

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Wir sind alle
(Zeit-) Millionäre!



Gewinnen
mit Verlierern



Überleben
im Neandertal



Das tropische
Kreuz



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Wir sind alle (Zeit-)Millionäre!** Andreas Lämmle
Impulse zu einem bewussteren Umgang mit unserer Zeit
- 11 Weit.Herz.Ich** Ilse-Dore Seidel
Das 3-Wochen-Experiment für mehr Gerechtigkeit
- 18 Emmaus Sport** Johannes Eckstein
Dein Leben in Bewegung
- 22 Kindergeburtstag oder Kirchenfest** Sybille Kalmbach
Altbekannte Geburtstagsspiele zum Pfingstfest



OUTDOOR

- 31 Überleben im Neandertal** Joachim Bold
Wie man mit Steinzeitmitteln in der Wildnis überlebt
- 34 Der mit der Wildsau kickt** Walter Engel
Fußball in Wald und Flur



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 38 Spiele mit Pfiff** Manfred Pohl
Geschicklichkeit und Nachdenken sind gefragt
- 46 Gewinnen mit Verlierern** Walter Engel
Ein Quiz rund um viele, die verloren haben



KREATIV UND HANDWERK

- 53 Das tropische Kreuz** Tobias Mitschele
Wie aus einer Kokosnuss ein Schmuckstück entsteht
- 57 Verdreht und cool!** Andreas Kurz
Geflochtene Armbänder aus Leder aus einem Stück herstellen



PÄDAGOGIK

- 60 Jugend- und Konfi-Arbeit gut verknüpft** Dr. Thomas Ebinger
Wie Konfis in die Jugendarbeit und Tobias Kenntner
hineinwachsen können

Qualitätszeit

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

ob nun in den Konfirmandenstunden, Mädchenkreisen, Jungenschaften, Pfingstlagern oder Mitarbeiterkreisen. Immer wieder bekommt ihr das kostbarste von Jugendlichen, was sie haben: Ihre Zeit. Und ihr schenkt ihnen genau das: Eure wertvolle Zeit! Eine Investition, die sich lohnt. Deswegen verbringt diese kostbare Zeit möglichst sinnvoll mit den Jugendlichen.

Wir unterstützen euch mit kreativen Ideen, biblischen Impulsen und lustigen Aktionen für ganz gute Zeiten mit den Teenagern. Nutzt die Gruppenstunden, um das wichtigste zu tun, was ihr für und mit den Jugendlichen tun könnt: Leben miteinander teilen. Jugendliche suchen und sehen in euch Vorbilder, die ihre Lebenszeit sinnvoll einsetzen und fragen danach, wie sie ihr Leben gut leben können. Ich wünsche euch, dass die Zeiten, die ihr mit den Jugendlichen verbringt, echte Qualitätszeiten sind.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure



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:** Lebenszeit

Wir sind alle (Zeit-)Millionäre!

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen,
Mitarbeiterkreise

Gruppengröße: bis etwa 20 Personen
(bei größeren Gruppen
sind Anpassungen nötig
und möglich)

Vorbereitungszeit: ca. 30 bis 60 Min.

Dauer: ca. 90 Min. (evtl. auch
nur 60 Min. oder bis zu
120 Min.)

Bes. Hinweise: Arbeitsblattvorlage unter
www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich

Impulse und spielerische Ideen zu einem bewussteren Umgang mit unserer Zeit

Jeder von uns hat dieses Jahr 31.536.000 Sekunden Zeit zur Verfügung. Wir sind (Zeit-)Millionäre! Allerdings überrascht beim Nachzählen, dass nur ganz wenige mehr als 5.000 Sonntage erleben. Unsere Lebenszeit auf dieser Erde ist endlich, begrenzt und deswegen wertvoll. Im Mittelpunkt steht der bekannte Vers aus dem 90. Psalm:

„Lehre uns bedenken, dass wir sterben müssen, auf dass wir klug werden.“ (Ps. 90, 12) Klug werden, klüger werden, wer will das nicht? Wie oft sagen wir: „Wenn ich das schon früher gewusst hätte!“ Ausgehend von Gedanken zu dem Bibelvers enthält der Artikel einige zum Thema passende Spielideen. Das im Spiel Erlebte kann dann anschließend im Gespräch in der großen Runde oder in Kleingruppen vertieft werden.



Gedanken zu Psalm 90

BIBELTEXT:
Psalm 90

Im 90. Psalm wird ein Spannungsbogen aufgebaut zwischen der Unendlichkeit Gottes und der Vergänglichkeit des Menschen. Er wird Mose, dem Mann Gottes, zugeschrieben und ist deswegen wohl der älteste aller Psalmen.



Dabei wird die Ewigkeit Gottes vom Psalmbeter genauso anschaulich beschrieben:

„Ehe denn die Berge wurden und die Welt geschaffen wurde, bist du, Gott ...“ (V. 2), „Denn tausend Jahre sind vor dir ... wie eine Nachtwache“ (V. 5), wie die Vergänglichkeit des Menschen: „... wie ein Gras, das am Morgen noch sprosst und des Abends welkt und verdorrt“ (V. 5), „denn (unser Leben) fährt schnell dahin, als flögen wir davon“ (V. 10).

Verglichen mit Bergen und Sternen sind wir Menschen Eintagsfliegen. Und verglichen mit dem ewigen Gott sind wir noch flüchtigere Wesen. Diese Erkenntnis kann ich ignorieren, in dem ich lebe als ob das Leben kein Ende hat. Oder ich kann angesichts dieser Erkenntnis resignieren und frustriert weiterleben („... unser Leben ... ist doch nur vergebliche Mühe“ (V. 10). Mose wählt einen anderen Weg und betet (wie V. 12 auch übersetzt werden kann): „Lehre uns unsere Tage zählen, damit Weisheit in unser Herz kommt.“

Im Erleben der eigenen Vergänglichkeit hält er sich an seinem ewigen, unvergänglichen Gott fest. Er entdeckt, dass er der Sinnlosigkeit eines endlichen Lebens entkommt, wenn er an Gott festhält und sein Leben nach Gottes guten Ordnungen, Weisungen und Beauftragungen lebt. Die Sorge, dass die ihm von Gott geschenkte Zeit unnütz verrinnt und alles Mühen im Leben umsonst war, treibt ihn ins Gebet.

Wer seine Lebenstage oder -jahre zählt, entdeckt, wie kurz die Lebenszeit ist und wie wichtig und kostbar jeder einzelne Tag ist! Erstaunlicherweise bittet Mose nicht um ein längeres Leben. Nein, er bittet Gott um die Weisheit, die Möglichkeiten seines kurzen Lebens zu erkennen. Dem Beter geht es dabei weniger um eine „Klugheit“ im Sinne einer Schlauheit oder Lebensweisheit im Kopf. Vielmehr geht es ihm um eine sinnvolle Lebensgestaltung. Er wünscht sich eine tägliche Anleitung Gottes. Er möchte aus Gottes schöpferischer Kraft und inspiriert durch seinen Geist wirken und die ihm anvertraute Zeit nutzen.

Übrigens: In den beiden folgenden Psalmen wird dieses Leben in der Nähe Gottes sehr anschaulich beschrieben: Im 91. Psalm sucht der Beter die Nähe Gottes. Bei ihm erlebt er Schutz und Sicherheit.

„Wer unter dem Schirm des Höchsten sitzt und unter dem Schatzen des Allmächtigen bleibt, der spricht zu dem HERRN: Meine Zuversicht und meine Burg, auf den ich hoffe.“ (Ps 91,1 f.).

BIBELTEXTE:

Psalm 91,1 ff.;
Psalm 92,1 ff.;
Psalm 39,5;
Epheser 5,15 f.;
Kolosser 4,5



Im 92. Psalm erleben wir den Beter nicht als Bittenden, sondern als Lobenden und Anbetenden, am liebsten den ganzen Tag von morgens bis abends:

„Das ist ein köstlich Ding, dem HERRN danken und lobsingend deinem Namen, du Höchster, des Morgens deine Gnade und des Nachts deine Wahrheit verkündigen.“ (Ps 92,1 ff.).

Ähnlich wie Mose im 90. Psalm betet auch David im 39. Psalm:

„Lehre mich, dass es ein Ende mit mir hat und mein Leben ein Ziel hat und ich davon muss.“ (Ps 39,5).

Im Neuen Testament ermahnt Paulus mehrfach die Christen in den Gemeinden zu einem richtigen, verantwortungsvollen Umgang mit der Zeit.

„So seht nun sorgfältig darauf, wie ihr euer Leben führt, nicht als Unweise, sondern als Weise, und kauft die Zeit aus; denn es ist böse Zeit.“ (Eph 5,15 f.). „Verhaltet euch weise gegenüber denen die draußen sind, und kauft die Zeit aus.“ (Kol 4,5).

Die Bitte „Lehre uns ...“ (Ps 91,12) ist kein einmaliger, kurzer Crash-Kurs, sondern ein lebenslanges Lernen. Gott möchte uns immer mehr seinen Willen zeigen und lehren. Er möchte uns in unseren alltäglichen Entscheidungen im Umgang mit unserer Zeit führen und leiten.

Spielideen

1. Zur richtigen Zeit am richtigen Platz!

Spiel

Im Gemeindehaus sind viele kleine Gegenstände (z. B. Haselnüsse) versteckt. Alle Teilnehmenden geben Uhren (Armbanduhren, Handy usw.) beim Spielleiter ab. Ein Küchenwecker wird so gestellt, dass er nach etwa 5 bis 7 Minuten klingelt. Diese Zeitspanne wird den Teilnehmenden bekanntgegeben. In der Mitte des Gruppenraumes wird eine Zone





markiert. Wer sich beim Klingeln nicht in dieser Zone aufhält, hat verloren. Gewonnen hat, wer rechtzeitig die Zone aufgesucht hat und die meisten Gegenstände gefunden hat. (>> Material 1)

Zum Nachdenken

Wer nicht wagt, verliert. Und wer nichts riskiert auch. Wichtig ist, nicht zu vergessen, dass die Zeit begrenzt ist!

Tipp: Es kann eine zweite Runde gespielt werden. Am besten werden dazu andere Gegenstände in einem anderen abgegrenzten Bereich versteckt (z. B. Walnüsse im Gemeindehausgarten). Ändern die Teilnehmenden ihre Strategie?

2. Sanduhr-Poker

Spiel

Der Spielleiter bringt verschiedene Sanduhren in unterschiedlichen Größen mit und stellt diese für alle Teilnehmenden gut sichtbar auf einem Tisch auf. Es können auch selbstgebaute Sanduhren verwendet werden (Deckel von zwei Plastikflaschen miteinander verkleben und durchbohren, anschließend jeweils eine Flasche mit unterschiedlichem Material wie z. B. Vogelsand, Salz, Grieß ... teilweise befüllen und anschließend Teile zusammenbauen). Jeder Teilnehmende darf einen Tipp abgeben, welche Sanduhr am längsten läuft. Wer richtig getippt hat, hat gewonnen. (>> Material 2)

Zum Nachdenken

Die Laufzeit einer Sanduhr ist wie die Lebenszeit schwer abzuschätzen – sicher ist nur, dass sie endet!

3. Streichholz-Marathon

Spiel

Zwei oder mehrere Teilnehmende zünden gleichzeitig ein Streichholz an. Jeder versucht, das Streichholz möglichst lange brennend zu halten. Gewonnen hat die Person, deren Streichholz am längsten brennt. (>> Material 3)

Zum Nachdenken

Wer hektisch agiert, riskiert ein frühes Erlöschen. Ruhiges und besonnenes Han-

MATERIAL 1:

Küchenwecker, Klebeband / Kreide o. Ä. zum Markieren der Zone, Gegenstände zum Verteilen

MATERIAL 2:

Sanduhren (Laufzeit ca. 3 bis 7 Minuten), Tipp-Zettel, Stifte

MATERIAL 3:

Streichhölzer (am besten extralange Streichhölzer verwenden)



deln lässt das Streichholz am längsten brennen.

Tipp: Auch hier kann eine zweite Runde gespielt werden, in der Erfahrungen aus der ersten Runde berücksichtigt werden können.

HINWEIS: Weitere Spielideen sind im Artikel „Küchenwecker – Die Zeit läuft“ (Der Steigbügel 4/2013 (350), Seite 50 ff.) zu finden.

Impulse zum Gespräch

Wolfgang Amadeus Mozart

Wolfgang Amadeus Mozart hat sich immer wieder mit dem Tod und der eigenen Sterblichkeit auseinandergesetzt. 1787 schrieb er Folgendes in einem Brief an seinen Vater, kurz vor dessen Tod:

„Diesen Augenblick höre ich eine Nachricht, die mich sehr niederschlägt ... Nun höre ich (aber), dass Sie wirklich krank seien! – Wie sehnlich ich einer tröstenden Nachricht von Ihnen selbst entgegen sehe, brauche ich Ihnen doch wohl nicht zu sagen. (Mozart fährt fort): ... Da der Tod (genau zu nehmen) der wahre Endzweck unseres Lebens ist, so habe ich mich seit ein paar Jahren mit diesem wahren, besten Freunde des Menschen so bekannt gemacht, dass sein Bild nicht alleine nichts Schreckliches mehr für mich hat, sondern recht viel Beruhigendes und Tröstendes! ... ihn als den Schlüssel zu unserer wahren Glückseligkeit kennen zu lernen. – Ich lege mich nie zu Bette, ohne zu bedenken, dass ich vielleicht (so jung als ich bin) den andern Tag nicht mehr sein werde. – Und es wird doch kein Mensch von allen, die mich kennen, sagen können, dass ich im Umgang mürrisch oder traurig wäre. – Und für diese Glückseligkeit danke ich alle Tage meinem Schöpfer, und wünsche sie von Herzen jedem meiner Mitmenschen ...“

Fragen

- Was spricht euch in diesem Briefausschnitt an? Was überrascht euch?
- Welche regelmäßigen oder besonderen Ereignisse erinnern uns an die zeitliche Begrenztheit unseres irdischen Lebens? Was spüren und erleben wir, wenn wir daran erinnert werden?



Methodischer Hinweis

Der Briefausschnitt kann vergrößert kopiert oder auf eine Plakatwand projiziert werden. Anschließend können mit farbigen Stiften die Stellen markiert werden, die den Teilnehmenden besonders auffallen. Ausgehend von diesem historischen Dokument kann dann, verbunden mit dem Bibelvers aus Psalm 90,12 in einem Gespräch diskutiert werden, wie ein verantwortlicher und bewusster Umgang mit der eigenen Zeit aussehen kann.

Zeiträuber und Zeitgeschenke

Der Umgang mit der Zeit will gelernt sein. Es gibt Zeiträuber, die uns wertvolle Qualitätszeit rauben. Zeit kann „verplempert“ oder „sogar totgeschlagen“ werden.



Und es gibt gut investierte Zeit. Vor allem in andere Menschen investierte Zeit, anderen geschenkte Zeit, empfinden und erleben wir als besonders sinnvoll und wertvoll. Verschenkte Zeit wird oft als segensreiche Zeit empfunden.

Fragen

- Was sind meine Zeiträuber?
- Wo und wie kann ich meine Zeit besser einsetzen?

Methodischer Hinweis

Über diese Fragen kann in kleinen Gruppen gesprochen werden. Möglich ist aber auch, dass jeder Teilnehmende ein entsprechendes Arbeitsblatt (Druckvorlage im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de) ausgehändigt bekommt und jeder für sich selbst Gedanken macht und notiert. Das ausgefüllte Arbeitsblatt kann dann von jedem zur Erinnerung und Umsetzung mitgenommen werden.

Anregung zur Verkündigung – Vorleseandacht

Kennst du das älteste und am besten evaluierte Zeitmanagementsystem der Welt?



Das 6:1-Prinzip

BIBELTEXT:

1. Mose 1,1–2,3

Die Woche ist die erste Zeitgliederung, die sich nicht an der Natur orientiert. In-

soweit unterscheidet sich die Woche vom Tag, vom Monat und vom Jahr. Die kulturgeschichtlich bedeutendste

Fixierung erfuhr die Siebentagewoche durch die biblische Schöpfungsgeschichte im Alten Testament (1. Mo 1,1–2,3). Das besondere an der biblischen Siebentagewoche ist die Untergliederung der Woche in sechs Werktage und einen Sonntag. Arbeit und Ruhen haben nach jüdisch-christlichem Verständnis eine gleichwertige, sich ergänzende Bedeutung. Alle bisherigen Versuche, die Siebentagewoche abzuschaffen, sind gescheitert.

Genauso wie Gott in sechs Tagen die Welt erschaffen hat und am siebten Tag ruhte, soll der Mensch sechs Tage arbeiten und am siebten Tag ruhen.

Aus menschlicher Perspektive wird die Sache von Gott sogar noch umgekehrt: Da der Mensch erst am sechsten Tag der Schöpfungsgeschichte erschaffen wurde, beginnt sein Leben in dieser Siebentagewoche mit einem Ruhetag.



Aus dem 6:1-Prinzip wird ein 1:6-Prinzip

Bevor der Mensch mit Arbeiten beginnen soll, soll er teilhaben an der Ruhe Gottes. Diese Ruhe ist nicht Belohnung für Geleistetes, sondern Voraussetzung dafür, dass wir etwas aus der erlebten Gegenwart Gottes heraus leisten können.

Der Sonntag ist ein ganz besonderes Zeit-Geschenk Gottes. Ein Tag, an dem wir uns in Ruhe fragen können: Was ist wichtig? Und was ist wichtiger? Und was ist am wichtigsten? Ein Tag, an dem wir losgelöst vom Alltagstrubel die vergangene Woche bilanzieren und reflektieren können. Ein Tag, an dem wir Gottes Herzschlag besonders gut hören können und weise für die neue Woche in seinem Willen Schwerpunkte setzen können. Der Sonntag ist ein Ruhetag, an dem wir unsere Tage zählen können und an dem Weisheit in unser Herz kommen kann (Ps 90,12).

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

empfindet Zeit als ein kostbares Geschenk und möchte lernen, mit der anvertrauten Zeit immer bewusster umzugehen.

Weit. Herz.Ich.

Zielgruppe: Jugendgruppen, Konfigruppen, Mitarbeiterkreise ab zwei Personen
Gruppengröße:
Vorbereitungszeit: gering. Aus den vorgestellten Ideen die passen

den aussuchen, evtl. Material besorgen
Dauer: variabel
Besondere
Hinweise: Es handelt sich um einen Ideenpool.

Das 3-Wochen-Experiment für mehr Gerechtigkeit

Das Thema „Gerechtigkeit und was wir dazu beitragen können“ erscheint uns manchmal überwältigend groß, zu kompliziert oder zu weit weg. Dieses kleine 3-Wochen-Experiment mit einfach umzusetzenden Impulsen will die Freude und Leidenschaft wecken für einen gerechteren Lebensstil. Hier stelle ich euch ein paar Ideen vor und hoffe, dass sie euch und eure Jugendlichen inspirieren. Entwickelt doch aus der einen oder anderen Idee eine neue gute Gewohnheit



für euch selber und mit eurer Gruppe. Natürlich können die Ideen auch unabhängig voneinander einzeln eingesetzt werden.

Erste Woche

Weit.Herz.ICH – ICH und mein Verhalten in der Welt

Positive Veränderung fängt immer bei dem Einzelnen an. Deswegen nutzt diese Woche, um mit euren Jugendlichen achtsam zu werden für euch persönlich, euer Verhalten, eure Haltungen und eure Umgebung.



1. Den Alltag beobachten

a) Dich selber beobachten

Mach den Selbsttest: Wie weit herzt.ich bist du selber? Beobachte dich selbst im Alltag. Wie tragt ihr möglicherweise selbst zu Ungerechtigkeiten bei? Und redet miteinander drüber.

Beispiel:

- Drängelst du dich beim Einsteigen in die Stadtbahn auch vor? Oder nimmst du Rücksicht auf die Menschen um dich herum, auch wenn diese es nicht tun?
- Regst du dich auf, wenn du selbst „Opfer“ von Ungerechtigkeit wirst? Wie gehst du damit um?

b) Deine Welt beobachten

Verabrede dich in dieser Woche mit Jugendlichen in eurem Ort und lauft eine Stunde mit offenen Augen und Herzen durch die Innenstadt bzw. an die wichtigen Locations in eurem Ort: Die Treffpunkte der Jugendlichen, Fußgängerzone, Schulen, Spielplätze, Parkanlagen, Gemeindehäuser ...

Was nehmt ihr an Ungerechtigkeit im Alltag wahr? Wo sind Orte, an denen es besonders ungerecht zugeht?

Tauscht euch nach dem Spaziergang über eure Beobachtungen aus:

- Was haben die Beobachtungen in euch ausgelöst?
- Wie könnt ihr als CVJM, Konfigruppe, Mädchenkreis oder auch als Einzelne zu mehr Gerechtigkeit in eurer Lebenswelt, in eurem Ort beitragen?

2. Zufällige Zeichen der Freundlichkeit setzen

Wie wäre es, eure Umgebung in dieser Woche mit zufälligen Zeichen der Freundlichkeit zu überraschen? Hier ein paar Ideen für euch und eure Jugendlichen:

- Du stehst gerade an der Kasse. Lass doch einfach mal die Person hinter dir nach vorne - ohne vorher zu schauen, wie groß deren Einkauf ist.
- Bezahle im Café das Getränk für einen Menschen, den du nicht kennst und



verrate es nicht. Du bekommst eben nicht direkt ein „Danke“ dafür. Machst du es trotzdem?

- Gib dem Kellner heute mal ein richtig großzügiges Trinkgeld und bedanke dich für seinen Dienst.
- Sag deiner Mutter/deinem Vater einmal Danke für das, was sie dir Gutes getan haben. Oder schreib ihnen eine kleine Notiz.
- Sag deinen Lehrern einfach mal Danke und was du an ihnen besonders schätzt.
- Räum dein Zimmer auf, OHNE dass deine Mutter dich dazu auffordern muss.
- Räum die Spülmaschine oder die Küche auf, bring den Müll oder die Glasflaschen zum Container ... OHNE Aufforderung.
- Umarme jemanden, dem das gut tun würde - natürlich nur, wenn derjenige auch von dir umarmt werden will ;-).
- Biete jemandem deinen Sitzplatz in der vollen Stadtbahn / S-Bahn / Bus an.
- Überlegt euch gemeinsam weitere „Zeichen der Freundlichkeit“ und setzt sie in die Tat um.

TIPP: Auf der englischsprachigen Internetseite „Random acts of kindness“ findet ihr ganz viele gute Ideen für „Zufällige Zeichen der Freundlichkeit“ www.randomactsofkindness.org

Zweite Woche

Weit.HERZ.Ich – Wir und unsere Gemeinschaft

In dieser Woche geht es um euer HERZ – eure Gemeinschaft im CVJM, Mädchenkreis, Mitarbeiterkreis, Jugendkreis, Jungenschaft, Trainee-gruppe oder Konfigruppe.

Fragen: Wie herzlich geht ihr miteinander um? Wie achtsam seid ihr für die Bedürfnisse der anderen in eurer Gemeinschaft? Herrscht bei euch eher das Motto: „Wenn alle an sich selber denken, ist doch an alle gedacht.“?





1. Herzliche Gemeinschaft

- Achtet auf eure Worte. Wie redet ihr miteinander und übereinander? Wie redet ihr euch gegenseitig an? Wie wertschätzend sind eure Worte und Kommentare.
- Lobt ihr euch gegenseitig? Oder heißt es bei euch auch „nicht geschimpft, ist genug gelobt“...
- Wie wäre es, wenn die Jungen mal den Mädchen sagen, was sie an ihnen schätzen und die Mädchen den Jungen – ganz ohne blöde Kommentare, versteht sich.
- Macht eine WertschätZRunde im Mitarbeiterkreis. Jeder Mitarbeitende sagt seinem rechten Nachbarn, was er an ihm schätzt.
- Könnt ihr euch gut für gemachte Fehler entschuldigen?
- Seid diese Woche mal pünktlich zu allen Treffen / Gruppenstunden – denn Zeit ist total wertvoll und jeder Zuspätkommende nimmt anderen wertvolle Zeit weg. Das ist ungerecht! PS: Behaltet dieses Verhalten am besten bei! ;-)

Aktionen

- Legt in einer eurer Veranstaltungen (Gruppenstunde, Jugendgottesdienst etc.) einen Stapel Grußkarten / Postkarten (mit Porto versehen) aus und ermutigt die Jugendlichen, einer Person eine wertschätzende und aufmunternde Postkarte zu schreiben.
- Stellt euch mit den Jugendlichen in die Fußgängerzone, auf den Marktplatz, an den Bahnhof und verschenkt Schokoladenherzen oder weiße und gelbe Rosen (rote könnten missverstanden werden).

2. Von Herzen beten

Trefft euch in dieser Woche mit den Jugendlichen für eine Stunde zum Beten.

Beginnt mit einer Lobpreiszeit, in der ihr Lobpreislieder singt, die das Thema „Gerechtigkeit“ aufgreifen. Liedvorschläge findet ihr auf der Seite 17.

Nehmt dann z. B. das Zeitungsgebet aus der Kampagne „Hörst-du-mich“ und betet für die Anliegen der Welt.

TIPP: Hier findet ihr das Zeitungsgebet: <http://hoerst-du-mich.de/zeitungsgebet>. Unter www.hoerst-du-mich.de findet ihr weitere kreative Gebetsformen.



Dritte Woche

WEIT.Herz.Ich. – Wir und unsere Umwelt / Lebenswelt

In dieser Woche steht die WEITE im Mittelpunkt.

Fragen: Wie weit ist euer Herz, eure Meinung, euer Blick, euer Handeln in und für eure Welt?



1. Aktion: „Ein Sack WEIT.HERZ.ICH.KEIT“

Füllt mehrere kleine Stoffsäckchen mit jeweils 10 Euro. Dazu kommt ein Zettel mit folgendem Hinweis:

„Dies ist ein Sack WEIT.HERZ.ICH.KEIT! Wenn du gerade selber Geld brauchst, nimm dir etwas raus. Wenn du Geld geben willst, tu etwas rein. Und dann gib diesen Sack an eine andere Person weiter.“

Diese Säckchen werden bei einer Veranstaltung (Gruppenstunde, Jugendgottesdienst) mit entsprechender Erklärung und Hinweis zum Thema / Landestreffen verteilt. Der Weg der Säckchen wird dann nicht weiter verfolgt.

Reflexion: Tauscht euch aber mit den Jugendlichen über eure Erfahrungen mit der Aktion aus. Wie leicht oder schwer ist es gefallen, Geld zu nehmen ohne Gegenleistung oder auch Geld zu verschenken ohne zu wissen, was damit passiert?

2. Botschafter der Weitherzigkeit

Werdet als Gruppe Botschafter der Weitherzigkeit für die Menschen in eurer Nachbarschaft, im Seniorenheim, im Mutter-Kind-Haus, im Flüchtlingsheim ...

- Backt Kuchen und verschenkt sie.
- Schnappt euch eine Gitarre und geht mit einer kleinen Gruppe einen Nachmittag ins Seniorenheim und singt Frühlingslieder (alte Volkslieder) mit den Senioren.
- Verschenkt kleine Grüße in eurer Nachbarschaft.



- Helft tatkräftig beim Frühlingssputz: Autowäsche, Fensterputzen, Gartenarbeit, Keller ausmisten ... Alles kostenlos! Auch keine Spende für eure Gruppe / Verein! Macht es wirklich ohne „Gegenleistung“.

3. WhatsApp – Bibelvers

- Schreibt in dieser Woche jeden Tag einen Bibelvers zum Thema als Gedankenanstoß in eure WhatsApp-Gruppen.
- Lest in eurer Gruppenstunde einen Bibeltext gemeinsam und tauscht euch darüber aus, wie dieser konkret in eure Situation spricht.

Mögliche Bibeltexte:

Altes Testament: Micha 6,8 / Amos 5,(21–)24 / Jesaja 1,17 / Jesaja 58,6–12

Neues Testament: Matthäus 5,7 / Matthäus 6,33 / Lukas 6,36 / Lukas 10,25–37 / Johannes 13,34–35 / Römer 15,7 / Hebräer 13,2

Auswertung und Reflexion des kleinen 3-Wochen-Experiments

Wichtig ist, dass ihr euch auch Zeit für eine „Auswertung“ und Reflexion des Experiments nehmt. Unterhaltet euch mit den Jugendlichen über die letzten drei Wochen und über die Aktionen. Was hat sich dadurch bei euch verändert? Was nicht? Wie schwer oder leicht ist es euch gefallen, achtsamer zu werden? Welche konkrete gute Haltung und Eigenschaft wollt ihr zur Gewohnheit werden lassen?



Liederliste

Hier findet ihr eine Liste von Liedern, die zum Thema Gerechtigkeit und Weiterzigkeit passen:

DL=Das Liederbuch, FJ=Feiert Jesus, LL= Lebenslieder, LL+= Lebenslieder plus, ILWJ= In love with Jesus



- Aber sicher (DL, 204)
- Auf dem Weg der Gerechtigkeit (DL, 207)
- Brich mit dem Hungrigen dein Brot (Lieder zwischen Himmel und Erde, 301)
- Gott gab uns Atem (DL, 212)
- Gut, dass wir einander haben (LL+, 128)
- History maker (FJ4, 84)
- Hosanna (DL, 215)
- How long (ILWJ2, 208)
- In der Stille angekommen / Beten (FJ2, 189)
- Lasst uns den Weg der Gerechtigkeit (Lieder zwischen Himmel und Erde, 282)
- Diese Stadt (DL, 199)
- Gerecht leben (FJ4, 93)
- Gerechter Gott / God of Justice (DL, 200)
- God of the city / Gott unsrer Städte (FJ4, 73)
- Meeting, Learning, Sharing (DL, 206)
- Nehmt einander an (LL, 159)
- Sonne der Gerechtigkeit (LL, 81)
- Unfriede herrscht auf der Erde (Lieder zwischen Himmel und Erde, 277)
- Weiter als mein Auge reicht (CD: Guido Baltes, Himmel.Erde.Welt.)

TIPP: Eine CD, die super zum Thema passt: Guido Baltes, Himmel. Erde. Welt. Anbetung, die in Bewegung setzt. Hier könnt ihr in die Lieder Reinhören: http://www.gerth.de/index.php?vp_id=googl-search&id=details&sku=5597086

Weitere Ideen zum Thema findet ihr auch bei der Micha-Initiative: www.micha-initiative.de

Ilse-Dore Seidel, CVJM Landesreferentin, Stuttgart,

ist total dankbar für unseren weitherzigen Gott und möchte Jugendliche zu einem weitherzigen Leben inspirieren.

EMMAUS SPORT

Zielgruppe: Sportlerinnen und Sportler, Menschen, die Lust auf Bewegung haben, ab 12 Jahren

Gruppengröße: mindestens vier Personen

Vorbereitungszeit: zwischen 30 und 75 Minuten

Dauer: zwischen 10 und 45 Minuten
Besondere

Hinweise: Wirklich nur Sport? Nein, EMMAUS SPORT bietet viele Impulse und Ideen, auch für andere Bereiche der Jugendarbeit – also nicht nur für Sport-Mitarbeiter ein Muss.

Dein Leben in Bewegung

Glauben leben kann eine Herausforderung sein – im Sport, aber auch in der Jugendarbeit im Allgemeinen. Mit den 40 kurzen Gedanken und Andachten von EMMAUS SPORT bekommen Gruppenleiter nun Material in Form eines Kartensets an die Hand, damit das Reden über Gott auf natürliche Weise gelingen kann. Echte Lebensfragen stehen dabei genauso im Mittelpunkt wie die Erfahrungswelt des Sports. Hier stellen wir euch exemplarisch eine Einheit vor.



HINWEIS: EMMAUS SPORT erscheint im April 2015

Die Impulse unterteilen sich in vier verschiedene Kategorien:

- **Übungen erleben:** Die Einheiten leiten sich aus einer Trainingsübung ab.
- **Spielsituationen aufgreifen:** Die Einheiten beziehen sich auf echte Spielsituationen.
- **Orte besuchen:** Die Einheiten haben ihren Ausgangspunkt an konkreten Orten.
- **Geschichten erzählen:** Die Einheiten entstehen aus der Erzählung einer biblischen Geschichte.

EMMAUS SPORT funktioniert nicht nur in der Sporthalle oder auf dem Sportplatz, sondern bietet viele Impulse und Inspirationen für die Jugendarbeit und alle Bereiche, in denen Bewegung vorkommt oder eine gute Idee sein könnte.



Ein paar Hinweise vorweg

Die Methode und das Gespräch in der Gruppe

In der Kategorie A „Übungen erleben“ findest du Einheiten zu ganz unterschiedlichen sportlichen Übungen. Du baust sie an einer passenden Stelle in deine Sporteinheit ein, stellst deinen Jugendlichen anschließend die Frage der jeweiligen Einheit und lässt sie einige Augenblicke darüber nachdenken. Die Frage wird euch (bewusst oder unterbewusst) begleiten, auch wenn das Training ganz normal weitergeht. Am besten lädst du die Teilnehmenden schon jetzt zum anschließenden Gespräch ein. Nach Abschluss der Sporteinheit könnt ihr euch zusammensetzen und über die Frage ins Gespräch kommen – und gemeinsam nach Antworten suchen. Die Abschnitte in der Einheit, die von den Mitarbeitenden direkt an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gerichtet werden, haben wir farblich hervorgehoben.

Die Sporteinheit ist zu Ende – und jetzt?

Ihr könnt entweder direkt in der Halle, Kabine bzw. auf dem Sportplatz bleiben oder ihr geht zu einem Ort in der Nähe, der eine geschützte und konzentrierte Gesprächsatmosphäre bietet (Gemeindehaus, Café, Kneipe o. Ä.).

Damit sich ein ehrliches, tiefgehendes Gespräch entwickelt, kann es hilfreich sein, vorher als Gruppe bestimmte Punkte zu klären: dazu gehören Vertraulichkeit und die Selbstverantwortung dafür, was ich sagen möchte und was nicht. Du kannst die Jugendlichen von ihren Eindrücken, Erfahrungen und Gedanken zur Frage erzählen lassen. Manchmal ist nicht planbar, wohin sich das Gespräch am Ende bewegt. Das ist völlig in Ordnung. Alle Teilnehmenden haben unterschiedliche Erfahrungen und Anliegen auf dem Herzen. Die Impulse auf der jeweiligen Karte zur Einheit sollen dir im Gespräch helfen. Wenn du merkst, dass gerade ganz andere persönliche Themen wichtig sind, dann lasse dich darauf ein.

Die Einheit: Was hilft dir, aufrecht zu gehen?

Die Vorbereitung

Lies dir Lukas 13,10–13 durch. Überlege dir eine Strecke, die die Jugendlichen laufen sollen.

BIBELTEXT:
Lukas 13,10–13

Die Übung

Während des Trainings lässt du einen Kreis bilden. Alle beugen die Knie und lassen den Oberkörper nach vorne fallen. Arme und Schultern werden locker nach unten hängen gelassen, sodass die Hände den Boden berühren. In dieser affenähnlichen Haltung laufen sie ca. 30 Sekunden eine von dir festgelegte Strecke.

**MATERIAL 1:**Tennisball oder
Softball, Tore**Alternative: „Schlappenhockey“**

Dafür braucht ihr nur die eigenen Schuhe als Hockeyschläger, einen Tennisball oder kleinen Softball und die Tore, die gerade da sind (oder zwei Teile eines Turnkastens). (>> Material 1)

Nach der Übung bildet ihr einen Kreis, bleibt aber in der gebeugten Haltung stehen.

Du sagst: Wenn ich euch berühre, dürft ihr euch wieder aufrichten.

Du liest Lukas 13,10–13 vor oder erzählst die Geschichte nach:

Jesus lehrte an einem Sabbat in einer Synagoge. Unter den Zuhörern war eine Frau, die seit achtzehn Jahren unter einem bösen Geist zu leiden hatte, der sie mit einer Krankheit plagte. Sie war verkrümmt und völlig unfähig, sich aufzurichten. Jesus bemerkte sie und rief sie zu sich. „Liebe Frau“, sagte er, „du bist frei von deinem Leiden!“, und er legte ihr die Hände auf. Im selben Augenblick konnte sie sich wieder aufrichten, und sie fing an, Gott zu preisen. (NGÜ)

Jetzt berührst du nacheinander jeden Sportler am Rücken.

Die Frage

Die Frau kann sich endlich wieder aufrichten. Ein Leben lang musste sie so krumm laufen wie ihr eben. Ihr durftet euch auch endlich wieder aufrichten. Manchmal schleppen wir uns geknickt durchs Leben, weil etwas schiefgegangen ist, weil wir enttäuscht wurden.

Was hilft dir in deinem Leben, aufrecht zu gehen?

Denke in der Stille darüber nach: Was hilft dir in deinem Leben, aufrecht zu gehen?

Lass der Gruppe einige Sekunden Zeit, nachzudenken. Lade zum Gespräch nach dem Sport ein.

Das Gruppengespräch

Lass die Teilnehmenden erzählen, wie sie die Übung empfunden haben. Das ist ein offener Gesprächseinstieg, bei dem sich jeder beteiligen kann, ohne zu viel von sich preisgeben zu müssen.



Weitere Fragen:

- Wann warst du das letzte Mal so niedergeschlagen wie bei dieser Übung?
- Was machst du, wenn dich etwas zu Boden drückt und du niedergeschlagen bist?
- Wie schaffst du es, wieder aufrecht zu gehen?
- Was hilft dir in deinem Leben, konstant aufrecht zu gehen?

Der Abschluss

Erzähle zum Abschluss, was dir hilft, wenn du niedergeschlagen bist. Etwa indem du berichtest, dass dir das Gebet eine Hilfe ist und es dich von der Last befreit. Lies zum Abschluss den Psalm 121 (z. B. aus der NGÜ). Mach die Teilnehmenden darauf aufmerksam, dass diese Verse auch für sie gelten.

BIBELTEXT:
Psalm 121

Schließe mit Vers 8 als Segenswort:

„Der Herr behütet dich, wenn du gehst und wenn du kommst – jetzt und für alle Zeit.“



Johannes Eckstein, Projektreferent für Sport im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg, Stuttgart,

begeistert sich für fast alle Ballsportarten und geht am liebsten Klettern.

Kindergeburtstag oder Kirchenfest

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 10–25 Teilnehmende
Vorbereitungszeit: ca. 30 Minuten
(ohne Einkaufszeit)
Dauer: 90 Minuten

Besondere Hinweise: Der Abend kann auch gut als Einladeaktion genutzt werden, um neue Teilnehmende in die Gruppe hineinschnuppern zu lassen.

Altbekannte Geburtstagsspiele für ein nicht alt gewordenes Geburtstagskind

Beschert uns Pfingsten einfach nur einen schulfreien Tag? Oder steckt doch noch mehr dahinter? Mit diesem fröhlichen Spielabend mit mehreren typischen Kindergeburtstagsspielen, könnt ihr den Jugendlichen die Bedeutung von Pfingsten spielerisch nahe bringen und mit ihnen das Geburtstagsfest der Kirche fröhlich feiern! Möglich



wäre auch, diesen Abend als Einladungsaktion für neue Teilnehmer zu nutzen. Dann können zusammen mit den Jugendlichen die Einladungskarten gebastelt werden, und jeder darf „zwei neue Jugendliche“ zu dem Abend einladen und mitbringen.

Im Vorfeld

Die Mitarbeitenden verteilen in der vorherigen Gruppenstunde oder auch als Briefkasten-Überraschung Einladungskarten zum „Kindergeburtstag“. Diese können im Schreibwarenhandel oder Spielwarenladen gekauft oder auch mit typischen Kindergeburtstagsmotiven wie Luftballons, bunten Torten o. Ä. selbst gebastelt werden. Weitere Vorbereitungen für den Abend sind den jeweiligen Beschreibungen zu entnehmen.



Atmosphäre

Die Grundatmosphäre bei dieser Gruppenstunde kann durch eine gute Deko und passende Extras positiv beeinflusst werden. So lohnt es sich, den Raum wie für einen Kindergeburtstag zu schmücken, den Tisch mit Kindergeburtstagservietten und -geschirr zu decken und im Hintergrund fröhliche Musik abspielen zu lassen (geeignet sind zum Beispiel Lieder von Rolf Zuckowski und diverse „Kinderschlager“ wie Pippi Langstrumpf, Biene Maja, Schnappi usw.). (>> Material 1)

Tipp: Dieser Abend ist absolut dafür geeignet, viele Schnappschüsse zu machen, die später verschenkt oder auf einer Bilderwand veröffentlicht werden können. Also Fotoapparat nicht vergessen.

Begrüßungsaktion

Zur Begrüßung wird jeder Teilnehmende herzlich an der Tür willkommen geheißen und bekommt eine kleine Geburtstagströte (Spielwarenladen) – und eventuell auch einen Geburtstagshut. Um die Stimmung zu lockern und die Zeit zu überbrücken, bis alle da sind, können in typischen Kindergeburtstags-Einweg-Bechern auch Softgetränke, Kinderbowle oder alkoholfreie Cocktails serviert werden. Außerdem werden die Teilnehmenden motiviert, die Tröten immer wieder einzusetzen. (>> Material 2)

Typische Kindergeburtstagsspiele

Luftballontanz

Spielvorbereitung: Luftballons aufblasen und eine ca. 50–60 cm lange Schnur daran befestigen. (>> Material 3)

Jeder Teilnehmende bekommt eine Schnur um den rechten Fuß gebunden, an deren anderem Ende ein aufgeblasener Luftballon befestigt ist. Sobald eine lebhaftere Musik ertönt, tanzen alle durch den Raum und versuchen, ihren eigenen Luftballon zu schützen und andere Luftballons zu zertreten. Wem der Luftballon zertreten wird, scheidet aus. Sieger ist derjenige, der bis zum Schluss noch seinen Luftballon am Fuß trägt, er erhält eine kleine Süßigkeit.

MATERIAL 1:

Geburtstagsdekoration wie Luftballons, Girlanden, Wimpelketten, Servietten, Einweggeschirr mit Kindermotiven, Kindermusik, Fotoapparat

MATERIAL 2:

Geburtstagströten, evtl. Geburtstags-hütchen, Getränke

MATERIAL 3:

Luftballons mit Schnur, Schere, Musik, kleine Süßigkeit

**MATERIAL 4:**

Gitarre, Liedtexte,
Bonbons

Geburtstagslied

Eine Geburtstagsfeier ohne Lied geht gar nicht. Deshalb wird die Gruppe in zwei Untergruppen geteilt und soll nacheinander das bekannte Geburtstagslied von Rolf Zuckowski „Heute kann es regnen, stürmen oder schneien / Wie schön, dass du geboren bist“ singen. Die Gruppe, die es lauter und zugleich schöner vorgetragen hat, bekommt eine Runde Bonbons. (>> Material 4)

MATERIAL 5:

Augenbinde,
Kochtopf, Holz-
kochlöffel, kleine
Süßigkeiten

Topf schlagen

Ein Teilnehmender wird vor die Tür geführt und die Augen verbunden. In der Zwischenzeit wird irgendwo im Raum ein auf den Kopf gedrehter Kochtopf aufgestellt und unter ihm eine kleine Süßigkeit verstaut. Der Teilnehmende vor der Tür wird hereingeführt und mehrmals um die eigene Achse gedreht, damit er die Orientierung verliert. Dann geht er auf allen Vieren und bekommt einen Holzkochlöffel in die Hand. Nun bewegt er sich krabbelnd vorwärts und schlägt immer mit dem Kochlöffel auf den Boden, auf der Suche nach dem Kochtopf. Die anderen dürfen mit „eiskalt / kalt / warm / heiß / ganz heiß“ Tipps zur Kochtopfentfernung geben. Ertönt das dumpfe Klingen des Kochlöffels auf dem Kochtopf, darf der Suchende die Augenbinde abnehmen, den nächsten Suchenden bestimmen und die Süßigkeit behalten. (>> Material 5)

Tip: Man kann auch bei jedem Teilnehmenden die Zeit stoppen, die für die Suche gebraucht wird und am Ende den Gesamtsieger ermitteln.

MATERIAL 6:

lange Schnüre,
Schere, Mini-
Salzbrezeln, evtl.
als Gewinn kleine
Süßigkeiten

Brezel schnappen

Spielvorbereitung: Immer zehn kleine Mini-Salzbrezeln auf einer langen Schnur auffädeln. Die Anzahl der Brezelschnüre orientiert sich an der Anzahl der Teilnehmenden. (>> Material 6)
Die Brezelschnur wird entweder aufgehängt oder die beiden Enden von zwei Freiwilligen gehalten. Die Schnur sollte sich etwa in Nasen- bis Augenhöhe der Teilnehmenden befinden. Die Brezeln werden nun so angeordnet, dass nicht alle Brezeln in der Kuhle der Schnur durch- und aufeinanderhängen, sondern dass die Schnur straff gespannt ist und die Brezeln mit einem gewissen Abstand voneinander getrennt sind. Auf den



Startpfeiff hin muss der Spieler nun immer wieder hochhüpfen und versuchen, die Brezeln mit dem Mund zu schnappen, abzubeißen und zu essen. Die Hände dürfen dabei nicht zu Hilfe genommen werden und es sollte möglichst wenig auf den Boden fallen. Am witzigsten ist es, wenn immer zwei oder drei Jugendliche parallel zueinander antreten und geschaut wird, wer der schnellste Brezelschnapper ist. Möglich ist auch, die Zeit zu stoppen und alle Brezelesser am Ende zu vergleichen.

Schokokusswettessen

Alle setzen sich an eine lange Tafel, vor jedem steht ein Teller mit einem Schokokuss. Die Hände werden auf dem Rücken verschränkt und nach dem Startschuss versucht jeder, so schnell wie möglich den gesamten Schokokuss vom Teller zu essen, ohne die Hände zu Hilfe zu nehmen. Wer zuerst den ganzen Schokokuss leergegessen hat ist Sieger. (Super Fotomotive!) (>> Material 7)



MATERIAL 7:

Teller, Schokoküsse

Murmelschätzen

Spielvorbereitung: Im Vorfeld 50 Murmeln in eine Glasvase abfüllen.

Die Glasvase mit den Murmeln wird gezeigt. Jeder darf auf einem Zettel seinen Namen und seine Schätzung aufschreiben, wie viele Murmeln sich in dieser Vase befinden. Die Auflösung „50“ wird bekanntgegeben und derjenige, der am nächsten dran ist, bekommt wieder eine kleine Süßigkeit. (>> Material 8)

MATERIAL 8:

Glasvase, 50 Murmeln, Zettel, Stifte

Schokolade auspacken

Spielvorbereitung: Eine Tafel Schokolade mit einem zusammengelegten Zeitungsbogen einpacken, mit Paketschnur zubinden, evtl. mit Klebeband sichern. Dann die nächste Schicht Zeitungspapier, usw. Das Zeitungspäckchen sollte mindestens 5–6 Schichten haben. (>> Material 9)

**MATERIAL 9:**

eine Tafel Schokolade, Zeitungspapier, Pakeschnur, Klebeband, Messer und Gabel, Wollmütze, Handschuhe, Schal, Sonnenbrille, Würfel

Alle Spieler sitzen um einen Tisch, in der Mitte liegen das Zeitungspapier, Schokolade, Messer und Gabel, Wollmütze, Handschuhe, Schal und Sonnenbrille. Nun wird reihum gewürfelt. Sobald jemand eine 6 würfelt, darf dieser ans Auspacken gehen: Zuerst Handschuhe, Mütze und Schal anziehen und die Sonnenbrille aufsetzen. Dann Messer und Gabel zur Hand nehmen und beginnen, das Zeitungspäckchen und die Schnüre aufzuschneiden, um zur Schokolade zu gelangen. Ist man bei der Schokolade angekommen, darf ein Stück abgeschnitten und gegessen werden. In der Zwischenzeit allerdings kreist der Würfel weiter reihum, und sobald ein anderer Spieler eine 6 hat, muss

der "Schokoladenauspacker" aufhören zu schneiden, seine Verkleidung ausziehen, die der nächste so schnell wie möglich anzieht.

Tipp: Bei größeren Gruppen bietet es sich an, in mehreren Kleingruppen an separaten Tischen zu spielen. Achtung: dann wird nicht nur die Schokolade, sondern auch die restliche Ausrüstung mehrfach benötigt.

Feuer-Wasser-Erde-Luft – Version 1

Musik wird abgespielt, zu der sich alle frei durch den Raum bewegen. Sobald die Musik gestoppt wird, ruft der Mitarbeitende verschiedene Kommandos: „Feuer“, „Wasser“, „Erde“, „Luft“.

- Feuer = alle rennen sofort zu einem brennbaren Gegenstand und berühren diesen.
- Wasser = Der Boden darf nicht mehr berührt werden, man muss irgendwo hochsteigen (Achtung, da wird auch vor schön dekorierten Tischen nicht Halt gemacht!).
- Erde = so schnell wie möglich in die Hocke gehen und den Fußboden berühren.
- Luft = eine Wand berühren, weil selbst Wände die Luft nicht einschließen können.

Der letzte, der sich den entsprechenden Zufluchtsplatz sichert, wird als langsamster Spieler ausgerufen – bei harten Regeln scheidet er hiermit dann auch aus, bei softeren Regeln bekommt man immer wieder eine neue Chance, nicht zu den Verlierern zu gehören. Sobald die Musik wieder einsetzt, bewegen sich alle erneut durch den Raum bis zum nächsten Musikstopp.



Impuls

Das Spiel "Feuer-Wasser-Erde-Luft" ist ein sehr altes Spiel, das viele sicher noch aus Grundschulzeiten kennen. Eben wurde es gespielt, wahrscheinlich mit so viel Spaß und Feuereifer wie auch die anderen typischen Kindergeburtstags-spiele. Diese vier Elemente sind eigentlich sehr unterschiedlich und passen nicht zusammen. Nicht umsonst sagt man manchmal „die beiden sind wie Feuer und Wasser“. Entweder das Feuer ist so stark, dass das Wasser verdunstet, oder es hat so viel Wasser, dass das Feuer gelöscht wird. Beides sind gewaltige Elemente. Auch Erde und Luft sind besonders – Erde ist materiell, man kann sie anfassen und spüren – Luft ist grenzenlos, nicht zu fassen, nicht richtig sichtbar.

Schon die Naturphilosophen Griechenlands, vor allem aber die großen Philosophen Platon und Aristoteles haben ihre Aufmerksamkeit den vier Elementen gewidmet. Sie haben in Feuer, Wasser, Erde und Luft die Grundbestandteile allen Seins erkannt. Sie haben sie ganz klar voneinander unterschieden und auch Göttern zugeordnet, weil sie dachten, dass dies vier zentrale Mächte sind. Aristoteles hat den vier Elementen, die er als veränderlich einordnete, dann noch ein weiteres fünftes gegenübergestellt: den himmlischen Äther jenseits des Mondes, unwandelbar und zeitlos.

Der christliche Glaube hat viel Nähe zur griechischen Philosophie, jedoch hat er diese Lehre von den vier Elementen nie zu einem zentralen Bestandteil seiner Schöpfungslehre gemacht – auch wenn Augustinus, der Kirchenlehrer der Antike, und andere die Theorien zu den vier Elementen kannten.

Vielleicht liegt die Distanz zu dieser Lehre in dem begründet, was wir heute gemacht haben: wir haben Geburtstag gefeiert. Und nicht nur irgendeinen Geburtstag, sondern eigentlich den Geburtstag, der diese vier Elemente nicht trennt, sondern zusammenbringt: den Geburtstag der Kirche. Pfingsten! Gottes Geist trennt die Elemente nicht, er führt sie zusammen.

Lies Apostelgeschichte 2,1–11 vor.

Tipp: Vorher den Text einmal üben, da die Namen der Regionen nicht einfach zu lesen sind.

Vom Himmel her kam ein Brausen – die Luft, und zugleich sieht man etwas wie züngelndes Feuer über den Köpfen der Menschen. So kommt der heilige Geist auf die Erde, zu den Menschen, die Gott geschaffen hat. Und er wird den Menschen weitergegeben im Wasser der Taufe. Pfingsten ist ein Fest der Elemente,

**BIBELTEXT:**Apostelgeschichte
2,1–11

und nicht in ihrer großen Unterschiedlichkeit, sondern in ihrer Einheit in der Schöpfung.

Bis zu diesem Zeitpunkt war die gute Nachricht von Jesus, von seinem Handeln und Wirken auf der Erde, von seinen Erklärungen und Gleichnissen, von seinem Tod und seiner Auferstehung, örtlich sehr eingegrenzt. Wenn man es global betrachtet, hat nur ein winzig kleiner Teil der Menschheit überhaupt von ihm Notiz genommen. Und weltweit betrachtet war es auch nur ein winzig

kleiner Fleck, an dem er sich aufgehalten hat. Doch nun, an Pfingsten, ändert sich das. Gott möchte nicht nur für sein Volk Israel der väterliche Gott sein, dessen Name „Ich bin für dich da“ ist. Er verleiht den Menschen seinen Heiligen Geist, damit sie begreifen und verstehen, damit sie sprühen und Feuer fangen, damit sie motiviert sind, anderen von der frohen Botschaft weiterzuerzählen. Und dieser heilige Geist befähigt sie nicht nur rhetorisch, sondern schenkt auch die Gabe, in allen möglichen Sprachen zu reden, damit die Botschaft weltweit zu allen Völkern gelangt – so wie Jesus es in Matthäus 28,19 als Auftrag gegeben hat: Geht in alle Welt und erzählt von mir, lebt es ihnen vor, tauft die Menschen, damit auch sie den heiligen Geist bekommen. Dadurch wurde Pfingsten zu einem wichtigen Fest, das oft nicht den Stellenwert bekommt, den es verdient hätte. Das war der Geburtstag der christlichen Kirche, die sich weltweit verbreitet hat.



Der Name „Pfingsten“ hängt auch mit einem weiteren Spiel von vorhin zusammen – mit dem Murnelschätzen. Denn Pfingsten heißt im Altgriechischen „fünzigster Tag“. Seit dem Ostersonntag der Auferstehung sind 49 Tage vergangen, und nun, am fünfzigsten Tag, sendet Gott, nach seinem Sohn, jetzt seinen Heiligen Geist zu dem Menschen. Zum Geburtstag der Kirche. Was für ein Fest muss das damals gewesen sein!

Heute haben wir auch Geburtstag gefeiert. Eher einen Kindergeburtstag – das passt vielleicht nicht ganz für die Kirche, da die schon ganz schön in die Jahre gekommen ist. Rund 2000 Jahre alt. Sollte man da vielleicht eher einen Grufti-Geburtstag feiern? Aber es liegt an uns, dass diese Kirche jung bleibt. Nicht



nur durch Kindergeburtstagsspiele – vor allem durch unseren Einsatz, unsere Meinungsäußerungen, unser Mitwirken bei verschiedensten Möglichkeiten, können wir diese Kirche weiterhin jung erhalten. Denn die Botschaft ist keine Grufti-Botschaft, sie ist nicht veraltet und wird es nie sein. Auch heute ist es noch genauso aktuell wie damals, dass Gott Mensch geworden ist, dass er uns unendlich liebt, und dass wir dies weitergeben sollen. Dabei helfen uns das Brausen und das Feuer des Heiligen Geistes, der auch nicht in die Jahre gekommen ist, sondern uns immer wieder neuen Schwung schenkt.

Pfingsten – Kindergeburtstag oder Kirchenfest? Beides. Der Geburtstag einer Kirche, die mit dem Kind in der Krippe begann und mit dem Tod von Jesus nicht zu Ende war. Der Geburtstag einer Kirche, die die Auferstehung von Jesus an Ostern feiert, und die an Pfingsten, dem fünfzigsten Tag, feiert, wie der heilige Geist uns offene Ohren und Herzen schenkt, und uns Feuer für unser Leben als Christen hier auf der Erde gibt.

Pfingsten ist also ein Geburtstagsfest, bei dem wir in den Himmel schauen und uns daran freuen dürfen, dass Gott nicht fernab im Himmel geblieben ist, sondern auf unsere Erde kam.

Pfingsten ist ein Fest, bei dem wir nicht als Einzelner dastehen, sondern in der Gemeinschaft der Christen – hier in dieser Gruppe, aber auch in der Gemeinschaft der Christen an unserem Ort, in unserem Land und weltweit.

Pfingsten ist das Fest, an dem man feiert, dass wir alle wie ein gemeinsamer Leib / gemeinsamer Körper sind, obwohl jeder einzelne doch so unterschiedlich ist. Aber genau das macht es ja aus, wie bei einem Körper jedes Körperteil und jedes Organ seine wichtige Funktion fürs Ganze hat (1. Kor. 12,12 ff.).

Deshalb soll nun noch einmal Feuer-Erde-Wasser-Luft gespielt werden, aber mit neuen Komponenten.

Feuer-Wasser-Erde-Luft Version 2

Gleiches Prinzip wie Version 1, aber mit zusätzlichen „Elementen“, bei denen jedoch kein Mitspielender ausscheiden sollte:

- Himmel = auf den Rücken legen und nach oben schauen
- Gemeinschaft = alle treffen sich im Kreis und halten sich an den Händen

BIBELTEXT:

1. Korinther
12,12 ff.



- Kirche viele Glieder, ein Leib = alle legen sich auf den Boden und versuchen, mit ihren Körpern gemeinsam so schnell wie möglich einen Menschen mit Kopf, Bauch, Armen, Beinen zu formen.

Mit einem dieser verbindenden neuen Elemente am besten dann das Spiel aufhören.

MATERIAL 10:

(ausreichend)
Geburtstagskuchen
mit kleiner Geburts-
tagskerze, Teller ...

Geburtstagskuchen

Trotz der Süßigkeiten zwischendurch darf natürlich auch ein Geburtstagskuchen nicht fehlen. Die Kerze wird entzündet und mit "Happy Birthday" oder "Viel Glück und viel Segen" ein Ständchen für das Geburtstagskind geschmettert, bevor der Kuchen angeschnitten wird. (>> Material 10)

MATERIAL 11:

Geburtstagstüt-
chen (Spielwaren-
laden), Süßigkei-
ten, Kärtchen mit
... (Anregungen
siehe unten)

Geburtstagstütchen

Vorbereitung: Tütchen mit Süßigkeiten füllen und den weiteren Inhalt besorgen / kopieren – Anregungen dazu unten im Text. (>> Material 11)

Bei den meisten Kindergeburtstagen bleibt es nicht nur bei den schönen Spielen, sondern die Kinder bekommen am Ende des Geburtstages als Erinnerung noch etwas geschenkt. In bunt bedruckte Tütchen werden diverse kleine Süßigkeiten gesteckt, und beim Geburtstag der Kirche darf es auch etwas mehr sein – vielleicht das Programm des Jugendkreises, der Hinweis auf den nächsten Jugendgottesdienst, die Verabredung, als Jugendgruppe gemeinsam den nächsten Gemeindegottesdienst zu besuchen, ein Bibelvers zu Pfingsten oder ein Segensvers für die Jugendlichen. Das Überreichen dieses Give-away bildet den Abschluss dieser festlichen Gruppenstunde.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

erinnert sich gerne an ihre eigenen Kindergeburtstage und findet, dass man auch beim Geburtstag der Kirche fröhlich und ausgelassen feiern darf.

Überleben im Neandertal

Zielgruppe: Jungenschaft, Jugendliche
Gruppengröße: Mindestens sechs Teilnehmende (3–5 pro Mannschaft)
Vorbereitung: Gelände suchen, Material und Werkzeug besorgen

Dauer: 120 Min. einschließlich Anfahrt
Besondere Hinweise: Handelt es sich um eine größere Gruppe, evtl. vorher mit dem Förster abklären, ob in dem ausgesuchten Gelände mit Beil und Spaten „gewütet“ werden darf.

Wie man mit Steinzeitmitteln in der Wildnis überlebt

Dieser Gruppenstundenentwurf führt die Jugendlichen zurück in die Steinzeit. Ein spannender Kampf ums Überleben mit einfachsten Mitteln beginnt. Die Teams suchen gemeinsam nach kreativen Lösungen für die gestellten Aufgaben. Wir haben das Spiel mit acht Jungs in zwei Teams gespielt und es kam echt gut an. Nur das Verkleiden hat bei uns nicht geklappt. Wir haben festgestellt, dass die einzelnen Spiele zügig hintereinander gespielt werden müssen, da sonst die Zeit knapp wird. Bedenken muss man je nach Jahreszeit, wann es im Wald dunkel wird. Dieses Geländespiel eignet sich auch für einen Nachmittag auf einem Pfingstlager und auf Freizeiten.



Das Spiel

Für dieses Geländespiel braucht ihr ein Waldstück (Wildnis) an einem kleinen Bach. Je dichter bewachsen das Geländer ist (Unterholz), desto mehr Spaß macht es, da es ja darum geht, zu nutzen, was an Naturmaterial vorhanden ist. Letztlich war das Holz, das wir verbraucht haben schon trocken, bzw. wächst locker in einem Jahr nach, so dass wir der Natur auch keinen Schaden zugefügt haben. Ziel ist es, als Team im Neandertal zu überleben, also die meisten Punkte zu machen. Die Teilnehmenden



werden vorab über das Thema des Geländespiels informiert. Jeder sollte ein Taschenmesser dabei haben und sich als Steinzeitmensch verkleiden. Im Kampf ums Überleben müssen fünf Aufgaben gelöst werden. Es treten mindestens zwei Mannschaften à drei bis fünf Teilnehmende gegeneinander an. (>> Material 1)

MATERIAL 1: Teilnehmende: Taschenmesser, Verkleidung à la Feuersteins
Mitarbeitende: Verkleidung, pro Team ein Klappspaten, pro Team ein Holzbeil / Axt, pro Team zwei Einmachgummis (alternativ: Fahrradschlauch), pro Team ein Meter Schnur, mindestens drei Blechdosen, ein Meterstab, eine Gießkanne mit Aufsatz (Sieb), Erste-Hilfe-Set mit Pflaster, Stoppuhr

Folgende Aufgaben werden nach und nach angekündigt und die Regeln erklärt. Wenn alle Fragen geklärt sind, kann es losgehen.

1. Unterschlupf

Die Teams müssen sich einen Unterschlupf aus Naturmaterial bauen (Äste, Laub ...). Als Werkzeuge stehen ihnen ein Beil und ein Klappspaten und alles was sie selber mitgebracht haben zur Verfügung. **Zeit:** 10 Minuten

Wertung: Jede Gruppe kann max. 10 Punkte bekommen. Zur Wertung muss mindestens einer der Teilnehmenden in den Unterschlupf kriechen. Dann wird eine Gießkanne mit Wasser über dem Unterschlupf ausgeleert. Wie nass wird der Teilnehmende, der drin saß? (Dies wird natürlich vorab nicht verraten!)

2. Mammutfalle

Die Teams sollen eine kreative, möglichst große und tiefe Mammutfalle bauen und müssen diese dann überzeugend präsentieren. Als Werkzeuge stehen jedem Team ein Beil und ein Klappspaten zur Verfügung. **Zeit:** 10 Minuten

Wertung: Jeweils maximal drei Punkte für Kreativität, Größe, Tiefe, Funktion und Präsentation.

3. Brücke

Jedes Team muss eine stabile Brücke über den Bach bauen, die den schwersten Mitarbeitenden tragen kann. Als Werkzeuge stehen ein Beil und ein Klappspaten zur Verfügung. **Zeit:** 10 Minuten

Wertung: Jeweils maximal drei Punkte für Sicherheit, Komfort, Spannweite der Brücke. Für die Wertung läuft der schwerste Mitarbeiter über die Brücke und testet ihre Tragkraft und Sicherheit.



4. Schleuder

Jedes Team hat die Aufgabe, eine Steinschleuder zu bauen. Für diese Aufgabe bekommt jede Gruppe ein Beil, ihre Taschenmesser, zwei Einmachgummis und Schnur (1 Meter).

Zeit: 15 Minuten



Wertung: Zur Wertung dürfen die Teams mit ihrer Steinschleuder aus drei Meter Entfernung auf Dosen schießen, die auf einem Ast aufgebaut werden.

Pro Person: 4 Schüsse / Pro Treffer: 2 Punkte / Pro Dose, die vom Ast geschossen wird: 3 Punkte

5. Staudamm

Jedes Team baut am Bach einen Staudamm. Entscheidend ist bei der Wertung die Stauhöhe. **Zeit:** 5 Minuten, um einen geeigneten Platz am Bach zu suchen. 15 Minuten zum Bau des Staudamms.

Wertung:

An einer, von den Teilnehmenden (!) bestimmten Stelle wird vor dem Staubau und danach die Stauhöhe gemessen.

- Sieben Punkte für die höchste Stauhöhe
- Drei Punkte für die beste Qualität
- Drei Punkte für das beste Aussehen

Ende des Spiels:

Alle Punkte aus allen Wertungen zusammenzählen und den Sieger bestimmen. Welches Team hat im Neandertal überlebt?

Joachim Bold, Gomaringen, Elektroingenieur,

hat als Teenager das Spiel ganz ohne Anleitung von Gruppenleitern an jedem freien Nachmittag mit seinen Freunden gespielt.

Der mit der Wildsau kickt

Zielgruppe: Freizeitgruppe oder große örtliche Gruppen
Vorbereitung: ca. 1 Stunde je nach Lage und Größe des Spielgeländes

Teilnehmerzahl: ab 40 (auch mehrere hundert möglich)
Dauer: ein Nachmittag, nach eigener Festlegung

Fußball in Wald und Flur

Im englischen Ashbourne findet jedes Jahr an Faschingsdienstag und Aschermittwoch seit dem 12. Jahrhundert ein Volksfußballspiel statt – Shrovetide-Football. Das Spielfeld ist drei Meilen lang, seitlich gibt es praktisch keine Begrenzung. Die Tore markieren zwei Steinpyramiden, jeweils am Ende des Spielfelds. Die Teilnehmerzahl der beiden Mannschaften ist praktisch unbegrenzt – meist sind es einige hundert. Anstoß ist in der Mitte des Spielfeldes im Zentrum von Ashbourne. Über Felder, über Stock und Stein, durch winklige Gassen, über Zäune und Mauern wird der Ball getragen, getreten und geworfen. Ein Tor wird erzielt, indem der Ball dreimal hintereinander die gegnerische Steinpyramide berührt. Der Shrovetide-Ball ist etwas größer als ein normaler Fußball und bunt bemalt.

Regeln

- Kein Durchqueren von Privatbesitz
- Der Ball darf nicht auf Friedhöfen, Gräbern und Gedenkstätten gespielt werden
- Keine unnötige Gewalt
- Der Ball darf nicht in Taschen oder Rucksäcken versteckt oder mit (motorisierten) Fahrzeugen transportiert werden.
- Ein Tor wird nur dann als gültig betrachtet, wenn der Ball drei Mal hintereinander eines der Tore berührt. Wenn das Tor vor 17.00 Uhr fällt, wird ein neuer Ball ins Spiel gebracht.
- Das Spiel endet um 22.00 Uhr. Der Ball wird zurückgebracht.





Struktur und Taktik

Nach dem Einwurf (Anstoß) entwickelt sich sofort der „Hug“ (Spielerknäuel). An Ballbesitz wie beim normalen Fußballspiel ist nicht zu denken. So versuchen beide Mannschaften – ähnlich wie beim Rugby – Ball und Gegner vor sich her zu schieben. Für den Fall, dass der Ball einmal aus dem Gewühl springt, halten sich um den „Hug“ herum einige Spieler auf, die darauf abzielen, Raum durch Laufspiel zu gewinnen.

Umsetzung

Das Spiel kann auf teilnehmerstarken Sommerfreizeiten oder Camps gespielt werden. Auch die Jugendgruppen zweier benachbarter Orte können gegeneinander spielen. 20 gegen 20 sollten es schon sein. Die Mannschaften müssen vorher über die Lage und Ausmaße des Spielgebietes informiert werden. Ebenfalls müssen die Regeln bekannt sein (vgl. unten – eigene Zeiten einsetzen!) mit dem ausdrücklichen Hinweis, dass der Ball auch mit der Hand gespielt oder getragen werden darf.

Vorbereitung

Festlegen der Spielfeldgrenzen – je nach örtlicher Gegebenheit auch der seitlichen Grenzen; Festlegung des Anstoßbereichs; Anbringen der Torsteine / Pfosten (>> Material 1)

Spielfeld

Es muss nicht unbedingt 4,8 km (= 3 Meilen) lang sein – 1 km reicht schon. Ansonsten sollte die Länge auch der Anzahl der Spieler angepasst werden. Es sollte ein ebenes bis leicht hügeliges Gelände auch mit etwas Wald sein, bei dem nicht die Gefahr besteht, dass der Ball plötzlich einen Abhang ins Tal hinunterrollt. Auch sollten keine landwirtschaftlich genutzten Flächen im Spielgebiet liegen; in dem Fall könnte das Spiel nur im Spätsommer oder Herbst stattfinden. Auf keinen Fall sollten öffentliche Straßen überquert werden müssen! Hingegen dürfen kleine überwindliche Wasserläufe schon hindurchführen, das macht es etwas interessanter.

Tore

Anstatt der Steinpyramiden können auch große Steine verwendet werden. Auch in die Erde getriebene Zaunpfähle können als Tore dienen. Nach einem Tor vor dem

MATERIAL 1:

Ein Fußball, für jeden Schiedsrichter ein Handy, zwei Zaunpfähle bzw. große Steine als Tore, Trillerpfeifen für alle Schiedsrichter



festgesetzten Zeitpunkt gehen alle wieder zum Anstoßpunkt zurück. In unserer Version kann man auch so spielen, dass der Ball nur einmal den Torstein(-Pfosten) berühren muss.

Unterscheidung der Spielenden

Am besten durch unterschiedliche Trikots, zumindest aber durch verschiedenfarbige Armbinden.

Anstoß

Nach dem Auslosen, in welche Richtung eine Mannschaft spielt, wirft der Spielleiter den Ball auf den Anstoßplatz – und los geht's.



Ball

Wir nehmen einen normalen Fußball.

Unsere Regeln und ihre Überwachung

Wir müssen nur die Zeiten der Originalregeln unseren Verhältnissen anpassen. Wenn als Spielzeit ein ganzer Nachmittag angesetzt ist, dann könnte das Spiel z. B. um 13:30 Uhr beginnen und um 17:30 Uhr enden. Erneut Anspiel gibt es, wenn ein Tor bis 16:00 Uhr fällt. Die Spieler gehen zum Anstoßpunkt zurück! Nach einem Tor, das nach 16:00 Uhr erzielt wird ist das Spiel zu Ende. Die zeitlichen Grenzen werden selbst festgelegt!

Regelverstöße und Unsportlichkeiten

Spielende können auf Zeit oder ganz von der Spielteilnahme ausgeschlossen werden. Der Schiedsrichter pfeift und nimmt den Betroffenen aus dem Spiel. Ist der Betroffene in Ballnähe, dann ist das Spiel unterbrochen. Danach geht es weiter durch Schiedsrichtereinwurf (wie beim Anstoß).

Spielüberwachung

Es werden mindestens sieben Schiedsrichter gebraucht – je nach Spieleranzahl und Spielfeldgröße.

– Die Zeitnahme muss gewährleistet sein / Hauptschiedsrichter am Anstoßpunkt



- Über das Spielfeld verteilt befinden sich weitere Schiedsrichter.
- An jedem Tor muss ein Torrichter postiert sein, der den Zeitpunkt des Tores festhält und den Hauptschiedsrichter mittels Handy informiert. Der Hauptschiedsrichter informiert die anderen Schiedsrichter per Handy, diese dann per Pfiff die Spieler.
- Fehlverhalten: Vgl. oben bei Regelverstöße
- Auf Ballhöhe sollten sich immer mindestens zwei Schiedsrichter befinden.
- Sollten sich verbotene Objekte (Privatbesitz, Friedhof usw.) auf der Spielfläche befinden, dann sollten die Schiedsrichter sich so aufstellen, dass einer in der Nähe ist, wenn sich Spieler mit dem Ball dorthin bewegen.

Unsere Regeln

- Kein Durchqueren von Privatbesitz.
- Der Ball darf nicht auf Friedhöfen, Gräbern und Gedenkstätten gespielt werden.
- Keine unnötige Gewalt.
- Der Ball darf nicht in Taschen oder Rucksäcken versteckt oder mit (motorisierten) Fahrzeugen transportiert werden.
- Ein Tor wird nur dann als gültig betrachtet, wenn der Ball (drei Mal hintereinander) eines der Tore berührt. Wenn das Tor vor ____ Uhr fällt, wird ein neuer Ball ins Spiel gebracht.
- Das Spiel endet um ____ Uhr. Der Ball wird zurückgebracht.
- Wird gegen eine Regel verstoßen, so werden die betroffenen Spieler auf Zeit (15, 30, 60 Min.) oder ganz aus dem Spiel genommen.

TIPP: Weitere Informationen gibt es im Internet. Suchbegriff: shrovetide-fußball.

Walter Engel, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte, Rottenburg

hat in seiner aktiven Jugendleiterzeit viele Geländespiele konzipiert und durchgeführt; seit längerem beschäftigt er sich auch mit den Nebenaspekten des Fußballs.

Spiele mit Pfiff

Zielgruppe: Jugendliche, Freizeitgruppen
Gruppengröße: mindestens sechs Personen

Vorbereitungszeit: mindestens 120 Min.
Dauer: 90–120 Min.
(beliebig steuerbar)

Geschicklichkeit und Nachdenken sind gefragt

Das Besondere bei diesen Spielen bzw. Aufgaben besteht darin, dass sich die Gruppen zunächst überlegen sollten, welche Strategie sie einschlagen bzw. wie eine Aufgabe am besten zu lösen ist. Zwei Spiele (Cartesischer Taucher und Rolle mit Murmeln) habe ich in früheren Artikeln schon vorgestellt. Da die Spiele so interessant sind, passen sie gut zum neuen Thema und die Jugendlichen freuen sich auf eine Wiederholung.



Die Gruppenstunde kam in unserer Gruppe sehr gut an. Die Spiele sind spannend und auch die Denksportaufgaben haben die Jugendlichen gerne gelöst. Ein Vorteil ist, dass alle Aufgaben in einer Gruppe gelöst werden. So kann sich niemand blamieren. In unserer Gruppe mit zehn Jungs im Alter von 14 bis 18 Jahren haben wir zwei Mannschaften gebildet. Ein besonderer Reiz ergab sich daraus, dass wir nach etwa zwei bis drei Aufgaben die Mannschaften (durch Ziehen von Kärtchen mit Zahlen) neu zusammengestellt haben.



Wertung

Ich habe schon mehrfach im Steigbügel vorgeschlagen, dass bei jedem Spiel die Siegguppe die Note 1 bekommt, die zweite Mannschaft die Note 2 und die dritten Sieger die Note 3. An der Wand ist ein Blatt befestigt, auf dem die Namen aller Spielpersonen stehen. Bei allen Mitgliedern der Siegermannschaft wird die Note 1 eingetragen usw. Am Schluss ist derjenige Sieger, der die niedrigste „Gesamtnote“ besitzt.

Wenn die Mannschaften nicht nach etwa zwei Spielen neu eingeteilt werden, dann sind am Schluss alle Mitglieder einer bestimmten Mannschaft Sieger. Sonst ist eine einzelne oder zwei oder evtl. drei Spielende Gesamtsieger. Für die Sieger kleine Preise mitbringen (auch Trostpreise).

Spiel 1: Der cartesische Taucher

Die Mitarbeitenden bringen leere Mineralwasserflaschen mit (am besten aus Glas; Kunststoff geht jedoch auch). Jeder Teilnehmende füllt am Wasserhahn seine Flasche bis zum Rand und trägt sie dann vorsichtig wieder an seinen Tisch. Jetzt wird mit einem kleinen Gefäß (Kanne, Glas oder Messbecher) die Flasche so aufgefüllt, dass sich oben ein kleiner Bogen bildet. Dann bricht jeder Spielende den Schwefelkopf eines Streichholzes ab und gibt diesen Kopf ins Wasser der Flasche. Wird jetzt mit dem Daumen die Öffnung der Flasche verschlossen und Druck auf das Wasser ausgeübt, dringt mehr Wasser in die Oberfläche des Schwefelkopfes und dieser beginnt zu sinken. (>> Material 1)

MATERIAL 1:

leere Flaschen,
Streichhölzer,
Zeitungen zum Abdecken der Tische

Konkrete Spieldurchführung

Es werden etwa gleich große Mannschaften ausgelost. Von jeder Mannschaft nehmen (je nach Gruppengröße) alle, sechs oder vier Spielende teil. Diejenige Mannschaft ist Sieger, bei der alle (bis auf zwei!) Mitspielenden den Streichholzkopf durch Drücken zum Sinken bis auf den Boden der Flasche gebracht haben.

Bemerkungen

- a) Pädagogisch ratsam ist es, zwei Ausnahmen zuzulassen, da das Drücken nicht bei allen klappt.
- b) Wenn der Daumen zu klein ist, kann man auch die Innenfläche einer Hand auf die Flaschenöffnung pressen und mit der anderen Hand von oben zusätzlich Druck ausüben – der Streichholzkopf sinkt. Ich habe es jetzt neben dem Schreiben noch einmal ausprobiert.



- c) Dieses Spiel muss unbedingt zu Hause geübt werden, damit die Mitarbeitenden den Vorgang überzeugend demonstrieren können!

Spiel 2: Wo reißt der Faden?

Zwei Tische werden im Abstand von einem Meter nebeneinander gestellt. Auf jeden Tisch wird ein Stuhl so gestellt, dass der Abstand der Stuhllehnen auch etwa einen Meter beträgt. Über die Stuhllehnen wird ein Besenstiel oder eine Dachlatte gelegt. Ein dickes Buch ist stabil mit einem Wollfaden umwickelt (einmal längs, einmal der Breite nach, einmal der Höhe nach). Der Faden wird nach oben verlängert und an der Stange befestigt. Unter dem Buch hängt noch einmal ein Faden mit etwa 40 cm Länge.

Aufgabe

Die Mannschaften müssen beraten, wie man es geschickt anstellt, dass der Faden oberhalb des Buches reißt bzw. unterhalb des Buches. Dann muss pro Mannschaft ein Spielender den Faden oben bzw. unten abreißen. Die Person legt sich dazu auf den Boden und nimmt das untere Ende des Fadens in die Hand.

Lösung

Wenn der Faden oben reißen soll, muss man langsam ziehen. Das Gewicht des Buches hilft mit, den Faden abzureißen. Soll der Faden unten abreißen, muss ruckartig gezogen werden.

Gewertet wird pro Mannschaft das geglückte Experiment. Bei unserer Gruppe haben alle Mannschaften den Faden oben und unten richtig abgerissen. Wird der Faden zuerst oben abgerissen, werden die Teile der Fäden wieder mit einem Knoten verbunden. Das klappt einwandfrei.

MATERIAL 2:

drei Bretter (ca. 10–20 cm breit und ca. 80 cm lang), drei Tischtennisbälle, drei 50-Cent-Münzen, drei Dichtungsringe

Spiel 3: Vom Brett aus durch das Ziel

Auch bei diesem Spiel zeigten die Jugendlichen großen Einsatz. Jetzt könnten zwei oder drei Gruppen gleichzeitig spielen (Vorteil: keine langen Wartezeiten).

Bei jedem Teilnehmenden lehnt schräg gegen die Knie ein Brett (ca. 10–20 cm breit und etwa 80 cm lang). Die Neigung des Bretts kann individuell variiert werden (von jeder einzelnen Spielperson).



Ein Tischtennisball wird oben auf das Brett gelegt, dann rollt der Ball das Brett hinunter und muss durch ein markiertes Ziel (zwei Bücher, die ein Tor bilden) rollen. Der Abstand vom Brettende bis zum Ziel sollte etwa zwei Meter betragen (ausprobieren!). Immer zwei bis drei Teilnehmende können nebeneinander stehen (mit je eigenem Ziel) und spielen. Jeder „Treffer“ ergibt einen Punkt. Drei Durchgänge spielen. Sieger ist das Team, welches die meisten Punkte erzielt hat. (>> Material 2)

Variationen

- a) es rollt eine Geldmünze (z. B. 50-Cent-Stück) hinunter
- b) es rollt ein Dichtungsring aus Plastik oder Hartgummi (im Baumarkt kaufen; die Ringe sind sehr billig) das Brett hinunter

Spiel 4: Denksportaufgabe: Ein Lastwagen voller Vögel

Diese Denksportaufgabe ist alt (im Steigbügel Nr. 100 wurde sie z. B. vorgestellt).

Bei einem Lastwagen ist die Ladefläche mit einer dichten Plane überspannt. Der Lastwagenfahrer hält vor einer Brücke und klopft mit einer Stange auf die Plane. Als er gefragt wird, was er da tut, sagt er: Ich habe eine halbe Tonne Vögel geladen. Das Gesamtgewicht einschließlich der Ladung Vögel sei zu



groß, um über die Brücke zu fahren. Wenn er jetzt auf die Plane schlage und beinahe alle Vögel sich im Flug befänden, springe er schnell in seinen Lastwagen und fahre über die Brücke. Da die Vögel nicht auf der Ladefläche sitzen würden, wäre der LKW leichter. Richtig oder falsch?

Die Gruppen beraten die Aufgabe und formulieren ihr Ergebnis in einigen kurzen Sätzen auf einem Blatt Papier.

Verabredung

Jede Gruppe entscheidet sich für richtig oder falsch und liefert eine knappe Begründung. Detailfragen wie etwa eine entweichende Wärmestrahlung oder dass



sich alle fliegenden Vögel mit einem Schlag gemeinsam im Sinkflug befinden, werden verabredungsgemäß nicht diskutiert.

Lösung

Der LKW wird nicht leichter, wenn sich die Vögel im Flug befinden. Die luftdicht abgeschlossene Ladefläche bildet mit den Vögeln ein abgeschlossenes System. Wenn die Vögel sich in der Luft befinden, dann müssen sie mit den Flügeln eine nach oben gerichtete Kraft erzeugen, die ihrem Gewicht entspricht. Die nach unten gerichtete gleich große Gegenkraft wirkt auf die Ladefläche, so dass der LKW gleich schwer bleibt.

Spiel 5: Tischtennisball im Weinglas

MATERIAL 3:

drei Weingläser,
drei Tischtennis-
bälle, eine Stopp-
uhr oder eine
Armbanduhr mit
Stoppeinrichtung

Ein gewölbtes Weinglas mit Stil steht „auf dem Kopf“ auf der Tischfläche. Im Inneren des Glases befindet sich ein Tischtennisball. Das Glas wird am besten unten an der Standfläche angefasst (das Glas ist nach unten offen!). Jetzt bringt man das Glas durch rasche Bewegungen aus dem Handgelenk in Rotation. Der Ball „klebt“ an der Glasfläche und das Glas kann vom Tisch weggezogen werden, wobei es ständig in Rotation gehalten wird. Die Zeit wird mit einer Stoppuhr gemessen, in der der Ball im Glas bleibt, wobei – wie bereits erwähnt – die Öffnung des Glases nach unten zeigt.

Gewonnen hat die Mannschaft mit der Spielperson, bei der der Ball am längsten „frei“ im Glas rotiert hat. (>> Material 3)

Spiel 6: Der Korken muss in die Mitte

MATERIAL 4:

drei Trinkgläser,
drei Weinkorken,
Gläser zum Nach-
füllen von Wasser,
Zeitungspapier

Jede Mannschaft bekommt ein Glas, das zu drei Viertel mit Wasser gefüllt ist. Das Glas steht auf mehreren Lagen Zeitungspapier. Im Glas schwimmt ein halbiertes Korken aus einer Weinflasche. (>> Material 4)

Aufgabe

Wie kann man es erreichen, dass der Korken in der Mitte des Glases schwimmt?

Die Gruppen beraten und experimentieren. Nach etwa vier Minuten müssen die Gruppen ihre Lösungen vorstellen (kurz auf Papier festhalten, damit eine falsche



Lösung nach der Demonstration der richtigen Lösung nicht korrigiert wird).

Lösung

Es wird so lange Wasser in das Glas gegossen, bis das Wasser überläuft. Dann schwimmt der Korken in der Mitte des Glases.

Bei unserer Gruppe hat diese Aufgabe keine Schwierigkeiten bereitet.

Spiel 7: Denksportaufgabe: Das Drei-Türen-Problem

Es sind drei geschlossene Türen vorhanden. Hinter einer Tür steht ein Auto, hinter jeder der beiden anderen Türen befindet sich ein Affe. Die Spielperson muss eine der drei auswählen. Der Showmaster öffnet jetzt eine der beiden anderen Türen und es zeigt sich ein Affe.

Aufgabe

Der Showmaster fragt die Spielperson, ob sie bei der ursprünglichen Wahl der Tür bleiben will oder ob sie sich umwählen will. Welche Strategie ist besser?

Die Gruppen beraten und schreiben auf ein Blatt Papier, ob Umwahl besser ist oder das Beibehalten der ersten Wahl.

Lösung

Umwahl ist die bessere Strategie. Das Problem wurde in den USA heiß diskutiert. Die nachfolgenden Gedanken vielleicht in Reserve halten, wenn ein interessierter Jugendlicher genauer Bescheid wissen möchte.

Zum Beispiel denken wir uns, dass **Tür 1** von der Spielperson ausgewählt wurde:

Tür 1	Tür 2	Tür 3	Ergebnis
Affe	Affe	Auto	verloren
Auto	Affe	Affe	gewonnen
Affe	Auto	Affe	verloren

ohne Umwahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit: 1/3



Tür 1	Tür 2	Tür 3	Ergebnis
Affe	Affe	Auto	gewonnen
Auto	Affe	Affe	verloren
Affe	Auto	Affe	gewonnen

mit Umwahl beträgt die Gewinnwahrscheinlichkeit: 2/3

MATERIAL 5:

Für jede Mannschaft 10 quaderförmige Holzstücke und 10 Streichhölzer, ein Meterstab (Zollstock)

Spiel 8: Wer baut den höchsten Turm?

Hinweis: die Holzquader müssen absolut plan sein, wir haben Jengasteine vom Format 7,5 cm x 2,5 cm x 1,5 cm verwendet.



Aufgabe

Aus den zehn Holzstücken und den zehn Streichhölzern soll ein möglichst hoher Turm gebaut werden. (>> Material 5)

Strategie

Die Jugendlichen beraten, wie der Turm am besten gebaut wird. Wo können die Streichhölzer eingebaut werden?

Wertung

- Jeder geglückte Versuch einer Mannschaft wird mit einem Meterstab (Zollstock) gemessen. Wer hat insgesamt nach etwa acht Minuten den höchsten Turm gebaut?
- Schwieriger wird es, wenn die Gruppen zunächst trainieren können und dann zum Ernstfall aufgerufen werden, d. h. die Mannschaften müssten dann in etwa drei Minuten ihren Turm bauen. Das kann natürlich missglücken!

Bemerkung

Ich habe bei der Vorbereitung maximal acht Steine hochkant aufeinander stellen können. Ein Jugendlicher hat zehn Steine geschafft.



Spiel 9: Je voller, desto ruppiger

Auf einem Tisch sind Zonen mit Tesakrepp oder mit Kreidestrichen mit den Werten 10 bzw. 20 bzw. 30 markiert. In die Papprolle kommen zuerst vier Glasmurmeln. Die Spielenden versetzen die Papprolle so in Rotation, dass sie nach Möglichkeit in der Zone „30“ stehen bleibt.

Die Mannschaften überlegen zuerst, wie stark man die Rolle anschieben soll. Die mitrotierenden Kugeln bremsen durch Reibung die Bewegung der Papprolle. (>> Material 6)

Jede Mannschaft macht einen Versuch. Die erreichten Punkte werden notiert. Wenn man jetzt acht Murmeln in die Rolle gibt, bewegt sich die Rolle viel „ruppiger“. Bei etwa sechs Haselnüssen (mit Schale) in der Rolle wird die Bewegung ein Zufallsexperiment.

MATERIAL 6:

Eine zylinderförmige Papprolle (oder Dose von Tennisbällen) und Murmeln aus Glas und/oder Metall und etwa zehn Haselnüsse mit Schalen

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,

hat Spaß daran, sich neue Spiele auszudenken oder solche in der Literatur zu suchen.

Gewinnen mit Verlierern

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: ca. 60 Min.
je nach Spielmodus
Vorbereitungszeit: ca. 10 Min.

Ein Quiz rund um viele, die verloren haben

Höchstleistungen in allen Lebensbereichen sind auch noch nach Jahren und Jahrzehnten in aller Munde. Die Verlierer sind in der Regel schon bald vergessen. In diesem Quiz sollen in vier Kapiteln 20 bekannte und unbekannte Verlierer vorgestellt werden, die manchmal auch mit ihrem Leben bezahlten.

Tipp:

So wird das Quiz noch spannender:

- Jede Mannschaft würfelt vor der Fragestellung. Bei richtiger Antwort gibt es die Augenzahl als Punkte. Nacheinander darf die jeweils andere Mannschaft zuerst antworten. Gleiche Nennungen sind möglich. Abwandlung: Schriftliche Antwort – nach der Fragennummer die Antwort aufschreiben → Antwortzettel vorbereiten.
- Eine Mannschaft antwortet zuerst. Ist die Antwort falsch, kann die andere Mannschaft antworten. Erste Antwort im Wechsel.
- Die drei Antwortmöglichkeiten werden zunächst nicht vorgelesen. Weiß eine Mannschaft die Antwort so, bekommt sie die dreifache Punktzahl.





1. Verlierer im Sport:

- a) Bei den Olympischen Spielen in Stockholm 1912 wurde als neue Disziplin erstmals der Zehnkampf ausgetragen. Nach drei Tagen stand der Indianer Jim Thorpe (USA) mit 8412 Punkten als Gewinner fest – fast 700 Zähler vor dem Zweiten. Übereifrige Journalisten und Rassenfanatiker fanden heraus, dass Thorpe zwischen 1909 und 1910 Geld für die Mitwirkung in einer Ballspielmannschaft erhalten hatte.



Aufgrund des damals geltenden Amateurstatus' wurde Thorpe die Goldmedaille aberkannt. Für welche Sportart bekam Thorpe 60 \$ im Monat?

American Football

Baseball

Basketball

- b) Kurz vor den Olympischen Winterspielen 1972 in Sapporo (Japan) wurde der dreimalige Weltmeister Karl Schranz (Abfahrt, Kombination, Riesenslalom) wegen angeblichen Verstoßes gegen die Amateurregeln vom damaligen IOC-Präsidenten Avery Brundage von der Teilnahme an den Spielen ausgeschlossen. Grund war übrigens bei dem legendären Zehnkampf von 1912 der Mannschaftskamerad von Jim Thorpe im US-Team. Ihm war ein Foto zugespielt worden, das Schranz in einem Trikot mit aufgedruckter Werbung zeigte. Wofür hatte Schranz bei einem Benefizfußballspiel geworben?

Kaffee

Skihersteller

Wintersportort

- c) Erstmals und zum einzigen Mal musste die bundesdeutsche Fußballnationalmannschaft bei der WM 1974 im eigenen Land gegen die Auswahl der DDR antreten. Entgegen aller Erwartungen verlor die DFB-Elf gegen die DDR in Hamburg 0:1. Als Gruppenzweiter kamen die Männer um Franz Beckenbauer so in die leichtere Zwischenrundengruppe und zogen ins Endspiel ein, das sie gegen Holland gewannen. Wer schoss damals das Tor für die DDR?

Hoffmann

Kurbjuweit

Sparwasser



- d) Brasilien war einer der großen Verlierer der Fußball WM 2014 im eigenen Land. Im Viertelfinale wurde Stürmerstar Neymar von einem Kolumbianer so gefoult, dass er beim Halbfinale gegen Deutschland nicht mehr antreten konnte. Deutschland gewann sensationell 7:1. Wer foulte Neymar im Viertelfinale?

Valdés Zapata **Zúñiga**

- e) Tennis: Wimbledon-Finale 1967 mit dem deutschen Tennisspieler Wilhelm Bungert, der damit seinen größten Triumph erreichte. Erst als zweiter Deutscher stand er in diesem Finale. Gewinnen konnte er leider nicht. Wer bezwang Bungert 1967 in Wimbledon?

Ken Fletcher **John Newcombe** Manuel Santana

2. Verlierer in der Politik

- a) Nikita Sergejewitsch Chruschtschow stieg ein halbes Jahr nach dem Tod Stalins zum mächtigsten Mann der Sowjetunion auf; er wurde Erster Sekretär der Kommunistischen Partei der Sowjetunion. Wegen zu geringer Erfolge in der Landwirtschaft und seiner zu großen Annäherung an die Bundesrepublik Deutschland wurde Chruschtschow 1964 all seiner Ämter enthoben und aus dem Zentralkomitee der Partei ausgeschlossen. Wer rückte als Nachfolger an die Stelle des Ersten Sekretärs der Partei auf?

Leonid Breschnew Nicolai Podgorny Alexei Kossygin

- b) Wahl des Deutschen Bundespräsidenten 1969: Alle erwarteten die Wahl des damaligen Verteidigungsministers Gerhard Schröder (nicht zu verwechseln mit dem späteren Bundeskanzler gleichen Namens). Seine Partei, die CDU, hatte die meisten Sitze in der Bundesversammlung. Sein Gegenkandidat war der Justizminister von der SPD. Erst im dritten Wahlgang siegte der SPD-Kandidat mit nur sechs Stimmen Vorsprung, dem knappsten Ergebnis aller Bundespräsidentenwahlen. Wer wurde 1969 Bundespräsident?

Horst Ehmke **Gustav Heinemann** Karl Schiller



- c) Karl-Theodor zu Guttenberg bekleidete in der zweiten Amtsperiode von Angela Merkel zwei Ministerämter. Wegen Plagiatsvorwürfen um seine Doktorarbeit musste er im März 2011 zurücktreten. Welches Ministeramt hatte zu Guttenberg vor seinem Rücktritt inne?

Innenminister **Verteidigungsminister** Wirtschaftsminister

- d) In den USA sind acht Präsidenten im Amt verstorben, vier davon wurden ermordet. William Henry Harrison war 1841 der erste Präsident, der im Amt verstarb. Seine Präsidentschaft war die kürzeste der US-Geschichte. Wie lange war Harrison Präsident?

1 Monat 3 Monate 6 Monate

- e) April 1972: Im Deutschen Bundestag sind viele Abgeordnete der SPD-FDP-Koalition ins Unionslager gewechselt. Es ergab sich eine theoretische Mehrheit für die CDU. Diese beantragte, den CDU-Fraktionschef zum Bundeskanzler zu wählen und damit Bundeskanzler Willy Brandt abzuwählen. Brandt blieb überraschend Bundeskanzler; dem Gegenkandidaten fehlten zwei Stimmen – die CDU verstand die Welt nicht mehr. Wersollte 1972 zum Kanzler gewählt werden?

Rainer Barzel Kai Uwe von Hassel Helmut Kohl

3. Verlierer in der Bibel

- a) Der erste Verlierer in der Bibel war Abel, den sein Bruder Kain erschlug, weil Gott dem Opfer Abels gnädig, dem Opfer Kains jedoch nicht gnädig war. Was fragt Gott den Kain, nachdem er seinen Bruder erschlagen hatte?



Warum ergrimmt du? Was hast du getan? **Wo ist dein Bruder Abel?**



- b) Im zweiten Buch Samuel wird von König David berichtet, dass er sich in Bathseba verliebte, die verheiratet war. Als sie von David schwanger wurde, schickte dieser ihren Ehemann in den Krieg, da Jerusalem belagert war, „an den Ort, von dem er wusste, dass streitbare Männer waren“. Bathsebas Ehemann fiel im Kampf; so konnte David sie später heiraten. Das Kapitel endet mit den Worten: „Aber die Tat gefiel dem HERRN übel, die David tat.“ Wie hieß dieser Mann, den David opferte?

Abimelech Joab **Uria**

- c) Über die Frau König Ahabs von Israel, Isebel, wird in den Büchern 1. und 2. Könige berichtet, dass sie den König vom Glauben an Gott abbrachte und Abgötterei und Zauberei betrieb. Deshalb sollte das Haus Ahab ausgerottet werden. Welchen Tod erlitt Isebel?

zum Fenster raus geworfen geköpft erstochen

- d) Der Evangelist Matthäus berichtet von Judas, der Jesus um 30 Silberlinge verraten hatte, dass er seine Schuld nicht ertragen konnte und sich selbst tötete. Wie starb Judas?

er erhängte sich er stürzte sich in die Tiefe er ertränkte sich

- e) In der Apostelgeschichte wird berichtet, dass die ersten Christen ihre Gelder gemeinsam verwalteten und wenn jemand etwas verkaufte, dann ging der Erlös in die gemeinsame Kasse. Einer von ihnen, Ananias, zweigte jedoch von dem Erlös eines verkauften Ackers etliches für sich ab. Als einer der Apostel Ananias und seine Frau Saphira mit dem Betrug konfrontierte, fiel zuerst Ananias, danach seine Frau, tot um. Welcher Apostel stellte Ananias zur Rede?

Paulus **Petrus** Johannes

4. Andere Verlierer

- a) Dreimal war George Mallory Mitglied einer britischen Expedition zum Mount Everest: 1921, 1922 und 1924. Am 8. Juni 1924 wurden er und sein Begleiter Andrew Irvine beim Versuch, den Everestgipfel zu erreichen in 8.500 m Höhe



letztmals gesehen. Danach verlor sich jede Spur von den beiden. Erst Jahrzehnte später wurde Mallorys Leiche von einem amerikanischen Bergsteiger in 8.150 m Höhe hervorragend erhalten gefunden. Wann fand der Amerikaner Mallory?

1993 1999 2004

- b) Als am 20./21 Juli 1969 mit Neil Armstrong der erste Mensch den Mond betrat, da hatte gleich eine ganze Nation verloren: Die Sowjetunion, die sich mit den Amerikanern bis zuletzt ein Rennen um den ersten Menschen auf dem Mond lieferte. Welcher heute noch lebende relativ bekannte sowjetische Kosmonaut sollte der erste Sowjetbürger auf dem Mond sein?

Aleksei Leonow Vitali Sewastjanow German Titow

- c) Am 14. Dezember 1911 erreichte eine norwegische Expedition unter Führung von Roald Amundsen erstmals den Südpol. Zeitgleich war eine britische Expedition unterwegs, die aber erst einen Monat später den Südpol erreichte. Auf dem Rückweg starben alle fünf Expeditionsmitglieder an extremer Kälte und Unterernährung. Wer führte diese britische Expedition an?

Ernest Shackleton Robert Scott Richard Byrd

- d) „Gewonnen und doch alles verloren“ könnte man die nächste Geschichte überschreiben, denn nur einmal wurde ein Formel-1-Fahrer postum Weltmeister. Er verunglückte beim Rennen in Monza tödlich, doch sein Punktevorsprung reichte, um am Ende der Saison Weltmeister zu sein. Der Weltmeisterpokal wurde seiner Witwe überreicht. Wer war dieser Rennfahrer?



Jochen Rindt (1971) Ayrton Senna Graf Berghe von Trips



- e) Auch der, welcher der Menschheit zum Fliegen verhalf, sollte nicht überleben. Otto Lilienthal hat wohl 1891 den ersten nachweislich geglückten Menschenflug durchgeführt – einen 25 Meter-Hüpfer. Später gelangen ihm Flüge um die 250 Meter. Die Gebrüder Wright bauten ihren ersten Motorflieger 1903 auf der Grundlage seiner Konstruktionen. 1896 stürzte Lilienthal bei einem weiteren Flugversuch aus 15 Meter Höhe tödlich ab. Wo kam er ums Leben?

Derwitz (heute Werder/Havel)

Gollenberg (Havelland)

Steglitz

Walter Engel, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte,
Rottenburg

arbeitete in der Jugendgruppe oft mit dem Medium Quiz und hat für den Steigbügel schon viele Quizartikel geschrieben.

Das tropische Kreuz

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche,
Workshop auf Freizeiten
Gruppengröße: 1–15 Personen (Abhängig
von Anzahl der Werkzeuge,
Alter der Jugendlichen und

Anzahl an Mitarbeitenden)
Vorbereitungszeit: 15 Minuten pro
Kokosnuss
Dauer: 20 Min. pro Kreuz

Wie aus einer Kokosnuss ein Schmuckstück entsteht

Anfang April ist Karwoche und Ostern. Diese Bastelidee eignet sich, um mit Jugendlichen ins Gespräch über die Bedeutung von Karfreitag und Ostern zu kommen. Und wie kommt es eigentlich, dass so viele Menschen ein Kreuz als Kette tragen? Vielleicht macht ihr euch mal auf die Suche im Internet oder befragt die Jugendlichen, ob sie eine Idee haben, warum das Kreuz als Schmuckstück so beliebt ist. Die Kreuze können auch sehr gut auf einer Sommerfreizeit oder als Vorbereitung für die Konfirmation mit den Konfirmanden gebastelt werden.



MATERIAL PRO KOKOSNUSS-KREUZ: Kokosnüsse (aus einer Kokosnuss entstehen ca. 10 Kreuze), Balsamico-Essig, Lederband (aus Bastelladen oder Internet), evtl. Schlüsselanhänger-Ring (aus Bastelladen oder Internet)

WERKZEUG: Hammer, Schraubendreher, Messer, Papier, Stifte, Scheren, Laubsägen mit Ersatzsägeblättern, Schmirgelpapier (Körnung 150), Akkuschrauber mit 3 mm Bohrer, Maßband, Meterstab



Arbeitsschritte Vorbereitung

1. Kokosnussmilch ablassen

Als erster Schritt werden mit Hilfe eines Hammers und Schraubendrehers zwei Löcher in die Kokosnuss geschlagen, um die Kokosnussmilch abzulasen. Es empfiehlt sich, die Kokosnuss an zwei der drei auf der Oberseite der Nuss erkennbaren schwarzen Löchern anzubohren.



Tip: Kokosnuss leicht gekippt halten, sodass zu einem der beiden Löcher Luft in die Kokosnuss gelangen kann. Beim Entleeren immer wieder nachstochern, da kleine Fruchtfleisch-Stückchen die Löcher verstopfen können.

2. Kokosnuss öffnen

Mit einem Hammer auf die etwas stärkeren (hellen) Fasern der Kokosnuss schlagen, bis die Schale Risse bekommt.



3. Fruchtfleisch entfernen

Das Fruchtfleisch kreuzförmig einschneiden und anschließend mit dem Messer heraushebeln.



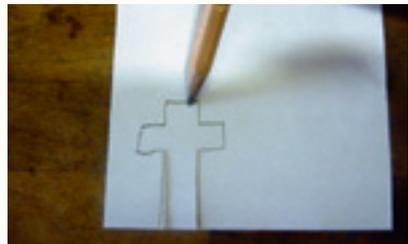
Arbeitsschritte Kreuz

1. Vorlage erstellen

Vorlage eines Kreuzes aus einem Stück Papier ausschneiden.

2. Vorlage übertragen

Ausgeschnittenes Papierkreuz am Rand der Kokosnussschale anlegen und die Umrisse mit einem Stift umfahren, sodass die Umrisse deutlich auf der Schale zu sehen sind.





3. Kreuz aussägen

Nun wird das Kreuz mit Hilfe der Laubsäge ausgesägt.

Tipp: Einfacher geht das, wenn man das Kreuz zunächst nur grob aus der Schale herausägt und anschließend die überschüssige Schale absägt.

Achtung: Die Schale der Kokosnuss lässt sich nur schwer sägen. Dadurch ist das Halten des Rohlings sehr schwierig. Es empfiehlt sich, dass einer den Rohling festhält, während der andere sägt. Bei Gruppen mit Kindern sollte ein Mitarbeitender das Kreuz festhalten.

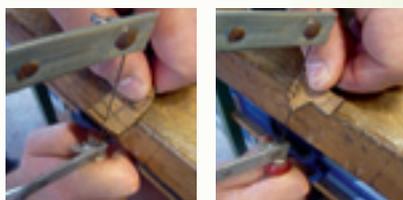
4. Oberfläche und Kanten bearbeiten

Das Kreuz sollte nach dem Aussägen mit dem Schmirgelpapier noch geschliffen werden, um die Kanten abzurunden, übrige Fasern zu entfernen und die Oberfläche zu glätten.

Kreuz färben

Dieser Arbeitsschritt ist nicht zwingend erforderlich. Wer jedoch lieber ein dunkles Kreuz haben möchte, kann dieses eine Woche lang in ein Balsamico-Essig-Bad einlegen. Es sollte darauf geachtet werden, dass das Kreuz komplett in Essig getaucht ist.

Achtung: Essig-Bad beginnt mit der Zeit stark zu riechen!





Nach dem einwöchigen Bad erkennt man einen deutlichen Unterschied.

Halskette befestigen

Ein Loch von 3 mm (je nach Stärke des Lederbandes) bohren. Dabei ist es am einfachsten, von der Rückseite aus zu bohren.

Tipp: Vorher abmessen, wie lang die Schnur sein muss, damit sie nach dem Zusammenbinden auch noch über den Kopf passt und die gewünschte Länge hat.

Die zwei Enden werden mit einem einfachen Knoten zusammengebunden.

Das andere Ende wird von vorne durch das Loch gesteckt.

Anschließend wird die Knotenseite durch die Schlaufe gefädelt und festgezogen. Danach ist das Kreuz fertig.

Alternative:

Kreuz als Schlüsselanhänger
Dazu werden lediglich ein größeres Loch und ein Schlüsselanhänger-Ring benötigt.



Tobias Mitschele, Student, Ammerbuch,

ist leidenschaftlicher Handwerker und möchte das auch Kindern und Jugendlichen weitergeben.

Verdreht und cool!

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen

Gruppengröße: Variabel

Vorbereitungszeit: Ein Besuch im Möbelgeschäft und im Bastelbedarf (optional)

Dauer: ca. 45 Min.

Geflochtene Armbänder aus Leder aus einem Stück herstellen

Wer kennt sie nicht? Dünne, dicke, glatte oder geflochtene Armbänder aus Leder. Jeder hat sie. Ob die Stars in Hollywood, Fußballer der Bundesliga oder der angesagte Rockstar. In Boutiquen kann man dafür viel Geld liegen lassen. Aber warum nicht selber machen? Erst recht, wenn sie aus einem Lederstück gefertigt sind und in sich verflochten. Hat man erst einmal den „Bogen (Leder) raus“, möchte man gar nicht mehr aufhören.



MATERIAL PRO ARMBAND: Lederreste mindestens 28 x 4 cm; ca. 2–3 mm dick. Am einfachsten besucht ihr einmal ein Möbelhaus und fragt nach einem alten Musterleder-Katalog. Da die Ledersofa-Hersteller nicht alle Arten von Leder und Farben ausstellen können, gibt es Musterleder-Kataloge. Kommt eine neue Kollektion auf den Markt, ist der Musterleder-Katalog veraltet.

Optional: 2 Druckknöpfe mit 10 mm Durchmesser. Diese gibt es entweder im Bastelbedarf, Stoffläden oder in entsprechenden Online-Shops.

WERKZEUG: Lineal, Maßband, Stift, Teppich- oder Cutter-Messer, Metallschiene (z. B. Aluwinkel), Unterlage zum Schneiden (z. B. Holzbrett), Hammer, Lochzange oder Ahle/Nagel



Vorbereitung

Zuerst ein entsprechendes Leder aussuchen. Dickeres (Spalt-)Leder eignet sich besser als dünneres.

Möchte man das Lederarmband mit Druckknöpfen verschließen, so müssen diese besorgt werden. Es gehen aber auch Schnürbänder aus Leder.

Zuschneiden

Zuerst muss ein Lederband 28 cm x 4 cm aufgezeichnet und zugeschnitten werden. Bitte auf der Unterseite des Leders anzeichnen. Das Schneiden geht am besten mit dem Cutter-Messer und der Metallschiene als Anschlag. VORSICHT: Diese Messer sind sehr scharf!

Die richtige Länge

Das Lederband um das Handgelenk legen und den gewünschten Umfang anzeichnen (je nachdem, ob man es enger oder weiter haben möchte). Zu dem eingezeichneten Umfang noch 2 cm Überlappung für die Druckknöpfe / Schnürbänder und 10% für die Verkürzung durch das Flechten hinzurechnen. Dann das Lederband auf die endgültige Länge abschneiden.

Die Streifen

Nun auf dem Lederband die Streifen einzeichnen (siehe Bild 1). Die Streifen dann auch mit dem Cutter-Messer einschneiden.

Die Druckknöpfe / Löcher für die Schnürbänder

Die 2 Löcher mit 3 mm Durchmesser für die Schnürbänder oder Druckknöpfe gemäß Bild 1 an beiden Enden mit einer Lochzange einstanzen. Sollte keine Lochzange vorhanden sein, geht das Durchbohren auch mit einer Ahle oder einem Nagel.

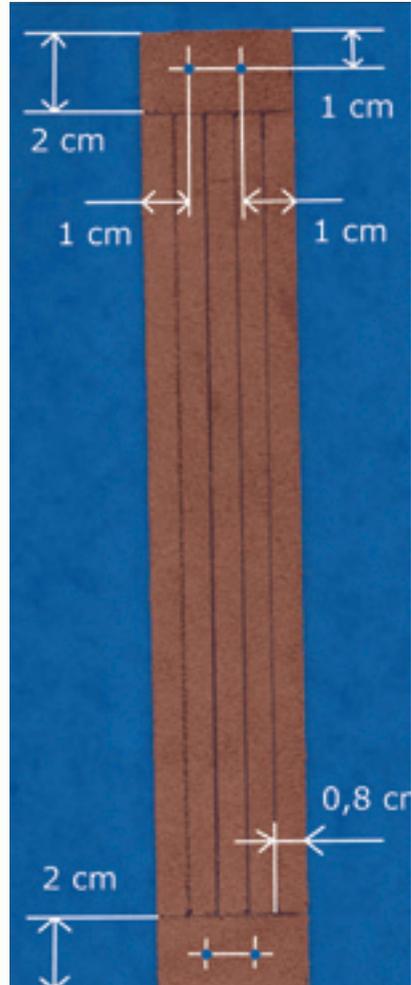


Bild 1



Das Flechten

Ich habe die Streifen durchnummeriert von 1 bis 5 (siehe Bild 2). Im ersten Schritt die Streifen 1 und 5 kreuzen und 2 weitere Male den äußeren linken Streifen über den mittleren linken Streifen flechten (siehe Bild 3). Im nächsten Schritt das untere Ende des Bandes in Pfeilrichtung durch das „Loch“ zwischen den rechten und linken Streifen schieben (siehe Bild 3). Zum Schluss das untere Ende des Bandes in Pfeilrichtung zwischen Streifen 3 und 4 durchschieben (siehe Bild 4). Jetzt noch die Streifen und das Armband zurechtziehen. Diese ganzen Schritte noch ein zweites Mal machen, damit ein schönes, dicht geflochtenes Armband entsteht.

Der Verschluss

Druckknöpfe bitte nach Anleitung anbringen. Falls Schnürbänder verwendet werden, bitte ein Schnürband als 5 mm Streifen ca. 20 cm lang mit dem Cutter-Messer und Metallschiene von einem Lederrest abschneiden. Danach durch alle 4 Löcher des Lederarmbandes fädeln, fertig.



Bild 2



Bild 3



Bild 4

Andreas Kurz, Angestellter eines IT Konzerns, Ehningen,

ist seit vielen Jahren ehrenamtlicher Mitarbeiter bei Jugend- und Kinderfreizeiten und führt gerne Workshops durch.

Jugend- und Konfi-Arbeit gut verknüpft

Zielgruppe: Verantwortliche und Multiplikatoren in der Jugend- und

Konfi-Arbeit, Konfi-Teamer, Kirchengemeinderäte

Wie Konfis in die Jugendarbeit hineinwachsen können und welche Modelle dabei förderlich sind

Es gibt bewährte Modelle für die Verknüpfung von Jugend- und Konfi-Arbeit. Aber nicht jedes Modell passt in jede Gemeinde. Der Artikel will Impulse geben, Alternativen auszuprobieren und dazu ermutigen, die Konfis so herzlich zu umarmen, dass sie gar nicht anders können als dabei zu bleiben – freiwillig wohlgermerkt!



Einleitung

Alle wünschen sich, dass Jugend- und Konfi-Arbeit eng zusammengehören, sind es doch dieselben Jugendlichen, um die es geht. Während die Konfi-Arbeit noch fast flächendeckend die evangelischen Jugendlichen eines Jahrgangs erreicht, sieht es bei der klassischen Jugendgruppenarbeit nach der Konfi-Zeit inzwischen anders aus. Auch wenn die neueste Statistik für Baden und Württemberg keine dramatischen Einbrüche feststellt, so nimmt doch schon aus demographischen Gründen die Zahl der Gruppen, ihre Größe und die Häufigkeit der Treffen ab. Was liegt da näher, als enger zusammenzuarbeiten? Allerdings hat sich nicht nur die Jugendarbeit verändert, sondern auch die schulische Lebenswelt, die deutlich mehr Zeit und Leistungsbereitschaft fordert als früher. Pisa lässt grüßen.



Warum Verknüpfung wichtig ist

Die Verknüpfung von Jugend- und Konfi-Arbeit ist kein Selbstzweck. Immer geht es um Jugendliche, die auf ihrem Weg des Glaubens begleitet und gestärkt werden, die Gemeinschaft erleben und ihrem Alter entsprechend Gemeinde leben. Die Verknüpfung hat mindestens zwei Ziele:

1. Ein positives Bild von Kirche und Glauben vermitteln

Die Jugendarbeit engagiert sich in der Konfi-Arbeit mit dem Ziel, dass Konfis eine prägende Konfirmandenzeit erleben und ein positives Bild von Kirche und Glauben gewinnen. Die Zeiten, in denen Konfi-Arbeit als One-Man/Woman-Show funktionierte, sind vorbei. Die Bilder von Christsein, Jugendarbeit und Gemeinde, die während der Konfirmandenzeit entstehen, sind für die Kinder und Jugendlichen prägend. An diesen Eindrücken machen sie unter anderem fest, ob der christliche Glaube für sie bedeutsam wird und ob sie auch nach der Konfirmation einen Platz im Lebensraum Jugendarbeit und Gemeinde finden und einnehmen möchten.

2. Konfirmanden nachhaltig in die Jugendarbeit integrieren

Die Jugendarbeit engagiert sich während der Konfirmandenzeit mit dem Ziel, die Konfis nachhaltig in die Jugendarbeit zu integrieren. Dort kann weitergehen, was während dieser Zeit gewachsen ist. Oft kommen dort auch erst die Aha-Effekte, dass man Glauben und Leben aus christlicher Perspektive versteht und gestaltet, einfach weil man älter ist und die manchmal sehr chaotische Zeit der Pubertät hinter sich hat.

Für die Verknüpfung beider Bereiche gibt es kein Patentrezept. In einer Gemeinde, in der es keine eigene Jugendarbeit gibt, muss man anders vorgehen, als in einer Gemeinde, in der eine gut funktionierende Jugendarbeit existiert, die vom örtlichen Jugendwerk oder auch einem CVJM verantwortet wird.

Entscheidend ist die Wahrnehmung der Jugendlichen. Jugendarbeit ist Beziehungsarbeit, deshalb muss man früh in der Konfirmandenzeit intensive Begegnungen ermöglichen. Für die Wahrnehmung der Jugendlichen hilft das Motivations-Modell, das aus den Daten der Sinus-Studie „Brücken und Barrieren“ entwickelt wurde (siehe Literaturhinweise am Ende dieses Artikels):



- a) **Religiös Motivierte** beziehen ihre Motivation aus der Auseinandersetzung mit religiösen Fragen, aus dem Glauben und der Bibel. Persönlicher Glaube ist teilweise Bedingung für Freundschaften mit anderen Jugendlichen. Manchmal wirken sie ausgrenzend gegenüber weniger Religiösen. Hier könnte z. B. der Emmaus-Glaubenskurs „Dein Weg mit Gott“ eine gute Brücke sein.
- b) **Gemeinwohl-Motivierte** zeigen ausgeprägte altruistische Motive und ein starkes Interesse am Engagement für das Gemeinwohl. Ihnen ist eine gute Gruppe wichtig. Eine Hausaufgabenbetreuungsgruppe wäre z. B. ein für sie passendes Projekt.
- c) **Spaß-Motivierte** suchen vor allem Spaß und tolle Gemeinschaftserfahrungen, was sie nicht ohne Weiteres in der kirchlichen Jugendarbeit vermuten. Hier könnte eine TEN SING-Gruppe passen oder eine Gruppe, die ihre Freizeit miteinander gestaltet (Kino, Bowlen, Klettergarten).
- d) **Benefit-Motivierte** stellen sich vor allem die Frage, inwieweit sie selbst von einem Engagement profitieren können. Sie wollen Zertifikate erwerben, um bei Bewerbungen bessere Chancen zu haben. In einer Traineegruppe können solche Jugendliche gut angesprochen werden.
- e) **Distanzierte** stehen innerlich fern vom Glauben und der Kirche. Sie haben oft Angst vor Überforderung, wollen bei ihren Freunden nicht komisch aussehen, wenn sie „zur Kirche“ gehen. Hier muss man niederschwellig ansetzen und z. B. regelmäßig miteinander ins Kino gehen.

Jugendarbeit ist Beziehungsarbeit

Jugendarbeit hat das Ziel, langfristige Beziehungen mit Jugendlichen aufzubauen. Deshalb lohnt es, sich für diese ganzheitlichen Beziehungen mit Jugendlichen zu engagieren und so das Recht zu gewinnen, von ihnen gehört zu werden und voneinander zu lernen. Dabei ist Grundlage, dass wir als Menschen, die mit Jesus Christus unterwegs sind, lebenslang Lernende sind, wir sind nicht perfekt.





Als solche sind wir uns der Gnade Gottes bewusst und unserer Begrenztheit. Diese Haltung eröffnet eine Weggemeinschaft und schafft Raum, um mit Jugendlichen in ihrer Lebenswelt in Kontakt zu kommen und auf Bedürfnisse von Jugendlichen einzugehen und ihnen Möglichkeiten zu eröffnen Gemeinschaft zu leben. Solche Räume schaffen die Möglichkeit, dass Jugendliche Jesus Christus begegnen können und sie auf ihrem Weg des Glaubens in Charakter und Kompetenz befähigt werden.

Was kann man tun?

1. Ein Konfi-Team aufbauen

Ein junges Konfi-Team ist die natürlichste Form der Verknüpfung. Oft haben ehemalige Konfis Lust, bei der Freizeit noch einmal dabei zu sein. Auch an Blocktagen können Konfi-Teamer sehr gut mitmachen. Gelegentlich können die Konfi-Teamer auch ohne Hauptamtliche einen Termin gestalten. Als Kleingruppenleiter kommen sie gut in Kontakt mit den Konfirmanden. Wenn sie eine Andacht gestalten, hören die Konfirmanden mit großen Ohren zu.

2. Verknüpfung über Hauptamtliche

Manchmal sind Jugendreferentinnen und Jugendreferenten konkret in der Konfi-Arbeit aktiv. Es ist eine große Chance, auf der Freizeit und auch sonst so oft wie möglich die ganze Gruppe mitzerleben. Hier entstehen die Beziehungen, die dann in der Jugendarbeit weitertragen.

3. Intensive Zeiten miteinander gestalten

Die Erfahrung zeigt, dass Konfi-Samstage und Freizeiten viel jugendgerechter gestaltet werden können als der klassische Dienstag- oder Mittwochnachmittag. Hier kann Lust auf Jugendarbeit gemacht werden. Gemeinsam essen und übernachten, das Leben, den Glauben und die Freizeit teilen sind wichtige Elemente der Jugendarbeit.

4. Gemeindepraktikum

In vielen Gemeinden gibt es inzwischen ein Gemeindepraktikum. Hier kann man gut einen Schwerpunkt auf die Jugendarbeit legen. Das macht nicht nur Lust, selbst mitzuarbeiten, sondern auch, eine Gruppe zu besuchen. Die Erfahrung: Es bleiben immer einige hängen.



5. 3+1-Modell

Bei einem solchen Modell wird dreimal klassischer Konfirmandenunterricht durchgeführt, einmal bereitet die Jugendarbeit – oft auch zu einer anderen Zeit – ein Treffen vor. Diese Schiene kann anschließend häufiger stattfinden. Gerade die Zeit nach der Konfirmation ist ein gutes Zeitfenster, in dem die frisch Konfirmierten in ihrem Wochenplan in der Regel noch frei haben.

6. Rahmenangebote

Vor oder nach dem Konfirmandenunterricht kann regelmäßig ein Konfi-Café o. Ä. stattfinden. Es gibt etwas zu essen, vielleicht sogar ein Mittagessen. Es sind Ansprechpartner und Spielmöglichkeiten da.

7. Aufwändige Einzelaktionen

Ein attraktives Ereignis pro Jahr kann schon reichen, um Lust zu machen auf Jugendarbeit. Das kann ein Grillfest, eine Radtour, eine Eislauf- oder Lightpainting-Aktion, eine Koch-Aktion oder Filmnacht sein. Oder eine Übernachtung im Kirchenraum, ein Kreuzweg der Jugend, ein Besuch des Jugend- oder Kirchentags. Oder auch einfach die Jugendräume streichen und ausstatten.

8. Runder Tisch „Konfirmanden- und Jugendarbeit“

Es lohnt sich, wenn die Verantwortlichen vor Ort sich regelmäßig, mindestens einmal pro Jahr, treffen, Ideen ausbrüten und in die Tat umsetzen. Auch der Kirchengemeinderat / Gemeindevorstand kann hier einbezogen werden. Er kann neben Geld noch andere wertvolle Ressourcen beisteuern.

9. Mitarbeiterschulung / Traineeprogramm

Besonders erfolgreich laufen in Württemberg die an die Konfirmandenzeit anschließenden Traineeprogramme. Hier trifft der Wunsch, für sich selbst zu profitieren und ein Zertifikat zu erwerben, zusammen mit dem Wunsch, mit den netten Leuten etwas weiterzumachen, die man in der Konfi-Zeit kennen gelernt hat. Das Buch „Das Traineeprogramm“ enthält alles notwendige Material.

10. Übergemeindliche Zusammenarbeit

Nicht immer reichen die Power und die Zahl der Jugendlichen an einem Ort aus, damit etwas weitergeht. Übergemeindliche Zusammenarbeit kann dann funktionieren, wenn rechtzeitig gemeinsam gedacht und z. B. die Konfi-Freizeit zusammen durchgeführt wird.



11. Mentorenmodelle

In manchen Gemeinden sind Mentoren aktiv, die jeweils einige Konfirmanden begleiten und außerhalb des Unterrichts treffen. Solche Gruppen können z. B. als Jugendhauskreis oder gelegentliche Eiscafé- oder Tee-Runde weitergeführt werden. Ob dies gelingt, hängt wesentlich von der Persönlichkeit der Mentorin bzw. des Mentors ab. Es gibt solche Menschen mit einem großen Herz für Jugendliche.

12. Jugendgottesdienste

Von Jugendlichen selbst gestaltete, attraktive Gottesdienste sind eine gute Möglichkeit, weiter im Kontakt zu bleiben. Wichtig ist, dass es verschiedene, auch niederschwellige Möglichkeiten gibt, sich einzubringen: Deko, Musik, Bewirtung, Aufbau von Erlebnisstationen usw.



13. Gemeinsames Liedgut

Es hilft, wenn Jugend- und Konfi-Arbeit die Lieder miteinander abstimmen. Lieder signalisieren Zugehörigkeit. Wer in einer neuen Gruppe kein einziges Lied kennt, fühlt sich erst einmal fremd.

14. Gruppenübergänge sorgfältig planen

Ein Tipp von Anne Schumann aus der Auferstehungsgemeinde Mainz (S. 19, Nicht nur Zaungäste. Konfirmanden dauerhaft in die Gemeinde integrieren, Neukirchen-Vluyn 2006): Es ist sinnvoll, nicht die Konfirmation als Zäsur zu nehmen, sondern eine Jugendgruppe von 12–16 Jahren zu haben, die Kontinuität über die Konfirmandenzeit hinweg schafft. Sonst wird die Konfirmation gern zur „Sollbruchstelle“.

15. Zusatzangebote verpflichtend oder freiwillig?

Hier muss gut überlegt werden. Manchmal machen unmotivierte zwangsverpflichtete Einzelne eine schöne Aktion kaputt. Oft kommt aber auch keiner, wenn etwas nicht verpflichtend ist. Möglich ist auch als Mittelweg die Verpflichtung, aus einer Liste von fünf Dingen zwei wahrzunehmen.

16. Die EJW-Denkwerkstatt-Karten „Zukunft der Jugend- und Konfirmandenarbeit“

Sie bieten Thesen und Impulskarten für die Zukunft der Jugend- und Konfirmandenarbeit. Diese kann man diskutieren und auf die eigenen Verhältnisse übertragen.



Empfehlenswerte Literatur und Internetressourcen

- Achim Großer, Karin Schlenker-Gutbrod, verknüpfen. Jugend- und Konfirmandenarbeit, Freizeit und Gruppenarbeit, Aktivgruppen gründen, Stuttgart 2006
- Anne Schumann, Nicht nur Zaungäste. Konfirmanden dauerhaft in die Gemeinde integrieren, Neukirchen-Vluyn 2006
- Hansjörg Kopp u.a. (Hg.), Brücken und Barrieren. Jugendliche auf dem Weg in die Evangelische Jugendarbeit, Stuttgart 2013 (Sinus-Studie)
- Thesen und Impulskarten der ejw-Denkwerkstatt Zukunft zur Konfi-Arbeit <http://ejwblog.de/denkwerkstatt/konfi/download/>
- Übergänge schaffen – wie gelingt's? Verknüpfungsmodelle aus dem Projekt des EJW Reutlingen: http://www.ejr.de/pdf/Projektdokumentation_Kaja.pdf und http://www.ejwue.de/fileadmin/proteens/konfis/KonfiWiki/2014-20-22_Handout_UEbergaenge_schaffen_-_Modelle.pdf
- Emmaus – dein Weg mit Gott: <http://www.emmaus-dein-weg-mit-gott.de>
- Das Trainee-Programm, Hrsg: Kehrberger, Kalmbach, buch+musik Verlag
- Sönke von Stemm: Mach mit im Team!
- Jugendarbeit und Konfirmandenarbeit über Konfi-Teams verknüpfen, RPI Loccum 2015

Dr. Thomas Ebinger, Pfarrer, Dozent für Konfirmandenarbeit am PTZ, Stuttgart und Tobias Kenntner, ejw-Landesreferent für proteens,

sind Mitglied im Fachausschuss Jugend- und Konfi-Arbeit des ejw Württemberg.

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) 15,00 Euro,
inkl. Porto; Einzelpreis: 5,00 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)

buch+musik (18, 21)

Tobias Mitschele (alle Bilder 53–56); Andreas
Kurz (alle Bilder 57–59)

www.fotolia.com:

Sergey Peterman (4); Aurelio (6); grafikplus-
foto (9); Marco2811 (10); tananddda (11);
K.-P. Adler (13); Yury Zap (15); Asierromero
(16); Claudia Paulussen (22); Edler von Ra-
benstein (25); photo 5000 (28); ExQuisine
(31); Markus Bormann (33); aletia2011 (34);
flairimages (36); grafikplusfoto (38); drubig-
photo (41); pakawat22 (44); Garrincha (46);
grafikplusfoto (47); Václav Mach (49); Tan
Kian Khoon (51); klickerminth (60); loreanto
(62); amelaxa (65)

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

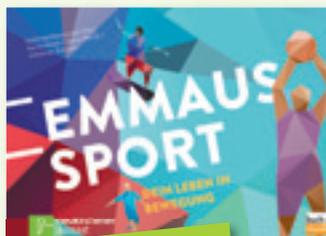
Ein Tipp zum Schluss

Gottfried Heinzmann (Hg.)
Johannes Eckstein, Aaron Mulch, Denis Werth

EMMAUS SPORT

DEIN LEBEN IN BEWEGUNG

Pappbox mit ca. 32-seitigem Handbuch
und 40 Karten im DIN A6-Format,
durchgehend farbig, 10,5 x 15 cm
ca. 16,99 Euro



Erscheint April 2015

Glauben leben im Sport kann eine Herausforderung sein, zumal die Zeit für inhaltliche Impulse im Training meist begrenzt ist. Mit den kurzen Gedanken und Andachten von EMMAUS SPORT bekommen Gruppenleiter nun Material an die Hand, damit das Reden über Gott auf natürliche Weise gelingen kann. Echte Lebensfragen stehen dabei genauso im Mittelpunkt wie die Erfahrungswelt des Sports.

Die Impulse unterteilen sich in vier verschiedene Kategorien:

- Übungen machen: Die Einheiten leiten sich aus einer Trainingsübung ab.
- Spielsituationen erleben: Die Einheiten beziehen sich auf echte Spielsituationen.
- Orte besuchen: Die Einheiten haben ihren Ausgangspunkt an konkreten Orten.
- Geschichten erzählen: Die Einheiten entstehen aus der Erzählung einer biblischen Geschichte.

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