

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Ich will
euch trösten



Schneller! Klüger!
Stärker!



Rund ums
Osternest



Individuelle
Kreuze aus Holz



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Ich will euch trösten** Cornelius Kuttler
Gott sieht meinen Schmerz – eine Bibelarbeit zur Jahreslosung 2016
- 10 Dein Handy – eine Schatzkiste!**...Nicole Nicklas, Martina Metzger
Eine Gruppenstunde rund um das Handy
- 18 Ein Spaßverderber im Auftrag Gottes** Lukas Golder
Eine Begegnung mit dem Propheten Amos und seiner Botschaft
- 24 Achtung: Flashmob** Sebastian Heusel
Eine coole Aktion – witzig, überraschend und leicht unverschämt
- 28 Eine Woche mit Jesus im Alltag**
Die Fastenzeit mit Jesus erleben
- 34 Ich seh' das Kreuz!** Angela Kottmann
Andacht: Hättest du das Kreuz fotografiert?



OUTDOOR

- 36 Rund ums Osternest** Damaris Kächele
Kleine Such- und Versteckspiele mit österlichem Touch
- 41 Jagd auf Mister X** Caroline Fezer
Agentenjagd quer durch die Stadt



ERZÄHLUNG

- 44 Der Junge mit den fünf Broten** Manfred Pohl
Eine Geschichte zu Johannes 6,1–15



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 46 Ein zuckersüßer Spieleabend** Thomas Volz
Eine süße Gruppenstunde, bei der Kalorien verbrannt werden
- 54 Schneller! Klüger! Stärker!** Jonathan & Julian Kappl,
Quiz und Spiele für einen Wettkampf Hannes Frey, Manfred Pohl



KREATIV UND HANDWERK

- 60 Individuelle Kreuze aus Holz** Joachim & Johanna Fritz
Sägen, Schleifen, Ölen
- 63 Recycling-Schmuck** Gabriele Brandstetter
Tolle Schmuckstücke aus Kaffee-Kapseln

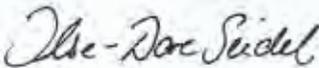
Besonderer Alltag

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

die Weihnachtsferien sind fast vorbei, der Feier-Marathon erst mal wieder geschafft. Ziemlich sicher kehrt im neuen Jahr bald Alltag ein. Ihr habt Gelegenheiten, den Alltag von Jugendlichen mitzugestalten – in Gruppenstunden, Konfirmandentagen, evtl. Wochenendfreizeiten und besondere Aktionen in den Ferien. Für die Gestaltung dieser Zeiten haben wir euch kreative, kurzweilige, bunte Ideen zusammengestellt. Wie wäre es zum Beispiel mit der Aktion „eine Woche mit Jesus im Alltag“? Oder wusstet ihr, dass Trösten mit dem Wort Trotzen verwandt ist? Lest selber, was Cornelius Kuttler zur Jahreslosung rausgefunden hat. Trotzen könnt ihr dem winterlichen Wetter, in dem ihr die Jugendlichen auf die Jagd nach Mister X schickt. Aber es gibt natürlich auch wieder viele witzige, interessante und rasante Vorschläge, wie ihr den Winter in den Gemeindehäusern und Gruppenräumen überstehen könnt.

Seid Beschenkte in eurem Engagement in der Jugendarbeit.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure



Ilse-Dore Seidel



Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Jugendarbeit **Passwort:** Getröstet

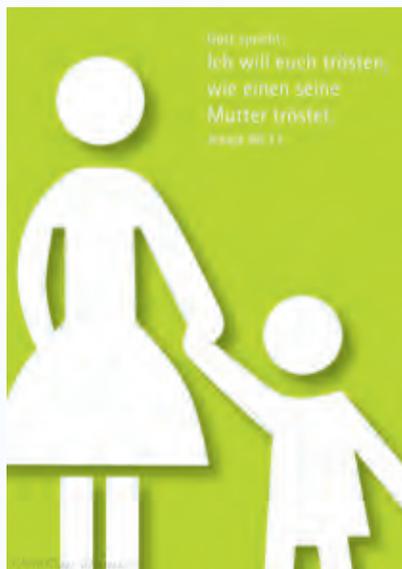
Ich will euch trösten

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren
Gruppengröße: für kl. und gr. Gruppen
Vorbereitungszeit: ca. 30 Min.
Dauer: ca. 45 Min.

Besondere Hinweise: Die in die Bibelarbeit integrierte Andachtsidee zur Jahreslosung kann auch unabhängig von der Bibelarbeit zu einer Andacht ausgebaut werden.

Gott sieht meinen Schmerz – eine Bibelarbeit zur Jahreslosung 2016

Die Jahreslosung für 2016 ist nicht nur etwas für kleine Mädchen, die sich bei der Mama ausheulen, sondern auch etwas für harte Jungs, die so schnell nichts umhaut. Die Jahreslosung, die so emotional vom Trösten spricht, zeigt uns, wie unendlich wertvoll wir Menschen für Gott sind. So wertvoll, dass er uns trösten will. Die Bibelarbeit gibt Ideen, wie dieses Thema „trösten“ mit der Lebenswelt von Jugendlichen in Verbindung gebracht werden kann.



MATERIAL 1:

- „Trostgegenstände“ für die Einstiegsrunde
- Papierstreifen, auf denen Zahlen abgedruckt sind
- Farbiges DIN-A5-Papier und Stifte
- Postkarten zur Jahreslosung
- Material zum Gestalten der Kartons und „Trösterle“ zum Füllen der Trostkisten



TIPP: Viele Ideen und Material zur Jahreslosung findet ihr unter www.jahreslosung.net

1. Gedanken zur Jahreslosung

„Ich will euch trösten, wie einen seine Mutter tröstet“ (Jes 66,13). Diese Worte der Jahreslosung haben für Jugendliche vielleicht nicht nur eine positive Bedeutung. Denn, wer will sich noch von der Mutter trösten lassen wie ein Kleinkind? Und es ist auch die Frage, ob die Mutter überhaupt noch etwas davon erfährt, wenn sich ihr Kind nach Trost sehnt. Im besten Fall gibt es Freundinnen und Freunde, die trösten. Jugendliche hören die Jahreslosung vielleicht anders als Erwachsene, die sich durch das hochemotionale Gottesbild, das diese Worte transportieren, angesprochen fühlen.

Um zu entdecken, wie Jugendliche einen Zugang zum Thema der Jahreslosung bekommen können, ist es hilfreich, den biblischen Hintergrund dieser Worte in den Blick zu nehmen. (>> Material 1)

Die Jahreslosung zeigt, wie Gott ist

BIBELTEXT:

Jesaja 40,1

Im Buch Jesaja schließt sich mit dem Wort über die tröstende Mutter der Kreis von Trostworten, die davon erzählen, wie Gott seine Menschen tröstet. Der zweite Teil des Jesajabuches beginnt in Jesaja 40 mit den Worten „Tröstet, tröstet mein Volk“. Das hebräische Wort für „trösten“ meint nicht nur: Jemandem gut zureden nach dem Motto „wird schon wieder“, sondern es bedeutet: „Jemandem zu helfen, wieder durchatmen zu können“.

Dahinter steht die Vorstellung, dass die Last von Traurigkeit und Verzweiflung einem die Luft zum Atmen nimmt und alle Kraft raubt. Trösten im Sinn der Bibel heißt dann: Einem Menschen so zu begegnen, dass er wieder Lebensmut bekommt und mit neuer Kraft in die Zukunft geht.

Es ist sehr eindrücklich, dass – vor allem im zweiten Teil des Jesajabuches – Gott als einer beschrieben wird, der tröstet. Der tiefe Wunsch Gottes ist, dass wir neu durchatmen können und die Last weicht, die unsere Seele niederdrückt.

Gott sagt eben nicht: „Augen zu und durch, jetzt hab dich nicht so“, sondern er sieht den Schmerz unseres Herzens, nimmt ihn ernst und hilft uns, getröstet und geborgen unseren Lebensweg zu gehen.

Dass Gott mit einer Mutter verglichen wird, ist sehr erstaunlich. Damals wurden die Götter der anderen Völker entweder als mächtige Kämpfer mit Blitzen in der Hand dargestellt oder als Frauen, die für Fruchtbarkeit zuständig waren.

**BIBELTEXT:**

Jesaja 66,13; Psalm
131,2; Psalm 56,9

Die Bibel spricht so ganz anders von Gott. Er ist der große Gott, der allmächtig ist, gerecht und heilig. Und zugleich kann die Bibel in sehr emotionaler Weise mit zärtlichen Worten von Gott als Mutter sprechen, die für ihre Kinder da ist (Jes 66,13; Ps 131,2). Gott ist einer, der keine Träne übersieht, die geweint wird (Ps 56,9).

Gott tröstet wie eine Mutter – wie tröstet eigentlich eine Mutter? Unsere dreijährige Tochter lehrt mich immer wieder, was es heißt, zu trösten. Da kommt sie tränenüberströmt her, streckt ihre kleinen Arme zu Mama oder Papa aus und schluchzt: „Mich trösten. Meine Tränen abwischen.“ Und trösten meint für sie, sich so eng an Mama oder Papa zu kuscheln, dass ihr deren volle Aufmerksamkeit sicher ist.

Wahrscheinlich kommt dies dem biblischen Bild von der Mutter, die tröstet, sehr nahe. Wer tröstet, der schenkt dem anderen seine volle Aufmerksamkeit und öffnet sein Herz für den, der Trost braucht.

So ist Gott, dass er sein Herz für uns Menschen öffnet.

Mich beeindruckt es, wie emotional, ja zärtlich die Bibel von Gott sprechen kann. Der allmächtige Gott, der die Welt geschaffen hat und größer ist als alles, was wir uns vorstellen können, der schenkt mir in meiner Verzweiflung und meiner Traurigkeit seine Aufmerksamkeit.

BIBELTEXT:

2. Korinther 1,3

Auch im Neuen Testament begegnet uns Gott als der, der tröstet. In 2. Korinther 1,3 spricht Paulus von Gott als dem „Gott allen Trostes“. Gott verteilt nicht billige Trostpflaster, sondern er kommt hinein in unsere trostlose Welt. In Jesus Christus erlebt er selbst,

was es heißt, trostlos und verzweifelt zu sterben. Der tröstende Gott redet also nicht wie der Blinde von der Farbe. Sondern er hat alles eingesetzt, um wirklich trösten zu können. Gott tröstet, indem er uns in unserem Leben nicht allein lässt, sondern hineingeht in die Dunkelheit und Trostlosigkeit unseres Lebens. So unendlich geliebt sind wir, dass Gott alles daran setzt, um uns zu trösten.

Die Jahreslosung zeigt, wie wir Menschen sind

Wir brauchen Trost. So ehrlich spricht die Bibel von unserem Leben. Wir brauchen Trost, weil jeder seinen eigenen Lebensschmerz hat. Jeder hat wunde Punkte im Leben, jeder trägt Verletzungen mit sich, die das Leben zugefügt hat. Nur sprechen wir oft nicht darüber. Wir polieren unsere Fassade, wie der Autofreak seinen Wagen, und doch ist hinter dieser Fassade oft ein verwundetes Herz, das sich danach sehnt, getröstet zu werden.

Auch Jugendliche tragen oft ihren eigenen kleinen oder großen Schmerz mit sich. Vielleicht überspielen sie diesen mit ihrer Coolness, aber im tiefsten Inneren ist er dennoch da. Dieser Schmerz reicht von der Sehnsucht, gut anzukommen



und dabei oft zu scheitern, bis hin zu traurigen Erfahrungen in der Familie oder im Freundeskreis.

In einer der wichtigen Bekenntnisformulierungen der Reformationszeit, dem „Heidelberger Katechismus“ findet sich ganz am Anfang ein Satz, der es auf den Punkt bringt, wie trostbedürftig wir als Menschen sind:

„Was ist dein einziger Trost im Leben und im Sterben? Dass ich nicht mein, sondern meines Herrn Jesus Christus eigen bin.“

Was tröstet mich, wenn mein Leben so ganz anders verläuft, als ich es mir erhoffe? Was gibt mir wirklichen Trost in den Sorgen und Nöten meines Lebens und tröstet mich nicht nur oberflächlich über manches hinweg?

Die Antwort des Heidelberger Katechismus ist klar: Nur Jesus tröstet. Die tiefe Gewissheit tröstet, zu Jesus zu gehören und bei ihm für immer geborgen zu sein. Weil er den Schmerz unseres Lebens kennt. Und weil er uns nicht allein lässt, sondern uns ganz nahe kommt.

Die Jahreslosung ermutigt, dem tröstenden Gott zu vertrauen

Das Wort „Trost“ ist sprachgeschichtlich mit dem Wort „trotzen“ verwandt. Wer getröstet ist, der kann dem „trotzen“, was ihm das Leben schwer macht. Getröstet zu sein, bedeutet: Trotz dem, was mir im Herzen weh tut, nach vorne zu blicken und Schritte ins Leben zu wagen. Wenn Gott tröstet, dann wischt er nicht alles weg, was uns „runterzieht“. Sondern Gott schenkt die Kraft, „trotzdem“ zu leben. Die Jahreslosung ist eine Einladung Gott zu vertrauen, der tröstet und uns nahe ist in den Tiefen des Lebens.

Was es heißt, zu vertrauen, ist mir im Urlaub in den Bergen neu klar geworden. Auf viele Berge führt eine Bergbahn mit Gondeln hinauf. Mit unseren vier Kindern in so eine Gondel einzusteigen, ist kein leichtes Unterfangen: Kinder und Kinderwagen in die Gondel verfrachten und schauen, dass kein Kind vergessen wird an der Station. Es war immer ein leicht seltsames Gefühl, wenn die Gondel Fahrt aufgenommen hat, den Berg hinauf gezogen wurde und der Boden unter den Füßen verschwand. Was hat uns gehalten und davor bewahrt, in die Tiefe zu stürzen? Das Stahlseil und die Aufhängung der Gondel. Das hat uns „getröstet“, dass diese Aufhängung unsere Gondel hält. Glaube heißt: Ich vertraue mein Leben Jesus Christus an, so wie wir unser Leben dieser Gondel und der Stahlkonstruktion der Bergbahn anvertrauen. Es kann Situationen im Leben geben, die uns alle Sicherheit rauben, die uns vielleicht auch im Glauben den Boden unter den Füßen wegziehen. Entscheidend ist, dass wir uns mit aller Trostlosigkeit unseres



Lebens dem tröstenden Gott anvertrauen. Mit allen Zweifeln und aller Unsicherheit. Entscheidend ist, dass Jesus Christus uns hält.

2. Die konkrete Umsetzung

Einstieg: Was tröstet?

Es liegen Gegenstände aus, die mit dem Thema „trösten“ zusammenhängen: Taschentücher, ein Handy (für Trostbotschaften), ein Kuscheltier, Schokolade, das Bild eines weinenden Kindes, das getröstet wird, eine CD mit Musik oder eine DVD mit einem emotionalen Film, ein Liederbuch/Gesangbuch, eine Bibel usw.

Die Gruppenteilnehmenden wählen sich einen Gegenstand aus, der für sie zu „trösten“ passt und erzählen, was ihnen zu diesem Gegenstand einfällt.

Die eigene Lebensbiographie als Trostgeschichte

Es werden auf dem Boden in Form eines Weges Zahlen ausgelegt von 1–20 (wenn es ältere Gruppenteilnehmende gibt, sollte die höchste Zahl dem gegenwärtigen Lebensalter entsprechen). Die Zahlen symbolisieren die Lebensjahre der Gruppenteilnehmenden. Diese haben die Aufgabe, farbige DIN-A5-Blätter zu den Lebensjahren zu legen, mit denen sie eine besondere Trosterfahrung verbinden. Hat ein Jugendlicher z. B. mit 11 Jahren die Erfahrung gemacht, dass ihn jemand in einer schwierigen Situation getröstet hat, legt er sein Blatt zur Zahl 11. Die Gruppenteilnehmenden können auf die Blätter kurze Stichworte notieren. Wer das Blatt verdeckt legt, signalisiert damit, dass er nicht über diese Situation reden will. Diese Möglichkeit, nicht alles erzählen zu müssen, sollte gegeben sein, damit sich jeder ehrlich mit seinem eigenen Leben beschäftigen kann. Ein Gespräch über die Trosterfahrungen schließt sich an.

Gespräch über die Jahreslosung und Andacht

- Impulsfragen fürs Gespräch könnten sein:
- Wie tröstet eine Mutter?
- Welche Erfahrung habe ich damit gemacht, getröstet zu werden: Was hat mir geholfen, was nicht?
- Warum wird Gott mit einer Mutter verglichen, ist Gott etwa eine Frau?
- Wie tröstet Gott, denn ich sehe und höre ihn doch nicht?
- Was bringt mir dieser Bibelvers für mein Leben?



Eine Hilfe, über die Jahreslosung ins Gespräch zu kommen, könnten Karten zur Jahreslosung sein.

TIPP: Auf der Homepage jahreslosung.net können verschiedene Postkarten bestellt werden.

Um über die Karte ins Gespräch zu kommen, bieten sich folgende Fragen an:

- 1) Was ist mein erstes Gefühl, wenn ich die Karte sehe?
- 2) Was sehe ich eigentlich?
- 3) Welche der Karten gefällt mir am besten? Welche drückt für mich am besten aus, was die Jahreslosung bedeutet?

Die Andacht ist als Impuls gedacht, der das Gespräch bündelt und zum Weiterdenken anregen will.

Ich könnte mir gut vorstellen, dass sich die Andacht in drei Teile gliedert, wie sie unter 1. stehen:

1. Die Jahreslosung zeigt, wie Gott ist.
2. Die Jahreslosung zeigt, wie wir Menschen sind.
3. Die Jahreslosung ermutigt, dem tröstenden Gott zu vertrauen.

Meine Trostkiste für 2016

Jeder Gruppenteilnehmende bekommt eine kleine Schuhschachtel (am besten von Kinderschuhen) und gestaltet sie mit Geschenkpapier usw.

In diese Kiste werden Dinge gepackt, die in schwierigen Situationen des neuen Jahres als „Trösterle“ dienen können: Bibelverse, Karten mit schönen Motiven, eine kleine Tafel Schokolade, Traubenzucker, Taschentücher, die Telefonnummer von einem wichtigen Menschen, die Gruppenteilnehmenden können einander auch Trostbotschaften und aufmunternde Sprüche schreiben, die dann auch in die Kiste gepackt werden.

Eine weitere Idee ist, Menschen in die Gruppenstunde einzuladen, die davon erzählen, wie Gott sie in schwierigen Lebenssituationen getröstet hat. Dies würde die Botschaft der Jahreslosung „erden“ und mit Leben füllen.

Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberiflingen bei Freudenstadt,

ist bei vier Kindern ständig am Trösten, kann aber eben nur wie ein Papa, nicht wie eine Mutter, trösten.

Dein Handy – eine Schatzkiste!

Zielgruppe: Konfis, Jugendliche, Erwachsene
Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: Material besorgen
Dauer: 90 Minuten

Besondere Hinweise: Alte Handys zur Gruppenstunde mitbringen.
Ein Kurzüberblick über die Aktion bekommst du über das Handy-Quiz.
Siehe Artikel „Dein Handy eine Schatzkiste?“ im Steigbügel Nr. 358, S. 22ff

Eine Gruppenstunde rund um das Handy

Ein Leben ohne Mobilphone ist für viele Jugendliche nicht mehr vorstellbar. Die Menge an Handys, die kaputt und ungenutzt in Jugendzimmern rumliegen ist auch kaum vorstellbar. Im letzten Steigbügel haben wir auf die Handy-Aktion aufmerksam gemacht. Jetzt kommt, wie versprochen, eine Gruppenstunde mit kreativen Ideen,



um bei Jugendlichen das Bewusstsein zu fördern, dass Handys wertvoller sind, als auf den ersten Blick erkennbar ist und dass andere Menschen dafür einen weitaus höheren Preis bezahlen als wir.

MATERIAL:

- DVD „Digital-mobil-und fair?“ beim EJW-Weltdienst auszuleihen: www.ejw-weltdienst.de/service/materialboerse
- Bestellung Handy-Sammelbox, siehe www.handy-aktion.de
- Rohstoffbox kann bei EPIZ („Bildung trifft Entwicklung“) in Reutlingen ausgeliehen werden, Versand bundesweit möglich: www.epiz.de/bibliothek/ausleihservice



1. Einführung

Handy-Andacht (Zeit: 10 Min.)

Handys klingeln lassen als Startsignal. Gebet für eine Person, die jeder aus seiner Kontaktliste zufällig ausgewählt hat.

TIPP: In Google unter „Handy-Andacht“ finden sich viele Andachten zum Thema.

Interessanter Artikel: www.stern.de/digital/smartphones/-handy-andacht--fuer-den-geistlichen-hunger-zwischendurch-3289412.html

Sammelt euch nicht Schätze auf Erden (Variante 1)

BIBELTEXT:
Matthäus 6,19–21

Viele Schätze, die wir besitzen, sind uns nicht bewusst. So sind auch ausgediente Mobiltelefone eine kleine Schatzkiste, die wertvolle Rohstoffe enthalten. In Matthäus 6,19–21 werden wir darauf hingewiesen, dass wir keine Schätze auf Erden sammeln sollen.

Viele Glieder – ein Körper (Variante 2)

BIBELTEXT:
1. Korinther 12

Wenn wir uns ein Handy näher anschauen, stellen wir fest, wie viele Einzelteile in ihm verbaut sind: Von außen fällt das Plastik auf und im Inneren sind es viele Teile, die miteinander verbunden, geklebt und verlötet sind. Nur wenn alle Teile gut aufeinander abgestimmt sind, funktioniert das Handy. Wenn ein Teil ausfällt und sei es das Kleinste, kann es sein, dass das ganze Handy nicht mehr oder nicht mehr richtig funktioniert.

Was diese Bibelstellen mit eurem Handy zu tun haben, erfahrt ihr im Handy-Quiz. Hier erhaltet ihr den ersten Einblick in die Aktion. Darüber hinaus regen Bildimpulse oder eine Filmreportage aus verschiedenen Ländern zur Weiterbeschäftigung mit dem Thema ein.



2. Methodische Vorschläge

1) Das Handy-Quiz (Zeit 20 Min.)

Interessante Infos zur Handy-Aktion, Handy-Schätze und Handy-Schrott mit jeweils vier Fragestellungen. (>> Material 1)

MATERIAL 1: Auf ein DIN-A3-Blatt ein Handy aufmalen und mit drei Spalten und vier Reihen die Tastatur eines Handys andeuten und die Zahlen 1 – 12 in die so entstandenen Tasten einfügen. Die Gruppen wählen eine „Tastenzahl“ aus. Dazu wird dann die passende Frage gestellt.

Spielanleitung: Einteilung in zwei Gruppen, die gegeneinander spielen.

Handy-Aktion

- Die „Handy-Aktion“-Kampagne geht über einen Zeitraum von
 - Januar 2015 bis Dezember 2016
 - Mai 2015 bis Mai 2017
 - Mai 2015 bis Mai 2018
- In Deutschland werden im Jahr mehr als
 - 15 Mio.
 - 25 Mio.
 - 35 Mio.neue Handys gekauft.
- Welcher der folgenden Partner gehört nicht zum Trägerkreis der „Handy-Aktion“-Kampagne?
 - Evangelisches Jugendwerk Württemberg
 - Brot für die Welt
 - Ev. Landeskirche in Württemberg
 - Deutsche Umwelthilfe
 - Telekom
 - UNICEF-Kinderhilfswerk
- Welches der folgenden Projekte wird durch die „Handy-Aktion“-Kampagne unterstützt?
 - Ausbildungsprojekte für Jugendliche in Afrika
 - Recyclingprojekte von Elektroschrott in Indien
 - Weltweite Gesundheitsprojekte zur HIV-Prävention



Handy-Schätze

5. Wie lange behält man in Deutschland im Durchschnitt ein Handy?
a) 12–14 Monate b) 15–17 Monate **c) 18–24 Monate**

6. Im Handy sind mehr als
a) 60 b) 80 c) 100
verschiedene Stoffe, von denen 30–40 Metalle (auch seltene) enthalten sind.

7. Welche Metalle haben den größten Anteil im Handy?
a) Gold & Palladium **b) Kupfer & Silizium** c) Lithium & Aluminium

8. In einer Tonne Handys stecken viele Schätze. Wie viel Gold ist in einer Tonne Handys enthalten?
a) 100 g Gold b) 200 g Gold **c) 300 g Gold**

Handy-Schrott

9. Handys produzieren in Deutschland jährlich
a) 5000 Tonnen b) 10 000 Tonnen c) 20 000 Tonnen
an Elektroschrott. Davon werden nur 7 % recycelt!

10. In welchem Land werden Elektroartikel verschrottet?
a) Ghana b) Nigeria c) Togo d) Malawi

11. Welche der folgenden Aussagen ist richtig?
a) Handy-Sammelboxen gibt es bisher nicht.
b) Die Händler sollen durch die Aktion zur Rücknahme der Handys verpflichtet werden.
c) Handys sind ein emotionales Tagebuch, die nur schwer in die Recycling-Tonne gegeben werden.

12. Worin unterscheidet sich das neue Fairphone von den konventionellen Handys?
a) Es ist billiger als die marktführenden Handys von Samsung und Nokia.
b) Beim Kauf des Fairphone erhält man kostenlos ein Ladegerät und einen Kopfhörer.
c) Das Fairphone ist leicht zu reparieren und ressourcenschonend.



2) Bildimpulse – Bilder sagen mehr als 1000 Worte

(Zeit: 20–30 Min.)

Jeder legt sein eigenes Handy vor sich. Welche Emotionen sind mit dem Handy verbunden? Das Handy ist nicht nur eine Schatzkiste, sondern auch ein emotionales Tagebuch. Gemeinsamer Austausch darüber.

Bilder/Bildimpulse sollen zur Weiterbeschäftigung mit dem Thema „Rohstoffe im Handy“ anregen.

Es gibt zwei unterschiedliche Zugangswege für Mädchen und Jungen:

Jungen-Gruppe

Weiterbeschäftigung mit dem Thema anhand der Rohstoffbox.

Die Rohstoffbox kann bei EPIZ („Bildung trifft Entwicklung“) in Reutlingen ausgeliehen werden: <http://www.epiz.de/bibliothek/ausleihservice/>

Mädchen-Gruppe

Weiterbeschäftigung mit dem Thema durch Anfertigen einer Collage „Glanz & Glamour“ mit Bildern aus Zeitschriften usw. Welche Rohstoffe aus dem Handy kommen in anderer Form wie bspw. einer Goldkette in unserer eigenen Lebenswelt vor?

3) „Die Reise eines Handys“ – Wertschöpfungskette

Eine multimediale 75-minütige Reise anhand der DVD „Digital – mobil – und fair?“

Als Vertiefung ins Thema oder als einzelnes Modul einsetzbar (Filme mit Zeitangaben). Film geeignet ab 12 Jahren:

Diese Methode bzw. der Film bietet jungen Menschen, die sich nicht so gut artikulieren können oder noch wenig Vorwissen über globale Zusammenhänge haben, einen erleichterten Zugang zum Thema „Wertschöpfungskette eines Handys“.



© <http://retratosdelavida.com/wp-content/uploads/2015/02/12097001.png>

1. Kongo und Bolivien – Rohstoffausbeutung

Einstieg

„Wir sind die Sklaven unserer Armut“, so formulierte es ein Bergarbeiter aus der Mine von Bolsa Negra in Bolivien. So schwer die Arbeitsbedingungen bei den Minenarbeitern in den bolivianischen Anden auch sein mögen, es geht offenbar noch schlimmer, etwa in der Goldstadt Kamituga in den Kivu-Bergen im Osten des Kongos.

Gold und die drei „T“ (in englischer Sprache) – Tantal, Zinn (engl. Tin), Wolfram (engl. Tungsten) – zählen zu den Konfliktrohstoffen. Der Abbau und Handel des Metalls Tantals beispielsweise, das in jedem Mobiltelefon zu finden ist, wird zur Finanzierung des Krieges im Osten des Kongos verwendet, von wo vermutlich ein Drittel der Weltproduktion stammt. Vom dringend für die Akkus der Mobiltelefone benötigten Kobalt kommt rund die Hälfte der Weltproduktion ebenfalls aus dem Kongo.

2. Asien – Moderne „Sklavenarbeit“ in der Produktion

Die großen Weltmarktfirmen wie Apple, LG, Nokia oder Samsung lassen die Handys in sogenannten Kontraktfertigern zusammenbauen. Diese Firmen, wie z. B. Foxconn geraten immer wieder in die Schlagzeilen, da die Arbeitsbedingungen für die jungen Menschen, die dort unsere Handys zusammenbauen, unmenschlich sind.

FILM: „Sklavenarbeit für unseren Fortschritt“ (45 Min.)



3. Ghana und Indien – Digitaler Friedhof unseres Elektroschrotts Einstieg

Das Giftviertel – so heißt die riesige Müllkippe für Elektroschrott in Agbogbloshie [wird ausgesprochen: Ag-bog-bloshie] mitten in der ghanaischen Hauptstadt Accra. Hier zünden Kinder und Jugendliche unter freiem Himmel Ballen von Kupferkabeln an, um so die Isolierung zu vernichten und das reine Kupfer zurückzubehalten. Kupfer erzielt den besten Preis – etwa 2 Euro pro Kilogramm –, dann folgt Messing und mit weitem Abstand Aluminium und Zink. Pro Tag schafft Babamu es auf 2 Euro Erlös. Der Rauch ist extrem giftig. Nervenschädigungen, Krebs und Atemwegserkrankungen gehören zu den dokumentierten Folgen.

In einem Stadtteil der indischen Megastadt Delhi werden ausrangierte Computer in Hinterhoffirmen unter einfachsten Bedingungen zerlegt. Insgesamt bringt die Rückgewinnung der Wertstoffe pro Computer umgerechnet 7 Euro. Doch die beim Zerlegen von Festplatten freiwerdenden Blei-Stäube schädigen langfristig das Gehirn.

FILM: „Der digitale Friedhof“ (16 Min.)

4. Deutschland – Handy-Schätze in der Schublade Einstieg

Ein Handy besteht aus bis zu 60 Stoffen, der größte Teil davon sind Metalle. Indium und Gallium, zwei der seltensten Metalle überhaupt, sind im Touchscreen enthalten. Auch Silber und Gold sind im Handy in kleinen Mengen eingebaut. Umgerechnet sind in einer Tonne Handys 300 g Gold enthalten. Eine Tonne entspricht ungefähr 10.000 Geräten. Man bedenke, dass man 5 g Gold aus einer Tonne Erz gewinnt.

Um die Ressourcen unserer Erde zu schonen und damit den anhaltenden Rohstoffabbau zu senken, gibt es beispielsweise die „Handy-Sammelaktion“. Durch das Handy-Recycling können die wertvollen Rohstoffe aus alten Handys zum Großteil für neue wiederverwendet werden. Und welche Schätze schlummern in deiner Schublade?

FILM: „Pfand oder Tonne“ (4 Min.)

5. Niederlande – und das Fairphone

Einstieg

Fairen Handel gibt es nicht nur in der Textilindustrie und im Kaffeehandel, sondern auch in der Handyindustrie. Das erste Fairphone gibt es seit Anfang 2014



auf dem Markt und wurde von einem niederländischen Sozialunternehmen entwickelt. Inzwischen besitzen fast 60.000 Menschen ein Fairphone. Im Gegensatz zu anderen Firmen versucht Fairphone die Probleme und Ungerechtigkeiten nicht zu verstecken, sondern macht die Menschen ganz bewusst auf Missstände aufmerksam. Der Kauf eines Fairphones ist ein erster Schritt, um für mehr soziale Gerechtigkeit innerhalb der Handy-Industrie einzutreten.

FILM: „Handy für das gute Öko-Gewissen“ (6 Min.)

3. Abschluss

Am Ende der Gruppenstunde kann eine „Handy-Sammelbox“ aufgestellt werden, um beim Herausgehen seine alten Handys loszuwerden. Mit den gesammelten Handys unterstützt der EJW-Weltdienst Bildungsarbeit in Äthiopien. Straßen- oder Waisenkinder können dadurch eine Berufsausbildung erhalten oder die Schule besuchen.

Damit die Handy-Aktion „nachhaltig“ bleibt, sollten die Jugendlichen dazu angeregt werden, wie man im Handy-Zeitalter aktiv handeln kann. Beispielsweise kann ein erster Schritt sein, die Handy-Sammelbox an öffentlichen Orten wie der Schule aufzustellen oder nicht immer das neueste Modell besitzen zu müssen.

Das Motto zum Mitmachen: „Sei selbst die Veränderung, die du dir für diese Welt wünschst.“ (Mahatma Gandhi)

Quelle: Arbeitsmaterial zur DVD „Digital – mobil – und fair?“

Nicole Nicklas, Studentin, Freiburg,

hat bei ihrem Praktikum im EJW die Handy-Sammelbox zum ersten Mal gesehen und findet diese Aktion toll.

Martina Metzger, Sozialpädagogin, Filderstadt,

beteiligt sich gerne an Aktionen für mehr soziale Gerechtigkeit und Bewahrung der Schöpfung.

Ein Spaßverderber im Auftrag Gottes

Zielgruppe: 12 bis 16 Jahre
Gruppengröße: 2–20, je nachdem wie intensiv der Austausch werden soll
Vorbereitungszeit: keine

Dauer: je nach Diskussionsfreudigkeit der Jugendlichen 30–60 Min.

Besondere Hinweise: jeder Teilnehmer benötigt eine Bibel oder eine Kopie der Textstellen

Eine Begegnung mit dem Propheten Amos und seiner Botschaft in der Gegenwart

Der Prophet Amos ist – provokant formuliert – eine Spaßbremse, weil er die unbequeme Wahrheit Gottes unter das Volk bringt: Sie sollen nicht mehr ungerecht leben.

Der Begriff „Spaßbremse“ knüpft an die Lebenswelt der Jugendlichen an. Er soll zeigen, dass Spaßbremsen durchaus auch ihre Berechtigung haben. Dies geschieht, indem Amos seine Geschichte

selbst erzählt, die Jugendlichen an wichtigen Punkten selbst in der Bibel nachschlagen lässt und schließlich den Bogen in die Gegenwart der Teenager schlägt. Gibt es heute auch „Spaßbremsen“ in der Gesellschaft? Wo wäre es gut, manchmal auf Spaß zu verzichten, weil Menschen darunter leiden?



Die Begegnung mit Amos eignet sich gut zum Vorlesen und als Diskussionsanstoß für Themen der sozialen Gerechtigkeit und Verantwortung heute. Bei älteren Gruppen ist evtl. darauf zu achten, dass die Selbstvorstellung altersgerecht eingeführt wird. Der Text kann auch von Jugendlichen selbst gelesen werden oder man schreibt ihn in die dritte Person um.



Einleitung

„Spaßbremse“ – dieses Wort kennt ihr sicherlich alle. Ihr seid zusammen mit eurer Clique unterwegs und habt den ultimativen Plan – auf einmal meldet jemand unter euch Zweifel an. Grundsätzlich eine witzige Idee, aber wir haben die Gefahr übersehen oder finden das die Lehrer, die Nachbarn oder andere uneteiligte Menschen auch so witzig wie wir?

Eure erste Reaktion? – „So eine Spaßbremse!“ Die gute Stimmung ist vermutlich erst mal dahin. Vielleicht hört ihr auf die Spaßbremse und geht auf die Einwände ein, oder ihr ignoriert die gut gemeinten Hinweise. Und was ist mit der Person, die als Spaßbremse verschrien wird? Will sie wirklich den Spaß verderben? Hat sie Spaß dabei, anderen Menschen ihren Spaß zu verderben?

Die Bibel berichtet auch von einer Person, die als Spaßbremse verschrien war. Sie lebte ca. 750 Jahre vor Christus. Aber hört selbst, was die Person euch zu erzählen hat:

Amos stellt sich vor

Hallo, ich bin Amos. Mein Name bedeutet „von Gott getragen“. Diese Zusage, die in meinem Namen steckt, habe ich oft gebraucht. Denn ich hatte keinen leichten Job. Ich lebte in Tekoa, einem Ort ca. 17 km südlich von Jerusalem. Dort war ich Schafzüchter. Mir ging es gut, ich hatte genug zu essen und zu trinken. Ich hätte eigentlich glücklich und zufrieden leben können.

Hätte.

Denn eines Tages bekam ich von Gott den Auftrag, in einen anderen Staat zu gehen, das sogenannte Nordreich. Dort sollte ich als Spaßbremse auftreten.

Also „Spaßbremse“ war natürlich nicht mein offizieller Titel, sondern „Prophet“. Ich selber sehe mich eigentlich auch gar nicht als Spaßbremse. Denn Gott versteht keinen Spaß, wenn es um Ungerechtigkeit und Untreue ihm gegenüber geht. Deshalb hat er mich berufen, um den vermeidlichen Spaß, den ein paar wenige Leute aus der führenden Schicht des Nordreiches hatten, zu bremsen und zu beenden.

Ja, mehr noch! Ich sollte die Leute warnen, dass ein schlimmes Unglück passiert, wenn sie nicht sofort damit aufhören! Was die Leute genau verbrochen haben?



Lest doch einmal selbst in kleinen Gruppen zu dritt oder zu viert, was den Menschen im Nordreich so viel Spaß machte. Zumindest einigen. Alles, was ich von Gott gesagt bekommen habe, steht auch in der Bibel – im Alten Testament. Im Buch, das nach mir, Amos, benannt wurde findet ihr eine lange, lange Liste. Vielleicht könnt ihr die Texte ja unter euch aufteilen.

BIBELTEXT:
Amos 1,3–2,16

Hinweis für Mitarbeitende:

Ca. 15 Minuten Zeit zum Lesen geben. Anschließend eine Phase, um die Ergebnisse in der Gruppe zu besprechen. Da das Buch Amos eine eigene Sprach- und Bilderwelt hat, ist es für jüngere Teilnehmende evtl. schwierig oder nur mit Hilfestellung möglich, die entsprechenden Antworten aus den Gerichtsworten herauszufiltern. Deshalb liegt ein Textblatt mit hervorgehobenen Stellen bei.

Die Verbrechen waren: Verwüstung des Landes, Entvölkerung durch Verschleppung, Verstoß gegen Bruderbund, Verstoß gegen Brüderlichkeit, Mord an Schwangeren, Vernichtung von Totengebeinen, gegen JHWH und seine Tora, Verbrechen gegen die Armen.

Unterdrückung der Armen, Ausbeutung von Menschen – ein sehr ausschweifender Lebensstil. Das alles war Gott ein Dorn im Auge. Gefährlich. Denn Gott mag es nicht, wenn Menschen leiden müssen, nur damit andere ein schöneres Leben haben. Gott möchte Gerechtigkeit.

Also schickte er mich. Wie lief das ab? Gott sagte mir, was ich wiederum den Menschen sagen sollte. Keine leichte Aufgabe, denn ich sah, sie hatten wirklich Spaß an ihrem Leben.

Vielleicht kannst du es mit einem Lolli vergleichen, den du über alles liebst und deine Mutter kommt und nimmt ihn dir weg. Du verstehst die Welt nicht mehr, wie kann sie etwas wegnehmen und verbieten, was total lecker schmeckt und Spaß macht? Deine Mutter, die vermeintliche Spaßbremse, denkt aber an deine Zähne und an den vielen Zucker, der in dem Lolli steckt. Sie will dich schützen, damit du keine Schmerzen beim Zahnarzt hast.

Ganz ähnlich war meine Aufgabe auch, nur, dass ich den Leuten nicht einfach ihre Sachen wegnehmen konnte, sondern ich sollte sie mit Worten überzeugen.

Keine leichte Aufgabe.



Anders als beim Lolli drohte den Menschen aus dem Nordreich nicht der Zahnarzt, sondern das Gericht Gottes. Gericht klingt erst einmal negativ. Da muss man erscheinen, wenn man was verbochen hat und dafür bestraft wird. Positiv gesehen ist ein Gericht aber auch der Ort, wo Unrecht benannt wird, wo jemand, der schlecht behandelt wurde, Recht bekommt, wo Wiedergutmachung stattfindet. Meine Aufgabe war also, den Menschen im Nordreich anzukündigen, dass Gott sie alle vor ein Gericht ziehen wird. Und was für eines!

Lest doch mal selbst in Amos 7,1–9; 8,1–3; 9,1–3

BIBELTEXT:

Amos 7,1–9; 8,1–3;
9,1–3

Hinweis für Mitarbeitende:

In Kleingruppen die Bibelstellen lesen (evtl. verteilen) und besprechen.

- Was sind die Gerichtsaussagen?
- Mit was droht Gott den Bewohnern des Nordreiches?

Die Visionen: Heuschreckenschwarm, Feuerregen, JHWH mit dem Zinnschwert, leerer Korb für schlechte Ernte, Zerschlagung des Heiligtums (Tempel)

Die Leute sollten merken, dass Gott es ernst meint. Aber sie haben nicht auf mich gehört und ihren Spaß gedrosselt. Sie haben weiterhin die Armen und Schwachen drangsaliert, sind in die Kiste gestiegen mit wem sie wollten und haben Gott weiter gelästert und haben mich als Spaßbremse verschrien.

Das war ganz schön krass für mich. Gut, dass ich wusste, dass Gott hinter mir steht und dass er mir durch meinen Namen zugesagt hat, dass er mich auch in schweren Zeiten trägt.

Aber wie ging es weiter?

Die Abrechnung kam prompt. Nicht mehr zu meinen Lebzeiten, aber im Jahr 722 vor Christus ist das eingetroffen, was ich den Bewohnern des Nordreiches prophezeit, also vorhergesagt habe. Die Oberschicht des Nordreiches wurde umgesiedelt. 586 vor Christus wurde dann der Tempel in Jerusalem zerstört. Sie wollten ja nicht auf mich, die Spaßbremse, hören. Hätten sie das mal gemacht, dann hätte sich Gott die Sache vielleicht nochmal anders überlegt.

**BIBELTEXT:**
Amos 9,11–15

Doch Gott hat sein Volk und die Menschen immer noch lieb!
Am Ende wird doch alles gut werden: Lest doch mal dazu Amos
9,11–15

Hinweis für Mitarbeitende:

Fragen für das Gespräch:

- Was besagt der Text im Bezug auf die anderen Stellen?
- Was können wir daraus lernen?

Lesehilfe: Hütte Davids = Tempel

Amos heute

Und jetzt? Was nehmt ihr mit von meiner Geschichte, die ich vor über 2760 Jahren erlebt habe? Wären bei euch vielleicht auch manchmal Spaßbremsen im positiven Sinne nötig? Nicht um den Spaß zu verderben, sondern um Menschen zu schützen! Denn da wo andere Menschen zu Schaden kommen, da hört der Spaß auf und da muss man die Bremse reinhauen!

Ich, Amos, die alte Spaßbremse, möchte euch ermutigen, auch mal die Bremse reinzuhauen und manche Dinge kritisch zu hinterfragen, wo Unrecht geschieht oder andere Menschen zu Schaden kommen. Sicher ist, dass es Gott heute wie damals nicht gefällt, wenn Menschen andere Menschen unterdrücken, ausbeuten oder sich über andere Menschen erheben. Aber eines ist mir noch wichtig: Gott ist keine Spaßbremse! Gott hat durchaus nichts dagegen, wenn wir Menschen unseren Spaß haben, solange andere Menschen nicht darunter leiden oder der Spaß gegen seine Weisungen geht.

Ich möchte euch Mut machen, für Gerechtigkeit einzustehen und ihr könnt sicher sein, dass Gott euch trägt, genauso wie er mich in meiner schweren Aufgabe getragen hat.



Hinweis für Mitarbeitende:

Diskussionsrunde (evtl. auch in Kleingruppen mit anschließender Präsentation der Ergebnisse)

- Wie findet ihr Amos?
- Überlegt mal jeder für sich, wo würdet ihr euch heute eine „Spaßbremse“ wünschen, die mal auf den Putz haut?
- Kennt ihr solche Spaßbremsen?
- Wo könnt ihr vielleicht auf Spaß verzichten, um anderen Menschen damit zu helfen bzw. wo entsteht bei uns in der Gesellschaft Spaß auf Kosten von anderen?

Lukas Golder, Dipl. Theologe, Affstätt,

findet Amos in Zeiten von Discount-Modeketten und sozialer Ungleichheit in Deutschland aktueller denn je.

Achtung: Flashmob

Zielgruppe: Jugendliche – z. B. Konfitag, Freizeiten, Jugendaktionen

Gruppengröße: egal, je mehr desto reizvoller

Dauer: 10–30 Minuten

Eine coole Aktion die witzig, überraschend und leicht unverschämt sein darf

„Siebzig Konfirmanden haben die Volksbank-Kreuzung für 4 Minuten lahm gelegt“ – und es war gar nicht so schwer, wir liefen einfach mit genügend Abstand über die vier Zebrastreifen. Einige Autofahrer hupten, andere lachten – die Konfirmanden fanden es cool und alle waren begeistert dabei. (Die Pfarrer haben uns mit etwas Abstand beobachtet ...). Doch was muss man beachten, bevor man solch eine Flashmob-Aktion mit seiner Gruppe durchführt? Hier folgen nun ein paar Ideen und hilfreiche Tipps, damit eine coole Aktion nicht zum Reinform wird.



Am 4. April 2009 um 16 Uhr trafen sich mehrere tausend Jugendliche (Angaben schwanken zwischen 1000 und 5000 Personen) aus Anlass des Pillow-Fight-Day zu einer Küssenschlacht vor dem Kölner Dom.

Wie es dabei zugeht kann man sich auf Youtube im Internet ansehen. Dass solch eine Aktion Jugendliche fasziniert und begeistert, ist klar. Flashmobs haben fast schon etwas Magisches an sich. Immer einen Hang zum Ungewöhnlichen oder gar schon Verbotenen.



„Der Begriff Flashmob (englisch: Flash mob; flash = Blitz; mob [von mobilis - beweglich] = aufgewiegelte Volksmenge, Pöbel) bezeichnet einen kurzen, doch scheinbar spontanen Menschaufmarsch auf öffentlichen Plätzen, bei dem sich die Teilnehmer persönlich nicht kennen und ungewöhnliche Dinge tun“, so die Erklärung nach Wikipedia.

Klar, dass solch eine Aktion auch in der Jugendarbeit auftauchen darf (oder soll?). Okay, bei uns ist es in der Regel keine ganz so spontan zusammengesetzte Menschengruppe, sondern eher eine Konfirmanden- oder Freizeitgruppe. Aber der Reiz ist da.

In vielen Orten gibt es schon Beispiele für gelungene Aktionen. So kann eine Flashmob-Aktion bei einem Konfi-Tag z. B. noch einmal richtig Schwung in den müden Haufen bringen.

Aber auch mit einer kleineren Gruppe kann man eine Flashmob-Aktion starten und somit auf sich oder eine bestimmte Botschaft aufmerksam machen.

TIPPS:

Damit die Aktion gelingt, gibt es ein paar Dinge zu beachten:

Die Aktion muss einfach sein – kompliziert klappt nicht

Am besten ist es, wenn man nichts Besonderes können muss, also nicht besonders sportlich oder musikalisch sein muss. Denn dann können alle mitmachen. Wobei natürlich eine Sportgruppe oder ein Chor auf ihrem speziellen Fachgebiet auch „flashen“ kann. Und es muss so sein, dass die Aktion mit wenigen Worten gut erklärt werden kann.

Die Mitarbeitenden müssen begeistert sein – sonst springt der Funke nicht über

Das ist wie bei allem in der Jugendarbeit. Sind die Mitarbeitenden begeistert, dann springt der Funke viel leichter und schneller über. Sind sie es nicht – funkt auch nichts. Da lohnt es sich, sich in der Mitarbeiterrunde Zeit zu nehmen und nicht gleich bei der erstbesten Idee zu bleiben.

Lieber kurz und knackig – als lang und langweilig

Solch eine Aktion lebt vom Augenblick. Kurz „aufflashen“ – und dann wieder verschwinden. Denn die Menschen, die zufällig vorbeikommen und zusehen werden sich ein paar Minuten Zeit nehmen – aber keine halbe Stunde. Deswegen muss man auch gleich in Fahrt kommen. Gut ist es auch, wenn sich



die Mitarbeitenden unter die Jugendlichen verteilen und somit gleich alle mitziehen können.

Es darf frech sein – aber nichts Verbotenes

Wenn es frech ist, sind die Jugendlichen schnell zu begeistern, zumindest die meisten. Es gibt immer auch welche, die es doof finden. Aber es muss natürlich auch im Rahmen des Erlaubten bleiben. Es sollen sich alle wohl fühlen bei der Durchführung und kein schlechtes Gewissen bekommen. Ist die Gruppe nicht so homogen (z. B. Familien ...), ist es ratsam, dass der Schwerpunkt mehr auf „witzig“ oder „kreativ“ gelegt wird.

Geheim, geheim – nutzt das Überraschungsmoment

Klar, ihr als Mitarbeitende müsst natürlich schon wissen, um was es geht. Aber es sollte nichts vorzeitig erzählt werden. Sonst nehmt ihr euch das Überraschungsmoment bei den Jugendlichen schon vorweg. Vielleicht bereiten auch nur 3–4 Mitarbeitende die Flashmob-Aktion vor. Das sollten allerdings dann Mitarbeitende sein, die die Gesamtsituation gut überblicken und Gefahren gut abschätzen können (nicht die letztjährigen Konfirmanden alleine für die jetzigen Konfirmanden überlegen lassen – das geht schief).

Und jetzt noch ein paar Beispiele für gelungene Aktionen

Mit 35 Konfirmanden haben wir im Supermarkt nebenan kurz alle Kassen blockiert. Jeder bekam 20 Cent und kaufte sich ein Kaugummi (Das gab es dort zu kaufen, bitte vorher schauen, was man kaufen kann!). Und dann verteilten wir uns auf die 3 Kassen – und die Schlangen wurden immer länger. Jeder musste den Kassenbeleg mitbringen – zum Abrechnen mit der Kirchenpflegerin. (Ich wollte diese Aktion filmen – wurde dann aber von der Filialeitung höflich vor die Tür begleitet ...)

Bei einem Konfitag haben wir mit 70 Konfirmanden eine ganze Kreuzung für 3–4 Minuten lahm gelegt. Es war eine Kreuzung mit 4 Straßen – und es gab über jede Straße einen Zebrastreifen. Wir starteten über den einen Zebrastreifen und schauten eben, dass wir gerade so viel Abstand zur Person davor hielten, dass wir dann alle 4 Streifen gut belegten. Dann drehten wir 6–7 Runden und auf einmal lösten wir alles wieder auf und machten eine Straße nach der anderen wieder frei. Und freuten uns an einem kleinen Verkehrschaos. Wie



schon erwähnt, die Pfarrer wollten nicht mit der Aktion in Verbindung gebracht werden – hatten aber dennoch ihren Spaß. (Sie wussten im Vorfeld nicht, was wir machen werden!)

Als Abschluss von einem Familien-Stadtspiel in Friedrichshafen machten wir an der Uferpromenade eine bunte, lange Menschenkette. Wir legten uns auf den Weg und malten uns gegenseitig mit Straßenmalkreide ab – bei über 100 Personen doch eine beachtliche Länge. Dann schrieben wir noch die Jahreslosung an 3 Stellen dazu. Alle Spaziergänger schauten neugierig – ein paar Mutige fragten uns, woher wir kommen und was wir für eine Aktion machen.

Ich bin ja mal gespannt, ob man dann in nächster Zeit etwas über eine gelungene Flashmob-Aktion der Evangelischen Jugendarbeit mitbekommt!

Auf jeden Fall wünsche ich euch viel Spaß dabei!

Sebastian Heusel, Jugendreferent, Kusterdingen,

testet gerne die Grenzen aus – vor allem die von Anderen. Und findet, dass freche und witzige Aktionen immer gut sind.

Eine Woche mit Jesus im Alltag

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche, junge Erwachsene
Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: Impulse lesen
Dauer: 1 Woche

Besondere Hinweise: Es handelt sich um einen Auszug aus dem Buch „7 Wochen mit Jesus im Alltag“, welches im November 2015 bei buch+musik erschienen ist: www.ejw-buch.de, St. 8,95 Euro, Staffelpreis ab 10 Expl. 7,95 Euro

Die Fastenzeit mit Jesus erleben

Mit Jesus im Alltag unterwegs sein. Zwischen Prüfungsstress und Sportprogramm, Party und Familienfeier. An schlechten Tagen und in guten Zeiten. Morgens, abends und am Wochenende. Mit Freunden etwas unternehmen, mit netten Menschen gemütlich zusammen sein oder sich mit anderen an etwas Schönerem freuen: In solchen

Situationen steht das Wort „mit“ dafür, dass zwischen Menschen eine Verbindung besteht. Es tut gut, mit Menschen in Kontakt zu sein, die einen gern haben und es gut mit einem meinen. Und das alles eben mit Jesus. Mit ihm bewusst leben, seine Liebe erfahren und mit ihm etwas zu erleben. Nicht als Zwang oder als Pflicht, sondern als einen positiven Gedanken, der mit in ihren Alltag geht, der ihre Beziehung zu Jesus stärkt und ihnen guttut.



Die Idee

Die folgende Idee bietet einen Bibeltext für eine Woche und für jeden Tag 3-Minuten-Impulse dazu, die herausfordern, aber nicht überfordern, weil sie in den Alltag passen und erleben lassen, dass Jesus mitten im Alltag da ist.

Nutzt eine Gruppenstunde als Startpunkt für die Aktion „Eine Woche mit Jesus im Alltag“. Die Idee ist schnell erklärt. Dann lest gemeinsam den Bibeltext, der



unter Sonntag abgedruckt ist und tauscht euch über spontane Gedanken aus. Nun vereinbart ihr einen gemeinsamen Starttag. erinnert die Teens per WhatsApp oder SMS an dem Tag an eure Vereinbarung. Nach der Woche tauscht ihr euch in der nächsten Gruppenstunde über die Erfahrungen aus. Hat sich etwas in eurem Alltag verändert, weil ihr ihn bewusster mit Jesus erlebt habt? Was ist euch schwer gefallen? Was war leicht? Welche Gewohnheit wollt ihr weiter einüben? Welche Erfahrungen haben die Beteiligten mit Jesus im Alltag gemacht?

Sonntag

Freut euch immerzu,
weil ihr zum Herrn gehört!
Ich sage es noch einmal:
Freut euch!
Alle Menschen sollen merken,
wie gütig ihr seid!
Der Herr ist nahe!
Macht euch keine Sorgen!
Im Gegenteil!
Wendet euch in jeder Lage an Gott.
Tragt ihm eure Anliegen vor –
in Gebeten und Fürbitten
und voller Dankbarkeit.
Und der Friede Gottes,
der jede Vorstellung übertrifft,
soll eure Herzen und Gedanken behüten.
In der Gemeinschaft mit Jesus Christus
soll er sie bewahren.
Im Übrigen, Brüder und Schwestern:
Achtet bei eurem Tun nur auf das,
was wahr ist.
Auf das, was würdig,
was gerecht,
was heilig ist.
Auf das, was liebenswert ist
oder Lob verdient.
Achtet darauf,
dass ihr euch richtig verhaltet
und Anerkennung bekommt. *(Phil 4,4–8)*

BIBELTEXT:

Philipper 4,4–8



Montag

Montagsmorgen ...

Wie fängt deine neue Woche an? „Freude“ ist das Stichwort, das der Bibeltext als Vorschlag dafür liefert.

Freude ist ein cooles, prickelndes Gefühl und kommt nicht „auf Kommando“. Freude entsteht, wenn Bedürfnisse erfüllt werden, wenn wir etwas erhalten oder erleben, was für uns wichtig ist.

Also Augen auf, um diese alltäglichen und besonderen Anlässe zu bemerken und so der Freude Raum zu geben – sogar am Montag!

- Für deinen Körper z. B. eine ausgiebige Dusche oder sich mal so richtig auspowern.
- Dein Geist möchte Inspiration, Neues lernen oder einen schönen Tag-Traum träumen.
- Und für deine Seele ist Wertschätzung, Lachen oder ein Treffen mit guten Freunden wichtig.

BIBELTEXT:
Philipper 4,4b

Frecht euch! (*Phil 4,4b*)

Dienstag

Vorfreude

Als Paulus diesen Brief an die Philipper schrieb, hatten die Christen fest damit gerechnet, dass Jesus demnächst wieder auf die Erde kommt. Und zwar als Person, sichtbar, anfassbar und absolut unübersehbar. Weil er es versprochen hatte.

Doch nach fast zweitausend Jahren, in denen Jesus eben nicht als König den Wolken und mit Posaunenschall auf die Erde zurückgekommen ist, ist die Vorfreude und Hoffnung darauf oft gar kein Thema mehr. Es scheint eher unreal, dass Jesus „in echt“ wiederkommen könnte.



Deshalb eine Frage an dich: Dieses Versprechen von Jesus steht ja noch. Welche Auswirkung hätte es auf dein Leben, wenn du damit rechnen würdest, dass Jesus nahe ist und „in echt“ auf die Erde kommt?

Der Herr ist nahe! (Phil 4,5b)

BIBELTEXT:
Philipper 4,5b

Mittwoch

Eine Strategie für den Alltag

Sich Sorgen machen kann einem den ganzen Tag ruinieren. Denn daraus wird leicht ein:

- S ich
- O hne
- R ealitätsbezug
- G anz
- E rfolgreich
- N iedermachen

Außer Mutlosigkeit kommt oft nicht viel Hilfreiches dabei heraus.

Paulus setzt auf eine andere Strategie, um mit den Sachen, über die wir uns den Kopf zerbrechen, fertig zu werden. „Wende dich in jeder Lage an Gott“, empfiehlt er. Denn Gott hat dich bis zu diesem Moment versorgt. Deshalb wird er auch jetzt dein Vertrauen in ihn nicht enttäuschen.

Macht euch keine Sorgen!
Im Gegenteil!
Wendet euch in jeder Lage an Gott. (Phil 4,6a)

BIBELTEXT:
Philipper 4,6a



Donnerstag

Friede sei mit dir!

Das Geschenk des Friedens.
Das Durcheinander und die Not des Lebens sind weggenommen.
Herz und Seele kommen in Gottes Liebe zur Ruhe.



Bete heute doch um diesen Frieden, für dich selbst und für eine andere Person, von der du weißt, dass sie Frieden nötig hat.

BIBELTEXT:
Philipper 4,7a

Und der Friede Gottes,
der jede Vorstellung übertrifft,
soll eure Herzen und Gedanken behüten. *(Phil 4,7a)*

Freitag

Im Blickpunkt

Wer sich konzentriert, der richtet seine ganze Aufmerksamkeit auf eine bestimmte Sache. Auf etwas ganz genau zu achten, bedeutet, dass man sich nicht von irgendwelchen Dingen ablenken lässt. Das hilft, einen klaren Blick auf das Wesentliche zu bekommen. Das kann man zum Beispiel bei sich oder anderen vor einem Wettkampf oder während einer schweren Klassenarbeit beobachten.

Überleg mal:

Was ist dir heute so wichtig, dass du alles andere dieser Sache unterordnest?
Auf welches Ziel richtest du heute dein Denken und dein Handeln aus?

BIBELTEXT:
Philipper 4,8a

Achtet bei eurem Tun nur auf das,
was wahr ist.
Auf das, was würdig,
was gerecht,
was heilig ist. *(Phil 4,8a)*



Samstag

Ist das Glas halb voll oder halb leer?

Ob ein Tag gut oder schlecht verläuft, hängt natürlich davon ab, was wir erleben, ob es nette oder blöde Sachen sind. Aber das allein entscheidet nicht darüber. Denn ob ein Tag dann gut oder schlecht war, hängt auch davon ab, wie wir mit den Situationen umgehen, die wir erleben. Die Frage ist, ob ich in allem eher das Gute oder eher das Schlechte suche und dann auch finde.

Wie wär's damit, eine Kultur der Wertschätzung zu leben: anstatt zu meckern und das Negative zu sehen, lieber hinschauen, um im Alltag Gutes zu entdecken, sich über Schönes zu freuen und ermutigende Dinge anderen zu sagen?

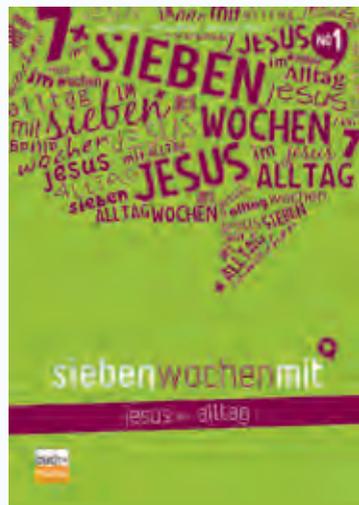
Damit du und andere sich heute freuen können:

- Suche zwei Dinge/Erlebnisse, die du bewunderst.
- Verteile drei ernst gemeinte Komplimente.

Auf das, was liebenswert ist oder Lob verdient.
Achtet darauf,
dass ihr euch richtig verhaltet
und Anerkennung bekommt. (Phil 4,8b)

BIBELTEXT:
Philipper 4,8b

„7 Wochen mit Jesus im Alltag“ versorgt Jugendliche sieben Wochen lang jeden Tag mit 3-Minuten-Impulsen zu Bibeltex-ten. Mit vielen Ideen, um konkret zu werden, und mutigen Fragen an das Leben und den Glauben. Ein Buch, das man mit Jugendlichen in der Fastenzeit zusammen liest. Ein Buch, das man bei einer Freizeit gemeinsam zu lesen beginnt und das zu Hause weiter motiviert. Ein Buch, das ein belebendes Geschenk zur Konfirmation ist. Ein Buch für Zeiten, in denen man Jugendliche dazu ermutigen möchte, mehr mit Jesus zu erleben.



Die Texte sind ein Auszug aus dem Buch „7 Wochen MIT Jesus im Alltag“, erschienen im Verlag buch+musik

Ich seh' das Kreuz!

Zielgruppe: Jugendliche, Konfirmanden
Gruppengröße: egal
Vorbereitungszeit: ca. 15 Min.
Dauer: ca. 20 Min.

Besondere Hinweise: Das Bild ist in großer Auflösung unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich zu finden

Andacht: Hättest du das Kreuz fotografiert?

Diese Andacht bietet sich für die Woche vor Ostern an, um den Blick auf Jesus zu lenken.

- a) Zeit lassen zum Betrachten des Bildes
- b) Austausch darüber, was die Jugendlichen alles wahrnehmen
- c) Gedanken zum Bild



Ich mache total gerne Fotos von allen möglichen Sachen. Wenn ich fotografiere, versuche ich immer die Stimmung mit einzufangen. Wenn ich das Bild dann zuhause anschau, kann ich mich erinnern, was ich dabei empfunden habe. Ganz schnell schwelge ich dann in Erinnerungen. (An dieser Stelle persönliche Beispiele einfügen).

Für mich sind das nicht nur Bilder wie aus einem Bildband. Mir fallen ganz viele Geschichten zu meinen Bildern ein, Erfahrungen, die hinter dem Foto stecken.

Wenn man fotografiert, kann man manche Dinge näher ranholen, um sie genauer anzuschauen. Auf der anderen Seite kann man selber aber auch auf Distanz bleiben.



Mit einer Digitalkamera bzw. auf dem Smartphone kann ich das gemachte Bild auch sofort anschauen und wenn es mir nicht gefällt, lösche ich es eben wieder.

Jeder Fotograf hat seinen persönlichen Blickwinkel, sein Objektiv und seine Erfahrungen mit dem er sein Foto macht.

- Wenn du das Kreuz „fotografierst“, was verbindest du damit? Was steht für dich dahinter?
- Willst du Jesus ranzoomen, um ihn genauer anzuschauen?
- Willst du ihn lieber auf Distanz halten?

d) Zeit lassen, über die Fragen nachzudenken

Dazu das Lied „Ich seh das Kreuz (FJ2, 146) einspielen oder nach der Zeit der Stille gemeinsam singen:

TIPP: Das Lied findet ihr im Internet z. B. hier: <https://www.youtube.com/watch?v=UL75ZyFrRCY>

Jeder Blickwinkel verändert dein Bild von Jesus, zeigt eine neue Seite. Jede Erfahrung mit ihm verändert dein Bild von ihm.

Nehmt euch in der kommenden Woche doch mal Zeit für Gespräche über eure Erfahrungen und Blickwinkel von Jesus. Das ist ja auch eine Möglichkeit, Neues voneinander zu erfahren und sich besser kennenzulernen.

Ich wünsche euch, dass ihr ganz viele Fotos machen könnt von Erlebnissen, die ihr mit Jesus gemacht habt. Nicht, um dann in Erinnerungen aus der Vergangenheit zu schwelgen, sondern um Mut zu bekommen für die Zukunft.

e) Abschlussgebet

Angela Kottmann, Jugendreferentin, Altdorf

fotografiert gerne und freut sich, wenn sie durch Bilder eine Botschaft vermitteln kann.

Rund ums Osternest

Zielgruppe: Jugendliche, Konfirmanden
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: wenig
Dauer: variabel

Kleine Such- und Versteckspiele mit österlichem Touch

Vor vielen Jahren, ich war vielleicht neun Jahre alt, waren wir am Ostersonntag im Wald spazieren. Meine Brüder und ich stromerten durchs Unterholz, während die Erwachsenen langsam über die Wege schlenderten. In diesem Wald, an diesem Tag, haben wir nochmal irgendwie an den Osterhasen geglaubt, denn auf einmal haben wir



überall im Wald Ostereier gefunden. Zwar hatten wir von Anfang an die Erwachsenen im Verdacht, doch wir konnten trotz intensiver Beobachtung niemanden auf frischer Tat beim Verstecken ertappen. Für alle, die für die Gruppenstunde oder auch eine Freizeit, auf der Suche nach geeigneten Versteckspielen für die Osterzeit sind, habe ich variabel einsetzbare Osterspiele zusammengestellt. Sie lassen sich problemlos an die eigenen Bedürfnisse anpassen und können auch mit kleinen Gruppen gespielt werden.

Spiele im Haus

Eierschmuggel

MATERIAL 1:
Ein kleines Osterei

Ein Spieler wird zum Zöllner ernannt, die anderen Spieler laufen mit geschlossenen Augen umher. Ein Spieler bekommt das Ei und hält es in seiner Hand verborgen. Das Ei wandert ständig



zwischen den Spielern hin und her. Hat der Zöllner einen Verdacht, tippt er dem Spieler auf die Schulter und lässt sich von ihm seine Hände zeigen. Hat er das Ei, wird er der neue Zöllner, hat er es nicht, muss sich der Zöllner entschuldigen und weitersuchen. (>> Material 1)

Der Räuber im Hasenbau

Ein Stuhlkreis bildet den Hasenbau, der so groß sein muss, dass man durch die Lücken zwischen den Stühlen durchgehen kann. In der Mitte liegt ein Osterei mit einem Tuch abgedeckt. Ein Spieler ist der Räuber und wird vor die Tür geschickt, währenddessen wird heimlich ein Wächter bestimmt. Der Räuber betritt nun von außen den Hasenbau und versucht den Schatz zu stehlen. Sobald er ihn berührt, darf der Wächter aufstehen und versuchen, den Räuber noch innerhalb des Stuhlkreises abzuschlagen. Schafft er das, bekommt er den Schatz, andernfalls bekommt ihn der Räuber. Um noch mehr Action ins Spiel zu bringen, können auch mehrere Wächter ernannt werden. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Ostereier oder Süßigkeiten, Tuch oder Kissen

Stumme Ostereiersuche

Alle Spieler sitzen mit geschlossenen Augen in einem Stuhlkreis. Ein Mitarbeitender versteckt im Raum ein Osterei und zwar so, dass es mit bloßem Auge noch sichtbar ist. Dann machen sich alle auf die Suche und zwar ohne miteinander zu reden und möglichst unauffällig. Wer das Ei entdeckt hat, darf sich wieder auf seinen Stuhl setzen. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Osterei

Osterhasenjagd

Innerhalb eines Stuhlkreises versucht ein Jäger den Osterhasen zu fangen. Der Jäger hat dabei die Augen verbunden, der Osterhase bekommt ein Glöckchen ans Hand- oder Fußgelenk gebunden. Mithilfe des Klingelns kann sich der Jäger orientieren. Die Jagd ist beendet, sobald der Jäger den Osterhasen berührt hat. Als Variante kann man den Stuhlkreis größer oder auch kleiner machen. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

Augenbinde, Schnur mit Glöckchen



Osterhasen auf Zehenspitzen

Bei diesem Spiel muss es im Raum ganz still sein. Die Spieler sitzen in einem Stuhlkreis und haben die Augen geschlossen. Nun schleichen sich von außen ein paar andere Spieler oder Mitarbeitende – die Osterhasen – an den Stuhlkreis heran und stellen sich hinter einen Stuhl. Wenn ein Spieler nun meint, dass einer der Osterhasen hinter ihm steht, hebt er die Hand, lässt die Augen aber noch geschlossen. Auf ein Zeichen des Spielleiters dürfen alle nun die Augen öffnen und schauen, ob sie richtig geraten haben.

MATERIAL 5:

ein gut gefülltes
Osternest (mit
Ostereiern und
Süßigkeiten),
Tuch, Plüschhase

Fehler im Nest

Die Spieler sitzen auf dem Boden um das Osternest herum, das mit einem Tuch bedeckt ist. Der Spielleiter entfernt nun das Tuch vom Osternest. Alle Spieler haben genau eine Minute Zeit, sich alle Gegenstände im Osternest einzuprägen, danach legt der Spielleiter wieder das Tuch darüber. Während alle Spieler mit geschlossenen Augen warten, entfernt der Spielleiter etwas aus dem Nest oder legt etwas Neues dazu. Die Spieler öffnen wieder die Augen und versuchen zu erraten, was sich am Nest verändert hat. Wer glaubt die Lösung zu kennen, greift sich den Plüschhasen, hält ihn hoch und äußert seinen Verdacht. Hat er Recht, beginnt eine neue Runde. Liegt er daneben, scheidet er aus und die anderen Spieler dürfen weiterraten. (>> Material 5)

Spiele im Freien

MATERIAL 6:

verschiedene
(verrückte) Gegen-
stände, Schilder
mit Nummern,
Zettel, Stifte

Fehl am Platz

Verschiedene Gegenstände (z. B. Tennisschläger, Boxershorts, Kochlöffel) werden mit Nummern versehen und in einem abgegrenzten Waldstück versteckt. Die Spieler bekommen einen Stift und ein Blatt Papier und haben nun Zeit, alle Gegenstände zu finden und aufzuschreiben. Z. B. Nr. 1 = Boxershorts, Nr.2 = Lippenstift usw. Nach etwa zwanzig Minuten, je nachdem wie viele Gegenstände versteckt sind, kommen alle zum Treffpunkt zurück und die Zettel werden eingesammelt. Während die Zettel ausgewertet werden, haben die Spieler Gelegenheit Bonuspunkte zu sammeln, indem sie die versteckten Gegenstände einsammeln und zum Spielleiter bringen. (>> Material 6)



Hasenjagd

Ein Teil der Gruppe bekommt eine farbige Armbinde und trägt diese gut sichtbar am Arm. Nun verstecken sich diese verschiedenfarbigen Hasen in einem vorher abgesteckten Gebiet mit möglichst vielen Verstecken, z. B. in einem Waldstück. Während des Spiels dürfen die Hasen auch das Versteck wechseln. Der Rest der Gruppe muss nun alle Hasen einfangen, doch je nach Farbe des Hasen sind dafür evtl. mehrere Spieler nötig. Grüne Hasen können nur von jemandem eingefangen werden, der größer ist. Um einen blauen Hasen zu fangen, braucht man zwei Jäger und für einen roten Hasen sogar fünf. Diese Einfang-Regeln lassen sich natürlich individuell anpassen, hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. (>> Material 7)

MATERIAL 7:
Armbinden oder Bänder in drei verschiedenen Farben

Das Schatzei

Die Gelände- oder Raumkarte zeigt den Weg zum Ostereischatz. Dabei werden besondere Merkmale des Geländes in die Karte eingezeichnet. Für die Suche kann eine bestimmte Zeit festgelegt werden, die es zu unterbieten gilt. Man kann aber auch in mehreren Gruppen gegeneinander spielen und von verschiedenen Geländepunkten aus starten. (>> Material 8)

MATERIAL 8:
Ostereier, Süßigkeiten, Schatzkarte

Ostereiersuche

In einem abgegrenzten Waldstück mit vielen Versteckmöglichkeiten werden Osternester versteckt. In jedem Osternest liegen Schokoladeneier in den unterschiedlichen Mannschaftsfarben. Die Spieler werden je nach Gruppengröße in Paare oder größere Gruppen eingeteilt und bekommen eine Farbe zugeteilt. Welche Mannschaft schafft es am schnellsten, alle Nester zu finden und die eigenen Schokoeier rauszunehmen? (>> Material 9)

MATERIAL 9:
Osternester, bunte Schokoladeneier

**MATERIAL 10:**Schokoladen-
ostereier**Fuchs und Osterhase**

Gespielt wird in einem Gelände mit vielen Verstecken. Besonders gut geeignet ist ein dichtes Waldstück. Ein paar Gruppenmitglieder sind die Osterhasen. Ausgerüstet mit den Schokoeiern bekommen sie fünf Minuten Vorsprung, um sich zu verstecken. Unterwegs legen sie eine Spur aus Schokoeiern und versuchen, mit falschen Fährten die Füchse von ihrem Versteck abzulenken. (>> Material 10)

Klopfer-Memory**MATERIAL 11:**ca. 60 Memory-
karten, Holzstücke
(Besenstiele,
Holzscheite)

Etwa ein Viertel der Gruppe versteckt sich im Gelände, möglichst in einem Waldstück. Vorher bekommt jeder ein Holzstück und einen Stapel Spielkarten. Nun streifen die Klopfer durch das Gelände und machen im Abstand von ein bis zwei Minuten durch Klopfergeräusche auf sich aufmerksam. Die restlichen Spieler versuchen, die Klopfer zu finden und ihnen ein Kärtchen abzunehmen. Ziel ist es, möglichst viele Karten einzusammeln. Paare aus dem

Memoryspiel zählen dabei doppelt. Die Spieler oder Teams dürfen auch miteinander verhandeln und Karten tauschen, um Paare zu bilden. (>> Material 11)

Jagd auf die Osterhasen**MATERIAL 12:**

Bierdeckel

Vor dem Spiel werden die Bierdeckel mit dickem Textmarker beschriftet. Jeder Jäger bekommt einen Bierdeckel, beschriftet mit einem J, die Osterhasen bekommen jeweils 10–15 Bierdeckel, gekennzeichnet mit einem O. In einem begrenzten Waldstück müssen nun die Jäger versuchen die Osterhasen zu finden und abzuschlagen. Gelingt ihnen das, tauschen sie mit dem Osterhasen den Bierdeckel. Den neuen Bierdeckel mit einem O tauschen die Jäger wiederum beim Spielleiter gegen einen Jäger-Bierdeckel. Jeder Tausch wird vom Spielleiter notiert. Gewonnen hat derjenige, der am meisten Treffer erzielt hat. (>> Material 12)

Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen,

kann Dinge so gut verstecken, dass sie sie erst nach Jahren wiederfindet ... wenn überhaupt.

Jagd auf Mister X

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
Gruppengröße: ab 6–8 Personen
Dauer: variabel, mind. 60 Min.
Vorbereitungszeit: ca. 30–60 Min.

Besondere Hinweise: Pro Detektiv-Gruppe und Mister X-Gruppe wird ein Smartphone benötigt.

Agentenjagd quer durch die Stadt

Das Brettspiel „Jagd auf Mr. X“ wird ins Leben und auf die jeweilige Stadt übertragen. Eine spannende Jagd zu Fuß mit Stadtplan durch die eigene Stadt, in der man nochmals ganz andere Winkel der Stadt kennenlernt und versucht, sich in den Gassen zu verstecken.



Vorbereitung

Der Spielplan muss erstellt werden.

Das besondere an dieser einfachen Spielvariante ist, dass die Gruppen sich anhand eines eigens dafür erstellten Stadtplans durch die Stadt bewegen. Ich habe dazu zunächst eine Karte bzw. einen Stadtplan von unserem Ort aus dem Internet gesucht und in Word eingefügt.

Die Größe des Spielgebietes habe ich so ausgewählt, dass es zu Fuß in ca. 20–30 Minuten zu durchqueren ist. Am besten ist es natürlich, wenn es möglichst viele Wege, Gassen, Winkel, also Möglichkeiten gibt, aneinander vorbeizulaufen bzw. voneinander wegzulaufen.

Dann habe ich über die Karte eine Tabelle gelegt, um die Karte in einzelne Koordinatenfelder einzuteilen. Damit lässt sich im Spielverlauf der eigene Standpunkt genau mitteilen. Wie breit die einzelnen Zellen sein sollen, muss jeder selbst entscheiden. Dies ist natürlich auch vom Maßstab der Karte abhängig.

Es empfiehlt sich für die Tabelle eine feste Spaltenbreite zu wählen, da sonst die Zellen mit den einstelligen Zahlen (1–9) eine andere Breite haben, als die mit zweistelligen Zahlen (ab 10). Die Zeilen habe ich mit dem Alphabet durchnummeriert und die Spalten mit Zahlen.



Diese Felder mit den Zahlen und Buchstaben habe ich weiß eingefärbt, so dass der Stadtplan dort nicht mehr zu sehen war.

TIPP: Einen Musterspielplan könnt ihr im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de runterladen.

Als Weiteres sollte ein Gruppen-Chat bei WhatsApp erstellt werden (wir haben ihn einfach „Jagd auf Mister X“ genannt). Sobald klar ist, wer mitspielen wird, werden diese Personen in die Gruppe eingeladen. Am Ende des Spiels wird die WhatsApp-Gruppe wieder gelöscht.

Nun müssen nur noch die Gruppen eingeteilt werden. Sinnvoll ist es dabei, mindestens zwei und maximal fünf Detektiv-Gruppen zu haben und natürlich eine Mister X-Gruppe. Es sollten in jeder Gruppe ungefähr gleich viele Spieler sein. Wir hatten bei unserem Spiel zwei Detektiv-Gruppen mit jeweils drei Personen und eine Mister X Gruppe aus zwei Personen.

Ziel des Spieles

Die Detektive müssen Mister X fangen. Als gefangen gilt Mister X, wenn er bzw. ein Gruppenmitglied der Mister X-Gruppe berührt wird.

Regeln für die Gruppe

- Ihr müsst die ganze Zeit in Bewegung sein.
 - Ihr dürft nicht an einem Ort stehen bleiben.
 - Ihr dürft euch weder in Häusern noch in Geschäften verstecken!
- Achtung!** Straßen, Verkehr, Fußgänger! Verhaltet euch wie normale Passanten. Nicht einfach über die Straße rennen, keine Fußgänger verärgern!

Spielbeginn

Die Mister X-Gruppe bekommt zehn Minuten Vorsprung. Dann dürfen sich die Detektiv-Gruppen auf die Jagd begeben.

Standort melden

Alle fünf Minuten meldet sich die Mister X-Gruppe im WhatsApp Gruppenchat und postet ihren Standpunkt (Koordinaten).

Alle acht bis zehn Minuten melden sich die Detektive im WhatsApp Gruppenchat und posten ihren Standpunkt (Koordinaten).



Wurde Mister X gefangen, wird die Detektivgruppe, welche Mister X gefangen hat, zum neuen Mister X und die ehemalige Mister X-Gruppe zu einer Detektiv-Gruppe. Dieser Wechsel wird über den Gruppen-Chat bekannt gegeben, sodass alle Gruppen informiert sind und die richtige Gruppe weiterjagen.

Die ehemalige Mister X-Gruppe muss zehn Minuten warten, um der neuen Mister X-Gruppe die Möglichkeit zu geben, zu verschwinden.

Spielende

Entweder vorher eine Zeit festlegen oder das Spielende per Gruppenchat bekannt geben.

TIPPS:

- Wir haben bei unserem Spiel einen extra Chat für die Detektivgruppen gegründet, in der diese sich miteinander absprechen konnten. Allerdings kam es bei uns auch nicht zu einem Wechsel der Detektiv- und Mister X-Gruppen.
- Des Weiteren haben wir festgestellt, dass es am einfachsten ist, wenn immer einer aus der Gruppe das Handy bedient und ein anderer den Plan liest (dazu sei gesagt, dass alle Teilnehmer in dem Chat waren und somit jeder alle Nachrichten erhalten hat).
- Auch ist es ratsam, den Ton des Handys auszuschalten, um sich nicht dadurch zu verraten, wenn man sich gerade in der Nähe der Mister X-Gruppe befindet.
- Für weitere Infos (evtl. auch für ein Spiel in größeren Gruppen und mit Verkehrsmitteln) kann ich folgende Internetseite empfehlen: <http://www.vgn.de/misterx.pdf>

Wir haben dieses Spiel in einer normalen Gruppenstunde (Dauer 120 Min.) gespielt.

Als schönen Abschluss waren wir noch Eis essen und haben einen Impuls aus dem Glaubenskurs „Emmaus Street“ gemacht (Busbahnhof, da dort unser Start, Ziel und Eis essen war).

Caroline Fezer, Jugendreferentin, Leutenbach,

findet es spannend, coole Spiele für kleine Gruppen abzuändern.

Der Junge mit den fünf Broten

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: egal

Dauer: je nach Einsatz zwischen
5 und 30 Min.

Eine Geschichte zu Johannes 6,1–15

Alle wurden satt. Mehr als 5000 Menschen. Obwohl zunächst nicht mehr da war als meine fünf Brote und die beiden gebratenen Fische. Diese fünf Gerstenbrote hatte meine Mutter gebacken. Dazu hat sie zwei Fische gebraten. Die Brote und die Fische sollte ich in der Stadt verkaufen. Doch dann kam alles ganz anders.



Plötzlich waren auf einem Feld viele Menschen versammelt und hörten dem Rabbi aus Nazareth zu. Die meisten wollten vermutlich von ihm auch ein Wunder sehen. Es hatte sich in der ganzen Gegend herumgesprochen, dass er bei einer Hochzeit in Kana Wasser in Wein verwandelt hatte und dass er am Teich Bethesda einen Mann geheilt hatte, der 38 Jahre lang krank war.

Dieser Rabbi Jesus aus Nazareth sprach vom Kommen des Reiches Gottes.

Die Zuhörer wurden langsam hungrig. Ein Jünger von Rabbi Jesus kam bei mir vorbei und sah die fünf Brote und die beiden Fische. Ich hatte alles auf einer Decke ausgebreitet. Ich wollte doch etwas verkaufen. Dieser Jünger bat mich, ihm die Brote und die Fische zu geben und brachte sie dann zu Rabbi Jesus. Dieser sah zum Himmel auf, sprach ein Dankgebet, brach die Brote auseinander und gab sie den Menschen, die sich in Gruppen auf den Boden gesetzt hatten. Seine Jünger gaben ihm von meinen fünf Broten ständig neue. Es waren immer neue Brote da. Genauso ging es mit den Fischen. Mehr als 5000 Menschen wurden satt.



Diesen Rabbi Jesus habe ich übrigens einige Jahre später in Jerusalem wieder gesehen. Mein Vater hatte mich dorthin zu einer Ausbildung bei einem Verwandten geschickt. Eines Tages trieben römische Soldaten drei Männer durch eine Straße. Die Verurteilten schleppten Holzkreuze, an denen sie später sterben sollten. Ich erkannte den Rabbi aus Nazareth sofort. Sein Bild hatte ich seit dem Wunder mit meinen fünf Broten unauslöschlich im Gedächtnis. Er schaute kurz hoch und sah mich an. Er wird mich sicher nicht wieder erkannt haben.

„Hat dieser Jesus deine Brote und deine Fische damals bezahlt?“ So wurde ich später noch oft gefragt. Selbstverständlich hat er bezahlt. Der Jünger, der bei mir die Brote und die Fische geholt hatte, kam mit Geld und bezahlte großzügig. Zudem sagte er: „Junge, nimm von den übrig gebliebenen Brotstücken, so viel du in deine Tasche packen kannst“. Das habe ich auch getan und bin danach nach Hause gerannt, habe meiner Mutter das Geld gegeben und sie gebeten, von dem Brot zu essen. „Das ist aber wirklich gutes Brot. Das schmeckt noch feiner als meines.“ Und dann habe ich ihr die ganze seltsame Geschichte erzählt.

Vorschläge zur Verwendung

BIBELTEXT:
Johannes 6,1–15

1. Nur die Geschichte vorlesen. Vorher auf den Bezug zu Johannes 6,1–15 (Speisung der Fünftausend) verweisen.
2. Andacht. Ich habe folgende Andacht gehalten:
 - Johannes 6,1–9 lesen
 - Die obige Geschichte vorlesen
 - Johannes 6,10–13 lesen
 Diese Kombination von Bibeltext und Illustration durch die Geschichte halte ich für ansprechend.
3. Bibelarbeit: Ein einfacher, aber praktikabler Vorschlag
 - Die Geschichte lesen.
 - Gruppenarbeit (Zeitvorgabe etwa 15–20 Min.: Johannes 6, 26–35 lesen)
 - Folgende Frage besprechen: Was sagt Jesus über sich als das Brot des Lebens?
 - Die Antworten auf ein Plakat schreiben.
 - Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse.
 - Einer der Mitarbeitenden fasst die wesentlichen Gedanken noch einmal zusammen.

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat,

liest biblische Geschichten gerne mal aus einem etwas anderen Blickwinkel.

Ein zuckersüßer Spieleabend

Zielgruppe: Jugendgruppen
Dauer: variabel, je nach Anzahl der Spiele (ca. 90–120 Min.)
Gruppengröße: ideal sind vier Teams mit drei bis fünf Personen

Besondere Hinweise: Die Beispieltabelle findet ihr im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

Eine süße Gruppenstunde, bei der Kalorien verbrannt werden

Schon mal über den Zuckergehalt in verschiedenen Lebensmitteln nachgedacht? Wer genauer hinsieht, wird überrascht! Wusstet ihr zum Beispiel, dass die scheinbar so gesunde Fruchtbuttermilch einer bekannten Marke mindestens genauso viel Zucker enthält wie die gleiche Menge Coca-Cola? Bei dieser Gruppenstunde dreht sich vor allem



bei der Wertung alles um Zucker und schafft auf spielerische Art auch etwas mehr Bewusstsein, was wir (meist) unbewusst an Zucker zu uns nehmen.

Die Idee

Dieser Abend besteht aus mehreren Spielrunden. Jede Spielrunde beinhaltet so viele Spiele, wie Teams beteiligt sind. Es werden Spiele gespielt, die zwischen einem und sechs Punkte erbringen, je nach erreichtem Schwierigkeitsgrad. Bei allen Spielen spielen immer alle Teams, damit auch jedes Team Punkte erzielen kann. Ob dabei jeweils ein Spieler pro Team oder das ganze Team aktiv wird, hängt von den gewählten Spielen ab.

Vor jedem Spiel werden verschiedene Lebensmittel – auf Kärtchen notiert – ausgelegt. Die Zahl der Lebensmittel entspricht dabei genau der Zahl der Teams. Eine Tabelle mit 34 Beispielen ist im Anhang 2 zu finden. Falls die wegen mehrerer Teams oder vielen Runden nicht ausreichen, entweder selbst recherchieren



oder einfach mehrfach am Abend verwenden. Mal sehen, wie gut die Gedächtnisse der Teilnehmenden sind.

Jedes Team wählt sich reihum davon jeweils das Lebensmittel, das den höchsten Zuckeranteil enthält, denn das gibt später die meisten Punkte. Bei jedem Spiel darf jeweils ein anderes Team beginnen, ein Kärtchen auszuwählen, danach geht das „Recht der ersten Karte“ immer im Uhrzeigersinn ans nächste Team weiter. Damit es fair zugeht, sollte in jeder Spielrunde jedes Team einmal dieses Recht haben, daher der obige Hinweis, dass jede Spielrunde so viele Spiele umfasst, wie Teams mitspielen.

Dann wird gespielt und das Spielergebnis mit 1 bis 6 Punkten bewertet. Das geht entweder mit einer vorher genannten Skala (also Schwierigkeitsstufe 1 bis 6) oder mit der Variante, das beste Team erhält 6 Punkte, das zweitbeste 5 Punkte usw.

Am Ende der Spiele wird von dem gewählten Lebensmittel der Zuckergehalt (in %) als Zahl in die Spielstandanzeige eingetragen. Die erspielten Punkte werden dann mit den Zucker-%-Zahlen multipliziert und damit ergeben sich die Punktzahlen des aktuellen Spiels. Wenn jedes Team einmal mit Auswahl der Lebensmittel beginnen durfte, endet eine Spielrunde. Sind insgesamt z. B. drei oder vier Spielrunden absolviert, steht das Team fest, das gewonnen hat.

Beispiel: Bei fünf Teams und 3 Runden sind 15 Spiele zu absolvieren, um den Gesamtsieger zu ermitteln.

Beispiel

Spiel	Erstauswahl Gruppe	Gruppe A Ergebnis	Gruppe A Auswahl	Gruppe A Multiplikator	Gruppe A Punkte	Gruppe A Gesamt-	Gruppe B Ergebnis	Gruppe B Auswahl	Gruppe B Multiplikator	Gruppe B Punkte	Gruppe B Gesamt-
1	A	6	Honig	10,00	96	96	2	Apfelsaft	12,00	24	24
2	B	3	Fanta	12,00	36	132	3	Nutella	4,20	12,6	38,8
3	C	4	Schokolade	50,00	224	356	2	Schnecken	51,85	103,7	161,9
4	A	3	Tomaten-Ket	6,50	20,4	376,4	1	Kartoffelsalat	26,00	26	187,9
5	B	5	Banane	24,20	121	497,4	2	Kirschsaf	12,00	24	211,9
6	C	2	Karamel-Ries	27,20	54,4	551,8	6	Milchkaram	16,80	100,8	312,7
7	A	4	Kaba (trinke	10,00	40	591,8	8	Gotterspeis	18,00	108	420,7
8	B	2	Milch-Speise	5,00	10	601,8	3	Coca-Cola	11,00	33	453,7
9	C	3	Gummibärch	10,00	30	631,8					

Platz

Hinweis: Die ganze Beispieltabelle findet ihr in lesbarer Größe im Downloadbereich.

Team 1 nimmt als erstes eine Karte und wählt Honig, Team 2 wählt Apfelsaft und Team 3 wählt Waffel.

Nun wird gewürfelt: Team 1 würfelt 6, Team 2 würfelt 2 und Team 3 würfelt 5. Zur Punkteberechnung wird nun der Zuckergehalt anstelle der gewählten Produkte eingetragen und mit der gewürfelten Zahl multipliziert:



Team 1 = 6 (gewürfelt) x 16 (% Zuckeranteil im Honig) = 96 Punkte

Team 2 = 2 (gewürfelt) x 12 (% Zuckeranteil im Apfelsaft) = 24 Punkte

Team 3 = 5 (gewürfelt) x 12 (% Zuckeranteil in der Waffel) = 60 Punkte

Variationsmöglichkeiten der Wertung

Menge berücksichtigen

Statt der Prozent-Zahl des Zuckergehalts wird der Absolut-Betrag des Zuckers in Gramm genommen. Dann spielt es plötzlich eine Rolle, ob eine Dose (333 ml), eine kleine Flasche (500 ml) oder eine mittlere Flasche (1000 ml) zur Auswahl steht. Über die angegebene Menge kann dann auch ein Lebensmittel mit niedrigerem Zucker-Prozent-Anteil eine absolut höhere Zuckermenge (und damit Punkte) erbringen.

Spannung steigern

Die Zuckerwerte werden nicht nach jedem Spiel, sondern immer erst am Ende einer Runde offengelegt und damit ist es beim letzten Spiel einer Runde etwas unklarer, wer eigentlich gerade vorne liegt.

Sonderpunkte für gute Schätzungen

Jedes Team darf vor dem Aufdecken des Zuckergehalts noch eine Schätzung abgeben, wie viel Zucker im gewählten Lebensmittel enthalten ist. Die Schätzung ergibt zunächst 30 Sonderpunkte. Von diesen Sonderpunkten wird allerdings jedes Prozent bzw. Gramm Abweichung zwischen Schätzung und korrektem Wert noch abgezogen. So können schlechte Spielergebnisse bzw. Pech bei der Auswahl des Lebensmittels noch durch gute Schätzungen ausgeglichen werden. Die Spiele sind dabei recht frei wählbar. Einzige Bedingung: Es muss vorher bekannt gegeben werden, wie das Spielergebnis in 1–6 Punkte umgerechnet werden kann.

ACHTUNG: Bei diesem Spielabend erzielt man mit der Auswahl von möglichst zuckerreichen Produkten die meisten Punkte. Das ist natürlich nicht der gewünschte Lerneffekt und sollte daher thematisiert werden! Es geht auch darum, den Zuckeranteil der Lebensmittel möglichst gut einzuschätzen, um selber im Supermarkt Produkte bewusster auswählen zu können!



Vorbereitung

1. Berechnen, wie viele Teams und wie viele Runden in die zur Verfügung stehende Zeit passen und entsprechende Spielstandanzeige auf einem leeren Plakat vorbereiten, die später nur noch ausgefüllt werden muss.
2. Die Kärtchen für die Lebensmittelauswahl herstellen: Z. B. falls vorhanden aus einem Moderations-Koffer fertige Kärtchen entnehmen und mit dickem Filzstift die Lebensmittel (siehe Anhang 2) draufschreiben. Alternativ etwas festeren Karton (180 g/m²) DIN A4 besorgen und zweimal halbieren.
3. Die ermittelte Anzahl Spiele auswählen oder eigene dazu nehmen und die Materialien für die Spiele zusammensuchen.

Die Spiele

1) Würfeln

Jedes Team darf einmal würfeln. Die gewürfelte Augenzahl ist direkt die Punktzahl des ersten Spiels. (>> Material 1)

MATERIAL 1:

1 Würfel

2) Münzenwerfen

Jedes Team wirft eine Münze an die Zimmerwand. Das Team, dessen Münze am nächsten an der Wand liegen bleibt, bekommt 6 Punkte, das zweitbeste Ergebnis 5 Punkte usw. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Pro Team ein Geldstück

3) Zucker-Suchspiel

Zutatenliste (siehe Anhang 1) ausdrucken und versteckte Zucker (Definition: süßend = zum Zuckergehalt beitragend) unterstreichen lassen. Das Team mit den meisten richtigen Antworten bekommt 6 Punkte, das zweitbeste Ergebnis gibt 5 Punkte usw. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Zutatenliste (siehe Downloadbereich www.der-steigbuegel.de), pro Team ein Stift

4) Würfelrutsche

Durch ein Plastikrohr (Länge = 1 Meter) aus dem Baumarkt (HT50) lässt man einen Würfel hinunterrutschen. Ein Spieler pro Team versucht, den Würfel mit einem Würfelbecher aufzufangen. (Tipp: Vorher selbst ausprobieren, welcher Winkel zur Bechergroße passt). Jeder hat 10 Versuche. Die Anzahl der aufgefangenen Würfel zählt. Hier gibt das beste Ergebnis 6 Punkte, die weiteren Ergebnisse über Dreisatz (gerundet) weniger. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

Plastikrohr (Länge = 1 Meter), 1 Würfel, 1 Würfelbecher

**Beispiel:**

Bestes Ergebnis: 8 Treffer = 6 Punkte, 4 Treffer = 3 Punkte, 3 Treffer = 2 Punkte (nicht 2,25).

MATERIAL 5:

1 Rommé-Blatt, 1
leere Sprudelflasche

5) Karten pusten

Ein Kartenspiel wird auf eine Sprudelflasche gelegt. Reihum darf jeder einmal das Kartenpaket anpusten und muss dabei möglichst genau eine Karte vom Stapel pusten. Jede weitere Karte, die mit runterfällt, ergibt einen Strafpunkt. (>> Material 5)

Sieger ist das Team, das nach einer vorher festgelegten Anzahl „Puste-Runden“ die wenigsten Strafpunkte hat. Wertung wie Spiel 4.

MATERIAL 6:

6 verschiedene –
in Papier eingewickelte – Bonbonsorten (Alternativ: 6 Getränke), pro Spieler 6 Pappbecher

6) Bonbon-Raten

Für je einen Spieler pro Team werden 6 verschiedene Bonbons ausgepackt und in Pappbechern mit Buchstaben (A – F) zwischengelagert. Die Einwickelpapiere bekommen die Spieler, denen dann die Augen verbunden werden. Nun bekommen sie nacheinander die Pappbecher A – F gereicht. Sie testen die Bonbons und ordnen die leeren Becher dem entsprechenden Einwickelpapier zu. Dazu dürfen Sie natürlich bei der Spielleitung nachfragen, ob sie momentan das Einwickelpapier in Händen halten, welches sie genannt haben. (>> Material 6)

Anzahl der korrekt zugeordneten Bonbons = Punkte.

Alternative: 6 Getränke (am besten sowohl „regular“ als auch „light“).

MATERIAL 7:

1 Rommé-Blatt

7) Tot

Von einem Rommé-Blatt werden die Joker entfernt und danach gemischt. Jedes Team bekommt sieben Karten und legt der Reihe nach eine Karte auf einen gemeinsamen Ablagestapel. (>> Material 7)

Der Kartenwert des Ablagestapels wird ständig mitgezählt (2–10 = 2–10 Punkte; Bube, Dame, König = 10 Punkte, Ass = 1 oder 11 Punkte). Überschreitet der Kartenwert des Ablagestapels den Wert 51, scheidet das Team aus und ist damit letzter. Die anderen Teams spielen weiter und fangen wieder bei 0 an zu zählen. Das Team, das zuletzt übrig bleibt, erhält 6 Punkte, das vorletzte Team 5 Punkte usw.



8) Münze im Glas

Unter einem mit Wasser gefüllten Glas (je höher desto schwieriger!) liegt eine 2-Euro-Münze. Nun versucht ein Spieler je Team, eine 1-Cent-Münze von oben so ins Glas gleiten zu lassen, dass die Münze „auf“ dem 2-Euro-Stück liegt, ohne über dessen Rand hinauszuragen. Jeder hat sieben Versuche. (>> Material 8)

Zwischendurch wird die 1-Cent-Münze natürlich wieder aus dem Glas gefischt, entweder mit der Hand oder einer Pinzette. Notfalls alles ausgießen und neues Wasser einfüllen. Für jeden geglückten Versuch gibt es einen Punkt (natürlich maximal 6 Punkte). Spannender (aber wahrscheinlich auch nasser) wird's, wenn jedes Team ein eigenes Glas hat, und der jeweils erste Versuch aller Teams zeitgleich abläuft, es kann aber auch erst Team eins seine sieben Versuche spielen, dann Team 2 usw.

MATERIAL 8:

1 Wasserglas, 1
Zwei-Euro-Münze,
1 Cent-Münze

9) Papierturm

Jedes Team erhält die gleiche Anzahl Zeitungsbögen und versucht, ohne Spucke, Kleber oder irgendwelche weiteren Zutaten innerhalb einer Minute einen möglichst hohen Turm zu bauen. Der höchste Turm gibt 6 Punkte, der zweithöchste 5 usw. Wird statt einer Minute 10 Minuten Zeit gegeben, wird das Spiel vom wilden Geknülle zum Origami-Falt-Wettkampf. (>> Material 9)

MATERIAL 9:

Zeitungspapier,
Stoppuhr

TIPP: Vorher im Mitarbeiterteam ausprobieren!

10) Socken-Memory

Jedes Team erhält (nacheinander) einen Wäschekorb mit zehn Paar Socken. Diese sind natürlich zu Beginn einzeln und durcheinander und sollen sortiert werden. Hier zählt die Zeit. Wer sortiert am schnellsten alle Socken richtig? Wertung wie Spiel 4. (>> Material 10)

MATERIAL 10:

Wäschekorb,
10 Paar Socken

TIPP: Zehn Paar verschiedener schwarzer oder weißer Socken, die sich z. B. nur durch einen Aufdruck, das Bündchen oder die Farbe der Ringe (bei Tennissocken z. B.) unterscheiden, macht das Ganze besonders reizvoll.



11) Schätzaufgabe

Ein Zuckerstreuer wird gezeigt und jedes Team schätzt, wie viel Gramm Zucker er enthält. Wertung wie Spiel 4.

MATERIAL 11:

Strohhalme,
Würfelzucker

12) Zuckertransport

Aus jedem Team spielt eine Person, die eine Minute Zeit hat, um möglichst viele Zuckerstücke über eine bestimmte Strecke zu transportieren. Als Transportmittel dient ein Strohhalm, mit dem die Stückchen angesaugt werden.

TIPP: Vorher ausprobieren und die Streckenlänge so wählen, dass sechs Stück ein guter Wert darstellt, dann kann direkt (mit Begrenzung auf 6 Punkte) die Anzahl der Zuckerstücke in Punkte umgerechnet werden.

Weitere Spielideen können selbstverständlich problemlos eingebaut oder ausgetauscht werden.

Andacht

Ein alter Mann hatte seit vielen Jahren einen Freund, seinen besten Freund. Mit ihm hatte er immer über alles geredet, was ihn freute und was ihn plagte. Zeit seines Lebens begleitete ihn die Frage, ob er ein guter Christ sein konnte, wo er doch immer – heimlich natürlich – ein Stück Zucker in seinen Kaffee schmuggelte. Er hatte regelmäßig beim Vaterunser mit Nachdruck darum gebetet, dass Gott ihn endlich erlösen würde von diesem Übel und hinfort nicht mehr in Versuchung führen solle. Das Leidige an dieser Geschichte war, neben dem, dass das Problem sich all die Jahre nicht veränderte, soviel er auch betete, dass er ausgerechnet diese Sache nicht mit seinem Freund besprechen wollte. Er fürchtete, von ihm sofort als ungläubiger Heide fallen gelassen zu werden.

So kam es, dass er diese Frage zu lange für sich behielt, bis sein Freund eines Tages verstarb. Nun hatte er keine Möglichkeit mehr, sich zu seiner fortwährenden Sünde zu bekennen. Die folgenden Jahre hatte er mit dieser Tatsache angesichts des eigenen körperlichen Verfalls schwer zu tragen und mit diesem ungelösten Problem verstarb er dann auch in großer Furcht vor der ewigen Verdammnis.

Als er im Himmel ankam, bekam er sofort einen Termin mitgeteilt, den er sich freihalten sollte. Das konnte nur das Gerichtsverfahren sein, an dem sein ganzes Leben öffentlich abgehandelt werden würde, zumindest stellte er sich das so vor. Die Tage davor konnte er nicht genießen und so ging er dann auch an jenem Tag, von der Last fast zu Boden gedrückt, zum vereinbarten Ort.



Doch lief alles überraschenderweise anders ab als befürchtet: Er betrat kein Gerichtsgebäude, sondern einen wunderschönen Garten. Die Sonne verzauberte den Anblick zusätzlich. Trotzdem hatte er für diese einzigartige Schönheit kein Auge, auch nahm er all die freundlichen Gesichter um sich herum nicht wahr. So trat er vor den Richterstuhl, auf dem Christus saß. Als dieser zu reden begann, glaubte der alte Mann, seinen besten Freund reden zu hören: „Mein lieber alter Freund, wir wollen heute gemeinsam dein Leben nochmal im Lichte Gottes betrachten. Was hat dir denn am meisten Mühe gemacht in all den Jahren, die dir geschenkt waren?“

Der alte Mann war etwas verwirrt und wollte zunächst eigentlich viel lieber mit all dem Positiven beginnen, das seiner Meinung nach auch jetzt noch Bestand haben müsste: Er hatte in Jugendgruppen von der Liebe Jesu erzählt, war in seiner Kirchengemeinde sehr engagiert und auch regelmäßig im Gottesdienst. „Ich habe zeitlebens mit dem Problem des Zuckers im Kaffee versagt“, sagte er knapp.

Christus antwortete: „Du hast recht geredet. Zeitlebens hast du dich für die Sache Gottes eingesetzt, und von der Liebe Gottes viel begriffen und auch weiter erzählt. Natürlich gab es in deinem Leben – wie übrigens bei allen anderen auch – noch etwas zu verbessern. Du hast zum Beispiel an einem entscheidenden Punkt die Liebe, von der du erzählt hast, für dich selbst nicht gelten lassen. Hättest du das Problem mit dem Zucker im Kaffee einmal mit jemandem besprochen, hättest du erfahren, dass wir alle hier unseren Kaffee mit Zucker trinken und dir niemand einen Vorwurf macht. Deshalb war ich auch sehr traurig darüber, dass dich diese Kleinigkeit so sehr gefangen genommen hat und dir viel Freude am Kaffee und auch am Leben verdorben hat. Ich habe dich vom ersten Tag an geliebt und dies ist bis heute so geblieben, daran ändert sich auch nichts, selbst wenn bei dir nicht alles perfekt gelaufen ist. Daher ist zusammenfassend zu sagen: ...“.

Anregung zum Gespräch und persönlichen Weiterdenken:

- Wie lautet die Zusammenfassung bzw. das „Urteil“?
- Welches Problem hat dich möglicherweise zu fest im Griff?

Lied: Das wird ein Staunen geben, ein Köpfeverdrehn (Liederbuch: Jesu Name nie verklinge 2)

Thomas Volz, Maschinenbau-Ingenieur, Böblingen,

findet Spiele mit taktischem Reiz klasse, in dem „altbekannte“ Spiele durch den Spielmodus neuen Reiz erhalten.

Schneller! Klüger! Stärker!

Zielgruppe: Jugendliche von 12 bis
18 Jahren
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: gering
Dauer: 90–120 Min.

Quiz und Spiele für einen Wettkampf

Wir stellen euch eine einfach vorbereitende Gruppenstunde mit Quiz und Spielen vor. Es geht darum, schneller, klüger und stärker zu sein. Es ist also ein Wettkampf in drei Disziplinen. Ratsam ist, die Gruppe in gut gemischte Teams einzuteilen, damit jedes Team die Chance auf den Sieg hat.



Hinweise

- Bei der Auswahl der Fragen ist darauf zu achten, dass z. B. die Jugendlichen, die eine Werkrealschule besuchen, den Gymnasiasten gegenüber nicht im Nachteil sind (z. B. Kopfrechnen). Sinnvoll wäre, die Aufgaben (Quiz und Spiele) in Gruppen durchzuführen.
- Die Spiele können beliebig ergänzt und abgeändert werden.
- Bei der Wertung könnte man pro Quizfrage einen Punkt vergeben und die Sieger (bzw. Siegergruppe) eines Spieles würden z. B. drei Punkte erhalten.
- Es könnte nach dem jeweiligen Quiz ein zweites Spiel zu dem betreffenden Thema gespielt werden (s. „Weitere Spielvorschläge“ am Ende dieses Artikels). Dann hätten die Quizfragen eine geringere Wertigkeit.

TIPP: Da die Jugendlichen die meisten Antworten der Fragen nicht genau wissen können und nur schätzen werden, gewinnt die Gruppe, deren Antwort am nächsten an der Lösung dran ist.



Schneller!

Spiel 1

Zwei Mannschaften spielen parallel. Die erste Spielperson pro Gruppe lässt einen Tischtennisball von einer Startlinie aus so schnell wie möglich zur gegenüberliegenden Wand rollen (rollen, nicht werfen!). Nach dem Aufprall rennt die Spielperson los, holt den Ball und gibt diesen der zweiten Spielperson. Sieger ist die Gruppe, die zuerst fertig ist. (>> Material 1)

MATERIAL 1:
2 Tischtennisbälle
und eine Stoppuhr
(evtl. Handy bzw.
Smartphone)

Quiz zum Thema „schneller“

1. Wann und wo lief Usain Bolt den Weltrekord über 100 m?
a) Peking 2008 b) Berlin 2009 c) London 2012 d) Moskau 2013
2. Wie schnell lief Donald Lippincott die 100 m 1912?
10,6 Sekunden
3. Wie lange brauchte Saif Saaeed Shaheen aus dem Golfstaat Katar 2004 in Brüssel für seinen aktuellen Weltrekord im 3.000 m Hindernislauf?
7:53,63 Minuten
4. Wie lange brauchte Sandor Rozsnyoi aus Ungarn 1954 für den damaligen Weltrekord im 3.000 m Hindernislauf?
8:49,6 Minuten
5. Wie lange brauchte der Franzose Yohann Diniz 2014 in Zürich für seinen Weltrekord über 50 km Gehen?
3:32,33 Stunden
6. Wie lange brauchte der Deutsche Herrmann Müller 1911 für den damaligen Weltrekord im 50 km Gehen?
4:40,14 Stunden
7. Welche Spitzengeschwindigkeit kann ein Gepard erreichen?
120 km/h



8. Der Wanderfalke ist mit 322 km/h das schnellste Tier. Jedoch nur im Sturzflug. Aus welcher Vogelfamilie stammt der schnellste Vogel im Fliegen (100–120 km/h)?
a) Bussard **b) Taube** c) Schwalbe d) Kranich
9. Welches Säugetier ist das schnellste (88 km/h) über eine längere Strecke?
a) **mexikanischer Gabelbock** b) kanadischer Löffelhirsch
c) argentinisches Messerlama
10. Welche Strecke kann ein Sonnenstern, der schnellste Seestern auf der Erde, in einer Minute hinter sich lassen?
a) 30 Zentimeter **b) 3 Meter** c) 30 Meter d) 300 Meter

Klüger!

Spiel 2

MATERIAL 2:
Für jede Mannschaft ein Exemplar eines Puzzles bereithalten.

Ein DIN-A4-Blatt wird z. B. in fünf unregelmäßige Teile zerschnitten. Dazu zeichnet man auf ein weißes Blatt vier Striche, kopiert dieses Blatt und zerschneidet die Blätter. (>> Material 2)

WICHTIG: Vorher die Rückseite des Blattes irgendwie markieren (etwa durch Bleistiftstriche oder durch Farbe). Denn wenn bei einem Puzzleteil Vorder- und Rückseite vertauscht werden, dann „passt“ das Ganze nicht mehr zusammen.

Welche Gruppe hat zuerst das Puzzle richtig gelegt?
(Natürlich ist dieses Spiel auch im Einzelwettbewerb durchführbar).

Quiz zum Thema „klüger“

1. Was ist die härteste Substanz im menschlichen Körper?
a) **Zähne** b) Schädelknochen c) Zehen/Fingernägel
2. Was ist das größte Organ des Menschen?
a) Lunge b) Gehirn **c) Haut**



3. Der blaue Ring in der Olympischen Flagge steht für den Kontinent
a) Amerika b) Asien **c) Europa**
4. Wie viele Städte mit über einer Million Einwohner hat Deutschland?
a) 1 **b) 4** c) 14
5. Berlin liegt auf der Weltkarte auf derselben Höhe bzw. auf demselben Breitengrad wie
a) Kiew **b) London** c) Paris
6. Aus wie vielen Quadraten (Karos mit 0,5 cm mal 0,5 cm) besteht ein kariertes Din-A4-Blatt?
Ungefähr 2436 Karos = 42 mal 58 Karos
7. Wie viele Arbeiter beschäftigt die Deutsche Bahn im Jahr 2015 weltweit?
Ungefähr 306.996
8. Wie viele Bäume stehen circa in deutschen Wäldern?
Ungefähr 90.000.000.000 = 90 Milliarden
9. Denksportaufgabe
Theo ist 13 Jahre alt. In drei Jahren ist der Großvater doppelt so alt wie Theos Vater und in sieben Jahren ist der Großvater vier Mal so alt wie Theo. Wie alt ist der Vater?
Lösung: $((13 + 7) * 4) - 7 = \text{Großvater } 73$
 $((73 + 3) / 2) - 3 = \text{Vater } 35$
- Ausführlicher: In sieben Jahren ist Theo $13 + 7 = 20$ Jahre. Der Großvater ist dann viermal $20 = 80$ Jahre. Jetzt ist er 73 Jahre alt. Der Opa ist in drei Jahren 76 Jahre und doppelt so alt wie der Vater. Dieser wäre dann halb so alt, also 38 Jahre und heute also $38 - 3 = 35$ Jahre alt.
10. Kopfrechnen
 $1/8 + 1/4$ **Lösung:** $3/8$
 $2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2$ **Lösung:** 64
1 dividiert durch $1/2$ **Lösung:** 1 dividiert durch $1/2 = 1 \text{ mal } 2 = 2$



Stärker!

Spiel 3

MATERIAL 3: 1 Personenwaage

Dieses Spiel macht echt Spaß! Die Personenwaage links und rechts fassen und mit den Händen drücken. Wie viel Kilogramm werden angezeigt? (>> Material 3)

Bei einem Gruppenwettbewerb kann man die Summe aller Ergebnisse pro Gruppe bilden und dabei das schlechteste Ergebnis weglassen („Ausreißer“).

Das Spiel ist spannend. Ich hätte nicht vermutet, dass ich per Druck 70 Kilogramm erzeugen kann.

Quiz zum Thema „stärker“

1. Wie heißt diese Person?
Matthias Steiner (er war 2008 Europa- und Olympiasieger im Gewichtheben)
2. Wie heißt der in Japan äußerst angesehene Ringkampfsport?
Sumo-Ringen
3. Wer hat im Kampf David gegen Goliath gewonnen?
David
4. Was macht Popeye stark?
Spinat
5. Seit welchem Jahr gibt es die Figur Popeye?
a) 1929 b) 1949 c) 1969 d) 1989
6. In welcher Einheit misst man die Leistung von Autos?
PS (Pferdestärke) oder kW (Kilowatt)
7. Wie heißen die beiden größten Muskeln an unserem Oberarm?
Bizeps, Trizeps





8. Was ist das im Verhältnis zum Eigengewicht stärkste Tier?
a) Spinne b) Ameise c) Elefant
9. Für welchen Inhaltsstoff ist die Kartoffel besonders bekannt?
Stärke
10. Wie groß wäre das Gewicht in kg von 10 Liter (Inhalt eines Eimers) flüssigem Gold?
Etwa 200 KG = 4 Zentner

Weitere Spielvorschläge

- Sackhüpfen
- In einen Bindfaden von einem Meter Länge möglichst schnell 20 Knoten unterbringen
- 20 Liegestütze in kurzer Zeit
- Armdrücken
- Eine volle Flasche Wasser mit waagrecht ausgestrecktem Arm möglichst lange halten.
- Personen-Mühle-Spiel: Jede Mannschaft besteht aus drei Personen. Zwei Mannschaften spielen jeweils gegeneinander. Auf 9 Stühlen (Anordnung ist 3 mal 3, also quadratisch) eine gerade Linie (längs oder quer oder diagonal) erstellen, wobei die Mannschaften ihre Spielpersonen im Wechsel auf den Stühlen Platz nehmen lassen.
- Streichhölzer knacken: Der Mittelfinger wird nach unten gestreckt. Über ihn werden etwa 5 Streichhölzer zwischen Zeigefinger und Ringfinger eingeklemmt. Nun mit diesen beiden Fingern nach unten drücken, so dass die Streichhölzer brechen. Nicht einfach! Wer ist der Stärkste und bricht die meisten Streichhölzer?

Jonathan und Julian Kappl, Hannes Frey und Manfred Pohl, alle aus Schlat,

sind Mitarbeiter in den Schlater Jugendkreisen und treffen sich regelmäßig in der Jungenschaft, wo sie neue Quizfragen und neue Spiele ausprobieren.

Individuelle Kreuze aus Holz

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche, Mitarbeiter
Gruppengröße: hängt vom vorhandenen Material ab
Vorbereitungszeit: 120 min. (ein Kreuz

selber machen)
Dauer: je nach Kreuz 90–120 min.
Besondere Hinweise: Zu dieser Bastelaktion passt die Andacht „Ich seh’ das Kreuz!“ auf Seite 34 in dieser Ausgabe.

Sägen, Schleifen, Ölen

Die Passionszeit bietet sich an, um mit Jugendlichen über das Geschehen am Kreuz ins Gespräch zu kommen. Diese Holzkreuze geben dafür einen guten Anknüpfungspunkt. Kreuze als „Schmuckstück“ sind auch bei Jugendlichen total üblich. Doch was es mit diesem



Symbol auf sich hat, wissen viele möglicherweise nicht mehr so genau. Ein Kreuz aus Holz selber zu gestalten und sich auf diese Art auch ganz praktisch damit zu beschäftigen, kann denjenigen eine Hilfe sein, denen es sonst schwer fällt, ins Gespräch über den Glauben zu kommen.

TIPP: Vorher selber unbedingt ausprobieren.

MATERIAL 1: Holzbretter aus Nadel- oder Obstbaumholz; Schwarten (mit Rinde), gehobelt oder ungehobelt (je nach Geschmack); Öl (Leinöl oder anderes Holzöl); Paketschnur (für Aufhänger); ggf. Sperrholz (8–10 mm) für Rohlinge zum Bekleben mit Serviettentechnik

WERKZEUG: Stichsäge; Bandschleifer oder Raspel; Schleifpapier (Körnungen 100, 150 bzw. 180)

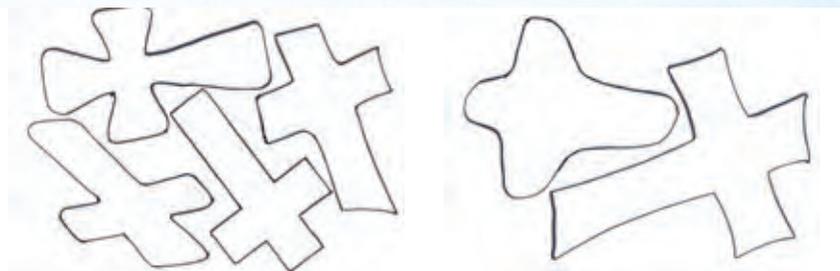
Die Dicke des Holzes hängt von der Größe des Kreuzes ab. Die hier gezeigten Beispiel-Kreuze haben eine Dicke von 15 und 25 mm. (>> Material 1)



Gehobelte Bretter erhält man beim Schreiner (nach Resten fragen). Besonders schön sind Bretter aus Obstbaumholz (Zwetschge, Kirsche, Birne, Apfel ...). Schwarten erhält man im Sägewerk, Sperrholz im Baumarkt.

Herstellung

Zuerst Schablonen erstellen. Dazu die Vorlagen mit dem Kopierer auf die gewünschte Größe bringen. Die Kopie auf festes Papier (z. B. ein altes Kalenderblatt) kleben und ausschneiden – für die Beispiele hier wurden die Schablonen auf DIN-A4 vergrößert.



Die Schablonen und Rohlinge sollen nur Anregungen und Beispiele sein. Der eigenen Kreativität sind keine Grenzen gesetzt! Sowohl was die Formen, als auch das verwendete Holz angeht. Die Vorlage findet ihr auch im Downloadbereich.

HINWEIS: Am besten an alten Tischen basteln, bei denen auch mal ein Sägeschnitt danebengehen darf. Dasselbe gilt nachher auch für das Schleifen.

Mit Hilfe der Schablone die Kontur auf das Holz übertragen und mit der Stichsäge die Rohlinge aussägen. Für kleine Kreuze bzw. dünnes Holz kann auch die Laubsäge verwendet werden.

Die Seiten des Rohlings mit dem Bandschleifer oder der Raspel glätten und die Kanten brechen. In weiches, dickes Holz (z. B. Mammutbaum oder Linde) können mit dem Bandschleifer plastisch wirkende Konturen eingeschliffen werden, die je nach Maserung des Holzes verstärkt werden.

HINWEIS: Ein Bandschleifer erleichtert die Arbeit. Dazu den Bandschleifer sicher auf dem Tisch befestigen. Er muss fest sitzen und das Band muss sich frei bewegen. So kann der Rohling an der Schleiffläche entlang geführt und über die Kanten gedreht werden.

Vorsicht beim Schleifen: Ein Schleifer zieht Haare und lange Ärmel ein!



Danach die Kreuze von Hand nachschleifen, erst mit der groben, dann mit der feinen Körnung.

Fertigstellung

Wer mag, kann die Kreuze vor dem Ölen weiter gestalten.

Dann das Öl mit einem Pinsel oder Lappen auftragen, überstehendes Öl nach ein paar Minuten mit einem Lappen abwischen.

Sperrholz-Kreuze können mit Serviettentechnik verziert werden. Dazu einen dicken Kleister anrühren und mit der oberen Lage einer Serviette bekleben.

Unsere Konfirmandengruppen haben das schon gemacht und es sind dabei sehr schöne, individuelle Kreuze entstanden.

Soll das Kreuz später aufgehängt werden, kann zum Schluss ein Aufhänger angebracht werden. Dazu ein kurzes Stück Paketschnur abschneiden und die losen Enden verknoten.

Die Schlaufe von hinten über den oberen Rand des Kreuzes hängen lassen und mit einem Tacker oberhalb des Knotens festmachen.

Alternativ kann in dickeres Holz auch ein kleines Loch gebohrt werden, so lässt sich das Kreuz an einem Nagel aufhängen.



Joachim und Johanna Fritz, Informatiker und Schülerin, Schlat

finden selbstgebastelte Holzkreuze echt gut und sind in der Jugendarbeit aktiv.

Recycling- Schmuck

Zielgruppe: Jugendliche, Konfirmanden
Gruppengröße: 1–15 Personen (abhängig von der Menge des Materials und der vorhandenen Werkzeuge)

Vorbereitungszeit: Sammeln der Kapseln

(pro Schmuckstück werden 2–3 Kapseln benötigt), Materialeinkauf, evtl. Herstellung eines Musters
Dauer: ca. 30 Min. pro Schmuckstück (ohne Trocknungszeit)

Tolle Schmuckstücke aus Kaffee-Kapseln

Mit ihren leuchtenden Farben laden Nespresso-Kapseln geradezu dazu ein, individuelle und kreative Schmuckstücke herzustellen. Da die Kapseln sehr einfach zu bearbeiten sind, gelingen auf Anhieb trendige oder edle Kettenanhänger, Ringe, Ohrhinge, Broschen oder Armbänder. Auch als außergewöhnliche Geschenkidee eignen sich diese Accessoires besonders. Und nun, viel Spaß beim Schmuck-Design.





MATERIAL: Für Kettenanhänger: leere Nespresso-Kapseln (verschiedene Farben); verschieden große und verschieden farbige Perlen und Glasmuschelsteine; Unterlegscheiben; Schlaufen; Schmucksteinkleber

Für Ringe, Broschen, Ohrringe und Armbänder zusätzlich: Broschen-Nadeln; Ringschienen; Ohrfedern; Musterbeutelklammern; Klettverschluss; Moosgummi (verschiedene Farben); Lederschnüre oder Wollschnüre; Silberdraht; Schmuckösen

Tip: Viele dieser Materialien bekommt man in Bastelgeschäften, im Baumarkt oder im Internet z. B. bei Braun Schulbedarf, Opitec oder Buttinette. Die gebrauchten Nespresso-Kapseln könnt ihr im CVJM, in der Gemeinde und im Bekanntenkreis sammeln lassen.

WERKZEUG: Heißklebepistole und Klebestäbe; Hammer; feste Unterlage; alte Pinzette; dünner Nagel oder Durchtreiber (1 mm); kleine Schlüsselfeile; Seitenschneider; kleine Rundzange; Spitzflachzange; Teppichmesser

Vorbereitung

Die Kapseln in den gewünschten Farben sammeln.

Mit einem scharfen Teppichmesser die Alu-Membrane der Kapsel aufschneiden, Kaffee entfernen, sauber ausspülen und gut trocknen lassen (ca. zwei Tage).



Arbeitsschritte

1. Schritt

Eine leere, trockene Kapsel mit der offenen Seite nach unten auf eine harte Unterlage (z. B. Holzbrett) legen. Nun mit Daumen und Zeigefinger





am Rand festhalten und mit dem Hammer vorsichtig im Kreis herum klopfen. Die Kapsel wenden und die Rückseite ebenso flach klopfen – so dünn wie möglich.

2. Schritt

Mit der Heißklebepistole die silberne Rückseite der flachen Kapsel mit Kleber bestreichen. Darauf achten, dass sich am äußeren Rand weniger Kleber befindet, da er sonst herausquillt. Die Rückseite der zweiten flachen Kapsel auflegen und andrücken (Vorsicht: heiß!). Am besten gelingt dies mit der flachen Seite des Hammers. Wenn der Kleber etwas abgekühlt ist, sollten die Ränder der Kapsel mit dem Hammer vorsichtig zusammengeklopft werden, damit kein Spalt entsteht und die Grundplatte möglichst flach ist.



3. Schritt

Eine flache Kapsel mit Hilfe einer Spitzflachzange an einer Stelle am Rand eindrücken und genauso an der gegenüberliegenden Seite. Anschließend kann die flache Kapsel in der Mitte gefaltet werden. Mit dem Hammer wird dieser Halbkreis möglichst flach geklopft.



4. Schritt

Für die Aufhängung als Kettenanhänger wird noch eine Schmuckschleife benötigt. Dazu die zusammengeklebten Scheiben auf eine harte Unterlage legen und nahe am silbernen Rand mit dem Durchtreiber oder





einem kleinen Nagel lochen. An der Rückseite des Lochs sollte noch mit einer kleinen Schlüsselfeile der scharfkantige Grat abgefeilt werden. Nun kann die Anhängerschleife durch das Loch gezogen und die Enden zusammengedrückt werden.

5. Schritt

Für die Verzierung auf der Vorderseite der Kapsel können je nach Geschmack verschiedene Perlen, Glasschmucksteine, Unterlegscheiben, Draht o. Ä. arrangiert und mit Schmucksteinkleber festgeklebt werden. Die Schmuckstücke müssen anschließend gut trocknen (ca. ein Tag).



Gabriele Brandstetter, Lehrerin, Böblingen,

bastelt schon immer gerne mit unterschiedlichen Materialien und liebt es, kreative Schmuckideen umzusetzen.

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:

© Monkey Business 2/Shotshop.com
(Titelbild)

EJW (4, 33, 41); Ivan Steiger (34); Fritz (alle
Bilder 61, 62); Brandstetter (alle Bilder 63–
66); <http://retratosdelavida.com/tag/catar/>
(15)

commons.wikimedia.org: lohns (58)

www.fotolia.com:

yanlev (10); Klaus Eppel (18); Calado (28);
irisphoto1 (32); superfood (36); Foodfoto-
profi (44); Lemonlord (44); Diana Taliun
(46); denisismagilov (54); Sunnydays (60);

www.istockphoto.com:

frackreporter (24)

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

Dorothee Krämer

Jahreslosung 2016 – Motiv 2 „Gehalten“

10 Postkarten im Set, DIN A6
4,99 Euro

Mengenpreise:

ab 10 Sets: 4,49 Euro / ab 25 Sets: 3,99 Euro /

ab 50 Sets: 3,49 Euro



Die Künstlerin und Grafikerin Dorothee Krämer aus Esslingen ist seit vielen Jahren bekannt für ihre ansprechenden Motive zur Jahreslosung. Auch dieses Jahr hat sie zwei Motive zur Jahreslosung gestaltet. Motiv 2 zeigt grafisch reduziert eine Mutter, die ihr Kind bei der Hand nimmt und ihm Halt gibt. Ein freundliches Grün bildet den Hintergrund und weckt Assoziationen wie „Leben“, „Hoffnung“ und „Zuversicht“.

Das junge frische Motiv ist als Postkarte im 10er-Set erhältlich. Jedes Set beinhaltet einen passenden Meditationstext von Dieter Braun.

Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

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