

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



„Wer ist Jesus?“



Wir lassen die Sau raus



Unverhofft kommt oft



Gleich wird gechillt



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 „Wer ist Jesus?“** Mirjam Wolfsberger
YOUBE – Erlöst
- 7 Jesu Lieblingsthema „Überreich“** Björn Büchert
Jugendarbeit mit Reich-Gottes-Perspektive
- 12 Beziehungsweise Zelten** Matthias Hipp
Eine Vorleseandacht für Sommerfreizeiten



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 16 Unverhofft kommt oft** Der Steigbügelredaktionskreis
10 Notfall-Spiele mit wenig Vorbereitungszeit



ERZÄHLUNG

- 30 Die Heimkehr** Manfred Pohl
Eine Erzählung



OUTDOOR

- 32 Wir lassen die Sau raus** Lukas Golder
Ein saumäßiges Großgruppengeländespiel rund um glückliche Schweine
- 40 Raus aus dem Versteck** Andreas Lämmle
Spielen mit Gruppen in der Öffentlichkeit ...
- 44 Roulette am Fluss** Sebastian Heusel
Das große Schiff-Rennen im Innenstadt-Rinnal – mit offenem Ende
- 48 Binagle – eine Tradition erlebt Revival** Dominik Janietz
Binagle – ein Outdoorholzspiel für Groß, Klein, Alt und Jung



KREATIV UND HANDWERK

- 51 Gleich wird gechillt** Stefan Dieterle
Bau dir deine eigene Chill-Zone
- 56 Gartenszenen in kleinen Gefäßen** Sybille Kalmbach
Mini-Landschaften in Tassen entstehen lassen
- 59 DIY Ohrringe** Line Rittler
Schöner Schmuck aus Cabochons
- 62 All-in Burger** Sybille Kalmbach
Eine besondere Leckerei vom Grill
- 64 Lege-Puzzle aus Holz** Joachim Fritz
Eine Bastelaktion für Freizeiten und Gruppenstunden

Sommerpause

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

wenn ihr diesen Steigbügel in den Händen haltet ist der Sommer da – zumindest kalendarisch. Ob auch das Wetter entsprechend ist, werden wir sehen. Sicher ist, dass auch die Sommerferien da sind, die verdiente Sommerpause. Die regelmäßigen Gruppenstunden werden reduziert oder für eine Zeit ganz ausgesetzt. Die Mitarbeitenden treffen sich statt zum Planen mal zu Grillpartys, Sommerfesten und anderen Freizeitaktivitäten und können hoffentlich ein wenig verschnauften. Und doch wollen Freizeiten und Sommerangebote für Jugendliche gestaltet und der Herbst in der Jugendarbeit vorbereitet werden. Sowohl für die Grillparty als auch für verschiedene sommerliche Aktionen haben wir ein paar coole Ideen gefunden und für euch in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Wir wünschen euch einen gesegneten Sommer, in dem ihr tatsächlich viel Zeit zum Ausruhen und Entspannen habt. Wir wünschen euch, dass ihr das erste Halbjahr nachklingen lassen könnt und aus der Sommer-Pause mit neuer Power in den Herbst starten könnt.

Toll, dass ihr euch für Jugendliche so einsetzt und mit ihnen unterwegs seid!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure

Ilse-Dore Seidel

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:** Pause

„Wer ist Jesus?“

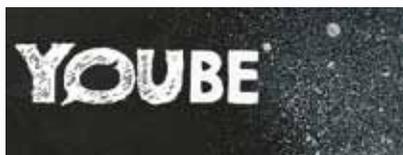
Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendgruppen
Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: 20 Min.
Dauer: mind. 60 Min.

Besondere Hinweise: Für diese Einheit benötigt ihr den YOUBE – den neuen evangelischen Jugendkatechismus (am besten hat jeder Gruppenteilnehmer sein eigenes Exemplar) – und die Vorlagen M1 und M2, die ihr unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich findet.

YOUBE – Erlöst

Im letzten Steigbügel gab es einen ersten Yoube-Stundenentwurf zum Thema „erschaffen“. In dieser Ausgabe geht es mit dem Thema „erlöst“ weiter. Im Yoube sind das die Seiten 30–45. Dieser Entwurf ist für

eine Konfirmandenstunde entwickelt worden, lässt sich aber auch ganz prima in anderen Jugendgruppen einsetzen. Dann wählt einfach einen anderen Beginn. Das ist eine ziemlich volle Stunde! Evtl. kann man daraus auch zwei Stunden machen und noch mehr Raum für die persönliche Vertiefung schaffen: Wer ist Jesus für dich? Zu diesem Zweck findet sich im Downloadbereich zusätzlich ein Fragebogen (M2). (>> Material 1)



MATERIAL 1: Liturgievorlage (auf www.meinyoube.net), Arbeitsblätter M1 und M2 (siehe Downloadbereich www.der-steigbuegel.de), Liederbücher, Gitarre, Bibeln, Kerze

Beginn mit Konfirmanden-Liturgie (s. Liturgievorlage)

Einstieg in das Thema

MATERIAL 2:
Bilder von Jesus

Verschiedene Darstellungen von Jesus werden gezeigt – Bilder aus Kinderbibeln, Holzschnitte im Gesangbuch, klassische Darstellungen ... (>> Material 2)



Über diese Darstellungen mit den Konfirmanden ins Gespräch kommen: Wer ist das? Warum ist das so offensichtlich, dass das Jesus ist? Woran habt ihr ihn erkannt? Woher wissen wir, wie Jesus aussah? Wissen wir das überhaupt?

Überleitung

Darum soll es auch heute gehen: Was wissen wir über Jesus? Wer ist er? Und: Warum schenken ihm so viele Menschen ihr Vertrauen?

Gruppenarbeit

1. Gruppe: Steckbriefgruppe

Diese Gruppe erstellt auf einem Plakat einen Steckbrief über Jesus und gestaltet ihn. (>> Material 3)

Hilfsmittel: diverse Bibelstellen, die selbst nachgeschlagen werden müssen, YOUBE.

2. Gruppe: Künstlergruppe

Diese Gruppe gestaltet den 2. Artikel des Glaubensbekenntnisses ohne Worte. Möglichkeiten sind: mit Farben einzelne Bilder gestalten; mehrere Standbilder; Pantomime; Tanz; Bodenbild ...

3. Gruppe: Thinktankgruppe

Diese Gruppe überlegt sich eine Situation in ihrer Lebenswelt und wie sich Jesus verhalten würde, wenn er heute in Fleisch und Blut dazukäme. Z. B. in der Schule, beim Streit mit den Eltern, auf einer Party ... Diese Szene wird entweder erzählt oder als kurzes Theaterstück gespielt.

Präsentation

Die einzelnen Gruppen dürfen ihre Ergebnisse im Plenum vorstellen.

Überleitung

Jetzt haben wir schon sehr viel über Jesus zusammengetragen als Antwort auf die Frage: Jesus, wer bist du? Im neuen Testament gibt es einen Text, in dem ein Mann die gleiche Frage stellt: Jesus, wer bist du wirklich?

MATERIAL 3:

Arbeitsblatt M1, 2 Plakate, evtl. Papier und Farbe, YOUBE



Vertiefung

BIBELTEXT:

Matthäus 11,2–6

Hinweis: im
YOUBE S. 32 ff.

Gemeinsam wird Matthäus 11,2–6 gelesen. Danach kurzes Gespräch über den Text, evtl. mit folgenden Leitfragen:

- Sind Worte unklar? (Z. B. „Messias“, dazu YOUBE S. 33)
- Was will Johannes wissen? Auf wen wartet er? (Dazu YOUBE S. 33)
- Was sagt Jesus, woran man ihn erkennen kann?
- Warum denkt ihr, nennt er diese Dinge und nicht andere?

Evtl. auf Luther-Zitat (YOUBE S. 33) Bezug nehmen: Inwiefern kann man Gott in diesen Dingen erkennen, die Jesus als seine Erkennungsmerkmale aufzählt?

Persönliche Vertiefung

MATERIAL 4:

YOUBE, Arbeits-
blatt M2

Zum Abschluss kann jeder Jugendliche in seinem YOUBE S. 44/45 eigene Gedanken aufschreiben: Was fasziniert dich an Jesus? Was findest du merkwürdig? Evtl. kann darüber noch ein kurzer Austausch stattfinden. (>> Material 4)

Abschlussritual

Als Abschlussritual kann z. B. der aaronitische Segen gemeinsam gesprochen werden. Die Konfirmanden stellen sich dazu im Kreis auf, die rechte Hand auf der Schulter des Nachbarn, die linke zu einer Schale geöffnet – als Zeichen, dass wir Empfangende sind, die den Segen an andere weitergeben.

Mirjam Wolfsberger, Vikarin,

war begeistert von den originellen und klugen Gedanken ihrer Konfis über Jesus: Zum Beispiel, dass Jesus wohl sehr muskulöse Beine gehabt haben muss, so viel wie er rumgelaufen ist...“

Jesu Lieblingsthema „Überreich“

Zielgruppe: Mitarbeiterkreis
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: 20 Min.
Dauer: 30–45 Min.

Jugendarbeit mit Reich-Gottes-Perspektive

Das Thema „Reich Gottes“ gehörte zu den Lieblingsthemen von Jesus. Seine zentrale Botschaft lautete, dass „das Reich Gottes angebrochen sei“. Im CVJM wird dieses Thema in der Pariser Basis aufgegriffen in dem Satz „das Reich unseres Meisters unter jungen Menschen ausbreiten zu wollen.“ Aber wie sieht das heute konkret aus?



Was steckt in dem Anliegen eigentlich so drin? Mit diesem Stundenentwurf könnt ihr das Thema genauer unter die Lupe nehmen.

Einstieg

Es gibt Begriffe, zu denen jeder von uns sofort irgendwelche Assoziationen oder Bilder parat hat.

Woran denkt ihr bei folgenden Begriffen als erstes?

- Fußball
- Smartphone
- Schokolade

Kurzer Austausch über den jeweiligen Begriff



Hinführung

Innerhalb des CVJM und anderen christlichen Kreisen gibt es auch bestimmte Begriffe, zu denen uns sofort etwas einfällt. Wir hören ein Wort und gleich fängt unser Gehirn an Verknüpfungen zu erstellen. „Alles klar, mit diesem Begriff ist folgendes gemeint.“ Jeder weiß scheinbar, wovon die Rede ist. „Evangelium“ kann so ein Wort sein. Wir hören „Evangelium“ und sofort scheint allen im Raum klar zu sein wovon die Rede ist.

– Woran denkt ihr als erstes wenn ihr das Wort „Evangelium“ hört?

Austausch über diesen Begriff

Häufig fällt uns zu dem Begriff „Evangelium“ der Tod Jesu ein. Jesus ist für unsere Sünde am Kreuz gestorben, das wird mit Evangelium in Verbindung gebracht. Schnell wird in unserem Gehirn eine Verknüpfung hergestellt zwischen Sünde-Tod-Kreuz = Evangelium.

Spannend ist nur, dass Jesus schon vor seinem Tod das Evangelium verkündete. Evangelium muss also mehr sein als Kreuzigung und Auferstehung. Es gibt einige Bibelstellen, in denen deutlich wird, dass Jesus umhergewandert ist, um das Evangelium zu verkündigen. Markus 1,14–15 ist so eine Stelle. Dort können wir lesen:

BIBELTEXT:
Markus 1,14

Nachdem Johannes gefangen genommen worden war, ging Jesus nach Galiläa und verkündete das Evangelium. (Mk 1,14)

Soweit so gut, doch welchen Inhalt hatte denn dieses Evangelium. Welche Gute Nachricht konnte Jesus den Menschen verkündigen? Er konnte ja schlecht sagen ich bin für euch und eure Schuld gestorben, denn dieses Ereignis hatte noch gar nicht stattgefunden. Wenn Jesus vom „Evangelium“ redete, musste er eine andere Botschaft als allein die Botschaft vom Kreuz vor Augen gehabt haben. Im darauffolgenden Vers wird deutlich, wovon Jesus redete:

BIBELTEXT:
Markus 1,15

Er sagte: „Die Zeit ist erfüllt, das Reich Gottes ist nahe. Kehrt um und glaubt diese gute Botschaft!“ (Mk 1,15)

Jesus verkündigte das Evangelium vom Reich Gottes. Die Botschaft vom Reich



Gottes war sein Kernthema. Die Pariser Basis greift das Anliegen von Jesus auf und formuliert: „Die Christlichen Vereine Junger Menschen haben den Zweck, ... das Reich ihres Meisters unter jungen Menschen auszubreiten.“

- Was kommt euch in den Sinn, wenn ihr „Reich Gottes“ hört?

Austausch über eigene Vorstellungen

Erarbeitung

Möglichkeit 1

Gemeinsam ausgewählte Bibelstellen zum Reich Gottes lesen. Als Gruppe zu jeder Stelle um ein passendes Stichwort ringen, aufschreiben und in die Mitte legen, so kann ein klareres Bild entstehen.

- Was hat Priorität? (Mt 6,33)
- Womit können wir das Reich Gottes vergleichen? (Mk 4,30 ff.)
- Kinder und das Reich Gottes (Mk 10,13–16)
- Eine Botschaft für alle (Lk 4,42–44)
- Auftrag an die Nachfolger von Jesus (Lk 9,1–6)
- Das Kommen des Reiches Gottes (Lk 17,20 ff.)
- Paulus und die Botschaft von Gottes Reich (Apg 19,8 ff.)

Möglichkeit 2

In der Verbandszeitschrift vom CVJM Landesverband Württemberg (Hotline) gibt es in der Ausgabe 4/15 einen Artikel zum Thema „ÜBERREICH“, den ihr gemeinsam lesen und darüber diskutieren könnt.

HINWEIS: Den Text findet ihr hier: http://www.ejwue.de/fileadmin/CVJM/Hotline/CVJM_Hotline_4_15.pdf

Folgende Fragen können helfen, darüber ins Gespräch zu kommen:

- Was ist mir neu?
- Wo kann ich nicht zustimmen?
- Welcher Aspekt fehlt mir?
- Welche Konsequenzen ziehe ich daraus?



Möglichkeit 3

Impuls „ÜBERREICH“

Reich Gottes – was ist damit eigentlich gemeint? Auffallend ist, dass wir im gesamten Neuen Testament keine klare Definition vom Reich Gottes finden. Trotzdem verkörperte Jesus mit jeder Faser seines Lebens diese eine Botschaft. Das Evangelium vom Reich Gottes war sein Kernthema. Jesus hat die Erwartung der Königsherrschaft Gottes aus dem Alten Testament aufgegriffen. Die Menschen haben auf eine Zeit gewartet, in der Gott König dieser Welt sein wird. Eine Zeit, in der Gott wiederherstellt, was in die Brüche gegangen ist und ins Lot bringt, was aus den Fugen geraten ist. Beim Reich Gottes geht es also um Wiederherstellung. Alle vier Beziehungsebenen von uns Menschen werden davon betroffen sein: die Beziehung zu uns selbst, die Beziehung zu Gott, die Beziehung zum Mitmenschen und die Beziehung zur gesamten Schöpfung. Die Sehnsucht und Erwartung, dass all diese Lebensbereiche wieder ganz hergestellt werden, zieht sich durch das gesamte Alte Testament. Mit Jesus ist diese neue Zeit, die Königsherrschaft Gottes angebrochen. Er hat begonnen alle vier Beziehungsebenen wiederherzustellen. Er ist gekommen, um heil zu machen was kaputt ist.

Das Evangelium das Jesus verkündigt hat, ist ganz eng an seine Person gebunden. Er, Jesus ist Christus, der gesalbte König. Wenn wir vom Reich Gottes reden, ohne Jesus ins Zentrum zu stellen, reden wir von einem Königreich ohne König.

Die Frage ist, ob das Reich Gottes schon gegenwärtig erlebbar ist oder erst irgendwann in ferner Zukunft zu erwarten ist? Die Bibel ist an dieser Stelle sehr klar. Sie sagt: sowohl als auch! Das Reich Gottes ist mit Jesus schon jetzt angebrochen. Sein Ruf zur Umkehr und seine Sündenvergebung, seine Heilungen und Wunder, seine Tischgemeinschaft mit Ausgestoßenen, seine Verkündigung und Taten, seine Kreuzigung und Auferstehung machen deutlich: Gott ist dabei, wiederherzustellen. Mitten in dieser Welt hat die Königsherrschaft Gottes begonnen. Das Reich Gottes ist eine Realität, die jetzt schon erlebbar ist.

Gleichzeitig steht noch etwas aus. Vollendet wird die Königsherrschaft Gottes erst, wenn Jesus wiederkommt. Erst dann wird die endgültige Wiederherstellung stattfinden. Somit ist das Reich Gottes immer auch etwas Zukünftiges.

Als Christen hoffen wir darauf, dass Jesus wiederkommt und das Reich Gottes vollendet. An dieser Hoffnung auf eine gute Zukunft dürfen wir festhalten. Mit dieser Zukunftshoffnung können wir als Bürger des Reiches Gottes jetzt schon mutig diese Welt mitgestalten und Verantwortung übernehmen. Denn die Königsherrschaft Gottes breitet sich schon heute mitten in dieser Welt aus. Sie wird



überall dort erlebbar, wo Lebensbereiche, Strukturen und Mächte unter die Herrschaft Gottes gestellt werden. Gott ist bereit, durch uns zu handeln. Dort wo wir gastfreundlich sind, wo wir barmherzig sind, wo wir Armut bekämpfen, wo Seelsorge gelebt wird, wo wir bereit sind zu vergeben, wo wir Abendmahl feiern, und durch vieles andere mehr, wird jetzt schon etwas durch uns von Gottes Reich sichtbar. Gott ist dabei wiederherzustellen und wir können es miterleben. Das „Reich des Meisters“ wird ausgebreitet, wo wir das Evangelium vom Reich Gottes verkündigen. Genauso wird es auch dort ausgebreitet wo wir erfahrbar machen, dass sich die Botschaft von Jesus auf unser Leben und unsere Werte auswirkt. Immer in dem Bewusstsein, dass die Vollendung noch aussteht und erst stattfinden wird, wenn Jesus wiederkommt.

Festigung

- Jeder notiert sich drei Dinge, die er sich zum „Evangelium vom Reich Gottes“ behalten möchte.
- In einem weiteren Schritt wird gemeinsam überlegt, welche Auswirkung dieses Evangelium auf unser persönliches Leben und das Leben unserer Mitmenschen hat.

Schluss

Im Vaterunser legt Jesus uns ans Herz zu bitten: Dein Reich komme! Gemeinsam bewusst das Vaterunser beten und wahrnehmen, welche Rolle in diesem Gebet das Reich Gottes hat.

Björn Büchert, CVJM Landesreferent im EJW, Stuttgart,

liebt das Lieblingsthema von Jesus sehr und freut sich, wenn es Gestalt gewinnt.

Beziehungsweise Zelten

Zielgruppe: Jugendgruppen, Sommerfreizeiten- und Zeltlagermitarbeitende

Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: keine
Dauer: ca. 20 Min.

Eine Vorleseandacht für Sommerfreizeiten

Gott ist ein Gott, der Beziehung mit uns leben will. Von Beginn an sucht er nach Wegen, uns Menschen in unserem Alltag nahe zu sein. Dazu begibt er sich auf Augenhöhe: Er schafft Raum und Orte für Begegnungen und dies in allen Personen der Dreieinigkeit. Zelten spielt dabei eine besondere Rolle.



Intro

Die beiden Typen an der Flaschenrückgabe sehen schräg aus in ihren Badeshorts, Flip-Flops und verratzten T-Shirts. Verschwitzt und voll mit Sand, als kämen sie direkt aus der Wüste. Und dann haben sie nicht eine Handvoll Flaschen abzugeben, sondern gleich zwei riesige Müllsäcke voll. Wo kommen denn solche Vögel her? Die Passanten schauen neugierig und manche auch ein wenig abschätzig. Da lässt einer der beiden, es sind CVJM-Zeltlager-Mitarbeiter, lässig den Satz fallen: „Tja, hätten sie nicht gedacht, dass da ein Jurist und ein Architekt vor ihnen stehen.“

Beziehungsweise Zelten

Immer wieder hat es mich begeistert und erstaunt, welche Leute auf unserem Zeltplatz Sommer für Sommer zusammenkommen. In erster Linie die unterschiedlichsten Jungs aus allen Ecken des Landes. Aber eben auch das Mitarbei-



terteam ist ein wahrlich bunter Haufen, der jedes Jahr die Herausforderung annimmt, zehn Tage mit mehr als hundert Teenagerjungs Urlaub zu machen, zu zelten und zu leben.

Neben individuell unterschiedlichen Motiven, wie dem Spaß am Lagerleben, am Sport, am Abenteuer und am Abhängen, verbindet uns alle die Lust darauf, Anteil am Leben anderer zu bekommen. Miteinander Beziehungen zu leben und dabei und dadurch in vielen Aspekten unseres Lebens und Glaubens zu wachsen.

Wer mit einer Gruppe zum Zelten geht, entscheidet sich für verbindliche Gemeinschaft, bringt die Bereitschaft für neue und echte Beziehungen mit.

Zehn Tage auf Pritschen nebeneinander liegen das verbindet. Als Zeltgemeinschaft eine Nachtwache zu leisten oder ein Geländespiel zu bestreiten hat was. Und abends im Zelt ergeben sich oft die besten Gesprächsrunden, werden die ehrlichsten Fragen gestellt, können die tiefgründigsten Gedanken geteilt werden. Zelten ist immer „beziehungsweise zelten“!

Ein Gott der zelten geht

Eine der wichtigsten Entdeckungen der letzten Zeltlagersommer für mich war, dass Gott selbst dieses Zelten bei und mit uns Menschen besonders wichtig ist.

Gott, der in Dreieinigkeit aus Vater, Sohn und Heiligem Geist als Gemeinschaft existiert, wünscht sich Zeiten der intensiven Beziehungspflege mit uns. Er wünscht sich Zeltgemeinschaft.

Faszinierend dabei, dass über die Jahrtausende Gott in jeder Person, als Vater, Sohn und Heiliger Geist, diesem Wunsch nachgegangen ist.

Schon im alten Bund, als Mose und das murrende Gottesvolk viele Jahre zum unfreiwilligen Zelten in der Wüste verurteilt sind, entscheidet sich Gott dafür, sein eigenes Zelt im Lager der Israeliten aufzuschlagen. „Stiftshütte“ heißt besser übersetzt „Zelt der Begegnung“. Und genau das ist es, was Gott will: Einen Ort der intensiven Begegnung mit seinen Menschen:

**BIBELTEXT:**

2. Mose 29,42–44

Am Eingang zum heiligen Zelt, ... dort werde ich euch begegnen und mit euch reden. (2. Mose 29,42–44)

Später wird aus dem Nomadenleben im Zelt Sesshaftigkeit. Weil Gott weiß, dass wir Menschen es oft greifbar brauchen, um etwas zu verstehen, akzeptiert er einen ständigen Wohnsitz. Er lässt sich den Tempel bauen und verspricht, dort anwesend zu sein. Allerdings knüpft er dieses Versprechen an die Bedingung, dass die Israeliten auf ihn hören und seinen guten Weisungen für ihr Leben Folge leisten sollen. Beziehung braucht Verlässlichkeit.

BIBELTEXT:

1. Könige 9,7

Wenn ihr mir den Rücken kehrt, werde ich mich auch von dem Tempel wieder abwenden. (1. Kön 9,7)

So geschieht es. Wiederholt zeigt sich die Beziehungsunfähigkeit der Menschen auf verschiedene Weise. Und so wendet Gott sich zuletzt ab. Der Tempel, der Ort der Gegenwart Gottes, wird zerstört.

Aber erneut ist es Gott, der sich aufmacht, die zerbrochene Beziehung zum Menschen wiederherzustellen. Er überwindet die Distanz zwischen Gott und Mensch, in dem er beide vereint:

BIBELTEXT:

Johannes 1,14

„Und das Wort ward Fleisch und zeltete unter uns ...“ (Joh 1,14)

Die bekannten Zeilen aus Johannes 1 greifen in ihrem eigentlichen Wortsinn das Bild des „im Zelt wohnen“ wieder auf. Auch die zweite Person der Gottheit, Jesus, ist sich nicht zu schade, um mit uns zu campen. Er nimmt den Lagermief in Kauf, der sich nicht vermeiden lässt, wenn Menschen, vor allem Männer, eng beisammen wohnen. Er hält unsere Begrenzungen und unser Scheitern aus. Auch er selbst erträgt die Kämpfe, Ängste und Entbehrungen, die uns auf der Erde oft nicht erspart bleiben. Alles aus Liebe. Heraus aus dem Wunsch nach echter, gleichwertiger Beziehung.

Doch dann ist der Lagerkoller komplett: Die Menschen, mit denen Jesus über Jahre „Zelt“ und Leben teilt, ermorden ihn, was zum völligen Beziehungsbruch mit Gott führt. Dass Gott damit fertig wird, dass er diese im wörtlichen Sinn tote Beziehung zwischen Mensch und Gott in Jesus wieder lebendig macht, zeigt seine Beziehungssehnsucht zu uns besser als jede ausgesprochene Zusicherung.



Und es zeigt auch, dass er die Macht und den Wunsch hat, unsere zwischenmenschlichen Beziehungen heil und neu zu machen, wiederzubeleben. Egal wie kaputt, egal wie tot sie uns erscheinen mögen.

Geistreich zelten

Und Gott setzt noch einen oben drauf. Noch viel näher kommt er uns in seinem Wunsch nach inniger Gemeinschaft. Er sendet Person Nummer drei. Den Heiligen Geist. Wohin? In unsere Herzen. Wir sollen die Wohnstätte, das „Zelt“ Gottes auf Erden sein.



Wir aber sind der Tempel des lebendigen Gottes; wie denn Gott spricht: „Ich will unter ihnen wohnen und wandeln und will ihr Gott sein und sie sollen mein Volk sein.“ (2. Kor 6,16)

BIBELTEXT:
2. Korinther 6,16

Nachdem Gott der Vater im Zelt der Begegnung mit den Israeliten durch die Wüste zog und später im Tempel wohnte, nachdem Jesus der Sohn als menschgewordenes Gotteswort bei uns „zeltete“, ermöglicht uns der Heilige Geist die persönlichste Form, mit Gott in Beziehung zu treten.

Das ist eine der letzten Erkenntnisse meines vor zwei Sommern zu Ende gegangenen aktiven Zeltlagerlebens. Und sicherlich eine der Wichtigsten: Wenn Gott in meinem Herzen wohnt, wenn ich die Wohnung des Geistes Gottes bin, ist dann nicht der direkte Weg zur Gemeinschaft mit ihm, der des ehrlichen und demütigen „In-mich-Gehens“? Hier ist der Ort der Begegnung. Hier kann Gott zu Herz und Gedanken reden. Hier erleben wir Beziehung mit ihm. Die Einladung zum gemeinsamen Zelten mit Gott steht!

Matthias Hipp, Lehrer, Bad Saulgau,

findet es gigantisch, dass Gott mittendrin sein will, in unserem (Lebens-) Zelt, und nicht nur dabei.

Unverhofft kommt oft

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren,
Freizeitgruppen

**Vorbereitungszeit und
Dauer:** Variieren je nach Spiel
(siehe jeweilige Anmerkungen)

10 Notfall-Spiele mit wenig Vorbereitungszeit

Notfall! Was kann man machen, wenn eine Radtour geplant ist und es kurz vor dem Start in Strömen gießt? Was macht man, wenn der andere Mitarbeitende das Programm vorbereitet hat und kurz vor der Gruppenstunde absagt, weil ihn die Magen-Darm-Grippe erwischt hat? Was tun, wenn ... das geplante Programm unverhofft nicht stattfinden kann? Für diesen Fall gibt es die „Notfall-Spiele“.



Kurzfristig und spontan einzusetzen, mit wenig oder gar keinem Material, mit einfachen Regeln und mit der Chance, dass doch noch ein gutes Programm die Situation rettet. Wir haben im Redaktionskreis mal gesammelt und euch einen kleinen Notfallprogramm-Koffer aus Klassikern und neuen Spielen zusammengestellt.

1. Der funkelnde Mann

Gruppengröße: mind. 6 Teilnehmende
Dauer: 30–60 Min.



MATERIAL 1:

(für die Basisversion – beim Spielen einer Variante entsprechend anpassen)

- Zwei Warnwesten (in unterschiedlichen Farben, z. B. gelb und orange); bei mehr Mitarbeitenden entsprechend mehr unterschiedliche Westen
- je Gruppe eine Laufkarte
- eine Trillerpfeife für den Spielleiter (um das Spielende bekanntzugeben)
- evtl. je Teilnehmendem eine Taschenlampe (**Tipp:** bei Freizeiten am besten auf die Packliste schreiben, in mond hellen Nächten kann das Spiel in weniger dichten Wäldern auch ohne Taschenlampen gespielt werden)

Ein einfaches Nachtgeländespiel, das ohne große Vorbereitung mit wenig Material spontan im Wald und anderswo gespielt werden kann.

Vorbereitung

In einem abgegrenzten Waldstück verstecken sich zwei Mitarbeitende, die unterschiedlich farbige Warnwesten mit Reflektoren tragen. Die Teilnehmenden werden in mehrere Gruppen mit drei bis fünf Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Laufkarte. (>> Material 1)

Spielablauf

Nach dem Start versuchen die Teilnehmenden, abwechselnd die beiden „funkelnden Männer“ aufzuspüren und abzuschlagen. Wenn dies gelungen ist, wird es auf der Laufkarte vermerkt (z. B. durch ein Namenszeichen auf der Laufkarte, Ausstanzen eines Motivs auf der Laufkarte mit einem Motivstanzer). Anschließend sucht die Gruppe den anderen „funkelnden Mann“ auf.

Gespielt wird über eine festgelegte Spieldauer, die unter Berücksichtigung der Kondition der Teilnehmenden, der Witterungsbedingungen sowie der benötigten Zeit für den Weg zum Spielgebiet und zurück bestimmt; sie sollte im Allgemeinen zwischen 30 und 60 Minuten betragen.



Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die nach Ablauf der Spielzeit die meisten Eintragungen auf ihrer Laufkarte hat.

Varianten

- a) Bei größeren Gruppen (z. B. auf Freizeiten mit über 15 Personen, wenn drei oder mehr Gruppen gebildet werden) wird das Spiel noch spannender und abwechslungsreicher, wenn mit mehr Mitarbeitenden gespielt wird. Entweder werden Warnwesten in entsprechend unterschiedlichen Farben verwendet oder die Warnwesten werden auf der Rückseite mit verschiedenen Buchstaben, Zahlen oder Motiven markiert.
- b) Das Spiel kann auch als Stadtspiel innerorts durchgeführt werden – am besten in einem abgegrenzten Gebiet ohne Straßenverkehr (z. B. Gelände eines Schulzentrums).
- c) Alternativ können die „funkelnden Männer“ statt mit Warnwesten auch mit Stirnlampen in unterschiedlichen Farben ausgestattet werden (dazu Stirnlampen mit farbigen Folien/Transparentpapier überkleben).

(Autor: Andreas Lämmle)

2. Die Eisenbahnlinie

Gruppengröße: beliebig

Dauer: 60–120 Min.

Dieses Geländespiel für Draufgänger, mutige Waldläufer und kluge Köpfe kann ohne Vorbereitungszeit durchgeführt werden. Es ist ein dynamisches und spannendes Spielerlebnis, das Jugendliche begeistert.

Dieses Geländespiel eignet sich vor allem für unwegsames Gelände oder Waldflächen. Es wird ein Spielfeld abgegrenzt, das in der Länge ca. 300–500 m und in der Breite ca. 50–100 m umfasst. Idealerweise ist die Abgrenzung durch Waldwege oder andere markante Geländepunkte gekennzeichnet. Zwei Gruppen treten



gegeneinander an und sammeln sich jeweils am äußersten Rand des Spielfelds. Jede Gruppe hat 10 Luftballons und drei kleine Nadeln oder kleine Nägel zur Verfügung. (>> Material 2)

MATERIAL 2:
20 Luftballons und
6 Nadeln/Nägel

Diese 10 Luftballons werden aufgepustet und von beiden Gruppen jeweils am äußersten Ende des Spielfelds in einer Reihe im Abstand von einigen Metern als „Eisenbahnlinie“ aufgebaut. Ziel des Spiels ist es, die Luftballons der gegnerischen Mannschaft in Besitz zu bringen oder diese zumindest mit Hilfe einer Nadel/eines Nagels zu zerstören.



Um es der gegnerischen Mannschaft möglichst schwer zu machen, die eigenen Luftballons zu entwenden, dürfen diese an schwer zu erreichenden Orten deponiert werden, z. B. an der Spitze eines kleineren Baumes etc. Jedoch müssen die Ballons immer sichtbar sein.

Die Spielerinnen und Spieler haben eine doppelte Aufgabe: Sie müssen die gegnerischen Ballons entwenden oder zerstören und zugleich die eigenen Luftballons bewachen. Die Besonderheit des Spiels ist, dass um die Luftballons im wahrsten Sinn des Wortes gerungen werden darf – es mag ein wenig wie American Football auf niedrigerem Niveau erscheinen. Hat ein gegnerischer Spieler einen Ballon in seinen Besitz gebracht, besteht also die Möglichkeit, ihm diesen wieder abzuwenden. Kann dieser jedoch mit dem entwendeten Luftballon fliehen, deponiert er ihn als Verlängerung der eigenen Eisenbahnlinie.

Die drei Nadeln einer Gruppe werden jeweils auf die Spielenden aufgeteilt, die diese transportieren. Es besteht die Möglichkeit, der gegnerischen Mannschaft die Nadeln abzunehmen, wenn man einen Spieler abklatscht, der eine Nadel trägt. Da nicht klar ist, welcher Spieler eine Nadel trägt, geht es darum, jeden gegnerischen Spieler abzuklatschen. Wird ein Spieler von einem Spieler der anderen Mannschaft berührt (es kommt darauf an, wer zuerst berührt), muss dieser offenbaren, ob er/sie eine Nadel transportiert und diese abgeben. Sinnvoll ist es, für das Spiel ein bestimmtes Zeitlimit zu setzen. Wer am Ende der Zeit die längste Eisenbahnlinie vorweisen kann, hat gewonnen.

(Autor: Cornelius Kuttler)



3. Sag die Wahrheit

Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: 5 Min.

Dauer: 10–30 Min.

Ein spontanes Quiz für Gruppen und Freizeiten – auch als Vorstellung der Mitarbeiter geeignet. Angelehnt an die SWR-Ratesendung (Montagabend, 22 Uhr, SWR) erzählen drei Personen eine Geschichte. Zwei davon sind erfunden, eine stimmt. Die übrigen Personen einer Gruppe müssen erraten, welche Geschichte stimmt. Ein tolles Spiel, bei dem neue Seiten von einer Person ans Tageslicht kommen.

Zunächst bildet man Gruppen zu je drei Personen (Bei einer Vorstellungsrunde am Anfang von Freizeiten z. B. unter dem Mitarbeiter-Team, bei einer Gruppenstunde unter den Teilnehmenden).

Die Dreiergruppen besprechen außerhalb der Hörweite der anderen Gruppen ein Oberthema, zu dem jeder eine Geschichte erzählen möchte (z. B. Recht & Ordnung, Freizeit, Hobbies, Stars & Sternchen, Entdeckung ...). Außerdem klärt die Dreiergruppe, wer eine wahre Geschichte erzählt, die er selbst erlebt hat. Die anderen denken sich eine Geschichte passend zum gemeinsamen Oberthema aus.



Nach 5 Min. Besprechungszeit beginnt eine Dreiergruppe, nennt ihr Oberthema und jeder aus der Gruppe erzählt seine Geschichte (in der Ich-Perspektive). Die übrigen Personen hören gut zu und nach einer kurzen Bedenkzeit und evtl. Besprechung mit dem Nachbarn wird per Handzeichen abgestimmt, welche Person eine wahre Geschichte erzählt hat.

Evtl. kann man, um den Wettkampfcharakter zu betonen, Punkte verteilen. Jeder, der richtig rät bekommt einen Punkt. Jeder, der jemanden mit seiner Geschichte aufs Glatteis geführt hat, bekommt zwei Punkte. Auch ist denkbar, dass die Dreiergruppen immer ein Rateteam bilden und gemeinsam Punkte jagen.



Mehrere Durchgänge sind möglich.

(Autor: Lukas Golder)

4. Mitarbeiter-Großer Preis

Vorbereitungszeit: 10 Min.

Dauer: 10–30 Min.

Auf der Freizeit regnet es schon seit drei Tagen in Strömen. Wie wäre es mit einem spontanen Mitarbeiterquiz für Gruppen und Freizeiten? Neue Dinge werden enthüllt und das ein oder andere Gespräch gewinnt auf einmal an Bedeutung.

Vorbereitung

Eine Tabelle wird auf ein Plakat gemalt. Die Anzahl der Spalten entspricht der Anzahl der Mitarbeitenden, die sich Fragen zu sich überlegen. Unter die Mitarbeiternamen werden die Punkte (20, 40, 60, 80, 100) geschrieben, hinter denen sich eine Frage verbirgt. Jeder Mitarbeitende überlegt für sich fünf Fragen zu sich und seiner Person. Diese sollten nicht zu speziell sein und die Antwort sollte vielleicht im Lauf der Freizeit schon mal im Gespräch gefallen sein. Man kann sich auch eine Aktion überlegen oder notfalls einen Joker. Die Fragen teilt der Mitarbeitende je nach Schwierigkeit 20, 40, 60, 80, 100 Punkte zu. Evtl. kann noch eine Spalte eingeführt werden, die alle Mitarbeitenden betreffen (Fragen könnten da sein: Gemeinsames Alter, Größe, Eigenheiten im Team, usw.) (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Plakat mit typischer Großer-Preis-Bemalung, Stift, Papier

Durchführung

Die Gruppe wird in gleichmäßig große Gruppen aufgeteilt. Pro Gruppe ca. 5–10 Personen (je nach Teilnehmeranzahl). Reihum dürfen sich die Gruppen eine Frage wünschen, die dann der entsprechende Mitarbeitende stellt und auf dem Plan durchstreicht. Eine nichtbeantwortete Frage wird an die nächste Gruppe weitergeleitet. Wer am Ende am meisten Punkte hat, hat gewonnen.



Bei den Fragen ist darauf zu achten, dass sie nicht kontrollieren, wie gut Teilnehmer beim Programm oder bei der Bibelarbeit aufgepasst haben, da sonst schnell die Stimmung kippen kann.

(Autor: Lukas Golder)

5. Luftballon-Hindernis-Parcours

Dauer: 30–120 Min. (Je nach Schwierigkeitsgrad und Kreativität)
Gruppengröße: ideal sind kleinere Gruppen



Bei diesem Geschicklichkeitsspiel mit variablem Schwierigkeitsgrad wird die Idee von Minigolf aufgegriffen und auf Tische ins Gemeindehaus übertragen. Allerdings werden statt Minigolf-Bällen Tischtennis-Bälle benötigt. Auch gibt es keine Schläger, die Bälle werden mit der Luft aus einem aufgepusteten Luftballon gespielt.

Die gesamte Gruppe gestaltet zu Beginn den Spielparcours gemeinsam und legt damit natürlich auch den Schwierigkeitsgrad selbst fest. Die Hindernisse werden aus all dem Material gebaut, was im Gruppenraum verfügbar ist (Bücher, Flaschen, Mülleimer ...). Vielleicht kann der Gruppenleiter oder die Gruppenleiterin noch ein paar weitere Dinge wie Pappe oder Furnierstreifen, Klebeband o. Ä. zusätzlich mitbringen. Auch die Frage, ob „nur“ 1 Tisch = eine Bahn gemeinsam gestaltet werden soll, oder ob jeder eine eigene Bahn aufbaut, bleibt der Gruppe und der zur Verfügung stehenden Zeit überlassen.

Sind alle Bahnen präpariert, geht's ans Spielen: alle Mitspielenden bekommen jeweils einen eigenen Luftballon und pusten diesen auf, wenn sie an der Reihe sind. Jeder darf max. 2 x pusten und mit der „gespeicherten“ Luft anschließend einen Tischtennisball möglichst weit über den Parcours treiben. Dabei darf der Ball selbstverständlich nicht mit dem Luftballon oder gar der Hand berührt wer-



den. Gewertet wird die Stelle, an der der Ball zum Schluss liegen bleibt oder vom Tisch fällt.

Dabei ist angeraten, den Parcours nach dem Aufbau gemeinsam ausgiebig zu testen. Ist er so schwierig, dass bei allen bereits der Tischtennisball vom Tisch fällt, ehe die Luft aufgebraucht ist, sollte er entschärft werden, sind aber alle bereits im Ziel und haben noch Luft-Reserven, sollte er verschärft werden.

Nach diesen Aufwärm- oder Trainings-Runden startet nun der eigentliche „Lauf“ und die Teilnehmenden sind nacheinander an der Reihe. Gewertet wird pro Tisch/Bahn und Durchgang, wessen Ball am weitesten gekommen ist.

Variationsmöglichkeit:

Wenn mehrere Tische/Bahnen aufgebaut werden, kann auch analog Minigolf gewertet werden: Dazu darf pro Durchgang jeder nur genau einmal pusten und es wird gewertet, wer insgesamt die wenigsten „Puster“ hatte, ehe alle Bahnen absolviert wurden.

Hierbei muss jedes Mal, wenn der Ball den Tisch/die Bahn verlässt und dadurch ein Strafpunkt fällig würde, nochmal gepustet werden! Sollte ein Luftballon platzen, wird ein „Strafpuster“ berechnet und der neue Ballon muss auch noch aufgepustet werden.

(Autor: Thomas Volz)

6. Brettspiel-Spieleturnier

Gruppengröße: variabel, solange man genug Brettspiele in mehrfacher Ausfertigung hat

Dauer: 90–120 Minuten, ein ganzer Nachmittag oder Abend

Ein altbewährtes Notfall-Programm, das bei Regenwetter ruck zuck umgesetzt werden kann. Jeder spielt gegen jeden: mit einfachen und altbekannten Brettspielen.

1 Schiedsrichter (Mitarbeiter) für max. 2 Spielstationen

Die Spieler spielen jeweils zu viert an einer Spielstation. Der Schiedsrichter trägt die gewonnenen Punkte auf dem Laufzettel hinter dem Spiel ein und unter-

**MATERIAL 4:**

5–10 Brettspiele (jeweils geeignet für 4 Spieler oder mehr), je nach Teilnehmerzahl Laufzettel, auf dem die Spiele untereinander vermerkt sind

schreibt, um Falscheinträgen vorzubeugen. (>> Material 4)

Die Punkte werden nach folgendem Schema vergeben: Sieger 4 Punkte, Zweiter 3 Punkte, Dritter 2 Punkte, Vierter 1 Punkt.

Nachdem die Punkte eingetragen sind, sucht sich jeder Spieler ein neues Spiel.

Spielziel: Wer am Ende die meisten Punkte hat ist Sieger des Spielturniers.

Variation: Schach mit aufnehmen ins Spielangebot. Schachspieler lassen eine andere Station aus. Sie erhalten 4 bzw. 3 Punkte.

(Autor: Walter Engel)

7. Mühlesteine vorsetzen

Gruppengröße: 4–20 Personen
Dauer: 15–30 Min.

MATERIAL 5:

Zwei Tische,
Mühlesteine

Zwei Tische, von denen jeder etwa 1,60 Meter lang ist, werden hintereinander gestellt. Es muss darauf geachtet werden, dass beim Übergang der beiden Tische keine Unebenheit entsteht, weil sonst die gleitenden Steine wegspringen. Eine durchgängig glatte Fläche erreicht man evtl. dadurch, dass die einzelnen Tischbeine mit gefaltetem Papier unterlegt werden. (>> Material 5)

In der Regel spielen zwei Mannschaften gegeneinander. Von der ersten Mannschaft erhält jede Spielperson einen schwarzen Mühlestein, die zweite Mannschaft spielt mit weißen Steinen.

Eine erste Person von Mannschaft 1 beginnt. Der flache Mühlestein gleitet über die beiden Tischflächen und sollte möglichst nahe am Ende der Tischflächen liegen bleiben. Dann kommt eine Person der anderen Mannschaft und versucht, ihren Stein noch näher an das Tischende zu platzieren. Gut liegende Steine dürfen von der anderen Mannschaft auch von der Spielfläche heruntergeschossen werden.

Wertung: Angenommen, es liegen zwei weiße Steine am besten, dann kommt ein schwarzer Stein. Dann hat Mannschaft 2 (weiße Steine) in dem Durchgang zwei Punkte erreicht.



Es können beliebig viele Durchgänge gespielt werden.

Variationen:

- Falls drei Mannschaften parallel spielen sollen, müssen Spielsteine mit einem kleinen Aufkleber oder mit einer anderen Markierung versehen werden.
- Es können statt Mühlesteine auch Münzen (20 Cent, 50 Cent und 1 Euro) eingesetzt werden. Die Münzen können dann nach jedem Durchgang gewechselt werden.
- Eine besondere Attraktion entsteht, wenn man den ersten Tisch durch Unterlegen der hinteren Tischbeine um etwa zwei Zentimeter erhöht. So entsteht eine „Schanze“. Die Steine gleiten jetzt etwas weniger kontrollierbar. Es ergibt sich aber ein besonderer Reiz.

(Autor: Manfred Pohl)

8. Begriffe zeichnen

Gruppengröße: 6–14 Personen

Dauer: 30–60 Min.

Zwei Mannschaften spielen an getrennten Tischen gegeneinander. Die Idee besteht darin, dass die Spielpersonen einen Begriff (z. B. Stein) zeichnen müssen, ohne irgend etwas zu sagen! Erst wenn eine mitspielende Person der eigenen Mannschaft den Begriff erraten hat, geht diese Person vor die Tür, erhält einen neuen Begriff und zeichnet diesen.

(>> Material 6)

MATERIAL 6:

Papier und
Bleistifte

Auf einem Blatt Papier stehen etwa 20 Begriffe (z. B. Schlüssel, Auto, Baum, Wolke, Frau, Flugzeug, Knie, Hand, Blatt, Büroklammer, Handy, Rauch, Zeitung, Stuhl, Buch, Kopf, Fenster, Glas, Rohr, Schornstein). Die Begriffe werden so untereinander geschrieben, dass man das Blatt umfalten kann und immer nur der aktuelle Begriff zu sehen ist.

Am besten wäre es, wenn für jede Mannschaft draußen vor der Tür eine Person steht, mit der Liste der Begriffe in der Hand. Den ankommenden Spielpersonen zeigt man den aktuellen Begriff, diese rennen zu ihrer Gruppe und zeichnen den Begriff. Wenn jemand das Gemeinte erkannt hat und das Wort (leise!) genannt



hat, dann nickt die Zeichnerin bzw. der Zeichner und die Person, die richtig geraten hat, rennt vor die Tür, um den nächsten Begriff zu erfahren.

(Autor: Manfred Pohl)

9. Tierisches Chef-Vize

Gruppengröße: ideal 15–20 Personen.

Bei mehr als 20 Personen einen zweiten

Stuhlkreis bilden und ein „paralleles“

Chef-Vize beginnen.

Dauer: 10–15 Min., durchaus auch

länger

Ein Spiel, das im Stuhlkreis gespielt wird und eine hohe Konzentration verlangt, dafür aber kein Material benötigt und tierisches Vergnügen bringt, beim Versuch den Chef-Elefanten zu stürzen.

1. Zunächst muss die Grundform des „Chef-Vize-Spiels“ gelernt werden: Der Spielleiter ist der „Chef“, links neben ihm sitzt der „Vize“. Neben dem Vize sitzt die 1, dann kommt die 2, die 3, usw. Der letzte Spieler (also der rechts neben dem Chef) ist der „Depp“. Jeder Spieler merkt sich seine Zahl bzw. seinen „Titel“.
2. Nun gibt der Chef den Takt vor – nicht zu schnell: er klopft sich mit beiden Handflächen gleichzeitig auf beide Oberschenkel, dann klatscht er in die Hände, dann führt er den rechten Daumen zur rechten Schulter und anschließend den linken Daumen zur linken Schulter. Diesen Takt und die Bewegungen üben alle mit.
3. Wenn alle diesen „Groove“ draufhaben, beginnt der Spielleiter das eigentliche Spiel. Schenkelklatschen und Händeklatschen erfolgen noch „ohne Ansage“, beim Daumen rechts nennt er seinen Namen (hier also „Chef“), und beim Daumen links den Namen (Vize oder Depp) oder die Zahl (1, 2, 3 ...) eines Mitspielers. Alle machen immer im selben Takt weiter und der aufgerufene Spieler (z. B. „1“) nennt nun beim Daumen rechts seine Zahl (1) und beim Daumen links eine andere Zahl oder einen Namen, den er sich wünscht und dann auch aufruft.
4. Wer einen Fehler macht, nicht schnell genug ist oder eine Nummer sagt die es nicht gibt, wechselt auf den „Depp-Platz“, d. h. der Platz rechts neben



dem Chef. Jetzt ist er der Depp und verliert seine ursprüngliche Bezeichnung (außer er war vorher schon Depp). Alle anderen rücken auf und erhalten somit neue Nummern bzw. Namen. Das bedeutet, dass quasi die Stühle ihren Namen oder ihre Nummer behalten und immer nur die „Aufrücker“ sich eine neue Nummer merken müssen, was dem Spiel einen zusätzlichen Reiz gibt.

5. Ziel des Spiels ist es, so wenig wie möglich Fehler zu machen, den „Chef“ zu stürzen und sich selbst so weit wie möglich an den Chefposten „heranzuarbeiten“.
6. Sind alle Teilnehmenden sicher in dem Spiel wird es nun „tierisch“. Statt des Chefs gibt es den Elefant. Statt des Depps gibt es das Schwein. Und Vize sowie alle anderen Nummern werden ebenfalls zu Tieren, ganz nach dem Ideenreichtum der Teilnehmenden. Außerdem werden die Bewegungen „Daumen rechts“ und „Daumen links“ ersetzt. Anstatt „Daumen rechts“ kommt eine passende Bewegung + Laut zu dem Tier, das man selbst ist, bei „Daumen links“ kommt eine passende Bewegung + Laut zu dem Tier, das man „ruft“.
7. Mögliche Tiere:
 - Der Elefant: einen Arm als Rüssel vom Kopf aus nach vorne strecken, mit der anderen Hand die Nase zukneifen und „Törööö“ rufen.
 - Schwein: mit einer Faust Drehbewegung vor der Nase machen + Schweinegrunzlaut
 - Biene: Daumen und Zeigefinger zusammenpressen, leichte „Flugbewegung“ machen und „ssssst“ summen
 - Affe: mit den Händen unter den Achseln kratzen und affenartiges „uh-uh“ machen
 - Schlange: mit einer Hand wellenförmige Bewegung nach vorne machen und „sch-scht“ zischen
 - Maulwurf: Hände auf die Augen schlagen und gar nichts sagen usw.
8. Auch bei dem tierischen Chef-Vize ist es Ziel, den Elefanten zu stürzen, auch hier ist es so, dass bei Fehlern das jeweilige Tier zum Schwein wird, alle aufrücken und das Tier des „Stuhles“ annehmen, auf den sie sich neu gesetzt haben.

(Autor: Sybille Kalmbach)



10. Das große Reaktionstest-Zeitungsschlagen

Gruppengröße: 8–30 Personen

Dauer: 10 Min.

Ein schnelles Spiel, das sehr kurzweilig ist, hohen Unterhaltungswert hat und etwas Bewegung in die Gruppe bringt.

Das folgende Spiel lässt sich entweder als „längerer Pausenfüller“ nutzen, oder auch um einen längeren Zeitraum zu füllen, da es sehr lustig, aktiv und kurzweilig ist und auch noch mit Varianten erweitert werden kann.

MATERIAL 7:

eine zusammenge-
rollte Zeitung, die
mit Tesa oder Tesa-
Krepp fixiert wurde;
ein Papierkorb,
Schirmständer oder
ähnliches Behältnis,
das einen guten
Stand hat und nur
wenig niedriger als
die Zeitungsrolle ist

Alle Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis, ein Stuhl weniger als Spieler. In der Kreismitte steht ein Eimer. Ein Spieler A steht im Kreis, sucht sich eine Person B aus dem Kreis aus und schlägt ihr mit der Zeitungsrolle leicht (!!) auf die Oberschenkel (andere Körperteile sind nicht erlaubt!!). Nun muss der Spieler A zurück zur Kreismitte und die Zeitung in den leeren Eimer stecken. Spieler B springt, sobald er geschlagen wurde, auf und rennt hinter Spieler A her. Sobald die Zeitungsrolle im Eimer steckt, darf sie von Spieler B herausgeholt werden. Spieler A versucht so schnell wie möglich auf den freigewordenen Platz von Spieler B zu kommen. Spieler B wiederum versucht aber Person A noch mit der Zeitungsrolle abzuschlagen (nicht ins Gesicht / an den Kopf, wenn möglich wieder auf die Beine zielen) bevor sie sich hingesezt hat. (>> Material 7)

Wurde die Person A getroffen, muss sie weiter im Kreis bleiben und erneut jemanden aus dem Kreis mit der Rolle abschlagen, die Rolle zum Eimer bringen und versuchen auf den freiwerdenden Platz zu „hechten“. Wird Spieler A nicht getroffen, muss nun Spieler B im Kreis bleiben und bekommt die „Schlägeraufgabe“ mit der Zeitungsrolle.

Bei dem Spiel ist Reaktionsgeschwindigkeit gefragt, und es beginnt ein ziemlich schnelles Spiel, bei dem meist kein Auge trocken bleibt. Wichtig für den Spaßfaktor ist es allerdings, dass auch wirklich schnell reagiert wird. Wenn die Spieler bewusst langsam aufstehen oder sich auch keine Mühe geben den “Schläger A” noch zu erwischen, erlahmt das Spiel schnell und wird langweilig. Ebenso macht es am meisten Spaß, wenn insgesamt zügig gespielt wird. Das bedeutet, sobald Spieler B Spieler A nicht mehr erwischt hat, schlägt er gleich einen neuen Spieler



und läuft nicht erst noch einige „Überlegungsunden“ im Kreis, ebenso wenn Spieler A doch noch erwischt wurde und zurück in den Kreis muss, sucht er sich gleich ein neues Opfer, um es mit der Zeitungsrolle zu schlagen.

HINWEIS: Mit Jugendlichen geht manchmal auch ein wenig das Temperament durch. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die Schläge nicht zu kräftig ausgeführt werden, da keiner mit blauen Flecken nach Hause gehen sollte. Ein bisschen kann man die Schlagkraft der Zeitungsrolle auch steuern, indem man sie mit weniger Blättern rollt (sollte trotzdem nicht knicken, aber weniger Material bedeutet weniger Schlagkraft).

Mögliche Variationen:

- Das Spiel kann auch mit mehreren Zeitungen gespielt werden, was allerdings noch mehr an Tempo und Chaos in das Spiel bringt als es ohnehin schon hat.
- Als weitere Variante kann man noch das Ausrufen der Namen mit einbauen. Das heißt Person A/Kurt hat die Rolle, ruft „Klara!“ und schlägt Person B/Klara, bringt die Zeitungsrolle zurück zum Eimer und spurtet dann auf Klaras Platz. Die geschlagene Klara rennt hinter Kurt her, schnappt sich die Zeitungsrolle, die er in den Eimer gelegt hat und versucht ihn noch mit der Zeitungsrolle zu erwischen, bevor er sich auf ihren Platz setzt. Dazu ruft sie seinen Namen: „Kurt!“. Das Spiel hat an sich schon ein hohes Tempo, wird aber noch schwieriger wenn man in dem Adrenalin-Augenblick auch noch den richtigen Namen des Mitspielers rufen muss. Wer den falschen Namen gerufen hat, hat Pech und kommt noch mal dran ...

(Autor: Sybille Kalmbach)

Der Steigbügelredaktionskreis

trifft sich 4 Mal im Jahr, um den Steigbügel zu planen und findet die Mischung aus klassischen Spielen und neuen Ideen immer wieder faszinierend.

Die Heimkehr

Zielgruppe: Jugendliche, junge Erwachsene
Vorbereitungszeit: 5 Min.
Dauer: 5–20 Min.

Besondere Hinweise: Die Erzählung nimmt die Geschichte von Franz Kafka „Die Heimkehr“ auf und setzt sie in Beziehung zur Geschichte vom verlorenen Sohn aus Lukas 15.

Eine Erzählung

Jemand kehrt zurück. Zurück in das Haus, in dem er groß geworden ist. Er wagt es nicht, an der Tür zu klopfen. Er bleibt draußen stehen. So beschreibt der Dichter Franz Kafka in der Kurzgeschichte „Heimkehr“ die Fremdheit eines Menschen bei seiner Rückkehr ...



...„Ist Dir heimatlich zumute, fühlst Du Dich zuhause? Ich weiß es nicht, ich bin sehr unsicher“. Und weil er draußen stehen bleibt, hört er zwar nur einen leichten Uhrenschlag, der ihm aus den Kindertagen vertraut ist, aber er trifft niemand. Von seinem Vater ist die Rede. Ob er noch lebt, erfährt man nicht. „Wie wäre es, wenn jetzt jemand die Tür öffnete und mich etwas fragen würde. Wäre ich dann nicht selbst wie einer, der sein Geheimnis wahren will.“

Diese Geschichte von Kafka erinnert uns an eine andere Geschichte von einer Heimkehr. Der „verlorene“ Sohn aus dem Gleichnis Jesu lässt sich sein Erbeil auszahlen, verprasst in der Fremde das ganze Geld, hütet dann Schweine und versucht, von Schweinefutter satt zu werden. „Ich will zurück zu meinem Vater und werde ihn bitten, mich als Tagelöhner anzustellen“, sagt er sich. Er kehrt auch zurück. Viele Väter würden ihn vielleicht wieder zum Teufel gejagt haben wegen seiner Undankbarkeit und wegen der Tatsache, dass er sein ganzes Erbeil verjubelt hatte.

Nicht so der Vater im Gleichnis von Jesus. Dieser Vater sieht täglich nach, ob sein Sohn zurückkommt. Er wartet auf ihn.



„Da er aber noch ferne von dannen war, sah ihn sein Vater, und es jammerte ihn, lief und fiel ihm um seinen Hals und küsste ihn.“
(Lk 15,20)

BIBELTEXT:
Lukas 15,20

Das ist der entscheidende Unterschied zur Geschichte von Kafka.

Der Vater ist der Unterschied. Im Gleichnis ergreift er die Initiative. Er läuft seinem missratenen Sohn entgegen und fällt ihm um den Hals.

So ist Vergebung im Neuen Testament. Gott nimmt den Menschen an und fragt nicht, ob er das verdient hat. Das kann der Mensch gar nicht. Gott geht uns entgegen und nimmt uns in die Arme.

Der ältere Bruder des verlorenen Sohns ist zornig auf seinen Vater. Er wirft ihm Ungerechtigkeit vor. Der Vater antwortet ihm: „Du solltest fröhlich sein; denn dieser dein Bruder war tot und ist wieder lebendig geworden.“

Um weniger geht es nicht in dieser berühmten Geschichte.

Es geht nicht um ein rührseliges Familiendrama mit Happy End. Es geht um die Aktion Gottes zur Rettung der Menschen: „Dieser mein Sohn war tot und ist wieder lebendig geworden.“

Derjenige, der nach dem Neuen Testament die Rettung der Menschen geschafft hat, war der Sohn. Nicht der verlorene Sohn. Es war der Sohn Gottes.

Verwendungsmöglichkeiten:

- A) Allein die Geschichte vorlesen
- B) Lukas 15,1–19 lesen
- b) Geschichte „Heimkehr“ lesen
- c) Lukas 15,20–24 lesen

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,

liest und schreibt gerne Geschichten und die Geschichten der Bibel faszinieren ihn ganz besonders.

Wir lassen die Sau raus!

Gruppengröße: ab 30 Personen (je nach Gruppengröße muss die Stationenzahl reduziert werden)

Vorbereitungszeit: 60 Min.
Dauer: 90–120 Min.

Ein saumäßiges Großgruppengeländespiel rund um glückliche Schweine

Ein Glücksschweinezüchterehepaar sucht für ihre Kinder Hans und Gretchen jeweils einen Partner, denn sie sind sauunglücklich. Also ruft das Ehepaar einen großen Wettbewerb aus. Gewonnen hat die glückliche Person, die am Ende die meisten Glücksschweine gezüchtet hat. Davor muss sie ihr Geschick, Wissen und Können rund um Schweine an verschiedenen Stationen beweisen und zeigen, dass sie nicht nur an Schweinereien denkt.



Um größere Chancen zu haben, rotten sich die Bewerber zu einem Rudel zusammen. An den Stationen bekommen sie alles, was es für ein Glücksschweinchen braucht: Wasser (Becher mit Wasser gefüllt), Mais (Popcornmaiskörner), Stroh, damit das Schweinchen auch weich liegt (Strohalm) und Liebe (entweder Herzluftballon oder ausgeschnittenes Papierherz, o. Ä.). Diese Dinge können sie auf dem Schweinemarkt gegen Glücksschweine eintauschen, die dann artgerecht im mobilen Glücksschweinestall aufbewahrt werden. Und natürlich gibt es auch Obelix, der für sein Leben gern Schweinchen frisst. Außerdem können die einzelnen Gruppen ihre Nebenbuhler schwächen. Wer am Ende die meisten Glücksschweinchen (Fred Ferkel von Katjes) in seinem mobilen Glücksschweinestall hat, hat gewonnen.



TIPP: Evtl. kann nach dem Spiel das Thema der Verlobung von Hans und Gretchen mit den Gewinnern für ein anschließendes Essen/Fest aufgenommen werden: „Schlachtfest“/Bauernhoffest/Saufest o. Ä. mit Spanferkel, Grillen, Schweinebraten, o. Ä.

Vorbereitung

1. Material besorgen

MATERIAL 1: siehe Beschreibung der einzelnen Stationen

- Plastikbecher für Wasser
- Behälter mit Wasser für Stationen, an denen es Wasser zu gewinnen gibt
- Obelix-Kostüm(e)
- je nach Größe der Gruppen:
 - ca. 500 g Popcornmais
 - ca. 150 Strohhalme (können auch gedrittelt werden)
 - Fred Ferkel von Katjes (1 Tüte pro Gruppe)
 - Plastiktüten mit Zipper (mobiler Glücksschweinestall)
 - Herzluftballons oder andere Herzen

2. Geeignetes, gut abzugrenzendes Gelände finden und nach möglichen Gefahren absuchen

3. Mitarbeitende in Stationen einweisen

4. Evtl. Fest am Ende organisieren

Ablauf

Zunächst wird die Geschichte von Hans und Gretchen erzählt oder gespielt. Anschließend werden das Gelände und die Regeln erklärt und dann ungefähr gleich große Gruppen gebildet. In einer Gruppe sollten mindestens vier, höchstens acht Personen sein (je nach Gesamtteilnehmerzahl und Stationsmitarbeiter). Es wird eine Uhrzeit bekanntgegeben, wann das Spiel beendet ist und sich alle Personen wieder an einem Ort für die Siegerehrung einfinden. Die Gruppe mit den meisten Fred Ferkeln hat gewonnen. Zum Abschluss evtl. großes Fest (>> Material 1)



Die Geschichte

Erzählen oder Vorlesen:

Es war einmal vor langer, langer Zeit, da lebte ein Ehepaar glücklich und zufrieden auf ihrem Schweinehof. Sie leisteten unerbittlichen Widerstand gegen die Massentierhaltung und ihre Schweine fühlten sich sauwohl. Sie hatten eine Tochter, die Gretel. Aber sie war sau-unglücklich. Denn sie hatte noch keinen Eber – pardon – Partner fürs Leben gefunden. Ebenso ging es ihrem Bruder, dem Hans. Hans war nicht im Glück bei den Frauen, dafür umso mehr bei den Sauen. Weil ihre Eltern sauunglücklich über diese Begebenheiten waren und gerne wollten, dass sich alle auf ihrem Hof sauwohl fühlten, organisierten sie einen großen Wettbewerb, um ihre Gretel und ihren Hans zu verheiraten. Denn sie wollten, dass Gretel und Hans im Glück sein sollten – so wie sie und ihre Schweine.

Sie schrieben alle jungen Frauen und Männer im ganzen Land an und veranstalteten ein großes Schweine-Wett-Züchten. Wer innerhalb einer festgelegten Zeit am meisten glückliche Schweine züchten würde, hätte gewonnen und sollte die Gretel bzw. den Hans als Partner bekommen. So der Plan. Vorausgesetzt, Hans und Gretel würden dann der Hochzeit zustimmen und die jeweiligen Partner würden keine Sauerei verlangen. Da die Bewerber allein zu schwach waren, rotteten sie sich in kleine Rudel zusammen. Und da sie eifersüchtig auf die Nebenbuhler waren, konnten sie diese auch empfindlich stören. Außerdem sollte sich jeder vor Obelix hüten. Denn wo Schweine sind, da ist Obelix nicht weit!

Regeln

- Die Teilnehmenden erspielen an verschiedenen Stationen Dinge, die sie für die Glücksschweinchenzucht benötigen. Für ein Glücksschwein braucht man immer mindestens einmal Mais, einmal Stroh, einmal Wasser und einmal Liebe.
- Ein Mitarbeitender betreut die Station und legt je nach Leistung fest, wie viel von einer „Zutat“ die Gruppe bekommt (eine bis maximal fünf). Die Gruppe muss immer vollständig bei der Station erscheinen.
- Glücksschweine müssen artgerecht in dem mobilen Glücksschweinestall (Plastiktüte) gehalten werden.
- Wasser, Stroh, Mais und Liebe können an einem bestimmten Ort bei einem Mitarbeitenden gegen Glücksschweine eingetauscht werden. Der Wechselkurs schwankt, so wie die Laune des Mitarbeitenden.



- Wer am Ende die meisten Glücksschweine in seinem mobilen Glücksschweinstall hat, hat gewonnen.

Räuber:

Je nach Größe der Gesamtgruppe gibt es einen oder mehrere Räuber: Obelix. Obelix hat Glücksschweine zum Fressen gern. Mitarbeitende verkleiden sich als Obelix. Fängt er eine Person aus einer Gruppe, so muss die Gruppe drei Glücksschweine abgeben.

Neben Obelix können sich die Gruppen auch untereinander die Dinge stehlen, die für eine Glücksschweinezucht benötigt werden.

Die Sache mit den Nebenbuhlern: Die Gruppen können sich untereinander „Zutaten“ für die Glücksschweine klauen. Dazu muss eine Person aus einer Gruppe eine Person aus einer anderen Gruppe abschlagen. Anschließend besprechen sich die Gruppen jeweils intern, welche Identität sie annehmen wollen – je nachdem, was sie von der Gruppe klauen wollen. Folgende Identitäten gibt es:

- Komischer Vogel: nimmt Mais
- Schaf: nimmt Wasser
- Feuer: nimmt Stroh
- Moralapostel: nimmt die Herzen

HINWEIS: Die Identitäten evtl. auf Zettel kopieren, damit sich die Gruppen nicht so viel merken müssen.

Dann spielt jeweils eine Person aus der einen Gruppe gegen eine Person aus der anderen Gruppe das Spiel „Stein, Schere, Papier“. Der Gewinner bekommt zwei Produkte laut seiner Identität. Hat die Verlierergruppe nur eine „Zutat“ oder keine, die der anderen Gruppe nach ihrer Identität zustehen würde, so hat die Siegergruppe Pech gehabt, bzw. bekommt nur eine „Zutat“.

Stationen

HINWEIS: Bei kleineren Gruppen können Stationen weggelassen werden. Bei sehr großen Gruppen können Stationen doppelt vorkommen. Es ist jedoch darauf zu achten, dass es ungefähr gleich viele Mais-, Stroh-, Wasser- und Liebe-Stationen gibt.



Schweinemarkt

HINWEIS: Diese Station ist unbedingt nötig und sollte an einem zentralen Platz sein – evtl. von der Spielleitung betreut.

MATERIAL 2:

Fred Ferkel von Katjes (pro Gruppe ca. 1 Packung)

Auf dem Schweinemarkt können die Gruppen Mais, Liebe, Stroh und Wasser mit wechselndem Kurs gegen die Glücksschweine eintauschen. Der Mitarbeitende achtet darauf, dass die Schweine auch im mobilen Glücksschweinegestall (Plastiktüte) transportiert werden. (>> Material 2)

MATERIAL 3:

Stifte, Papier, Mais

Ode an das Schwein

MATERIAL 4:

Becher, Wasser

Die Teilnehmenden müssen einen Vierzeiler dichten (muss sich reimen) mit je zwei



Worten, die der Stationsmitarbeiter vorgibt. Kommt eine Gruppe nochmals, bekommen sie ein anderes Wortpaar. (>> Material 3)

MATERIAL 5:

Karten/Zettel mit Liedern darauf, Becher, frisches Wasser, genügend Päckchen Brausepulver

Je nach Qualität gibt es 1–3 Körner Mais (hier hat der Mitarbeitende alle Freiheit zur Entscheidung).

Dreckschwein

Teilnehmende versuchen, einen Mitarbeitenden mit möglichst kreativen Anmachsprüchen anzugraben. Je nach Kreativität gibt es 1–3 Becher Wasser (Mitarbeitende entscheiden, wie gut die Aufgabe geglückt ist). (>> Material 4)

Sauerei

Ein Teilnehmender aus der Gruppe muss dem Rest der Gruppe drei Lieder vorgehören, die dann erraten werden müssen. Um die Sauerei zu erhöhen wird er dabei ein Päckchen Brausepulver zu sich nehmen. (>> Material 5)



Mögliche Lieder: Ein Stern, Atemlos, Barbie-Girl, Hänschen klein, Lemon Tree, Auf uns, Alle meine Entchen.
Pro erkanntes Lied (max. 3) gibt es einmal Liebe.

Sauhaufen

Die Gruppe muss eine möglichst hohe Pyramide mit allen Gruppenteilnehmenden bauen.

(>> Material 6)

Je nach Höhe und Kreativität gibt es 1–3 Strohhalme (liegt im Ermessen des Mitarbeitenden).



Sau-na

Die Gruppe muss auf möglichst wenig Platz zusammen stehen. Dazu wird die Plane immer weiter halbiert. Keiner darf den Boden berühren. Je nach Kreativität gibt 1–3 Maiskörner. (>> Material 7)

MATERIAL 6:
Strohhalme, Stift

Saumagen

Rezept von Schweinebraten aufzählen:

Die Gruppe soll fünf mögliche Zutaten nennen. Pro richtige Zutat gibt es 1 Becher Wasser. Die Mengen spielen keine Rolle! (>> Material 8)

MATERIAL 7:
Plane/Tuch, Mais

Zutaten: Schweinebraten, Suppengrün, Senf, Zwiebel, Öl, Wasser, Salz, Pfeffer

MATERIAL 8:
Becher, Wasser

Beim zweiten Besuch einer Gruppe: Rezept von „Saumagen“

Zutaten: Magen/Saumagen, Schinken, Schweinebauch, Kartoffeln, Bratwurstbrät, Eier, Salz und Pfeffer, Majoran, Brötchen, Muskat



Schweiner-Ei

MATERIAL 9:

Strohhalme, Stift, Tischtennisball, Löffel, Gegenstände/Hindernisse für Parcours/Absperrband

Es wird ein Parcours aufgebaut, durch den drei aus der Gruppe nacheinander ein Ei tragen müssen (Staffellauf) = Eierlauf

Fällt das „Ei“ herunter, muss der Läufer nochmals von vorne beginnen. Fällt das „Ei“ insgesamt weniger als drei Mal herunter, gibt es drei Strohhalme, weniger als viermal, gibt es zwei Strohhalme und bei sechs Mal und mehr gibt es einen Strohalm. (>> Material 9)

MATERIAL 10:

Herzen, Tennisbälle

Wildsau

In einem abgesteckten Bereich werden Tennisbälle verteilt bzw. versteckt. Die Gruppe muss innerhalb von 10 Sekunden möglichst viele finden. Je nachdem gibt es ein bis drei Herzen.

(>> Material 10)

MATERIAL 11:

Kleider, Wäschekorb, Tische, Stoppuhr, Herzen

Schweinestall

Klamotten müssen möglichst schnell zusammengelegt und sortiert werden. Je nachdem wie sauber das gemacht wurde und wie schnell, gibt es ein bis drei Herzen (liegt im Ermessen des Mitarbeitenden) (>> Material 11)

MATERIAL 12:

Stift, Mais, Parcours, Absperrband

Auf der Sau davon

Es gibt einen Parcours, den die Teilnehmenden dreimal ablaufen müssen. Einer ist quasi der Reiter und je ein Teilnehmender die „Sau“, der den Teilnehmenden auf dem Rücken tragen muss. Je nach Schnelligkeit gibt es 1–3 Maiskörner. (Liegt im Ermessen des Mitarbeitenden) (>> Material 12)



Schwein-steiger

Die Gruppe muss komplett über eine auf ca. 1 m Höhe gespannte Schnur kommen, die nicht berührt werden darf. Ist sie dabei besonders schnell oder kreativ, bekommt sie 1–3 Becher Wasser. (>> Material 13)

MATERIAL 13:

Schnur, Wasser, Becher, Stift

Mastschwein

Einer aus der Gruppe muss möglichst schnell 20 Salzstangen essen und dann eine Kerze auspusten. Je nach Zeit gibt es 1–3 Becher Wasser. (>> Material 14)

MATERIAL 14:

Wasser, Becher, Salzstangen, Tee-lichter, Streichholz

Gesengte Sau

Zwei Gruppen treten hier gegeneinander an. Je eine Person aus jeder Gruppe spielt das Spiel. Der Sieger bekommt zwei Strohhalme und die Gruppe mit den besten Fans bekommt einen Strohhalm. (>> Material 15)

MATERIAL 15:

Strohhalme, Parcours, zwei Bobbycars

Schweinerei (2 Mal)

Gleichnamiges Spiel von dem Verlag Winning Moves besorgen. (>> Material 16) Die Schweine werden je einmal geworfen, dann wird die Punktzahl bestimmt (laut Spielanleitung). Das ganze wird drei Mal gemacht, dann wird die Gesamtpunktzahl ermittelt und je nachdem gibt es 1–3 Herzen.

MATERIAL 16:

Herzen, das Spiel „Schweinerei“ oder die XXL-Variante „riesen Schweinerei“, Punktetabelle

TIPP: Im Internet gibt es dieses Spiel auch in XXL – einfach „riesen Schweinerei“ in einer Suchmaschine eingeben.

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

hat das Spiel gespielt und erprobt beim CLUBCAMP 2014, wo das Spiel saumäßig gut ankam.

Raus aus dem Versteck

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen, Mitarbeiterkreise

Vorbereitungszeit: ca. 60 Min. (Lesen dieses Artikels, Sichten der Beispiele und überlegen,

welche Beispiele konkret passen und umsetzbar sind)

Dauer: ca. 60–120 Min. (siehe jeweiliges Beispiel)

Spiele mit Gruppen in der Öffentlichkeit – Chancen, Gefahren und Beispiele

Typischerweise finden Gruppenstunden im CVJM-Heim, in einem Gemeindehaus, auf einem Sportplatz oder im Wald statt. Berührungspunkte zur Öffentlichkeit sind dabei selten. Dabei braucht sich christliche Jugendarbeit nicht zu verstecken – sie kann, darf und soll öffentlich wahrgenommen werden und in Kontakt und Beziehung zur

Öffentlichkeit treten. Dieser Artikel soll motivieren, das Spielen mit Gruppen in der Öffentlichkeit zu entdecken und Chancen aufzuzeigen. Auf bestehende Gefahren und wichtige zu beachtende Punkte wird hingewiesen. Und schließlich sind zahlreiche Praxisbeispiele aus früheren Steigbügel-Ausgaben zusammengestellt, wie ein Spielen mit Gruppen in der Öffentlichkeit konkret umgesetzt werden kann.



Öffentliche Orte und Plätze können oft hervorragend als „Spielplatz“ genutzt werden. Und viele Spiele werden erst dann so richtig spannend, wenn fremde Personen ins Spiel einbezogen werden (und dies vielleicht sogar in einer Weise, dass sie es selbst gar nicht merken).



Chancen – was bringt's?

Vor allem für Gruppen, die sich in einer Stadt treffen, entfällt der Anfahrtsweg in den Wald oder ein sonstiges Spielgebiet in der Natur. Die Gruppe bewegt sich zum Spielen nicht von der Öffentlichkeit weg, sondern in die öffentliche Umgebung hinein.

Das Spielen findet nicht isoliert, sondern mitten im öffentlichen Leben statt.

Oftmals sind keine oder nur wenig Vorbereitungsmaßnahmen erforderlich, da die Kulissen und Rahmenbedingungen bereits stehen.

Die Öffentlichkeit nimmt die Gruppe wahr und wird (hoffentlich positiv!) auf die christliche Jugendarbeit aufmerksam.

Bei einigen Spielen und Aktionen können fremde Personen durch Fragen oder Ähnliches einbezogen werden. Dieses Einbezogenwerden kann einen evangelistisch-missionarischen Effekt haben.

Vor allem aber bietet ein Spielen in der Öffentlichkeit ein besonderes Gruppenerlebnis: Wir werden gesehen! Wir haben Zuschauer!

Spiele in der Öffentlichkeit ist etwas Besonderes. Es kann den Reiz des Ausgeflipten haben. Und ein in der Öffentlichkeit an einem besonderen Ort gespieltes Spiel vergisst keiner der Teilnehmenden so schnell!

Durch Einbeziehen von Menschen unterscheidet sich das Spielen in der Öffentlichkeit sowohl vom typischen Stadtspiel als auch von einem klassischen Stationenlauf in der Stadt.

Gefahren – was ist zu beachten?

Beim Spielen in der Öffentlichkeit ist neben den allgemeinen Vorsichtsmaßnahmen vor allem auf Folgendes zu achten:

Fremde Personen und Sachen dürfen nicht gefährdet oder beschädigt werden. Entsprechend des geplanten Spiels ist von den Mitarbeitenden vorher sorgfältig und verantwortlich zu überlegen, welche besonderen Schutz- und Vorsichtsmaßnahmen zu ergreifen sind.

Wichtig ist auch, dass gesetzliche Bestimmungen nicht verletzt werden. Durch Ortssatzung können bestimmte Spiele und Aktionen allgemein oder an bestimmten Orten verboten oder nur mit Genehmigung erlaubt sein. Im Zwei-



falls empfohlen wird eine kurze Nachfrage mit dem zuständigen Ordnungsamt. Falls auf Privatgrundstücken oder in Bauwerken (z. B. Kaufhaus, Bahnhof ...) gespielt wird, ist vorab eine Zustimmung des Eigentümers bzw. des Besitzers einzuholen. Wenn die Mitarbeitenden ein schlüssiges Konzept vorweisen können und berechtigte Sorgen ausräumen können, bestehen gute Chancen, dass eine Zustimmung erteilt wird.

Vor allem aber ist sehr wichtig, dass die Teilnehmenden beim Spiel nicht negativ auffallen. Die beobachtende Öffentlichkeit soll die spielenden Jugendlichen positiv wahrnehmen. Und so auch christliche Jugendarbeit mit einer angenehmen Erinnerung verbinden.

Über die bestehenden Gefahren ist mit den Teilnehmenden konkret angepasst auch das geplante Spiel und die örtliche Situation vor Spielbeginn zu besprechen.

Beispiele – alle in der Öffentlichkeit praxiserprobt!

Achtung Mülltonnen

In fahrbaren Mülltonnen muss mitten in den Ort transportiert und geschmuggelt werden ...

(Helmut Häußler (Hrsg.), *Draußen aktiv – Outdoorspiele für junge Leute*, 2. Aufl. 1999, S. 69)

Hans im Glück

Ein beliebter Spielklassiker, bei dem bei Fremden jeweils ein Gegenstand gegen einen jeweils höherwertigeren eingetauscht werden muss ...

(Helmut Häußler (Hrsg.), *Draußen aktiv – Outdoorspiele für junge Leute*, 2. Aufl. 1999, S. 108)

Warum Jesus? / Wer's blickt, der ist's

Ein beliebter Spielklassiker, bei dem bei Fremden jeweils ein Gegenstand gegen einen jeweils höherwertigeren eingetauscht werden muss ...

(Steigbügel 266 (November/Dezember 1994) S.8 und Helmut Häußler (Hrsg.), *Draußen aktiv – Outdoorspiele für junge Leute*, 2. Aufl. 1999, S. 108)

Sommerzeit – Rallyezeit I–IV

Alle Rallyes haben gemeinsam, dass die Teilnehmenden sich mit jeweils einem besonderen Fahrzeug oder Gegenstand durch die Öffentlichkeit bewegen. Entweder ganz klassisch mit dem Fahrrad oder City-Roller. Oder aber in der Öffent-



lichkeit auffallender mit einem Schubkarren, einem Kartoffelsack, einem Schalbrett oder einem Biertisch ...

(Steigbügel 258 (Juli/August 1993) S.23; Steigbügel 297 (Juli-September 2000) S. 49; Steigbügel 301 (Juli-September 2001) S. 63; Steigbügel 304 (April-Juni 2002) S. 50)

Jagd der Lichtergiganten

Ein Spiel, das sich in der dunklen Jahreszeit genial auf einem großen Platz in der Innenstadt spielen lässt ...

(Steigbügel 261 (Januar/Februar 1994) S.13)

Den Typ kenn´ ich doch!

Hier sind in einem Gebiet in der Stadt Personen zu suchen, die sich mitten im Alltagsleben unauffällig aufhalten und sich so verstecken ...

(Steigbügel 275 (Januar/Februar 1994) S. 7)

Badman(n) gesucht!

Wir suchen Mr. X – mitten im gut besuchten Hallenbad ...

(Steigbügel 307 (Januar-März 2003) S. 55)

Action in Downtown!

Bei dem Spiel müssen fremde Personen angesprochen und zum Mitmachen eingeladen werden ...

(Steigbügel 310 (Oktober-Dezember 2003) S. 42)

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

... ist dankbar, dass wir uns als Christen nicht verstecken müssen, und findet es wichtig, dass wir in die Öffentlichkeit gehen!

Roulette am Fluss

Zielgruppe: geeignet für Konfirmanden-
tag und Freizeiten
Gruppengröße: ab 4 Personen

Dauer: 60–90 Min.
Vorbereitungszeit: 60 Min.

Das große Schiff-Rennen im Innenstadt- Rinnsal – mit offenem Ende

Ein Schiff-Rennen in Miniatur – mit guten Chancen zu gewinnen. Egal, wie sportlich, faul oder intelligent die Mitspieler sind ...! Aber Achtung: Auch hier kann man ganz schön nass werden. Bei dieser Aktion kann es turbulent zugehen und auf jeden Fall sollten Handtuch und Fotoapparat griffbereit sein. Wer am Ende gewinnen wird bleibt spannend. Eben ein Schiff-Rennen der anderen Art.



Man nehme ...

MATERIAL: 6–10 verschiedene Playmobilschiffe (oder Ähnliches), 1 Stoppuhr, Papier und Stift

... suche sich einen kleinen Fluss, großen Brunnen oder ein Innenstadt-Rinnsal – und schon kann es los gehen!



Grundspiel

Zuerst wird ein geeignetes Gewässer benötigt. Kleine Flüsse, große und lange Brunnen mit fließendem Wasser oder ein allzeit beliebtes Innenstadt-Rinnsal finden sich in fast jeder Ortschaft. Es muss eben genügend Wasser fließen, dass die Boote auch fahren und nicht aufsitzen.

Jetzt liegen die Boote bereit – Playmobil hat eine große Bandbreite zu bieten, in allen Größen und Farben (Achtung: je größer das Boot, desto mehr Wasser muss fließen). Wir haben uns auf die kleinen Boote fokussiert, bis zu 20 cm Länge. Aber es gehen natürlich auch andere. Es können sehr verschiedene Boote sein.

Jedes Team (bei kleinen Gruppen kann gut auch mit Einzelpersonen gespielt werden) sucht sich jetzt ein Boot aus, von dem es überzeugt ist, dass es die vorgeschriebene Strecke (geeignet sind 4–15 m – je nach Stärke der Strömung) am flottesten bewältigt. Wollen alle dasselbe Boot, wird gelost.

Und dann geht es los: zeitgleich werden die Boote eingesetzt und dann gebangt, gezittert und gewartet.

Geht ein Boot unter, gilt Folgendes: Boot rausnehmen – langsam und laut bis 10 zählen – und an derselben Stelle wieder ins Wasser setzen.

Hängt ein Boot fest und fährt nicht weiter: darf es nach 20 Sekunden Bewegungslosigkeit wieder in die Flussmitte gesetzt werden.

Wertung

Das Siegerschiff erhält 10 Punkte, dann 8, 6, 5, 4, 3 ...!

Alternativ kann die Zeit notiert werden, wenn nicht alle Gruppen gleichzeitig spielen können.

Am besten werden mehrere Läufe gespielt und die Reihenfolge der Boot-Auswahl wird durchgewechselt. So hat jeder die gleichen Chancen, sein Favoriten-Boot auch zu ergattern.

Diese Aktion z. B. eignet sich auch gut als Station bei einem Stadtspiel mit der Freizeitgruppe oder einem Konfirmandentag. Dann wird ein Durchgang gespielt, bei dem einfach die Zeit gestoppt wird.



Soweit mal das Grundspiel – wäre aber etwas langweilig, wenn es dabei bliebe ...

Varianten

Tippen auf den Sieger

Gepunktet wird nicht nur, wenn das eigene Boot gewinnt, sondern auch, wenn richtig getippt wurde. Nach der Boot-Auswahl gibt jedes Team noch einen Tipp ab, welches Boot gewinnen wird. Und bekommt für den richtigen Tipp noch einmal 5 Punkte gutgeschrieben. Getippt wird entweder offen – also jeder weiß es. Oder auch geheim – nur die Gruppe und der Spielleiter kennen den Tipp.

Bootsrennen mit Hindernissen

Jedes Team erhält ein Brett, Stock o. Ä. – das als Hindernis eingesetzt werden muss. Und zwar spätestens 15 Sekunden nach dem Start der Boote. Regel hierbei: der Abstand zum fahrenden Boot muss beim Setzen des Hindernisses mind. 50 cm betragen UND das Hindernis muss bis zum Ende des Rennens gesetzt bleiben. Setzt ein Team sein Hindernis nicht bekommt sein Boot 15 Strafsekunden dazu.

Schiffe versenken live

Bei dieser Variante bekommt jedes Team eine Anzahl von Tennisbällen (3–8), mit denen die Boote abgeworfen werden dürfen. Dazu wird um die Fahrstrecke ein Wurfbereich definiert (3–5 m Abstand zum Wasser) – von dem aus geschossen wird. Trifft ein Team das letzte Boot – werden die Positionen der beiden Boote getauscht (z. B. Team Blau ist an 2. Position und trifft das Boot von Team Gelb (letztes Boot). Sofort werden die beiden Boote getauscht und Gelb fährt an 2. Position weiter, Blau ganz hinten). Achtung: Beim Boote-Retten können Mitspieler getroffen werden! Und natürlich können die Wurfbälle zum Wellenmachen genutzt werden – wenn richtig getroffen wird.



Schiffe versenken und tippen

Spannend wird es, wenn man bei der Variante Schiffe versenken live noch einen geheimen Siegestipp abgeben kann. So kann es vorkommen, dass auf einmal auf ganz andere Boote geschossen wird.

Boote selber bauen

Die Boote könnten zunächst auch selber gebaut werden. Dazu eignen sich zum einen die Lego-Bausteine, mit denen ganz schnell und kreativ gebaut werden kann.

Aber auch andere Materialien wie leichtes Holz oder Styropor eignen sich dazu hervorragend. Außerdem kann mit Luftballons, Korken ... die Schwimmfähigkeit erhöht werden. Dabei wird ein bestimmtes Zeitlimit für das Schiffe bauen gesetzt. Varianten hierbei können noch sein, dass ein bestimmtes Gewicht (z. B. 500 Gramm schwerer Stein) transportiert werden muss. Aufpassen, dass der verwendete Klebstoff auch wasserfest ist und dass er für die verwendeten Materialien geeignet ist (Uhu und Styropor mögen sich nicht).

Wir hatten viel Spaß bei dieser Aktion im Rahmen eines Stadtspiels auf einer Freizeit. Die Teilnehmer wollten gar nicht aufhören und testeten immer weiter die Boote – und, oh Wunder: das Ergebnis war immer anders – mal war das blaue Boot sehr schnell – dann wieder das grüne ... eben ein richtiges Roulette-Spiel.

Sebastian Heusel, Jugendreferent, Kusterdingen,

hält sich gerne an schönen Gewässern auf und findet die Variante „Schiffe versenken live und tippen“ natürlich am reizvollsten.

Binagle – eine Tradition erlebt Revival

Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene

Erwachsene

Gruppengröße: 2–5 Personen

Vorbereitungszeit: 5 Min.

Besondere Hinweise: Weitere Informationen findet ihr unter www.binagle.de. Das in Handarbeit und fair produzierte Spiel ist als Komplettsset online und bald auch im Handel erhältlich.

Binagle (auch „Spachteln“ oder „Spachtle“) – ein Outdoorholzspiel für Groß, Klein, Alt und Jung

Gesellschaftsspiele haben in Deutschland eine lange Tradition und stets wurden alle, ob Jung oder Alt, mit einbezogen. Gesellschaftsspiele für Drinnen werden auch heute noch gerne gespielt. Spiele für Draußen, vor allem für Erwachsene, verschwinden hingegen mehr und mehr von der Bildfläche. Binagle erfreute sich bis in die 50er Jahre großer Beliebtheit, geriet dann aber fast in Vergessenheit und wird heute lediglich noch im Rahmen von Jugendfreizeiten oder Zeltlagern gespielt. Gut 50 Jahre später lassen wir diese Tradition in Ebersbach an der Fils aber wieder auferstehen!





Spielablauf

Spielvariante „Classic“

Für Binagle wird mit zwei bis fünf Personen auf einer kleinen Rasenfläche gespielt. Mit Hilfe eines Seils wird die kreisrunde Spielfläche markiert.

Bei der Spielvariante „Classic“ werfen die Spieler reihum ihren Binagle in den Boden, wo diese – je nach Wucht des Wurfes – mehr oder weniger tief stecken bleiben. Nach festgelegter Reihenfolge wird dann gegeneinander gespielt.

Ziel des Spiels ist es, seinen Binagle mit einem weiteren Wurf so in den Boden zu wuchten, dass ein anderer dabei zu Fall kommt, also herausgespickt oder – im „Binaglejargon“ – geschlagen wird. Natürlich sucht man sich als Ziel dabei den wackeligsten Binagle aus. Wenn nur noch zwei Spieler übrigbleiben, spielen diese so lange gegeneinander, bis schlussendlich der letzte Binagle zu Fall kommt und der Sieger feststeht.

Spielvariante „Active“

An dieser Stelle soll die Königsdisziplin Binagle Active erwähnt werden. Die Spielregeln entsprechen denen des Binagle Classic. Wird jedoch ein Binagle erfolgreich geschlagen, erhält der erfolgreiche Werfer einen Penalty-Wurf. Hierzu hält er beide Spachteln, wie auf dem Bild ersichtlich, in der Hand und nennt seinen Mitspielenden eine Punktzahl (z. B. 8). Anschließend wirft er den gegnerischen Binagle in eine von ihm selbst gewählte Entfernung. Während der



Geschlagene so schnell es geht zu seinem Binagle rennt, um ihn zurück ins Spiel zu bringen, muss der erfolgreiche Angreifer seinen Binagle durch gekonnte Würfe, so oft wie zuvor angesagt, im Boden versenken. Wichtig ist hierbei, dass der Binagle bei jedem Wurf sauber im Boden steckt und nicht umfällt. Die übrigen Mitspieler überwachen dies und zählen die erfolgreichen Würfe laut mit. Hierdurch hat der Läufer stets Informationen darüber, wie seine Chancen stehen und ob ein Sprint noch zu Punkten verhelfen kann.



Sollte der Läufer seinen Binagle vor dem Werfer zurück ins Spiel bringen, also bevor dieser die erforderliche Anzahl an gültigen Würfeln erreicht hat, so stiehlt er ihm die gesamte Punktzahl (in diesem Fall 8). Gelingt es hingegen dem Werfer, seine vorgegebene Anzahl an Würfeln zu erreichen, so gehen alle Punkte auf sein Konto.



Sieger des Spiels ist der- oder diejenige, die eine vorab festgelegte Punktzahl (z. B. 30 oder 50) als erster erreicht hat.

Um die Wurfentfernung im Rahmen zu halten und die taktischen Anforderungen zu steigern, begrenzt die „Creme de la Creme“ des Binagle vorab die Wurfzone auf einen bestimmten Korridor. Sollte der Penalty-Wurf die Grenze der Wurfzone überschreiten, verfällt der Penalty-Wurf. Der Mitspielende wirft seinen Binagle zurück ins Spielfeld und der nächste Spieler darf angreifen.

Durch „BinagleBoule“, „BinagleBeach“, „“ und „BinagleTough“ stehen nochmal drei weitere Outdoorspiele zur Verfügung.

Dominik Janietz, Student, Ebersbach an der Fils,

durfte das Spiel während eines CVJM Zeltlagers kennenlernen, wunderte sich, warum heute keiner mehr „spachtelt“ und möchte diese Tradition wieder zum Leben erwecken.

Gleich wird gechillt

Gruppengröße: 1–10 Personen (abhängig von Anzahl der Mitarbeitenden und Alter der Kinder)

Vorbereitungszeit: ca. 60 Min. pro Stuhl für das Ablängen der Leisten und Abnähen des Stoffes
Dauer: 2–3 Std. pro Stuhl

Bau dir deine eigene Chill-Zone

Sommer, Sonne und ein Liegestuhl ... Chillen gehört in den Sommerferien zum „Pflichtprogramm“. Damit auch jeder gemütlich chillen kann, wird vorher der Stuhl einfach selber gebaut. Und in Gemeinschaft macht das gleich noch viel mehr Spaß. Eine schöne Idee, die sich hervorragend als Sommeraktion im eigenen Gemeinde- bzw. CVJM-Haus eignet und so auch erprobt wurde.



MATERIAL PRO STUHL:

- Holzleisten 30 x 30 mm
- 2 St. 1.350 mm
- 2 St. 510 mm
- 2 St. 1.150 mm
- 3 St. 580 mm
- 2 St. 560 mm

Stoffbezug:

Markisenstoff ca. 160 x 55 cm

Montagematerial:

- 10 St. Schrauben 4,7 x 70
- 4 St. Metallwinkel
- 4 St. Senkkopfschraube M6 x 70
- 12 St. Unterlagscheibe M6
- 4 St. Muttern M6 (selbstsichernd)
- 10 St. Polsternägel

Werkzeug:

Akkuschrauber mit 2, 4 und 6 mm Bohrer, Senker, Hammer, Gabelschlüssel, Schmirgelpapier, Meterstab, Schraubendreher je nach Art der Schraube



Arbeitsschritte

Vorbereitung

1. Leisten vorbereiten

Die Leisten auf die oben aufgeführten Längen sägen. Die Leisten sollten astfrei sein. Mit Schmirgelpapier die Oberfläche und vor allem die Kanten glatt schleifen.

TIPP: Je nach Alter der Teilnehmenden können manche Löcher schon vorgebohrt werden. Dadurch erhöht sich die Vorbereitungszeit, die Montage wird aber um einiges erleichtert.

2. Stoff vorbereiten

Den Stoff einmal komplett an der Außenkante abnähen, damit er später nicht ausfranzt. Der fertige Stoffbezug sollte die Maße 49 x 155 cm haben.

Arbeitsschritte Rahmen

Großer Rahmen

2 St. Latten 1.350 mm

2 St. Latten 510 mm

4 St. Schrauben 4,5 x 70

2 St. Metallwinkel

8 St. Schrauben 3 x 25

- Von den Enden jeweils 30 mm mittig ein Loch bohren (\varnothing 4 mm)
- für die Verbindung der beiden Rahmen von einem Ende 400 mm abmessen und mittig ein Loch bohren (\varnothing 6 mm)
- für die Befestigung der Stütze vom anderen Ende 450 mm abmessen und mittig ein Loch bohren (\varnothing 6 mm)
- an einer Seite die Löcher mit \varnothing 6 mm ansenken
- an den Querhölzern in jeder Stirnseite mittig ein Loch bohren (\varnothing 2 mm)
- die Stirnseiten der Querhölzer mit Leim bestreichen und mit Schrauben 4,5 x 70 an langes Holz schrauben (Achtung: Seite mit gesenkten Löchern nach innen)





TIPP: Schöneres kurzes Holz an die Seite, von der die 400 mm für das 6 mm Loch gemessen wurden.

- Die zwei Metallwinkel an der Seite, von der 450 mm gemessen wurden, innen anbringen, um das Querholz zu sichern.

Kleiner Rahmen

- 2 St. Latten 1.150 mm
- 2 St. Latten 580 mm
- 4 St. Schrauben 4,5 x 70
- 2 St. Metallwinkel
- 8 St. Schrauben 3 x 25
- 4 St. Holzklötze 30 x 30 mm
- 4 St. Schrauben 4,5 x 50

- von den Enden jeweils 30 mm mittig ein Loch bohren (Ø 4 mm)
- für die Verbindung der beiden Rahmen von einem Ende 330 mm abmessen und mittig ein Loch bohren (Ø 6 mm)
- 4 Holzwürfel mittig bohren (Ø 4 mm)
- an den Querhölzern in jeder Stirnseite mittig ein Loch bohren (Ø 2 mm)
- je zwei Holzklötze im Abstand von 10 cm auf den Rahmen schrauben, gemessen von der Seite, an der kein Ø 6 mm Loch ist.
- An dem Querholz bei den Klötzen Stirnseiten mit Leim bestreichen und mit Schrauben 4,5 x 70 an langes Holz schrauben.



TIPP: Schöneres kurzes Holz an die Seite, an der die Holzwürfel sind.

- An der anderen Seite das kurze Holz nur mit Schrauben leicht befestigen. So dass es sich noch leicht drehen lässt.

Stütze

- 2 St. Latten 560 mm
- 1 St. Latten 580 mm
- 2 Schrauben 4,5 x 70



- in jeder Stirnseite der Latte mit 580 mm mittig ein Loch bohren (\varnothing 2 mm) Latten mit 560 mm:
- von einer Stirnseite 15 mm messen und ein Loch \varnothing 4 mm bohren
- von der anderen Stirnseite 15 mm messen und ein Loch \varnothing 6 mm bohren
- Stirnseite der 580 mm Latte mit Leim bestreichen und mit Schrauben 4,5 x 70 an 560 mm Latte schrauben (\varnothing 4 mm Loch)

3. Gestell zusammenbauen

- Kleiner und großer Rahmen mit den Senkkopfschrauben M6 x 70 durch die vorgebohrten Löcher (kleiner Rahmen 330 mm / großer Rahmen 400 mm) verschrauben. Zwischen die Hölzer eine Unterlagscheibe und außen die Mutter mit Unterlagscheibe anbringen.
- Stütze auf die gleiche Weise an den Löchern mit 450 mm am großen Rahmen festschrauben.





4. Stoffbezug aufspannen

- An der Querstrebe des langen Rahmens die oberen zwei Seiten mit Leim bestreichen und Stoff zwischen den Markierungen mittig aufkleben und festtackern.
- Jetzt Stoff um die Querstrebe 1 x herumwickeln. Auf die Wickelrichtung achten.
- Wenn Stoff sitzt mit 5 Polsternägeln den Stoff festnageln.
- An der unteren Querstrebe alle Seiten mit Leim bestreichen, den Stoff wie oben mittig festleimen und tackern. Dann das Querholz 1 x drehen, um den Stoffbezug aufzuwickeln.
- Seitliche Schrauben im Rahmen jetzt fest anziehen (M4,5 x 70).
- Wenn der Stoff richtig sitzt, diesen festnageln.
- Die beiden restlichen Winkel am kleinen Rahmen zur Sicherung anbringen.



Stefan Dieterle, Elektrokonstrukteur, Röttenberg,

hat die Liegestühle schon mal im Sommerferienprogramm gebaut und sich gefreut, wie die Teilnehmenden erst gearbeitet und später ganz stolz ihre „Chill-Zone“ genutzt haben.

Gartenszenen in kleinen Gefäßen

Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: Einkaufen und Sammeln des Materials
Dauer: 60–90 Min.

Besondere Hinweise:
je mehr originelles Material zur Verfügung steht, umso kreativer können die Jugendlichen werden; es lohnt sich, den Jugendlichen das Vorhaben zu erklären und sie auch selbst Tassen und „Kleinmaterial“ (Bsp. siehe unten) mitbringen zu lassen

Mini-Landschaften in Tassen entstehen lassen

Tassen sind nicht nur zum Trinken da – man kann sie auch verwenden, um darin die unterschiedlichsten Landschaften im Kleinformat entstehen zu lassen. Schöne Gärten beleben die Sinne, und diese Stimmung kann man sich nun einfach in die Wohnung holen. Ein Traumgarten, eine Erinnerung an den letzten Urlaub oder eine stimmungsvolle Gartenszene lässt sich nämlich auch in einer normalen Tasse realisieren.



MATERIAL: pro Person speziell für die „Kuhweide“ (siehe Bild):

- Tasse mit ca. 10 cm Durchmesser
- 2 Kühe, je 3,5 cm x 2,5 cm
- Eimer 2,5 cm hoch
- ca. 10 Streichhölzer
- Sisalschnur



MATERIAL ALLGEMEIN:

- Tassen mit oder ohne Untertassen, Jumbotassen, Müslischalen
- Sukkulente oder andere unempfindliche Pflanzen, wie z. B. Kakteen
- Sukkulenten-Substrat
- Nasssteckziegel (oder Gartenvlies und Splitt)
- Pinholder
- Plattenmoos
- Deko-Kies
- Schnüre, Wolle, Bast ...
- Kies, Splitt, schöne Steine ...
- Naturmaterial wie Äste, Rinde, Schneckenhäuser, Muscheln, Bucheckern, Walnusshälften etc.
- „kleiner Schnickschnack“ wie Mini-Liegestühle, Eimer, Plastikgürchen, kleine Tiere, Inhalt von Ü-Eiern, Schatztruhen ...
- Heißkleber
- Messer

Die Minigärten sind ein echter Hingucker auf der Fensterbank, aber auch eine Festtagstafel kann damit dekoriert oder ein individuelles Geschenk hergestellt werden.

Die Anleitung für die „Kuhweide“ soll nur eine Anregung sein. Denn die bereitgelegten vielfältigen Materialien können spielerisch kombiniert werden, um etwas Neues und Einzigartiges entstehen zu lassen. Man benötigt nur Mut zum Experimentieren ...

1. Einen Pinholder innen am Tassenboden festkleben und die Tasse mit dem zurechtgeschnittenen Steckziegel füllen. Der Pinholder gibt dem Steckziegel Halt, damit er nicht verrutscht. Der Steckziegel soll die überschüssige Flüssigkeit, die beim Gießen entsteht, festhalten und eine feste Basis für Steck-Accessoires geben.

Alternativ kann man den Aufbau auch mit Substrat / Erde machen, denn auch Dickblattgewächse sterben ab, wenn man sie zu selten gießt oder durch zu viel Gießen Staunässe entsteht. Daher sollten die Tassen entweder unten ein Abzugsloch haben (so im Gartenhandel zu kaufen oder vorsichtig selbst reinbohren), oder man sieht eine Drainageschicht vor. Dazu die Tasse zu einem Viertel mit Splitt füllen, dann einen Kreis mit Gartenvlies drauflegen, der größer ist als der Durchmesser der Tasse und deshalb bis etwa 1–2 cm unterhalb des Tassenrandes reicht. Das Gefäß dann so weit mit Erde auffüllen bis das Vlies bedeckt ist.

2. Die Aussparung für die Sukkulente aus dem Steckziegel ausschneiden, mit Sukkulentenerde füllen und die Pflanze einsetzen.



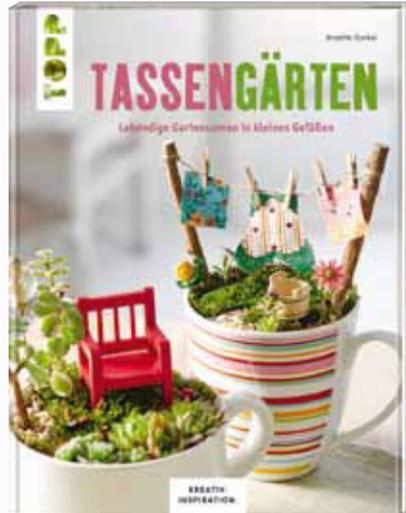
3. Die Oberfläche mit Plattenmoos und im vorderen Bereich mit Deko-Kies bedecken.
4. Aus den Streichhölzern einen Zaun stecken und die Sisalschnur darum spannen. Die Kühe und den Eimer platzieren.

TIPP: Sicherheitshalber sollten die Zündköpfe der Streichhölzer vor dem Basteln abgebrannt werden. Einfach kurz anzünden und die Flamme gleich wieder auspusten.

Hinweis: Die Pflanzen dürfen erst nachgegossen werden, wenn die Erde komplett durchgetrocknet ist. Sukkulente mögen einen hellen Standort!

Diese Anleitung stammt aus dem Bastelbuch „Tassengärten“ von Annette Kunkel und wurde uns freundlicherweise vom Frechverlag Stuttgart zur Verfügung gestellt.

Besser als ein Blumenstrauß – Gärten im Miniformat sind das perfekte grüne Geschenk für jede Gelegenheit oder auch eine stetige Freude für die eigene Fensterbank. Mit kleinem Aufwand entstehen winzige Garten- und Landschaftsszenen in Kaffeetassen, Jumbotassen und Müslischalen. Für alle Anlässe sind Gestaltungsvorschläge dabei, auch Geld lässt sich damit raffiniert verschenken.



überarbeitet: Sybille Kalmbach, Gärtringen

DIY

SCHMUCK Ohrringe

Zielgruppe: Mädchen im
Teenageralter
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Zeit für den
Materialeinkauf
Dauer: 20 Min. für ein Paar
Ohrringe + 15 Minuten
Trocknungszeit

Schöner Schmuck aus Cabochons

Kleines Geschenk gefällig? Ob für die Freundin, Schwester, Mama oder den Eigenbedarf. Ohrringe kann man nie genug haben und erst recht nicht, wenn sie so einfach zu basteln und so schön sind. Cabochons (französisch für „Nagelkopf“) sind Schmucksteine, bei denen die Unterseite flach und die Oberseite nach außen gewölbt ist. Sie eignen sich hervorragend zum Basteln von individuellen Schmuckstücken.



MATERIAL:

- Klare Glascabochons (Durchmesser 8 mm)
- Fassungen für Ohrstecker oder -hänger entsprechend dem Durchmesser der Cabochons
- Bisher bin ich hier nur Online fündig geworden, z. B. bei dawanda oder unter www.sescha.de
- Motivpapier, Postkarten, Kataloge usw.

WERKZEUG:

- Schmuckkleber
- Schere (am besten eignet sich eine spitze, kleine Bastelschere oder eine Nagelschere)



Und dann kann es auch schon losgehen.

Schritt 1 – Motivsuche

Zuerst benötigt man ein Motiv. Hierzu vorhandene Papiere nehmen und einen Glascabochon einfach auf verschiedene Motive legen. Durch die halbrunde Form des Glascabochons wirkt das Motiv darunter oft anders als vorher gedacht. Ist ein geeignetes Motiv gefunden geht es mit Schritt 2 weiter.



Schritt 2 – Cabochons aufkleben

Jetzt einen Tropfen Schmuckkleber auf das ausgewählte Motiv tropfen und den Glascabochon auf die gewünschte Stelle drücken. Hierbei darauf achten, dass sich keine Bläschen zwischen Cabochon und Motiv bilden. Dies kann anfangs noch durch hin- und her bewegen des Cabochons und festem Drücken korrigiert werden.



Bevor es mit Schritt 3 weitergeht, mindestens 15 Minuten Zeit einplanen, damit der Kleber antrocknen kann. Die Trocknungszeit kann z. B. mit dem Falten einer Schmuckkiste oder einem Spiel überbrückt werden. Anleitungen zu Faltschachteln (z. B. Origamitechnik) gibt es in großer Auswahl auf YouTube.



Schritt 3 – Einkleben in die Fassung

Nach dem Trocknen das überstehende Papier entlang des Cabochons mit der Bastel- oder Nagelschere abschneiden. Anschließend gibt man etwas Schmuckkleber auf die Fassung und drückt den Cabochon hinein. Hierbei sehr vorsichtig vorgehen und auf keinen Fall zu viel Kleber verwenden. Vor dem Tragen nochmal trocknen lassen und fertig ist der individuelle Schmuck.



TIPP: Glascabochons und Fassungen gibt es in vielen verschiedenen Formen und Größen.

Man kann auf diese Weise auch Kettenanhänger, Ringe oder Armbänder herstellen.

Es besteht auch die Möglichkeit, das Motiv selbst herzustellen, z. B. in Form eines Fotoausdruckes. Dabei muss beachtet werden, dass der Druck von einem Laserdrucker erstellt wird. Die Ausdrücke sollten vor Verwendung mit Acryllack versiegelt werden und ausreichend abtrocknen.

Viel Spaß beim BASTELN!

Line Rittler, Lehrerin, Denkendorf

ist immer auf der Suche nach neuen Bastelideen. Egal welche Technik oder welches Material, ausprobiert wird fast alles.

All-in BURGER

Zielgruppe: hungrige Jugendliche, die mehr als Bratwurst vom Grill wollen

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Einkaufen der Zutaten

Besondere Hinweise: Grillfeuer vorbereiten: Dafür sorgen, dass das Grillfeuer/Lagerfeuer rechtzeitig entzündet wird, damit die Burger dann auch durch eine gute Glut die nötige

Gartemperatur haben, wenn sie auf den Rost gelegt werden.

Dauer: 60 Min. Zubereitungszeit des Teigs + Gehzeit, währenddessen die Füllung vorbereiten (ca. 10 Min.), anschließend 15–20 Min. auf dem Grill

Besondere Hinweise: Rezept ist für 4 Personen ausgerichtet, muss dann auf die erforderliche Menge hochgerechnet werden.

Eine besondere Leckerei vom Grill

Warum immer nur Würstchen und Steaks auf dem Grill zubereiten? Wer mal Lust auf Neues hat, kann einen Burger der besonderen Art ausprobieren und vielleicht einen Zugang zu weiteren ganz neuen Grill-Rezepten finden.



MATERIAL:

2 große Schüsseln, Schneidbretter, Messer, Nudelholz, Alufolie, Fett zum Einfetten der Alufolie

ZUTATEN: jeweils pro 4 Personen:

Teig: 300 g Mehl, 160 ml Wasser, 1 Würfel frische Hefe (oder 1 Päckchen Trockenhefe), 1 Prise Salz

Füllung: 300 g Rinderhackfleisch, Pfeffer, Salz, 1–2 Tomaten, 3–4 Gewürzgurken, 1 Zwiebel, 150 g geriebenen Käse



1. Aus Mehl, Wasser, Hefe und Salz einen glatten Teig kneten und für 60 Minuten an einem warmen Ort gehen lassen.
2. Währenddessen die Füllung vorbereiten: Das Hackfleisch großzügig mit Pfeffer und Salz würzen. Die Tomaten in 1 cm dicke Scheiben und die Gurken in feine Streifen schneiden. Anschließend die Zwiebel fein hacken.
3. Den Teig etwa 1 cm dick ausrollen und mit Hilfe eines Serviettenrings oder eines runden Teigausstechers vier etwa 20 cm große Scheiben ausstechen (alternativ ausschneiden mit dem Messer). Aus dem Hackfleisch kleinere Burgerpatties formen und in die Teigmitte legen. Die gehackten Zwiebeln darauf verteilen, mit einer Tomatenscheibe und Gewürzgurken belegen und den Käse darüber streuen. Anschließend die Seiten des Teiges hochklappen und den Burger verschließen. Hierbei darauf achten, dass die Oberfläche glatt ist und keine Risse aufweist.
4. Die Burger einzeln in eingefettete Alufolie wickeln und bei ca. 230 Grad 15–20 Minuten direkt grillen (d. h. die Burger werden unmittelbar über die Heizquelle gelegt und auch kein Grilldeckel aufgelegt). Dabei gelegentlich wenden.

Tip: Da der Belag des Burgers hier sicher eingepackt ist, verliert das Fleisch weder Wasser noch Fett und alles bleibt schön saftig. Eine Sauce ist deshalb nicht nötig. Wer auf leckere Burgersauce dennoch nicht verzichten möchte, sollte diese vor dem Belegen mit etwas Mehl verrühren, andernfalls wird der Burger sehr matschig.

Dieses Rezept ist dem Buch „BBQ Kuchen – Süße Leckereien vom Grill“ von Felix Walz und Georg Lenz entnommen und wurde uns freundlicherweise vom Frechverlag Stuttgart zur Verfügung gestellt. Das Buch zeigt den neuen Backtrend für den Sommer auf: Kuchen vom Grill!



überarbeitet: Sybille Kalmbach, Gärtringen

Lege-Puzzle aus Holz

Zielgruppe: Jugendgruppen,
Jungenschaft

Gruppengröße: abhängig vom vorhandenen
Werkzeug

Vorbereitungszeit: Material besorgen

Dauer: ca. 90 Min.

Zeichnen – sägen – malen – fertig ist das Puzzle

Eine Bastelaktion, deren Ergebnis gut bei Aktionstagen, Freizeiten und Gruppenstunden eingesetzt werden kann.

MATERIAL:

Sperrholz oder Mehrschichtholz, mind. 10–15 mm dick, Acryllack, Pinsel (zum Bemalen)

WERKZEUG:

Stichsäge, Bandschleifer, wer hat Schleifpapier (Körnungen 100, 180 bzw. 240), ggf. Schraubzwingen, Wasserwaage

Die Dicke des Holzes hängt von der Größe des Puzzles ab. Die Beispiele hier im Artikel sind aus 10 mm Pappe-Sperrholz angefertigt, die Maße der Puzzles betragen ca. 50 x 50 cm. Geeignetes Sperrholz erhält man im Baumarkt – nach Resten fragen!





Herstellung

Zunächst die Figur auf das Brett übertragen. Abfallende Stücke auf dem Brett markieren, so dass deutlich erkennbar ist, welche Teile zum Puzzle gehören – sonst ist schnell ein Puzzleteil zersägt ...

Die hier enthaltenen Schablonen sollen nur Anregungen und Beispiele sein. Die Maße müssen nicht 1:1 übernommen werden – der eigenen Kreativität für Figuren und Teileformen sind keine Grenzen gesetzt. Je kleinteiliger das Puzzle, desto schwieriger das Zusammenbauen ...

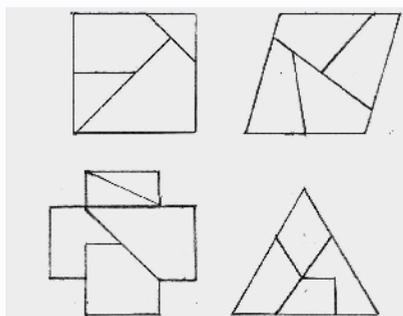


TIPP: Linien für Sägeschnitte mit ca. 2 mm Abstand doppelt zeichnen. Bei freihändigem Sägen lässt sich leichter die Richtung halten, wenn man zwischen zwei Linien anstatt genau auf einem Strich sägt.

Hinweis:

Zum Basteln alte Tische verwenden, bei denen auch mal ein Sägeschnitt daneben gehen darf – dasselbe gilt nachher auch für das Schleifen.

Wer nicht freihändig sägen mag, kann sich eine Schiene für die Säge z. B. mit einer Wasserwaage und Schraubzwingen herstellen. Dazu die Wasserwaage im Abstand des Sägeblattes zum Schlitten entlang der zu sägenden Linie spannen. Dann kann der Schnitt entlang der Schiene ausgeführt werden.



Die abfallenden Teile von einem Helfer gut festhalten lassen – besonders am Ende des Schnitts. So wird verhindert, dass Teileenden abbrechen.

Die Seiten des Rohlings mit dem Bandschleifer oder grobem Schleifpapier glätten und die Kanten brechen.





Die Teile müssen so geschliffen werden, dass sich niemand an scharfen Kanten bzw. spitzen Teilen verletzen kann.

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 das Teil an der Schleiffläche entlang geführt und über die Kanten gedreht werden.

Vorsicht beim Schleifen: Ein Bandschleifer zieht leicht Haare, Halstücher und lange Ärmel ein!

Zum Schluss mit der feinen Körnung überschleifen – nun ist das Puzzle fertig.

Wer mag, kann die Puzzleteile bemalen – es empfiehlt sich aus mehreren Gründen:

- Die Teile von unterschiedlichen Puzzeln können leichter auseinandergehalten werden.
- Die Teile sind vor Feuchtigkeit geschützt.
- Der Zusammenbau wird etwas schwieriger, da man sich nicht an der Maserung des Holzes orientieren kann.

Zum Bemalen eignet sich Acryllack. Ein Anstrich pro Seite genügt.

Hier die Resultate der vorgeschlagenen Formen, bemalt und nach dem Schleifen.

Wir haben mit unserer Jungenschaft die Puzzleteile an einem Abend ausgesägt und geschliffen, zum einseitigen Anstrich reicht's auch noch.



Joachim Fritz, Schlat,

mag schlichte Formen aus Holz und einfache Bastelsachen.

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:

© Iordache Magdalena/Shotshop.com
(Titelbild)

fontis-verlag (4); Thomas Volz (22); Daniel
Stutz (32, 36, 37); Dominik Janietz (48–50);
Stefan Dieterle (51–55); Frechverlag (56,
58, 62, 63); Line Rittler (59–61); Joachim
Fritz (64–66)

www.fotolia.com:

vencav (7); Monkey Business (12, 15); des-
tina (16); BillionPhotos.com (19); Rawpixel.
com (20); Piotr Marcinski (30); ehrenberg-
bilder (40); vschlichting (44)

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

Ilse-Dore Seidel (Hg.)

Ab ins Gelände!

50 Gelände- und Stadtspiele
für Jugendliche
208 S., 16,5 x 23 cm,
kartoniert, mit Downloads

18,95 Euro

Das Gefühl, ein Gelände erobert oder die Gegner ausgetrickst zu haben, ist unvergleichbar und schweisst Gruppen und Teams zusammen. Dazu braucht es Geländespiele, die spannend sind, klare Regeln haben und in der Praxis funktionieren. 50 solcher Geländespiele bietet dieses Buch.



Es geht Ab in den Wald – zu Geländespielen im Wald und auf Wiesen.
Es geht Ab in die Stadt – zu Spielen im Dorf und in der Stadt.
Es geht Ab in die Nacht – zu Geländespielen in der Dunkelheit.
Es geht Ab nach draußen – zu Spielen mit dem Rad und auf dem Wasser.

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