

# der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Flüchtlinge willkommen heißen



Facebook-Tag



Von Schmugglern und Grenzen



Frisbee to go



## LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Flüchtlinge willkommen heißen** ..... Yasin Adigüzel  
Sieben Punkte für den Start einer Flüchtlingsinitiative
- 9 Herzlich willkommen** ..... Cornelius Kuttler  
Gottes weites Herz für Fremde
- 14 Wohin sonst** ..... Pascal Heberlein  
Eine Vorleseandacht aus „Music Message“
- 16 Fromm und cool mit Surfbrett** ..... Meike Kunze  
Zwei Vorbilder: Nick Vujicic und Bethany Hamilton
- 19 Ein Kurzfilm: The Butterfly Circus** ..... Matthias Hipp  
Ein Stundenentwurf über Selbstwert, Hoffnung und neue Chancen



## OUTDOOR

- 26 Knicklichterwald – Erlebnis bei Nacht** ..... Gabi Vogt  
Gottes Eigenschaften auf einer besonderen  
Fackelwanderung mit Stationen erleben
- 30 Von Schmugglern und Grenzern** ..... Damaris Kächele  
Ein Schmugglerspiel, inspiriert von der  
Lebensgeschichte des Anne van der Bijl



## SPIEL, SPASS, QUIZ

- 34 Facebook-Tag** ..... Sandra Schrader, Dirk Farr u. a.  
Ein rundenbasiertes Tagesspiel mit buntem Ende
- 44 Über die Schanze** ..... Manfred Pohl  
Ein Spieleabend mit neuer Idee
- 50 CVJM-Dart mit Geschichte** ..... Andreas Lämmle  
Dartspiel rund um den CVJM und seine 160-jährige Geschichte



## KREATIV UND HANDWERK

- 61 Frisbee to go** ..... Heike Volz  
Frisbees selber nähen
- 64 Alles paletti** ..... Claudia Guther  
Stylischer Hocker aus Europaletten

# Geschichten

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

„Herzlich Willkommen!“ – Diese Begrüßung möchten viele Jugendliche nach den Ferien in ihren neuen Klassen, neuen Schulen und neuen Gruppen hören. Herzlich willkommen möchte sein, wer in eine neue Situation, eine neue Gruppe, einen neuen Lebensabschnitt kommt. Das Bewusstsein, herzlich willkommen zu sein bringt Sicherheit in einer Situation, in der wir uns unsicher fühlen. Wie viel mehr brauchen die vielen Menschen dieses Gefühl, die aus Kriegs- und Krisengebieten geflüchtet sind und es bis zu uns nach Deutschland geschafft haben! Heißen wir sie „Herzlich Willkommen“. Dazu ermutigen zwei Artikel in dieser Steigbügelausgabe. Weitere Themen beschäftigen uns in diesem Sommer. Der CVJM Weltbund feiert sein 160-jähriges Bestehen – dazu passend das CVJM-Dartspiel. Bei allem geht es um Menschen und ihre persönliche Geschichte. Diese Geschichten machen uns reicher und schaffen Verbindungen und Beziehungen. So wollen die Geschichten vom „Schmuggler Gottes“ („Von Schmugglern und Grenzen“), Nick Vujicic und Bethany Hamilton („The Butterfly Circus“ und „Fromm und cool mit Surfbrett“) inspirieren und ermutigen, zu erkennen, dass Gott mit jedem seine Geschichte schreibt. Wir brauchen uns nicht zu verstecken mit dieser guten Botschaft!

Ich wünsche euch einen erlebnisreichen Sommer mit berührenden und faszinierenden Geschichten und Begegnungen mit den Jugendlichen.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,  
Eure

*Ilse-Dore Seidel*

Ilse-Dore Seidel



## Zugangscode Homepage

Auf [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de) könnt ihr den internen Bereich mit folgendem Zugangscode nutzen (das Passwort ändert sich mit jedem Heft):

**Benutzername:** Jugendarbeit **Passwort:** Willkommen

# Flüchtlinge willkommen heißen

**Zielgruppe:** Jugendliche,  
junge Erwachsene  
**Gruppengröße:** beliebig, z. B. eine bis  
fünf Personen

**Vorbereitungszeit:** keine  
**Dauer:** flexibel, z. B. 2 Stunden  
pro Woche

## Sieben Punkte für den Start einer Flüchtlingsinitiative

Dieser Beitrag richtet sich an alle, die mit dem Gedanken spielen, sich ganz konkret für Flüchtlinge einzusetzen. Wo fange ich am besten an? Worauf sollte ich achten? Woher bekomme ich Tipps und Hilfe? Um Flüchtlinge zu begleiten braucht es keine Experten, sondern Menschen mit Herz!



### Einleitung

Mein Name ist Yasin Adigüzel, ich bin 31 Jahre alt und seit einem Jahr engagiere ich mich für Flüchtlinge. Wie es dazu kam, ist schnell erzählt. Durch die Medien erreichten mich immer wieder Nachrichten von dem furchtbaren Elend der Menschen, die aufgrund des syrischen Bürgerkriegs alles verloren hatten. Mir kam es unwirklich vor, dass irgendwo Menschen verzweifelt um eine Lebensperspektive ringen müssen, während wir in Deutschland so reich sind, dass wir oft gar nicht wissen, wofür wir unser Geld noch ausgeben können. Also bin ich im März 2014 mit dem Rucksack auf dem Rücken aufgebrochen und für drei Monate nach Gaziantep, einer türkischen Stadt nahe der syrischen Grenze gereist, um dort in einem Schulprojekt für Flüchtlingskinder mitzuarbeiten. Obwohl ich gegangen bin, um meinen Reichtum zu teilen, bin ich nicht ärmer zurückgekehrt. Im Gegenteil! Die Erinnerungen an diese Zeit sind mir so kostbar, dass sie sich gar nicht aufwiegen lassen. Klar war es oft sehr anstrengend. Die Verzweiflung und das



Leid haben mich zutiefst aufgewühlt und etwas in mir hat sich geweigert, das zu glauben, was ich mit eigenen Augen sah. Als würde ich irgendwann aus einem finsternen Traum erwachen. Familien, die in Rohbauten campieren, Männer, die den Müll nach etwas Verwertbarem durchwühlen, Mütter, die verzweifelt um Almosen für ihre Kinder betteln. Doch auf der anderen Seite habe ich auch erlebt, wie man mit wenig Aufwand helfen und einen Unterschied im Leben eines Einzelnen machen kann. Sei es, dass man Familien mit etwas Mehl und Öl oder mit ein paar Matten und Decken unterstützt oder dass man sich Zeit für die Kinder nimmt, um mit ihnen zu spielen, zu toben, zu singen, zu basteln.

Nach meiner Rückkehr nach Deutschland konnte und wollte ich nicht einfach weitermachen, so als wenn nichts gewesen wäre. Die Bilder der vergangenen Monate flogen noch klar und deutlich in meinem Kopf umher und ich wollte wissen, wie es denen geht, die es bis zu uns nach Deutschland geschafft haben. Dabei wurde mir klar, wie schwierig es sein kann, die Lebenssituation von Flüchtlingen zu verstehen, die sich hier um Asyl, also um Schutz, bewerben. Während die Flüchtlinge an der syrischen Grenze mehr oder weniger sich selbst überlassen sind, existiert in Deutschland ein gesetzliches Durcheinander, durch das Abläufe, Zuständigkeiten, die Versorgung und die Unterbringung von Asylbewerberinnen und -bewerbern geregelt sind. Um da einen Überblick zu bekommen, braucht es Zeit. Außerdem wird man nie fertig, weil sich Gesetze ständig ändern. Wie man sich aber trotzdem hilfreich für die Vertriebenen bei uns einsetzen kann, habe ich versucht herauszufinden, indem ich recherchiert, nachgebohrt und es auch einfach selbst ausprobiert habe. Die folgenden Zeilen sollen darauf aufbauend eine kleine Hilfestellung für diejenigen von euch sein, die es auf dem Herzen haben, sich für Flüchtlinge einzusetzen, und vielleicht gar nicht genau wissen, wie sie das anfangen sollen. Es gibt keine feste unveränderliche Anleitung. Zu viele Faktoren sind variabel, zu sehr hängt es auch von den unterschiedlichen Persönlichkeiten der Flüchtlinge sowie der Freiwilligen ab. Am Ende wird es immer auch ein Ausprobieren sein.

## Sieben Tipps für den Start einer Flüchtlingsinitiative

### 1. Gebet

Bevor ich mich aufmache und auch während der Zeit in der Asylbewerberunterkunft bitte ich Gott, dass er mich leitet und dass er meine Arbeit segnet. Sehr oft werde ich mit Schicksalen konfrontiert, die mein Fassungsvermögen übersteigen. Ich fühle mich selbst hilflos und mein Anliegen kommt mir lächerlich vor. Da tut es gut, für die Menschen zu beten. Es ist nicht meine Verantwortung,



alle Probleme zu lösen. Das ist Gottes Aufgabe. Jesus überträgt uns aber die Verantwortung, unseren Nächsten zu lieben. Das drücke ich in meiner Arbeit, aber auch in meinem Gebet für Flüchtlinge aus.

## 2. Kontakt

Um initiativ mit Flüchtlingen in Kontakt zu kommen, gibt es im Grunde zwei Wege. Entweder versucht ihr die Kontaktdaten von Personen herauszufinden, die sich bereits um Flüchtlinge an eurem Ort kümmern. Das sind verantwortliche Heimleiter, Sozialarbeiter oder Freiwillige, die sich z. B. in einem Arbeitskreis Asyl für Flüchtlinge engagieren. All diese Personen können Auskunft darüber geben, welche Initiativen es bei euch bereits gibt und in welchem Bereich euer Engagement besonders hilfreich wäre. Sie können euch auch bei euren ersten Besuchen zur Seite stehen. Dieser Weg ist auf jeden Fall der einfachere und effektivere Weg.

Den zweiten Weg empfehle ich dann, wenn es sich schwierig gestaltet, besagte Kontaktdaten herauszufinden, oder wenn es aus anderen Gründen nicht gelingt, eine in die Flüchtlingsarbeit involvierte Person ausfindig zu machen. Dann könnt ihr euch allein oder zusammen mit Gleichgesinnten zu einem Besuch in einer Flüchtlingsunterkunft aufmachen. Als ich zum ersten Mal in die zwei Kilometer von meinem zu Hause entfernte Gemeinschaftsunterkunft gegangen bin, habe ich ein Frisbee, einen Ball, Straßenmalkreide und ein paar Kekse in meinen Rucksack gepackt und bin aufgebrochen. Zwar konnten mich die Kinder, die ich dort antraf, kaum verstehen, doch als ich mein Frisbee aus dem Rucksack zog, leuchteten ihre Augen und sofort entstand ein fröhliches Miteinander. Wenn ihr nicht wisst, wo es in eurer Nähe Asylbewerberunterkünfte gibt, könnt ihr im Landratsamt nachfragen. Dort liegt die Zuständigkeit für die Unterbringung der Asylsuchenden.

## 3. Ressourcen

Wie bei den meisten sozialen Tätigkeiten ist es auch im Bereich der Flüchtlingsarbeit wichtig, sich zu fragen: Wie viel Zeit will ich investieren? Für meinen ersten Besuch habe ich mir eine Stunde genommen. In jedem Fall, auch wenn ich niemanden treffen würde, wollte ich einfach eine Stunde dort sein. Damit es mir nicht langweilig werden würde, habe ich mir auch etwas zu lesen eingepackt. Fortan verbrachte ich jede Woche am Sonntagnachmittag eine Stunde auf dem Innenhof der Gemeinschaftsunterkunft. Bald kannten mich die Kinder und freuten sich, wenn ich kam. Manchmal musste ich eine Weile abwarten, bis sie auftauchten. Manchmal wäre ich am liebsten noch länger geblieben, weil es einfach schön war. Bei allen erfolgreichen Flüchtlingsinitiativen, von denen ich bisher gehört habe, stand am Anfang eine gute Seele, die sich regelmäßig und treu zu den Flüchtlingen aufgemacht hat.



## 4. Kommunikation

Gerade am Anfang lassen wir uns leicht entmutigen, wenn es keine gemeinsame Sprache gibt. Wenn wir unser Gegenüber noch nicht einschätzen können und Angst haben, falsch verstanden zu werden. Dabei bin ich immer wieder erstaunt, wie intensiv man kommunizieren kann, auch ohne eine gemeinsame Sprache zu sprechen. Sobald man sich ein bisschen aneinander gewöhnt hat, wenn ein gewisses Grundvertrauen vorhanden ist, kann man auch mit Händen und Füßen in einen Austausch treten, der gerade bei kleinen Kindern vergessen lässt, dass man sich ja gar nicht mit Worten unterhält. Für Flüchtlinge führt der Weg in unsere Gesellschaft hinein nur über das Erlernen der deutschen Sprache. So sind viele dankbar, wenn sie Gelegenheit bekommen, ihre bisher erworbenen Sprachkenntnisse unter Beweis zu stellen und zu vertiefen.

## 5. Fehler

Nicht, indem wir keine Fehler machen, reifen wir, sondern, indem wir aus unseren Fehlern lernen. Das gilt auch bei interkulturellen Begegnungen im Rahmen einer Flüchtlingsinitiative und da sowohl für uns als auch für Flüchtlinge. Während wir allerdings selbst entscheiden können, ob und wenn ja, in welchem Umfang wir uns auf interkulturelles Glatteis begeben, haben Flüchtlinge diese Wahl nicht. Sie sind herausgerissen aus ihrem vertrauten Umfeld und können nicht einfach nach Hause gehen, wenn ihnen die fremde Kultur zu anstrengend geworden ist. Fremdheitserfahrungen, bei denen sie unsicher sind und Fehler machen, gehören zu ihrem Alltag dazu. Wie schön, wenn sie Vertraute auf ihrer Seite wissen, die ihnen die für sie fremden Eigenheiten unserer Gesellschaft erklären können und die ihnen Fehler verzeihen!

## 6. Ziele

Sobald ihr einen Überblick darüber habt, wo und wie Flüchtlinge bei euch leben und welche Initiativen es bereits gibt, solltet ihr euch überlegen, was das Ziel eures Engagements bei den Flüchtlingen ist. Wollt Ihr praktische Hilfen im Flüchtlingsalltag, eine Hausaufgabenhilfe, Deutschkurse oder etwas ganz anderes anbieten? Eure Entscheidung sollte von dem abhängen, was die Flüchtlinge bei euch brauchen und wünschen, aber auch von dem, was euch entspricht. Ein bewährtes Prinzip in der Arbeit mit Menschen aus anderen Kulturen ist, dass Männer sich auf die Arbeit mit Männern konzentrieren und Frauen entsprechend auf die Arbeit mit Frauen. So lassen sich zahlreiche Missverständnisse von vorneherein ausschließen. Indem ihr euch ein bestimmtes Ziel setzt und dieses gegenüber den Flüchtlingen und den übrigen Freiwilligen klar kommuniziert, könnt ihr verhindern, dass ihr Erwartungen und Hoffnungen begegnet, die ihr enttäuschen müsst.



## 7. Fortbildung & Vernetzung

Neben dem konkreten Einsatz für Flüchtlinge vor Ort empfiehlt sich auch die persönliche Beschäftigung mit dem Thema allgemein, um die asylrechtlichen Verfahren in unserem Land besser zu verstehen und von den Erfahrungen anderer Flüchtlingshelfer zu profitieren. Alle Lektüre und Fortbildung wird am Ende jedoch nicht verhindern, dass die konkrete Arbeit mit Flüchtlingen immer auch ein Improvisieren und ein Aushalten von Gefühlen der Hilflosigkeit und Unsicherheit bedeutet.



Im Jahr 2014 sind zwei übersichtliche und hilfreiche Handreichungen erschienen, die im Internet frei zugänglich sind. Sie erscheinen mir als Einstieg in das Thema ideal, weil sie einen Überblick und Hinweise für weiterführende Informationen geben. Dies sind „Flüchtlinge willkommen heißen – begleiten – beteiligen“ von der Diakonie Württemberg und „Flüchtlingen Gottes Liebe weitergeben“ von der Deutschen Evangelischen Allianz. Ebenfalls 2014 hat das Evangelische Jugendwerk in Württemberg ein „Netzwerk Jugendarbeit und Flüchtlinge“ gegründet, in dem sich interessierte Ehren- und Hauptamtliche zusammengeschlossen haben. Möglicherweise gibt es ähnliche Netzwerke ja auch bei euch vor Ort.

**TIPP:** Die beiden Handreichungen findet ihr hier:

<https://www.diakonie-wuerttemberg.de/flucht-und-asyl>

<http://www.ead.de/materialien/materialien/arbeitskreis-fuer-migration-und-integration.html>

Für euer Wirken unter Flüchtlingen wünsche ich euch Gottes Segen! Wir können die Welt nicht retten, doch wir können sie an dem Ort, an dem wir sind, ein kleines bisschen schöner machen. Lasst es uns gemeinsam versuchen!

Yasin Adigüzel, ejw-Landesreferent, Tübingen,

*engagiert sich für Flüchtlingskinder in der Türkei und in Deutschland.*

# Herzlich willkommen!

**Zielgruppe:** Jugendliche zwischen  
13 und 19 Jahren  
**Gruppengröße:** für kleine und große  
Gruppen

**Vorbereitungszeit:** ca. 30–45 Min.  
**Dauer:** ca. 50–60 Min.

## Gottes weites Herz für Fremde

Fremdsein ist ein Thema, das viele Menschen zurzeit bewegt. Wie gehen wir damit um, dass Flüchtlinge in Deutschland Zuflucht und Heimat suchen? Fremd sind sie und brauchen offene Herzen und Türen. Die Erfahrung, fremd zu sein, kennen Jugendliche auch. Nicht fremd im anderen Land, sondern fremd in einer neuen Klasse, fremd



und anders in der Clique der Kumpels und Freundinnen. Die Bibelarbeit über Apostelgeschichte 10,21–36 zeigt, dass Gott ein Herz für Fremde hat. Das zu wissen, kann helfen, sich selber und andere anzunehmen.

### Biblisch-theologische Gedanken

#### 1. Gott macht keine Unterschiede

Da wird vom römischen Hauptmann Kornelius erzählt. Ein Engel erscheint ihm und gibt ihm einen Auftrag. Er soll den Jesusjünger Petrus holen lassen, damit dieser ihm das Evangelium von Jesus Christus sagt.

Gott macht keine Unterschiede. Das ist es, was Petrus im Haus des römischen Hauptmanns erfährt.

Nun erfahre ich in Wahrheit, dass Gott die Person nicht ansieht! (Apg. 10,34).

**BIBELTEXT:**  
Apostelgeschichte  
10,21–36



Im Haus des Hauptmanns Kornelius begreift Petrus, was er im Kopf vielleicht schon länger gewusst, aber im Herzen nicht gefühlt hatte: Gott macht keine Unterschiede zwischen Menschen. Bisher war für Petrus eines immer völlig klar gewesen: Da ist auf der einen Seite das Volk Gottes, die Israeliten, und auf der anderen Seite sind die Heiden, mit denen Gott nichts zu tun haben will. Nicht einmal das Haus eines Römers betritt ein frommer Jude. Nun begreift Petrus: Alle, Juden und Heiden, sind Menschen, für die Gott in Jesus Christus Mensch geworden ist.

Es ist gewiss nicht nur die Erfahrung von Petrus, dass Unterschiede zwischen Menschen gemacht werden. Vielleicht haben wir das Gefühl, dass unsere Eltern Unterschiede machen zwischen den Kindern. Das haben sie vielleicht nie so gesagt, doch insgeheim hatten wir immer das Gefühl, dass die Geschwister uns vorgezogen wurden. Jugendliche kennen diese Erfahrung aus der Schule: Manche kommen gut an, und andere stehen am Rand in der Klasse.

**BIBELTEXT:**

Apostelgeschichte  
10,34+35

Wenn wir es sind, die am Rand stehen, spüren wir vielleicht noch nach Jahren den Stich im Herzen.

Menschen machen Unterschiede. Aber Gott nicht.

Nun erfahre ich in Wahrheit, dass Gott die Person nicht ansieht; sondern in jedem Volk, wer ihn fürchtet und recht tut, der ist ihm angenehm (Apg. 10,34+35).

Wörtlich übersetzt heißt dieser Satz: „Nun begreife ich in Wahrheit, dass Gott keiner ist, der auf das Gesicht achtet.“ Diese Formulierung „auf das Gesicht achten“ kannten die Menschen damals nur zu gut: Ein König, ein Herrscher, achtete auf das Gesicht seiner Untertanen, so sagte man es damals: Wer dem König gefiel oder wer ihn mit Geschenken bestechen und gnädig stimmen konnte, dem war er wohlgesonnen. Auch wir kennen ja die Redewendung: „Mir gefällt das Gesicht von jemand“ oder „ich kann sein Gesicht nicht mehr sehen“. Aber so ist Gott nicht.

## 2. Bei Gott sind alle willkommen

Gottes Herz steht offen – für alle – ohne Unterschied. An manchen Haustüren hängen Schilder, auf denen steht „Willkommen“ oder auf Englisch „Welcome“. Jeder, der eintritt, darf sich willkommen fühlen. Für mich ist dies ein Bild dafür, wie Gott zu uns steht: Willkommen! Als die Menschen, die wir sind, sind wir willkommen. Mit unserer Lebensgeschichte, mit aller Schuld und allen Lebenswunden. Ganz gleich, wer wir sind und aus welcher Familie wir kommen. Vielleicht tauchen in uns



Erinnerungen auf an Situationen, in denen Menschen uns das Gegenteil spüren lassen: Du bist mir nicht willkommen. Aber Gott sagt: „Du bist mir willkommen, über dein Gesicht freue ich mich!“ Jesus steht für dieses „Willkommen“, das Gott zuspricht. So willkommen sind wir, dass Gott als Fremder in unsere Welt kommt und durch Jesus selber alles aus dem Weg räumt, was uns von ihm trennt.

### **3. Unser Auftrag – einander willkommen heißen**

Gott spricht uns zu: Du bist willkommen bei mir. Und zugleich gibt Gott uns den Auftrag, den damals auch Petrus erhalten hat: Dass wir nicht trennen und Unterschiede machen zwischen Menschen, sondern dass wir verbinden sollen. Es war gewiss kein leichter Schritt für Petrus, die Schwelle zum Haus des Hauptmanns Kornelius zu überschreiten. So wie es nie leicht ist, auf Menschen zuzugehen, von denen uns manches trennt. Vielleicht gibt es auch in unserem Leben Türschwellen, die wir seit langem nicht mehr überschritten haben. Vielleicht gibt es Häuser, bei denen wir uns geschworen haben, sie nie wieder zu betreten. Oder im Bild gesprochen, wir bringen es nicht übers Herz, die Schwelle zum Herzen eines anderen Menschen zu überschreiten. Gott fordert nicht von uns, dass wir uns zusammenreißen sollen und eben über unseren Schatten springen. Mancher Unterschied, manche Trennung ist zu tief. In der Geschichte von Petrus und dem Hauptmann Kornelius bereitet Gott selber liebevoll alles vor. Da betet Kornelius immer wieder, dass Gott ihm begegnet. Und Gott schickt einen Engel zu ihm. Auch mit Petrus geht Gott seinen Weg. In einem Traum zeigt Gott ihm, dass er zum Hauptmann gehen und ihm von Jesus erzählen soll.

Gott hat damals liebevoll die Wege geebnet. Nur er kann diese Wege auch in unserem Leben ebnen. Da mag es für uns ein erster Schritt sein, wie der Hauptmann Kornelius zu beten und darum zu bitten, dass Gott uns begegnet. Und dass wir ihm die Trennungslinien unseres Lebens bringen. Dass wir ihm von den Wunden erzählen, von den schmerzhaften Unterschieden unseres Lebensweges. Es ist ein erster Schritt, dass wir ihm im Gebet diese Menschen nennen, denen wir nicht aus eigener Kraft begegnen können.

In Jesus Christus ist er selber Mensch geworden, um uns mit sich selber und miteinander zu verbinden. Gott gibt uns den Auftrag, Menschen mit seinen Augen zu sehen und willkommen zu heißen: Als Menschen, für die Jesus gestorben und auferstanden ist.



## Die konkrete Umsetzung

### MATERIAL 1:

- Evtl. Film „Willkommen bei den Sch'tis
- Bibeltexte
- DIN A3-Blatt zum Gestalten der Gefühlskurve des Petrus
- Equipment fürs Interview: Sessel/Stühle; Namensschilder „Petrus“, „Hauptmann“, „Diener/in“, Interviewfragen
- Ikea-Spiegel + Deko-Material + Farben

### 1. Einstieg

Eine kurze Spielszene (z. B. erster Tag in neuer Klasse usw.) könnte an das Thema „Fremd sein“ heranzuführen und zugleich vor Augen stellen, dass sich nicht nur Ausländer fremd fühlen, sondern dass dies eine Erfahrung ist, die wohl alle irgendwie kennen. Eine Alternative zu dieser Szene könnte ein Ausschnitt aus dem Film „Willkommen bei den Sch'tis“ sein (es könnte sich eine Szene zu Beginn des Films eignen, in der völlig überzogen erzählt wird, wie furchtbar das Leben in Nordfrankreich ist). (>> Material 1)

### 2. Gesprächsphase

**BIBELTEXT:**  
Apostelgeschichte  
10,21–36

Der Abschnitt aus der Apostelgeschichte wird gelesen. Es macht Sinn, dass einer der Mitarbeitenden die ganze

Geschichte von Petrus und Kornelius aus Apostelgeschichte 10 kurz erzählt (zum Lesen ist sie zu lang): Petrus wird ins Haus des Hauptmanns gerufen, zuerst möchte er nicht, aber Gott bringt ihn am Ende doch dazu, zum römischen Hauptmann zu gehen.



### Mögliche Fragen / Aufgaben zum Text:

- Gefühle-Detektor: Welche Gefühle gehen im Laufe der Geschichte in Petrus vor (gemeinsam eine Gefühlskurve in ein Koordinatensystem einzeichnen).
- Was verändert sich an der Einstellung von Petrus, während er im Haus des römischen Hauptmanns ist?
- Was entdeckt Petrus darüber, wie Gott über „Fremde“ denkt?



- „Das kenne ich“ – Wo entdecke ich mich im Text wieder? Wann habe ich mich schon fremd gefühlt? Wann hatte ich schon das Gefühl, dass Menschen Unterschiede machen und ich mich nicht angenommen fühlte?
- Gibt es Menschen, die für mich fremd sind / mit denen ich mir schwer tue? Wie könnte ich auf sie zugehen?

### Interview

Das Gespräch über den Bibeltext kann in ein Interview münden, das ein Mitarbeitender mit Petrus, dem Hauptmann und einem der Diener des Hauptmanns führt. Als nettes Ambiente dienen vier Sessel oder zumindest vier Stühle mit kleinem Beistelltisch (z. B. mit Gummibärchen bestückt). In die Rollen der Interviewgäste schlüpfen drei Teilnehmende. Sie antworten in „Ich-Rede“ auf die Fragen des Moderators und versuchen, sich in die Person hineinzusetzen, die sie darstellen. Wenn sie keine Antwort mehr wissen oder nicht mehr die Rolle weiter spielen wollen, können sie einen anderen Jugendlichen benennen, der die Rolle weiterspielt. Wichtig ist hierbei zum einen, dass der Moderator seine Fragen an die Interviewgäste gut vorbereitet hat. Zum anderen wird es ein wenig dauern, bis die Jugendlichen bereit sind, sich auf dieses Interview einzulassen. Meine Erfahrung ist, dass dies aber erstaunlich gut klappt, weil die Spielenden selber Spaß an ihren Rollen gewinnen.

### 3. Bündelung und Andacht

Dieser Impuls könnte den drei Gedanken des Bibeltextes folgen:

1. Gott macht keine Unterschiede
2. Bei Gott sind alle willkommen
3. Unser Auftrag – einander willkommen heißen

### 4. Kreative Vertiefung

Die Idee ist, dass die Jugendlichen etwas zur Erinnerung gestalten, dass sie in aller Unterschiedlichkeit bei Gott willkommen sind. Jeder Teilnehmende gestaltet für sich einen kleinen „Spiegel“ (z. B. von IKEA „Malma“, 1,99 Euro). Der Spiegel kann mit Acrylfarbe bemalt und mit Glitzersteinen oder anderem Dekomaterial verziert werden. Als Erinnerung an den Bibeltext wird darauf geschrieben: „Du bist bei Gott willkommen“ oder die Kurzversion „Du bist willkommen“. Dekomaterial gibt es z. B. günstig in 1-Euro-Läden.

**Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberflingen bei Freudenstadt,**

*mag seine Frau und seine Kinder, theologische Bücher und Krimis, das Meer, französische Filme (wie z. B. „Willkommen bei den Sch'tis“).*

# Wohin sonst

**Zielgruppe:** Jugendliche,  
junge Erwachsene  
**Gruppengröße:** beliebig  
**Vorbereitungszeit:** einmal durchlesen  
**Dauer:** 5 Min.

**Besondere Hinweise:** Die Andacht ist aus dem Andachtenbuch „Music Message“ mit 75 Andachten zu Liedern die in „Das Liederbuch“ zu finden sind.

## Eine Vorleseandacht aus „Music Message“

Als ich noch in der Schule war, beschrieben mir meine Mitschüler meinen eigenen Glauben gern wie folgt: „Du darfst dich nicht betrinken. Du darfst nicht spicken. Du darfst nicht ständig mit anderen Mädels ins Bett steigen, ja musst sogar bis zur Ehe auf Sex warten. Du darfst nicht täglich beten. Du darfst sonntags in die Kirche gehen. Du darfst Teile deines Geldes spenden. Du hast immer ein schlechtes Gewissen, wenn du mal nicht alle Regeln befolgt hast. Und das Schlimmste: Du darfst mit den uncoolsten Typen der Schule rumhängen!“



Ehrlich gesagt hatten sie irgendwie recht. Ja, mein Leben ist durch meinen Glauben eingeschränkt, weil ich die besagten Dinge wirklich einhalten möchte. Nun ist das aber alles sehr negativ formuliert. Aus meiner Erfahrung heraus würde ich es eher wie folgt beschreiben: „Ich muss keine Angst haben, dass ich ohne Karriere, Villa, 900-PS-Flitzer und einem sechsstelligen Betrag auf der Bank ein Nie-



mand bin. Deshalb kann ich getrost auch Geld abgeben. Ich darf in einem geschützten Rahmen mit einem Menschen, den ich liebe und der nicht wegrennt, Sexualität entdecken. Ich muss nicht den Tag nach der Party mit dem Kopf im Klo verbringen und mir dabei Gedanken machen, ob ich mich daneben benommen habe. Ich darf meine Sorgen und Lasten abgeben, darf meiner Seele Frieden geben lassen. Ich muss kein Geld für Esoterik-Trips ausgeben, um den Sinn des Lebens zu entdecken. Ich darf Fehler machen, die mir verziehen werden. Ich muss keine Angst vorm Tod haben. Und: Ich kann Persönlichkeiten entdecken, die wirklich was zu sagen haben und nicht einfach nur glanzvoll scheinen.“

Die beiden Erklärungen beschreiben eigentlich das Gleiche. Die Frage ist, mit welcher Sichtweise man die Dinge betrachtet. Ja, Glaube schränkt ein. Aber was tut das nicht? Als hätte ich beim Anstreben einer fetten Karriere alle Freiheiten; ein falsches Foto auf Facebook und die Bewerbung ist sinnlos ...

Die Welt bietet viele Optionen, die vorgeben, glücklich zu machen. Doch wenn man mal betrachtet, was wirklich dauerhaft Erfüllung gibt und nicht letztendlich dazu führt, beim Therapeut zu landen oder drogenabhängig zu werden wie es so viele Stars und Promis sind, dann bleibt wenig übrig. In Jesus habe ich genau das gefunden, ein erfülltes, ein fröhliches, ein glückliches, ein oft unbeschwertes, ein geordnetes und vor allem ein hoffnungsvolles Leben. Sicherlich ist es nicht immer das coolste Leben, aber das lässt sich ernsthaft verschmerzen, wenn man sonst das volle Lebensglück bekommt. Die Welt ist eine Versuchung und sicherlich gibt es auch bei dir Dinge, die dich besonders schwach werden lassen (Geld, Ansehen, Partner usw.). Auch das darfst du Jesus sagen.

Zum Weiterdenken: Mach eine verrückte Aktion, um von deiner Versuchung Nr. 1 Abstand zu bekommen (z. B. eine größere Summe Geld spenden, einen Tag in hässlichen Klamotten herumlaufen usw.)!

Zum Abschluss singt das Lied „Wohin sonst“ (Das Liederbuch Nr 12).

**Pascal Heberlein, Hamburg,**

*ist Fachbereichsleiter bei Bollerwagen - Offene Kinder- und Familienhilfe im JesusCenter und der Überzeugung, geliebt zu sein.*

# VORBILDER

## Fromm und cool mit Surfbrett

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 12 Jahren,  
Freizeitgruppen

**Gruppengröße:** beliebig

**Vorbereitungszeit:** 15 Min. (+ das Lesen der  
Bücher oder Anschauen  
der Filme)

**Dauer:** variabel  
(je nach Film)

**Besondere Hinweise:** Zu beiden Lebens-  
geschichten findet ihr im Artikel die ent-  
sprechenden Buch- und Filmangaben.

## Zwei Vorbilder: Nick Vujicic und Bethany Hamilton

Super – endlich – die Sonne ist da – raus, ab an den See und rauf aufs Surfbrett! Schon cool der Sommer – und das Beste: Wir sind dabei! Aber halt – was ist denn das? Da vorne – ein Typ im Rollstuhl – und das am See – na, das stört jetzt aber doch irgendwie. Die gute Stimmung ist nun vorbei ... Sommer – das ist die Zeit der sportlichen Aktivitäten und damit auch der körperlichen Attraktivität. Sich peppig zu stylen gehört dazu, cooles Auftreten ist wichtig. Aber was heißt das eigentlich? Attraktiv sein? Und echt cool sein?



Mit Nick Vujicic und Bethany Hamilton werden im Folgenden zwei junge Menschen vorgestellt, die körperlich schwer eingeschränkt sind und trotzdem (oder gerade deswegen) für viele Jugendliche zum Vorbild wurden: Beide sind in tieferem Sinn „cool“, versprühen Lebensfreude und Energie und lassen sich ihren Spaß nicht nehmen. Beide werden von ihrem Glauben getragen und von der Überzeugung, geliebt zu sein.



Ihre Lebensgeschichten eignen sich besonders als Thema für Sommerstunden und Freizeiten, sie sind auch als DVD erhältlich.

## Nick Vujcic

(ausgesprochen Wu-ji-tschitsch) wurde 1982 in Australien, Melbourne, geboren. Als seine Mutter ihn das erste Mal sah, war sie entsetzt: Nick kam ohne Arme und Beine zur Welt. Ein Baby, das nur aus Kopf und Rumpf bestand. Am liebsten wären die Eltern davongelaufen. Wie sollten sie aus ihrem Kind einen lebensstüchtigen Menschen machen? Sie vertrauten schließlich darauf, dass Gott dem Leben von Nick Sinn geben würde. Nick machte ihnen dies leicht: War er doch ein „Strahlemann“, ein glückliches Kind, das mit großem Vergnügen herumtobte. Als Kind war Nick überhaupt nicht klar, dass er anders war. Er entwickelte einfach seine eigenen Möglichkeiten, sich fortzubewegen. Das sehr schmerzhaftes Erwachen kam in der Pubertät: Jetzt realisierte Nick, dass er ein „Behinderter“ war und bleiben würde, ein Außenseiter, der bei anderen Menschen die unterschiedlichsten Reaktionen auslöst, aber dem nie unbefangen begegnet wird. In der Schule wurde Nick gehänselt und zum Prügelknaben. Doch entwickelte er seine Begabung, sich gleichsam über die Hänseleien zu stellen und trainierte sich Strategien an, offensiv mit den Angriffen umzugehen. Er realisierte die psychische Unsicherheit seiner Mitschüler.

Daraus entwickelte sich eine Vortragstätigkeit, zunächst in Klassenzimmern und Gemeindehäusern, bis Nick mit wachsender Bekanntheit bewusst wurde, dass dies die besondere Berufung sei, die Gott für ihn hat: Anderen Menschen zu vermitteln „dein Leben ist wertvoll, egal wie schlimm es dir gerade gehen mag! Auch dir stehen viele Möglichkeiten offen, selbst wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht!“

„Wenn kein Wunder passiert, dann sei selber eins!“, das ist das Motto, mit dem Nick ansteckt und als Motivationscoach inzwischen weltweit die größten Hallen füllt.

Dabei ist Nick körperlich so trainiert, dass er den Sommer auf einem Surfbrett ganz „normal“ in vollen Zügen genießen kann. Sein besonderes Interesse gilt nach wie vor der Mobbingprävention. Für Jugendliche hat er Tipps zusammengestellt.

**TIPP:** Vujcic, Nick: Sei stark, Brunnen Verlag, 2015, 14,99 Euro



## Bethany Hamilton

kam 1990 auf Hawaii zur Welt. Schon ihre Eltern waren vom Surfen so begeistert, dass sie extra deswegen nach Hawaii zogen und Bethany mit ihrer Leidenschaft ansteckten. Als Schülerin stand Bethany morgens bei Sonnenaufgang auf, ging zum Strand und surfte erst mal. Ihr großes Traumziel war es, Profi-Surferin zu werden. Bis der schreckliche Unfall passierte: Ein Tigerhai griff Bethany auf ihrem Surfbrett an und biss ihr den kompletten linken Arm ab. Die Dreizehnjährige kämpfte ums Überleben. Doch zur Überraschung aller hielt sie an ihrem Ziel fest. Ihr Glaube gab ihr die Kraft dazu, Tiefen zu überwinden und weiter zu trainieren. Es gelang! Nach zwei Jahren wurde Bethany US-Amerikanische Meisterin.

Auch Bethany ist es wichtig, anderen jungen Mädchen Mut zu machen, ein eigenes Ziel zu verfolgen. Dabei gibt sie ihr Wissen über gesunde Ernährung und angemessenen Sport weiter. Der Körper gehört zum Glauben dazu, es ist entscheidend, sich um ihn zu kümmern. Bethany versteckt ihren Armstumpf nicht, die verheilte Wunde gehört nun zu ihr.

**TIPP:** Bethanys Geschichte wurde verfilmt und ist als DVD erhältlich: Soul Surfer, 2012, ISBN 8717418350253, ca. 8,99 Euro.

Die Geschichte ist auch in Buchform erhältlich: Hamilton, Bethany: Soul Surfer, Brunnen-Verlag, 2012, ISBN 9783765511974, 14,99 Euro.

Nick Vujicic spielt in dem Kurzfilm „The Butterfly Circus“, der in dieser Steigbügelausgabe auf Seite 19 als Gruppenstundenentwurf beschrieben ist, eine Hauptrolle zu seinem Thema: Durch Wertschätzung stark machen fürs Leben.

**TIPP:** Nicks Geschichte gibt es auch in Buchform: Vujicic, Nick: Leben ohne Limits, Brunnen-Verlag, 10. Auflage, 2013, 16,99 Euro.

**Meike Kunze, Theologin, Stuttgart,**

*hat leider kein Surfbrett, fährt aber leidenschaftlich gerne Rennrad. Als Gruppenleiterin machte sie die Erfahrung, dass gerade Außenseiter oft Menschen mit besonderer Anziehungskraft werden.*

# Ein Kurzfilm: The Butterfly Circus

**Zielgruppe:** Jugendgruppen, Konfirmanden, Religionsunterricht, Freizeiten, Mitarbeiterabende

**Gruppengröße:** beliebig

**Vorbereitungszeit:** 30 Min.

**Dauer:** 75 Min. inklusive Film (23 Min.)

**Besondere Hinweise:** Der Film ist erhältlich unter: Art.-Nr.: 210.211.000, Verlag: SCM Hänssler. Originaltitel: The Butterfly Circus / Spieldauer: 23 Min., FSK: ab 6 Jahre, Kosten: 9,95 Euro

## Ein Stundenentwurf über Selbstwert, Hoffnung und neue Chancen

Der „Butterfly Circus“ ist ein besonderer Kurzfilm. Nicht vordergründig religiös, wartet er doch mit tiefgründigen Wahrheiten auf. Er erzählt die Geschichte eines Mannes ohne Arme und Beine (gespielt von Nick Vujicic), der ein kümmerliches Dasein als Jahrmarktsattraktion fristet. Erst die Begegnung mit den Artisten und dem Direktor des „Butterfly Circus“ bringt Hoffnung und eröffnet Will die Chance auf ein neues Leben.



Zwei Zielgedanken des Filmes können geistlich interpretiert für uns von großer Wichtigkeit sein: Es ist erstens nicht entscheidend, was andere über mich sagen und in mir sehen oder nicht sehen. Auch der Unscheinbarste und Resignierteste ist nur eine Begegnung mit dem Direktor unseres Lebenszirkus' davon entfernt, sein wirkliches Potenzial zu entdecken. Daraus folgt zweitens die Berufung, auch in anderen durch unser Reden und Handeln, den Glauben an ihre gottgegebene Identität zu wecken.



## Einstieg

„Aber du? Verflucht seit seiner Geburt. Ein Mann – wenn man ihn so bezeichnen darf – dem Gott der Allmächtige sogar den Rücken zugewandt hat.“

Die Worte des Zirkusdirektors Mendez treffen ins Mark. Wie oft hat Will Sätze wie diesen ins Gesicht geschleudert bekommen? Wie oft wurde er für seinen verkrüppelten Körper, dem Arme und Beine von Geburt an fehlen, verspottet und angewidert begafft?

Nun also auch Mendez. Der Mann, der ihn beim ersten Treffen als wunderbar bezeichnet hat, obwohl alles an ihm, äußerlich und innerlich, zu diesem Zeitpunkt nur abstoßend war. Der ihn in seinem „Butterfly Circus“ aufnimmt, obwohl es dort keine Freakshow gibt. Keine Ausstellung menschlicher Absonderlichkeiten, die das Publikum anzieht, um sich einmal so richtig zu gruseln. So wie in all den anderen Zirkussen und Jahrmärkten, in denen Will bisher sein Dasein fristete. Will ist fassungslos: „Hör sofort auf damit! Warum sagst du das?“ „Weil du daran glaubst!“

### „Weil du daran glaubst!“

#### 1. Gesprächsimpuls

Hier bietet sich die Möglichkeit anhand dieses Zitates (z. B. vergrößert ausgedruckt in der Mitte liegend und mit Szenen-Foto) ins Gespräch zu kommen: Was sagen andere über mich? Welche Sätze, die zu mir gesagt wurden, positiv und negativ, sind mir in Erinnerung geblieben? Wie würde ich mich selbst charakterisieren (5 Adjektive)?

Dieser Dialog ist der dichteste Moment des „Butterfly Circus“. Bringt er doch das ganze Dilemma von Wills Leben auf den Punkt: Wozu? Wofür ist einer wie ich zu gebrauchen? Warum lebe ich überhaupt? Was hat sich Gott nur gedacht?

Sicher, die anderen Artisten des Zirkusses sind ebenso Versehrte. Ehemalige Prostituierte, Alkoholiker, Schläger, Straßenmusikanten. Alle wurden sie vom charismatischen Mendez aus der Gosse geholt. Im „Butterfly Circus“ bekommen sie eine (neue) Vision für ihr Leben. Mit Mendez' Hilfe finden sie ihr wahres Talent und ihre Bestimmung. Alle sind Teil einer Show, die den Menschen im Amerika der Depressionsjahre Schönheit und Würde vor Augen malt. Eine Gemeinschaft,



die nicht für sich selber lebt, sondern dafür, Hoffnung und Licht ins Leben anderer zu bringen.

Aus dem Kneipenschläger George etwa, wird hier der „Stärkste Mann der Erde“. Die einstige Sexsklavin Anna erstrahlt in neuer Schönheit als „Königin der Arena“. Und aus Poppy, einem vor sich hin vegetierenden Straßenmusikanten, macht der Zirkus den „Meister des fliegenden Trapezes“.

Doch er? Will? Wie soll so etwas in seinem Leben möglich sein? Wie könnte einer wie er etwas zum Wohle anderer werden? Ohne Arme und Beine, ohne irgendeine Begabung und vor allem ohne jegliche Selbstannahme?

Nein, er tut schon gut daran, in seiner Selbstverachtung und seiner Resignation zu verharren. Wenigstens wird er toleriert. Zum ersten Mal in einer Gemeinschaft angenommen und nicht nur auf seine Unzulänglichkeiten reduziert. Auf mehr traut sich Will nicht zu hoffen.

Aber dann das. Auch Mendez konfrontiert ihn mit den allzu bekannten, gefürchteten Worten, die letztlich nur eines bedeuten: Dein Leben hat keinen Sinn!

## **„Kannst du sie nicht sehen? Die Schönheit, die aus Asche entstehen kann?“**

Sicherlich haben die allermeisten von uns bessere Voraussetzungen, um aus ihrem Leben etwas zu machen. Normalerweise haben wir einen funktionierenden Körper. Wir haben ein Zuhause und Menschen, die uns respektieren und lieben. Manches gelingt uns, macht uns Freude und immer wieder können wir auch anderen Gutes tun. Aber dann sind da auch Erlebnisse und Gedanken in unserem Kopf und Herz, die uns an uns selbst zweifeln lassen. Wie bei Will gibt es hässliche Dinge, die zu uns gesagt wurden und an uns kleben, unsere Freude rauben und beginnen, Teil unserer Identität zu werden. In Kopf und Herz haben sie sich eingenistet:

- „Warum kann ich nicht so aussehen wie meine Schwester oder meine Freundin?“
- „Weder in der Klasse noch im Freundeskreis werde ich so wahrgenommen wie ich bin.“
- „Wenn ich doch nur ein bisschen sportlicher, witziger, interessanter wäre ... dann! Ja, dann ...“



- „Diese eine miese Sache, die ich immer wieder denke und tue. Die krieg ich niemals los.“
- „Kann mich Gott mit meinen vielen hässlichen Seiten und meinen Begrenzungen wirklich gut finden?“

Und selbst wenn ich insgesamt ganz zufrieden mit mir und meinem Leben bin, was trage ich dazu bei, dass das Leben anderer heller und erfüllter von Gottes Liebe wird?

Es ist die elementarste Lebensfrage, die nach der eigenen Identität, die der Film „Butterfly Circus“ stellt. Für Will ist klar, er ist eine der wertlosesten Kreaturen. Ein Wurm, eine Raupe. Im besten Fall zu übersehen, im schlechtesten zu zertreten. Das hat er gehört, gelernt und nun glaubt er es, tief in seinem Herzen.

## 2. Gesprächsimpuls

Kennst du diese oder ähnliche Gedanken? Jeder kann überlegen, welche Worte und Sätze ihn bedrücken. Wer möchte, schreibt diese Dinge auf dafür vorbereitete Zettel.

## „Ladies and Gentlemen. Was diese Welt braucht sind die kleinen Wunder.“

In diesem Moment der Resignation, im Dorf der Resignierten, breitet die Hoffnung zum ersten Mal zart ihre Flügel aus. Das Bild des Schmetterlings aus dem Filmtitel ist Beginn dieser Sequenz. Bevor die Artisten des „Butterfly Circus“ einer kleinen elenden Armensiedlung einen Besuch abstatten, senden sie einen Hoffnungsboten voraus. Einen wunderschönen Schmetterling. Er symbolisiert, was in jedem einzelnen Leben der Zirkusleute geschehen ist: Die Metamorphose einer hässlichen Raupe in einen schwerelosen, freien Schmetterling.





Diese Hoffnung auf Zukunft soll den Mitmenschen gebracht werden. Hinein in das Leid und die Selbstverachtung der Geschundenen. Aussichtslos ist nur das, was man als solches akzeptiert. Es gilt, die Perspektive zu wechseln. Weg von der tristen Vergangenheit und Gegenwart, hin zu einer besseren Zukunft. Auch Will muss sich hier seiner eigenen Situation stellen. Wird er immer eine hässliche Raupe bleiben? Voll Selbstmitleid und Zorn? Oder ist er bereit, sich dem Prozess der Veränderung hin zu etwas völlig Neuem, Unerwartetem zu stellen?

### „Ich denke du kommst zurecht.“

Im Film muss Will noch wichtige „Schritte gehen“. Der Schmetterling an diesem Nachmittag ist nur eine Vorahnung dessen, was für ihn Realität werden wird. In der nächsten Szene hat sich eine Raupe bereits verpuppt. Und auch auf Will wartet die entscheidende Verwandlung. Wieder ist Zirkusdirektor Mendez grundlegend beteiligt. Als Will in eine missliche Lage gerät und um Hilfe bittet, verwehrt ihm Mendez diese. Nicht aus Böswilligkeit oder Bequemlichkeit. Intuitiv fordert Mendez Will auf, sich nicht hängen zu lassen: „Ich denke, du kommst zurecht. Glaub an dich. Ich tue es auch.“

Wie gut, dass es diesen Freund und Begleiter in unserem Leben in Jesus real gibt. Er ist es, der unser Potenzial erkennt. Der uns zu etwas Einzigartigem erschaffen und berufen hat. Der richtungsweisende Worte in unser Leben spricht. Der uns die nötigen Impulse gibt, uns fördert und im entscheidenden Moment auch (heraus-)fordert: Na los. Trau dich. Du hast es in dir!

### 3. Gesprächsimpuls

Gehört jemand zu Christus, dann ist er ein neuer Mensch (eine neue Schöpfung). Was vorher war, ist vergangen, etwas Neues hat begonnen. (2. Kor 5,17)

#### BIBELTEXT:

2. Korinther 5,17

Überlegt zusammen, was dieser Vers für unsere destruktiven Gedanken über uns bedeutet.

(Im Gespräch soll klar werden: Sie sind eine Lüge. Sie haben keine Macht. Gott hat mich wunderbar geschaffen. Jesus hat mich neu gemacht und kann auch das verändern, was noch an ungutem Denken über mich in mir ist.)



## „Du bist wunderbar.“

Oft ist es die klassisch christliche Sichtweise, sich einzig als die hilfsbedürftige Person zu sehen. Diejenige, die befreit wird und durch Gottes Hilfe zu einem erfüllten Leben in echter Gemeinschaft findet.

Butterfly Circus legt aber noch eine andere Perspektive nahe: Lass dir den Zylinder des Direktors aufsetzen und fang an, andere zu befreien! Sei ein Mendez-Typ, der die Menschen nicht vordergründig be- und aburteilt. Lass dir die Jesus-Perspektive geben. Sieh den Mitmenschen, der sich nach echter Gemeinschaft, Angenommensein und Freundschaft sehnt. Ermutige und fordere heraus. Glaube daran, dass Gott, der Schöpfer, dir die Befähigung gegeben hat in seinem Namen, nicht nur frei, sondern auch ein Befreier, nicht nur heil, sondern auch ein Heiler, nicht nur glücklich, sondern auch ein Glücks-Bringer zu sein. Zirkusdirektor Mendez' größte Erfüllung besteht darin, andere ins Rampenlicht zu stellen. Die Leidenschaft und Begabung zum eigenen und Wohl anderer zu wecken.

### 4. Gesprächsimpuls

Gibt es Menschen in deinem Umfeld, die einen Ermutiger, Herausforderer, Befreier, Glücks-Bringer benötigen?

## „Je größer der Kampf, desto glorreicher der Triumph.“

Für Will macht diese Herausforderung, verbunden mit dem entgegengebrachten Vertrauen in seine Fähigkeiten, den Unterschied. Er entdeckt ganz unerwartet, wozu er tatsächlich fähig ist.

Und dann steht er da. Unterm Zirkuszelt Dach auf einer Plattform in zehn Metern Höhe. Unter ihm, furchtbar winzig, ein Wasserbecken. Das Publikum und die anderen Artisten des „Butterfly Circus“ halten den Atem an, als Direktor Mendez die nächste Darbietung ankündigt. Will schließt die Augen, atmet tief durch und stürzt sich hinab. Der Erfolg ist triumphal. Die Menge tobt. Alle Artisten jubeln. Mendez macht ein Freudentänzchen und verdrückt eine Träne. Und Will ... ist glücklich. Zum ersten Mal im Leben ist ihm etwas wirklich gelungen. Wie gut tut das seiner wunden Seele. Und es kommt noch besser. Nach Ende der Vorstellung versammeln sich die Schaulustigen um Will. Wie einst zu Freakshow-Zeiten. Nur diesmal sind ihre Mienen freundlich. Begeistert wird Will zu seinem Mut und seiner Darbietung beglückwünscht.



Die schönste Bestätigung kommt jedoch von einem kleinen Jungen und seiner Mutter. Der Junge humpelt, auf Krücken gestützt, ihm fehlt ein Bein. Bewundernd blickt er Will an, um sich dann an ihn zu schmiegen. Der Mutter stehen die Tränen in den Augen. „Danke“, ist alles was sie heraus bekommt. Man spürt regelrecht das Glück, das Will durchströmt, als er seinen Kopf an den des Jungen legt.

„Je größer der Kampf, desto glorreicher der Triumph.“ Am Ende der Geschichte fallen einem Mendez' Worte an Will wieder ein, und man bekommt den echten Wunsch, auch solche Triumphe zu feiern. Persönliche, über die eigenen abwertenden Gedanken und Begrenzungen. Im Entdecken der Gaben und Möglichkeiten, die Gott mir gibt. Und die Triumphe anderer, an denen man Anteil hat, als Ermutiger, Herausforderer, Unterstützer. Als derjenige, der sich zuvor von Jesus den Direktoren-Zylinder aufsetzen und seine Perspektive für die Menschen hat geben lassen.

### Abschluss

Jeder bekommt zum Abschluss ein Blatt mit seinem Namen und dem Bibelvers: Ich danke dir dafür, dass ich wunderbar gemacht bin; wunderbar sind deine Werke; das erkennt meine Seele. (Ps 139,14)

Nun werden die Blätter im Kreis herum gegeben und jeder schreibt den anderen auf, was er gut an ihnen findet, bewundert. Jeder bekommt sein Blatt mit nach Hause.

Die Zettel mit den bedrückenden Gedanken werden zusammen verbrannt.

Betet zu zweit oder in Kleingruppen dafür, dass Gott euch zu glücklichen Glücks-Bringern macht.

**Matthias Hipp, Lehrer, Bad Saulgau,**

... ist auch nach dem 38. Mal gucken wieder gerührt und begeistert vom „Butterfly Circus“.

# Knicklichterwald – Erlebnis bei Nacht

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 12 Jahren  
**Gruppengröße:** beliebig  
**Vorbereitungszeit:** ca. 60 – 120 Min. (Materialien besorgen, Banner herstellen, Stationen aufbauen)  
**Dauer:** abhängig von der gewählten Wegstrecke ca. 30 bis 60 Min.

**Besondere Hinweise:** Eignet sich besonders gut für Freizeiten und Wochenendausflüge mit Übernachtung. Aber auch an einem stimmungsvollen Abend mit der Gruppe. Ein Teil der Strecke sollte durch einen schmalen Waldweg führen, der jedoch sicherheitstechnisch auch bei Dunkelheit gut begehbar ist.

## Gottes Eigenschaften auf einer besonderen Fackelwanderung mit Stationen erleben

Diese Fackelwanderung ist eine besondere Methode der Verkündigung. Nachts im Dunkeln sind Stationen auf einer beliebig wählbaren Wegstrecke aufgebaut. Die Strecke wird mit Fackeln gegangen. Die Stationen sind ebenfalls mit Fackeln beleuchtet. Besonders beeindruckend ist der Knicklichterwald und als Abschluss das möglichst große Lagerfeuer, die Feuer-show oder das Feuerspucken.



### Einführung

Diese Nachtwanderung soll bleibenden Eindruck hinterlassen. Gottes Eigenschaften sollen auf eine besonders eindrückliche Art und Weise erlebt werden. Dazu wird eine geeignete Wegstrecke mit ca. 30 bis 60 Minuten Gehzeit ausgewählt. Die einzelnen Impulse werden an verschiedenen Stationen dargestellt. Die Stationen können beliebig verteilt werden. Um die Texte gut sichtbar zu



machen eignet sich besonders gut Silofolie. Diese kann mit Permanentmarkern (Edding) oder auch Abtönfarbe beschrieben werden. Zu Beginn des Fackellaufes kann eine Feuerschale aufgestellt werden, an der die Fackeln entzündet werden können. (>> Material 1)

### DAS BENÖTIGTE MATERIAL (1) IM ÜBERBLICK:

- Beamer / Leinwand, Laptop, alternativ möglichst groß ausgedruckte Bilder mit entsprechender Beleuchtung
- Skelett (in einer Schule ausleihen)
- alte Klamotten
- genügend Plastikbecher
- Kanister für Getränke
- Knicklichter 100–200 Stück
- Faden (zum Aufhängen der Knicklichter)
- 30–40 Fackeln als Stationenbeleuchtung und für die Wanderung
- Silofolie
- Schnüre (zum Befestigen des Banners an Station 5)
- Permanentmarker oder Abtönfarbe
- Lagerfeuer (Holz, Papier, Feuerzeug, Feuerschale oder Feuerstelle)
- Eventuell Feuerpois, Feuerspuckpulver

## Station 1

„Heute schon leer gequatscht?“

Es liegen leere Klamotten und ein Handy auf dem Boden.

### BIBELTEXT:

Psalm 50,15

**Großes Banner:** Gott spricht: „Rufe mich an in der Not, so will ich dich erretten, und du sollst mich preisen.“ Psalm 50,15

## Station 2

**Banner:** „Alles hat ein Ende – auch dein Leben?!“

Daneben steht ein Skelett (kann in Schulen ausgeliehen werden).

(>> Material 2)

### MATERIAL 2:

Skelett, Banner aus Silofolie

**MATERIAL 3:**

Beamer, Leinwand, Strom!! – für diese Station sollte ein Ort ausgewählt werden, an dem Strom zur Verfügung steht. Alternativ können auch Bilder groß ausgedruckt und beleuchtet werden.

Ein Bild voller Leben wird per Beamer und Leinwand gezeigt. (>> Material 3)

**BIBELTEXT:**

Johannes 6,57

**Großes Banner:** Jesus spricht: „Ich lebe und ihr sollt auch leben!“  
Johannes 6,57

**MATERIAL 4:**

Plastikbecher,  
Getränk, Banner  
aus Silofolie

**Station 4**

Trinkstation. Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, sich zu erfrischen und etwas zu trinken. Gerne auch Punsch. (>> Material 4)

**BIBELTEXT:**

Johannes 4,14

**Großes Banner:** Jesus spricht: „Wer von dem Wasser trinken wird, das ich ihm gebe, den wird nicht mehr dürsten, sondern das Wasser, das ich ihm geben werde, das wird in ihm eine Quelle des Lebens werden, das in das ewige Leben quillt.“ Johannes 4,14

**MATERIAL 5:**

Knicklichter (ca.  
100–200 Stück),  
Faden, Klebeband  
oder Armband-  
verbindungsstücke  
(wird bei vielen  
Knicklichtern mit-  
geliefert), Banner  
aus Silofolie, Schnur

**Station 5**

Es hängen viele leuchtende Knicklichter in den Bäumen. Diese Station ist unglaublich beeindruckend.  
(>> Material 5)



Dazu **großes Banner** am Eingang des Pfades mit Schnüren befestigen:



Gott spricht: „Ich will dich reich beschenken so weit wie die Sterne am Himmel ...“ 1. Mose 22,17

**BIBELTEXT:**  
1. Mose 22,17

Die Knicklichter werden mit den Armbandverbindungsstücken, in denen ein Faden (Nähgarn) durchgezogen wird, an den Büschen und Bäumen befestigt. Da sie viele Stunden leuchten, können sie gleich geknickt werden.

## Abschluss

Die Gruppe sammelt sich nach und nach an einem großen (!) Lagerfeuer. Gemeinsam werden einige Lieder gesungen, die Gottes Eigenschaften beschreiben. (>> Material 6)

**MATERIAL 6:**  
Lagerfeuer (Holz, Papier, Feuerzeug, Feuerschale oder Feuerstelle), eventuell Feuerpois, Feuerspuckpulver

## Das große Finale

Eine Feuershow mit Feuerpois und Musik als großes Finale. Es kann auch mit Bärlappsporen (erhältlich als Feuerspuckpulver) Feuer gespuckt werden. Oder ganz einfach den Abend am Lagerfeuer ausklingen lassen.



Gabi Vogt, Jugendreferentin Ev. Jugendwerk Bezirk Schorndorf, Remshalden-Grunbach,

*hat diesen faszinierenden Knicklichterwald beim Clubcamp auf der Dobelmühle erleben dürfen.*

# Von Schmugglern und Grenzern

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen  
**Gruppengröße:** variabel, mind. 30 Jugendliche

**Dauer:** ca. 120 Min.  
**Vorbereitung:** etwa 60 Min.

## Ein Schmugglerspiel, inspiriert von der Lebensgeschichte des Anne van der Bijl

Grenz- und Schmugglerspiele sind auf Freizeiten immer eine actionreiche Angelegenheit. Klassiker wie „Capture the Flag“ werden seit Jahrzehnten in allerhand Varianten und mit allergrößter Leidenschaft gespielt. Diese Spielidee ist angelehnt an die Lebensgeschichte des Anne



van der Bijl und die Arbeit der Hilfsorganisation Open Doors. Zur Einstimmung kann die Lebensgeschichte des Niederländers kurz erzählt und eine Episode aus seiner Schmugglerzeit vorgelesen oder auch vorgespielt werden.

### Einstieg:

#### Über Anne van der Bijl und Open Doors

1925 wird Anne van der Bijl in den Niederlanden geboren. Nach seinem Militärdienst reist er 1955 nach Polen und spricht dort mit vielen Christen über ihre Schwierigkeiten in einem antichristlichen Umfeld. Vor allem sind dort Bibeln in der Landessprache kaum zu bekommen. 1957 beginnt Anne, von vielen Pater Andrew genannt, mit dem Schmuggeln von Bibeln hinter den Eisernen Vorhang und gründet später die Organisation Open Doors. Mit einigen spektakulären Aktionen sorgte das überkonfessionelle christliche Hilfswerk für Aufsehen. Im Sommer 1981 wurden unter dem Codenamen „Perle“ per Schiff in einer Nacht über eine Million Bibeln ins kommunistische China geschmuggelt. Noch bevor die chinesische Armee eingrei-



fen konnte, hatten die dort wartenden Christen die Bibelkartons vom Strand abtransportiert. Bis heute war dies der größte Bibelschmuggel der Geschichte. Open Doors versorgt bedürftige Christen auch mit Hilfsgütern, schult Mitarbeiter von Untergrundgemeinden und sensibilisiert die Öffentlichkeit für die Probleme verfolgter Christen. Bruder Andrew ist mittlerweile 87 Jahre alt und sehr schwach geworden, doch nach wie vor engagiert er sich im Ausland für Open Doors, immer nach seinem Leitspruch aus Offenbarung 3,2: „Werde wach und stärke das andere, das sterben will!“

**BIBELTEXT:**  
Offenbarung 3,2

## Anspiel- oder Vorlesezene

Bereits seit über einer Stunde wartet Bruder Andrew in seinem VW Käfer in einer langen Schlange an der bulgarisch-rumänischen Grenze, jedes Auto wird gründlich von den Zollbeamten durchsucht. Eine Familie muss den Inhalt ihres Wagens auf dem Boden ausbreiten, ein anderes Auto wird regelrecht zerlegt, der Fahrer in einer Baracke verhört. Bruder Andrew wird immer besorgter, schließlich transportiert er eine gefährliche Fracht: Bibeln für Christen in Rumänien. Er weiß genau, dass in diesem Land die Kirche sehr streng vom Staat kontrolliert wird. Gläubige werden unter Druck gesetzt und enteignet, Gottesdienste sind nur eingeschränkt möglich, Evangelisationen verboten. Langsam nähert er sich nach über vier Stunden Wartezeit dem Grenzposten und ist sich sicher, dass, egal wie gut er die Bibeln auch versteckt, sie von den Grenzern gefunden werden. Schließlich reift in ihm ein tollkühner Plan. Er holt mehrere Bibeln aus einem Versteck unter dem Sitz und stapelt sie neben sich auf dem Beifahrersitz, ganz offen und für jeden einsehbar. Dann betet er und bittet Gott um Hilfe und dieser leistet ganze Arbeit: mit klopfendem Herzen sieht Bruder Andrew zu, wie der Zollbeamte seinen Pass kontrolliert und ihn dann ohne weitere Durchsuchung über die Grenze winkt.

**TIPP:** Spannend wie ein Spionageroman liest sich Bruder Andrews Biografie „Der Schmuggler Gottes“, erschienen bei SCM Hänssler (ISBN 978-3775153904)

## Schmugglerspiel

### Spielidee

Ein wertvolles Manuskript muss über die Grenze an einen geheimen Ort geschmuggelt werden. Doch die Grenzer sind hellwach und unerbittlich und auch die Polizei ist den Schmugglern auf den Fersen. Bei diesem Spiel sind zur Abwechslung einmal Mitarbeitende und Teilnehmende Gegner.

**MATERIAL 1:**  
Kopierpapier,  
ein Umschlag  
(z. B. braun, C5)  
für jeden Spieler

**MATERIAL 2:**

rote, gelbe und grüne Bänder (Stoffstreifen, Kreppband o. Ä.), Rückennummern (ausgedruckt auf A4-Kopierpapier), Sicherheitsnadeln, Umhänge- oder Stofftaschen für jeden Mitarbeitenden

**MATERIAL 3:**

Hütchen, Fahnen oder Absperrband

**Spielvorbereitung**

Das Manuskript muss vorbereitet werden. Dafür nimmt man ca. 300 Blatt Papier (A5), bei großen Gruppen auch mehr und nummeriert die Blätter von 1–300 durch. Außer der Zahl muss nichts weiter auf den Blättern stehen. Alternativ kann man auch Seiten aus einem ausrangierten Buch trennen und diese z. B. mit einem roten Stift durchnummerieren. Die Nummerierung ist für die spätere Auswertung wichtig. Dann werden die Blätter durchgemischt und jeder Spieler bekommt einen Umschlag mit einer Seite des Manuskripts. Den Rest des Manuskripts trägt ein Mitarbeitender in einer Tasche bei sich. (>> Material 1)

**Gruppen- und Mitarbeitererteilung**

Jeder Schmuggler bekommt eine Rückennummer, Grenzer bekommen rote Bänder um den Arm, Polizisten gelbe Bänder. Auf der einen Spielfeldseite verteilt ein Mitarbeitender die Manuskripte, auf der anderen Seite nimmt ein Mitarbeitender die Manuskripte entgegen. Bei großen Gruppen sollten dafür mindestens je zwei

Mitarbeitende eingesetzt werden. Diese werden mit grünen Bändern gekennzeichnet und bewegen sich frei auf ihrer Spielfeldhälfte, allerdings immer mit ausreichend Abstand zur Grenze, damit die Spieler auch ein wenig suchen müssen. Wichtig: Mitarbeitende mit grünen Bändern sind die neutralen Figuren im Spiel und greifen nicht spielentscheidend ein. (>> Material 2)

**Spielgelände**

Je abwechslungsreicher das Gelände, umso spannender das Spiel. Ein Waldstück mit Wanderweg oder Bach, der die Grenze markiert und das Spielfeld in zwei Hälften teilt, eignet sich besonders gut fürs Schmuggeln. Das Spielfeld sollte klar abgegrenzt werden, z. B. mit Hütchen, Fahnen oder Absperrband, bei großen Gruppen sollte es entsprechend weitläufig sein. Auf der einen Seite der Grenze haben die Spieler ihre Basisstation, auf der anderen Seite ihr Depot. (>> Material 3)

**Spielverlauf**

Vor Spielbeginn bekommen die Spieler die Gelegenheit, sich für ca. zehn Minuten mit dem Gelände vertraut zu machen. Zu einem vereinbarten Zeitpunkt finden sie sich bei ihrem Mitarbeitenden ein, der die Umschläge verteilt. Jeder Spieler bekommt einen Umschlag mit einer Seite des Manuskripts.

**Wichtig:** es wird immer nur ein Blatt im Umschlag geschmuggelt. Dieser Umschlag muss über die Grenze an den Grenzern vorbeigeschmuggelt werden. Auf



der anderen Seite der Grenze müssen sie den Mitarbeitenden finden, der die Manuskripte einsammelt. Dort werden nur die Manuskripte, nicht aber die Umschläge abgegeben. Da die Spieler illegal ins Land gekommen sind, müssen sie auch heimlich wieder zurück, um ein neues Manuskript zu holen. Wird ein Spieler an



der Grenze erwischt, ruft der Grenzer laut dessen Spielnummer. Der Spieler muss dem Grenzer sein Manuskript geben und wird ins Gefängnis gebracht. Dort verbringt er fünf Minuten, bevor er wieder ins Spielgeschehen eingreifen darf. Außerdem patrouillieren Polizisten am Spielfeldrand, damit niemand auf die Idee kommt, die Grenze außerhalb des Spielfeldes zu umgehen. Wer doch dort erwischt wird, muss sein Manuskript abgeben und für zehn Minuten ins Gefängnis.

## Das Gefängnis

In der Mitte der Grenze befindet sich das Gefängnis, welches z. B. mit etwas Absperrband abgegrenzt wird. Ein Polizist notiert sich die Nummer des Gefangenen und die Zeit, wann er wieder raus darf, z. B. Spieler Nr. 5 wird um 16.10 Uhr eingeliefert und 16.15 Uhr wieder entlassen. Bei Großgruppen können auch zwei Gefängnisse eingerichtet werden. (>> Material 4)

### MATERIAL 4:

Für das Gefängnis: Absperrband, digitale Uhr oder Wecker, Klemmbrett, Papier, Stifte

## Auswertung

Am Ende des Spiels wird ausgewertet. Die Grenzer zählen, wie viele Manuskripte sie einkassiert haben. Der Mitarbeitende, der die Manuskripte der Spieler eingesammelt hat, zählt ebenfalls durch. Pro Blatt gibt es einen Punkt. Pro aufeinanderfolgende Seite gibt es einen weiteren Punkt. Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten, also entweder die Schmuggler oder die Grenzer.

**Beispiel:** Die Spieler konnten 14 Blätter abgeben, die Seiten 1–4, 5, 7, 9, 13, 14–19. Dafür bekommen sie zunächst 14 Punkte. Für die aufeinanderfolgenden Seiten 1–4 nochmal je einen Punkt, also 4 Punkte, und für die Seiten 14–19 ebenfalls je einen Punkt, also 6 Punkte. Macht zusammen 24 Punkte (14+4+6).

Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen,

*liebt James-Bond-Filme, Spionageromane und Schmugglerspiele aller Art.*

# Facebook- Tag

**Zielgruppe:** Jugendliche (12–18 Jahre)  
**Gruppengröße:** zwischen 20 und 60 Personen, mind. fünf, höchstens 10 Gruppen mit vier bis sechs Personen  
**Dauer:** Ein Tag (abends > inhaltlicher Teil)  
**Vorbereitungszeit:** fünf bis acht Stunden zum

Einarbeiten, Einteilen und Aufbauen

**Besondere Hinweise:** Alle Vorlagen für dieses Tagesereignis findet ihr im Downloadbereich unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de). Excel-Tabelle sollte verstanden werden, sonst funktioniert die Bewertung des Spiels nicht > Einarbeitung!

## Ein rundenbasiertes Tagesspiel mit buntem Ende

Einen ganzen Tag lang LIKES, Freund und Posts sammeln, Aufgaben lösen, Wettkämpfe gewinnen und am Abend ein farbenfrohes Abschluss-Festival. Dieses Tagesspiel mit buntem Ende ist eine geniale Möglichkeit, eine existenzielle Frage der Jugendlichen spielerisch aufzugreifen: Was gibt mir Selbstwert oder besser: Wer gibt mir Selbstwert und Identität? Sind es tatsächlich die Anzahl der Freunde und die Menge der LIKES auf der Facebookseite, Instagram und die Selfies? Ist unser digitales Sein manchmal doch mehr Schein? Zum Ende des Tages sollte dieses Thema unbedingt durch einen biblischen Impuls, eine Predigt, einen persönlichen Lebensbericht vertieft werden.





## Idee

Das Spiel beinhaltet verschiedene Runden, in denen unterschiedliche Aktionen unternommen werden. Es gibt eine **Erklärungs-** und eine **Eröffnungsrunde**. In der Eröffnungsrunde erspielt sich die Gruppe ihre Startkonditionen und gestaltet ihr „Facebuch“, welches die Mitarbeitenden den Tag über mit Informationen füllen.

In den wiederkehrenden **Aktionszeiten** können an verschiedenen Stationen „Rohstoffe“ (Fotos, Videos, Texte, Freunde und Ereignisse) durch Kleinspiele erspielt werden. Diese können am Ende jeder Runde gepostet werden, das heißt an einer Zentrale abgegeben und in eine Tabelle eingetragen werden. Je mehr Freunde man hat umso wirksamer sind die Foto-, Video- und Textposts (Folge: mehr Freunde können auch mehr Posts LIKEN). Darüber hinaus gibt es Ereigniskarten, welche das Szenario bestimmen und LIKES fördern oder minimieren können.

In den **Onlinezeiten** treten die Gruppen im Plenum gegeneinander an. Dies geschieht jeweils in der Form eines Quiz auf Powerpoint. Höhepunkt des Tagesspiels ist am Ende das **Holi-Festival**.

Am Abend kann man einen thematischen Teil anschließen, bei dem es ums Thema „Echt-Sein – Scheinidentität“ oder „LIKES – Wie komme ich an?“ gehen kann. Dazu kann eine interessante Person von außen zu der Freizeit oder Gruppe dazu stoßen und zu dem Thema etwas Persönliches erzählen.

**Ziel des Spiels:** Welche Gruppe hat am Tagesende die meisten LIKES?

## Punkte

Die Punktezählung erfolgt anhand einer Excel-Tabelle am **OnlineTerminal**. Die Tabelle steht im Internet zum Download bereit. Es gibt dort eine leere Tabelle zum Benutzen und eine bereits ausgefüllte als Beispiel. Wichtig (!) ist, dass nur in den Kategorien Fotos, Videos, Posts (=Textposts) und Freunde etwas eingetragen wird. Die LIKES, LIKES der Runde und die Freunde insgesamt dürfen nicht mit Zahlen gefüllt werden!! Das macht die Tabelle von selbst. Zu beachten sind dabei die oben eingetragenen einzelnen Runden (Eröffnungsrunde, AktionsZeit ...). Entsprechend der Runden werden die Daten eingetragen. Zu Beginn werden die Gruppennamen oben in der Tabelle und unten zweimal eingetragen (siehe Beispieltabelle!). Neben den linken Gruppennamen darf auch nichts eingetragen werden! Die Daten (über denen in fett „LIKES“ steht) holt sich die Tabelle selber.



In der rechten Tabelle werden jedoch Daten von selber eingetragen. Dazu gehören die LIKES, welche es für die Gestaltung des Gruppenprofils gibt, aus dem Shazam- und Facebookquiz für das Selfie beim Mittagessen. Am Ende müssen „von Hand“ die rechten zusätzlichen LIKES zu den linken LIKES addiert werden.

**TIPP:** Wenn man die unteren linken Gruppennamen und die Zahlen, welche daneben stehen markiert und dann F11 drückt, werden die aktuellen Ergebnisse (nach jeder Runde muss neu markiert werden) in eine Tabelle umgewandelt, die während der OnlineZeiten, in denen sich alle treffen, gezeigt werden kann. Dann können alle ihren **aktuellen** Punktestand sehen.

## Unterschiedliche Elemente des Tages

### A) Das #OnlineTerminal

Hier finden die **OnlineZeiten** statt und die Jugendlichen finden dort den Infopoint, an dem sie ihr Profil verwalten können. Das Terminal hat immer während der **AktionsZeiten** und zu Beginn der OnlineZeiten geöffnet (kann auch durchgehend offen sein). Dort können die Gruppen Posts, LIKES, usw. hochladen, indem sie diese bei dem Terminal eintragen lassen (in die Excel-Tabelle). Dazu geben sie die Text-, Video- und Fotopostkärtchen ab und zeigen in ihrem Facebook die LIKES, das Datenvolumen und die neuen Freunde vor. Gebuchtes wird den Teilnehmenden abgenommen bzw. im Facebook als „gebucht“ markiert. Nur Gebuchtes zählt in die Gesamtwertung.

### B) Die #Stationen

Die Stationen sind während der AktionsZeiten geöffnet. Während des gesamten Spiels kann eine Gruppe neun verschiedene Stationen ein- oder zweimal durchlaufen. Die Positionen der Stationen sollten auf einem Geländeplan im Facebook eingezeichnet werden (oder die Teilnehmenden suchen einfach – klappt auch prima!). Dort müssen sie ein Spiel spielen oder eine Aufgabe lösen. Manche Stationen spielt eine einzelne Gruppe allein, andere spielen sie gegen eine andere Gruppe. Hat die Gruppe eine Station durchlaufen, bekommt sie (je nach Gewinn) kleine Kärtchen mit Video-, Foto- oder Textposts und Ereigniskarten. Datenvolumen, neue Freunde und auch LIKES werden vom jeweiligen Stationsleiter in das Facebook eingetragen und mit einem kleinen Stempel versehen. Durch den Stempel wird verhindert, dass die Teilnehmenden selbst etwas in ihre



Facebücher eintragen. Die Folgen der Ereigniskarten (z. B. mehr LIKES, weniger Freunde) werden vom Stationsleiter direkt in das Facebook eingetragene.

### C) Die #Aktionszeiten

Während dieser Zeiten können die Gruppen frei entscheiden, zu welchen Stationen sie gehen (z. B. ob sie eher Dinge tun, die neue Freunde bringen oder Datenvolumen oder Posts).

### D) Die #Onlinezeiten

Zu den Onlinezeiten (12:00, 15:00, 16:00 und 17:00) treffen sich alle Gruppen am OnlineTerminal. Am Anfang dieser Zeiten haben sie die Möglichkeit, am Terminal aktiv zu werden und ihr Profil zu verwalten.

**TIPP:** Die beiden Quiz, die in der Onlinezeit gespielt werden sind als Download erhältlich.

Die Onlinezeit „V.I.P.“ ist eine besondere Zeit. In dieser läuft auf dem Gelände ein besonderer Mensch rum, den die Gruppen finden / entlarven müssen. Alle Gruppen haben das Ziel, ein Selfie von sich mit diesem „V.I.P.“ zu machen und es als erste Gruppe am OnlineTerminal vorzuzeigen. Der VIP sollte die Person sein, die am Abend etwas zum thematischen Teil erzählt. Ansonsten kann man auch gerne einem Mitarbeitenden eine Maske mit dem Foto eines echten VIP aufsetzen. Der VIP sollte sich nicht zu offensichtlich zeigen (zumindest zu Beginn).

### E) Die #Selfiezeit

Diese Zeit läuft während dem Mittagessen. Die Gruppen machen ein kreatives Selfie von sich und ihrem Essen und senden es bis 14:30 Uhr per WhatsApp an die Handynummer eines Mitarbeitenden. In der Onlinezeit um 15:00 bekommt das beste Foto 30 LIKES, das zweitbeste 20 LIKES, das drittbeste 10 LIKES.





## F) Das #Gruppenprofil

Jede Gruppe gestaltet ihr Gruppenprofil (Seite 1 und 2 im Facebuch). Dies müssen sie bis zum Mittagessen am OnlineTerminal vorzeigen, wo es abfotografiert wird. Später wird es vom Team am OnlineTerminal bewertet und kann dann eine wahre LIKE-Welle auslösen. Das beste Profil erhält 50 Likes, das zweitbeste 40 Likes, usw.

## G) Die #Ereigniskarten

Ereigniskarten bringen entweder Gewinn oder auch Verlust (z. B. „Du hast im Lotto gewonnen und gönnst dir einen neuen DSL Vertrag. Du erhältst 5 MB mehr.“). Diese Karten sollten gleichermaßen positive und negative Ereignisse erhalten. Die Ereigniskarten erspielen sich die Gruppen an verschiedenen Stationen.

**DOWNLOAD:** Vorschläge zu Texten der Ereigniskarten sind auch im Downloadbereich erhältlich.

## H) Das #Finale

Das Holi-Festival ist das einmalige Finale des Tages. Am Online-Terminal können die Gruppen bis 17:00 die letzten Posts, LIKES und Freundschaftsanfragen abgeben und erleben dann das Holi-Festival mit. Je mehr LIKES eine Gruppe hat, desto mehr Farbbeutel erhält sie. (Dies sollte spontan entschieden werden. Abhängig von der gekauften Zahl Farbbeutel und der erreichten LIKES sollte entschieden werden, wie diese auf die Gruppen verteilt werden.)

## Ablauf des Tages

- |               |  |
|---------------|--|
| 10:15 – 11:00 | Startzeit (Regeln erklären, Gruppeneinteilung, Facebücher austeilen)   |
| 11:00 – 11:30 | Eröffnungsrunde<br>Gruppenprofil erstellen: <ul style="list-style-type: none"><li>– Facebücher: Gruppennamen festlegen, Gründungsmitglieder eintragen, Gruppenprofil auf Seite 1 und 2 gestalten</li></ul> |



- Die Teilnehmenden besorgen sich am OnlineTerminal ihren Gruppenslogan<sup>1</sup>
- Am Anmeldeportal finden die Teilnehmenden heraus, mit wie viel Freunden sie starten<sup>2</sup>
- Im Handyshop finden die Teilnehmenden heraus, mit welchem Datenvolumen sie starten<sup>3</sup>

11:30 – 12:00 AktionsZeit

12:00 – 12:30 OnlineZeit „Shazam“

- Von jeder Gruppe kommt ein Abgeordneter nach vorne. Der Rest der Gruppe macht die Geräusche vor, welche auf Powertpoint angezeigt werden. Es dürfen keine Worte verwendet werden. Die Abgeordneten müssen den Begriff erraten, pro erratenem Begriff gibt es 10 LIKES.
- Danach: Erklärung der SelfieZeit, die während des Mittagessens stattfindet.

12:30 Mittagessen (SelfieZeit)

15:00 – 15:30 OnlineZeit „V.I.P“:

Gruppe gibt Selfies ab

VIP-Suche: Alle fünf Minuten bekommt man am OnlineTerminal einen Tipp zu dem VIP (z. B. „er hat blondes Haar“ oder „er hält sich in Grün und Braun auf“).

AktionsZeit läuft parallel weiter

15:30 – 16:00 AktionsZeit

16:00 – 16:30 OnlineZeit „Facebook-Quiz“  
10 LIKES für jede richtige Antwort

16:30 – 17:00 AktionsZeit

17:00 – 17:30 Finale „Holi-Festival“

- Clips zeigen von Holi-Festivals, Fotografen ...
- Ein Ticket kostet 10 MB Datenvolumen (kann man auch kostenlos machen)





- <sup>1</sup> Ganz-Körper-SchnickSchnackSchnuck (Zwei Teams gegeneinander mit Bär, Oma, Jäger, eine Runde). Das Siegerteam darf sich einen Slogan auswählen und auch den für die Verlierer. Slogan kann in die Gestaltung des Gruppenprofils einbezogen werden, keine weitere Bedeutung.
- <sup>2</sup> Bingospiele an drei Stationen (Spielzeit: 4 Minuten, pro Bingo in der Gruppe: 15 Freunde, pro eingetragene Zahlen, die gezogen wurden: jeweils ein Freund – spielen, bis die Zeit um ist, auch mit Bingo)
- <sup>3</sup> Luftballon aufblasen bis er platzt (ein Teilnehmer): Je nach Zeit gibt es unterschiedliches Datenvolumen: 10 Sek – 150 MB, 12 Sek – 100 MB, 15 Sek – 80 MB, 20 Sek – 60 MB, ab 24 Sek – 40 MB

## Die Station

### Station Quizduell (zwei Gruppen spielen gegeneinander)

Zwei Gruppen treten gegeneinander an und spielen „Quizduell“ auf zwei Tablets. Es werden drei Runden gespielt. Die Gruppe mit weniger LIKES darf als erstes die Quizkategorie auswählen. Die Gruppe, welche am Ende mehr Punkte hat, hat gewonnen.

**Wertung:**

**Gewinner:** Ein Textpost „Du hast XY bei Quizduell geschlagen“ und zehn neue Freunde und eine Ereigniskarte

**Verlierer:** Eine Ereigniskarte und ein Textpost

### Station Angry Birds (eine Gruppe)

Auf eine dartähnliche Scheibe werden drei Radien gemalt. Am besten hat die Zielscheibe ein Angry Bird-„Gesicht“ als Hintergrund, auf dem die drei Kreise gemalt werden. Im inneren Kreis stehen fünf Punkte, im nächsten Kreis drei Punkte und im äußeren Kreis ein Punkt. Drei Personen einer Gruppe geben jeweils drei Schuss auf die Angry Birds ab. Die Entfernung muss vorher von den Mitarbeitenden ausprobiert werden (die Teilnehmenden sollten weit genug wegstehen). Gezählt wird die Gesamtpunktzahl der zusammengezählten Treffer der Gruppe.

**Wertung:**

ab vier Punkten: ein Textpost; ab sieben Punkten: ein Fotopost und fünf Freunde; ab zwölf Punkten: ein Videopost, 50 MB Datenvolumen; zusätzlich gibt es für jeden erzielten Punkt einen neuen Freund.



## Station TempelRun (zwei Gruppen spielen gegeneinander)

Es wird ein Parcours angelegt, den die Teilnehmenden in Sumo-Anzügen durchqueren müssen. Der Parcours darf ruhig 50 – 100 Meter sein. Aus jeder Gruppe tritt je ein Spieler an. Sieger ist, wer den Hindernisparcours am schnellsten zurückgelegt hat.

**Wertung:**

**Gewinner:** ein Videopost, ein Fotopost, zehn Freunde und zwei Ereigniskarten

**Verlierer:** eine Ereigniskarte, ein Textpost



## Station CriminalCase (zwei Gruppen spielen gegeneinander)

Die Gruppen spielen eine Runde „gemischtes Doppel“ gegeneinander. Gewonnen hat das Team, das am Ende mehr Pärchen hat.

**Wertung:**

**Gewinner:** zehn Textposts, fünf Freunde und eine Ereigniskarte

**Verlierer:** eine Ereigniskarte, fünf Videoposts

## Station Klassenfahrt (eine Gruppe)

An der Station „Klassenfahrt“ lassen die Teilnehmenden ein Gruppenfoto von sich machen. Die Gruppe bestimmt den Ort, allerdings wird das Motto des Fotos vom Stationsleiter vorgegeben. Beispiele für Mottos sind: Südpolar im Januar, Straße ins Nirgendwo, Who let the dogs out?, Bunt zusammengewürfelt, Tagesausflug zum Wahnsinn, Besuch des Freizeitparks „Geliebt, gelacht, gelitten“, Kissenschlacht am Abgrund, „And my feet can't touch the ground“ (siehe Downloadbereich).



Kosten für diese Station: 30 MB Datenvolumen

Gewinn: zwei Fotoposts, 20 Freunde, zwei Ereigniskarten

### Station Geburtstagsparty (eine Gruppe)

Die Gruppe ist auf eine Geburtstagsfeier eingeladen und rockt die Party. Sie soll ein lustiges Video aufnehmen, auf dem sie den „Song des Tages“ performt. Diese Songs werden von Mitarbeitenden ausgesucht. Die Gruppe kann aber mit dem Stationsleiter feilschen. Z. B. „Wenn ihr den anderen Song wollt, bekomme ich dafür drei Posts von euch.“ Die Lieder sollten richtig „unperformbar“ sein z. B. „Who let the dogs out?“

Kosten: 40 MB Datenvolumen

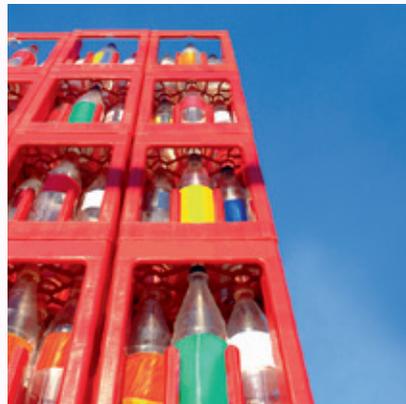
Gewinn: Zwei Videoposts, ein Textpost, 20 Freunde, eine Ereigniskarte

### Station Upload (eine Gruppe)

Zwei Personen aus der Gruppe sollen so viele Kisten wie möglich übereinander gegen eine Wand stapeln. Zeitvorgabe vier Minuten.

#### Wertung:

ab 15 Kisten: 50 MB Datenvolumen und zwei Ereigniskarten; ab 12 Kisten: 35 MB Datenvolumen und eine Ereigniskarte; ab 10 Kisten: 15 MB Datenvolumen; ab 8 Kisten: 8 MB Datenvolumen; ab 6 Kisten: 6 MB Datenvolumen



### Station Blinddate (eine Gruppe)

Zwei aus der Gruppe bekommen die Augen verbunden. Sie bekommen jeweils einen Löffel, auf dem vier unterschiedliche Nahrungsmittel sind und müssen diese erkennen. Der Inhalt des Löffels muss auf einmal in den Mund genommen werden. Zutaten dürfen unpassend zueinander sein.

**Wertung:**

4 erraten: + 20 Freunde

3 erraten: + 10 Freunde

2 erraten: + 5 Freunde

1 erraten: - 10 Freunde

**Station Farmville (zwei Gruppen spielen gegeneinander)**

Zwei Gruppen treten gegeneinander an. Sie stellen jeweils ein Dreierteam. Davon bekommen zwei die Augen verbunden. Jeder von ihnen hält einen Griff von der Schubkarre fest. Die dritte Person sitzt sehend in der Schubkarre und führt die anderen. Die beiden Gruppen müssen um Hindernisse herumfahren.

**Wertung:****Gewinner:** 20 MB Datenvolumen, 10 Freunde, eine Ereigniskarte**Verlierer:** fünf Freunde, eine Ereigniskarte, ein Fotopost

Dieses Spiel ist für das Jugendcamp der JKB\_united entstanden.  
[www.junge-kirche-berlin.de](http://www.junge-kirche-berlin.de)  
[www.jkb-treptow.de](http://www.jkb-treptow.de)

**Das Autorenteam aus Berlin:**

*Sandra Schrader, Jugendleiterin JKB Lichtenberg; Dirk Farr, Pastor JKB Treptow; Isabel Otzowsky, Jugendleiterin JKB Lichtenberg; Jenny Poenicke, Jugendmitarbeiterin JKB Lichtenberg; Janna Kontermann, Bibelschülerin Liebenzeller Mission; Lucas Schillinger, FSJler der Berliner Stadtmission. Zusammengeschrieben hat das alles die tapfere FSJlerin Rebekka Seemann.*

# Über die Schanze

**Zielgruppe:** Jugendliche oder Freizeitgruppen  
**Gruppengröße:** mind. sechs Personen  
**Vorbereitungszeit:** etwa 45 Minuten

**Dauer:** 90 – 120 Min. (beliebig steuerbar!)  
Für 90 Minuten benötigt man etwa sechs bis sieben Spiele

## Ein Spieleabend mit neuer Idee (gut geeignet für ein Zeltlager!)

Das Neue bei den folgenden Spielen ist, dass eine Schanze überwunden werden muss. Diese Spielidee ist ganz neu! Die Spiele könnten z. B. sehr gut auf einem Zeltlager durchgeführt werden! Dann wäre es spannend, zwei Mannschaften zu bilden, die nach Möglichkeit immer parallel spielen.

### Wertung

Schon mehrfach habe ich im Steigbügel vorgeschlagen, dass bei jedem Spiel der beste Teilnehmende die Note 1 bekommt, der Zweitbeste die Note 2, usw. An der Wand ist ein Blatt befestigt, auf dem die Namen aller Spielpersonen stehen. Hier werden die Noten eingetragen. Wird ein Spiel in einer Mannschaft durchgeführt, dann bekommen alle Personen der Siegermannschaft die Note 1, die Personen der zweiten Siegermannschaft z. B. die Note 2, usw. Am Schluss ist derjenige Sieger, der die niedrigste „Gesamtnote“ besitzt. Für die Sieger kleine Preise mitbringen (auch Trostpreis!).

### Bau der Schanze

Wenn nicht anders beschrieben, soll die Schanze so beschaffen sein: die hinteren Beine des ersten Tisches werden so auf Bücher gestellt, dass dieses Tischende etwa fünf Zentimeter höher steht (der erste Tisch ist also





ansteigend). Der zweite Tisch steht normal und schließt direkt an den ersten an. So entsteht ein Absatz, eine Schanze.

## Spiel 1: Über die Schanze in die Schüssel

Eine Spielperson steht am vorderen Teil des ersten Tisches und stößt eine Münze (z. B. ein 20-Cent-Stück) so an, dass die Münze die schiefe Ebene hochgleitet, über die Schanze springt und dann in eine der beiden Schüsseln fällt. Bei Cromarganschüsseln wird ein heller Ton erzeugt, wenn die Münze in die Schüssel fällt. Wir haben die Wertung so beschlossen, dass eine Landung in der ersten Schüssel einen Punkt ergibt und in der etwas weiter entfernt stehenden Schüssel zwei Punkte. Jede Spielperson spielt nacheinander mit zwei Münzen, dann kommt die nächste dran. Insgesamt können hier je nach Personenzahl etwa drei Durchgänge gespielt werden. Am Schluss bekommt die Spielperson mit den meisten Punkten die „Note“ 1, der zweite die „Note“ 2 usw. (Selbstverständlich können hier auch die Noten 7, 8, 9 ... vergeben werden, je nachdem, wie viele Personen mitspielen.) (>> Material 1)

### MATERIAL 1:

Zwei Tische, zwei Schüsseln (am besten aus Cromargan) und Münzen

### Variationen

Statt mit Münzen kann dieses Spiel auch mit Mühlesteinen, mit Tischtennisbällen oder mit Haselnüssen (mit Schale!) oder mit Plastikchips gespielt werden.

## Spiel 2: Kein Crash nach der Schanze

Bei diesem Spiel stehen die beiden Tische so, dass das Ende des zweiten Tisches mit einer Wand abschließt. Evtl. könnte man auch eine Holzlatte querlegen als Abschluss der „Gleitstrecke“. Ein Spielzeugauto wird angestoßen, läuft die schiefe Ebene hoch, fährt über die Schanze und rollt dann auf dem zweiten Tisch möglichst bis zur Wand. Diese darf jedoch nicht berührt werden, das heißt es darf keinen Crash geben. (>> Material 2)

### MATERIAL 2:

Zwei Tische und ein oder zwei Spielzeugautos

### Wertung

Am besten markiert man mit Kreide oder mit Krepptreifen vor der Wand drei Zonen mit den Nummern eins, zwei und drei, das heißt je näher das Auto an der Wand stehen bleibt, desto größer ist die erreichte Punktzahl. Jede Spielperson macht zwei Spiele hintereinander. Dann kommt die nächste Person dran. Insgesamt sind zwei bis drei Durchgänge sinnvoll.



### Variation

Mit Spielzeugautos ist dieses Spiel natürlich interessant. Man kann auch Münzen oder Mühlesteine über die Tische gleiten lassen.

## Spiel 3: Mühlesteine vorsetzen nach der Schanze

### MATERIAL 3:

Zwei Tische und weiße und schwarze Mühlesteine

Das Spiel funktioniert wie das in der Jungenschaft legendäre „Mühlesteine vorsetzen“, nur dass die Steine über eine Schanze gleiten müssen. (>> Material 3)

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Mannschaft 1 spielt mit den weißen Steinen, Mannschaft 2 mit den schwarzen Steinen.

Mannschaft 1 beginnt. Eine Spielperson lässt ihren Stein die schiefe Ebene hochgleiten, dann springt der Stein über die Schanze und sollte möglichst nahe am Ende des zweiten Tisches liegen bleiben. Dann schickt eine Spielperson der zweiten Mannschaft seinen Stein los, der noch näher an das Ende des zweiten Tisches gleiten sollte. Fällt ein Stein über die Kante des zweiten Tisches, so zählt er nicht.

### Wertung

Angenommen, es würden zwei weiße Steine am besten liegen, das heißt am nächsten zu dem Tischende des zweiten Tisches. Dann würde die Mannschaft mit den weißen Steinen bei diesem Durchgang zwei Punkte erhalten. Mindestens drei Durchgänge spielen. Gewonnen hat die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl.



## Spiel 4: Der zweite Spieler darf stoppen

### MATERIAL 4:

Zwei Tische, Mühlesteine oder Münzen und Kreide bzw. wasserlösliche Marker-Stifte

Dieses Spiel war für die Jungs in unserer Gruppe besonders spannend. Das Spiel ist ähnlich wie Spiel 3. Neu ist jetzt, dass der Spielpartner dem ankommenden Stein seinen Stein entgegenschicken darf und zum Stoppen bringen kann, falls dies notwendig ist. Jetzt spielen zwei Spielpersonen zusammen. Die Paare werden am besten ausgelost (z. B. ziehen aus einer ersten Tüte fünf Personen



die Zahlen 1 bis 5. Dann ziehen (bei insgesamt 10 Spielpersonen) die restlichen fünf Personen aus einer zweiten Tüte ebenfalls die Zahlen 1 bis 5. Es spielen die beiden Einsen zusammen usw. (>> Material 4)

Am Ende des zweiten Tisches werden mit Kreide oder mit einem wasserlöslichen Markerstift durch Querstriche Zonen eingeteilt mit den Bezeichnungen 1, 2 und 3. Die Zone 3 liegt natürlich am Ende des zweiten Tisches.

Die erste Spielperson schießt ihren Stein los. Der läuft über die Schanze und gleitet auf dem zweiten Tisch weiter. Die zweite Spielperson steht am Ende des zweiten Tisches und blickt zur Partnerperson hin. Falls der losgeschickte Stein eine zu hohe Geschwindigkeit besitzt, dann sollte die zweite Person versuchen, ihren Stein entgegenzuschicken und den ersten Stein am besten in der Zone 3 zum Stillstand zu bringen. Dabei kann natürlich allerhand passieren. Z. B. könnte der ankommende Stein seitlich vom Tisch geschossen werden oder der erste Stein wird plötzlich „rückwärts“ gestoßen.

## Spiel 5: Auf wie vielen Schüsseln tanzt die Münze?

Dieses Spiel kennt wohl jeder: Man steht am Ufer eines Sees, wirft einen flachen Stein so auf das Wasser, dass dieser Stein möglichst oft auf dem Wasser aufsetzt. Bei unserem Spiel steht die Spielperson am ersten Tisch, schiebt ihre Münze so an, dass sie über die Schanze springt und dass sie danach auf dem Boden von einer oder von mehreren Cromorganschüsseln aufsetzt. Das bedeutet, dass die Schüsseln „umgekehrt“ auf dem zweiten Tisch stehen, der Boden zeigt also nach oben. Die drei Schüsseln stehen dicht hintereinander in einem gewissen Abstand vom Ende des ersten Tisches (die erste Schüssel etwa 10 Zentimeter vom ersten Tisch entfernt vorher ausprobieren!). Das Spiel ist sehr spannend. Die meisten Versuche werden so enden, dass gar keine oder eine Schüssel getroffen wird. Bei unserer Gruppe gab es mehrere Spielpersonen, bei denen eine Münze auf Schüssel 1 und Schüssel 3 aufgesetzt hat. (>> Material 5)

### MATERIAL 5:

Zwei Tische, drei Cromorganschüsseln, mehrere Münzen

### Wertung

Berühren von Schüssel 1 gibt einen Punkt, von Schüssel 3 gibt z. B. drei Punkte. Springt die Münze zuerst auf Schüssel 1 und dann auf Schüssel 3, wurden insgesamt vier Punkte erreicht.



### Variation

Dieses Spiel kann sehr gut als Mannschaftsspiel durchgeführt werden; für die Jugendlichen ist es immer wichtig, für „ihre“ Mannschaft Punkte zu erzielen.

## Spiel 6: Schanzen-Boccia

### MATERIAL 6:

Zwei Tische, eine leere Flasche und mehrere Münzen

Das Spiel kann als Einzelwettbewerb (d. h. jeder gegen jeden) oder als Mannschaftswettbewerb gespielt werden (dann müssen zwei Arten von Münzen verwendet werden, z. B. 50-Cent-Stücke und 1-Euro-Münzen; diese Münzen können nach jedem Durchgang gewechselt werden).

Am Ende des zweiten Tisches steht eine leere (oder volle) Mineralwasserflasche aus Glas (Gewicht bzw. Masse). Die Münze wird angestoßen und gleitet über die Schanze und sollte möglichst nahe bei der Flasche zu liegen kommen.

**Vorschlag:** es soll erlaubt sein, dass die Münze die Flasche berührt.

Beim Einzelwettbewerb hat diejenige Person gewonnen, deren Münze am nächsten bei der Flasche liegt. Falls mehrere Münzen die Flasche berühren und ganz bei der Flasche liegen bleiben, gibt es mehrere Personen, die bei diesem Durchgang einen Punkt erzielt haben.

**Vorschlag:** Bei jedem Durchgang schieben die Spielpersonen zwei Münzen hintereinander, damit ein Gefühl für die richtige Geschwindigkeit entsteht. Mindestens drei Durchgänge spielen.

## Spiel 7: Über die Schanze im Flug ins Ziel

### MATERIAL 7:

Ein Tisch, mehrere Tischtennisbälle, DIN A3-Papier, Filzstifte

Dieses Mal besteht die Schanze aus einem Tisch, bei dem die beiden „hinteren“ Tischbeine um etwa 5 Zentimeter durch Unterlegen von Büchern erhöht wurden. Das Ende des Tisches befindet sich etwa 1,5 Meter von einer Wand entfernt. Auf einem Blatt Papier an der Wand mit DIN-A3-Format werden horizontal drei Zonen markiert und z. B. mit Punkten 1, 2 und 3 versehen (Mitte: 1; links von der Mitte: 2; rechts von der Mitte und kleiner: 3). (>> Material 7)



Ein Tischtennisball rollt auf dem ansteigenden Tisch, springt über die Schanze und soll nach einem Flug am besten in Zone 3 auftreffen. Zwei Versuche direkt hintereinander. Dann kommen alle anderen Spielpersonen dran. Etwa drei Durchgänge spielen.

## Spiel 8: Schanzen-Baseball

Entweder bildet man zwei größere Mannschaften oder man bildet Teams aus zwei Personen. Die Schanze besteht aus einem ansteigenden Tisch. Der „Werfer“ beschleunigt den Softball so, dass er mit Schwung die schiefe Ebene hochläuft und über die Schanze springt. In etwa zwei Meter Entfernung vom Ende des Tisches steht die zweite Spielperson. Sie muss den ankommenden Softball mit dem Schläger treffen. (>> Material 8)

### Wertung

Wird der Ball getroffen, erhält das Team einen Punkt. Wird der Ball getroffen und fliegt bis zur gegenüber liegenden Wand, dann erhält das Team zwei Punkte.

**Achtung:** in Reichweite der schlagenden Person dürfen keine anderen Spielpersonen stehen.



## Spiel 9: Über die Schanze in den Eimer

Die Schanze besteht wieder aus einem ansteigenden Tisch. Die Spielperson lässt einen Tischtennisball so nach oben rollen, dass dieser über die Schanze springt. In einer Entfernung von etwa einem Meter vom Ende des Tisches stehen am Boden drei Eimer hintereinander. Landet der Ball im ersten Eimer, so hat die Spielperson einen Punkt erzielt usw. Etwa drei bis vier Durchgänge spielen. (>> Material 9)

**Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,**

*leitet zusammen mit zwei anderen Mitarbeitern eine Jungenschaftsgruppe und freut sich, wenn ihm neue Spielideen einfallen.*

### MATERIAL 8:

Ein Tisch, ein Softball etwa in der Größe eines Tennisballes, ein Baseballschläger (alternativ: Besenstiel oder Hockeyschläger)

### MATERIAL 9:

Ein Tisch, Tischtennisbälle, drei Eimer

# CVJM-Dart mit Geschichte

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen, Mitarbeiterkreise  
**Gruppengröße:** bis etwa 20 Personen (bei größeren Gruppen sind Anpassungen nötig und möglich)

**Vorbereitungszeit:** ca. 30 Min.

**Dauer:** ca. 90 Min. (kürzer, wenn nur einzelne Spiele verwendet werden)

**Besondere Hinweise:** Eignet sich auch für CVJM-Feste/-Jubiläen. Die im Text genannten Kopiervorlagen findet ihr im Downloadbereich unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)

## Dartspiel rund um den CVJM und seine 160-jährige Geschichte

Am 20. August 1855 wurde bei einem Treffen von 99 Delegierten von insgesamt 338 Jünglingsvereinen und CVJM aus neun Ländern der CVJM-Weltbund gegründet und die Pariser Basis verabschiedet. Die Jünglingsvereine entstanden im Zuge christlicher Erweckungsbewegungen zu Beginn des 19. Jahrhunderts in Europa und Amerika. Sie schlossen sich zunächst in nationalen Verbänden zusammen, bevor dann vor 160 Jahren am Rande der Weltausstellung in Paris der CVJM-Weltbund gegründet wurde. Mit dieser Spielvariante werden spielerisch Themen rund um den CVJM aufgegriffen.



### Vorbemerkung

Der Christliche Verein Junger Menschen (CVJM/YMCA) ist heute mit seinen insgesamt 45 Millionen Mitgliedern weltweit die größte überkonfessionelle und christliche Jugendorganisation. In Deutschland gibt es etwa 2200 CVJM mit insgesamt 330 000 Mitgliedern und Teilnehmenden.



Bei dem nachfolgenden Beitrag handelt es sich um eine abgewandelte Variante des Steigbügel-Artikels „Stadt, Land, Fluss-Dart – Das besondere Dart-Spiel für Gruppen“ (Steigbügel Nr. 325 (Juli-September 2007), S. 32 ff.).

## Material und Zeitbedarf

### MATERIAL:

- große Pinnwand (mind. 2 m x 2 m) oder Styroporwand bzw. Magnettafel
- Zielscheibe (je nach gewählter Variante – im Folgenden beschrieben (die zumindest bei der Verwendung von Dartpfeilen beschädigt werden kann), alternativ Tageslichtprojektor und Folie bzw. Beamer, PC und entsprechende Vorlage als Bild-/Grafikdatei
- Kopiervorlagen aus dem Downloadbereich unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)
- Dartpfeile, möglichst für jede Gruppe fünf Pfeile in jeweils derselben Farbe, alternativ entsprechende Anzahl von Saugnapfpfeilen / Magnetafpfeilen
- Absperrband usw.
- evtl. dicke, farbige Filzstifte/Wachskreide sowie Plakat zum Notieren des Spielstands

**TIPP:** Das Material kann problemlos bereits auf Vorrat zusammengestellt werden und ist dann kurzfristig einsetzbar. Das Material lässt sich zudem auf kleinstem Raum zusammenpacken. Es wird dann am Spielort nur noch eine Pinnwand (o. Ä.) benötigt. Die vorliegenden Dartspiel-Varianten eignen sich daher in besonderem Maße als „eiserne Ration“ oder bei unvorhersehbaren Ereignissen, auch auf Fahrten und für Freizeiten.

## Zeitbedarf

- Erklären des Spiels und Einführung einschließlich Sicherheitshinweise ca. 10 Min.
- Spielphase je nach Variante ca. 10 – 30 Min.

Aus den Varianten lässt sich also flexibel ein Spielabend mit einer Dauer von 60 bis 120 Min. zusammenstellen. Daneben können die Varianten auch einzeln gespielt werden. Als Teil in einem anderen Spielabend oder im Rahmen einer Spielaktion. Wichtig ist, dass das Spiel einerseits konzentriert (Sicherheit!), andererseits aber auch straff und zügig durchgezogen wird. Lange Wartezeiten sind dringend zu vermeiden, da sonst bei den Gruppen und Teilnehmenden, die gerade nicht an der Reihe sind, Langeweile und Unruhe aufkommen kann.



## Spielidee und Vorbereitung

Im Mittelpunkt des Spiels stehen je nach Variante eine Landkarte, eine Zeitachse, ein Bündel („Strauß“) aufgeblasener Luftballons oder Karten mit Begriffen, die als Zielscheibe mit Dartpfeilen beworfen werden. Je nach Spielvariante, die einzeln oder auch nacheinander gespielt werden können, kommt es nicht nur auf einen möglichst gezielten Wurf, sondern auch noch auf die richtige Beantwortung einer Quizfrage zu Themen und zur Geschichte des CVJM an.



Die Teilnehmenden werden zunächst – je nach Gesamtspielerzahl – in zwei bis sechs Gruppen eingeteilt. Mehr als vier Teilnehmende sollten nicht in einer Gruppe spielen. Jeder Gruppe wird eine Farbe zugewiesen und wirft jeweils mit Dartpfeilen in dieser Farbe.

In kleineren Gruppen ist es auch möglich, dass in einer Einzelwertung (jeder spielt für sich) gespielt wird. Vorteil der Bildung von Gruppen ist jedoch, dass auch schwächere Spieler besser eingebunden werden können.

Das Werfen von Dartpfeilen ist gefährlich und erfordert klare Regeln. Der Raum ist durch entsprechende Abspernungen so herzurichten, dass sich niemand zwischen Abwurfline und Zielscheibe aufhält. Es empfiehlt sich unbedingt, dass wenigstens zwei Mitarbeitende anwesend sind.

Das jeweils benötigte Ziel wird bei den einzelnen Spielvarianten vorgestellt und beschrieben.

Geworfen wird entweder auf eine große Pinnwand (aus Kork o. Ä.; Größe mindestens 2 m x 2 m) oder es werden an der Wand entsprechend viele Styroporplatten befestigt (die Platten sollten mindestens 2 cm dicker sein als die Spitzen der verwendeten Dartpfeile lang sind.)



## Varianten

### 1. Wer ist wo im deutschen CVJM?

Gespielt wird mit einer Deutschlandkarte, in der die regionalen Grenzen der Mitgliedsverbände des CVJM-Gesamtverbands in Deutschland e.V. eingezeichnet sind.

**DOWNLOAD:** CVJM\_DART\_Deutschlandkarte

Die Kopiervorlage wird auf ein möglichst großes Format vergrößert (mindestens 120 cm x 80 cm).

**Hinweis:** Die Kopiervorlage kann auch mit einem Tageslichtprojektor bzw. Beamer auf die Zielwand projiziert werden. Dabei sollte der Projektor / Beamer direkt vor dem werfenden Spieler in max. 1 m Höhe stehen.

Der CVJM-Gesamtverband in Deutschland e.V. ist der Zusammenschluss von 13 selbstständigen Mitgliedsverbänden, deren Zusammenarbeit er fördert. Zwei der Mitgliedsverbände sind in allen Teilen Deutschlands tätig: Das Christliche Jugenddorfwerk Deutschlands e.V., das vor allem auch benachteiligten Jugendlichen Schulbildung und Berufsausbildung ermöglicht, und die Arbeitsgemeinschaft der CVJM Deutschlands, in der sich viele Großstadt-CVJM zusammengeschlossen haben.

In mehr oder weniger großen Regionen sind die verbleibenden elf Mitgliedsverbände tätig:

CVJM Norddeutschland e. V., CVJM-Ostwerk e. V., CVJM-Landesverband Sachsen-Anhalt e. V., CVJM-Westbund e. V., CVJM-Landesverband Schlesische Oberlausitz e. V., CVJM Thüringen e. V., CVJM-Landesverband Sachsen e. V., CVJM-Landesverband Bayern e. V., CVJM Pfalz e.V. – Evangelischer Jugendverband, CVJM Landesverband Baden e. V., Evangelisches Jugendwerk in Württemberg

Die Gruppen werfen reihum. Es wirft jeweils ein anderer Teilnehmender der Gruppe.

Jede Gruppe, die das Gebiet eines Mitgliedsverbands trifft, das vorher noch keine andere Gruppe getroffen hat, besetzt dieses Gebiet. Am besten lässt man einen Dartpfeil in der betreffenden Gruppenfarbe stecken.

Das Schöne an dieser Variante, die sich besonders für den Einstieg eignet, ist, dass am Anfang jede Gruppe schnell ein Erfolgserlebnis hat. Spätestens beim



Kampf um die kleineren Mitgliedsverbände CVJM Pfalz e.V. - Evangelischer Jugendverband und CVJM-Landesverband Schlesische Oberlausitz e.V. wird es richtig spannend!

Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Mitgliedsverbände (zuerst) getroffen hat.



### Hinweis

Etwas schwieriger wird es, wenn eine Karte verwendet wird, in die nur die Grenzen der Mitgliedsverbände, nicht jedoch deren Namen eingezeichnet sind, und der Mitarbeitende der Reihe nach jeweils einen Mitgliedsverband nennt, der dann gefunden und getroffen werden muss.

## 2. Was war/ist wo im deutschen CVJM?

Gespielt wird mit einer politischen oder physischen Deutschlandkarte.

Als Zielscheibe wird eine möglichst große Landkarte benötigt. Für nachfolgende Spielideen wird die Verwendung einer Karte der Bundesrepublik Deutschland (Format 125 x 100 cm, Maßstab 1:850.000, Vorderseite politisch, Rückseite physisch) empfohlen. Möglich ist auch eine kleinere Karte (Format 40 x 55 cm, Maßstab 1:2.000.000, Vorderseite politisch, Rückseite physisch), wobei hier ein kürzerer Abstand zum Werfen gewählt werden muss. Solche Karten können über die Bundeszentrale für politische Bildung, Postfach 2325, 53013 Bonn ([www.bpb.de](http://www.bpb.de)) bezogen werden.

Geeignet sind auch andere Karten, die im Buchhandel erhältlich sind. (Siehe auch Hinweis auf Seite 53)

Die Gruppen werfen wieder reihum. Es wirft jeweils ein anderer Teilnehmender der Gruppe.

Der Mitarbeitende stellt jeweils eine Frage zur Geschichte des deutschen CVJM, in der ein bestimmter Ort in Deutschland gesucht wird.



Frage	Antwort
In welcher Stadt hat der CVJM-Gesamtverband in Deutschland e.V. seinen Sitz?	Kassel
In welcher Stadt wirkte der CVJM bei einer Weltausstellung durch den Pavillon der Hoffnung (der „Wal“) mit?	Hannover
Auf welcher Insel hat der CVJM-Gesamtverband e.V. zwei Freizeitheime?	Borkum
In welcher Stadt ist das CVJM-Missio-Center?	Berlin
In welcher Stadt spielt beim württembergischen Landesposaunentag alle zwei Jahre der größte Posaunenchor der Welt?	Ulm
Wo findet regelmäßig die Mitgliederversammlung des CVJM-Gesamtverbandes in Deutschland e.V. statt?	Dassel
In welcher Stadt hat der größte Mitgliedsverband des CVJM-Gesamtverband in Deutschland e.V., der CVJM-Westbund e.V., seinen Sitz?	Wuppertal
In welcher Stadt befindet sich ein CVJM, dessen Vorsitzender mehrere Jahre der spätere Bundespräsident Gustav Heinemann war?	Essen
In welcher Stadt hat der CVJM-Landesverband Bayern seinen Sitz?	Nürnberg

Jede Gruppe hat bei jeder Frage einen Versuch.

Die Gruppe, deren Wurf der gesuchten Stadt am nächsten kam, bekommt fünf Punkte. Für den zweitbesten Wurf gibt es vier Punkte, usw.

Das Besondere an dieser Variante ist, dass zum Zeitpunkt des Wurfs dem werfenden Spieler (möglicherweise) nicht bekannt ist, welche Stadt er treffen soll. Trotzdem besteht die Möglichkeit eines besseren Wurfs als der einer Gruppe, die die Frage für sich vor dem Wurf richtig beantwortet hat. Die Variante zeichnet sich durch ihre Kombination aus Wissen, Glück und Geschicklichkeit aus. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Punkte erzielen konnte.

### Hinweis

Das Spiel kann auch mit einem regionalen Zuschnitt gespielt werden, in dem eine Karte der Region verwendet wird und Fragen zu den einzelnen Orten eines Regional- oder Landesverbands gestellt werden.



### 3. Was war wann im CVJM? Eckdaten der CVJM-Geschichte

Gespielt wird mit einer Zeitachse von 1800 bis 2020.

**DOWNLOAD:** Kopiervorlage: CVJM\_Dart\_Zeitachse

Die Kopiervorlage wird auf ein möglichst großes Format vergrößert (mindestens 120 cm x 40 cm).

Siehe auch Hinweis auf Seite 53.

Die Gruppen werfen wieder reihum. Es wirft jeweils ein anderer Spieler der Gruppe.

Der Mitarbeitende stellt jeweils eine Frage zur Geschichte des deutschen CVJM, in der eine bestimmte Jahreszahl gesucht wird.

Frage	Antwort
Die Anfänge des deutschen CVJM reichen zurück bis zur Gründung des Jünglings-Vereins Barmen-Gemarke. Wann wurde dieser Verein vom Blechschläger Carl Wilhelm Isenberg gegründet?	1823
Wann gründete George Williams in London den ersten YMCA (CVJM)?	1844
In welchem Jahr wurde anlässlich einer Weltausstellung in Paris der CVJM-Weltbund gegründet und die Pariser Basis verfasst?	1855
In welchem Jahr fand in Detmold eine erste Zusammenkunft der deutschen Jünglings-Vereine statt, aus der sich dann die Nationalvereinigung der evangelischen Jünglingsbünde als Vorläuferin des heutigen CVJM-Gesamtverbands in Deutschland e.V. entwickelte?	1882
In welchem Jahr wurde in Berlin / Deutschland der erste Verein mit dem Namen „Christlicher Verein Junger Männer“ gegründet?	1883
Im CVJM in Springfield/Massachusetts wurde mit Basketball eines der heute international beliebtesten Ballspiele entwickelt, das zwar sportlichen Kampf beinhaltete, aber jegliche körperliche Härte ausschloss. Wann wurde die erste Basketball-Meisterschaft ausgetragen?	1891
Wann wurde von Sportlern des Holyoke CVJM zum ersten Mal Volleyball, ein ebenfalls im CVJM entstandenes und heute weltweit verbreitetes Ballspiel gespielt?	1895



In welchem Jahr starb George Williams, der Gründer des CVJM London, im Alter von 84 Jahren?	1905
In welchem Jahr fand in Paris die sogenannte „100-Jahr-Feier“ statt?	1955
Seit wann bedeutet CVJM in Deutschland „Christlicher Verein Junger Menschen“?	1985

Jede Gruppe hat bei jeder Frage einen Versuch.

Die Gruppe, deren Wurf der gesuchten Jahreszahl am nächsten kam, bekommt fünf Punkte. Für den zweitbesten Wurf gibt es vier Punkte, usw.

Das Besondere an dieser Variante ist, dass zum Zeitpunkt des Wurfs dem werfenden Spieler (möglicherweise) nicht bekannt ist, welche Jahreszahl er treffen soll. Trotzdem besteht die Möglichkeit eines besseren Wurfs als der einer Gruppe, die die Frage für sich vor dem Wurf richtig beantwortet hat. Die Variante zeichnet sich ebenfalls durch ihre Kombination aus Wissen, Glück und Geschicklichkeit aus. Gewonnen hat die Gruppe, die die meisten Punkte erzielen konnte.

### Hinweis

Oben sind die Fragen in der zeitlichen Reihenfolge sortiert. Schwieriger wird es, wenn die Fragen gemischt gestellt werden.

## 4. Die Pariser Basis

Bei dieser Variante wird der Wortlaut der Pariser Basis auf ein großes Plakat als Lückentext geschrieben:

„Die Christlichen Vereine Junger (1) haben (2), solche (3) jungen Männer miteinander zu verbinden, welche Jesus Christus nach der (4) als ihren Gott und (5) anerkennen, in ihrem Glauben und (6) seine (7) sein und gemeinsam danach trachten wollen, (8) ihres (9) unter jungen Männern (10).“

**DOWNLOAD:** CVJM\_Dart\_Lückentext Pariser Basis

In der 1855 bei der Gründung des CVJM-Weltbundes von den Gründern formulierten Pariser Basis ist das Fundament der weltweiten CVJM-Arbeit festgehalten. Jedes CVJM-Mitglied sollte sie auch heute noch kennen:



„Die Christlichen Vereine Junger Männer haben den Zweck, solche jungen Männer miteinander zu verbinden, welche Jesus Christus nach der Heiligen Schrift als ihren Gott und Heiland anerkennen, in ihrem Glauben und Leben seine Jünger sein und gemeinsam danach trachten wollen, das Reich ihres Meisters unter jungen Männern auszubreiten.“

Auf der Zielscheibe werden jeweils drei DIN-A4-Blätter befestigt. Auf einem der Blätter steht das richtige Wort für die nächste Lücke; die Worte auf den beiden anderen Blättern stimmen nicht.

Lücke	Richtiges Wort	Falsche Wörter	
1	Männer	Menschen	Mitarbeiter
2	den Zweck	die Aufgabe	das Ziel
3	Jungen	Jugendliche	Motivierte
4	Heiligen Schrift	Bibel	Pariser Basis
5	Heiland	Vater	Herrscher
6	Leben	Wirken	Dienen
7	Jünger	Zeugen	Freunde
8	das Reich	die Gemeinde	das Werk
9	Meisters	Herrn	Gottes
10	auszubreiten	zu verkündigen	zu gestalten

Auch bei dieser Variante werfen die Gruppen reihum. Es wirft jeweils ein anderer Spieler der Gruppe.

Wenn eine Gruppe das richtige Feld trifft, wird mit ihrer Farbe das richtige Wort in die Lücke auf dem Plakat geschrieben. Für jedes Wort bekommt die Gruppe einen Punkt.

Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erzielt hat.

### Hinweis

Dem Spiel ist die Urfassung der Pariser Basis aus dem Jahr 1855 zugrundegelegt. 1985 wurde eine Zusatzklärung beschlossen, um der Mitgliedschaft von Mädchen und Frauen deutlicher Rechnung zu tragen, die 2002 nochmals geringfügig geändert wurde:



„Die CVJM sind als eine Vereinigung junger Männer entstanden. Heute steht die Mitgliedschaft allen offen. Männer und Frauen, Jungen und Mädchen aus allen Völkern, Konfessionen und sozialen Schichten bilden die weltweite Gemeinschaft im CVJM. Die Pariser Basis gilt heute im CVJM-Gesamtverband e.V. für die Arbeit mit allen jungen Menschen.“

## 5. Der CVJM – ein bunter Strauß!

Gespielt wird mit abgeblasenen Luftballons, in die vor dem Aufblasen ein Zettel mit einer Frage zum CVJM gesteckt wurde. Die Luftballons werden mit einer Schnur zu einem großen Strauß zusammengebunden und vor der Zielscheibe befestigt. Beispiele für mögliche Fragen zur CVJM-Arbeit allgemein:

Frage	Antwort
Wie heißen die beiden Ausbildungsstätten des CVJM-Gesamtverbandes in Kassel?	CVJM-Hochschule und CVJM-Kolleg
An welchen Bibelvers ist das Motto des CVJM-Weltbundes „... auf dass sie alle eins seien“ angelehnt?	Johannes 17,21
Durch welchen Arbeitszweig werden vor allem CVJM in anderen Ländern unterstützt?	CVJM weltweit (früher: CVJM-Weltdienst, in Württemberg: E JW-Weltdienst)
In welchem Alter sind Kinder, die zu einer Jungschar gehen?	9 bis 13 Jahre
Welcher neue Arbeitszweig in der CVJM-Musikarbeit ist 1986 entstanden?	TEN SING
Unter welchem Namen war die CVJM-Sportarbeit früher bekannt?	Eichenkreuz
Welche drei Bereiche symbolisiert das CVJM-Dreieck?	Leib, Seele und Geist
Welcher Arbeitszweig verwendet das „Ankerkreuz“ als Symbol?	Jungschararbeit
Wo hat der CVJM-Weltbund seinen Sitz?	Genf

Auch bei dieser Variante werfen die Gruppen reihum. Es wirft jeweils ein anderer Spieler der Gruppe.



Jeder Gruppe, die einen Luftballon trifft, wird die in ihm befindliche Quizfrage gestellt. Nur wenn diese Frage richtig beantwortet wird, bekommt die Gruppe einen Punkt. Falls die Frage nicht richtig beantwortet wurde, darf die nächste Gruppe die Frage beantworten.

Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Punkte erzielt hat.

### Weitere Anregungen

Es können auch JOKER eingebaut werden, in dem im Luftballon auf dem Zettel einfach nur der Begriff JOKER oder ein CVJM-Dreieck abgedruckt wird. Die Gruppe erhält dann ohne Frage einen Punkt. Zu den Fragen kann in jeden Luftballon auch noch ein Fruchtgummi-CVJM-Dreieck verpackt werden, das der Schütze erhält. Bei dieser Variante sollte allerdings aus hygienischen Gründen darauf geachtet werden, dass die Luftballons mit einer Ballonpumpe aufgeblasen werden und der Untergrund sauber ist (Tuch auslegen!).

### Hinweis

Dieses Spiel eignet sich besonders gut für Fragen zum jeweiligen Orts-CVJM. Durch dieses Spiel kann spielerisch CVJM-Arbeit erklärt und CVJM-Ortsgeschichte lebendig gemacht werden. Es können zudem gut Persönlichkeiten und Verantwortliche sowie Besonderheiten des örtlichen CVJM vorgestellt werden.

## Hinweis auf CVJM-Game-Show

Die Spielidee „CVJM-Dart“ wurde erstmals 2007 in der „CVJM-Game-Show“ herausgegeben, vom CVJM-Westbund veröffentlicht und für diese Steigbügelausgabe aktualisiert und ergänzt.

### Zu bestellen beim CVJM-Westbund

E-Mail: [material@cvjm-westbund.de](mailto:material@cvjm-westbund.de)

Internet: [www.cvjm-materialstelle.de](http://www.cvjm-materialstelle.de)

**Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,**

*findet die Gedanken der Gründer des CVJM-Weltbundes in der Pariser Basis immer noch hoch aktuell und inspirierend, weil sie daran erinnern, in welcher Weise und mit welchem Ziel wir unter jungen Menschen wirken sollen.*

# Frisbee to go

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen, Konfi-Wochenenden, Projektstage ...  
**Gruppengröße:** max. 12 Personen

**Vorbereitung:** Material besorgen, Muster herstellen  
**Dauer:** 60 – 90 Min.

## Frisbees selber nähen

Frisbee – ein Spiel mit vielen Möglichkeiten. Beim Frisbee feiern blutige Anfänger wie auch mit allen Wassern gewaschene Könner Erfolge. Es kann zu zweit oder in Mannschaften gespielt werden. Gibt man in eine Suchmaschine den Begriff „Frisbee-Spiele“ ein, stößt man auf viele Seiten, die jede Menge Spiele und Aktionen mit der flachen Wurf Scheibe beschreiben. Das besondere an diesem Frisbee, den wir euch in diesem Artikel vorstellen ist, dass man ihn in jede Jackentasche bekommt und überall hin mitnehmen kann. Er ist mit wenigen Handgriffen selbst genäht und günstig in der Herstellung.



**MATERIAL:** Stoffreste (mind. 20 x 20 cm) in unterschiedlichen Farben; Nähgarn; Bleiband wie man es für Gardinen verwendet\* (bekommt man beim Raumausstatter)

**WERKZEUG:** Nähmaschine(n), Schere, Stifte, Stecknadeln, Sicherheitsnadeln, Lineal oder Maßband, einige Nähnadeln, Teller (ca. 20 cm Durchmesser)

\* Bei vielen Raumausstattern wird Bleiband mit unterschiedlichem Gewicht pro Meter angeboten. Für den Frisbee solltet ihr das schwerste der angebotenen Bleibänder wählen, dann fliegt er am besten.



## So geht's

### Schritt 1 – Zuschnitt

Zuerst die Stoffstücke zuschneiden. Jeder Frisbee besteht aus zwei gleich großen Kreisen. Der Teller dient als Schablone. Den Teller auf den Stoff legen, seine Kontur mit einem Stift nachziehen und beide Stoffkreise ausschneiden.

### Schritt 2 – Zusammenstecken und Wendeöffnung markieren

Nun die schönen Seiten der Stoffkreise aufeinanderlegen (im Fachjargon: rechts auf rechts) und mit den Stecknadeln zusammenstecken, damit sie beim Nähen nicht verrutschen. Wichtig: mit einem Stift die Stelle markieren (ca. 5 cm), die später nicht zusammengenäht wird, damit der Frisbee nach dem Nähen gewendet werden kann.

### Schritt 3 – Nähen

Den zusammengesteckten Frisbee mit der Nähmaschine zusammennähen. Man beginnt bei einer der beiden Markierungen, näht einmal um den Kreis herum und stoppt bei der zweiten Markierung. Damit die Naht beim Wenden nicht aufgeht, zu Beginn und zum Abschluss der Naht kurz die Rückwärtstaste der Nähmaschine tippen. Abstand zur Kante: Breite Nähfuß. Den Rand (zwischen Stoffkanten und Naht) im Abstand von ca. 1,5 cm einschneiden. Der Schnitt muss ca. 1 mm vor der Naht stoppen. Vergisst man diesen Arbeitsschritt, lässt sich der Frisbee nicht sauber wenden.





## Schritt 4 –

### Wenden und Tunnel nähen

Jetzt die zusammengesteckten Stoffstücke wenden. Damit der Rand sauber wird, die Naht von innen mit den Fingern nach außen drücken. Mit Hilfe eines Lineals den Tunnel markieren, durch den im nächsten Schritt das Bleiband gezogen wird. Vom Rand aus ca. 1,5 - 2,0 cm nach innen messen und die Nählinie mit Punkten markieren (Tipp: ca. alle 2 cm). Diese Markierung dann rundherum mit einer Naht versehen.



## Schritt 5 –

### Bleiband einziehen

Das Bleiband an einer Seite der Sicherheitsnadel befestigen. Mit Hilfe der Sicherheitsnadel durch die Wendeöffnung in den Tunnel ziehen. Die Enden mit einem Stück Nähfaden zusammenbinden.

Nun die Wendeöffnung mit einigen Stichen schließen. Das kann von Hand oder mit der Maschine geschehen. Und fertig ist der Frisbee!



**Heike Volz, Grafik-Designerin, Böblingen,**

*ein großer Fan des Selbermachens. Sie findet es klasse, wenn Jugendliche entdecken, dass sie mehr können, als sie sich selber zutrauen.*

# Alles Paletti

- Zielgruppe:** für bastelfreudige Gernesitzer
- Gruppengröße:** hängt davon ab wie werk erfahren die Jugendlichen sind; grundsätzlich wäre ein Schnitt von vier bis fünf Jugendlichen auf einen Mitarbeitenden ratsam
- Vorbereitungszeit:** Besorgen des Materials
- Dauer:** die gesamte Herstellung

des Hockers kann man mit ungefähr drei Stunden einrechnen – am Stück oder auf zwei Treffen verteilt; zusätzlich braucht man noch einmal extra Zeit, um den Hocker nach Wunsch zu bemalen.

**Besondere Hinweise:** Auch wenn die Hockerherstellung auf den ersten Blick nicht sehr aufwändig erscheint, muss man doch genügend Zeit einrechnen, weil das Schleifen der unbearbeiteten Palettenteile Zeit braucht.

## Stylisher Hocker aus Europaletten

Laut Lexikon sind Paletten Gegenstände aus der Lager- und Transportlogistik, es sind flache Holzkonstruktionen, auf die bestimmte Artikel und Waren gepackt werden und mittels derer diese auch in größeren Einheiten und Mengen sortiert und bewegt werden können. Dass Paletten aber plötzlich auch zu stylishen und individuellen Möbelstücken umgebaut werden können zeigt diese Anleitung. Dieser Hocker, der nicht nur ein praktisches Möbelteil, sondern auch ein richtiger Hingucker sein wird, ist auch von nicht ganz so erfahrenen Heimwerkerjunkies gut zu bewältigen.



**MATERIAL:** 2 Einwegpaletten, 50 cm x 70 cm; 4 Bretter, 12 cm x 45 cm x 2 cm; 20 Spax-Schrauben, 3 cm lang; Dachlattenrest, 48 cm x 3 cm; 4 Flachkopfnägel, 4 cm lang; Stahlwolle; Schleifpapier in 80er-, 120er- und 220er-Körnung; Leinöl und Baumwolltuch / alternativ Holzfarbe oder -lack zum Bemalen des Hockers



## Die einzelnen Arbeitsschritte

1. Die Paletten auf Sitzflächenwunschgröße mit der Säge kappen. Den Palettenrest in Einzelteile zerlegen und alle Teile abschleifen bzw. entgraten.
2. Die Palette wenden. Auf der Unterseite zur Stabilisierung der Fußlatten je mittig einen Holzklötzchen stellen. Diesen dann von der anderen Seite festschrauben. (>> Bild 1)
3. Die vier Zusatzbretter seitlich an der Palette anlegen und mit Schrauben fixieren. (>> Bild 2)
4. Die Dachlatte je auf Stuhlbeinbreite kappen und an der Unterkante des Stuhlbeines jeweils festschrauben. Die Bretter schräg zwischen Holzklötzchen und Stuhlbein klötzchen legen. Großzügig das Brett markieren, damit dieses später zwischen Holzklötzchen und Sitzfläche bzw. Klötzchen und Stuhlbein geklemmt werden kann. (>> Bild 3)



Bild 1



Bild 2



5. Vor dem Montieren alles einölen oder alternativ nach dem Montieren mit Holzfarbe bemalen. Falls notwendig, das Einölen wiederholen. Das überflüssige Öl mit einem Baumwolltuch abnehmen. Eventuell mit Stahlwolle oder 220er Schleifpapier glätten. (>> Bild 4)

6. Wer möchte, kann den Hocker natürlich auch noch mit einer Holzfarbe anmalen. Ob ganz in weiß oder knallbunt bleibt dem jeweiligen Geschmack überlassen. Soll der Hocker eher im Outdoorbereich genutzt werden, empfiehlt sich ein Holzlack.

Diese Anleitung stammt aus dem Buch „**Alles Paletti! DIY-Möbel aus Paletten und Weinkisten**“ von **Claudia Guther**, in dem noch weitere nützliche, witzige oder auch ausgefallene Werkideen mit Paletten und Weinkisten zu finden sind. Sie wurde uns zum Abdruck freundlicherweise vom **Frechverlag Stuttgart** zur Verfügung gestellt.



Bild 3

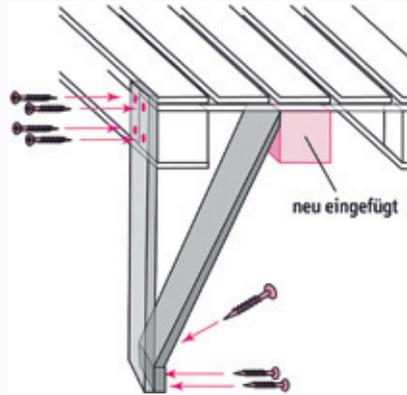


Bild 4



## 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:**

© Chepko Danil – Fotolia.com (Titelbild)

Buch+musik (14); facebook.com/NickVujicic/  
photos (16); Vogt (26, 29); CVJM Gesamt-  
verband (50, 54); Volz (61-639, Frechverlag  
(64–66)

www.fotolia.com:

william87 (4); Zerbor (8); Mike Richter (9);  
georgemuresan (12); Gino Santa Maria (19);  
Stefanie Lindorf (72); Holger Schultz (28);  
M. Johannsen (30); Zooropa (33); Photogra-  
phee.eu (34); anyaberkut (37); schwede-  
photodesign (39); sobreton (41); Ursula  
Deja (42); Andy Ilmberger (44); fefufoto  
(46); pete pahham (49); xalanx (52)

**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

---

Michael Püngel, Hanna Fischer (Hg.)

### **Music Message** **Das Liederbuch**

75 Liedandachten zum  
Vorlesen für Jugendliche  
190 Seiten, kartoniert  
**11,95 Euro**

**Auch als  
E-Book  
erhältlich**

Ausgewählte neue und alte, säkulare und geistliche Songs, Lobpreislieder sowie Rock- und Popsongs sind der Aufhänger für die Andachten zu aktuellen Lebens- und Glaubenthemen. Sie eignen sich zur Vertiefung der Themen in der Konfirmanden- und Jugendarbeit. Dazu beinhaltet jede Andacht Impulsfragen. Einige bieten zusätzlich ein kurzes Gebet.



Die Andachten sind nach den Themen Glauben, Leben, Lieben, Hoffen unterteilt. Alle Lieder sind in „Das Liederbuch“ enthalten, aber auch in vielen anderen Liederbüchern.

---

**Zu beziehen bei:**



**ejw-service gmbh**

Haeblerlinstraße 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