

# der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Wollen wir die Reformation?



Mein Team  
Kann-Abend



Hat der Engel gelogen?



Schlichte Holzgrippe



## LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Leichtes Gepäck** ..... Matthias Mergenthaler  
Eine Andacht zum guten Umgang mit seelischem Schrott
- 6 Wollen wir die Reformation?** ..... Ilse-Dore Seidel  
Ein Planspiel zur Reformation
- 8 „O du fröhliche!?!“** ..... Sybille Kalmbach  
Eine Gruppenstunde mit dem Dichter d. bekannten Weihnachtsliedes
- 18 „YOU BELONG – erfüllt“** ..... Martin Grünholz  
Die Grundsätze unseres Glaubens ins Gespräch bringen



## ERZÄHLUNG

- 21 Hat der Engel gelogen?** ..... Manfred Pohl  
Ein etwas anderer Zugang zur Weihnachtsgeschichte



## SPIEL, SPASS, QUIZ

- 24 Nimm zwei und gewinne** ..... Sybille Kalmbach  
Ein bunter Spiele-Reigen zu einem beliebten süßen Produkt
- 34 Mein Team Kann-Abend** ..... Damaris Kächele  
Die Show mit dem Überraschungs-Effekt
- 40 Es weihnachtet sehr** ..... Walter Engel  
Ein Spielabend mit Weihnachtsbegriffen und weihnachtl. Utensilien
- 43 Generation im Aufbruch** ..... Manfred Pohl  
Gesprächsabend über die 17. Shell-Jugendstudie 2015



## OUTDOOR

- 50 Die große Suche** ..... Manfred Pohl und Joachim Fritz  
Ein einfaches Geländespiel



## KREATIV UND HANDWERK

- 53 Ein Stuhl für's Handy** ..... Jonathan Kalmbach  
Endlich hat das Handy seinen Platz
- 56 Schlichte Holzgrippe** ..... Lukas Golder  
Bastelidee für die Weihnachtszeit
- 58 ButterBrotPapierTütenStern** ..... Lukas Golder  
Eine simple Bastelidee für den Basar oder Weihnachtsmarkt



## SPECIAL

- 60 Mal weltweit blicken** ..... Michael Schofer  
Infos und Spiele rund um Nigeria, mit Ideen zum selbst aktiv werden

# Anknüpfungspunkte

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

das letzte Viertel des Jahres ist angebrochen. Ein weiteres ereignisreiches Jahr geht in die Zielgerade. Was hat uns in 2016 schon alles beschäftigt und bewegt. Persönlich, gesellschaftlich, politisch, im eigenen Land, in Europa und weltweit. Dann kehren unsere Gedanken wieder zurück in unser eigenes Leben und das Leben von Teilnehmerinnen und Teilnehmern in unserem direkten Umfeld. Was hat sich da in 2016 schon alles ereignet an Unvorhergesehenem, Umbrüchen und Aufbrüchen. Vieles ist auch gleich geblieben. Das sollten wir auch nicht aus dem Blick verlieren.

Was auf jeden Fall bleibt, ist die Sehnsucht von Jugendlichen nach Orientierung, nach Halt und nach Menschen, die ihr Leben nicht nur irgendwie leben, sondern sichtbar gut meistern und gestalten mit Erfolgen und Misserfolgen, Stärken und Schwächen. Ihr habt die Möglichkeit, ihnen ein Gegenüber zu sein in ihren Fragen, Sehnsüchten und Unsicherheiten. Nutzt die Zeit mit den Heranwachsenden. Der Herbst und die Weihnachtszeit bieten so viele gute Anknüpfungspunkte. Bei gemütlichem Zusammensein, Bastelaktionen und Spielabenden und immer wieder im Gespräch darüber, wie ein erfülltes Leben gelingen kann.

Ich wünsche euch erfüllte Zeiten mit den Jugendlichen! Dazu wollen wir euch sehr gerne mit den Beiträgen in diesem Heft möglichst viele Anregungen und Hilfen geben.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,  
Eure



Ilse-Dore Seidel



## Zugangscod e Homepage

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

**Benutzernam e:** Jugendarbeit **Passwort:** Orientierung

# Leichtes Gepäck

**Zielgruppe:** Jugendliche,  
Mitarbeitende  
**Gruppengröße:** egal  
**Vorbereitungszeit:** 10 Min.

**Dauer:** 5–15 Minuten  
**Besondere Hinweise:** Das Lied „Leichtes  
Gepäck“ von Silbermond zu Beginn gemein-  
sam anhören.

## Eine Andacht zum guten Umgang mit seelischem Schrott

Eines Tages fällt dir auf,  
dass du 99 % nicht brauchst.  
Du nimmst all den Ballast  
und schmeißt ihn weg.  
Denn es reist sich besser  
mit leichtem Gepäck.



Klar. Dieses Lied handelt die meiste Zeit von materiellen Dingen, die in unserem Leben viel Raum einnehmen. Jeder, der schon einmal oder öfter umgezogen ist, kennt das: es häuft sich massenhaft Zeug an und irgendwie will man es auch nicht loslassen. Gleichzeitig weißt du, dass du manche Dinge nie benötigen wirst. Diese Vorstellung, davon einfach vieles wegzuzwerfen, fühlt sich gut an: frei machen von altem Ballast. Dinge loswerden, die du sowieso nicht brauchst, die aber viel Raum einnehmen und dich träge machen.

### Die Last der eigenen Schuld

Einige Zeilen weiter nimmt das Lied auch den Schrott, der auf unserer Seele liegt, in den Blick. Die Bereiche in deinem Leben von denen du weißt, dass sie nicht gut sind: Lüge, Untreue, Hass, Lästerei, Abhängigkeiten und so weiter. Eigenschaften, die sich immer mehr auch in unseren Charakter einschleichen. Sind wir mal ehrlich – das sind doch die Dinge, die wir wirklich jeden Tag wie einen schweren Rucksack mit uns rumschleppen. Was bedeutet es dann, wenn wir in der Bibel lesen, dass Jesus die Last für uns tragen will?



In einer vertrauten Beziehung mit Jesus werden wir zunehmend befreit von dieser Schuld. Wenn wir immer wieder im Gebet diese Schuld benennen und darum bitten, dann sind wir zunächst frei von der Schuld. Es trennt uns nichts mehr von Gott. Langfristig wird sich auch unser Charakter wieder verändern. Das Leben wird wieder leichter.

Dietrich Bonhoeffer schreibt: „Es gibt zwei Möglichkeiten, einem Menschen, der von einer Last gedrückt wird, zu helfen. Entweder man nimmt ihm die ganze Last ab, so dass er künftig nichts mehr zu tragen hat, oder man hilft ihm tragen, indem man ihm das Tragen leichter macht. Jesus will nicht den ersten Weg mit uns gehen. Die Last wird uns nicht abgenommen. ... Aber er macht dem Menschen die Last dadurch leichter, dass er ihm zeigt, wie er sie tragen muss.“

(Quelle: London 1933–1935, DBW Band 13, Seite 375 f.)

## Die Last der unvergebenen Schuld

Zu wissen und zu erleben, dass die eigene Schuld vergeben ist, hat etwas unglaublich Befreiendes. Die Lebensreise kann dann wirklich mit leichtem Gepäck weitergehen. Ich kenne aber auch viele Menschen, denen Schuld wiederfahren ist. Diese Verletzung, wenn andere an dir schuldig geworden sind und tiefe Narben bei dir hinterlassen haben, kann auch zur Last werden, wenn keine Vergebung stattfindet. Das Leben ist nicht mehr frei. Es dreht sich alles um diese Schuld. Manchmal ist es nicht leicht, diese Vergebung auszusprechen, weil die Verletzung so groß ist, aber auch diesen Ballast muss man irgendwann mal auf der Strecke lassen, um selbst wieder ein freies Leben führen zu können.

## Aktion

Schuld und Vergebung in der Gruppe zu thematisieren ist nicht ganz leicht, kann aber sehr befreiend sein. Es braucht dafür einen Raum des Vertrauens und der Offenheit. Wenn ihr wollt, schreibt auf einen Stein, was ihr mit euch rumträgt. Wer sich traut kann das mit der Gruppe teilen, es ist aber auch okay, wenn ihr das für euch behalten wollt. Nehmt euch gemeinsam Zeit zum Beten, Gott um Vergebung zu bitten und selbst Vergebung auszusprechen, wo jemand an euch schuldig geworden ist. Anschließend könnt ihr die Steine in einem See oder Fluss versenken.

**Matthias Mergenthaler, EJW-Landesreferent bei musikplus,  
TEN SING und YOUNIFY, Möglingen,**

*hört gerne Silbermond und liebt es, immer wieder Ballast loszuwerden.*

# Wollen wir die Reformation?

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 14 Jahren, Junge Erwachsene  
**Gruppengröße:** 24–60 Personen (kann für kleinere Gruppen angepasst werden)  
**Vorbereitungszeit:** mind. 2 Stunden, intensiv

**Dauer:** 3–5 Stunden  
**Besondere Hinweise:** das komplette Planspiel mit ausführlicher Erklärung und allen Vorlagen kann kostenlos unter [www.evangelische-jugend.de/planspielreformation](http://www.evangelische-jugend.de/planspielreformation) heruntergeladen werden.

## Ein Planspiel zur Reformation

2017 wird das Reformationsjubiläum in Deutschland bedacht, gewürdigt, gefeiert und zelebriert. Wir blicken zurück auf 500 Jahre Reformation. Doch wie können Jugendliche sich mit diesem Thema,



mit den damit verbundenen Interessen und Zielen der verschiedenen damaligen Gruppen auseinandersetzen? Die Arbeitsgemeinschaft Evangelischer Jugend (aej) hat für diesen Zweck ein Planspiel unter dem Titel „Wollen wir die Reformation wirklich in unserer Stadt?“ entwickelt und mehrfach getestet. Hier tauchen die Jugendlichen und auch Erwachsenen spielerisch und kreativ in die damalige Zeit ein.

Eine Arbeitsgruppe hat unter der fachkundigen Anleitung und Begleitung durch einen Spielpädagogen und Planspielentwickler dieses Planspiel entwickelt und mit altersmäßig unterschiedlichen Zielgruppen mehrfach getestet. Es ist geeignet für Mitarbeitende und Multiplikatorinnen/Multiplikatoren der Jugendarbeit, Junge Erwachsene, aber auch (ggf. in eigenständig leicht modifizierter Form) für Jugendliche ab 14 Jahren.



## Spielziel

Die Mitspielenden bekommen die Aufgabe, sich mit der Reformation, ihren Themen und Anliegen sowie den damit verbundenen Interessen und Zielen verschiedener gesellschaftlicher Gruppen spielerisch auseinanderzusetzen. „Wollen wir die Reformation in unserer Stadt?“ Mit dieser Leitfrage werden die Mitspielenden animiert, sich in die Situation einer Stadt zur Zeit der Reformation zu versetzen. In dieser Stadt gibt es unterschiedliche gesellschaftliche Gruppierungen, wie zum Beispiel Handwerker, Bauern, Adelige, Nonnen oder Priester. Sie alle sind mit der Reformation und deren generellen inhaltlichen und religiösen Anliegen (ihrer Botschaft) konfrontiert – alle Gruppierungen verbinden damit aber auch ihre eigenen speziellen Interessen oder auch Vorbehalte und Ablehnungsgründe, die möglicherweise ganz handfest und lebensweltbezogen und vielleicht gar nicht immer „theologisch“ motiviert sind. Die Mitspielenden bilden Kleingruppen, die jeweils eine der damaligen sozialen Gruppierungen repräsentieren. Sie werden aufgefordert, die damaligen Entscheidungsprozesse und Konflikte „nachzuspielen“. Dabei geht es zum einen um die **generellen theologisch-kirchlichen Ziele der Reformation**: „Wollen wir das wirklich? Brauchen wir das? Was bringt es uns? Was ist daran wichtig?“ Dazu müssen die jeweiligen Gruppen eine Position finden und in öffentlichen Kundgebungen vertreten. Zum anderen geht es um die **speziellen Interessen der verschiedenen gesellschaftlichen Gruppierungen**. In der Auseinandersetzung mit den anderen Gruppen versuchen sie, ihre „speziellen Reformationsziele“ durchzusetzen. Um ihre wichtigsten Ziele durchsetzen zu können, müssen sie „Reformationspfunde“ sammeln, die sie sich durch überzeugende Gespräche mit den anderen Gruppen verdienen können. Das Spiel endet mit einer doppelten Abstimmung: Die Vollversammlung aller Beteiligten entscheidet zunächst darüber, wie gut und überzeugend sich jede Gruppe für ihre speziellen Ziele eingesetzt hat. In einer weiteren Abstimmung stellt sich heraus, ob die Reformation in ihrer Stadt eingeführt wird.

**DOWNLOAD:** Das komplette Planspiel mit ausführlicher Erklärung und allen Vorlagen kann kostenlos unter [www.evangelische-jugend.de/planspielreformation](http://www.evangelische-jugend.de/planspielreformation) heruntergeladen werden.

**Ilse-Dore Seidel, Landesreferentin im EJW, Stuttgart,**

*hat bei einem Testspiel mitgemacht und dabei viel Spaß gehabt, in die damalige Zeit einzutauchen und der Kreativität ihren Lauf zu lassen.*

# „O du fröhliche!“

**Zielgruppe:** Jugendliche und Mitarbeitende  
**Gruppengröße:** 2 bis 20

**Vorbereitungszeit:** 30 Min  
**Dauer:** 60–90 Minuten

## Eine Gruppenstunde mit dem Dichter des bekannten Weihnachtsliedes

Zu Beginn versuchen sich die Jugendlichen in einer kreativen Schreibwerkstatt am angeleiteten Schreiben von Kurztexten zu Weihnachten, Ostern und Pfingsten. Dann hören sie die Erzählung der Lebensgeschichte von Johannes Daniel Falk, der 1816 – also vor genau 200 Jahren – das „Drei-Feiertags-Lied: O du fröhliche“ geschrieben hat. Für den dritten Teil des Abends gibt es noch verschiedene Anregungen, wie das Gehörte vertieft, diskutiert oder weitergeführt werden kann. Ein bunter Abend mit viel geschichtlichem Input und heutigem Bezug.



### **MATERIAL 1:**

Papier, Stifte, evtl. noch DIN-A3-Papier + Eddingstifte

### **1. Einstieg: kreative Schreibwerkstatt**

Im Folgenden werden vier kreative Schreibverfahren erklärt, die schnell zum Erfolg führen. Entweder wird eins der Schreibverfahren vorgegeben oder die Jugendlichen suchen sich einzeln oder in Kleingruppen das Schreibverfahren ihrer Wahl aus. (>> Material 1)



**HINWEIS:** Die Schreibverfahren werden zum besseren Verständnis jeweils mit einem Beispiel erklärt. Sie sind absichtlich einfach gehalten und immer zum Thema „Winter“, um nicht schon Anregungen in eine bestimmte Richtung zu geben. Zu „religiösen / ernsthafteren Themen“ entsteht gerade auch bei diesen kurzen Gedichtformen eine Tiefe, die man diesen Schreibverfahren zunächst gar nicht zutrauen würde.

## Elfchen

Das Gedicht ist auf elf Worte beschränkt und kann sich aus lose aneinandergereihten Assoziationen oder aus Kurzsätzen zusammensetzen. In die erste Zeile kommt ein Wort, in die zweite Zeile zwei Wörter, in die dritte drei, in die vierte vier und in die fünfte Zeile wieder ein Wort. Das Wort in der ersten Zeile ist das Thema des Elfchen-Gedichts.

Eine Hilfe KANN sein:

1. Zeile / 1 Wort: Thema, Gefühl, Gegenstand, Eigenschaft, Name ...
2. Zeile / 2 Wörter: Was zum ersten Wort passt, eine Eigenschaft dazu, eine nähere Beschreibung ...
3. Zeile / 3 Wörter: Evtl. auf den Ort eingehen oder was da passiert / getan wird ...
4. Zeile / 4 Wörter: Was ich mit dem allem zu tun habe, eine Frage von mir, meine Meinung ...
5. Zeile / 1 Wort: Schlusswort als Überraschung, Zusammenfassung, Provokation, Gegensatz ...

**Bsp:**

Winter  
 Schnee fällt  
 ich liebe es  
 Gott hat Schnee erfunden  
 Danke

## Schneeball

Es wird mit einem oder zwei Wörtern begonnen, in den weiteren Zeilen kommen immer ein bis zwei Wörter mehr dazu, so dass der Text von Zeile zu Zeile breiter wird und schließlich dann aber auch wieder in gleichem Maße abnimmt. Optisch ähnelt dies (ungefähr) einem Schneeball.



**Bsp:**

Schnee  
ist so weiß  
macht allen Kindern Freude  
Freude Spaß Fröhlichkeit Winter Freude  
Spaß Freude Winter Fröhlichkeit Spaß  
Schnee Winter Freude Winter Schnee  
doch auch Erwachsene  
wer hätte es gedacht  
freuen sich sehr  
am Schnee

### **Wortpyramide**

Man beginnt mit einem Wort. Jede Gedichtzeile enthält dann ein Wort mehr. Man kann die Anzahl der Zeilen den Schreibern überlassen oder begrenzen.

**Bsp:**

Schnee  
Schnee fällt  
es ist Winterzeit  
Schnee Winter Freude Schöpfungsdank

### **Haiku**

Das klassische Haiku besteht aus drei Zeilen und 17 Silben im Rhythmus 5-7-5, es ist die kürzeste anerkannte Gedichtform der Welt und entstammt der japanischen Lyrik. Als Thema besonders geeignet sind Erlebnisse, Erfahrungen, Gefühle, Lebenssituationen.

Ein Haiku besteht aus drei Zeilen, bei denen es auf die bestimmte Anzahl von Silben ankommt. Die erste Zeile hat fünf, die zweite sieben und die dritte wieder fünf Silben.

In den ersten beiden Zeilen kann ein Erlebnis beschrieben werden, das Thema des Haiku. Eine besondere Wirkung wird erzielt, wenn in der dritten Zeile etwas Unerwartetes, Überraschendes zu dem Thema geschrieben wird.

**Bsp:**

Wieder Winterzeit  
Ich liebe Schnee auf der Haut  
Schöpfungs-Wunder-Zeit!



## Aufgabe

Die Jugendlichen dürfen einzeln oder in kleinen Gruppen gemeinsam schreiben. Die Oberthemen für die Gedichte werden als Los gezogen oder werden aus dem folgenden Pool ausgewählt:

- Weihnachten
- Ostern
- Pfingsten
- alle drei Kirchenfeste: Weihnachten – Ostern – Pfingsten

Das Thema muss nicht die Überschrift des Gedichts sein, sondern bietet haufenweise Unterthemen, denen man sich widmen kann (z. B. bei Weihnachten: Jesus – Geschenke – Weihnachtsfest – Christbaum – Sinn von Weihnachten – Menschwerdung Gottes – usw.)

**Empfohlene Zeit für die Schreibwerkstatt: 10–15 Minuten**

## 2. Dichter und Denker ...

Die einzelnen Werke werden vorgelesen und gewürdigt.

**TIPP:** Evtl. können die Gedichte auch groß auf DIN-A3-Papier geschrieben und so präsentiert werden.

## 3. Johannes Daniel Falk

Am 28.10.1768 wurde Johannes Daniel Falk in die arme Familie eines Perückenmachers in Danzig geboren. Er wuchs in sehr einfachen Verhältnissen auf. Weil das Geld knapp war, meldete der Vater Johannes im Alter von zehn Jahren von der Schule ab und der Junge half seinem Vater in der Werkstatt.

Im Alter von 12 Jahren ging Johannes am zweiten Weihnachtstag mit seinem jüngeren Bruder Karl zu dem zugefrorenen Fluss. Als sich Johannes kurz nach seinem jüngeren Bruder umsah, bemerkte er nicht die offene Stelle im Eis, auf die er zusteuerte. Er fiel in das tiefe, kalte Nass. Er dachte ans Sterben und dass er gleich bei Jesus sei. Da spürte er eine zupackende Hand. Sein kleiner Bruder Karl ignorierte die Warnung der Fischer, die alles beobachtet hatten, dass er sich selbst in große Gefahr begeben würde, wenn er sich dem Eisloch nähern würde.



Karl hatte nur im Sinn, seinem Bruder zu helfen. Er zog Johannes hoch, soweit er konnte, hatte aber nicht genug Kraft, um ihn aus dem Wasser zu ziehen. Er zerschneidete sich dabei mit dem Eis Gesicht und Arme und blutete. Auch er betete laut in seiner Angst, weiter einzubrechen und mit seinem Bruder im eisigen Wasser zu ertrinken. Er hielt Johannes so lange fest, bis die Fischer schließlich die beiden Jungen mit Stangen und Haken retten konnten. Zu Hause legte die Tante ihrem Neffen Johannes die Hände auf den Kopf und meinte: „Johannes, Gott ist mit dir gewesen! Er wird dich nicht verlassen, wenn auch du ihn nicht verlässt. Ich bin mir sicher, dass er noch etwas Besonderes mit dir vorhat!“

Unterdessen hatte ein Lehrer den Vater von Johannes überredet, seinen Sohn wenigstens zwei Mal pro Woche zur Schule gehen zu lassen. Als Belohnung für seine guten Leistungen bekam er ein Stipendium für eine weitere Schule. Trotzdem musste er noch oft tagsüber seinem Vater bei der Arbeit helfen und nachts das Versäumte nachholen.

Eines Tages brachte ein Bote des Stadtrates einen versiegelten Brief mit der Erlaubnis, dass Johannes auf Grund seiner guten Leistungen weiterhin eine Lateinschule besuchen dürfe, auf Kosten des Stadtrates. Da konnte auch der Vater nichts mehr gegen die Schule sagen, und Johannes nutzte diese Chance mit großem Erfolg. Er bekam vom Stadtrat schließlich sogar ein Stipendium fürs Studium. Feierlich wurde er vom Bürgermeister und den Ratsherren verabschiedet. Der Bürgermeister erklärte Johannes, dass er nun in ihrer moralischen Schuld stünde. Er solle schauen, wohin Gott seinen Weg führe. Und dass er, wenn er einmal ein armes Kind vor sich stehen hätte, sich an seine Verpflichtung gegenüber den Ratsherren erinnern sollte.

Johannes begann zunächst Theologie zu studieren, brach das Studium bald ab und widmete sich der Schriftstellerei. Er nahm kein Blatt vor den Mund und wurde so unbeliebt, dass er 1797 – mit 29 Jahren – von Halle nach Weimar umziehen musste. Auch in Weimar prangerte er sehr unverblümt die Missstände der Stadt und der Zeit an, so dass er auch hier sehr schnell vom gesellschaftlichen Leben ausgeschlossen wurde. Mittlerweile betraf ihn dies aber nicht mehr nur allein, denn er war inzwischen Ehemann und Vater.

1806, Johannes Falk war jetzt 38 Jahre alt, kam durch den napoleonischen Krieg viel Leid über die Stadt Weimar. Es gab zahllose Verwundete, die Straßen waren voller Flüchtlinge, es gab Bettler und verwaiste Kinder, die durch die Straßen zogen und versuchten etwas Essbares aufzutreiben. Und inmitten all dem Leid gab es auch noch die feindlichen Soldaten, die plündernd und randalierend in Weimar zu Gange waren.



Da Johannes sehr gut französisch sprechen konnte, verhandelte er mit den Soldaten und konnte so die Randalierer beruhigen und Übergriffe durch die französischen Soldaten verhindern. Er versorgte hungernde und verwundete Soldaten und verhinderte dadurch auch, dass sie sich Nahrung oder Hilfe mit Gewalt holten. Als Schriftsteller hatte er bisher keinen großen Ruhm erworben, nun aber sehr wohl als Dolmetscher und Diplomat.

In der größten Notzeit 1813 konnte er wieder Gutes tun, als er sich den spanischen Plünderern entgegenstellte, mit ihnen erfolgreich verhandelte und gleichzeitig auch einen Aufruhr unter den Weimarnern verhinderte. Genau in dieser Zeit traf Johannes ein sehr harter Schicksalsschlag. Als eine Typhusepidemie über die Stadt rollte, verlor er innerhalb eines Monats vier seiner sieben Kinder. Auch er erkrankte an einem Nervenfieber und lag wochenlang darnieder. In dieser Zeit hatte er viel Zeit zum Nachdenken und spürte, dass Gott ihm etwas zu sagen hatte. Nach seiner Genesung erklärte er:

„Gott hat einen Plan für mein Leben. Er hat mich vom Tod errettet – jetzt und auch damals, als ich noch ein Kind war. Er hat mir das Leben geschenkt, weil er weiß, dass ich ein Herz voller Liebe für meine Mitmenschen habe. Dies soll ich einsetzen. Ich will mich ändern, will Jesus Christus nacheifern und konkret zupacken und etwas tun.“

Er gründete unter großen finanziellen Opfern die „Gesellschaft der Freunde in der Not“, kaufte Saatkorn und verteilte es an die Armen, verlieh Geld ohne Zinsen zu verlangen, bezahlte das Schulgeld für Jungen, die er auf der Straße aufgelesen hatte und brachte sie bei Handwerkerfamilien unter. All das schien ihm noch zu wenig. Er beobachtete Kinder, die arm und verwaist, oft auch kriminell und verwahrlost aus dem ganzen Land nach Weimar kamen. Und erinnerte sich an die Worte der Danziger Ratsherren bei seiner Verabschiedung. Er begann viele Kinder bei sich im Haus unterzubringen und vermittelte andere an Handwerkerfamilien. Bald brauchte er ein größeres Haus und fand zu seiner neuen Aufgabe – in der Trauer über seine eigenen verstorbenen Kinder wurde er nun der Ersatzvater für viele elternlose und verwahrloste Kinder. Später sagte er: „Gott hat mir meine Kinder genommen, damit ich mich den Verlorenen und Heimatlosen zuwende.“

1816 gründete er den „Lutherhof“. Es war das allererste „Rettungshaus“ dieser Art. Über einhundert Kinder waren am Anfang bei Johannes Falk. Im Lauf der Zeit wurden es über 500. Falk kämpfte um jedes einzelne Kind. Er sagte über sein Haus, es sei wie eine Missionsstation, nur nicht in einem fremden, sondern im eigenen Land. Denn die meisten der Kinder hatten keine Ahnung von Gott.



Er wollte sie in Liebe und Freiheit erziehen und auch zu Gott führen. Sein Erziehungsstil wurde berühmt, denn eigentlich war zu der Zeit üblich, dass man mit Disziplin, Schlägen und harten Worten die Kinder erzog. In der Anstalt von Johannes Falk gab es „die Schlüssel zu Brot, Kleidung und Himmelreich“. Liebe, Bildung und Arbeit waren ihm wichtig. Das hatte Auswirkung. Die vorher verwahrlosten und oft kriminellen Kinder begannen plötzlich Psalmen zu singen und zu beten, sie halfen anderen und lernten für ihren Lebensunterhalt zu arbeiten. Johannes warnte sie davor, in ihre alten Muster zurückzufallen. Er bot ihnen in seinem Haus die Chance ein neues Leben zu beginnen und gab ihnen als Zeichen dafür neue Kleider. Johannes bemühte sich, für jedes Kind eine passende Lehre und Arbeit zu finden und er legte Wert auf Dankbarkeit und Hilfsbereitschaft und dies auch im Miteinander zu leben.

Jeden Sonntag versammelten sich auch die Kinder bei ihm, die in anderen Familien untergebracht waren. Er hielt Bibelstunden für die Kinder, die so interessant waren, dass immer mehr Erwachsene aus Neugier und Begeisterung dazu kamen. Besonders berühmt war sein Weihnachtsfest. Johannes Falk baute dafür eine lange Tafel auf, auf der er gleich drei Weihnachtsbäume platzierte unter denen Geschenke lagen, die zum Teil von den Handwerkern gespendet, zum Teil auch mit den Handwerkern und den Kindern zusammen hergestellt worden waren.

Für das erste Weihnachtsfest hatte Johannes 1816 ein kleines Lied gedichtet mit einem ganz einfachen Text, den sich die Kinder gut merken konnten: „O du fröhliche ...“. Trotz des einfachen Textes war die Botschaft gar nicht so schlicht. Johannes Falk nahm die Not der Zeit auf und verknüpfte sie mit der biblischen Geschichte von der Geburt Jesu. Die „verlorene Welt“ war der Kriegsschauplatz und das Elend der Kinder ohne Eltern und Dach über dem Kopf. Gleichzeitig war die „verlorene Welt“ auch heilsgeschichtlich gesehen, die Welt, die ohne Jesus dem Tod und Untergang geweiht ist.

Dichten konnte Johannes ja und nutzte eine bekannte und eingängige Melodie eines sizilianischen Fischerliedes, das 1807 ein Liedersammler mitgebracht hatte. Den Erzählungen nach hatte Johannes Falk das Lied aber von einem Jungen aus Italien gehört und gelernt, den er auch in seinem Haus aufgenommen hatte. Um diesem Kind eine Freude zu machen dichtete er auf die Melodie eine Weihnachtsstrophe. Weil das Lied dann so gut ankam, dichtete er noch einen zweiten Vers zum Thema Ostern und einen dritten zu Pfingsten. Er wollte, dass die Kinder sich besser die drei wichtigsten christlichen Feiertage merken konnten. Dadurch war das „Drei-Feiertags-Lied“ geboren, das sich schnell weiterverbreitete und



sehr bekannt wurde. Dazu trug sicher auch die eingängige Melodie bei. Das Lied landete sogar im Kirchengesangbuch.

Heute sind eigentlich nur noch die Weihnachtsstrophen bekannt, von denen nur die erste von Johannes Daniel Falk stammt. Die beiden anderen Strophen schrieb 1827 ein Mitarbeiter Falks, Heinrich Holzschuher. Er probte mit den Kindern des Lutherhofes ein Krippenspiel, in das er diese drei Strophen einbaute. Auch heute noch ist „O du fröhliche“ im Kirchengesangbuch zu finden – in der Version der drei Weihnachtsverse.

#### Die Version von Johannes Falk:

1. O du fröhliche, O du selige,  
Gnadenbringende Weihnachtszeit!  
Welt ging verloren,  
Christ ist geboren,  
Freue, freue dich, Christenheit!
2. O du fröhliche, O du selige,  
Gnadenbringende Osterzeit!  
Welt liegt in Banden,  
Christ ist erstanden,  
Freue, freue dich, Christenheit!
3. O du fröhliche, O du selige,  
Gnadenbringende Pfingstenzeit!  
Christ, unser Meister,  
Heiligt die Geister,  
Freue, freue dich, Christenheit!

#### Die heute bekannte Version:

1. O du fröhliche, o du selige,  
gnadenbringende Weihnachtszeit!  
Welt ging verloren,  
Christ ist geboren:  
Freue, freue dich, o Christenheit!
2. O du fröhliche, o du selige,  
gnadenbringende Weihnachtszeit!  
Christ ist erschienen,  
uns zu versöhnen:  
Freue, freue dich, o Christenheit!
3. O du fröhliche, o du selige,  
gnadenbringende Weihnachtszeit!  
Himmlische Heere  
jauchzen Dir Ehre:  
Freue, freue dich, o Christenheit!

1819 verlor die Familie ihr fünftes Kind. Kurz darauf wurde ihnen die Miete ihres Hauses gekündigt und sie mussten sich ein neues Haus suchen. Da Johannes Falk nicht viel Geld zur Verfügung hatte, konnte er nur ein baufälliges Haus kaufen und kämpfte hart, als er das Haus abriß und ein neues aufbaute, welches 1821 fertig wurde. Er wollte es zur Ehre Gottes bauen und verpflichtete jeden Jungen, der zu ihm kam, dass er ein halbes Jahr mit am oder im Haus arbeiten musste. Noch heute steht das Haus – mit der Inschrift über der Eingangstür: „Nach den Schlachten von Jena, Lützen und Leipzig erbauten die Freunde in der Not durch 200 gerettete Knaben dieses Haus, dem Herrn zu einem ewigen Dankaltar.“



1821 starb das sechste Kind von Falk. Das Mädchen erklärte dem Vater auf dem Sterbebett, dass wohl seine eigenen Kinder alle fort müssten damit er Platz für all die anderen habe. Johannes Falk vertraute trotz dem persönlichen Leid weiter fest auf Gottes Hilfe und Beistand und auf Gottes Plan mit ihm.

Am 14.02.1826, dem Geburtstag seiner Frau, starb Johannes Falk im Alter von 58 Jahren an den Folgen einer Blutvergiftung. Er dachte auf dem Sterbebett noch einmal an die Worte seiner Tante, die sich ganz anders erfüllt hatten, als er gedacht hatte:

„Johannes, Gott ist mit dir gewesen! Er wird dich nicht verlassen, wenn auch du ihn nicht verlässt. Ich bin mir sicher, dass er noch etwas Besonderes mit dir vorhat!“

#### 4. Vertiefung

Eine Vertiefung zur Geschichte von Johannes Falk kann in ganz unterschiedliche Richtungen gehen. Je nach Gruppe, Interessen und Zeit ist zu entscheiden wie man weitermacht. Hier ein paar Ideen:

- Gespräch über Johannes Falk, über sein Leben und Wirken.
- Gespräch über Johannes Falk und seine verschiedenen „Glaubensstationen“. Was hat seinen Glauben geprägt und beeinflusst, wo gab es Höhe- und Tiefpunkte oder auch Wendepunkte? Wie wurde sein Glaube „erwachsen“? Können wir Parallelen zu unseren „Glaubensstationen“ ziehen?
- Gespräch über Johannes Falk und wie sein Glaube sein pädagogisches Konzept geprägt hat.
- Den Ursprungstext von Johannes Falk von „O du fröhliche“ zu den drei wichtigen christlichen Festen genauer anschauen und mit den eigenen Gedichten aus dem Einstieg vergleichen. Was war ihm damals wichtig, was ist uns heute wichtig? Ähnlichkeiten und Unterschiede?
- Zu einer heute eingängigen Melodie (so wie damals das sizilianische Fischerlied) ein neues Weihnachtslied schreiben, mit der Grundlage der kreativen Texte vom Beginn des Abends.



- Theologisieren mit den Jugendlichen → Ansatz an dem Umstand, dass Johannes Falk es als Gottes Plan ansah, dass seine eigenen Kinder sterben mussten damit er sich um andere Kinder kümmert („Gott hat mir meine Kinder genommen, damit ich mich den Verlorenen und Heimatlosen zuwende.“). Die Gruppe könnte ins Theologisieren darüber kommen, was Gottes Wille ist, wie Gottes Plan aussieht, wie er handelt.
- Das diakonische Handeln von Johannes Falk in den Blick nehmen und konkret überlegen, was man selbst als Jugendgruppe tun könnte, um etwas von dem zurückzugeben, was man im bisherigen Leben Gutes empfangen hat.
- Geschichte wirken lassen und – sicher aufmerksamer als früher – den ursprünglichen oder jetzigen Text von „O du fröhliche“ gemeinsam singen. Evtl. weitere Weihnachtslieder singen.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin und Religionspädagogin,  
Gärtringen,

*fand die Lebensgeschichte von Johannes Falk hochspannend und wird mit Sicherheit ab jetzt das Lied „O du fröhliche“ viel bewusster singen als bisher.*

# „YOU BELONG – erfüllt“

**Zielgruppe:** Konfirmanden,  
Jugendliche  
**Gruppengröße:** egal  
**Vorbereitungszeit:** 20 Min.  
**Dauer:** ca. 60 Min.

**Besondere Hinweise:** Für diese Einheit benötigt ihr den YOUBE – den neuen evangelischen Jugendkatechismus – am besten hat jeder Teilnehmende sein eigenes Exemplar

## Die Grundsätze unseres Glaubens ins Gespräch bringen

Die Geschichte von der Geburt Jesu und von den Menschen, die in dieser Zeit gelebt haben, ist eine Geschichte der Erfüllung. Erfüllung von Verheißungen und erfüllte Menschen. Elisabeth wurde vom Heiligen Geist erfüllt, als die schwangere Maria sie besuchte (Lk 1,41). Der Vater von Johannes dem Täufer wurde vom Heiligen Geist erfüllt (Lk 1,67). Das Wirken von Gottes Geist wird in dieser Zeit stärker sichtbar. So bietet sich die Advents- und Weihnachtszeit gut an, einmal über den Heiligen Geist zu sprechen. Was heißt „erfüllt sein“? Wer weist uns den Weg und wie spürt man den Heiligen Geist?



### Einstieg

Nehmt euch ein Flipchartpapier und erstellt eine Tabelle mit drei Spalten für „Vater – Sohn – Heiliger Geist“. Fragt zunächst die Teilnehmenden, was sie mit den jeweiligen Personen der Dreieinigkeit verbinden und sammelt Stichpunkte.



Wahrscheinlich werden die Punkte für den Heiligen Geist weniger „greifbar“ sein.

Warum ist es häufig einfacher, sich mit dem Vater und dem Sohn zu beschäftigen?

Kommt ins Gespräch über die Hauptfrage von Seite 46 im YOUBE:

Wer weist uns den Weg?

Anders ausgedrückt: Brauchen wir überhaupt Orientierung im Leben?

Der YOUBE schlägt als Antwort Folgendes vor:

Der Heilige Geist. Er gibt Orientierung. Durch ihn erleben wir Gottes Gegenwart. Was haltet ihr davon?

Könntest du diese Antwort auch geben oder ist dir der Heilige Geist fremd?

Lest gemeinsam „Ja, aber“ auf S. 50 im YOUBE. Versucht zunächst eine eigene Antwort zu geben und bespricht dann S. 51 im YOUBE.

## Bibelarbeit

Schaut euch die Verse auf S. 52 im YOUBE an und lest gemeinsam Johannes 14,15–26.

### BIBELTEXT:

Johannes 14,15–26

### Impulsfrage:

**Was wird hier alles über den Heiligen Geist ausgesagt?**

- Herkunft
- Aufgabe(n)
- Verhältnis zu Vater und Sohn

### Impulsfrage:

**Was hat der Heilige Geist mit unserem Glaubensleben zu tun?**

Wo kann uns der Heilige Geist im Alltag helfen?

Lest anschließend die Seiten 53–55 im YOUBE:

Was bedeutet das für uns?

**Gesprächsimpuls:****Wie können wir lernen, mehr auf den Heiligen Geist zu hören?****Gesprächsimpuls:****Wie können wir Gottes Reden vom Reden des Zeitgeistes unterscheiden?****Kreativ:**

Sofern die Gruppe motiviert und ruhig genug ist, könnt ihr „Hörendes Gebet“ gemeinsam ausprobieren. Es ist eine Gebetsgemeinschaft, in der nicht ihr redet, sondern ihr gemeinsam auf Gottes Reden hören wollt. Sprecht zunächst ein Anfangsgebet, in dem ihr Jesus bittet, dass er den Heiligen Geist sendet und bittet den Heiligen Geist, dass er euch lehren soll. Ihr könnt z. B. um Weisung bitten, wo ihr euch in der kommenden Woche von Gott gebrauchen lassen wollt. Möglicherweise steht ihr vor wichtigen Entscheidungen. Dann bittet Gott um Klarheit in diesen Entscheidungen.

Nehmt euch dann ca. zehn Minuten Stille (ohne Musik!) und hört, spürt den Impulsen nach, die in euch aufsteigen. Tauscht euch anschließend über eure Impulse aus und schaut, welche Impulse euch am stärksten ansprechen oder ob es in den verschiedenen Impulsen einen „roten Faden“ gibt.

**TIPP:** Im Steigbügel Nr. 352 (2/2014) ist im Artikel „Meine Schafe hören meine Stimme“ die Praxis vom hörenden Gebet ausführlich beschrieben und erklärt.

Lest zum Abschluss das Zitat von Philipp Spitta (YOUBE S. 53) und schließt mit Gebet.

**Martin Grünholz, Steinen, Gemeindepastor und Jugendreferent,**

*dem zum Thema „Erfüllt“ sein Dienstmotto einfällt: „Ich will leidenschaftlich dienen, damit Wachstum geschenkt und Gottes Vision erfüllt wird.“*

# Hat der Engel gelogen?

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: 10 Min.

Dauer: 10 Min.

## Ein etwas anderer Zugang zur Weihnachtsgeschichte

### Die Geschichte

Ich habe das Erlebnis von damals nie wieder vergessen. Noch oft denke ich daran, obwohl ich jetzt alt geworden bin. Damals hüteten wir Schafe in der Nähe von Bethlehem. In einer Nacht wurde es plötzlich hell. Heller als am Tag. Unsere Hunde fingen an zu bellen und winselten dann nur noch. Wir wussten

gar nicht, was eigentlich los war. Und dann hörten wir eine klare Stimme aus diesem Licht: „Euch ist heute der Heiland geboren, welcher ist der Messias.“

Es war wie im Traum. Wir sahen Engel. Und wir hörten sie, wie sie den Heiligen Israels, gelobt sei er, priesen. Wir Hirten gingen sofort in das nahe gelegene Bethlehem. Keiner wollte bei den Tieren bleiben. Und dann haben wir das Kind gesehen. Es hat geschlafen.

War dieses Kind wirklich der Messias? Lag in der Krippe vor uns die Hoffnung Israels? Mein Vater war ein frommer Mann und hat mir viele Geschichten erzählt, vor allem von den Verheißungen über den Messias bei den Propheten. Ich habe auch lesen und schreiben gelernt. Als mein Vater früh starb, musste ich mithelfen, die Familie zu ernähren. Und da bin ich Hirte geworden.





Über 30 Jahre ist es her mit diesem Kind in Bethlehem. Ich hatte damals noch kurz mit dem Vater gesprochen und erfahren, dass die Familie in Nazareth wohnt und das Kind einmal Jesus heißen soll.

Wie gesagt, dies ist viele Jahre her. Dieser Rabbi Jesus aus Nazareth wurde ein bekannter Mann. Ich komme als Hirte weit herum. Ein Mann aus Idumäa hat mir erzählt, dass er mit eigenen Augen gesehen hat, wie dieser Jesus aus Nazareth viele Kranke in der Stadt Kapernaum geheilt hat. Blinde konnten wieder sehen. Lahme konnten wieder normal gehen. Viele seien dadurch gesund geworden, dass sie diesen Jesus berührt hatten.

Aber war dieser Rabbi, der, wie man berichtet, wunderbare Geschichten erzählen konnte, wirklich der Messias? So wie es der Engel auf dem Feld bei Bethlehem gesagt hat?

Vor einem Jahr kam ich nach Jerusalem. Da haben Menschen erzählt, dass die Römer diesen Rabbi aus Nazareth gekreuzigt haben.

Gibt es das? Ein Messias, der am Kreuz stirbt? Kann das sein?

Der Messias, der die Ungerechtigkeit beseitigen und die Herzen der Menschen zu Gott bekehren soll?

Dieser Messias soll wie ein Verbrecher am Kreuz gestorben sein?

Das Kind aus Bethlehem konnte ich nicht vergessen. Es hat Hoffnung in mein Leben gebracht.

„Euch ist heute der Heiland geboren, welcher ist der Messias.“ Das hatte der Engel gesagt.

Ich denke, dass ich in den nächsten Tagen nach Jerusalem gehen werde. Dort kenne ich jemanden aus einer Gruppe von Menschen, die sich Geschichten von diesem Rabbi Jesus von Nazareth erzählen. Ihn werde ich fragen, ob er die Geschichte von der Geburt dieses Jesus von Nazareth kennt und ob der Engel damals gelogen hat.



## Anwendungsmöglichkeiten

### 1. Geschichte vorlesen als Andacht

Vielleicht noch ein paar Gedanken ergänzen: Warum glauben Christen fest daran, dass der Engel nicht gelogen hat?

2.

- a) Teil der Weihnachtsgeschichte lesen: Lukas 2,8–14
- b) Obige Geschichte lesen
- c) Evtl. Matthäus 27,51–55 lesen (Der heidnische Hauptmann erkennt im Gekreuzigten den Sohn Gottes; der Engel hat also nicht gelogen)

#### **BIBELTEXT:**

Lukas 2,8–14  
Matthäus 27,51–55

3.

Eine interessante Beziehung der obigen Geschichte besteht zur Frage von Johannes dem Täufer, ob Jesus wirklich der Messias ist. Ob Johannes tatsächlich an Jesus gezweifelt hat oder ob er durch seine Frage Jesus zu einer „Proklamation“ seines Anspruches bringen wollte, ist unter den Auslegern des Matthäus-Evangeliums umstritten (die meisten nehmen an, dass Johannes gezweifelt hat).

- a) Matthäus 11,1–3 lesen
- b) Obige Geschichte lesen
- c) Matthäus 11,4–6 lesen (Jesus nimmt Johannes die Entscheidung nicht ab, aber er weist darauf hin, dass mit ihm das eingetreten ist, was Jesaja verheißen hat: „Gott, der da vergilt, kommt und wird euch helfen. Alsdann werden der Blinden Augen aufgetan werden, und der Tauben Ohren werden geöffnet werden“ (Jes. 35, 4–5).

#### **BIBELTEXT:**

Matthäus 11,1–6  
Jesaja 35,4–5

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

*mag ungewöhnliche Zugänge zu bekannten biblischen Geschichten, um sie neu zu entdecken.*

# Nimm zwei und gewinne

**Gruppengröße:** ab 8–10 Personen, auch mit größeren Gruppen möglich

**Vorbereitungszeit:** gering; Einkauf der Nimm 2-Produkte + Besorgen von diversen alltäglichen Gegenständen

**Dauer:** 90 Min. (kann gekürzt werden)

**Material:** siehe bei den jeweiligen Spielen

**Besondere Hinweise:** Auf Diabetiker, Fructose-Intoleranz-Allergiker o. Ä. in der Gruppe Rücksicht nehmen, ggf. „Ersatzmaterial“ besorgen. In dem Artikel wird bei den verwendeten Süßigkeiten nicht mehr explizit Nimm 2 erwähnt. Es versteht sich von selbst, dass nur diese zum Einsatz kommen.

## Ein bunter Spiele-Reigen zu einem beliebten süßen Produkt

Ob Süßigkeitenfreak oder Bonbonliebhaber, ob Denker oder Tüftler, Spieler oder Zocker – mit diesem Spielabend werden vielleicht nicht unbedingt die Zahnärzte glücklich gemacht, aber die Jugendlichen kommen voll auf ihre Kosten beim Schleckern, Lutschen, Bauen, Raten und vielem mehr rund um Nimm 2.



### MATERIAL 1:

Nimm 2-Tüte mit gleich vielen gelben wie orangenen Bonbons; ein gelber und ein orangefarbener Eimer (Originalfarbe oder mit Krepppapier o. Ä. beklebt)

### Gruppeneinteilung mit Nimm 2

Beim Eintreten greift jeder Teilnehmende in eine Nimm 2-Bonbon-Tüte und holt sich ein Bonbon raus, das noch nicht gelutscht werden darf. Die Tüte vorher so präparieren, dass genau die Menge der Teilnehmenden enthalten ist und jeweils die Hälfte der Bonbons gelb und orange sind. (>> Material 1)

Sind alle Teilnehmenden eingetroffen, werden die beiden Gruppen anhand der Bonbonfarbe gebildet. Jede Gruppe bekommt einen Eimer in der jeweiligen Spielfarbe.



Jede Gruppe bzw. jeder Teilnehmende entscheidet nun für sich, ob er sein Bonbon in den Gruppeneimer wirft oder es lutscht.

Der Spielleiter gibt keine Tipps, ob die jeweilige Entscheidung für die Gruppe positive oder negative Auswirkungen haben könnte.

## Welche zwei Nimm 2 werden genommen?

Von jeder Gruppe werden vier freiwillige Personen aus dem Raum geschickt (bei größeren Gruppen auch mehr Personen rausschicken).

Nun wird den anderen Mitspielenden das Spiel erklärt: Auf dem Tisch werden die unterschiedlichsten Sorten ausgelegt. Die Gruppe muss nun erraten, wer von den rausgeschickten Personen welche Sorte wählt, wenn sie hereingerufen werden. Außerdem kann auf eine Person ein Joker gesetzt werden, bei der man sich am sichersten ist, dass sie genau diese Sorte wählt. (>> Material 2)

Die „Freiwilligen“ werden nacheinander hereingerufen und wählen ihre Sorte. Die gewählte Sorte wird wieder zurückgelegt, so dass für alle gleiche Chancen bestehen.

### Punktevergabe

Pro richtigem Tipp bekommt die Gruppe das richtig geratene Produkt in doppelter Ausführung (warum sonst heißt es „Nimm 2“...) in ihren Gruppeneimer. Ist der Joker bei einer Person gesetzt, die auch das entsprechende Produkt gewählt hat, gibt es in diesem Fall zwei Mal den „Gewinn“ (also vier Teile ...). Ist der Joker falsch gesetzt, müssen zwei Produkte abgegeben werden, sofern zu diesem Zeitpunkt Siegesprämien im Eimer liegen – falls nicht, hat die Gruppe Glück gehabt.

## Nimm 2-Schnappen

Alle setzen sich in einen Stuhlkreis oder Sitzkreis auf den Boden. Der Abstand der Spieler zu den in der Mitte liegenden Lollis sollte mindestens zwei Meter betragen. (>> Material 3)

Die Spielleitung erzählt eine Geschichte. Immer wenn das Codewort „Nimm 2“ fällt, stürzen sich alle in die Mitte und versuchen, je einen Lolli zu ergattern.

### MATERIAL 2:

Verschiedene Produkte (Lachgummis, Fruchtbonbons, Softbonbons, Lollis, Lachgummis sauer, Milchgeister, Limited Edition, usw. ...)

### MATERIAL 3:

Lollis in der Anzahl der Teilnehmenden – abzüglich eines Lollis



Zur Verwirrung taucht in der Geschichte auch mal nur das Wort „nimm“ auf, ohne „2“ – wer dann trotzdem zuckt, scheidet aus und ein weiterer Lolli wird aus dem Spiel genommen. Wer mehr als einen Lolli in der Hand hat, scheidet auch aus. Auch hier daran denken, einen Lolli zu entfernen. Idealerweise beobachtet ein zweiter Spielleiter die Situation und fungiert gegebenenfalls als Schiedsrichter.

**TIPP:** Zu Beginn auf die Unfallgefahr hinweisen. Wer sich mit zu viel Elan in die Mitte stürzt läuft durchaus Gefahr, mit anderen Hitzköpfen zusammenzukrachen.

Wer keinen Lolli bekommen hat, scheidet aus. Alle anderen legen ihren Lolli zurück in die Kreismitte und die Geschichte geht weiter.

Bei größeren Gruppen kann man das Spiel beschleunigen, indem man nach jedem „Lolli ergattern“ zwei oder mehr Lollis entfernt und nur in den Schlussrunden einen einzigen Lolli wegnimmt.

**TIPP:** Um in größeren Gruppen zu Beginn das Chaos zu minimieren, die Lollis nicht auf einen großen Haufen werfen, sondern als kleinen Kreis anordnen, mit den Stielen in Richtung Teilnehmende.

## Die Geschichte (kann natürlich auch durch selbsterfundene Geschichten ersetzt werden)

Es war einmal ein altes Ehepaar, das lebte in einem kleinen verwitterten Holzhaus. Und als wieder einmal der Sturm ums Haus fegte und die Fensterläden klapperten, sagte die Frau zu dem Mann: „NIMM 2 Nägel und repariere endlich die Fensterläden!“ Der alte Mann schaute seine Frau kopfschüttelnd an: „Frau! So einfach ist das nicht! Du sagst das so einfach – NIMM 2 Nägel – dabei hast du keine Ahnung, dass man vielleicht auch die Scharniere ölen muss oder die Schrauben anziehen – oder nimm dir ein Beispiel an unseren Nachbarn. Da half kein Reparieren mehr, die mussten ganz neue Fensterläden kaufen!“

Die Frau verdrehte die Augen und murmelte vor sich hin: „Ja, ja, immer eine Ausrede parat. Aber was soll’s. Ich backe jetzt den Sonntagskuchen, klappern-de Fensterläden hin oder her ...“ Gesagt, getan. Sie rührte Eier, Mehl und



Zucker zusammen und steckte prüfend den Finger in den Teig, ob er auch die richtige Konsistenz hatte. „NIMM 2 Teigproben!“ hörte sie da plötzlich eine Stimme neben sich. Ihr Mann grinste: „Schließlich wollen wir ja sichergehen, dass Du nicht wieder Zucker und Salz verwechselt hast ...“. „NIMM 2 Teigproben!“, äffte sie ihren Mann nach. „NIMM 2 Teigproben – willst du mich provozieren?“ Der Mann schüttelte den Kopf, aber der Schalk saß ihm noch sichtbar in den Augen. „Nur weil ich ‚NIMM 2 Teigproben‘ sage, will ich dich doch noch lange nicht damit aufziehen. Ich meine ja nur.“ Er steckte auch seinen Finger in den Teig, kostete den Teig und schmatzte genüsslich. Dann verschwand er so schnell wie er gekommen war. Die alte Frau schob schließlich den Kuchen in die Backröhre und setzte sich an den Küchentisch.

Die Fensterläden klapperten wieder im Wind, und ihre Augen wanderten in der Küche umher. Mehrere Bilder hingen schief an der Wand und sie seufzte. Ja, sie hatte einen guten Mann, aber ein guter Handwerker war er gewiss nicht. Nicht mal Bilder konnte er gerade aufhängen, geschweige denn Fensterläden reparieren. Kurzentschlossen stand sie auf, holte einen Hammer, eine Wasserwaage und zwei Nägel und sagte: „Frau, nimm es selbst in die Hand! Nimm den Hammer und mach es einfach selbst. Nimm dir ein Herz und nimm allen Mut zusammen, und dann NIMM 2 Nägel und hänge die Bilder endlich mal gescheit auf!“ Gesagt, getan. Die alte Frau stand schon Minuten später zufrieden vor ihrem Werk. „Na guter Mann, nimm dir mal ein Beispiel an deiner Frau!“ sagte sie zufrieden zu sich selbst und lächelte.

Und wie sie so lächelte und den knarrenden Fensterläden zuhörte, stieg ihr auf einmal ein unangenehmer Geruch in die Nase. Der Kuchen! Sie hatte den Kuchen vergessen! Schnell eilte sie zum Backofen, aus dem schon schwarzer Rauch herausquoll. In dem Augenblick, als sie die Backofentür öffnete und von dem beißenden Qualm eingehüllt wurde, kam auch ihr Mann in die Küche und erkannte die Lage sofort. Er riss die Fenster auf, schnappte sich zwei Topflappen und schleuderte Kuchen samt Backblech aus dem Fenster.

„Hm, das war’s wohl mit dem Kuchen. Ich hätte vorher wohl sagen sollen: NIMM 2 oder 3 oder 4 Finger voll Teig zum Probieren, dann hätten wir wenigstens ein bisschen was von dem Kuchen gehabt. Schade drum!“, seufzte die alte Frau und lehnte sich an ihren Mann. „Ja, ja“, meinte er gedankenverloren, während sich der Rauch langsam wieder aus der Küche verzog. „Ich glaube, wir sollten einfach die Aufgaben tauschen auf unsere alten Tage. Ich würde sagen: Liebe Frau, NIMM 2 Nägel und repariere du die Fensterläden.“



Die Frau strahlte: „Ja! Und zu dir sage ich: Nimm dir das Rezept meiner Mutter und backe einen neuen Kuchen. Aber NIMM 2 Eier, dann wird der Teig besser!“

Und so machten sie es. Die Fensterläden waren repariert, der Kuchen wurde köstlich, und wenn sie nicht gestorben sind, dann füttern sie den Kuchen noch heute.

### Punktevergabe

Der vorletzte Spieler bekommt für den Gruppeneimer ein Drittel der gesamten Lollis, der Sieger zwei Drittel der Lollis, die im Spiel waren.

## Nimm 2 Zutaten weniger und du liegst richtig

### MATERIAL 4:

Papier und Stift  
pro Gruppe

Die Spielleitung zeigt jeweils eine Produkt-Packung und liest zwei Mal die Zutatenliste dazu vor. Jeweils zwei Zutaten gehören nicht hinein und sollen von den Gruppen notiert werden. Da dies eine schwere Aufgabe ist, gibt es pro Übereinstimmung großzügige Punkte. Anschließend folgt das nächste Produkt. (>> Material 4)

### Fruchtbonbons

Zutaten: Glukosesirup, WEIZENMEHLEXTRAKT, Zucker, Glukose-Fruktose-Sirup, konzentrierte Fruchtsäfte 1,3 %\* (Orange, Limette, Zitrone, Blutorange, Aronia, Holunder), Säuerungsmittel (Citronensäure, Milchsäure), Vitamin C, kondensierte Magermilch, natürliches Orangenaroma mit anderen natürlichen Aromen, Niacin, natürliches Orangenaroma, Vitamin E, natürliches Zitronenaroma mit anderen natürlichen Aromen, Pantothensäure, Molkenerzeugnis, VITAMIN B 19, Vitamin B2, Vitamin B6, Vitamin B1, Folsäure, Vitamin B12.

### Lachgummi

Zutaten: Glukosesirup, Zucker, Gelatine, BACKPULVER, Fruchtsaft (5 %) aus Fruchtsaftkonzentrat (Traube, Holunder), Säuerungsmittel (Citronensäure, Milchsäure), Aromen, Pflanzenauszüge (Brennnessel, Spinat, LAUCH, Paprika, Curcuma), Niacin, Vitamin E, Pantothensäure, Vitamin B6, Biotin, Vitamin B12, Überzugsmittel (Carnaubawachs, Bienenwachs).

### Lolli

Zutaten: Glukosesirup, Zucker, Säuerungsmittel Milchsäure, konzentrierte Frucht-



säfte 1,1 %\* (Apfel, Limette, Orange, Zitrone, Sauerkirsche, Himbeere, Schwarze Johannisbeere, **TRANBEERE**, **LAVABEERE**, Brombeere, Holunder, Aronia), Säureregulator Natriumlactat, Aromen, Vitamin C, Pflanzenauszüge (Curcuma, Paprika), Farbstoffe (Titandioxid, Echtes Karmin, Kupferkomplexe der Chlorophylle und Chlorophylline, Pflanzenkohle), Niacin, Vitamin E, Vitamin B6, Vitamin B12.

## Nimm 2-soft

Zutaten: Zucker, Glukosesirup, Glukose-Fruktose-Sirup, Feuchthaltemittel Sorbitsirup, modifizierte Stärke, Palmfett, konzentrierte Fruchtsäfte 1,8 %\* (Traube, Orange, Limette, Zitrone, Kirsche, Erdbeere), Säuerungsmittel Citronensäure, Vitamin C, färbendes Schwarze Karotten-Konzentrat, Aromen, Niacin, Vitamin E, Pantothensäure, Emulgator Polyoxyethylensorbitanmonostearat, konzentrierter Rote Beete-Saft, färbender Kurkuma-Auszug, Vitamin B6, Folsäure, Vitamin B12, **AMEISENSÄURE**, **HEFEEXTRAKT**.

## Punktevergabe

Pro Übereinstimmung mit der falschen Zutat erhält die Gruppe 10 Teile nach Wahl für den Gruppeneimer. Sollte eine Gruppe alle falschen Zutaten komplett entschlüsseln, erhält sie als Sonderbonus 20 Süßigkeiten nach Wahl.

## Nimm 2 kreativ

**TIPP:** Vor diesem Spiel ggf. alle Mitspielenden Händewaschen schicken.

Jede Gruppe erhält eine Tüte Lachgummis und soll damit auf der Unterlage ein Bild legen. Dazu hat sie 4 Minuten Zeit. Auf das Kärtchen wird ein einfallsreicher Titel für das Bild aufgeschrieben, in dem klar herauskommt, was auf dem Bild zu sehen ist. Bsp. „Ein Fahrradfahrer am Sonntagmorgen“. (>> Material 5)

Punkte gibt es dafür, ob das Motiv (nicht der Titel) von den Spielern richtig erraten wird, ob ein witziger Titel gewählt wurde und ob es ein einfaches oder anspruchsvolles Motiv ist.

## Punktevergabe

- für erratenes Motiv durch die Spielleiter: 10 Bonbons
- für witzigen Titel: 5 Bonbons
- für Motiv: einfach → 5 Bonbons / anspruchsvoll → 8 Bonbons

## MATERIAL 5:

pro Gruppe eine Packung Lachgummi, ein großes sauberes Tablett / Backblech oder Ähnliches als Unterlage, kleines Kärtchen, Stift



Die Lachgummis dürfen nach der Bewertung direkt von ihrer Gruppe verzehrt werden.

## Nimm 2-Wissen

**MATERIAL 6:** pro Gruppe ein Blatt, auf dem alle Jahreszahlen von 1960 bis 2016 notiert sind (es muss genügend Abstand zur nächsten Zahl bleiben, um eine Jahreszahl durch ein gelegtes Bonbon markieren zu können), außerdem pro vorhandener Nimm 2-Sorte zwei Teile pro Gruppe.

Aufgabe ist, jedes Produkt der Jahreszahl zuzuordnen, in der es auf den Markt gebracht wurde. Die Trefferchance wird erhöht, indem pro Sorte jeweils zwei Teile (auf unterschiedliche Jahreszahlen) gesetzt werden. (>> Material 6)

## Die Lösung

(mit allen Produkten – Stand Juni 2016 – die wahrscheinlich nicht alle im Spiel sind)

1962 nimm2  
1996 nimm2 Lachgummi  
1999 nimm2 Lachgummi minis  
2005 nimm2 Lachgummi sauer  
2005 nimm2 minis zuckerfrei  
2006 nimm2 soft  
2007 nimm2 Lachgummi Joghurt  
2008 nimm2 Lachgummi Frucht & Joghurt  
2008 nimm2 Lolli  
2009 nimm2 soft sauer  
2011 nimm2 Lolli Frucht & Joghurt  
2012 nimm2 Lachgummi Softies  
2013 nimm2 soft Brause  
2013 nimm2 Lachgummi Tropical  
2014 nimm2 Lachgummi Milchbubis  
2015 nimm2 Lachgummi Apfellinge  
2015 nimm2 Lachgummi Shakies  
2016 nimm2 Lachgummi Milchgeister



### **Punktevergabe**

- pro richtig der Sorte zugeordneter Jahreszahl: 10 Produkte nach Wahl der Spielleiter
- pro richtig der Sorte zugeordneter Jahreszahl plus/minus 5: sieben Produkte
- pro richtig der Sorte zugeordneter Jahreszahl plus/minus 10: zwei Produkte

## **Nimm 2-Herausforderung**

Vier kleinere Spiele gehören zu dieser Herausforderung. Diese werden zunächst alle erklärt. Dann entscheidet jede Gruppe, welche Person sie für welches Spiel ins Rennen schickt, um die Gegner herauszufordern. Die Namen der Spieler für die jeweiligen Spiele werden der Spielleitung genannt, jedoch nicht den Gegnern verraten. Auf ein Spiel kann ein Joker gesetzt werden, wenn sich die Gruppe sicher ist, es zu gewinnen. (>> Material 7)

### **MATERIAL 7:**

Münze, Fruchtbonbons, Stoppuhr, Papier, Stifte, 2 Lollis

### **Aus Nimm 2 wird Leg 3 (TicTacToe / 3 gewinnt)**

Ein TicTacToe-Spielfeld wird aufgemalt: quadratisch, 3×3 Felder. Jeder Spieler erhält fünf Fruchtbonbons in seiner Gruppenfarbe. Per Münze entscheidet die Spielleitung, wer beginnt. Jeder Spieler setzt abwechselnd sein Bonbon in ein freies Feld. Die Person, die als erster drei Zeichen in einer Reihe, Spalte oder Diagonale setzen kann, hat gewonnen. Wird unentschieden gespielt, bekommen beide Spieler die Hälfte der Siegprämie, der Joker gilt als verloren.

### **Nimm 2-Zerstückler**

Die beiden Spieler erhalten jeder ein Fruchtbonbon und bekommen zwei Minuten Zeit, um sich einen Gegenstand zu besorgen, der als „Hammer“ benützt, das Bonbon bis zur Füllung zerstückelt. Drei Schläge sind erlaubt. Wer weniger Bruchteile als sein gegnerischer Herausforderer vorweisen kann, hat dieses Spiel gewonnen.

### **Nimm 2-Extrem-Lutscher**

Beide Teilnehmenden bekommen einen Lolli und lutschen auf das Startsignal hin drauflos. Zerbeißen und abschaben ist nicht erlaubt. Nach 90 Sekunden wird gemessen, wer mehr von seinem Lutscher weggelutscht hat.

### **Nimm ausnahmsweise nur 1 (Mühle)**

Ein Mühlespiel wird aufgemalt und jeder Spieler erhält neun Fruchtbonbons in der entsprechenden Gruppenfarbe. Der Spielleiter entscheidet per Münze, wer beginnen darf.



Die Mühlesteine werden nach den üblichen Mühlerregeln zuerst gesetzt. Wer hier schon „Mühlen baut“ (eine Mühle sind drei Steine in einer Reihe, horizontal oder vertikal), darf jeweils einen Gegnerstein vom Spielbrett nehmen, der nicht in einer Mühle verbaut ist – ausgenommen die drei zuletzt gesetzten Steine. Anschließend folgt das eigentliche Spiel, indem die Steine gezogen werden. Auch hier ist das Ziel, eine Mühle zu bilden. Verloren hat, wer weniger als drei Steine übrig hat oder nicht mehr ziehen kann.

### **Punktevergabe**

- pro gewonnenem Spiel acht Produkte für den Eimer
- bei richtig gesetztem Joker Verdopplung der Siegprodukte

## **Nimm 2-Kunst**

**MATERIAL 8:** pro Gruppe 15 Soft-Bonbons, 25 Bonbons in der Gruppenfarbe, 8 Lollis, 2 Scheren, 2 Tesarollen, 2 Tacker, 2 DIN-A4-Papier weiß, 2 DIN-A4-Tonkartonstücke in den jeweiligen Gruppenfarben, 2 Klebstoffflaschen, 2 Rollen Silbertape, 2 Pflaster, 2 Schachteln Büroklammern, 2 Eddingstifte.

Jede Gruppe erhält ihre „Ration“ Produkte. Außerdem erhalten beide Gruppen jeweils ein Pflaster, eine Schachtel Büroklammern und ein DIN-A4-Papier weiß.

Aus dem gegebenen Material soll ein 3D-Kunstwerk erstellt werden. Als zusätzliche Hilfe darf sich jede Gruppe von dem zusätzlich aufgeführten Material (s. o.) für zwei weitere Materialien entscheiden => Nimm 2 und nicht mehr ...  
Prämiert wird das Kunstwerk nach Schönheit, Kreativität und Stabilität.  
(>> Material 8)

Zeit: 5 Minuten

### **Punktevergabe**

**Schönheit:** 8 Softbonbons

**Kreativität:** 8 Softbonbons

**Stabilität:** 10 Softbonbons



## Nimm 2 – schau genau

Von jeder Sorte werden jeweils zwei Produkte auf ein Tablett gelegt und mit einem Tuch zugedeckt. Ein Spieler pro Gruppe kommt zu dem Tablett, das Tuch wird abgedeckt und die Spieler dürfen für 15 Sekunden die Produkte anschauen. Dann drehen sich die beiden um, der Spielleiter nimmt EIN Produkt weg, die beiden Spieler dürfen 10 Sekunden auf das Tablett schauen und notieren dann, welches Produkt fehlt. (>> Material 9)

**MATERIAL 9:**  
möglichst viele Produkte in doppelter Ausführung, Tablett, Tuch, Stoppuhr

**HINWEIS:** Die Schwierigkeit senkt oder erhöht sich durch die Anzahl der Produkte. Ist das Spiel zu schwierig oder zu leicht kann man auch die Zeit für das Einprägen verlängern oder verkürzen.

## Nimm 2 oder doch auch einiges mehr ...

Am Ende der ganzen Spielereihe können ganz Wissbegierige die beiden Eimer anschauen, vergleichen, wiegen oder auch den Inhalt nachzählen und die Siegergruppe ermitteln. Oder alle freuen sich gleichermaßen, dass der Inhalt der Eimer nun geplündert wird und nach Herzenslust geschleckt werden darf – Achtung Zuckerschock-Gefahr oder Schlimmeres. Besser, man teilt den Gewinn untereinander auf und sichert sich Vorräte für karge Tage, wie die Eichhörnchen ... Oder man freut sich am Gewinn, nascht ein wenig und bunkert Reste für die nächsten Gruppenstunden! (>> Material 10)

**MATERIAL 10:**  
die beiden Gruppeneimer mit den erspielten Produkten

Sybillе Kalmbach, Jugendreferentin und Religionspädagogin, Gärtringen,

*die sowohl Spiele als auch Nimm 2-Bonbons mag und zu gerne am Ende zu denen gehören würde, die die gefüllten Eimer plündern.*

# Mein Team Kann-Abend

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen, Konfis  
**Gruppengröße:** mind. 40 Personen, auch für Großgruppen geeignet

**Vorbereitung:** Spiele und Spielmaterial zusammenstellen, ca. 60 Min.  
**Dauer:** variabel

## Die Show mit dem Überraschungseffekt

Das Spiel basiert auf der fast gleichnamigen Show „Mein Mann kann“, wobei hier nicht um Geld, sondern um Bonbons gespielt wird. Der Reiz liegt darin, dass Mitspieler die man womöglich noch nicht so gut kennt, richtig eingeschätzt werden müssen. So birgt der Abend sicher die ein oder andere Überraschung.



### Spielvorbereitungen

Die Gruppe wird in vier gleich große Teams eingeteilt, wobei jedes Team eine Farbe zugewiesen bekommt. Da es sich um eine Spiel-Show handelt, sollten sich die Mitarbeitenden, vor allem die Moderatoren und die Schatzmeister schick anziehen.

### Schatzmeister

Jedes Team bekommt einen Mitarbeiter als Schatzmeister zugeteilt. Diese sitzen gut sichtbar an einem einzelnen Tisch und machen nach Absprache mit den Teams die Einsätze. Während die Spiele laufen, können sie auch die Chips ihres Teams zählen und haben so den Spielstand ständig im Auge.



## Bank

Ein Mitarbeiter verwaltet an einem extra Tisch die Chips. Als Chips bieten sich Kaubonbons an, z. B. Fruchtkaramellen, die man auch in großer Menge günstig einkaufen kann. Startkapital für jedes Team sind 150 Chips. Die Bank sollte pro Team mind. 300 Chips in Reserve haben.

**TIPP:** Lieber etwas mehr Chips bereithalten. Sollten alle Teams über sich hinauswachsen, geht der Bank sonst das Geld aus und die Show ist zu Ende.

## Chips setzen

Je nach Aufgabe werden entsprechend Chips gesetzt. Erfüllen die Spieler die Aufgabe genauso wie ihr Team sie eingeschätzt hat, bekommen sie den doppelten Einsatz zurück. Sind sie besser als die Einschätzung, bekommen sie keine zusätzlichen Chips, sondern ebenfalls nur den doppelten Einsatz. Erfüllen sie die Vorgaben des Teams nicht, geht der gesamte Einsatz an die Bank.

Beispiel: Pro gefaltetem Schiff müssen 5 Chips eingesetzt werden. Die Mannschaft setzt 50 Chips für 10 gefaltete Schiffe. Wird die Aufgabe erfüllt, bekommen sie 100 Chips.

## Ablauf

Jedes Spiel wird nur grob erklärt, z. B. wird gefragt, wer ruhige Hände hat um Streichhölzer zu stapeln, oder wer Schiffe falten kann. Die Teams beraten sich und schicken ihre Auserwählten, welche von einem Mitarbeitenden in einen extra Raum oder abgetrennten Bereich geführt werden. So wird verhindert, dass sich die Spieler mit ihren Teams per Handzeichen o. Ä. verständigen können. Nun werden die Regeln des Spiels im Detail erklärt, damit sich die Teams beraten und ihre Einsätze machen können. Pro Team geht dann einer zum Pokertisch und übermittelt dem jeweiligen Schatzmeister den Einsatz. Am Ende des Abends dürfen die Teams ihren Gewinn untereinander aufteilen.

## Spiele

Die vorgeschlagenen Spiele können recht variabel eingesetzt werden. Bereitet man alle Spiele vor, kann man über ca. 120 Minuten spielen. Im Lauf des Abends können aber auch Spiele weggelassen werden, wenn es sich in die Länge zieht. Die Spiele können an die Gruppengröße angepasst werden, in dem man z. B.



die Anzahl der Spieler pro Team verändert. Hier nicht vergessen, dass auch das Material dann entsprechend bereitgestellt werden muss.

## Schiffe falten

<b>Material pro Team:</b> 30 Blatt Papier DIN-A5, 1 Wanne mit Wasser, 1 Tisch oder 1 Bank	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro schwimmendem Schiff
<b>Spieler pro Team:</b> 2–4	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Innerhalb der Spielzeit müssen möglichst viele schwimmfähige Schiffe gefaltet werden. Gezählt werden nur Schiffe, die am Ende der Spielzeit tatsächlich schwimmen.

## Zieh!

<b>Material pro Team:</b> 2 Auszieh-Maßbänder, 1 Biertisch, Streichholz- schachteln, Malerkrepp	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro Schachtel
<b>Spieler pro Team:</b> 2	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Mit Malerkrepp im Abstand von ca. 20 cm zur schmalen Tischseite einen Zielbereich abkleben. Auf der anderen Tischseite Streichholzschachteln platzieren. Ein Ausziehmaßband ausziehen und in eine halb offene Streichholzschachtel einhaken. Durch das Einziehen des Bandes muss die Streichholzschachtel in den Zielbereich am Ende des Tisches befördert werden. Während des Spiels können Mitarbeitende laufend runtergefallene Schachteln wieder auf dem Tisch platzieren.

## Pfannenwenderkatapult

<b>Material pro Team:</b> Kaubonbons, 1 Pfannen- wender, 3 Becher	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro Bonbon
<b>Spieler pro Team:</b> 4	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Mit einem Seil o. Ä. eine Fangzone abtrennen, in der drei Spieler aus jedem Team stehen. Auf der anderen Seite steht 1 Spieler pro Team. Ein Pfannenwender liegt auf dem Boden, auf dem Stiel liegt ein Kaubonbon. Nun so auf den Pfannenwender treten, dass das Bonbon in die Luft und in die Fangzone katapultiert wird. Die Spieler auf der anderen Seite versuchen, das Bonbon mit ihrem Becher zu fangen.



**TIPP:** Bei diesem Spiel wird im allgemeinen Durcheinander gern geschummelt. Hier muss man gut aufpassen, dass die Spieler sich keine Bonbons vom Boden in die Becher stecken.

### Variante

Gespielt wird mit Kaubonbons in 4 verschiedenen Farben. Gewertet werden nur die gefangenen Bonbons der eigenen Farbe.

## Fliegende Untertassen

<b>Material pro Team:</b> 30 Bierdeckel, 1 Biertisch	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro Bierdeckel
<b>Spieler pro Team:</b> 2	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Aus drei Metern Entfernung werden Bierdeckel auf einen Tisch geworfen. Diese müssen auf dem Tisch liegenbleiben. Runtergefallene Bierdeckel dürfen während der Spielzeit aufgehoben und neu geworfen werden.

## Nudelspießer

<b>Material pro Team:</b> 4 Spaghetti, 20 Penne-Nudeln, 1 flacher Teller	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro aufgespießter Nudel
<b>Spieler pro Team:</b> 4	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Penne-Nudeln senkrecht auf den Teller stellen und ohne Zuhilfenahme der Hände auf die Spaghetti aufspießen. Die Spaghetti darf nur mit dem Mund gehalten werden. Falls die Spaghetti bricht gibt es keinen Ersatz.

## Brezelbrechen

<b>Material pro Team:</b> 30 kleine Salzbrezeln pro Team, 1 kleine Schüssel	<b>Einsatz:</b> 5 Chips pro intakter Brezel
<b>Spieler pro Team:</b> 4	<b>Spielzeit:</b> 2 Minuten

Die Spieler versuchen, aus den Salzbrezeln die inneren „Stäbe“ herauszubrechen, so dass nur noch der Rand übrigbleibt.



## Streichholzstapel

**Material pro Team:** 60 Streichhölzer,  
6 Sprudelflaschen

**Einsatz:** 5 Chips pro Flasche  
**Spielzeit:** 2 Minuten

**Spieler pro Team:** 2

Auf jede Flasche 10 Streichhölzer stapeln (wie ist egal). Gewertet werden die Flaschen, auf denen nach Ablauf der Spielzeit 10 Streichhölzer liegen.

## Bonbonsauger

**Material pro Team:** Schokolinsen in 2 Farben,  
4 dicke Strohhalme,  
2 Schüsseln, 1 Bierbank

**Spieler pro Team:** 4  
**Einsatz:** 5 Chips pro Bonbon  
**Spielzeit:** 2 Minuten

Auf jedes Ende der Bank eine Schüssel stellen, eine mit rosafarbenen und eine mit weißen Bonbons. Jeder Spieler bekommt einen Strohhalm. Die Spieler gehen in der gleichen Richtung im Kreis um die Bank. Aus den Schälchen saugen sie mit dem Strohhalm ein Bonbon an und befördern es, ohne die Hände zu benutzen, in die andere Schüssel. Fällt ein Bonbon runter, darf es von dort angesaugt werden (auch wieder ohne Hände). Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Bonbons in die Schüssel auf der anderen Seite zu befördern.

## Sonderspiele

Bei diesen Spielen müssen die Teams keine Chips setzen. Hier haben die Teams die Gelegenheit, ihren Chipsvorrat aufzustocken. Die Spiele können an beliebiger Stelle eingebaut werden, z. B. wenn ein Team nur noch wenig Chips hat.

## Klamotten-Spiel

**Spieler:** ganzes Team  
**Spielzeit:** 2 Minuten

Innerhalb von 2 Minuten muss das ganze Team einem Spieler möglichst viele Klamotten anziehen. Pro Kleidungsstück bekommt das Team 2 Chips.



## Eiersuchen

**Material pro Team:** 3 Überraschungseier  
(das Gelbe),  
versiegelt mit Tesa

**Spieler pro Team:** 3  
**Spielzeit:** 2 Minuten

In einem abgesteckten Gelände Überraschungseier verstecken. Im Inneren steckt ein Zettel, auf dem eine Zahl zwischen 10 und 50 steht. Die Spieler müssen die Eier finden – 1 Ei pro Spieler – und zur Bank bringen. Die Mannschaften bekommen die Anzahl von Chips, die im Inneren des Eis auf dem Zettel steht.

## Bällehagel

**Material pro Team:** 30 Plastikbälle in der  
eigenen Farbe (z. B. Bälle  
fürs Bällebad), Seil

**Spieler:** ganzes Team  
**Spielzeit:** 2 Minuten

Bei diesem Spiel gibt es zwei Runden, immer zwei Teams gegeneinander. Ein Spielfeld wird abgesteckt und in zwei Hälften geteilt. In jedem Feld steht ein Team mit Bällen der eigenen Farbe. Innerhalb der Spielzeit müssen die Teams ihre Bälle in die andere Hälfte werfen und möglichst viele Bälle der gegnerischen Mannschaft ebenfalls wieder ins andere Feld werfen. Nach Ablauf der Spielzeit bekommen die Teams für jeden Ball, der sich in der anderen Hälfte befindet 2 Spielchips.

**Damaris Kächele, Buchhändlerin aus Sigmaringen,**

*liebt Herausforderungen jeglicher Art und testet gern ihre Grenzen.*

# Es weihnachtet sehr

**Zielgruppe:** Jugendgruppen  
**Gruppengröße:** ab 6 Personen  
**Dauer:** ca. 60–90 Min.,  
je nach Spielauswahl

**Vorbereitung:** ca. 1 Stunde  
(ohne Materialbeschaffung)

## Ein Spielabend mit Weihnachtsbegriffen und weihnachtlichen Utensilien

Die Spiele werden in zwei Gruppen gespielt. Je nach zur Verfügung stehender Zeit werden entsprechende Spiele ausgesucht.

**MATERIAL 1:** ABC-Liste, Kerzen bzw. Teelichter, 2 Wasserpistolen, Plastikfolie, Putzlappen, Eimer; gleiche Weihnachtsutensilien in 2 Säckchen (vgl. 4.), Gesangbuch bzw. Weihnachtsliederbuch, 30 Begriffskarten, 3 Erklärungskarten, Würfel, 2 Bleistifte/Kugelschreiber, Zeichenpapier, Duftstoffe (vgl. 7.), Zeitungspapier, Klebestreifen, Geschenkband, Schere

### 1. Weihnachts-ABC

Jede Gruppe erhält eine ABC-Liste (Alphabet von oben nach unten eingetragen).

Hinter jeden Buchstaben muss ein Weihnachtsbegriff mit dem entsprechenden Anfangsbuchstaben eingetragen werden.

**Zeit:** 5 Min.; wenn eine Gruppe vorher fertig ist, endet das Spiel auch für die andere Gruppe.





## 2. Kerzen ausschießen

Drei Kerzen müssen mit einer Wasserpistole gelöscht werden. Jeder Spieler schießt so lange, bis alle drei Kerzen gelöscht sind; dann ist der nächste dran. Welche Gruppe ist zuerst fertig?

### TIPP:

Kerzen auf Plastikfolie stellen!

## 3. Kerzen balancieren

Jeder Spieler balanciert eine Kerze auf der Zeigefingerspitze über eine markierte Strecke und gibt die Kerze dann an den nächsten Spieler ab. Welche Gruppe ist zuerst durch?

## 4. Weihnachtsutensilien ertasten

Die Weihnachtsutensilien müssen in einem Säckchen ertastet und aufgeschrieben werden (z. B. Walnuss, Haselnuss, Glaskugel (Vorsicht!), Tannenzweig, Kerzenhalter, Kerze, Ausstecherform, Nussknacker, Tannenzapfen, kleiner Strohstern, Nikolausfigur bzw. Engelfigur aus Holz, Krippenfigur Ochs und/oder Esel usw.).

## 5. Weihnachtslieder raten

Der Spielleiter gibt eine Zeile aus einem Weihnachtslied vor; die Gruppen müssen das Lied abwechselnd erraten; errät eine Gruppe das Lied nach ca. 10 Sekunden nicht, darf die andere Gruppe antworten – wer hat die meisten Treffer?

## 6. Weihnachtsbegriffe raten

Es werden je 5 Begriffe zu folgenden 6 Bereichen auf eine Karte geschrieben: 1 – Weihnachtsbaum, 2 – Winter, 3 – Backen, 4 – Weihnachtsgeschichte, 5 – Nikolaus, 6 – Weihnachtsbräuche

### Begriffsbeispiele

- 1: Glaskugel, Kerze, Christbaum, Lametta, Glocke
- 2: Schneeflocke, Schneemann, Eisblume, Schlittenfahren, Zipfelmütze
- 3: Lebkuchen, Ausstecherform, Zimt, Anis, Christstollen
- 4: Ochs, Esel, Engel, Bethlehem, Hirte(n)
- 5: Wichteln, Geschenk(e), Mistelzweig, Adventskalender, Weihnachtsmarkt

Die Begriffskarten werden mit der Bereichsnummer versehen und jeweils auf einen Stapel gelegt.



Auf drei Erklärungskarten wird festgehalten, wie die Begriffe erklärt werden sollen:

- Pantomime
- Erklären ohne das Wort zu benutzen (Tabu)
- Zeichnen

**Spiel:** Der erste Spieler der ersten Gruppe würfelt. Je nach Augenzahl wird die oberste Karte des entsprechenden Stapels gezogen. Dann zieht er vom Spielleiter eine der drei Erklärungskarten (verdeckt) und erklärt den Begriff entsprechend.

**Maximalzeit:** 2 Min.

Die Begriffskarte wird beiseite gelegt. Dann agieren die Gruppen abwechselnd. Ist ein Stapel leer, wird nochmals gewürfelt.

Welche Gruppe errät die meisten Begriffe?

## 7. Weihachtsdüfte

Mit verbundenen Augen erschnuppern die Spieler den Weihnachtsduft:

Beispiele: Lebkuchen, Zimt, Anis, Tannennadeln, Zitronat/Orangeat, (Bienen-) Wachs, Mandarine/Orange, div. geknackte Nüsse, Vanilleschote/-aroma, -zucker, Bittermandelaroma, Weihnachtsschokolade, Apfelschnitt, Kardamom/Gewürz, frisches Tannenholz, Rosinen, Kakao usw.

Welche Gruppe errät die meisten Düfte?

## 8. Geschenke verpacken

Jeder Spieler bringt ein kleines „Geschenk“ mit (beim Gruppenabend vorher ankündigen!). Das legt er nun einem Spieler der anderen Gruppe auf den Tisch. Der muss mit Zeitungspapier, Klebestreifen und Geschenkband das Geschenk so schnell wie möglich einpacken. Die Zeit wird gestoppt. Zum Schluss werden die Zeiten zusammengezählt. Welche Gruppe hat ihre Geschenke am schnellsten verpackt?

Walter Engel, Rottenburg, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte,

*hat in Jugendgruppen und in der Schule schon viele Weihnachtsspiele durchgeführt.*

# Generation im Aufbruch

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 14 Jahren  
**Gruppengröße:** ab 6 Personen

**Vorbereitungszeit:** 60 Minuten  
**Dauer:** 90–120 Minuten

## Gesprächsabend über die 17. Shell-Jugendstudie 2015

Jugendliche setzen sich persönlich durch Nachdenken und Gespräche mit den Gruppenmitgliedern mit zentralen Themen wie Ängste, Werte, Freizeit, Demokratie, Gott, Glaube und Arbeit auseinander. Aufhänger sind die Fragen und Ergebnisse aus der Shell-Jugendstudie.



### Vorinformationen

1. Die 17. Shell-Jugendstudie wurde von Januar bis März 2015 durchgeführt. Befragt wurden 2.558 Jugendliche im Alter von 12 bis 25 Jahren in Deutschland.
2. Einige Stichworte aus der Zusammenfassung:
  - großer Optimismus der Jugendlichen
  - wieder angestiegenes politisches Interesse
  - grundsätzlich positive Beurteilung der Zukunft der Gesellschaft
  - Familie weiterhin hoch im Kurs
  - Angst vor Terroranschlägen und Krieg in Europa ist gestiegen
  - politische Selbstverortung leicht nach „links“ verschoben (bei der Skala 0 = links und 10 = rechts ist der Mittelwert 4,4)
  - gestiegene Zufriedenheit mit der Demokratie, jedoch weiterhin Politikverdrossenheit



- leichter Rückgang des persönlichen Engagements
  - solides Wertesystem
  - Religion nur mäßig bewertet
3. Die Ergebnisse aus der Shell-Studie sind nicht „die Wahrheit“! Sie können nur als Hintergrund für die eigene Auseinandersetzung mit wichtigen Themen dienen. Ausschlaggebend sind das Nachdenken, das Gespräch mit Anderen und das eigene Entscheiden!
4. Die Autoren des Berichts würden der jetzigen Jugend den Titel geben: „Pragmatische Generation im Aufbruch.“

## Durchführung

Im Steigbügel Nr. 341 habe ich einen Gesprächsabend zur Shell-Studie 2010 vorgeschlagen. Vier Fragen sind gleich wie im neuen Vorschlag. Wer sich diesen Steigbügel besorgen kann, der könnte die Ergebnisse von 2010 zum Vergleich angeben. Das hätte bei manchen Themen (etwa Ängste oder Werte) interessante Aspekte.

Im Unterschied zu Nr. 341 werde ich jetzt keine Collage vorschlagen (nur als Variation) und den Schwerpunkt noch mehr auf das Gespräch und die inhaltliche Auseinandersetzung legen.

In Nr. 341 sind spannende Fragen und Ergebnisse aus einer Studie des Emnid-Instituts aus dem Jahr 1994 aufgelistet! Also: es lohnt sich, den Steigbügel Nr. 341 z. B. im Pfarramt, beim Jugendreferenten oder bei einem Mitarbeitenden zu besorgen.

### Ablauf:

- 1) Einstieg
- 2) Erste Runde
- 3) Zweite Runde: Intensives Gespräch über die Frage 4 „Wie wichtig ist der Glaube an Gott für ihre Lebensführung?“
- 4) Dritte Runde
- 5) Abschlussgespräch mit Andacht



## Praktische Durchführung

Die Steigbügelseiten mit den Fragen, die man in der Gruppe besprechen möchte, kopieren. Auf der Kopie werden die Prozentangaben entfernt (Tipp-Ex oder einen dünnen Papierstreifen drüberkleben). Dann werden die Fragen entsprechend der Gruppengröße kopiert. Man kann die Fragen auch einfach vorlesen und die Jugendlichen notieren sich auf einem Blatt ihre Antwort. (>> Material 1)

### **MATERIAL 1:**

Kopien der Fragen erstellen ohne Prozentangaben bzw. Papier und Stifte

## Ideen zur Umsetzung

### Einstieg

Ca. zwei Wochen vor diesem Gesprächsabend werden die Jugendlichen gebeten, etwas vorzubereiten. Dafür einigen sich die Jugendlichen zunächst auf eines der Themen Beruf, Glaube, Ängste, Lebensziele, Freizeit oder Demokratie. Zu diesem gewählten Thema bringt jedes Gruppenmitglied einen kurzen Beitrag (z. B. Zeitungsartikel, Internetrecherche, Frage ...) mit.

Damit steigen wir ein. Jeder darf seinen Beitrag vorstellen. Dann nehmen wir die Frage, die das gewählte Thema zum Inhalt hat.

Rückfrage: Wie stehen eure Beiträge zu den Ergebnissen der Shell-Studie in Beziehung?

### Erste Runde

Die Jugendlichen bekommen die Kopien und haben genügend Zeit, ihre Antworten anzukreuzen. Dann können die Jugendlichen ihre Antworten nennen. Danach werden die Ergebnisse der Shell-Studie genannt. Wo gibt es Übereinstimmung? Wo gibt es Unterschiede? Warum haben die Jugendlichen aus unserer Gruppe anders abgestimmt als die Mehrzahl der in der Studie Befragten?

#### **Frage 1:**

„Was machen Sie üblicherweise in Ihrer Freizeit? Nennen Sie aus dieser Liste die Aktivitäten, die Sie im Wochenverlauf am häufigsten ausführen. Sie können bis zu drei Freizeitaktivitäten benennen.“



Fernsehen	57 %
Musik hören	54 %
Im Internet surfen	52 %
Bücher lesen	22 %
In die Disco, zu Partys oder Fetten gehen	21 %
Playstation, Nintendo spielen, Computerspiele	23 %
Sport in der Freizeit, wie z. B. Rad fahren, Skaten, Kicken usw.	28 %
Training bzw. aktiv Sport treiben (Fitnessclub, Sportverein ...)	30 %
Sich mit Leuten treffen	57 %

**Frage 2:**

„Was müsste Ihnen eine berufliche Tätigkeit bieten, damit Sie zufrieden sein könnten?“

	Sehr wichtig	wichtig	teils/teils	weniger wichtig	unwichtig
Ein hohes Einkommen	33 %	44 %	19 %	3 %	1 %
Möglichkeiten, etwas zu tun, das ich sinnvoll finde	52 %	38 %	9 %	1 %	0 %
Das Gefühl, anerkannt zu werden	44 %	41 %	13 %	2 %	0 %
Einen sicheren Arbeitsplatz	71 %	24 %	3 %	1 %	1 %
Möglichkeit, etwas Nützliches für die Gesellschaft zu tun	47 %	38 %	13 %	2 %	0 %

**Frage 3:**

„Jeder Mensch hat ja bestimmte Vorstellungen, die sein Leben und sein Verhalten bestimmen. Wenn Sie daran denken, was Sie in Ihrem Leben eigentlich anstreben: Wie wichtig sind dann folgende Dinge für Sie persönlich?“

	wichtig	teils/teils	unwichtig	weiß nicht/ keine Angabe
Sich politisch engagieren	32 %	26 %	40 %	2 %
Das Leben in vollen Zügen genießen	80 %	14 %	5 %	1 %
Einen Partner haben, dem man vertrauen kann	93 %	3 %	3 %	1 %
Gute Freunde haben, die einen schätzen und akzeptieren	97 %	2 %	0 %	1 %



Sich unter allen Umständen umweltbewusst verhalten	66 %	19 %	15 %	0 %
Das tun, was die anderen auch tun	20 %	19 %	60 %	1 %

## Zweite Runde

### Frage 4:

„Wie wichtig ist für Sie der Glaube an Gott für Ihre Lebensführung?“

	wichtig	teils/teils	unwichtig	weiß nicht/ keine Angabe
Bedeutung des Glaubens an Gott für die eigene Lebensführung	32 % (ev)	21 % (ev)	44 % (ev)	3 % (ev)
	39 % (rk)	19 % (rk)	38 % (rk)	4 % (rk)

- Wie sehen eure Antworten aus?
- Die Ergebnisse der Shell-Studie schätzen lassen.
- Ergebnisse der Studie bekannt geben.
- Hättet ihr die Ergebnisse so erwartet?
- Kurzes Gespräch über die Frage, warum 44 % (nur 32 % für „wichtig“) der befragten Jugendlichen den Glauben an Gott für die Lebensführung als unwichtig einstufen.
- Zur Information: Bei den evangelischen Jugendlichen hat sich die Wichtigkeit des Glaubens an Gott von 38 %, über 39 % und 39 % zu 32 % entwickelt (Jahre 2002, 2006, 2010 und 2015). Die Bedeutung ist also rückläufig! Bei den anderen Religionen beträgt die Angabe zur Wichtigkeit des Glaubens 70 %!
- Wichtige inhaltliche Diskussion:
  - Was bedeutet der Glaube an Gott für mein Leben?
  - Was würdet Ihr zu Calvins Einstieg in seinen Katechismus sagen: §1 „Welches ist das Hauptziel des menschlichen Lebens? – Gott zu erkennen.“  
§2 „Warum sagst du das? – Weil Gott uns geschaffen und in die Welt gestellt hat, damit er in uns verherrlicht werde. Und so ist es in Ordnung, dass wir unser Leben, dessen Ursprung er ist, auf seine Herrlichkeit ausrichten.“
  - Vergleiche dazu die Aussage von Jesus. „Wer mein Wort hört und glaubt dem, der mich gesandt hat, der hat das ewige Leben.“ (Joh 5,24)



## Dritte Runde

### Frage 5:

„Wie zufrieden oder unzufrieden sind Sie – alles in allem – mit der Demokratie, wie sie in Deutschland besteht?“

Sehr zufrieden	12 % (West) / 4 % (Ost)
eher zufrieden	65 % (West) / 50 % (Ost)
eher unzufrieden	16 % (West) / 34 % (Ost)
sehr unzufrieden	3 % (West) / 9 % (Ost)
weiß nicht	4 % (West) / 3 % (Ost)

(Hinweis: West bedeutet „alte“ Bundesländer und Ost „neue“ Bundesländer)

### Frage 6:

„Einmal abgesehen davon, wie gut oder schlecht die Demokratie in Deutschland funktioniert: Halten Sie die Demokratie ganz allgemein für eine gute Staatsform oder für eine nicht so gute Staatsform?“

Gute Staatsform	87 % (West) / 74 % (Ost)
Nicht so gute Staatsform	5 % (West) / 13 % (Ost)
Weiß nicht	8 % (West) / 13 % (Ost)

### Frage 7:

„Machen Ihnen persönlich folgende Dinge Angst oder keine Angst?“

	Macht mir Angst	Macht mir keine Angst
Die Umweltverschmutzung	60 %	40 %
Dass in Europa ein Krieg ausbricht	62 %	38 %
Terroranschläge	73 %	27 %
Dass Sie Ihren Arbeitsplatz verlieren oder keinen Ausbildungs- oder Arbeitsplatz finden	48 %	52 %
Die Ausländerfeindlichkeit in Deutschland	48 %	52 %
Dass Sie eine schwere Krankheit wie AIDS oder Krebs bekommen	49 %	51 %
Die schlechte Wirtschaftslage, steigende Armut	51 %	49 %
Der Klimawandel	55 %	45 %



## Abschlussgespräch

Möglichkeiten:

- Welches Ergebnis der Studie hat euch am meisten überrascht?
- Wärt ihr mit der Bezeichnung „Eine pragmatische Generation im Aufbruch“ (Vorschlag der Autoren) einverstanden?
- Evtl. einige der Zusammenfassungen aus den Vorinformationen vortragen.

### Variationen zur Durchführung:

- a) Collage anfertigen lassen z. B. zur Frage: „Was sind unsere Ängste?“
- b) Kurze Podiumsdiskussion zu einem Thema
- c) Auf zwei Plakaten Stichworte sammeln z. B. zu den Fragen „Was soll mir mein Beruf bringen?“ bzw. „Was möchte ich in meinem Beruf nicht haben?“

### Andacht: Gott und der Kaiser

„Gebt mir mal eine Steuermünze.“ Jesus zeigt den Pharisäern eine Münze. Er fragt: „Wessen Bild ist denn auf der Münze?“ Ein Pharisäer antwortet: „Natürlich das Bild des Kaisers.“

Darauf sagt Jesus: „Na, dann ist doch alles klar. Dann gebt dem Kaiser, was dem Kaiser gehört.“ Die Pharisäer schweigen beschämt. Sie wollten Jesus eine Falle stellen. „Sollen wir dem Kaiser Steuern zahlen?“ Falls Jesus „Nein“ sagen würde, dann könnte man ihn bei Pilatus anzeigen.

Die Antwort von Jesus war meisterhaft. Nachdenklich wurden seine Anhänger und seine Gegner, als Jesus seine Aussage ergänzte: „Ihr sollt aber auf der anderen Seite Gott das geben, was ihm gehört.“ Was dem Kaiser gehört, das ist schnell klar. Da müssen die Menschen z. B. Steuern zahlen. Was sollen wir Gott geben? Das Wichtigste. „Das Wichtigste zuerst“. So heißt ein Sprichwort. „Achtet zuerst auf Gott und auf sein Reich“, so sagt es Jesus. Unser Leben kann ohne Gott nicht gelingen! Warum? Der Reformator Calvin hat es so formuliert: „Weil Gott der Ursprung unseres Lebens ist.“ Also: Das Wichtigste zuerst!

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

*hilft noch in einer Jungenschaft aus und ist überzeugt, dass der Glaube an Gott das Wichtigste ist und dieser Glaube in der Welt bewährt werden muss.*

# Die große Suche

**Zielgruppe:** Konfirmanden und Jugendliche im Alter von 12–17 Jahren  
**Dauer:** 60–90 Minuten

**Gruppengröße:** 6 bis (nahezu) unbegrenzt  
**Vorbereitungszeit:** ca. 60 Minuten

## Ein einfaches Geländespiel

Eigentlich ist die Weihnachtsgeschichte eine Geschichte der großen Suche. Hä? Ist das nicht Ostern? Nein! Denn Maria und Joseph suchten eine Herberge, die Hirten suchten die Krippe, auch die Weisen aus dem Morgenland suchten den neugeborenen König. Also bietet es sich an, einen Tag mit „suchen“ zu verbringen. Ein einfaches Such-Geländespiel, das auch ohne Weihnachtsbezug gespielt werden kann.



**MATERIAL 1:** 10–20 helle Holzpfähle (Länge: ca 50 cm, Durchmesser: 2,5 x 2,5 cm) gibt's im Baumarkt oder in einer Schreinerei; 10–20 weiße Arzneimitteldosen mit rotem Deckel, ca. 5 cm hoch, in Apotheken oder Krankenhäusern bzw. beim Klinikpersonal nachfragen ; je nach gespielter Variante: Murmeln oder Zettel (s. u.)

## Beschreibung

**HINWEIS:** Am Ende des Artikels nennen wir eine Variation, die man im Dorf oder in der Stadt „rund um das Gemeindehaus“ spielen kann.

Das Spielfeld liegt in einem Wald. Es werden im Spielfeld 10 bis 20 kleine weiße Dosen auf den Boden gelegt. Diese Dosen müssen im Umkreis von drei Metern



von einem hellen Holzpfehl liegen. In jeder Dose liegt eine farbige Glasmurmeln. Die zwei Teams starten „gegenläufig“, d. h. an den entgegengesetzten Enden des Spielfeldes.

Aufgabe ist es, möglichst viele der Dosen zu finden.

## Durchführung

Den Jugendlichen wird „vor Ort“ das Spielgebiet gezeigt. Z. B.: „Dieses Waldstück von hier aus bis zum nächsten Weg, das sind etwa 150 Meter in der Länge. Die Breite des Spielfeldes ist von hier aus etwa 40 Meter in der Breite“.

Je nach Zeitplan und Gruppengröße werden vorab in diesem Spielgebiet 10–20 Arzneimitteldosen auf dem Waldboden verteilt. Die Jugendlichen sehen in der Regel zunächst die Holzpfähle, die in den Waldboden gedrückt wurden. Im Umkreis von drei Metern von diesem Pfahl muss die Dose auf dem Waldboden liegen. Die zwei Teams starten an den entgegengesetzten Querseiten des Spielfeldes. Welches Team hat in der vereinbarten Zeit (etwa 50 Minuten) die meisten Dosen gefunden? (Material 1)

## Wertung

- a) Jede Dose zählt 5 Punkte. Wir haben darum gebeten, dass die Jugendlichen die Holzpfähle mitbringen. Jeder Holzpfehl ergibt einen Punkt. Es kam vor, dass nur der Holzpfehl, aber nicht die zugehörige Dose gefunden wurde.
- b) Wertung, wenn in den Dosen Glasmurmeln sind: Dose mit roter Glasmurmeln 6 Punkte, mit blauer Murmel 5 Punkte und mit grüner Murmel 4 Punkte. (zusätzlich pro mitgebrachtem Holzpfehl 1 Punkt). Dadurch ergibt sich ein Zufallseffekt.

## Variationen und Ergänzungen

- a) Wenn das Geländespiel „rund ums Gemeindehaus“ gespielt werden soll, dann könnte man so vorgehen: das Spielfeld ist das Gebiet zwischen Gemeindehaus, der „Straße XYZ“, der „Straße ABC“ und dem „123Weg“ (evtl. in einem Plan zeigen). Die „Fundstücke“ sind wieder die weiß-roten Arzneydosen (mit oder ohne Murmeln). Die Hinweiszeichen könnten z. B. wieder die Holz-



pflöckchen sein oder besser: einfarbige (z. B. rote) Aufkleber. Diese Aufkleber können an Randsteinen, an den Stämmen von Bäumen, an Laternenmasten oder auf Gehwegen angebracht werden (nicht an Hauswänden oder Garagentoren usw!). Im Umkreis von 3 Metern von dem Aufkleber muss die Dose liegen. Mit einer Konfirmandengruppe von etwa 14 Personen, könnten z. B. zwei Konfirmanden eine Stunde vor Beginn des Unterrichts die Dosen und die Aufkleber im Spielgebiet verteilen. Gespielt werden kann „gegenläufig“ oder die zwei Gruppen starten gleichzeitig vom Gemeindehaus aus.

- b) Um eine Krippe zu finden („die große Suche nach der Krippe“), könnte man wie bei a) verfahren. Jetzt sind in den kleinen Dosen Zettel mit Hinweisen zum Fundort der Krippe. Wenn also die Krippe z. B. im Pausenhof der Grundschule deponiert ist, dann steht auf den Zetteln z. B. „Eingangsbereich“, „Buchfinkstraße“, „Grundschule“, „Lindenbaum“, „unter der Sitzbank“ usw. Jedes Hinweiswort sollte zwei- oder dreimal in den verschiedenen Dosen vorkommen!
- c) Wir haben nach dem Waldgeländespiel noch Würstchen gegrillt (in unserer Gruppe waren zwei junge Flüchtlinge aus Afghanistan dabei, für die Putenwürste gekauft wurden). Als Nachtisch gab es erhitzte Marshmallows.
- d) Um die Verbindung zu Weihnachten herzustellen, bietet sich ein kurzer Impuls zur „großen Suche“ an. Denn auch Gott hat sich ja auf die Suche nach den Menschen begeben. Z. B. anhand von Lukas 19,10: „Denn der Menschensohn ist gekommen, zu suchen und selig zu machen, was verloren ist.“

**BIBELTEXT:**  
Lukas 19,10

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R. und Joachim Fritz,  
Informatiker, Schlat,

*sind Mitarbeiter in einer Jungenschaft in Schlat und daran interessiert, dass  
Geländespiele einfach und spannend sind.*

# Ein Stuhl für's Handy

**Gruppengröße:** auch mit größeren Gruppen möglich (bei Verwendung von weichem Holz), da keine elektrischen Geräte nötig sind

**Vorbereitungszeit:** Zusägen im Baumarkt und Zusägen zu Hause  
**Dauer:** 30–45 Min.

## Endlich hat das Handy seinen Platz

Herstellen eines praktischen Handystuhls aus Holz, der natürlich auch für Papiertaschentücher, Schminkspiegel, Geldbeutel oder Ähnliches als stylische Ablagemöglichkeit genutzt werden kann.

Der Handystuhl ist eine Aufgabe, die gut innerhalb einer Gruppenstunde und auch gut von Bastelungeübten bewältigt werden kann. Wer es etwas anspruchsvoller möchte, bringt nicht die bereits vorgesägten Teile mit, sondern lässt von den Jugendlichen selbst alles ausmessen, anzeichnen, absägen usw. Dann sollte aber genug Zeit und auch das entsprechende Werkzeug in ausreichender Anzahl vorhanden sein.

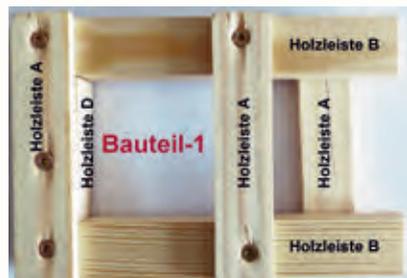




**MATERIAL 1:** zur leichteren Verarbeitung eignet sich Nadelholz, z. B. Kiefer. 5 kleine Holzleisten 0,5 x 2 x 10 cm (im folgenden Artikel betitelt mit A); 2 Holzleisten 1,5 x 2 x 14 cm (B); 2 Holzleisten 1,5 x 2 x 11 cm (C); 1 Holzleiste 1,5 x 2 x 6 cm (D); 11 Holzschrauben 1,5 cm lang (E); passender Schraubenzieher für die Schrauben – Anzahl angepasst an die Teilnehmeranzahl (pro 3 Personen mindestens 1 Schraubenzieher); Fuchsschwanzsäge zum Anschrägen der Leisten – Anzahl angepasst an die Teilnehmeranzahl (pro 3–4 Personen mindestens 1 Säge); Schleifpapier mit mittlerer und feiner Körnung, gegebenenfalls Holzlasur oder Acrylfarbe, Pinsel.

## Bau des Handstuhls Bauteil 1

1. Die beiden Holzleisten „B“ mit Säge und Schleifpapier leicht anschrägen, siehe Bild. Immer wenn „Wartezeiten“ sind, die Zeit fürs Schleifen der einzelnen Teile nutzen.
2. Die Holzleisten C stark anschrägen, siehe Bild.
3. Die B-Leisten mit der Schrägung nach oben legen und die Holzleiste D dazwischenlegen.
4. Eine A-Leiste auf die beiden C-Leisten legen.
5. Nochmal eine A-Leiste mit einem Abstand von 7 cm zur anderen Leiste drauflegen.
6. Eine weitere A-Leiste mit einem Abstand von 1,8 cm zum Ende mit der Schrägung darunterlegen.



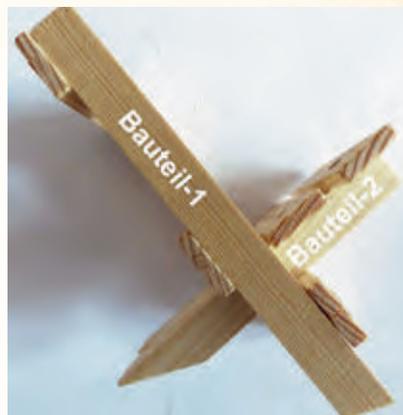
7. Die untere A-Leiste von hinten, mit einer Schraube an jeder Seite, an das Gestell anschrauben.



## Bau des Handstuhls Bauteil 2

1. Die Holzleisten C mit der Schrägung nach unten nebeneinanderlegen.
2. Jetzt kommen die restlichen zwei A-Leisten auf die gegenüberliegende Seite der Schrägung, parallel zum Rand und mit einem Abstand von 0,5 cm.
3. Die C-Leisten so eng zusammenschieben, dass sie, eng anliegend, zwischen die B-Leisten des ersten Handstuhlteils passen.
4. Die zwei A-Leisten an die C-Leisten schrauben.

Jetzt ist der Handstuhl fertig – man kann ihn einfach aufbauen und flach zusammengesteckt auch gut verstauen.



**Anregung:** Natürlich kann der Handstuhl auch noch farblich aufgepeppt werden. Entweder mit einer einheitlichen Farbe bemalen oder individuell verzieren. Dafür eignen sich Holzlasur (man sieht noch die Maserung durch; entweder so matt lassen oder zum Schutz noch mit Sprühlack überziehen) oder Acrylfarbe.

**Jonathan Kalmbach, Schüler, Gärtringen,**

*begeisterter Jungenschaftsbesucher, der leidenschaftlich bastelt und schraubt und dafür auch gerne das Handy auf so einem praktischen Stuhl ablegt.*

# Schlichte Holzkippe

**Zielgruppe:** Jugendliche und Erwachsene  
**Gruppengröße:** je nach Material 1–15

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

## Bastelidee für die Weihnachtszeit

Auf kleine Holzklötzchen wird mit Hilfe von Stempeln die Namen der typischen Krippenfiguren aufgebracht. Es entsteht eine schlichte, abstrakte Holzkippe aus gleichgroßen Klötzchen mit der Konzentration aufs Wesentliche. Eine Andacht zur Einfachheit und Schlichtheit im Stall von Bethlehem könnte den Bastelabend abrunden.



### MATERIAL 1:

Säge, Schleifpapier, Kantholz (z. B. 2 cm x 2 cm, ca. 120 cm lang), Bleistift, Meterstab, Buchstabenstempel, Stempelkissen

**Kosten:** Buchstabenstempel ab ca. 6 Euro, Stempelkissen in schwarz, Kantholz, bei Nadelholz aus dem Baumarkt ca. 3 Euro pro Krippe.



**Besondere Hinweise:** Die Dauer verkürzt sich, wenn man das Kantholz auf einer Kreissäge oder mit einer Stichsäge auf Länge sägt.

Für die Krippe benötigt man 14 gleichgroße Holzklötzchen mit folgendem Aufdruck: 3 x Schaf, 2 x Hirte, Maria, Josef, Krippe, Jesus, 3 x König, Ochse, Esel. Je nach Kreativität und eigener Empfindung können Figuren dazukommen oder auch weggelassen werden. (>> Material 1)

Je nach Größe der Buchstabenstempel sollte ein breiteres oder dünneres Kantholz gewählt werden. Die Länge der einzelnen Klötzchen sollte dann auch angepasst werden, damit die Proportionen stimmen.



Für die abgebildete Krippe wurden Holzklötzchen mit den Kantenmaßen 2 cm x 2 cm und einer Länge von 7 cm hergestellt. Die Stempelbuchstaben waren ca. 7 mm hoch, der Griff der einzelnen Stempel ca. 1 cm x 1 cm.



**TIPP:** gekauft bei [de.flyingtiger.com/de-de/catalog/diy/labelledwithlove1450231](http://de.flyingtiger.com/de-de/catalog/diy/labelledwithlove1450231)

Die Klötze können von den Teilnehmenden selbst von Hand abgesägt und geschliffen werden. Alternativ kann man die Klötze auch auf einer Kreissäge sägen. Die Teilnehmenden müssen dann nur noch die Kanten schleifen. Will man es ganz bequem und schnell, so nimmt man einen (alten, unvollständigen) Jenga-Turm aus dem Spieleschrank.

Nun beginnt das Stempeln. Es empfiehlt sich, zunächst auf Papier ein Gefühl für die Stempel zu entwickeln, so dass man Abstand und Flucht der Buchstaben und die Länge der Namen abschätzen kann. Fühlt man sich sicher im Umgang mit den Stempeln, können die Figurennamen auf das Holz gestempelt werden. Bei den meisten günstigeren Buchstabenstempelsets fehlen die Umlaute, was zu einem Problem bei dem Namen „König“ führt. Dieses Problem kann man jedoch ein-



einfach mit einem dünnen schwarzen Filzstift beheben, in dem man die fehlenden Punkte auf das „O“ setzt. Komfortabel sind Stempelsets mit einzelnen Lettern zum Aneinandersetzen. So hat man automatisch den richtigen Buchstabenabstand – das Ergebnis wird gleichmäßiger. Auch geht das Stempeln schneller von der Hand. Diese Sets sind jedoch recht teuer. Sollen die Klötzchen später im Freien oder in der Feuchtigkeit stehen, empfiehlt es sich, noch eine Schicht Klarlack aufzutragen.

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

*drückt niemandem gerne den Stempel „Schaf“ auf.*

# ButterBrotPapier TütenStern

**Zielgruppe:** alle, die mit Schere und Klebstoff umgehen können und noch ein günstiges Weihnachtsgeschenk suchen

**Dauer:** 5–10 Min. pro Stern  
**Kosten:** 80 Tüten (reicht für ca. 11 Sterne) ca. 1 Euro

**Materialien:** Butterbrotpapiertüten, Schere, Klebstoff, Locher, Faden, Lineal

**Gruppengröße:** 1 bis 99 Personen

**Vorbereitungszeit:** 10 Min.

## Eine simple Bastelidee für den Basar oder Weihnachtsmarkt

Aus Butterbrotpapiertüten, oder auch Frühstückstüten genannt, wird durch geschicktes Verkleben und Schneiden ein wunderschöner Stern. Durch die geringen Materialkosten ist der Stern nicht nur ein schönes und günstiges Weihnachtsgeschenk, sondern auch eine tolle Bastelidee für den Basar oder den Weihnachtsmarkt.



Für einen Stern werden sieben Butterbrotpapiertüten benötigt.

Die erste Tüte so hinlegen, dass die Seite mit der Klebenut nach oben zeigt.

Dann die untere Seite und die Klebenut dünn mit Klebstoff bestreichen.





Anschließend eine Tüte darauflegen, so dass die Öffnung in dieselbe Richtung zeigt, wie die darunterliegende. Dies sechs Mal wiederholen.

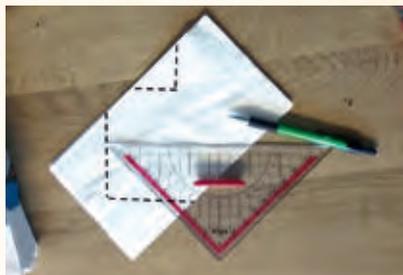
Dann den Klebstoff kurz trocknen lassen.

Anschließend mit dem Geodreieck die Mitte der offenen Seite suchen und dort einen Punkt machen. (Achtung! Sollten die Papiertüten Laschen haben, dann den Punkt unterhalb der Lasche machen.) Nun den Winkel der Spitze nach eigenem Empfinden bestimmen, anzeichnen und abschneiden. Ebenfalls die beiden Dreiecke in den Seiten. Allerdings darauf achten, dass in der Mitte und an den Seiten noch genügend Papier stehen bleibt, um dem Stern Stabilität zu geben.

Dann die markierten Dreiecke abschneiden.

Zum Schluss den Stern auffalten und die beiden Seiten lochen, die nicht geklebt sind und einen Faden durch die beiden Löcher ziehen – fertig!

**TIPP:** Unter [www.pack2go.de](http://www.pack2go.de) kann man weiße Brottüten in unterschiedlichen Größen bestellen, so dass man verschieden große Sterne herstellen kann.



Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

*benutzt die Butterbrotpapiertüten normalerweise zum Verpacken von Essen für lange Zugfahrten.*

# Mal weltweit blicken

Zielgruppe: Jugendliche  
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: 30 Min.  
Dauer: 90 Min. + ggf.  
weitere Aktion

## Infos und Spiele rund um Nigeria, mit Ideen zum selbst aktiv werden

Es gibt wohl kaum etwas Spannenderes, als Menschen aus anderen Kulturen und Regionen der Welt zu begegnen. Durch die vielen Menschen, die aktuell nach Deutschland kamen und kommen hören wir oft von den Herausforderungen und Schwierigkeiten, die damit verbunden sind. Internationale Begegnungen und Partnerschaften haben eine sehr lange Tradition in der evangelischen Jugendarbeit. In



der Gruppenstunde wird am Beispiel Nigerias (mit dem u. a. der EJW Weltendienst in Württemberg auf eine 50-jährige Partnerschaft zurückblicken kann) auf diese internationalen Beziehungen hingewiesen. Spielerisch lernt man einiges über dieses faszinierende und vielfältige Land. Doch dabei soll es nicht bleiben! Die Stunde regt auch dazu an, eine kleine oder große Aktion zu starten, um internationale Arbeit, z. B. in Nigeria, zu unterstützen.

### Internationale Arbeit kennenlernen

Die internationale Arbeit hat viele Namen: Aktion „Hoffnungszeichen“ des CVJM ([www.cvjm.de/arbeitsbereiche/internationale-arbeit/aktion-hoffnungszeichen](http://www.cvjm.de/arbeitsbereiche/internationale-arbeit/aktion-hoffnungszeichen)), der ejw Weltendienst ([www.ejw-weltdienst.de](http://www.ejw-weltdienst.de)) oder die internationalen Begegnungen der unterschiedlichen Pfadfinderverbände (z. B. [www.vcp.de/was-wir-tun/](http://www.vcp.de/was-wir-tun/))



international). Im Internet kann man sich über die Arbeit und Partnerländer sehr gut informieren.

## Spielidee: Wo liegt was?

Beim Spiel „Wo liegt was?“ sollen die Gruppen auf einer Karte die Partnerländer der evangelischen Jugendarbeit markieren. Gut ist es, wenn die Länder so ausgesucht werden, dass sie zu der internationalen Arbeit passen, für die später auch eine Aktion gestartet werden soll. Online gibt es Zusatzmaterial, bei der dies für manche Arbeiten schon vorbereitet wurde. Hat jede Gruppe alle Länder markiert, wird die Lösung gezeigt. Wer die meisten Länder richtig benannt hat, gewinnt die erste Runde.

## Allgemeine Infos über Nigeria – Quiz

Um mit Nigeria etwas vertraut zu werden, wird ein kurzes Quiz gespielt. Die Erläuterungen können ergänzend bei der Auflösung der Fragen mitgeteilt werden.

### Wie viele Einwohner hat Nigeria?

- a) ca. 60 Millionen
- b) ca. 90 Millionen
- c) ca. 140 Millionen
- d) ca. 170 Millionen

Nigeria ist damit das afrikanische Land mit der größten Bevölkerung. 15 Prozent aller Afrikaner leben in Nigeria.

### Wie viele Sprachen werden in Nigeria gesprochen?

- a) 116
- b) 367
- c) 514
- d) 756

Dazu zählen neben den vier Amtssprachen (Englisch, Yoruba, Ibu, Hausa) zahlreiche kleinere Stammsprachen und Dialekte.

### Wie viele Menschen in Nigeria sind unter 25 Jahre alt?

- a) 37,7 %
- b) 47,8 %
- c) 62,5 %



Im Vergleich zu Deutschland (23,6 % unter 25 Jahre alt) würde das bedeuten, dass es z. B. 2,5 Mal so viele Schüler in den Schulen geben würde.

### Welches international bedeutende Amt hat eine Nigerianerin inne?

- a) Leiterin der OPEC, Diezani Alison-Madueke (Nigeria) früher nigerianische Ölministerin
- b) Leiterin der UNICEF
- c) Leiterin des Internationalen Roten Kreuzes

### Wie viele Handyverträge (Verträge und Prepaid) gibt es in Nigeria?

- a) 82 Millionen
- b) 139 Millionen
- c) 178 Millionen
- d) 213 Millionen

Festnetzanschlüsse gibt es nur 180 000. Ca. die Hälfte der Nigerianer haben Zugang zum Internet.

### Worin liegt Nigeria auf Platz 1 im weltweiten Vergleich?

- a) bei der Produktion von Kinofilmen
- b) beim Export von sogenannten seltenen Erden (Erze)
- c) Export von schwarzem Sesam
- d) Export von legalem Elfenbein

Nigeria (Nollywood) veröffentlicht inzwischen mit ca. 2000 Filmen im Jahr mehr Filme als Indien (Bollywood) oder USA (Hollywood, ca. 700 Filme).

### Wie heißt der beliebte nigerianische Erdnussnack, den man vielerorts kaufen kann?

- a) Filz Filz
- b) Kuli Kuli
- c) Blei Blei
- d) Fül Fül

Für Kuli-Kuli wird eine Masse aus Erdnüssen und Ingwer in Erdnussöl frittiert. Das kann man auch sehr leicht selber machen. Anleitungen findet man u. a. auf Youtube.

### Welche religiöse Zusammensetzung hat Nigeria?

- a) 60 % Christen, 35 % Muslime, 5 % Naturreligionen
- b) 40 % Christen, 50 % Muslime, 10 % Naturreligionen
- d) 15 % Christen, 65 % Muslime, 20 % Naturreligionen

Zwar ist das Verhältnis zwischen Christen und Muslimen sehr ausgeglichen,



jedoch ist der Süden christlich dominiert, während der Norden überwiegend muslimisch ist. In zwölf nördlichen Bundesstaaten Nigerias gilt die Scharia (muslimische Rechtssprechung). Immer wieder kommt es zu Diskriminierungen und gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen den Religionen. Im Norden verübt die islamische Terrororganisation „Boko Haram“ immer wieder blutige Anschläge.

## Machtstrukturen und Erdöl

Nigeria ist auf Platz zwölf der Erdöl produzierenden Länder. Auf der einen Seite erzielt der nigerianische Staat dadurch sehr hohe Einnahmen. Auf der anderen Seite kommen diese Einnahmen nicht immer der Bevölkerung zu Gute, sondern korrupte Politiker bereichern sich persönlich. Zudem werden Umweltstandards unterschritten und es entstehen gravierende Umweltschäden. Immer wieder gibt es Lecks in den Ölpipelines, teilweise werden diese auch durch die frustrierte Bevölkerung selbst verursacht. Die YMCAs (Young Men's Christian Association = CVJM in Deutschland) vor Ort wollen junge Menschen befähigen, diese Probleme selbstbewusst anzugehen und integre (Führungs-)Persönlichkeiten zu werden.

### Spielidee: Pipeline bauen

Jeder Teilnehmer bekommt eine 80 bis 100 cm lange Hohlkehlleiste (gibt es z. B. im Baumarkt). Die Teilnehmer halten ihre Leisten aneinander, um eine Pipeline zu bauen, auf der eine Murmel transportiert werden kann. Die Strecke, die zurückgelegt werden muss, sollte dabei doppelt so lang sein wie es mit den vorhandenen Leisten möglich ist. Dadurch müssen die Teilnehmer, sobald die Kugel sie passiert hat, nach vorne laufen und dort die Pipeline wieder verlängern. Die Murmel darf dabei nicht stehen bleiben oder rückwärts rollen.

**Variante 1:** Mit Winkelleisten wird das ganze etwas einfacher.

**Variante 2:** Es können auch Pappröhren mit entsprechendem Durchmesser genommen werden.

**Variante 3:** Wer später auf die Orangenaktion eingehen will, kann hier statt einer Kugel eine Orange nehmen. Dazu benötigt man aber Leisten oder Röhren mit einem entsprechenden Durchmesser.



## Jungen Menschen eine Lebensgrundlage geben

Die YMCA in Nigeria haben ähnliche Angebote (z. B. Sportgruppen) wie wir in Deutschland. Aber viele unterhalten auch Schulen oder Ausbildungszentren. Im Norden Nigerias betreiben regionale YMCA z. B. eine Metallwerkstatt, eine Schreinerei und eine Werkstatt zur Schuhherstellung. Dort werden Fähigkeiten und Know-How entwickelt, um später in einem Betrieb oder selbstständig tätig zu sein. Dies ermöglicht es den Jugendlichen, ihren Lebensunterhalt selbst zu verdienen und für die Zukunft planen zu können.

### Spiel: Nüsse stapeln

Dieses Spiel hat nicht die Ausbildungsinhalte im Blick, jedoch ist das Material aus allen drei oben genannten Ausbildungsbetrieben enthalten. Es werden pro Team fünf Sechskantmutter, ein Flipflop (es geht auch jeder andere Schuh mit einer flachen Oberfläche) und ein Schaschlikspieß benötigt. Der Schaschlikspieß wird in eine Hand genommen. Nun müssen die Sechskantmutter mithilfe des Spießes auf dem Flipflop zu einem Turm gestapelt werden. Die Mutter müssen hochkant gestapelt werden.

### Einen Unterschied machen

Dies war ein kurzer Einblick in das Land Nigeria. Obwohl Länder wie Nigeria oder Eritrea weit weg scheinen, ist die Verbindung durch internationale Partnerschaften doch sehr nah. Durch die Unterstützung können wir in Deutschland einen Unterschied vor Ort bewirken.

So war es bei Gambo (ca. 20 Jahre alt, Bauchi/Nigeria). Er hat in der Schreinerei in Bauchi (die in diesem Beispiel durch den ejw-Weltdienst unterstützt wird) eine Ausbildung zum Schreiner angefangen. Mitten während der Ausbildung konnte er die monatlichen Gebühren für Ausbildung und Unterkunft in Höhe von 10,- € nicht mehr bezahlen. Der YMCA Bauchi schenkte ihm dann ein Stipendium. Am Ende bekam er, wie jeder Absolvent, ein Werkzeugset, ohne das er nicht hätte anfangen können zu arbeiten. Darin enthalten sind z. B. Hammer, Säge und Meterstab. Mit dieser Grundausstattung konnte er anfangen, in einem Schreinereibetrieb als Angestellter zu arbeiten. Inzwischen hat er sich selbstständig gemacht, hat einen eigenen Arbeitsplatz, Stammkunden und denkt gerade über die Vergrößerung seines Geschäftes nach.



Nicht alle Geschichten sind immer solche Erfolgsgeschichten. Doch in der Arbeit der evangelischen Jugendarbeit und seiner Partner gibt es viele solcher Erfolgsgeschichten. Die einzelnen Organisationen haben auf ihren Internetauftritten Spendenprojekte mit teilweise hohen Spendenzielen. Dahinter stecken jedoch oft viele kleine Beträge. Solche Beträge einzusammeln ist wesentlich einfacher, als man denkt. Einige Ideen sind hier aufgelistet. Überlegt zusammen mit euren Jugendlichen, ob etwas Passendes dabei ist oder ihr eigene Ideen habt.

## Orangenaktion

Vielleicht ist dies eine der bekanntesten Aktionen. Im Winter, besonders in der Vorweihnachtszeit sind Orangen sehr beliebt. Bei der Orangenaktion verkaufen Kinder- und Jugendgruppen fair gehandelte Orangen z. B. auf Wochenmärkten, vor der Kirche oder indem sie von Haus zu Haus gehen. Mit dem Erlös werden Projekte der internationalen Jugendarbeit unterstützt. Gleichzeitig werden die Kunden über das Anliegen der Aktion und die unterstützten Projekte informiert.

Da diese Aktion schon sehr lange existiert und viele Gruppen jedes Jahr teilnehmen, gibt es dazu auch eine ganze Reihe an Infomaterial. Dies erleichtert die Vorbereitung in der Gruppe und bei der Durchführung. **Viele Informationen gibt es hier: [www.ejw-weltdienst.de/aktiv-werden/orangenaktion](http://www.ejw-weltdienst.de/aktiv-werden/orangenaktion)**

## Frühstücksservice

Diese Aktion ist etwas für Frühaufsteher. Bietet einen einmaligen (oder mehrmaligen) Frühstücksservice an und beliefert Haushalte am Samstagmorgen mit frischen Backwaren. Dazu macht ihr Werbung in eurem CVJM, Kirchengemeinde, Gemeindeblatt, ... Haushalte können bei euch für ein bestimmtes Datum Backwaren bestellen, die ihr an die Haustür liefert. Fragt vor Ort die Bäckereien an, ob sie euch bei der Aktion unterstützen würden. Bei dieser Aktion ist darauf zu achten, dass mit den Backwaren hygienisch umgegangen wird und man braucht auch ein gewisses organisatorisches Geschick, um die Bestellungen korrekt abzuarbeiten.



## Quadrate verkaufen

Diese Aktion lässt sich gut in ein Gemeindefest oder ein anderes bestehendes Event integrieren. Ihr braucht ein großes Plakat, z. B. mit einer gezeichneten Schatzkarte darauf. Diese teilt ihr in Quadrate auf und nummeriert sie. Sie werden nun zum Verkauf angeboten. Jeder Besucher kann sich eines oder mehrere Quadrate sichern. Macht deutlich, dass das verdiente Geld an ein bestimmtes Projekt gespendet wird. Die Namen werden von euch in einer Liste notiert. Zu einem festgesetzten Zeitpunkt (z. B. gegen Ende des Festes) wird gelost, unter welchem Quadrat sich der Schatz befindet. Der Besitzer des Quadrates erhält den Schatz. Bei einer solchen Aktion ist es wichtig, dass der Schatz (oder die Schätze) hochwertig genug ist, um Quadrate verkaufen zu können. Je nach Verkaufspreis und Anzahl der Quadrate, dürfen es Kinokarten, Restaurantgutscheine oder Ähnliches sein.

**Michael Schofer, Jugendreferent, Sindelfingen,**

*war schon mit dem Weltdienst in Nigeria und ist begeistert von der weltweiten Verbundenheit in und durch Jesus.*

## 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:**

© Alexander Bernhard / Shotshop.com  
(Titelbild)

Wikimedia Commons, Michel Wolgemut,  
Wilhelm Pleydenwurff (Scan aus Originalbuch) (6); fontis-Verlag (18); Jonathan Kalmbach (53, 54, 55); Lukas Golder (56, 57, 58, 59); EJW-Weltdienst (60)

www.fotolia.com:

grafikplusfoto (4); victoria p. (8); phloxii (21); luismoliner (24); Silvia Bogdanski (34); Smileus (40); contrastwerkstatt (43); luismoliner (50)

**Layout:**

Fred Peper, Stuttgart  
www.fredpeper.de

**Satz:**

Isabel Flemisch, Esslingen  
www.isabelflemisch.de

**Druck:** PRINTEC OFFSET >medienhaus>,  
Kassel



ejw-service gmbh  
Haebelinstraße 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

## Tipps zum Schluss

---

Wolfgang Wilka unter Mitarbeit von Peter L. Schmidt

### Recht – gut informiert sein

Rechtsfragen in der christlichen

Kinder- und Jugendarbeit

368 Seiten, kartoniert, **19,95 Euro**

Dieses Nachschlagewerk vermittelt die juristischen Grundkenntnisse aller relevanten Themen aus dem rechtlichen Bereich, die für die Planung und Durchführung christlicher Kinder- und Jugendarbeit von Bedeutung sind.



Ingo Müller, Timo Nöh, Simon Sander, Michael Stöhr

### Der geheimnisvolle Raum

7 Live Escape Games zur Bibel

ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde

192 Seiten, kartoniert, mit Downloads, **19,95 Euro**

Live Escape Games, das heißt: Indizien suchen, Hinweise kombinieren u. Rätsel lösen. Bei diesen 7 praxiserprobten Games spielen dazu der Glaube und die Bibel eine Rolle. Geeignet für Teams von 3 bis 8 Personen ab 13 Jahren.



---

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