Gottes müssen sich an ihr messen. Doch die nicht auszuschließende Möglichkeit, dass immer wieder einzelne in Selbstüberschätzung meinen, jede innere oder äußere Stimme stamme von Gott, ändert nichts an dem Wesen Gottes, mit seinen Kindern im Gespräch sein zu wollen.



Auch die Tatsache, dass Jesus den Menschen, die ihm nachfolgen, seinen Jüngern, den Heiligen Geist verheißen hat („Aber der Tröster, der Heilige Geist, den mein Vater senden wird in meinem Namen, der wird euch alles lehren und euch an alles erinnern, was ich euch gesagt habe.“ Johannes 14,26), verbunden mit der Mahnung des Apostel Paulus („Prüft aber alles, und das Gute behaltet.“ 1. Thessalonicher 5,21) sprechen für ein verantwortliches auch hörendes Beten.

2.) Weiterführende Bibeltexte

Folgende Bibeltexte eignen sich zur Einleitung oder Vertiefung:

1. Samuel 3,1–11 (Samuels Berufung)

Samuel lernt Gottes Stimme zu hören. Weil er Gottes Stimme noch nicht kannte, dachte er zunächst, Eli habe ihn gerufen. Erst beim dritten Anlauf verstand Samuel, dass Gott mit ihm sprach.

Fragen: Wollen wir lernen, Gottes Stimme zu hören? Sind wir bereit, sie zu hören? Beten wir noch wie Samuel: „Rede, denn dein Knecht hört.“

2. Johannes 10,11–30 (Der gute Hirte)

Im 10. Kapitel des Johannesevangeliums spricht Jesus von sich selbst als dem guten Hirten und bezeichnet seine Nachfolger als seine Schafe. Er stellt fest: „meine Schafe hören meine Stimme“, ohne Wenn und Aber.

Wichtigste Voraussetzung ist unsere Zugehörigkeit zu Jesus.

Fragen: Redet Gott heute noch? Wie können wir seine Stimme hören? Oder: Stell' dir vor, Gott redet und du hörst ihn nicht.

BIBELTEXT:
1.Sam 3,1–11

BIBELTEXT:
2.Joh 10,11–30



Umsetzung

Ein gemeinsames Bibellesen mit Austausch zu einem der vorgeschlagenen Texte kann durch die Vorleseandacht abgeschlossen werden. Es kann sich dann direkt oder später eine Gebetszeit anschließen.

Anregungen zur praktischen Umsetzung

1.) Hörendes Beten braucht Raum und Zeit

Oftmals hilft ein Ortswechsel. Warum nicht vor oder nach einer Besprechung zum Beten einen ruhigen Raum (z. B. Andachtsraum) aufsuchen?

Beten braucht Zeit. Warum nicht in regelmäßigen Abständen eine längere Gebetszeit mit stillen Phasen einplanen? Viele Gremien treffen sich jährlich zu einer Klausur. Dort passen sehr gut längere Gebetszeiten mit Zeiten der Stille.



Eine gute Form sind auch Gebetsspaziergänge durch den eigenen Ort oder an Orte im Bezirk, in denen sich junge Leute aufhalten (Schulzentren, Szene-Treffpunkte, ...). Oft redet dort Gott und spricht mit Ideen und Impulsen für die aktuelle Situation.

2.) Hörendes Gebet braucht Austausch

Weil der Einzelne oft nur ein „Stück“ hört ist das Zusammenbringen der Gebets-eindrücke wichtig. Oft ergänzen sich die einzelnen Beiträge. Es ist hilfreich, Eindrücke und innere Bilder aufzuschreiben. Gott bestätigt oder ergänzt Impulse, Eindrücke und innere Bilder immer wieder zu einem späteren Zeitpunkt. Wichtig ist, dass hörendes Gebet nicht Nachdenken ersetzt. Die Bibel ermahnt uns, das Gehörte zu prüfen. Gottes Reden führt zu einem tiefen Frieden und einer inneren Gewissheit. Gerade beim gemeinsamen Hören auf Gott kommt



es vor, dass verschiedene Personen ähnliche Eindrücke haben. Gemeinsam ist es einfacher, das Gehörte aufzubewahren, es betend weiter zu bewegen und zu bedenken.

3.) Hörendes Gebet ersetzt nicht das Bibellesen

Ganz im Gegenteil: Das Lesen der Bibel ist eine sehr wichtige Ergänzung! Gottes Reden widerspricht seinen, in der Bibel aufgeschriebenen, Worten nicht. Deswegen empfiehlt es sich, Zeiten des gemeinsamen Lesens in der Bibel mit Gebetszeiten zu verbinden.

Und dazu passt auch eine Erfahrung: Erst viel gemeinsam Bibel lesen und sich dann viel Zeit zum gemeinsamen Beten nehmen, macht oft das anschließende Besprechen und Beraten viel effektiver und konzentrierter und zielgerichteter.

Hinweis auf „Hörst du mich?“

Die aktuelle Gebetsinitiative „Hörst du mich? – Gott zum Mitreden“ des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V. hat bewusst einen doppeldeutigen Titel, weil es beim Beten um beides geht: Um mein Fragen „Hörst du (Gott) mich?“ – aber auch um seine Einladung „Hörst du mich (Gott)?“.



Auf der Homepage www.hoerst-du-mich.de werden monatlich drei Gebetsmethoden vorgestellt. Diese sollen ganz praktisch helfen, mit Gott ins Gespräch zu kommen. Ganz einfach, weil er uns etwas zu sagen hat.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

freut sich über alltägliche Beispiele, die ihm beim Verstehen von Gottes Wesen und Prinzipien helfen.

Vom Städtekick zum Weltfußball

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen
(mind. zwei Spielgruppen)
Dauer: 60–90 Min., je nach Spielmodus

Besondere Hinweise: Das „ABC-Liste“-
Spiel kann weggelassen werden.
Es ist auch möglich nur bestimmte Fragen-
kapitel auszuwählen.

Ein Quiz zur Geschichte des Fußballs und der WM-Turniere

Vom 12. Juni bis 13. Juli 2014 findet in Brasilien die 20. Fußballweltmeisterschaft statt. Eine Einstimmung dazu liefert der Steigbügel in Form eines Fußballquiz von der Frühzeit des modernen Fußballs bis heute. In fünf Fragekapiteln werden frühe Entwicklungen des Fußballs, der Weg in die Welt, vieles rund um WM-Tore, einige Spielerpersönlichkeiten des Weltfußballs sowie Interessantes und Kurioses abgehandelt.



Tipps, wie sich ein Quiz noch interessanter und spannender gestalten lässt:

- Die Spielgruppe wird nacheinander befragt. Mit einem Würfel wird die zu vergebende Punktzahl (1–6) vor der Frage festgelegt.
- Bevor die drei Auswahlantworten genannt werden, versucht der Spieler/die Spielgruppe die Frage zu beantworten. Ist die Frage richtig, so gibt es die doppelte Punktzahl.
- Es werden nicht nur Punkte für die Gruppe vergeben; auch der/die richtig antwortende Spieler/in erhält die Punkte. So gibt es neben der Gruppen- auch eine Einzelwertung.



- Die Gruppe benennt für die Themenblöcke einen „Spezialisten“, der die Frage für die Gruppe beantwortet.
- Beantwortet eine Gruppe eine Frage falsch, so geht das Antwortrecht auf die nächste Gruppe über.
- Wer noch den Steigbügel 250 besorgen kann, findet dort (S. 15) sehr viel mehr Anregungen zur Quizgestaltung.

Zur Einstimmung

Jede Gruppe erhält eine ABC-Liste. Am linken Seitenrand steht das Alphabet von oben nach unten. Hinter jeden Buchstaben werden Fußballbegriffe mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben geschrieben; nur einer pro Buchstabe – Zeit 3 Min. Welche Gruppe erzielt die meisten Treffer? (>> Material 1)

MATERIAL 1:
Würfel, ABC-Liste

Quizfragen

Achtung: Nur jeweils die drei Lösungsvorschläge vorlesen, nicht die in Klammer beigefügten Erklärungen!

I.) Aus der Frühzeit des Fußballs

1.) Der erste Fußballclub der Welt wird 1857 in England gegründet. In welcher Stadt?

- a) Birmingham b) London c) Sheffield

2.) Der erste Fußball-Nationalverband wurde in England gegründet. In welchem Jahr?

- a) 1859 b) 1863 c) 1869



3.) Am 30. November 1872 tragen Schottland und England ihr erstes Länderspiel in Glasgow aus. Mit welchem Ergebnis endete das Spiel?

a) 0:0

b) 1:0

c) 0:2

4.) Noch einmal Sheffield: Dort fand mit Hilfe von vier Lichtbogenlampen mit Reflektoren und einem mit einem Dampfpflug gekoppelten Generator das erste Fußballspiel unter Flutlicht statt. In welchem Jahr?

a) 1873

b) 1880

c) 1893

5.) In Deutschland wird 1878 der erste Fußballclub gegründet unter dem Namen „Deutscher Fußball-Verein (dann der Ortsname)“. In welcher Stadt?

a) Berlin

b) Hamburg

c) Hannover

II.) Fußball über Kontinente

Ab 1880 verbreitete sich das Fußballspiel von England aus zunächst auf dem Europäischen Kontinent, dann in Südamerika. Die Unabhängigkeit vieler Staaten in Afrika und Asien ließ die Zahl der Fußballländer bis Ende der 1950er-Jahre schnell steigen.



1.) Am 21. Mai 1904 versammelten sich die Spitzen der Fußballverbände aus Belgien, Dänemark, Frankreich, Niederlande, Schweiz und Spanien, um einen Weltverband des Fußballs (FIFA) zu gründen. Der englische Fußballverband blieb diesem Treffen fern, er nahm die Gründung nicht ernst. Wo fand diese Gründung statt?

a) Bern

b) Madrid

c) Paris



2.) Zunächst traten der FIFA (Fédération Internationale de Football Association) nur europäische Verbände bei, darunter 1906 auch England. 1914 wurde das erste außereuropäische Mitglied aufgenommen. Welcher Landesverband?

- a) Argentinien b) Brasilien **c) Uruguay**

3.) Schon 1904 in St. Louis kam Fußball zu olympischen Ehren. Aber nur amerikanische Mannschaften meldeten sich; kein europäisches Team war angereist. Erst 1908 in London konnte man von einem Turnier sprechen, das letztendlich sechs Mannschaften bestritten. Olympiasieger wurden die



englischen Amateure. Den bis heute bestehenden Torrekord bei olympischen Turnieren stellte jedoch Dänemark gegen Frankreich bei nur einem Gegentor auf. Wie viele Tore schossen die Dänen?

- a) 13 b) 15 **c) 17**

4.) Nachdem bei den olympischen Turnieren 1924 und 1928 Uruguay Olympiasieger wurde, vergab die FIFA ihre erste Weltmeisterschaft nach Uruguay. Hier durften auch Profis teilnehmen. Uruguay schlug Argentinien im Endspiel 4:2 und wurde erster Fußballweltmeister. Ein Spiel um Platz drei gab es nicht. Wie viele Mannschaften nahmen an dieser ersten WM teil?

- a) 10 **b) 13** c) 16

5.) Für die zweite Fußball-WM 1934 in Italien meldeten sich 29 Nationalteams, sodass die 16 Endrundenteams erstmals durch eine Qualifikation festgelegt werden mussten. Weltmeister wurde Italien. Wer belegte Platz drei?

- a) Tschechoslowakei b) Österreich **c) Deutschland**

(Info: Die Tschechoslowakei verlor das Finale mit 1:2 n. V. Deutschland gewann das Spiel um Platz 3 gegen Österreich mit 3:2)



III.) Tore, Tore, Tore

1.) In welchem WM-Spiel fielen die meisten Tore, einschließlich Elfmeterschießen?

- a) Ungarn – El Salvador WM 1982 (10:1; 11 Tore)
- b) Deutschland – Frankreich WM 1982 (3:3; 5:4 i.E.; 15 Tore)
- c) Belgien – Spanien WM 1986 (1:1; 5:4 i.E.; 11 Tore)

2.) Italien schaffte es immer wieder mit wenigen Toren WM-Turniere zu gewinnen. Mehr als elf Tore (2006) mussten die Italiener dabei nie schießen. Bei den drei Titeln zuvor reichten noch weniger Tore aus. Bei welcher WM schaffte es Italien mit den wenigsten Toren?

- a) 1982 (9 Tore)
- b) 1938 (7 Tore)
- c) 1934 (10 Tore)

3.) Welche Nationalmannschaft schoss bei WM-Turnieren die meisten Tore in einem Turnier?

- a) Brasilien (22/1950)
- b) Deutschland (25/1954)
- c) Ungarn (27/1954)

4.) In welcher Stadt fielen die meisten Tore aller WM-Turniere?

- a) Mexiko-City (59/1970 und 1986/22 Spiele)
- b) München (40/1974 und 2006/10 Spiele = die meisten pro Spiel)
- c) Paris (45/1938 und 1998/12 Spiele)



5.) Welcher Spieler hält den Torrekord aller WM-Spiele?

- a) Klose/D (14)
- b) Müller/D (14)
- c) Ronaldo/BRA (15)



(Wenn Klose bei der WM in Brasilien noch 2 Tore schießt, dann ist er der Rekordtorschütze, Ronaldo spielt nicht mehr mit.)

IV.) Herausragende WM-Spieler

1.) Welcher Spieler absolvierte bei fünf WM-Endrunden die meisten Spiele?

- a) Cafu/BRA (20) b) Maradona/ARG (21) **c) Matthäus/D (25)**

2.) Der Fußballspieler überhaupt ist wohl der Brasilianer Pelé (Edson Arantes do Nascimento), der 1958 bei der WM in Schweden als 17-jähriger seinen Einstand gab. Dreimal wurde er Weltmeister, 1958, 1962 und 1970. Wie viele Tore schoss er bei WM-Turnieren?

- a) 8 b) 10 **c) 12**

3.) Noch fehlt uns der Spieler, der bei einer (1) WM die meisten Tore geschossen hat. Das war 1958 der Franzose Just Fontaine. Wie viele Tore schoss er in sechs Spielen (vier davon allein im Spiel um Platz 3 gegen Deutschland)?

- a) 13**
b) 11
c) 9

4.) Ein Torschützenkönig fehlt jetzt noch, nämlich der der Endspiele. Drei Tore in mehreren WM-Finals zu schießen war drei Spielern vergönnt. Wer aber brachte es auf drei Tore in nur einem Finale?

- a) Zidane/Frankreich
b) Vava/Brasilien
c) Hurst/England (beim 4:2 1966 gegen Deutschland inkl. „Wembley-Tor“)





5.) Viele Torschützen haben wir nun abgehandelt. Wie sieht es aber mit denen aus, die Tore zu verhindern haben, den Torhütern? Oliver Kahn kassierte z.B. bei der WM 2002 nur drei Gegentore. Vier Jahre später musste Gianluigi Buffon/Italien gar nur zwei Gegentore aus dem Spiel heraus hinnehmen. Nur ein weiterer Torhüter eines Fußballweltmeisters hält diesen Rekord zusammen mit Buffon. Wer?

- a) Gordon Banks/England (1966/4 Tore)
- b) Iker Casillas/Spanien (2012/2 Tore)
- c) Gilmar = Gylmar dos Santos Neves/Brasilien (1958/4 Tore)

V.) Interessantes und Kurioses

1.) Nachdem bei der WM 1966 im Spiel Argentinien – England ein argentinischer Spieler nach einem Platzverweis das Feld partout nicht verlassen wollte, reichte der deutsche Schiedsrichter des Spiels nach der WM bei der FIFA die Anregung ein, diese Fälle in Zukunft mit roten und gelben Karten zu regeln. Von wem kam diese Anregung?

- a) Rudolf Kreitlein
- b) Kurt Tschenschner
- c) Hans-Joachim Weyland

2.) Schon immer hatten Spielsysteme den Fußball bestimmt. Vor und nach dem 2. Weltkrieg war das sogenannte WM-System das Erfolgversprechendste. Drei Stürmer und zwei offensive Mittelfeldspieler bildeten ein W. Dahinter bildeten zwei defensive Mittelfeldspieler und drei Verteidiger ein M. Wer führte bei der WM 1958 erstmals das noch erfolgreichere 4-2-4-System vor?

- a) Schweden
- b) Frankreich
- c) Brasilien

3.) Helmut Rahn, zweifacher deutscher Torschütze beim 3:2 WM-Triumph 1954 gegen Ungarn in Bern, wurde schon damals wegen nächtlichen Ausrückens in eine Kneipe von Chef Sepp Herberger nicht immer aufgestellt. Auch später gab es immer wieder Affären. Weswegen musste Rahn sogar ins Gefängnis?

- a) Diebstahl
- b) Trunkenheit am Steuer
- c) Betrug



4.) Im WM-Finale 1966 schoss Geoff Hurst im Endspiel gegen Deutschland das legendäre „Wembley-Tor“, das keines war. Wie hieß der sowjetische Linienrichter nach dessen Befragung Schiedsrichter Dienst den Treffer gab?

a) Bakramov

b) Kasakov

c) Latschew

5.) Bei der Fußball-WM 2010 in Südafrika schied der Finalist von 2006, Frankreich, schon in der Gruppenphase als Gruppenletzter aus. Gegen wen verspielte Frankreich im letzten Gruppenspiel mit einer 1:2 Niederlage die letzte Chance ins Achtelfinale vorzudringen?

a) Kamerun

b) Nigeria

c) Südafrika



Walter Engel, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte, Rottenburg

interessiert sich seit seiner Kindheit für den Fußball; er war bei vier WM-Spielen im Stadion dabei. Für den Steigbügel hat er schon viele Quizartikel geschrieben.

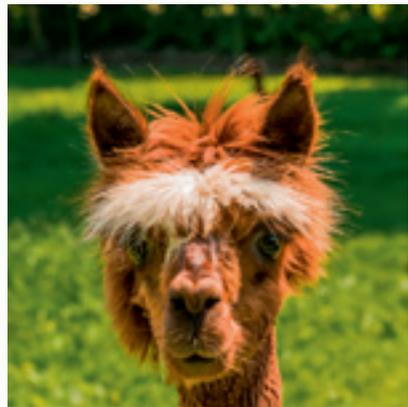
Kurioses zu Tieren

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeiter
Gruppengröße: Flexibel (mind. 8 Pers.)
Vorbereitungszeit: 30 – 45 Min.
Dauer: 60 – 90 Min.

Besondere Hinweise: Es gibt einige Kleinigkeiten herzurichten, die man aber meist zu Hause hat. Der eigentliche Aufbau ist einfach.

Eine tierische Quizidee für Gruppenstunden, Spielaktionen und Freizeitabende

Die Schöpfung kennt keine Grenzen. Auch heute gibt es immer wieder neue Erkenntnisse und Entdeckungen in der Tierwelt. Hier werden interessante Fakten in ein Quiz gepackt um dann noch spielerisch erweitert zu werden. Ein lockerer Abend, durch den das Interesse an der Vielfalt der Schöpfung geweckt wird.



So geht's

Zu Beginn des Aktivquiz werden mehrere Gruppen gebildet (mind. 4 Personen pro Gruppe). Jede Gruppe hat vier Schilder auf denen die Buchstaben A, B, C und D stehen. Nun stellt der Moderator (Gruppenleiter oder Mitarbeiter) eine Frage und gibt die möglichen Antworten vor. Alle Gruppen raten gleichzeitig. Als Antworten halten die Gruppen das Schild mit ihrer Vermutung (z. B. „B“) hoch. Für die richtige Antwort gibt es pro Gruppe zwei Punkte.

Anschließend müssen die Gruppen ihr Können aktiv beweisen. Zu jeder Frage gibt es eine Aufgabe, die alle Gruppen bewältigen müssen. Hier können weitere Punkte gesammelt werden. Sollten mehrere Gruppen die Aufgabe bewältigen, wird abgestuft. (Bei vier Gruppen bekommt die erste drei Punkte, die zweite zwei, usw.)



Die Actionaufgaben geben dem Quiz einen besonderen Kick und können beliebig gestaltet und variiert werden (ihr kennt eure Gruppe ja selbst am besten).

Zum Schluss könnt ihr verschiedene Leckereien in Tierform (Fruchtgummibärchen, -mäuse, -frösche, Zoo-Kekse etc.) verteilen, um eure Meute wieder in den Griff zu bekommen. Die Siegermannschaft darf sich natürlich als erste etwas aussuchen. Doch es sollte für alle etwas geben. (>> Material 1)

MATERIAL 1:

Pro Gruppe vier Schilder mit den Buchstaben A/B/C/D, Leckereien in Tierform (Fruchtgummibärchen, süße Mäuse, Frösche, Zoo-Kekse etc.)

Frage 1

Wie finden Tauben den Weg nach Hause auch über größere Distanzen?

- A: Sie können sich das geographische Profil der Landschaft merken.
- B: Sie verfügen über einen angeborenen Instinkt, der sie zurück führt
- C: Sie wissen dank ihrer Nase, in welche Himmelsrichtung sie fliegen müssen.
- D: Per Zufall. Manchmal finden sie zurück, manchmal auch nicht.



Info zur Lösung:

im Norden gibt es andere Duftkonzentrationen bestimmter Stoffe als im Süden. Tauben orientieren sich an den Konzentrationsänderungen.

Aufgabe

Können sich Menschen auch nur mittels Geruchssinn orientieren? Ein Mitspieler muss einen anderen „blinden“ Mitspieler mit einer Knoblauchzehe, einem offenen Senfglas oder etwas anderem stark riechendem durch einen Parcours lotsen, ohne dabei zu sprechen oder andere Hilfsmittel zu nutzen. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Augenbinde, Parcours, Senfglas, Knoblauchzehe, Behälter mit Essig o. Ä.

Der Parcours kann beliebig gestaltet werden (z. B. durch Absperrband, welches auf einer Wiese befestigt wird, durch Tische und Bänke im Raum)

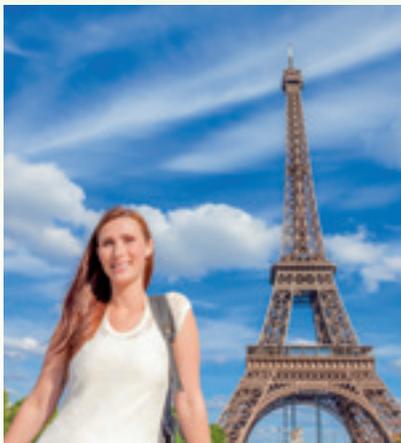


Wertung

Die Gruppe, die am schnellsten im Ziel ankommt, gewinnt die Runde und damit einen Punkt.

Frage 2

Flöhe sind ganz schön sportlich und für ihre hohen Sprünge bekannt. Würde ein Mensch im Vergleich zu seiner Körpergröße die gleiche Leistung vollbringen, wie hoch würde er springen?



- A: Auf das Ulmer Münster (höchster Kirchturm der Welt)
- B: Auf ein vierstöckiges Haus
- C: Auf Flughöhe eines Passagierflugzeuges
- D: Auf den Eiffelturm**

Aufgabe Draußen

Ein Mitglied der Gruppe springt aus dem Stand soweit es kann. Von diesem Punkt aus springt das nächste Mitglied auch soweit es kann usw. (>> Material 3)

Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die am weitesten kommt.

MATERIAL 3:
Startlinie markieren

Dringen

Jeweils ein Mitglied der Gruppe versucht mit dem Mund innerhalb einer Minute so viele Fruchtgummifrösche (Fruchtgummiflöhe gibt's ja leider nicht) wie möglich zu fangen. Diese werden von einem anderen Mitglied über eine hoch hängende Schnur geworfen. (>> Material 4)

Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, welche die meisten Fruchtgummifrösche fängt.

MATERIAL 4:
Fruchtgummifrösche, Stoppuhr, Schnur



Frage 3

Champawat-Menschenfresserin ist der Name einer Tierdame, die für die meisten jemals erfassten Tötungen eines einzelnen Tieres verantwortlich ist. Zu welcher Art gehörte sie?

- A: Löwe
- B: Tiger
- C: Hai
- D: Leopard

Info zur Lösung: einer Bengal-Tigerin fielen innerhalb von sieben Jahren 436 Menschen zum Opfer.

Aufgabe

Solche Tiere, die sich auf Menschen spezialisiert hatten, gerieten schnell in den Fokus von Großwildjägern. Die Jugendlichen schießen mit einer Armbrust und Plastikpfeilen auf verschiedene Fruchtgummitiere (z. B. die oben genannten). (>> Material 5)

MATERIAL 5:

Armbrust mit Plastikpfeilen, Fruchtgummitiere

Kann man drinnen auf einem Tisch spielen, oder aber draußen im Gelände, was ein wenig mehr Spaß macht. Wer „jagt“ die meisten Punkte? Jeder darf drei-, fünf- oder zehnmal schießen, je nach Gruppengröße (Zahl der Schüsse vorher festlegen).

Wertung

Jeder Treffer gibt einen Punkt, der getroffene Tiger zwei Punkte.

Frage 4

Was trifft auf Seesterne zu?

- A: Haben typischerweise sechs Arme, oder aber ein Vielfaches davon
- B: Sie ernähren sich von Fischen und kleinen Krabben
- C: Ein abgetrennter Arm kann wieder zu einem ganzen Seestern heranwachsen
- D: Siedelt sich auch in strömungsarmen Flüssen an

Info zur Lösung: In jedem Arm sind alle wichtigen Organe enthalten.



Aufgabe

Ein Seestern hat typischerweise fünf Arme oder ein Vielfaches davon. Viele Arme, ein Ganzes. Hier eignet sich ein Spiel aus der Gruppenpädagogik. Alle Teilnehmer stellen sich zusammen in einem Kreis auf. Sie halten ihre Arme nach vorn und die Augen geschlossen. Dann bewegen sich alle aufeinander zu und versuchen mit jeder Hand, die Hand eines Anderen zu fassen. Im Normalfall gibt es ein großes Knäuel. Ziel der Gruppe ist es das Knäuel zu entwirren um wieder einen (oder mehrere) Kreis(e) zu bekommen.



Frage 5

Woran erkennen Artgenossen das Alter und die soziale Stellung einer Tüpfelhyäne?

- A: An ihrem Punktemuster auf dem Fell
- B: An ihren Kicherlauten**
- C: An ihrer Größe
- D: An der Stärke ihres Kiefers

Aufgabe

Trotzdem haben Hyänen die stärksten Kiefer aller Raubtiere. Hier könnte man z. B. ein Apfel-Wettessen machen. Aus jedem Team tritt ein Teilnehmer an. Wer kann mit möglichst wenig Bissen einen Apfel essen (natürlich gehen auch andere Lebensmittel)? Oder man sucht sich etwas das durchgebissen werden muss. (ein Stück Gummi, eine Schnur). Altes trockenes Brot oder Brötchen eignet sich auch sehr gut.
(>> Material 6)

MATERIAL 6:

Äpfel (oder etwas anderes zum Durchbeißen)

Wertung

Der mit dem größten Biss (= wer den Apfel zuerst verspeist hat), hat gewonnen.



Frage 6

Schon häufig wurde beobachtet, wie Krokodile Steine fressen. Was trifft nicht auf die Steine zu?

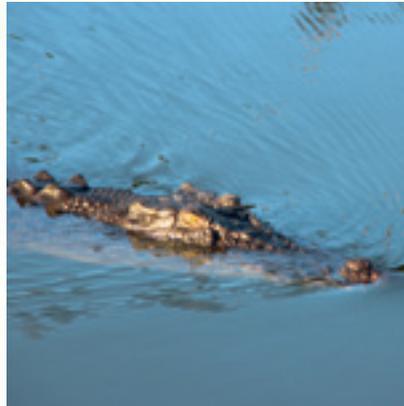
- A: Schleifen die Zähne, die sich schnell abnutzen
- B: Helfen bei der Verdauung, indem sie Nahrung zermalmten
- C: Werden langsam aufgelöst und müssen erneut geschluckt werden
- D: Verhindern den Auftrieb um länger am Boden lauern zu können

Aufgabe

Wenn ein Krokodil zu viele Steine zu sich nimmt, kommt es womöglich gar nicht mehr an die Wasseroberfläche. Versucht einen Behälter mit möglichst genau zwei Kilogramm Steinen zu füllen. (Den Behälter vorher auf die Waage stellen und den Null-Punkt festlegen) (>> Material 7)

Wertung

Die Gruppe, die am nächsten an den zwei Kilogramm dran ist, gewinnt diese Runde.



MATERIAL 7:

Behälter, kleine Steine, Küchenwaage (möglichst bis fünf Kilogramm und mit Tara-Funktion)

Maximilian Grauer (Student) & Julia Eißler (Kindheitspädagogin)
aus Öschingen

wurden durch das interessante Buch: „Faszination Menschenfresser“ von Mario Ludwig auf dieses spannende Thema aufmerksam.

Casino- Spezial-Abend

Zielgruppe: Jugendliche,
Freizeitgruppen
Gruppengröße: mindestens 12
Vorbereitungszeit: über 60 Min.
Dauer: 90–120 Min.

Bes. Hinweise: sehr wirkungsvoll ist diese Idee bei Casino-Atmosphäre im Raum und festlich gekleideten Jugendlichen. Der Casino-Abend eignet sich dazu, das Thema „Glück“ aus der Jahreslosung 2014 aufzugreifen.

Ein besonderer Abend mit Casino-Flair

Vierzig Jugendliche waren auf einer Wochenendfreizeit. An einem Abend wurde „Casino“ mit sechs Spielstationen gespielt. U. a. Black Jack, Roulette, Jenga-Spielsteine, Siebzehn und vier. Die Jugendlichen konnten sich die Spiele selber aussuchen. Wir haben „Casino“ knapp zwei Stunden lang gespielt. Alle Jugendlichen waren begeistert. Am Schluss konnte man sich von seinem „Gewinn“ kleine Häppchen kaufen oder ein leckeres nichtalkoholisches Getränk.



Die Idee

Etwa sechs bis sieben Jugendliche gehen mit einer Leitungsperson von Tisch zu Tisch. Wenn z. B. 12 Jugendliche anwesend sind, werden zwei Gruppen à sechs Personen mit je einer Leitungsperson gebildet. Die Stationen können in zwei Gruppen z. B. „gegenläufig“ besucht werden. Es ist kein Problem, wenn an einem Abend ein Spiel zwei oder gar drei Mal gespielt wird!



So geht's

Spielgeld: Jeder Teilnehmer bekommt 15 bis 20 Spielmünzen (notfalls Ein- oder Zwei-Cent-Stücke benutzen). Falls jemand alles verspielt hat, kann er z. B. zehn neue Münzen „auf Kredit“ erhalten, d. h. am Ende des Spiels werden die zehn Münzen wieder abgezogen.

Einsatz: Es wird abgesprochen, dass jeder Mitspieler pro Spiel entweder zwei Münzen einsetzen muss oder beliebig viele Münzen pro Spiel setzen kann.

Gewinn: Pro Spiel bekommt die Siegerin/der Sieger die Hälfte des Einsatzes. Die zweite Hälfte bekommt die Bank. Sind zwei Personen auf Platz 1, dann bekommt jede ein Viertel.

Spielraum: Es ist wichtig, eine Casinoatmosphäre zu schaffen, d. h. die Tische sind z. B. mit weißen oder mit farbigen Tüchern bedeckt. Man kann auch darum bitten, dass an diesem Abend die Jugendlichen in festlicher Kleidung erscheinen.

Preise: Die Person, die am Schluss die meisten Münzen besitzt, hat den Gesamtsieg errungen. Der Hauptpreis sollte an diesem Abend schon etwas wertvoller sein (z. B. ein Buch oder eine Schachtel Pralinen). Ich würde auch für den zweiten und dritten Platz noch Preise vergeben und Trostpreise verteilen.

Ein Abschluss mit Häppchen und besonderen Getränken (z. B.: nichtalkoholische Cocktails) ist wirkungsvoll.

Spiel 1: Siebzehn und vier

Auf dem Tisch liegt ein Kartenspiel, z. B. ein Skat-Blatt mit den Karten Sieben, Acht, Neun, Zehn, As (11), Bube (2), Dame (3) und König (4). Die Karten und ihre Werte zu Beginn zeigen! Jede Person im Kreis bekommt eine Karte. In der zweiten Runde kann jede Person sagen, ob sie eine weitere Karte haben möchte oder nicht. Das Ziel ist es, auf $17 + 4 = 21$ zu kommen. Wer über 21 Punk-



**MATERIAL 1:**
Kartenspiel

te hat, scheidet aus. Falls am Schluss niemand mehr eine Karte möchte, legen die übrig gebliebenen Spielpersonen ihre Karten auf den Tisch. Sieger ist diejenige Person, die genau 21 Punkte erreicht hat oder am nächsten an 21 liegt, jedoch nicht darüber! (>> Material 1)

MATERIAL 2:
Würfelbecher,
3 Würfel**Spiel 2: Die Würfel rollen**

In einem Würfelbecher (notfalls Plastikbecher oder Trinkglas) befinden sich drei Würfel. Jede Spielperson schüttelt den Becher und lässt dann die Würfel auf den Tisch rollen. Die entstandene Summe aller Augenzahlen wird notiert. Dann ist die nächste Person dran. Insgesamt werden drei Durchgänge gespielt und pro Person

die Summe aller drei Durchgänge gebildet. Sieger ist, wer die höchste Augensumme erreicht hat. (>> Material 2)

MATERIAL 3:
Stifte, Zettel,
1 Würfel**Spiel 3: Würfel-Lotto**

Ein einfaches Glücksspiel, das wir uns selber ausgedacht haben. Die „Glückszahlen“ werden nicht aus einer Lostrommel gezogen, sondern werden gewürfelt. Dadurch können sich Zahlen wiederholen. Jede Spielperson schreibt sechs Zahlen im Bereich von eins bis sechs auf einen Zettel (z. B. 1, 1, 2, 4, 5, 5). Dann würfelt entweder ein Mitarbeiter 6 Mal hintereinander oder die Jugendlichen reihum. Nach jedem Wurf hakt jeder Mitspieler auf seinem Zettel die „Richtigen“ ab (die aufgeschriebene Reihenfolge entspricht auch der Reihenfolge der Würfel und muss eingehalten werden!). Falls bei diesem Durchgang die Zahlen 1, 1, 3, 4, 5, 6 gewürfelt worden wären, dann hätte die Person vier Richtige: 1, 1, 4, 5. Es werden drei Durchgänge gespielt. Sieger ist, wer bei allen Durchgängen zusammen die meisten „Richtigen“ getippt hat. (>> Material 3)

Spiel 4: Roulette Marke Eigenbau

Am Ende eines Tisches werden durch Kreidestriche sechs Felder markiert. In die Felder werden die Zahlen 10, 20, 30, 40, 50 und 60 geschrieben (oder kleine Blätter mit diesen Zahlen auf dem Tisch festkleben). Das Ende des Tisches und die Seiten des Tisches werden mit schmalen Holzlatten abgedeckt, damit der Ball nicht vom Tisch herunter fällt. Am anderen Ende des Tisches steht die Spieler-



son und lässt einen Tischtennisball so rollen, dass er zuletzt auf einem markierten Feld landet (der Ball darf die „Bande“ berühren). Der Spieler notiert sich die jeweilige Zahl des Feldes, in dem der Ball liegen bleibt. Nachdem jede Person dran war, wird der nächste Durchgang gespielt (vorher auf die Anzahl der Durchgänge einigen!). Sieger ist, wer die höchste Gesamtsumme erreicht hat. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

Zettel, Stifte, Tisch, Kreide (oder Zettel mit Zahlen), schmale Holzplatten, Tischtennisbälle

Spiel 5: Hohe Hausnummer

Die erste Person wirft einen Würfel und erzielt die Augenzahl 4. Auf einem Blatt Papier setzt diese Person die Ziffer 4 auf die erste, zweite oder dritte Stelle einer dreistelligen Zahl. Dann kommt die nächste Person dran. Beim zweiten bzw. dritten Durchgang würfelt jede Person eine weitere Ziffer und setzt diese jeweils auf einen noch freien Platz der dreistelligen Zahl. Ziel ist es, eine möglichst hohe dreistellige Zahl (hohe Hausnummer) zu erreichen. Falls die erste Spielperson z. B. noch eine Fünf und eine Zwei gewürfelt hat, dann wäre maximal 542 zu erreichen. Es kann aber auch sein, dass die Person die Ziffern so gesetzt hat: 245. (>> Material 5)

**MATERIAL 5:**

Würfel, Zettel, Stifte

Sieger ist, wer am Schluss die höchste dreistellige Zahl auf dem Blatt stehen hat.

Spiel 6: Einfaches Kartenspiel

Jede Person bekommt drei Karten. Maximal zwei Karten kann jetzt jede Person ablegen und durch neue Karten ersetzen. Wer hat die höchste Augenzahl Bube (2), Dame (3), König (4), Sieben, Acht, Neun, Zehn und As (11)? (>> Material 6)

MATERIAL 6:

Kartenspiel



Spiel 7: Glück und Geschick

Am Ende eines Tisches sind drei Felder mit Kreide gezeichnet, die die Nummern „Zwei“, „Drei“ oder „Vier“ tragen. Ich würde das Ende und die Seiten wieder mit schmalen Holzlatten abriegeln.

Die erste Spielperson zieht eine Karte, z. B. eine Neun. Diese Zahl Neun hat die Person schon erreicht. Jetzt wird diese Karte vom anderen Ende des Tisches aus in eines der drei Felder geworfen, z. B. in das Feld „Drei“. Die Augenzahl Neun wird mit drei multipliziert, d. h. die Spielperson kann sich auf ein Blatt die Zahl $9 \times 3 = 27$ notieren. Drei Durchgänge spielen. Wer hat am Schluss die höchste Augenzahl?

(>> Material 7)



MATERIAL 7:

Tisch, Kreide, Holzlatten, Kartenspiel

Weitere Spielideen:

- Mit Jengsteinen wird ein Turm gebaut, aus dem nacheinander einzelne Steine herausgezogen werden. Sieger ist die Person, bei der als letzte der Turm noch nicht eingestürzt ist.
- Roulette: Ein kleines Roulette-Spiel besorgen und sich über die Spielbedingungen informieren.
- Weitere Würfelspiele, z. B. niedrige Hausnummer oder „Diagonale“ (bei drei geworfenen Würfeln werden nur die Nummern mit einer Diagonale, d. h. die drei und die Fünf gezählt)
- Poker

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat

leitet mit anderen Mitarbeitern eine Jugendgruppe und fand den Casino-Abend echt gelungen.

Crazy Olympics

Zielgruppe: Jugend- und
Freizeitgruppen
Gruppengröße: 50–200
Vorbereitungszeit: sehr aufwändig

Dauer: ca. 90–120 Minuten
Tipp: Besonders gut geeignet als
Großaktion auf Freizeiten

Verrückte Spielideen für unerschrockene Kids

Eine Lagerolympiade ist eine recht traditionelle Spieleaktion auf Ferienlagern. Mit einem spektakulären Rahmenprogramm und verrückten Spielen kommt neuer Schwung in die Sache. Ich gebe hier Anregungen und Tipps für Ablauf und Rahmen, außerdem Ideen für peppige Spiele.

Setting

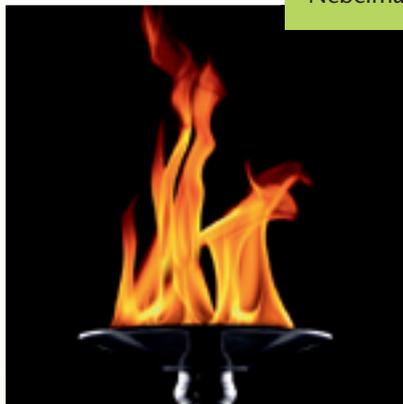
Olympiastadion

Die „Crazy Olympics“ sind ein Open Air Event. Eine große Wiese wird in ein Olympiastadion verwandelt. Die Teams werden z.B. auf Bierbänken im Halbkreis um das Spielfeld platziert. Auf der anderen Spielfeldseite gegenüber können Feuer und Kampfgericht platziert werden. Für eine wirkungsvolle Aktion sollte entsprechende Technik (Mikros, Anlage, Lautsprecher, evtl. Nebelmaschine) vorhanden sein.

(>> Material 1)

MATERIAL 1:

Bierbänke, PA
(Tontechnik), evtl.
Nebelmaschine





Mannschaften

MATERIAL 2:

alte weiße Laken,
Besenstiele/Holz-
stangen, Stofffar-
ben in gelb, rot,
grün, blau, schwarz

Die Olympischen Ringe symbolisieren die fünf Erdteile, die in der Olympischen Bewegung vereint sind. Dabei entsprechen die Farben der Ringe und der weiße Hintergrund der Flagge denen sämtlicher Nationalflaggen der Welt. Eine große Olympiafahne darf auch bei den Crazy Olympics nicht fehlen. Vorlagen finden sich im Internet und ein altes Laken wird einfach mit Stofffarben bemalt. Gespielt wird in 5 Mannschaften, die Mannschaftsfarben entsprechen denen der Ringe und die Teams tragen die Namen

der fünf Kontinente. Für den feierlichen Einzug bekommt jede Mannschaft ein Schild oder eine eigene Flagge.

(>> Material 2)

Einmarsch der Nationen und Olympischer Eid

MATERIAL 3:

Lieder auf Smart-
phone, CD oder
anderem Datenträ-
ger zum Abspielen
über die PA

Der Einmarsch der Nationen sollte ein Spektakel sein, mit lauter, eindrucksvoller Musik und einer kleinen Polonaise durchs Stadion. Die Teams stellen sich in einem Halbkreis auf. (>> Material 3)

Liedvorschläge für den Einmarsch:

Horn of Plenty – Hunger Games Soundtrack

Conquest of Paradise – Vangelis

Chariots of fire – Vangelis

Zwei vorher ausgewählte Athleten sprechen den Olympischen Eid.

„Im Namen aller Athleten verspreche ich, dass wir an den Olympischen Spielen teilnehmen und dabei die gültigen Regeln respektieren und befolgen und uns dabei einem Sport ohne Doping und ohne Drogen verpflichten, im wahren Geist der Sportlichkeit, für den Ruhm des Sports und die Ehre unserer Mannschaft.“





„In the name of all the competitors I promise that we shall take part in these Olympic Games, respecting and abiding by the rules which govern them, committing ourselves to a sport without doping and without drugs, in the true spirit of sportsmanship, for the glory of sport and the honor of our teams.“

Nun werden die Spiele für eröffnet erklärt: „I declare open the Games of...!“

Olympisches Feuer

Das Entzünden des Feuers ist ein Highlight bei Olympischen Spielen. Pompöse laute Musik, etwas Nebel und ein Mitarbeiter mit Fackel in einer griechischen Toga sind sehr wirkungsvoll. Als Gefäß bietet sich eine Feuerschale an, Grillanzünder sorgen dafür, dass das Feuer gut brennt. (>> Material 4)

Liedvorschläge für das Entzünden des Olympischen Feuers:

Heart of Courage – Two Steps from Hell
 O Fortuna (Carmina Burana) – Carl Orff
 Acts of Courage – X-Ray Dog
 Nimrod/Enigma Variationen – Edward Elgar

MATERIAL 4:

Feuerschale, Grillanzünder, Holz, Fackel, Feuerzeug, Verkleidung für Mitarbeiter, Musik

Moderation und Kampfgericht

Ein oder zwei Mitarbeiter führen durch das Programm, erklären die Spiele, feuern an und heizen den Zuschauern ein. Witzig ist es, wenn die Moderatoren einen ehemaligen Olympiasieger spielen und im schrillen 80er-Jahre-Sport-Outfit durchs Programm führen. Eine Erleichterung für die Moderatoren ist ein Kampfgericht. Dies kann z. B. aus vier elegant und seriös in schwarz gekleideten Mitarbeitern bestehen, die die Punkte der Teams notieren und ggf. in kritischen Situationen ein rechtskräftiges Urteil sprechen. Außerdem sollten mehrere Mitarbeiter gut in den Ablauf eingewiesen werden, damit die Spiele schnell auf- und abgebaut werden können, alle Spielutensilien bereitliegen und keine langen Wartezeiten entstehen.



Dopingkontrolle

MATERIAL 5:

Handschuhe,
Mundschutz, Kittel,
Mundspüllösung
(Plaque Agent),
kleine Einweg-
becher

Selbstverständlich sind bei diesem Großsportereignis auch Dopingkontrolleure unterwegs, natürlich ganz stilecht mit Handschuhen, Mundschutz und Kittel.

In der Apotheke bekommt man Mundspüllösungen (z. B. Plaque Agent), die Plaqueablagerungen auf den Zähnen blau einfärben. Bei den Crazy Olympics wird damit die Dopingkontrolle durchgeführt. Verändert die Spülung die Farbe, ist die Dopingprobe positiv und der Athlet wird gesperrt. Getestet werden nach jedem Spiel

die siegreichen Spieler, außerdem werden zufällige Proben mit großem Spektakel genommen. (>> Material 5)

Die Olympischen Spiele

Ich stelle hier ein paar einfache Spielideen vor. Die Spiele können individuell angepasst und abgewandelt werden.

1.) Marathon

Das Spiel im Spiel ist eine der traditionellsten Olympia-Sportarten. Zwei Spieler werden aus jedem Team ausgewählt, die nur eine Aufgabe haben: während der gesamten Spielzeit möglichst viele Runden um die Arena zu drehen. Ob rennend, gehend oder kriechend spielt dabei keine Rolle, wichtig ist, dass pro Runde Punkte vergeben werden, die am Ende womöglich das Zünglein an der Waage sind. Sie stehen ihrer Mannschaft aber für kein anderes Spiel zur Verfügung. Zwei Mitarbeiter zählen die Runden und verteilen Erfrischungen.





2.) Maiswürmer

PlayMais sind kleine Bausteine aus Maisstärke, Wasser und Lebensmittelfarbe. Feuchtet man diese an, können sie aneinandergeklebt werden. Ziel des Spiels ist es nun, innerhalb einer vorgegebenen Zeit ein möglichst langes Stück zusammen zu kleben. Dafür bekommt jedes Team einen Behälter mit PlayMais und einen nassen Spülschwamm. (>> Material 6)

MATERIAL 6:
fünf Behälter mit PlayMais, fünf Spülschwämme (nass)

3.) Staffel des Grauens

Mehrere leckere Dinge müssen verzehrt werden. Gespielt wird als eine Art Staffel, d. h. der nächste Spieler darf erst anfangen zu essen oder zu trinken, wenn der vorherige Spieler den Mund leer hat. Geeignete Lebensmittel: Hering in Gelee, Chilischote, Zwiebel, Zitrone, Sauerkrautsaft, Kutteln. (>> Material 7)

MATERIAL 7:
„leckere Dinge“ für jede Mannschaft vorbereitet

4.) Nasse Angelegenheit

Vier Spieler aus jedem Team müssen einen Parcours um die Wette ablaufen. Die vier Spieler stecken die Köpfe zusammen und klemmen sich einen quadratischen Bierdeckel zwischen die Stirnen (an jede Seite des Deckels eine Stirn). Dann stellen Mitarbeiter gleichzeitig jedem Team einen vollen Wasserbecher auf den Bierdeckel und der Wettlauf beginnt. Fällt ein Becher runter, wird er wieder mit Wasser gefüllt und auf den Bierdeckel gestellt. Gewonnen hat das Team, das als erstes wieder im Ziel ist. (>> Material 8)

MATERIAL 8:
Bierdeckel, Wasser, Plastikbecher

5.) Echt prickelnd

Jedes Team bekommt ein paar Spülhandschuhe (möglichst in XL), jeder Spieler ein Tütchen Brausepulver. Der jeweils erste Spieler zieht die Handschuhe an, öffnet erst dann das Tütchen und isst die Brause. Ist der Mund leer, darf der Nächste die Handschuhe anziehen, Tütchen öffnen und essen. (>> Material 9)

MATERIAL 9:
fünf Paar Spülhandschuhe Gr. XL, Brausepulvertütchen (je nach Anzahl der Spieler)



**MATERIAL 10:**

Futtertrog, fünf Eimer, Heu, Waage

MATERIAL 11:

Große Wanne, Schleim aus Wasser und Gelatine (alternativ: Sand, Schlamm, Heu)

MATERIAL 12:

5 Paar chinesische Esstäbchen, 5 Tennisbälle

MATERIAL 13:

Müllsäcke, Schälchen, Löffel, Pudding o. ä. „Futter“

6.) Heutransport

Aus einem Futtertrog müssen mehrere Spieler aus jedem Team Heu zum eigenen Eimer transportieren, und zwar mit dem Mund. Allergiker sollten hier natürlich nicht an den Start gehen und etwas humaner wird das Spiel, wenn man das Heu vorher anfeuchtet. Nach Ende der Spielzeit werden die Eimer gewogen. Gewonnen hat das Team mit dem schwersten Eimer. (>> Material 10)

7.) Schleimerei

Aus einem großen Gefäß (Waschzuber, Futtertrog, Tränke) gefüllt mit Schleim, müssen Münzen o. Ä. gefischt werden. Schleim lässt sich mit Wasser und Gelatinepulver leicht selbst herstellen. Besonders eklig wird es, wenn man das Wasser vorher mit Senf, Kaffee oder grüner Lebensmittelfarbe mischt. Alternativ zum Schleim kann man auch Sand, Schlamm, Wasser oder Heu verwenden. (>> Material 11)

8.) Chinesischer Balltransport

Die Spieler tragen einen Tennisball auf zwei chinesischen Esstäbchen durch einen Parcours. Der Ball darf dabei nicht die Hände berühren und wird am Ende des Parcours vorsichtig auf die Stäbchen des nächsten Spielers gerollt. (>> Material 12)

9.) Raubtierfütterung

Mehrere Spieler aus jedem Team sitzen mit verbundenen Augen hintereinander auf einer Bank. Jeder Spieler fasst um seinen Vordermann herum und bekommt eine Schüssel und einen Löffel in die Hand und muss nun den anderen füttern, gleichzeitig aber auch das essen, was der Hintermann ihm füttert. Das geht natürlich lecker mit Pudding oder Joghurt, oder in der extremen Version mit gekochtem Brokkoli, der zusammen mit Schmand püriert wurde. Eventuell Müllsäcke als Sabberlätzchen verteilen. (>> Material 13)





Siegerehrung

Schön ist es, wenn am Ende jeder Spieler eine Medaille oder eine Urkunde mitnehmen kann. Medaillen lassen sich aus Gips leicht herstellen, als Gießform dienen z. B. Blumenuntersetzer, spezielle Gießformen, oder Anzuchtschalen aus dem Baumarkt. In den noch feuchten Gips einen Strohhalm stecken um ein Loch für die Schnur zu bekommen. Dann nur noch in Gold, Silber und Bronze einfärben. Nachdem die Sieger gekürt und eine Hymne abgespielt wurden, müssen die Spiele noch feierlich für beendet erklärt und das Feuer gelöscht werden. (>> Material 14)



MATERIAL 14:

Personalisierte Urkunden für jeden Mitspieler, Medaillen, Musik

Stimmungsvolle Musik für die Siegerehrung:

Light the fire within – Leann Rimes

One moment in time – Whitney Houston

Heroes live forever – Vanessa Amorosi

Nationalhymne Kanada

Nationalhymne Neuseeland

Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen

selbsternannte Olympia-Expertin, kann bei Siegerehrungen 18 Hymnen mitsingen und träumt von Olympischen Spielen im eigenen Land.

Kartoffelpoker – ein Geländespiel

Zielgruppe: Familienfreizeiten,
Jugendgruppen
Teilnehmerzahl: 30–200 (5–10 Pers./Team)
Vorbereitungszeit: ca. 3 Stunden (Strecke

festlegen, Material besorgen und
Stationen aufbauen)

Dauer: Je nach Länge (Max. 4 km) des
Rundweges 2–3 Stunden

Ein Geländespiel für die ganze Familie bzw. Jugendgruppe

„Die dümmsten Bauern haben die größten Kartoffeln“, sagt der Volksmund. Doch bei diesem Geländespiel spielen neben dem Glück auch Geschicklichkeit und Schnelligkeit eine wichtige Rolle. Doch vor allem macht das Spiel irre viel Spaß und ist auch für sehr große Gruppen geeignet. Ein Pokerspiel der besonderen Art, bei dem sich alles um die Knolle dreht. Aber Vorsicht ist geboten, denn der schädliche Kartoffelkäfer treibt



sein Unwesen... ein tolles Geländespiel, das in eine Pommeparty oder ein Lagerfeuer münden kann, bei dem Kartoffeln dann im Feuer geröstet werden.

Vorbereitung:

- Strecke festlegen (ideal ist ein Rundweg, max. 4 km)
- Startpunkte markieren (in entgegengesetzte Richtung, so dass sich die Teams auf dem Rundweg häufig treffen)
- Stationen auf der Strecke markieren
- Mitarbeiter für die Stationen einweisen (Jede Station muss von mind. einem Mitarbeiter betreut werden)



- Für jedes Team einen Kartoffelsack mit 30 Kartoffeln vorbereiten
- Stationen aufbauen
(>> Material 1)

So geht's

Einführung in das Spiel

Die Moderatoren teilen die Mannschaften ein, indem sie einfach durchzählen (vorher überlegen, wie viele Teams entstehen können). Die Teams mit den geraden Zahlen starten am ersten Startpunkt. Die Teams mit den ungeraden Zahlen starten am zweiten Startpunkt. Auf diese Weise läuft je die Hälfte der Teams den Rundkurs in entgegengesetzte Richtung (ermöglicht häufiges Aufeinandertreffen der Teams an den Stationen).

Ziel des Spieles ist, möglichst viele Kartoffeln an den Stationen zu sammeln. Gewonnen hat das Team mit den meisten Kartoffeln. Für das Sammeln gibt es an den Stationen zwei Möglichkeiten:

- a) Erreichen zwei Teams eine Station zur gleichen Zeit, spielen sie das Stationspiel gegeneinander. Zunächst bekommen sie die zu lösende Aufgabe erklärt. Danach dürfen die Teams einen oder (je nach Spiel) auch mehrere Personen benennen, um die Aufgabe zu lösen. Sind die Spieler bestimmt, machen die Teams noch ihren Kartoffeleinsatz aus und geben diesen bekannt. Mindestens zwei, höchstens zehn Kartoffeln pro Spiel werden eingesetzt.

Das Spiel wird gespielt und der Gewinner bekommt die eingesetzten Kartoffeln der Verlierergruppe. Dann ziehen die Teams auf ihrer Suche nach Kartoffeln zur nächsten Station weiter.

Der Mitarbeiter an der Station ist Schiedsrichter und klärt strittige Situationen.

- b) Wenn nur ein Team an der Station ankommt, wird gegen den Stationsmitarbeiter gespielt. Dabei wird auch ein Kartoffeleinsatz ausgemacht, der aber nicht höher als drei Kartoffeln sein darf (sonst gehen dem Stationsmitarbeiter im Laufe des Spiels die Kartoffeln aus und es bleibt der Reiz, auf ein anderes Team zu warten, da man dann ja möglicherweise mehr Kartoffeln gewinnen kann).

MATERIAL 1:

Kartoffelsäcke (nach Anzahl der Teams), Kartoffeln (ca. 600), selbst gebasteltes Kartoffelkäferkostüm, Fahrrad (Das Kartoffelkäfer-Mobil), Material für die Stationen (siehe Beschreibung der Stationen)



Der Kartoffelkäfer

Der Kartoffelkäfer tritt auf, bevor die Teams losgehen dürfen. Er ist sozusagen der Böse im Spiel und versucht den Teams Kartoffeln wegzunehmen. Bei seiner Vorstellung sollte er klar machen, dass er alles dran setzen wird, um so viele Kartoffeln wie möglich zu bekommen.

Die Spielleitung erklärt die Methode des Kartoffelkäfers: Der Kartoffelkäfer darf mit Hilfe seines Kartoffelkäfermobils (Fahrrad) auf der Strecke im Kreis fahren und die einzelnen Teams herausfordern. Fängt er ein Team ab, spielt er gegen einen aus dem Team das Spiel „Schere – Stein – Papier“ (Schnick, Schnack, Schnuck). Gewinnt der Kartoffelkäfer bekommt er eine Kartoffel von dem Team, verliert er, muss er unverrichteter Dinge weiterfahren und beim nächsten Team sein Glück versuchen.



Als Zusatz kann noch ein Wettspiel eingeführt werden. Die Teams geben vor Beginn des Spiels ihren Tipp ab (Tipps bei der Ausgabe der Kartoffelsäcke aufschreiben), wie viel Kartoffeln der Kartoffelkäfer im Laufe des Spieles ergattern wird.

Ende des Spiels

Das Spiel endet zu einem festgelegten Zeitpunkt. Bis dahin müssen die Gruppen zurück sein, eventuell werden Stationen ausgelassen.

Die Teams treffen nach und nach wieder am Startpunkt ein und geben ihre gesammelten Kartoffeln bei der Spielleitung ab. Dort werden ihre gesamten Kartoffeln gezählt (also einschließlich der, die sie zum Start bekommen haben) und eine Rangliste erstellt.



Auch der Kartoffelkäfer gibt seine im Spielverlauf gesammelten Kartoffeln ab. Das Team, das die Zahl der vom Kartoffelkäfer gesammelten Kartoffeln richtig getippt hat bzw. am nächsten an der Zahl dran ist, bekommt einen Sonderpunkt.

In einer Siegerehrung wird dem Siegerteam ein Preis übergeben (z.B. große Portion Pommes oder Kartoffelchips). Das Team, welches die Zusatzwette gewonnen hat, bekommt auch einen Preis (z.B. Fruchtgummi-Pommes).

Die Stationen

1.) Kartoffellauf

Aufgabe

Der Tischtennisball muss so schnell wie möglich auf einem Esslöffel über eine Strecke/Parcours gebracht werden. Der Ball darf nicht festgehalten werden und der Löffel muss vom Körper weggehalten werden. Fällt der Ball runter, muss der Parcours von vorn begonnen werden. Erreicht der Mitspieler das Ende des Parcours, darf er den Ball in die Hand nehmen, zurücklaufen und das nächste Teammitglied ist an der Reihe. (>> Material 2)

Das Spiel wird als Staffellauf gespielt. Es spielen je 3 Spieler von jedem Team. Tritt das Team gegen den Stationsmitarbeiter an, reicht ein Durchlauf.

2.) Rasen mähen

Achtung: Station muss an einem Ort sein, an dem Gras auf einer ebenen Fläche wächst.



MATERIAL 2:

Zwei Esslöffel, zwei Tischtennisbälle, abgesteckter Parcours/Strecke

MATERIAL 3:

2 Holzrahmen, Innenmaß 40 x 30 cm, 2 Nagelscheren

MATERIAL 4:

2 Kartoffelschäler, genügend gleichgroße Kartoffeln

**Aufgabe**

Wer hat das Gras in dem Holzrahmen schneller mit der Nagelschere abgeschnitten? (>> Material 3)

3.) Kartoffelschälen**Aufgabe**

Wer kann die Kartoffel schneller schälen? (>> Material 4)

**MATERIAL 5:**

viele Kartoffeln,
abgesteckter
Bereich, Stoppuhr

4.) Schatz im Acker**Aufgabe**

Welches Team (das ganze Team spielt) findet mehr Kartoffeln im „Acker“ (versteckte Kartoffeln in einem abgesteckten Bereich)?
Zeit: Eine Minute. (>> Material 5)

MATERIAL 6:

Biertisch,
Kartoffelscheiben

5.) Kartoffelscheiben schnippen**Aufgabe**

Die Spieler schnippen je drei Kartoffelscheiben von der Tischkante (Stirnseite des Biertisches) auf dem Tisch. Es gewinnt das Team, dessen Kartoffelscheibe am nächsten an der Tischkante liegt. Pro Team spielen 3 Personen. (>> Material 6)

MATERIAL 7:

Gummifinger-
handschuh mit
kl. Löchern in
zwei Fingern,
Wassereimer

6.) Kuh melken**Aufgabe**

Der Gummihandschuh wird mit Wasser gefüllt. Einer aus dem Team hält den Gummihandschuh fest. Ein anderer muss ihn leer melken. Gewonnen hat die Gruppe, welche den Handschuh zuerst leergemolken hat. (>> Material 7)

MATERIAL 8:

6 m Kletterseil,
Pfosten



7.) Lasso werfen

Der Pfosten wird senkrecht in den Boden geschlagen, aus 3 m Entfernung wird nun versucht, das Lasso um den Pfosten zu werfen. Jeder Spieler hat 3 Würfe. Das Team mit den meisten Treffern hat gewonnen. (>> Material 8)

8.) Lachen verboten

Aufgabe

Aus jedem Team spielt eine Person. Die beiden Gegner stellen sich gegenüber und müssen sich anschauen. Wer zuerst lacht, hat verloren.



9.) Nagelbalken

Aufgabe

Aus jedem Team spielt eine Person. Es gilt, so viele Nägel wie möglich in dem Balken zu versenken (ganz reinhämmern) – Zeit: eine Minute. (>> Material 9)

MATERIAL 9:
Balken, genügend Nägel, zwei Hämmer, Stoppuhr

Dirk Baumeister, Unterensingen (Ehrenamtlicher Geschäftsführer der Dobelmühle gGmbH) und Julian Schmid, Bad Cannstatt, (Student, ehemaliger FSJ der Dobelmühle)

Dirk gehört zum Leitungsteam Familienfreizeit. Julian arbeitet nach wie vor gerne im Jugendbereich der Familienfreizeit mit.

Schlüsselfertig abzugeben

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen
Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: ein Besuch im Bastelgeschäft oder Onlineshop

Dauer: je nach Aufwand und Vorkenntnissen
Besondere Hinweise: Grundkenntnisse bei der Bedienung einer Nähmaschine sollten vorhanden sein – oder die Bedienungsanleitung der Maschine!

Schlüsselbänder aus Filz nähen

Wer kennt das Problem nicht: der Schlüsselbund ist nie da wo er hingehört! Mit einem tollen Schlüsselband aus Filz, das als knalliger Farbtupfer laut „Hier!“ schreit, möchte man seine Schlüssel gar nicht mehr aus der Hand legen - und wenn doch, kann man sie einfach an die Türklinke hängen. Oder ans Handgelenk. Oder den Garderobenhaken. Man muss sich nur entscheiden: lang oder kurz, gelb oder rot oder oder oder...



MATERIAL:

Wollfilz (3 mm dick), Webband (mit Motiven oder Mustern nach Wahl), Schlüsselband-Rohlinge (diese kosten ab ca. 0,60 EUR und bestehen aus einer Metallklammer, in die das fertige Schlüsselband eingelegt und dann mit einer Zange zusammengedrückt wird und einem Schlüsselring).

Alle Materialien gibt es im Bastelbedarf, im Nähzubehör und in entsprechenden Onlineshops.

WERKZEUG:

Schere, Lineal, Stift, Feuerzeug, Nähmaschine, Wasserpumpen- oder Kombizange.



So geht's

Die Vorarbeit ist die halbe Miete, denn die Auswahl der verschiedenen Schlüsselband-Rohlinge, Filzfarben und Webbänder ist groß! Ich habe mich hier für Filzplatten zum Zuschneiden, Webbänder als Meterware und Rohlinge in 30 mm Breite entschieden.

Die Länge der Filzstreifen habe ich so gewählt, dass man das fertige Schlüsselband locker ums Handgelenk legen kann – ist manchmal ganz praktisch, wenn man die Hände frei haben möchte!

Den Umgang mit der Nähmaschine sollte man grob beherrschen. Eine einfache, gerade Naht mit farblich passenden Ober- und Unterfäden und einer geeigneten Nadel für dicke Materialien (z. B. Ledernadel) ist aber auch schon alles, was nötig ist.

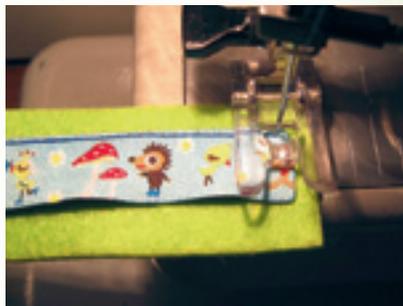
Schritt 1

Zunächst wird ein Filzstreifen von 3 cm Breite und ca. 28 cm Länge angezeichnet und zurecht geschnitten. Das Webband in gleicher Länge abschneiden und mit einer Feuerzengflamme die Enden vorsichtig verschmelzen, um ein Aufribbeln zu verhindern.



Schritt 2

Das Webband mittig auf den Filzstreifen legen, eventuell mit ein paar Stecknadeln fixieren. An der schmalen Seite beginnend erst das eine kurze Ende aufnähen, alles um neunzig Grad drehen und sich Stich für Stich der Länge nach vorarbeiten. Beim Nähen darauf achten, dass das Band in der Mitte bleibt und der Abstand der Naht zum Rand des Webbands gleichmäßig etwa 1 – 2 mm beträgt.



Am Streifenende wieder einen scharfen Richtungswechsel vornehmen, die andere kurze Seite vernähen, wieder um die Ecke, und dann wird der Rückweg angetreten. Nun sollte das Webband einmal ringsherum vernäht sein. Wenn nicht,



seid ihr irgendwo falsch abgebogen! Am Start- und Zielpunkt angelangt ein paar Stiche vor und zurück nähen, dann ist alles richtig fest. Den Faden knapp abschneiden. Das Schwierigste ist schon geschafft!

Schritt 3

Nun legt ihr das Filzband doppelt und schiebt die beiden Enden übereinander in die Klammer des Metallrohlings. Mit einer Wasserpumpen- oder Kombizange wird die Klammer fest zusammengedrückt. Legt am besten ein Stück Stoff, einen Filzrest oder ähnliches zwischen Zange und Klammer, dann gibt's keine Macken im Metall. Zum Schluss wird der Schlüsselring über den Metallring geschoben – fertig ist das Schlüsselband!



Claudia Eichhorn, Zahntechnikerin, Iserlohn

hat Spaß an kleinen, schnellen Bastelprojekten, die nicht nur gut aussehen, sondern auch noch mehr sind als hübsche Staubfänger.

„Vier gewinnt“ aus Holz anfertigen

Zielgruppe: Jugendliche

Vorbereitungszeit: gering

Dauer: 90 Min.

Ein traditionelles Spiel in 3D

4 gewinnt! Ein kurzweiliges Spiel, das fast jeder kennt und welches gut mal ein paar Minuten Wartezeit überbrückt. Warum nicht eine „Edelversion“ aus Holz selber machen? Für die Jugendlichen wird das ein tolles Erlebnis, mit Holz, Säge, Schmirgelpapier und Pinsel richtig umzugehen und dabei ein eigenes Spiel zu kreieren. Die



handwerklich Begabten sind Feuer und Flamme und helfen denen, die etwas Mühe haben. Denn Teamarbeit ist nötig und etwas Geduld. Umso schöner wird es, das Spiel am Ende dann auch gemeinsam zu spielen.

MATERIAL PRO PERSON: 1 Vierkantstab 2,8 x 2,8 x 48 cm, 1 Rundstab 2,8 x 48 cm, Grundplatte (Sperrholz) 20 x 20 x 0,8 cm (im Bauhaus zusägen lassen), 8 schwarze und 8 messing-/goldfarbene Schrauben, Lineal, Eddingstift

MATERIAL UND WERKZEUG: Je 2 Personen eine Säge, je 2 Personen eine Gehrungslade, Schmirgelpapier, Styropor, Pinsel, Holzlasur dunkel, Holzlasur klar

Arbeitsschritte

1.) Material verteilen

Jeder Jugendliche bekommt: 2 Vierkantstäbe (2,8 x 2,8 x 24 cm)

2 Rundstäbe (2,8 x 24 cm)

Eine Grundplatte (20 x 20 cm)

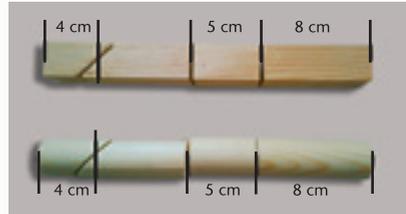


2.) Anzeichnen der Figuren

Alle vier Stäbe (zwei rund, zwei eckig) werden angezeichnet (siehe Abbildungen). Die schräge Schnittkante muss nicht gezeichnet werden, diese ergibt sich hinterher beim Sägen in der Gehrungslade.



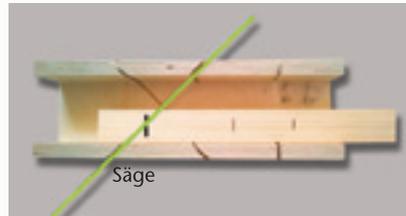
zu 2.)



zu 2.)

3.) Sägen

Alle vier Stäbe (zwei runde, zwei eckig) werden in der Gehrungslade gesägt. Jetzt ist Teamarbeit gefragt: Ein Jugendlicher hält den Stab in der Gehrungslade fest und der andere sägt. Am besten mit dem schrägen Schnitt anfangen! Der schräge Sägeschnitt muss über die Mitte des eingezeichneten Schnittes gehen.



zu 3.)

4.) Abschmirlgeln

Wenn alles geklappt hat, hat jeder Jugendliche jetzt 16 Teile. Im jetzigen Arbeitsschritt werden die Sägekanten der Figuren geschmirlgelt. So lange, bis keine Sägeschnitte mehr zu sehen sind.



zu 5.)

5.) Figuren kennzeichnen

Damit die Teile nicht verwechselt werden, sollten diese mit den Anfangsbuchstaben des Vor- und Nachnamens des Jugendlichen gekennzeichnet werden. Jede Figur auf einer gerade Schnittkante kennzeichnen (auf KEINEN FALL die schrägen Schnittkanten kennzeichnen). Bitte auf der besseren (rechtwinkligen) Schnittfläche kennzeichnen, da dies die Standfläche der Figur wird.



6.) Schrauben zum Festhalten

(Wird evtl. durch einen Mitarbeiter gemacht)

Damit die Jugendlichen beim Anmalen die Figuren festhalten können, müssen Schrauben in die Unterseite der Figuren eingedreht werden (Unterseite ist die Seite, die mit dem Namen gekennzeichnet ist). Hierzu wird ein kleines Loch in der Mitte der Unterseite vorgebohrt. Nun werden die Figuren in zwei Gruppen geteilt. Jede Figur darf in jeder Gruppe nur einmal vorkommen. In die erste Figurengruppe werden die acht schwarzen Schrauben so weit eingedreht, dass die Schraube fest sitzt. Die andere Hälfte der Figuren wird mit „goldenen“ Schrauben versehen.



zu 6.)



zu 6.)



zu 7.)

7.) Figuren anmalen

Zuerst werden die Figuren mit den schwarzen Schrauben weiß gestrichen. Wenn die Figuren an der Schraube angefasst werden, können die Figuren ringsherum angemalt werden. Danach die Figuren mit den goldenen Schrauben braun streichen. Es empfiehlt sich an der Stirnseite (Sägeseite) der Figuren zu beginnen und dann die Längsseite anzumalen. Zum Trocknen werden die Figuren mit der Schraube in ein Stück Styropor gedrückt.



zu 7.)



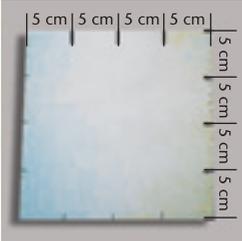
zu 7.)

8.) Spielfeld anzeichnen

Im nächsten Arbeitsschritt wird die Platte (=Spielfeld) an allen vier Seiten mit Bleistift angezeichnet (siehe Bild). Danach werden die Linien mit dickem Eddingstift und Lineal verbunden. So entstehen 16 gleichgroße Felder auf dem Spielfeld. Alternativ können auch die Linien mit derselben Farbe wie die Figuren gemalt werden. Hierfür werden mit Klebeband (kein Krepp) die Kanten der Linien abge-



klebt und gestrichen. Es ist darauf zu achten, dass das Klebeband an den Kanten gut angedrückt wird, so dass die Farbe nicht unter das Klebeband laufen kann. Das Ganze wird zunächst für die Längs- und dann für die Querrichtung gemacht.



zu 8.)



zu 8.)



zu 9.)

9.) Spielfeld anmalen

Als letzten Arbeitsschritt wird die Platte mit einem größeren Pinsel oder Farbröller gestrichen. Am besten in Richtung der Holzmaserung rollen.

10.) Spielen

In der nächsten Gruppenstunde wird gespielt, was das Zeug hält!

Spielanleitung

- Jeder der zwei Spieler bekommt die Figuren einer Farbe. Abwechselnd werden die Figuren auf das Spielfeld gestellt. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst vier Figuren in einer Reihe hat. Dies können sein:
 - Vier von einer Farbe
 - Vier große unabhängig von welcher Farbe
 - Vier kleine unabhängig von welcher Farbe
 - Vier runde unabhängig von welcher Farbe
 - Vier eckige unabhängig von welcher Farbe
 - Vier gerade abgeschnittene unabhängig von welcher Farbe
 - Vier schräg abgeschnittene unabhängig von welcher Farbe

Andreas Kurz, Ehningen, Angestellter eines IT Konzerns

ist seit vielen Jahren ehrenamtlicher Mitarbeiter bei der Kinderferienwoche in Gärtingen und führt gerne Workshops durch.

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: Ilse-Dore Seidel

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:

© Stockbroker xtra / Shotshop.com (Titelbild)
Engel (5, 30, 31, 32, 33); Hörst du mich
Initiative CVJM (27); Seidel (39); Schmidt
(56); Eichhorn (60, 61 oben; 61 unten, 62);
Kurz (alle Bilder Seiten 63, 64, 65, 66)

www.fotolia.com: DOC RABE Media (4);
Ewald Fröch (8); Jürgen Fälchle (10);
rdnzl (12); Michael Rogner (14); adam121
(16); markus_marb (17); justinkendra (18);
andrea lehmkuhl (20); DDRockstar (22);
T. Linack (23); Vladimir Voronin (25);
robyelo357 (26); Andres Rodriguez (28);
Ruud Morijn (36); katoosha (37); detail-
blick (38); Elena Moiseeva (40); Sashkin
(43); M. Schuppich (43, 46); Sergey (45);
william87 (48); Dmytro Panchenko (50);
Jörg Beuge (51); Laurent Hamels (52);
contrastwerkstatt (53); mahey (54)

iStock: drbimages (47); imagedepotpro (53)

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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Matthias Kerschbaum, Bernd Popp,
Henrik Struve (Hg.)

Wir fahren zur WM Brasilien

31 Fußball-Andachten

96 Seiten, kartoniert
5,90 Euro

31 Fußball-Andachten rund um Sponsoring, Public Viewing, Sportreporter, Maskottchen, Platzwart, Taktik ... Die Andachten drehen sich nicht nur um Fußball, sondern erzählen auch von Brasilien – dem Zuckerhut, der Copacabana, dem Karneval. Mit einem Vorwort von Cacau und Andachten von Gottfried Heinzmann, Roland Werner, Dieter Braun, Katja Flohrer, Ilse-Dore Seidel, Matthias Kerschbaum, u. v. a.



Mengenpreis: ab 10 Ex. 5,50 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