

# der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Hör auf  
die Stimme



Immer der  
Nase nach



Turbulenter  
Herzabend



Stylische  
Armbänder



## LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Impuls zur Jahreslosung 2017** ..... Dieter Braun  
Von Herzflimmern und Neukonfiguration
- 6 Hör auf die Stimme** ..... Cornelius Kuttler  
Eine Idee zum YOUBE Modul „Die Bibel – Buch des Lebens“
- 14 Von der Freiheit eines Christenmenschen** ..... Manfred Pohl  
Ein erstes Kennenlernen von Luthers Freiheitsbegriff  
für Jugendgruppen und Konfirmanden
- 19 Biber, Mortadella und Maultaschen** ..... Lukas Golder  
Von Versuch(ung)en in der Fastenzeit
- 23 U-Boot oder Segelschiff** ..... Franz Röber  
Christsein an der Schule – leicht gemacht!



## SPIEL, SPASS, QUIZ

- 30 Wir gehören zusammen** ..... Andreas Lämmle  
Anregungen für Puzzle-Spiele in Gruppen
- 38 Turbulenter Herzabend** ..... Sybille Kalmbach  
Ein kurzweiliges Spiel, hinter dem man  
nie die Jahreslosung vermuten würde



## OUTDOOR

- 44 Das zerbrochene Herz** ..... Damaris Kächele  
Ein Geländespiel, bei dem Herzrasen ausdrücklich erwünscht ist
- 50 Immer der Nase nach** ..... Walter Engel  
Ein Geländespiel mit Düften



## KREATIV UND HANDWERK

- 56 Stylistische Armbänder** ..... Heike Volz  
Armbänder aus Kugelketten
- 60 Besteck-Garderobe** ..... überarbeitet von: Sybille Kalmbach  
Eine originelle Hakenaufhängung der anderen Art



## SPECIAL

- 62 Alle an einem Tisch! Essen verbindet** ..... Sarah Koyyuru  
Bei interkulturellen Kochabenden mal in fremde Kochtöpfe gucken

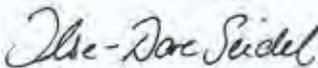
# Erneuerung

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

das Stichwort „Erneuerbare Energien“ fällt mir bei der Jahreslosung 2017 ein: „Gott spricht: Ich schenke euch ein neues Herz und lege einen neuen Geist in euch.“ (Hes 36,26). Zu den erneuerbaren Energien zählen u. a. die Wasser- und Windenergie. Wasser und Wind sind beides Bilder, die in der Bibel für das Wirken des Heiligen Geistes verwendet werden. Es gibt in unserem Leben eine erneuerbare Energie. Gottes Geist erneuert unseren Geist, unser Herz – den Sitz des Lebens. Gottes Geist macht lebendig und hält unseren Glauben lebendig. Was hält dich in deinem Glauben – in deinem Engagement für die Jugendarbeit lebendig? Wie „erneuerst“ du deinen Glauben, deine Beziehung zu Gott? Vielleicht beschäftigt diese Frage nicht nur eure Jugendlichen, sondern auch euch selber. Die Jahreslosung gibt darauf eine Antwort: Gottes Geist hält uns lebendig. Wir haben in dieser Ausgabe des Steigbügels u. a. mehrere Beiträge zur Jahreslosung und hoffen, dass ihr gemeinsam die „erneuerbare Energie“ des Glaubens nutzt, die Gott uns mit seinem Heiligen Geist schenkt.

Ich wünsche euch ein Jahr voller Lebens- und Glaubensenergie! Dass ihr euch beschenken lasst von Gott mit einem neuen Herz und einem erneuerten Geist.

Gottes Segen für das Jahr 2017!  
Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,  
Eure



Ilse-Dore Seidel



## Zugangscode Homepage

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

**Benutzername:** Jugendarbeit **Passwort:** Erneuerung

# Impuls zur Jahreslosung 2017

**Zielgruppe:** Jugendliche,  
Mitarbeitende

**Gruppengröße:** beliebig

**Vorbereitungszeit:** 5 Min.

**Dauer:** 10 Min.

**Besondere Hinweise:** Passt auch zum  
Stundenentwurf auf Seite 38.

## Von Herzflimmern und Neukonfiguration

**Gott spricht:** „Ich schenke euch ein neues Herz und lege einen neuen Geist in euch.“ (Hesekiel 36,26 EÜ)

Mein Laptop heißt Giovanni. Ich habe ihm einen Namen gegeben, weil ich manchmal denke, dass er vielleicht doch so was wie einen eigenen Willen hat. Gefühlt tut er zumindest nicht nur das, was ich ihm sage. Ich verstehe ihn manchmal einfach nicht. Darum habe ich für ihn einen Namen gewählt aus einer Sprache, die ich gar nicht spreche.

Als Giovanni's Bildschirm neulich „das Herzflimmern“ bekam und kurz davor war den Geist aufzugeben, war mir klar: Da muss ein Fachmann ran. Und das bin sicher nicht ich! Der Bildschirm wurde schwarz. Nichts ging mehr. Also bin ich mit Giovanni zum „Nerd meines Vertrauens“ gegangen. Für mich ganz erstaunlich, was jemand zustande bringt, der sich mit so „technischen Lebewesen“ wie Laptops auskennt. Ein kurzer Eingriff ins Innenleben – und das Herz des Computers begann wieder zu schlagen. Wie neu belebt begann der Bildschirm kurz zu flackern und innerhalb von Sekundenbruchteilen war das





Bild wieder da – scharf und farbig – wie neu geboren.

Kann sein du lächelst jetzt. Kann sein, dir würde das nie passieren, weil du der Computer-Crack schlechthin bist. Kann sein! In Sachen Leben aber sind wir alle keine Cracks. Wir kommen schneller an unsere Grenzen, als uns lieb ist. Hier und da wünschten wir, alles wäre anders – vor allem wir. Dann wollen wir andere Eigenschaften und Fähigkeiten haben und am besten ein ganz anderer Mensch sein. Aber verändere dich mal. Das ist gar nicht so einfach. Tiefgreifende Veränderungen schaffst du nicht selbst. Dazu brauchst du Hilfe von einem anderen. Am besten von einem, der wirklich Ahnung hat.

Gott hat Ahnung von dir und von mir. Er weiß, wie wir ticken. Er hat uns geschaffen. Wenn einer dich wirklich verändern kann, dann Gott, der dich erdacht hat. Wenn einer dir ein neues Herz schenken kann, dann Christus, der dich erlöst. Wenn einer deinen Geist neu konfigurieren kann, dann der Heilige Geist, der dich faszinierend neu belebt.

**LIED:** Create in me a clean heart (Feiert Jesus! 1,142)

**Dieter Braun, Jugendevangelist im EJW, Altdorf,**

ist dankbar für Technik und Menschen, die sich damit auskennen.

# Hör auf die Stimme

**Zielgruppe:** Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren  
**Gruppengröße:** kleine und große Gruppen  
**Vorbereitungszeit:** ca. 30–45 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. Weitere Infos zum YOUBE unter [www.meinyoube.net](http://www.meinyoube.net)

## Eine Idee zum YOUBE Modul „Die Bibel – Buch des Lebens“

Die Bibel ist ein Buch, das von manchen Menschen heiß geliebt wird und bei anderen unbeachtet im Bücherschrank steht. Wahrscheinlich wird über kein Buch so gestritten wie über die Bibel. Ist sie von Menschen erdacht oder von Gott persönlich inspiriert? Aber schon immer haben Menschen die Erfahrung gemacht, dass Gott durch diese alten Worte heute spricht. Der Evangelische Jugendkatechismus YOUBE bringt dies in einer für Jugendlichen gut verständlichen Weise auf den Punkt. Dieser Artikel gibt Anregungen, wie der YOUBE in einer Jugendgruppe eingesetzt werden kann.



### 1. Hör auf die Stimme – in der Bibel spricht Gott selber

**BIBELTEXT:**  
2. Tim 3,16

Denke ich an die Bibel, dann sehe ich meine Großmutter vor mir. Eine Frau, die in ihrer Bibel zu Hause war. Fröhlich saß sie an ihrem Schreibtisch, las ihre Losungen und ihre Bibel. Und überall in ihrem Haus waren Bibelverse zu finden: Auf Kalendern, Postern



und auf Postkarten. Hier war die Bibel mehr als ein Buch über Gott. Meine Großmutter war von einer tiefen Gewissheit getragen: Dass Gott durch diese Worte in ihr Leben hineinspricht. Auf diese Stimme Gottes wollte sie hören.

Die Schreiber der Bibel berichten von Erfahrungen, die Menschen mit Gott gemacht haben. Sie erzählen, wie Gott zu Menschen geredet hat und wie sich dadurch ihr Leben veränderte.

In der Bibel finden wir viele unterschiedliche Texte, die von verschiedenen Menschen zu unterschiedlichen Zeiten verfasst worden sind. Eines haben diese Texte gemeinsam. Sie haben alle ein verbindendes Thema, einen roten Faden: In der Bibel stellt sich Gott vor. In den Worten der Bibel hören wir die Stimme Gottes. Das ist der Anspruch, den die Bibel selber hat.

Der YOUBE formuliert sehr prägnant und verständlich, was es bedeutet, dass Gott durch die Bibel spricht. Dabei werden auch heiße Eisen angepackt: Z. B.: Warum gibt es im Alten Testament brutale Textstellen, die von Krieg und Gewalt erzählen? Auch die Frage, ob die Bibel Menschenwort oder Gotteswort ist, wird aufgegriffen und – wie ich finde – sehr anschaulich erklärt.

Auf S. 72 bringt der YOUBE ein schönes Bild dafür, wie Gott die menschlichen Worte der Bibel gebraucht, um darin seine Stimme hören zu lassen: Die Bibel wird mit einem Liebeslied verglichen, das ein Junge für seine Angebetete singt: Er leiht sich die Worte eines Pop-Sängers und füllt sie durch sein Singen mit Leben. Beides gehört zusammen: Die Worte des Pop-Sängers und die Stimme dessen, der singt. Wie in der Bibel die Worte, die Menschen geschrieben haben, von Gott mit Leben gefüllt werden. Da ist dann eine Jesusgeschichte nicht nur eine Geschichte aus längst vergangenen Tagen, sondern es geht um unser Leben heute. Wenn z. B. Zachäus damals auf dem Baum saß, dann ist nicht nur die Frage, wie er da raufgekommen ist, sondern auch, wie Jesus zu uns kommt und ob wir uns vor ihm verstecken, wie Zachäus damals.

## 2. Wie der YOUBE das Thema „Bibel“ präsentiert

Der YOUBE ist in drei große Abschnitte aufgeteilt: You belong, you believe und you behave. Diese Abschnitte werden jeweils in drei Unterthemen ausgeführt. Der Abschnitt „You believe“ umfasst die Themen: 2.1 „Die Bibel. Das Buch des Lebens.“, 2.2 „Der Bund. Gemeinschaft mit Gott.“, 2.3 „Das Bekenntnis. Christsein mit Herz, Mund und Händen.“



Spannend ist, dass das Thema „Bibel“ eng verbunden ist mit den Themen „Gemeinschaft“ und „Bekennen“. Um Glaube zu leben brauchen wir die Bibel, weil wir durch sie Gott kennenlernen. Wir brauchen die Gemeinschaft von Christen, die einander tragen und begleiten. Und wir brauchen das Bekenntnis, das formuliert, was Christen eigentlich glauben, worauf sie hoffen und auf was sie sich in ihrem Leben verlassen.

Der Abschnitt im YOUBE zur Bibel umfasst drei Themenbereiche (S. 63–79):

Nr. 1: Die Bibel – eine Botschaft, die allen gilt

Nr. 2: Die Bibel – ein Wort, das ewig bleibt

Nr. 3: Die Bibel – Kompass, der uns die Richtung zeigt

Diese drei Perspektiven bringen auf den Punkt, um was es in der Bibel geht. Sie zeigen, dass die Bibel mit unserem Leben zu tun hat: In ihr steckt eine Botschaft, die für uns bestimmt ist.

Ob Jugendliche in der Jugendgruppe mit der Bibel etwas anfangen können, hängt (auch) von ihrer religiösen Sozialisation ab. Vielleicht haben sie im Religionsunterricht schon manches über die Bibel gelernt (und wahrscheinlich auch wieder vergessen). Wichtig für diese Gruppenstunde mit dem YOUBE scheint mir, dass es weniger darum geht, etwas über die Bibel zu lernen, sondern mehr darum, die Bibel zu entdecken und eigene Erfahrungen zu machen.

### 3. Ideen zur Gestaltung

**MATERIAL 1:** YOUBE, Lied: „Hör auf die Stimme“, DIN-A4-Karten und Stifte, Blatt mit Bibelversen, kleine Karte, auf die Bibelvers notiert wird.

**TIPP:** Um mit dem YOUBE arbeiten zu können, wäre es gut, so viele Ausgaben zur Verfügung zu haben, dass die Jugendlichen die Texte und Bilder selbst lesen und anschauen können.

#### a) Einstieg: Hör auf die Stimme

Es wird das Lied „Hör auf die Stimme“ von „Eff“ (Mark Forster und Felix Jaehn) vorgespielt (>> Material 1)



- Auf DIN-A4-Karten wird jeweils eine Stimme notiert, die den Jugendlichen in ihrem Alltag begegnet: Lehrerinnen, Freunde, Mutter, Vater, Bruder, Schwester usw.
- Die Jugendlichen ordnen diese Karten zwei Aussagen zu: „Diese Stimme tut mir gut“ oder „Auf diese Stimme könnte ich verzichten“ und sprechen über ihre Zuordnung.
- Es wird eine Karte dazugelegt, auf der „Bibel“ steht. Die Jugendlichen haben die Aufgabe, auch diese Karte zuzuordnen und über ihre Entscheidung zu sprechen. Hier kann es auch unterschiedliche Meinungen bei Jugendlichen geben.

## b) Die Stimme Gottes in der Bibel

Es liegen verschiedene Bibeln aus (vielleicht können die Mitarbeitenden Bibeln mitbringen oder die Pfarrerin/der Pfarrer ist sicher auch bereit, Bibeln beizusteuern).

Interessant ist es, wenn auch fremdsprachige Bibeln dabei sind (meiner Erfahrung nach kommt z. B. eine schwäbische Bibel immer gut an).

Die Jugendlichen wählen eine Bibel aus, die ihnen gut gefällt. Die Bibeln werden verglichen. Spannend könnte es sein, wenn eine Bibelstelle (z. B. Teile der Weihnachtsgeschichte, Lk 2) aus verschiedenen Bibeln vorgelesen wird.

Jetzt wird der Text des YOUBE (S. 63–79) gelesen. Ich schlage vor, Gruppen von fünf bis sechs Personen zu bilden. Es gibt eine Lesezeit von 10 Min., in der die Jugendlichen für sich erkunden können, was der YOUBE zum Thema „Bibel“ sagt. Ein gewisser Anreiz, diese Lesezeit auch durchzuziehen, könnte dadurch gegeben werden, dass sich die Jugendlichen im Gemeindehaus einen gemütlichen Leseplatz suchen dürfen (auf einem Sessel, unter der Treppe usw.). Dies funktioniert nur, wenn es der Gruppe gelingt, gewisse Regeln einzuhalten (z. B. sollte es während der Lesezeit im Haus still sein).

Danach findet in den Gruppen ein Austausch über das statt, was gelesen worden ist.

Gesprächsimpulse dazu könnten sein: Das habe ich verstanden; das hat mir gut gefallen; das habe ich noch nicht kapiert usw.



### **c) Wie Gottes Stimme in ein Leben hineinspricht**

Um das Thema „Bibel“ nicht nur theoretisch zu beleuchten, könnten Menschen aus der Kirchengemeinde eingeladen werden, die in einer Talkrunde über ihre Erfahrungen mit der Bibel erzählen. Es kann hier auch die Möglichkeit geben, dass die Jugendlichen selber Fragen an die Personen stellen.

### **d) Die Bibel – eine persönliche Botschaft**

Die Bibel enthält eine persönliche Botschaft, die jeder und jedem gilt. Um das für die Jugendlichen ein wenig erfahrbar werden zu lassen, erhalten sie ein Blatt mit Bibelsprüchen zu verschiedenen Themen (vgl. Material). Sie wählen ein Bibelwort aus, das ihnen gefällt und schreiben es auf eine kleine vorbereitete Karte. Diese Karte nehmen sie als Erinnerung mit. Wer nicht auf Karten aus Papier steht, kann seine Karte ja auch mit dem Smartphone abfotografieren und hat seine digitale Bibelkarte immer dabei.

## **4. Wie kann ich die Bibel lesen und verstehen?**

### **a) Die Bibel erzählt die Geschichte Gottes mit den Menschen**

Die Schreiber der Bibel berichten von Erfahrungen, die Menschen mit Gott gemacht haben. Sie erzählen, wie Gott zu Menschen geredet hat und wie sich dadurch das Leben dieser Menschen veränderte. Christen glauben, daß sich Gott in Jesus von Nazareth zu erkennen gegeben hat. In ihm ist Gott Mensch geworden. Die Geschichten und Texte, die in der Bibel über Jesus stehen, laden dazu ein, Gott kennenzulernen. Denn Jesus hat gezeigt, wie Gott ist.

Die Selbstvorstellung Gottes kann man zusammenfassen mit 4 Fragen, welche die Bibel beantwortet:

1. Wer ist Gott?
2. Wie sieht Gott uns Menschen?
3. Wie kann ich zu Gott kommen?
4. Wie kann ich mit Gott leben?



## b) Wie kann man die Bibel so lesen, dass man sie versteht?

### Die richtigen Rahmenbedingungen

- Gibt es einen Raum oder Platz, an dem ich meine Ruhe habe und mich auf das konzentrieren kann, was ich lese?
- Kann ich 5–15 Min. am Tag opfern, um in dieser Zeit in der Bibel zu lesen und zu beten?

### So könnte die persönliche Bibellese-Zeit aussehen

1. Eine Minute still sein und zur Ruhe kommen.
2. Vor dem Lesen beten: „Gott, hilf mir, dass ich dein Wort verstehe und mir aufgeht, was du mir sagen willst.“
3. Den Bibeltext lesen.
4. Den Bibeltext anhand von einigen Fragen (siehe unten) noch einmal durchgehen.
5. Aussagen, die mich ansprechen, aufschreiben.
6. Einen Satz, der mir besonders wichtig ist, noch einmal laut lesen (evtl. auswendig lernen).

### Wie kann ich an einen Bibeltext herangehen?

#### 1. Wahrnehmen:

Was steht da? Was verstehe ich, was verstehe ich nicht?

#### 2. Annehmen:

Was sagt dieser Text über Gott? Was sagt er über den Menschen? Was ist über den Glauben ausgesagt?

#### 3. Aufnehmen:

Was sagt mir dieser Text persönlich? Wo finde ich mich im Text wieder? Bin ich mit einer Aussage nicht einverstanden, und warum nicht?

#### Fragen zum Weiterdenken:

1. Wofür kann ich Gott danken?
2. Stellt der Bibeltext mich in Frage? Werde ich aufgefordert, mich zu ändern?
3. Worum darf ich bitten?



## 5. Wo finde ich was in der Bibel?

### Zentrale Texte in der Bibel:

#### 1. Die Geschichte von Jesus

- Die Geburt (Weihnachtsgeschichte): Lukas 2,1–21
- Taufe und Versuchung: Matthäus 3,13–4,11; vgl. Markus 1,9–13
- Leiden, Sterben und Auferstehung: Markus 14,1–16,20
- Himmelfahrt: Apostelgeschichte 1,4–11

#### 2. Wichtige Texte in der Bibel

- Die zehn Gebote: 2. Mose 20,1–17
- Der Herr ist mein Hirte: Psalm 23
- Die Bergpredigt: Matthäus 5,1–7,29
- Das Vaterunser: Matthäus 6,9–13
- Der barmherzige Samariter: Lukas 10,29–37
- Der verlorene Sohn: Lukas 15,11–32

### Bibeltexte zu bestimmten Themen:

#### 1. Wie kann ich mir Gott vorstellen?

- Gott stellt sich vor: 2. Mose 3,14–15
- Gott lässt sich nicht in ein Bild pressen: 2. Mose 20,4
- Auf Gott kann ich mich verlassen: Psalm 18,2–3; Psalm 23; Psalm 27,1
- Gott schenkt mir Leben: Psalm 36,10
- In Jesus gibt sich Gott zu erkennen: Johannes 1,18; Kolosser 1,15

#### 2. Wer ist Jesus?

- Jesus und Gott, der Vater: Matthäus 11,27; Johannes 5,36; 10,30
- Einer von uns und doch ganz anders: Hebräer 4,15
- Jesus kommt von Gott: Markus 8,27–29
- Jesus gebraucht Bilder, um sich vorzustellen:  
Johannes, 6,35.51; 8,12; 10,9.11–14; 11,25–26; 14,6; 15,5
- Jesus schenkt befreites Leben: Matthäus 11,28–30

#### 3. Gott vertrauen

- Abraham vertraute Gott: 1. Mose 15,6; Römer 4,3
- Gott kann man vertrauen: Psalm 62,2; Psalm 118,8–9
- Der Glaube rettet: Markus 16,16; Johannes 5,24; Römer 1,16–17; Epheser 2,8



- Glauben, auch wenn man nichts sieht: Hebräer 11,1
- Hilf mir glauben: Markus 9,14–27
- Ein Wort von Jesus genügt: Matthäus 8,5–13

#### 4. Wenn Vertrauen schwer fällt - Zweifel

- Ist Gott verschwunden? Psalm 74,9–11
- Auf Gottes Versprechen bauen: Römer 4,19–22
- Nur Vertrauen zählt: Matthäus 14,22–33
- Ist alles nur Täuschung? Lukas 24,36–49
- Ich glaube nur, was ich sehe: Johannes 20,24–31

#### 6. Das Leben kann neu beginnen

- Gott, schaffe mich neu! Psalm 51,12
- Es ist nie zu spät: Hesekiel 18,27–28
- Etwas Neues hat begonnen: 2. Korinther 5,17
- Neu geboren: 1. Petrus 1,3; Johannes 3,1–21

#### 7. Wenn mich Angst und Sorge packen

- Ein Lied gegen die Angst: Psalm 27,1–3
- Bei Gott zur Ruhe kommen: Psalm 131
- Gott ist da: Psalm 138,7
- Mit Jesus mitten drin: Markus 4,35–41
- Meine Sorgen sind Gottes Sorgen: Matthäus 6,25–34; 1. Petrus 5,6–7

**HINWEIS:** Weitere Bibeltexte zu bestimmten Themen findet ihr im Downloadbereich [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de)

**Cornelius Kuttler, Pfarrer, Oberiflingen,**

*liebt seine Konfirmandenbibel sehr, obwohl sie schon auseinanderfällt und es eigentlich beinahe peinlich ist, sie noch öffentlich zu verwenden.*

# Von der Freiheit eines Christenmenschen

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 13 Jahren,  
Konfis

**Vorbereitungszeit:** 90 Min.

**Dauer:** 60 bis 90 Min.

**Gruppengröße:** etwa 5 bis 20 Personen

## Ein erstes Kennenlernen von Luthers Freiheitsbegriff für Jugendgruppen und Konfirmanden

Freiheit ist für Jugendliche ein wichtiger Begriff. Was hat Martin Luther zu diesem Thema geschrieben? Eine Auseinandersetzung mit kurzen Originaltexten aus Luthers Schrift „Von der Freiheit eines Christenmenschen“ ist eine interessante Aufgabe. Es wurde versucht, die Bearbeitung mit den Texten so zu staffeln, dass viele Gruppen einen Zugang finden.



### Vorinformationen

Luthers Hauptschrift zur christlichen Freiheit „Vom unfreien Willen“ ist schwer zu lesen. Viel leichter verständlich ist Luthers Büchlein „Von der Freiheit eines Christenmenschen“ mit den beiden berühmten Sätzen:

**These T1:** „Ein Christ ist ein freier Herr über alle Dinge und niemand untertan.“

**These T2:** „Ein Christ ist ein dienstbarer Knecht aller Dinge und jedermann untertan.“



Je nach Zusammensetzung der Gruppe können verschiedene Möglichkeiten gewählt werden, sich mit Originalzitataten aus Luthers Schrift auseinanderzusetzen.

Die verkürzten Zitate L1 bis L8 (Luther 1 – Luther 8) stammen aus den 30 Abschnitten in Luthers Schrift (zum Nachlesen: L1 stammt aus A3, d. h. aus Abschnitt 3).

Es werden vier einfache Fragen F1 bis F4 formuliert.

## Wichtige Informationen

Luther versteht nach Abschnitt 1 seiner Schrift unter Freiheit die Freiheit, „die einem Christenmenschen Christus erworben und gegeben hat“. Luther spricht auch von der „rechten, geistlichen, christlichen Freiheit“. Luther spricht nicht von der Freiheit, ob sich ein Mensch ein Pferd kaufen soll oder Schmied werden soll oder Ähnlichem.

Luther sagt in Abschnitt 30: „Ein Christenmensch lebt nicht in sich selbst, sondern in Christus und in seinem Nächsten: in Christus durch den Glauben, im Nächsten durch die Liebe. Durch den Glauben fährt er aufwärts zu Gott, von Gott fährt er wieder abwärts durch die Liebe und bleibt doch immer in Gott und der göttlichen Liebe.“

Der in den 1960er Jahren weltberühmte Philosoph Herbert Marcuse hat gesagt, dass es ein „furchtbarer Satz“ von Luther sei, dass „kein äußerlich Ding einen Christenmenschen frei und fromm machen kann“ (vgl. L1). Ich bin der Überzeugung, dass Marcuse überhaupt nicht verstanden hat, dass Luther die Freiheit im politischen Bereich, in der Leibeigenschaft, in den Besitzverhältnissen usw. in seinem Buch überhaupt nicht interessiert hat!

## Luthertexte

**L1:** Hier ist es offenbar, dass kein äußerlich Ding einen Christenmenschen frei und gerecht machen kann. Denn sein Rechtsein und seine Freiheit sind nicht von leiblicher und äußerlicher Art. (A3)

**L2:** Was schadet es der Seele, wenn der Leib gefangen, krank und matt ist, hungert, dürstet und leidet, wie er es nicht gerne wollte?



Von diesen Dingen reicht keines bis an die Seele, um sie zu befreien oder zu fangen, gerecht oder böse zu machen. (A3)

**L3:** Es hat die Seele nichts anderes, weder im Himmel noch auf Erden, worin sie lebt und gerecht, frei und Christ ist, als das heilige Evangelium, das Wort Gottes, von Christus gepredigt. (A5)

**L4:** Wir müssen dessen gewiss sein, dass die Seele alles entbehren kann, nur nicht das Wort Gottes; und ohne das Wort Gottes ist ihr mit nichts geholfen. Wenn sie aber das Wort hat, so braucht sie auch nichts anderes mehr, sondern sie hat an dem Wort Genüge, Speise, Freude, Frieden, Licht, Tüchtigkeit, Gerechtigkeit, Wahrheit, Weisheit, Freiheit und alles Gute überschwänglich. (A5)

**L5:** So will ich einem solchen Vater (Gott), der mich mit seinen überschwänglichen Gütern so überschüttet hat, meinerseits frei, fröhlich und umsonst tun, was ihm wohlgefällt; ich will gegenüber meinem Nächsten auch „eine Art Christus“ werden, wie Christus es mir geworden ist, und will nur noch das tun, wovon ich sehe, dass es ihm nötig, nützlich und heilbringend ist, weil ich doch durch meinen Glauben alles in Christus zur Genüge habe. (A27)

**L6:** So fließt aus dem Glauben die Liebe und Lust zu Gott und aus der Liebe ein freies, williges, fröhliches Leben, dass ich dem Nächsten umsonst diene. (A 27)

**L7:** Das heißt dann (wenn der Mensch den Mitmenschen dient und nützlich ist) ein wahrhaftiges Christenleben, und da geht der Glaube mit Lust und Liebe ans Werk. (A 26)

**L8:** Wer aber nicht an Christus glaubt, dem dient nichts zum Guten: er ist ein Knecht aller Dinge und muss an allen Dingen Anstoß nehmen; obendrein ist sein Gebet Gott nicht wohlgefällig, es kommt auch nicht vor Gottes Augen. (A16)

## Fragen

**F1:** Warum ist Luther der Meinung, dass ein Christ, selbst wenn er nach T1 ein „dienstbarer Knecht aller Dinge und jedermann untertan“ ist, dennoch ein freier Mensch ist?



- F2:** Was braucht die Seele (= innerer Mensch)?
- F3:** Warum kann man Luther und den Evangelischen nicht vorwerfen, dass ihnen die „guten Werke“ gleichgültig seien?
- F4:** Woran kann man z. B. erkennen, dass für Luther die Freiheit (= innere Freiheit = Freiheit des inneren Menschen) aus dem Glauben kommt (der Glaube macht frei!)?

## Vorschlag 1: Die Wahl des besten Luthertextes

Die Jugendlichen bekommen alle eine Kopie der Texte L1 bis L8.  
Eine DIN A3-Kopie ist an einer Tafel befestigt.

### a) Zweierteams bilden

- Jede Person liest sich die Texte langsam durch.
- Jede Person liest der Partnerin / dem Partner die Texte halblaut vor.
- Gespräch im Team: „Welcher Text ist für mich am wichtigsten?“
- Kann sich jedes Team auf einen gemeinsamen Vorschlag einigen?
- Notfalls gibt jede Einzelperson eine eigene Wahl ab.

### b) Abstimmung

- Jede Person hat einen grünen Punkt erhalten.
- Jedes Team klebt ihre beiden Punkte an einen der Texte L1 bis L8 bzw. je einen Punkt an zwei verschiedene Texte.

### c) Auszählung

- Welcher Text hat „gewonnen?“

### d) Rückfragen

- Wer begründet kurz seine Wahl des „Siegertextes“?
- Warum hat z. B. der Text L3 (XY) so wenig Stimmen erhalten?
- Worin würden sich Luthers Aussagen mit eurem Verständnis von Freiheit berühren, wo würden sie im Widerspruch stehen?



**Idee 1:** Es wäre eine Idee, vor der Gruppenarbeit jede Person auf einen Zettel schreiben zu lassen, welcher Text am Schluss wohl Sieger sein wird. (Wettcharakter; nicht unproblematisch.). Diejenigen, die richtig getippt haben, könnten einen kleinen Preis erhalten.

**Idee 2:** Jede Person darf sich seinen Lieblingstext in Form eines Kärtchens mitnehmen. Könnte jemand „seinen“ Text das nächste Mal auswendig (zumindest in großen Teilen) aufsagen?

## Vorschlag 2: Frage und Antwort

Es werden zwei bis drei Gruppen mit jeweils vier bis sechs Personen gebildet. Jede Person bekommt die Texte L1 bis L8 und die Fragen F1 bis F4 als Kopien ausgeteilt.

### a) Texte lesen

- Jede Person liest sich die Texte L1 bis L8 für sich durch.
- Verständnisfragen (nach Möglichkeit) in der Gruppe klären.
- Jemand in der Gruppe liest Frage F1 vor. Welcher Text aus L1 bis L8 könnte diese Frage beantworten? Diskussion. Entscheidung. Minderheitenvotum?
- Hinter die Frage F1 den Text (z. B. L5) notieren.
- Dann mit den weiteren Fragen F2 bis F4 fortfahren.

### b) Präsentation

- Die Gruppen tragen ihre Lösungen vor.

### c) Diskussion

- Z. B.: „Warum kommen Gruppe 2 und Gruppe 3 bei Frage F2 zu anderen Ergebnissen?“ Begründung?

(Nach meiner Meinung könnten die Fragen so beantwortet werden: F1 – L3; F2 – L3 bzw. L4; F3 – L5; F4 – L6 bzw. L8)

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

*findet es wertvoll, sich mit den „alten“ Luthertexten zu beschäftigen und zu entdecken, was sie Jugendlichen heute zu sagen haben.*

# Biber, Mortadella und Maultaschen

<b>Zielgruppe:</b>	Für alle Fastende und Fast-Fastende	<b>Kosten:</b>	machten Maultaschen ca. 3 Stunden)
<b>Gruppengröße:</b>	6–99	<b>Materialien:</b>	keine (für selbstgemachte Maultaschen ca. 30 € – je nach Menge)
<b>Vorbereitungszeit:</b>	10 Min.		
<b>Dauer:</b>	15–30 Min. Andacht – je nach Diskussionsfreude (für die selbstge-		

## Von Versuch(ung)en in der Fastenzeit

Die Versuchung gehört zum Fasten. Jesus widerstand den Versuchungen in der Wüste. Uns fällt es oft schwer, in der Fastenzeit auf etwas zu verzichten. Da geht es uns wie den Nonnen und Mönchen im Kloster im Mittelalter. Hier entstanden aus der Not und durch Versuche, der Versuchung zu widerstehen, kreative Einfälle in der klösterlichen Küche. Die Andacht entführt in die klösterliche Küche und regt zur Diskussion über Versuchung und Schummeln beim Fasten an. Gruppen die Zeit haben und mutig sind, können im Kochversuch echte schwäbische Maultaschen selbst herstellen. Und somit den kulinarischen Exkurs schließen.



### Einstieg

Hast du dir schon überlegt, auf was du dieses Jahr in der Fastenzeit verzichten könntest? Schokolade? Facebook? Netflix? Oder was Anderes?



Fastenzeit heißt: Sieben Wochen auf etwas verzichten, was man eigentlich mag, was man gern tut, was einem auffällt, wenn es im Alltag fehlt. Durch diese Lücke sollen wir im Alltag auf Gott hingewiesen werden. Wir haben mehr Zeit für ein Gebet mit Gott oder in der Bibel zu lesen, weil wir nicht vor dem PC hängen, oder wir merken, wie wir uns von bestimmten Dingen leiten lassen, die eigentlich – mit Abstand betrachtet – unbedeutend für unser Leben sind.

Wir merken möglicherweise auch, wie gut es uns geht und können neu dankbar sein. Und natürlich entsteht die Vorfreude auf den Tag, wenn das Fasten vorbei ist. In unserem Fall: Ostern. Das Leiden und der Verzicht hat ein Ende. Jesu Leidensweg endete auch mit Ostern. Natürlich ist unser „Leiden“ durch Fasten überhaupt nicht mit dem Leiden Jesu zu vergleichen. Aber es kann uns darauf aufmerksam machen, was Jesus damals auf sein Kreuz genommen hat.

## Das Fasten in der Bibel

Fasten hat irgendwie eine religiöse Faszination. So gut wie in jeder Religion gibt es den Brauch des Fastens. Nicht um abzunehmen und das Traumgewicht zu erlangen, sondern um sich zu reinigen und auf eine besondere Gottesbegegnung vorzubereiten.

### **BIBELTEXT:**

5. Mose 10,  
Lukas 4,1–13

Auch die Bibel berichtet vom Fasten. Mose hatte beim 40-tägigen Fasten eine Gottesbegegnung und bekam die Gesetzestafeln (5. Mose 10). Jesus hat auch gefastet. 40 Tage und Nächte verzichtete er auf Nahrung und widerstand allen Versuchungen.

**TIPP:** Gemeinsam Lukas 4,1–13 lesen

## Von Versuch(ung)en in der Fastenzeit

Der Versuchung widerstehen. Für uns ist das noch heute eine große Aufgabe. Die Versuchung gehört zum Fasten dazu, denn erst dann merken wir, dass es schwerfällt, auf etwas zu verzichten. Da geht es uns so wie den alten Nonnen und Mönchen in ihren Klöstern:

Die Nonnen und Mönche im Mittelalter hatten es nicht leicht. Jede Woche mussten sie drei Mal fasten. Jeden Mittwoch, Freitag und Samstag war Fastentag. Auch drei Tage vor Beginn der neuen Jahreszeit, sowie vor allen christlichen Festen wie Weihnachten, Ostern und Pfingsten wurde im Kloster gefastet.



Bei uns heute ist nur noch die Zeit von Aschermittwoch bis Ostern als Fastenzeit bekannt. Weniger bekannt ist, dass in der evangelischen Kirche offiziell auch die Adventszeit als Vorbereitung auf das große Weihnachtsfest als Fastenzeit gilt, neben dem Buß- und Betttag – als Zeichen der Buße.

Im Kloster gab es für alle Bereiche des Lebens feste Regeln für die Mönche/ Bewohner. Und so gab es auch klare Regeln für die Fastenzeit. Es galt während der ganzen Fastenzeit ein absolutes Fleischverbot. Denn das Fasten sollte dem Reinigen der Sinne dienen.

Die Fastenzeit, die am Aschermittwoch beginnt und bis Ostern dauert, beträgt auch 40 Tage – ohne die Sonntage gerechnet. Das wurde im Jahr 325 n. Chr. auf einer großen Kirchenversammlung in Nicäa festgelegt. Vor der Fastenzeit wurde Karneval gefeiert. Das Wort setzt sich aus zwei lateinischen Begriffen zusammen: carne (Fleisch) und vale (Auf Wiedersehen). Bevor die Menschen 40 Tage auf Fleisch verzichteten, wurde nochmals ausgelassen gefeiert. Fische zählten übrigens nicht zu Fleisch, da sie als Kaltblüter galten und weißes Fleisch hatten.

Diese kleine Ausnahmeregelung weckte den Erfindergeist der Mönche. In manchen Klöstern wurde Geflügelfleisch in der Fastenzeit zugelassen, da Vögel zusammen mit den Fischen, laut biblischem Schöpfungsbericht, am 5. Tag erschaffen wurden. Der logische Schluss: Alles, was am 5. Tag erschaffen wurde, ist in der Fastenzeit als Essen erlaubt. Andere Klöster argumentierten weniger biblisch, sondern „biologisch“. Alle Tiere, die im oder am Wasser lebten, galten als Fisch. Besonders fischähnlich war der Biber mit seinem schuppigen Schwanz. Die Nachfrage nach dem Fisch „Biber“ war so groß, dass in manchen Regionen Deutschlands der Biber komplett ausgerottet wurde. Als Fisch mit Pelz galt der Fischotter, der auch im Wasser lebte und somit auch in der Fastenzeit gegessen werden durfte.

Aber nicht nur Nonnen und Mönche in Deutschland waren erfinderisch. So soll die bekannte italienische Wurst „Mortadella“ die als Mutter aller Würste überhaupt gilt, auch im Kloster erfunden worden sein, ebenfalls um die Fastenregeln einzuhalten. Die Argumentation in Italien: Nur Fleisch, das als solches erkennbar ist, darf nicht gegessen werden. Also wurde das Fleisch mit einem Mörser zerkleinert und zu Wurst verarbeitet. Ob wir heute die Wurst als solche kennen würden, ohne die klösterliche Not in der Fastenzeit?

Ganz kreativ und kulinarisch waren die Mönche im Kloster in Maulbronn in Baden-Württemberg. Diese haben wohl in der Fastenzeit, so erzählt es die Legende, während des 30-jährigen Krieges ein großes Stück Fleisch geschenkt bekommen.



In großer Bedrängnis überlegten sie, was sie denn jetzt mit dem Fleisch anfangen könnten. Ein Mönch hatte schließlich die grandiose Idee: „Das Fleisch muss in Teig verpackt werden, dann sieht der „Herrgott“ nicht, dass wir statt Nudeln Fleisch essen.“ So wurde die Maultasche erfunden, die schwäbischen Ravioli, die sich zum schwäbischen Küchenflaggschiff entwickelte. Da mit der Maultasche versucht wurde, den lieben Gott mit einem ganz einfachen Versteckspiel auszu-tricksen, werden die Maultaschen in Schwaben auch „HerrGott’sB’scheißerle“ genannt. Was so viel heißt wie „GottesBemogeler“ oder „Gottesbeschummeler“. Laut der Legende soll Gott mit den Augen gezwinkert haben, als er die Ordensbrüder des Klosters Maulbronn sah, während sie die neu erfundene Köstlichkeit verspeisten. Der Volksmund gab den gefüllten Teigtaschen den Namen Maultaschen, in Anspielung auf das Kloster. Lange Zeit galt die Maultaschensuppe als traditionelles Gründonnerstagsessen in Schwaben.

**TIPP:** Eine Idee, wie man mit einer Gruppe Maultaschen kochen kann, findet ihr im Downloadbereich. Inkl. Original schwäbischem Rezept! Für das gemeinsame Kochen findet ihr auf Seite 66 in dieser Ausgabe ein paar hygienische Grundregeln.

## Fragen für weiterführende Gespräche:

- Hast du schon mal gefastet? Wenn ja, was?
- Warum fastest du?
- Auf was könntest du verzichten?
- Was und warum würde es dir richtig schwerfallen zu fasten? Unter welchen Bedingungen würdest du es ausprobieren?
- Was ist für dich eine Versuchung?
- Kannst du die Nonnen und Mönche im Kloster mit ihren „Schummelversuchen“ verstehen?
- Nimm zu folgendem Satz Stellung: „Die Nonnen und Mönche im Kloster haben sich intensiv mit Gott und der Bibel in der Fastenzeit beschäftigt, weil es die Versuchungen für sie gab.“
- Wie würdest du Versuchungen beim Fasten bewerten? Segen oder Fluch?

**Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,**

*isst für sein Leben gern Maultaschen und denkt, dass man Gott nicht beschummeln kann.*

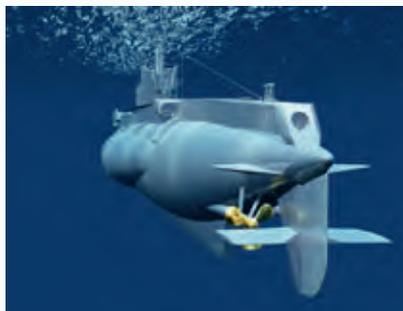
# U-Boot oder Segelschiff?

Zielgruppe: Teenager, 13–16 Jahre  
Gruppengröße: 5–30

Vorbereitungszeit: 45 Min.  
Dauer: 60–90 Min.

## Christsein an der Schule – leicht gemacht!

Dieser Artikel will Anstöße geben, sich freudig und mutig als Christ an der Schule zu zeigen und das Schulleben aktiv mitzugestalten. Man muss sich nicht vor anderen verstecken. Wie man die U-Boot-Existenz verlassen und deutlich Segel setzen kann, dazu werden hilfreiche Tipps und Anregungen geliefert!



### Hintergrund (für die Verantwortlichen)

Christsein an der Schule – eine Herausforderung / wer wagt, gewinnt!  
Wenn ich an meinen CVJM denke, dann sehe ich die vielen Jugendlichen unseres Teen-Kreises. Wir sitzen in lockerer Runde, stimmen herrliche Loblieder an, lesen in der Bibel, hören Andachten und sind froh dank unserer christlichen Hoffnung. Doch am nächsten Morgen wartet die Schule auf die vielen jungen Leute. Hier sind meine Teenies einige unter vielen anderen. Die frommen Lieder des Vorabends sind verklungen, das mutige Bekenntnis über die Güte Gottes weicht manch derben Witzen, über die alle anderen lachen können. Christsein wird hier zur U-Boot-Existenz: Man taucht ab im „Feindesgewässer“, will unerkannt bleiben, bloß nicht auffallen.

Müssen wir uns als Christen vor den anderen verstecken? Ist unsere Überzeugung nur so gut, solange andere Gleichgesinnte diese mit uns teilen? Haben wir Angst vor kritischen Fragen der Mitschüler, die uns vielleicht bloßstellen könn-



ten? Ich glaube, dann denken wir zu klein von uns selbst. Wir denken dann zu klein von Jesus Christus, dem wir nachfolgen.

Was wäre es, wir würden das U-Boot verlassen und stattdessen ins Segelboot steigen mit einer unübersehbar großen Segelfläche, die sich im Wind entfaltet? Es wäre eine große Herausforderung und eine Erfahrung wert.

Es geht um eine einladende, fröhliche, offene und wertschätzende Haltung, die andere neugierig macht. So, wie Jesus es selber tat. Er verließ sein frommes Umfeld und setzte sich zu den am Rande Stehenden, den Gestrauchelten, den Verirrten, denen, die an sich selbst verzweifelten. Jesus, der sie anrührte, ermutigte, aufrichtete und freisprach.



## Einführung

Ein Drittel ihrer Zeit verbringen die Jugendlichen an der Schule. Dort begegnen ihnen viele Herausforderungen und Schwierigkeiten. Die Schule ist ein Ort des Lernens und Leistens. Der Leistungsdruck hat sich verdichtet und nicht wenige Schüler spüren diesen Druck und leiden daran. Klausuren, Mobbing und Ausgrenzung können das Leben schwer machen. Manche fragen sich: bin ich nur das wert, was meine Schulnoten aufzeigen? Der christliche Glaube schenkt hier eine andere Perspektive: Jeder Mensch hat seine unantastbare Würde, unabhängig von Leistung, Hautfarbe, Weltanschauung u. A. Er ist geliebt von Gott, vom Mitmenschen, hoffentlich auch von sich selbst! Doch sich als Christ an der Schule zu erkennen geben, fällt nicht leicht. Man taucht lieber ab, um sich vor kritischen Bemerkungen oder Spötteleien zu schützen. Das U-Boot wird sinnbildlich für diese Haltung. Aber unerkannt zu bleiben hilft keinem. Vielleicht braucht es neue Perspektiven, die Schule nicht nur als Lernort, sondern als Lebensraum zu entdecken. Die Schulzeit ist voller Chancen und Freuden: Die Möglichkeit zu lernen, Freunde zu finden, Gaben und Talente zu entdecken. Für Christen ist die Schule der Ort, mit anderen ins Gespräch zu kommen, die nie in eine Gemeinde gehen würden. Was für eine Chance!

Darum sollten wir das U-Boot verlassen und die Segel setzen und die Schulwelt neu entdecken lernen.



## **Einstieg: Spontantheater (10 Minuten)**

Zwei bis vier Freiwillige werden gebeten, einen Schulalltag zu spielen! Dabei bekommen sie Regieanweisungen vom Rest der Gruppe, die ihnen Stichwörter zuruft. Diese Worte können sie in ihrem Dialog einbauen oder szenisch umsetzen. Es gibt keine Vorgaben – die Szene dient lediglich dazu, die Teilnehmenden in den Schulalltag eintauchen zu lassen.

## **Gruppenphase: Stille Diskussion (15 Minuten)**

Die Teilnehmenden berichten von ihren Erlebnissen an der Schule und tauschen sich anhand von Fragen aus. Hierzu werden einzelne Fragen auf je einem großen Blatt oder einer Tapete aufgeschrieben. Die Teilnehmenden erhalten einen Stift und tragen ihre Erlebnisse und Meinungen ein.

### **Mögliche Fragen können sein:**

1. Was macht dir Spaß in der Schule?
2. Was stresst dich besonders?
3. Welche Fragen und Probleme haben deine Mitschülerinnen und Mitschüler?
4. Was lässt dich als Christ „abtauchen“, ins U-Boot steigen?
5. Welche Gründe gibt es, als Christ die „Segel zu setzen?“
6. Bist du im Jugendkreis und in der Schule derselbe? Wie würden andere dich beurteilen?

Nach der stillen Diskussion blickt die Gruppe gemeinsam auf die Blätter und wertet sie aus.

## **Biblische Vertiefung: Aus Gottes Sicht die Schule in den Blick nehmen.**

Zwei exemplarische Texte stehen zur Auswahl, die von der Nähe und Erfahrbarkeit Gottes im fremden Umfeld sprechen. Man kann beide oder auch nur einen Text heranziehen, um die Gottesperspektive für die Schule aufzuzeigen.

Im Buch des Propheten Jesaja findet sich eine sehr interessante Gotteszusage. Sie nimmt Menschen in den Blick, die scheinbar am Rand der religiösen Welt stehen: „Ich ließ mich suchen von denen, die nicht nach mir fragten, ich ließ

**BIBELTEXT:**

Jesaja 65,1

**BIBELTEXT:**Apostelgeschichte  
17, 22+23, 27+28

mich finden von denen, die mich nicht suchten. Zu einem Volk, das meinen Namen nicht anrief, sagte ich: Hier bin ich, hier bin ich. (Jesaja 65,1)

Im Neuen Testament erzählt die Apostelgeschichte, wie die Botschaft von Jesus Christus hinausgetragen wird in die damals bekannte Welt. Gottes Liebe kennt keine Grenzen. Besonders Paulus wagt sich als Christ auf den Areopag – dem damaligen Marktplatz in Athen – und bezeugt Jesus als seinen Herrn. „Paulus aber stand mitten auf dem Areopag und sprach: Ihr Männer von Athen, ich

sehe, dass ihr die Götter in allen Stücken verehrt. Ich bin umhergegangen und habe eure Heiligtümer angesehen und fand einen Altar, auf dem stand geschrieben: Dem unbekanntem Gott. Nun verkündige ich euch, was ihr unwissend verehrt ... Damit sie Gott suchen sollen, ob sie ihn wohl fühlen und finden könnten; und fürwahr, er ist nicht ferne von einem jeden unter uns. Denn in ihm leben, weben und sind wir!“ (Apostelgeschichte 17,22+23, 27+28)

**Die Fragen:**

- Welche Zusagen Gottes zeigen sich in diesen Worten?
- Worin ermutigen dich diese Worte, dich als Christ an der Schule zu engagieren?

**Formen des Engagements an der Schule**

Frage an die Gruppe, welche Möglichkeiten der Mitgestaltung sie als Christen sehen. Dazu sammelt man die Stichworte auf einem Flipchart.

Ein Austausch bzw. eine Diskussion schließt sich an. Man kann auch selber noch ungenannte Stichworte hinzufügen – s. u.

- Schülermitverantwortung (SMV)
- Klassensprecher
- Schülerbibelkreis
- Prayday (immer am Dienstag vor dem Buß- und Betttag)
- Schülermentor
- Streitschlichter
- Nachhilfe
- Schülerpate
- Auf andere zugehen, die Außenseiter sind
- Für Lehrer beten
- Aktion an der Schule



## Abschluss

Stell dir vor, an deiner Schule gibt es Schüler, die mit offenen Augen durch die Schule gehen und sich nicht damit zufrieden geben, dass alles so bleibt wie es ist. Schüler, die füreinander und miteinander beten für ihre Schule. Schüler, die überlegen, wie sie einen Unterschied machen können. Unser Thema möchte Mut machen, sich hinauszuwagen, von Jesus bewegt Schule bewegen. Setze die Segel, werde ein Schulbeweger\*:

- Sehen (schau hin, was in deiner Schule passiert)
- Beten (nimm die Eindrücke / Situationen / Menschen ins Gebet)
- Konkret handeln (wo will dich Gott ganz konkret gebrauchen?)

Was wird dein nächster Schritt sein?

**HINWEIS:** \*Schulbeweger ist eine Initiative von SMD, EJW und Bibellesebund! Info unter [www.schulbeweger.de](http://www.schulbeweger.de)

## 8 Schritte zum SBK (Schülerbibelkreis)

1. Beginne regelmäßig dafür zu beten. Bevor du loslegst: Frage Gott, was er mit deiner Schule vorhat - seine Gedanken sind die besten! Gebet und Abhängigkeit von Gott können dich gelassen machen: Du weißt, es ist vor allem Gottes Sache, nicht deine.
2. Mach es nicht allein. Such dir mindestens noch einen anderen Christen, den du auch von der SBK-Idee begeistern kannst. Und überlegt doch auch mal, ob es Lehrer gibt, die euer Anliegen unterstützen.





3. Betet gemeinsam: Jesus, was willst du? Und überlegt, wozu der SBK da sein soll (zum Beispiel: Christen ermutigen, ihren Glauben im Alltag zu leben; für die Schule beten; Mitschüler für den Glauben an Jesus interessieren ...). Sammelt auch schon mal ein paar Ideen, wie ihr das umsetzen wollt. Wir schicken euch gerne kostenlose Infos, die euch dabei helfen können.
4. Geht zu eurer Schulleitung, sagt, dass ihr einen SBK gründen wollt und bittet um einen Raum. Wichtig: Die Schulleitung sollte wissen, dass ein SBK eine reine Schülerinitiative ist.
5. Macht den SBK bekannt! Ladet mit Plakaten am schwarzen Brett, mit einer Durchsage, mit Flyern oder/und einer Werbeaktion und auf alle Fälle auch persönlich Mitschüler ein. Nutzt vorhandene Möglichkeiten: Ein SBK ist bestimmt einen Artikel in der Schülerzeitung wert.
6. Startet! Beginnt euren SBK mit einem ersten Treffen in der Schule und seid gespannt, wer alles auftaucht. Wenn neue Leute kommen, ist es gut, noch einmal kurz den Sinn des SBKs zu erklären.  
Und wenn niemand Neues kommt: Keine Panik! Der SBK ist Gottes Sache, und er wird es dann auch lenken, dass die Leute kommen. Nutzt die Zeit einfach, um mitten im Schulalltag gemeinsam vor Gott zu kommen und füreinander zu beten.
7. Plant die weiteren Treffen inhaltlich und organisatorisch. Einige Gestaltungsmöglichkeiten sind ...
  - eine Andacht halten
  - über einen Bibeltext oder Bibelvers reden
  - gemeinsam für euch, eure Mitschüler und eure Schule beten
  - zusammen singen
  - Themen/Fragen einbringen
  - Erlebnisse mit Gott erzählen
  - einfach miteinander Zeit verbringen

Ihr könnt ja mal sehen, was sich bewährt und dann eure eigene Gestaltung entwickeln. Wenn ihr Ideen gesammelt habt, dann klärt schon mal wenigstens für die nächsten vier Wochen:

Wer übernimmt wann z. B. eine Andacht (am besten einen Kalender herumgeben, in den sich die Leute eintragen)?

Wer kümmert sich um Gitarre und Liederbücher (falls ihr singen wollt)?

Wer holt den Schlüssel für den Raum und schließt auf (falls nötig)?



8. Sucht euch Unterstützung! Stellt den SBK in euren Gemeinden vor, damit Leute für euch beten und hinter euch stehen. Außerdem stehen euch die Landesreferenten des EJW und die Regionalreferenten der Schüler-SMD mit Rat und Tat zur Seite: Sie können euch Tipps geben, bei Problemen helfen, euch auch mal besuchen und z. B. eine Andacht halten. Und: Sie beten für euch und kennen Leute, denen Schüler am Herzen liegen und die ebenfalls gerne für euch beten. Nutzt das ruhig aus!

**Starterbox:** Erhaltet ihr kostenlos von der Schülerarbeit im Evangelischen Jugendwerk. Einfach anfordern unter [schuelerarbeit@ejwue.de](mailto:schuelerarbeit@ejwue.de)

**Weitere hilfreiche Infos:**

[www.schuelerarbeit.de](http://www.schuelerarbeit.de)  
[www.schulerbibelkreis.de](http://www.schulerbibelkreis.de)  
[www.smd.org/schueler-smd](http://www.smd.org/schueler-smd)  
[www.prayday.de](http://www.prayday.de)  
[www.schulbeweger.de](http://www.schulbeweger.de)



Quelle: [www.smd.org/schueler-smd/sbks/sbks-gruenden](http://www.smd.org/schueler-smd/sbks/sbks-gruenden)

**Franz Röber, Landesreferent der Schülerarbeit im EJW, Nagold,**

*begleitet und unterstützt Schülerbibelkreise und verantwortet das Schülermentorenprogramm „Soziale Verantwortung lernen“ (SMP).*

# Wir gehören zusammen!

**Zielgruppe:** Jugendgruppen, Freizeiten  
**Dauer:** ca. 45–90 Min.  
**Gruppengröße:** 8 bis 20 Personen  
(evtl. auch mehr)

**Besondere Hinweise:** Die Puzzle-Spiele eignen sich besonders auch für kleine Gruppen. Sie sind regelmäßig einfach vorzubereiten und deswegen ideal als „Eiserne Reserve“, wenn schnell ein Ersatzprogramm benötigt wird.

## Anregungen für Puzzle-Spiele in Gruppen

Gruppenspiele – Spielen in Gruppen. Ein Klassiker in der Gruppenarbeit. Ein ebenso altes wie beliebtes Spiel ist das Puzzlespiel. Natürlich eignen sich Puzzles auch hervorragend für Einzelspieler als Geduldsspiel. Aber zusammen Puzzles spielen ist besonders gemeinschaftsfördernd. Die englische Königin Victoria schrieb nach einem



Puzzleabend mit zwei Lords einmal in ihr Tagebuch: „Der vergnüglichste und fröhlichste Abend seit langer Zeit, bin bis halb zwölf geblieben.“ Nachfolgend einige praxiserprobte Vorschläge, wie in Gruppen Puzzlespiele durchgeführt werden können. Sie können einzeln als Modul verwendet werden, aber auch nacheinander als kompletter Spielabend zum Einsatz kommen.

**HINWEISE:** Der Spielabend ist für Gruppen mit sechs bis zwanzig Teilnehmenden bestens geeignet. Alle Teilnehmenden werden in zwei bis vier Gruppen à drei bis fünf Personen eingeteilt. Bei Gruppen über zwanzig Teilnehmenden sind mehr Gruppen zu bilden. Die Spielvorschläge sind dann entsprechend anzupassen.



## Vorschläge für Puzzle-Spiele in Gruppen

### Karotten-Puzzle

#### Vorbereitung

Für jede Gruppe wird eine Karotte in etwa acht bis zehn Stücke geschnitten. Es wird einfacher, wenn die Schnittebenen nicht parallel sind. Jede zerschnittene Karotte wird in einem Becher oder auf einem Teller aufbewahrt. Das Karotten-Puzzle sieht natürlich besonders cool aus, wenn das grüne Karottenkraut vom ersten Puzzleteil noch nicht abgetrennt wurde! (>> Material 1)

#### MATERIAL 1:

Karotten (bzw. alternative Gegenstände), Messer, Becher/Behälter zum Aufbewahren

#### Ablauf

Jede Gruppe bekommt eine Karotte und muss diese möglichst schnell richtig zusammensetzen. Es können mehrere Durchgänge stattfinden. Dazu können die Karotten-Puzzles unter den Gruppen ausgetauscht werden.

#### Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, welche die Karotte als erste richtig zusammengesetzt hat.

**HINWEISE:** Der Schwierigkeitsgrad des Karotten-Puzzle kann erhöht werden, wenn die Karotte in mehr Teile zerschnitten wird. Um den Schwierigkeitsgrad individuell passend für die Gruppe zu machen, bietet es sich an, zunächst die Karotten in weniger Teile zu zerschneiden. Nach dem ersten Durchgang kann dann die Schwierigkeit erhöht werden, indem die Karotten-Puzzle-Teile oder einzelne von ihnen nochmals zerschnitten werden. Für einen finalen letzten Durchgang kann durch weiteres Zerschneiden die Schwierigkeit nochmals erhöht werden.

#### Variante

Das Spiel kann auch gut mit (rohen!) Kartoffeln als Kartoffel-Puzzle gespielt werden. Wer nicht mit essbaren Gegenständen „spielen“ möchte, kann auch etwa Äste von Bäumen oder Sträuchern verwenden. Wenn diese mit einer großen Axtschere zerschnitten werden, lassen sich Puzzles einfacher und genauer zusammensetzen. Wem diese Variante zu „zart“ ist, bleibt immer noch ein Baumstamm-puzzle: Dazu wird ein Teil eines Baumstammes mit der Motorsäge zersägt.

**MATERIAL 2:**

Postkarten, ggf.  
andere DIN A6-  
Karten, ggf. Tische  
oder Bänke

**Postkarten-Puzzle****Vorbereitung**

Eine Vielzahl unterschiedlicher Postkarten (jeweils im Standard-Postkarten-Format DIN A6) werden mittig zerschnitten. Die Postkartenhälften im Format DIN A7 werden gemischt und im Raum bzw. im Haus verteilt. (>> Material 2)

**Ablauf**

Nach dem Beginn der Spielrunde darf jeder Jugendliche eine Postkartenhälfte in die Hand nehmen und muss nun die passende zweite Hälfte suchen. Erst wenn er die passende zweite Hälfte gefunden hat, darf er eine andere Postkartenhälfte in die Hand nehmen und die passende zweite Hälfte suchen. Erlaubt ist, eine Postkartenhälfte abzulegen und eine andere aufzunehmen. Man darf aber zu keinem Zeitpunkt zwei Postkartenhälften in der Hand haben, die nicht zusammengehören. Gespielt wird solange, bis keine Karten mehr im Raum bzw. Haus liegen. Auch hier können mehrere Durchgänge durchgeführt werden.

**Wertung**

Gewonnen hat die Gruppe, deren Spieler bei Spielende am meisten vollständige Postkarten zusammengesetzt haben.

**HINWEISE:** Wichtig ist, dass genügend Platz als Spielfläche vorhanden ist. Kalkuliert werden sollte mit etwa zehn Postkarten pro Spieler. Wer also mit zehn Personen spielen möchte, sollte etwa 100 Postkarten sammeln und zerschneiden. In einem großen Raum können an verschiedenen Stellen Tische aufgestellt werden, auf denen jeweils einige Postkartenhälften ausgelegt werden. Auch Fensterbänke können zum Auslegen verwendet werden. Beim Spielen im Freien können Biertische oder Bierbänke im Gelände verteilt werden. Ein Auslegen auf dem Fußboden erfordert am wenigsten Vorbereitungs- aufwand und fördert die Beweglichkeit!

**Variante**

Schwieriger wird das Postkartenpuzzle, wenn gleiche Postkarten verwendet werden, die aber jeweils individuell an einer unterschiedlichen Stelle zerschnitten werden. Bei dieser Variante sollten nur drei bis fünf Postkarten pro Spieler verwendet werden. Diese Variante eignet sich, wenn Restexemplare von Einladungspostkar-



ten vergangener Veranstaltungen verwendet werden sollen. Für diese Variante können auch DIN A6-Kartei- oder Moderationskarten verwendet werden.

## Puzzle-Staffel

### Vorbereitung

Am einfachsten ist es, wenn handelsübliche Puzzle-Spiele mit etwa 30 bis 50 Teilen verwendet werden. Für jede Gruppe wird ein Puzzlespiel an einem Wendepunkt einer Laufstrecke aufgestellt. Wenn das Spiel nicht draußen oder in einer größeren Halle gespielt wird, sollte die Laufstrecke mit Hindernissen (z. B. Kriechstrecke, ...) oder zusätzlichen Aufgaben (z. B. dreimal einen Stuhl umrunden, bevor weitergelaufen werden darf, ...) versehen werden. (>> Material 3)

**MATERIAL 3:**  
handelsübliche  
Puzzlespiele  
evtl. Hindernisse  
(Stühle, Tische,  
Schnüre, ...)

### Ablauf

Nach Beginn der Spielrunde läuft immer ein Jugendlicher zur Wendemarke und darf dort ein Puzzleteil mitnehmen. Erst wenn er bei den anderen Gruppenmitgliedern am Start angekommen ist, darf der nächste Spieler starten. Die am Start befindlichen Spieler der Gruppe versuchen das Puzzle zusammenzusetzen.

### Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die am schnellsten ihr Puzzle zusammengesetzt hat.

**HINWEISE:** Sofern keine identischen Puzzles für alle Gruppen zur Verfügung stehen, sollten möglichst ähnliche Puzzles verwendet werden. Manche Verlage bieten mehrere Tierpuzzles als Set in einem Karton an; hier kann dann für jede Gruppe eines dieser Puzzles verwendet werden.

### Variante

Ein Drittel der Puzzleteile befindet sich am Start, nur zwei Drittel der Puzzleteile befinden sich an der Wendemarke. Der Läufer muss immer ein Puzzleteil mitnehmen und darf dieses an der Wendemarke gegen zwei andere austauschen. Bei dieser Variante beginnt das Puzzeln am Start schneller. Allerdings sollten für diese Variante Puzzlespiele mit etwas mehr Teilen, empfohlen werden 50 bis 70, verwendet werden.



## Original-Puzzle I

### MATERIAL 4:

Sperrholzbretter (rechteckig, Breite und Länge jeweils ca. 20 bis 30 cm, Dicke ca. 3 bis 5 mm), Laubsägen Ersatzsägeblätter dicker Filzstift, evtl. Schablone für Muster

### Einführung

Die ersten Puzzlespiele wurden mit der Laubsäge hergestellt. Das englische Wort „jigsaw puzzle“ (Laubsägepuzzle) erinnert daran. Erst als Puzzlespiele von der handgefertigten Einzelfertigung für Wohlhabende zum Massenprodukt wurden, wurden diese preiswerter auf Karton gefertigt. (>> Material 4)

### Vorbereitung

Für jede Gruppe wird auf einem dünnen Sperrholzbrett mit einem Filzstift ein Puzzlemuster aufgezeichnet.

### Ablauf

Nun muss mit einer Laubsäge das Puzzle ausgesägt werden. Nach jeweils 30 Sekunden wird der Spieler an der Laubsäge ausgewechselt.

### Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die ihr Puzzle als erste fehlerlos mit der Laubsäge zersägt und wieder zusammengesetzt hat. Für Fehler kann auch eine Strafzeit gewertet werden.

**HINWEIS:** Wenn das Muster mit einem dicken Filzstift (ca. 3 bis 4 mm Breite) aufgezeichnet wird, kann die Filzstiftlinie zugleich den Bereich anzeigen, auf der sich der Sägeschnitt befinden muss. Für alle Gruppen sollten identische Vorlagen (gleiche Puzzlegroße, gleiches Muster) verwendet werden.

## Original-Puzzle II

### MATERIAL 5:

Landkartenpuzzles, Landkarten (politisch) zum Zerschneiden evtl. Karton und Klebstoff zum vorherigen Verstärken der Puzzles

### Einführung

Bei den ersten Puzzles wurden Landkarten auf ein schmales Holzbrett geklebt und entlang der damals geltenden Landes- und Grafschaftsgrenzen zerteilt. Die ersten Puzzles wurden deshalb auch als „Lehrmittel für den Erdkundeunterricht“ verkauft. (>> Material 5)



## Vorbereitung

Sofern keine entsprechenden, auch im Handel erhältlichen Puzzles verwendet werden, können handelsübliche Landkarten verwendet werden. Die Puzzles entstehen, in dem die Karten entlang der Grenzen in verschiedene Teile zerschnitten werden.

**TIPP:** Für diese Spielidee können beispielsweise Deutschlandkarten verwendet werden, die über die Bundeszentrale für politische Bildung, Postfach 2325, 53013 Bonn ([www.bpd.de](http://www.bpd.de)) bezogen werden können. Es genügt die kleinere Karte (Format 40 x 55 cm, Maßstab 1:2.000.000, Vorderseite politisch, Rückseite physisch). Am besten wird die Karte vor dem Zerschneiden entlang der Grenzen auf einen nicht zu dicken Karton aufgeklebt.

## Ablauf

Jede Gruppe muss nun möglichst schnell das Puzzle zusammensetzen.

## Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die ihr Puzzle als erste richtig zusammengesetzt hat.

**HINWEIS:** Wenn der Rand (beim Deutschlandpuzzle also das angrenzende Ausland) weggelassen wird, wird das Puzzle schwieriger. Falls das Spiel mit einer Deutschlandkarte gespielt wird, kann ein zu schnelles Zusammenpuzzeln dadurch erschwert werden, dass zumindest die großen Bundesländer noch in ihre Regierungsbezirke zerlegt werden.

## Variante

Fast noch besser als Deutschlandkarten sind Karten der Bundesländer, in denen die einzelnen Landkreise eingezeichnet sind. Politische Karten der Bundesländer können in der Regel günstig über die jeweiligen Landeszentralen für politische Bildung bezogen werden.



## Wettpuzzeln

**MATERIAL 6:**  
handelsübliche  
Puzzlespiele, evtl.  
Hintergrundmusik

### Vorbereitung

Für jede Gruppe wird ein handelsübliches Puzzlespiel bereitgestellt. Sofern keine identischen Puzzles für alle Gruppen zur Verfügung stehen, muss auf eine ähnliche Schwierigkeit geachtet werden (gleiche Größe, ähnliche Motive, am besten Puzzle desselben Herstellers). (>> Material 6)

### Ablauf

Jede Gruppe muss nun versuchen, innerhalb der vorher mitgeteilten Spielzeit möglichst viele Puzzleteile zusammenhängend zu verbinden.

### Wertung

Gewonnen hat die Gruppe, die am meisten Teile zu einem Stück zusammengesetzt hat. Es zählt also nur die größte zusammengefügte Zahl von Puzzleteilen!

**HINWEIS:** Dieses Spiel erfordert Konzentration und bringt Ruhe. Es eignet sich auch gut als letztes Spiel vor einem gemeinsamen Abschluss der Gruppenstunde. Die ruhige Atmosphäre kann gefördert werden, wenn im Hintergrund ruhige Musik abgespielt wird. Für das Wettpuzzeln sollte eine Spielzeit von etwa 15 bis 20 Minuten eingeplant werden; je nach Verlauf kann dann spontan auch noch eine Verlängerung um 5 bis 10 Minuten angekündigt werden.

## Anregungen zur Verkündigung

Puzzlespielen ist aufregend. Es geht um eines: Es soll zusammengefügt werden, was zusammenpasst und was zusammengehört. Kein Puzzlestück gleicht dem anderen. Doch das zusammengesetzte Puzzle zeigt ein Bild – ein einheitliches Bild. Jedes einzelne Puzzleteil ist wichtig und jedes Puzzleteil hat im Ganzen seinen ganz bestimmten Platz und seine einzigartige Aufgabe. Es ist ärgerlich, wenn ein Puzzleteil fehlt!

Beim Puzzlespielen werde ich an den Apostel Paulus erinnert, der die einzelnen Gemeindeglieder der christlichen Gemeinde in Korinth in ihrer Unterschiedlichkeit daran erinnerte, dass sie in Jesus Christus als ein sich ergänzendes Ganzes zusammengehören:



„Denn wie der Leib einer ist und doch viele Glieder hat, alle Glieder des Leibes aber, obwohl sie viele sind, doch ein Leib sind: so auch Christus. Denn wir sind durch einen Geist alle zu einem Leib getauft, wir seien Juden oder Griechen, Sklaven oder Freie, und sind alle mit einem Geist getränkt. Denn auch der Leib ist nicht ein Glied, sondern viele. ... Und wenn ein Glied leidet, so leiden alle Glieder mit, und wenn ein Glied geehrt wird, so freuen sich alle Glieder mit. Ihr aber seid der Leib Christi und jeder von euch ein Glied.“ (1. Kor. 12,12–14,26+27)

**BIBELTEXT:**

1. Korinther 12,  
12–14,26+27

Paulus ermutigt uns, indem er uns zuspricht, wie wichtig jeder von uns ist – ein Glied des Leibes. Jedes Körperteil und jedes Organ ist wichtig. Wie wichtig jedes Teil unseres Körpers ist, erleben wir hautnah, wenn ein Bein gebrochen ist, ein Auge entzündet ist oder unsere Verdauungsorgane nicht richtig funktionieren.

Paulus erinnert uns liebevoll daran, dass wir weder alles können müssen noch unsere Begabungen und Fähigkeiten wichtiger als diejenigen der anderen sind.

Wenn es zu Paulus' Zeiten bereits Puzzles gegeben hätte, hätte er vielleicht den Christen in Korinth geschrieben: „Freut euch, dass ihr alle, jeder einzelne von euch, ein einzigartiges Puzzleteil seid – ein Teil des faszinierendsten Puzzles der Welt: ein Teil der weltweiten Gemeinde von Jesus Christus.“

**Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,**

*ärger sich, wenn bei einem Puzzlespiel ein Teil fehlt, und freut sich umso mehr, wenn es dann endlich wiedergefunden ist!*

# Turbulenter Herzabend

**Gruppengröße:** mind. 6–8, max. 25–30  
Personen

**Dauer:** rund 45–60 Min.

**Vorbereitungszeit:** Herstellen der Karten

## Ein kurzweiliges Spiel, hinter dem man nie die Jahreslosung vermuten würde

Bei diesem Spiel werden die sprachliche Erklärungsfähigkeit, pantomimische Darstellungen, gute Kombinationsgabe und Ratelust herausgekitzelt – ein lustiger und kurzweiliger Abend ist garantiert. Spielerisch werden neben „allgemeinen Begriffen“ viele Begriffe eingebaut, mit denen später ein Bezug zur Jahreslosung hergestellt werden kann.



### Erklärung

**MATERIAL 1:**  
Stoppuhr/Handy,  
Spielkarten, die  
im Vorfeld zu  
erstellen sind

Es geht um 50 bis 70 Begriffe. In der ersten Runde müssen diese durch umschreibende Erklärungen erraten werden, in der zweiten Runde (mit den gleichen Begriffen) darf zur Beschreibung nur noch ein Wort gesagt werden, und in der dritten Runde muss ganz ohne Worte ausgekommen werden. Es darf zur Umschreibung nur noch die Pantomime verwendet werden. (>> Material 1)



## Vorbereitung

Im Vorfeld müssen die Karten hergestellt werden. Die Vorlage findet ihr im Downloadbereich. Die Begriffe entweder von Hand auf Karteikarten übertragen, oder das Karteikarten-Dokument auf 160 g-Papier ausdrucken und die Kärtchen ausschneiden. Wer möchte kann noch eigene Begriffe hinzufügen, die zur Gruppe, zur Stadt oder zur Kirchengemeinde eine Beziehung herstellen.

**HINWEIS:** Die Vorlage mit 70 Begriffen findet ihr im Downloadbereich.

### Jahreslosung 2017:

Gott spricht: Ich schenke euch ein neues Herz und lege einen neuen Geist in euch.  
Hesekiel 36,26

**BIBELTEXT:**  
Hesekiel 36,26

## Sitzordnung und Spielverlauf

Beim Spiel selbst werden Teams von mindestens fünf bis höchstens acht Personen gebildet. Ideal ist es, wenn nur zwei Teams gegeneinander spielen. Dann hat das Team, das gerade nicht dran ist, keine längeren Wartezeiten. Da die Ra-tebegriffe allerdings in jeder Spielrunde immer wieder auftauchen, lohnt es sich für dieses Team auch aufzupassen, wenn es gerade nicht an der Reihe ist. Jeder Spielzug dauert nur 30 Sekunden.

Bei zwei Teams sitzen die Spieler durchgemischt nebeneinander im Kreis / um einen Tisch, eine Person aus Gruppe A abwechselnd mit einer Person aus Gruppe B, dann wieder aus Gruppe A, Gruppe B, etc. (vgl. z. B. mit dem bekannten Tabu-Spiel).

Der aktive Spieler erklärt seine Karten, seine Kollegen aus dem gegnerischen Team links und rechts von ihm kontrollieren, dass er keine Fehler beim Erklären der Karten macht und stoppen mit dem Handy die Zeit. Das Team des aktiven Spielers versucht die Begriffe zu erraten, das gegnerische Team hat Pause, es sei denn, sie nehmen die Funktion der Kontrollposten links und rechts neben dem aktiven Spieler ein. Da ein Spielzug sehr kurz ist, ist es für alle Spieler sehr kurzweilig mit wenig passiver Wartezeit.



Spielen mehrere Gruppen gegeneinander, so kann man in Reihen oder in einem Stuhlkreis sitzen, und vorne stehen drei Stühle nebeneinander. Der mittlere Stuhl ist für eine Person aus der Gruppe, die gerade am Spielzug ist, die beiden seitlichen daneben aus Gegnergruppen, um die oben beschriebene Kontrollfunktion einzunehmen. Es macht Sinn, wenn nicht mehr als drei oder vier Gruppen spielen, da die Wartezeiten für die nicht involvierten Spieler sonst zu lange werden.

**TIPP:** Ideal ist es, wenn zumindest der aktive Spieler eine Ablagefläche / Tisch für seine Karten vor sich hat.

## Vorbereitungsrunde

Die Karten werden gut gemischt und an alle Teilnehmenden verteilt. Die Anzahl an Karten muss nicht exakt aufgehen. Jeder schaut sich verdeckt seine Begriffskärtchen an und sortiert die Begriffe aus, die er besonders schwierig findet. Die Spielleitung sammelt alle anderen Begriffskärtchen ein und bildet daraus einen Stapel. Mit diesen Begriffen wird nun gespielt. Die aussortierten Begriffe werden ebenfalls gesammelt und zur Seite gelegt. Insgesamt sollten rund 40 – 60 Karten im Spiel sein (je mehr Karten desto länger die Spieldauer). Dadurch mischen sich die Begriffe, mit denen man später einen Bezug zur Jahreslosung herstellen kann, mit „allgemeinen“ Begriffen ganz gut durch. Durch die Beschäftigung mit den Karten hat jeder Spieler schon mal einen Erstkontakt mit einer überschaubaren Menge von Begriffen gehabt. Dies macht es später leichter wenn es ans Raten geht, weil man bei den Erklärungen sicher ab und zu schneller auf das gesuchte Wort kommt. Durch Auslosen wird ermittelt, welches Team beginnt.

## Spielrunde 1: Erklären

Ein Spielzug geht folgendermaßen: Der aktive Teilnehmer hat den Stapel Spielkarten so in der Hand, dass die Begriffe verdeckt nach unten zeigen. Auf das Startsignal hin dreht er die oberste Begriffskarte um (die Teamkollegen können den Begriff natürlich nicht lesen!). Diesen Begriff muss er nun erklären, ohne dabei Teile des Begriffes oder dem Wortstamm verwandte Begriffe zu gebrauchen.

Bsp: Soll der Begriff „Großmutter“ erklärt werden, so wäre als Erklärung „anderes Wort für Oma“ oder „Rotkäppchen bringt ihr Brot und Wein“ erlaubt. Verboten



hingegen „die Mutter meiner Mutter“, weil hier das Wort Mutter wie im gesuchten Begriff vorkommt, oder „die Frau von Großvater“, da in Großvater auch das Wort „Groß“ von Großmutter steckt.

Verboten ist auch das Nennen von (Anfangs-)Buchstaben oder Übersetzungen in andere Sprachen. Bis der Begriff erraten wird ist es erlaubt, den Begriff immer weiter zu umschreiben. Wird ein Fehler gemacht und der Begriff nicht erraten, oder man hat keine Idee, wie man ihn umschreiben kann, darf die Karte auch zur Seite gelegt und mit dem nächsten Begriff weitergemacht werden.

Das Team des erklärenden Spielers ruft Begriffe, die sie als Lösung vermuten. Die Spielleitung achtet darauf, wann der korrekte Begriff gerufen wird. Erratene Begriffe werden auf den Lösungstapel gelegt und es wird mit dem nächsten Begriff weitergemacht. Sobald 30 Sekunden um sind, ist dieser Spielzug zu Ende. Die erratenen Begriffe werden für dieses Team gesammelt und die bei diesem Spielzug zur Seite gelegten Karten werden wieder in den Stapel zurückgemischt. Nun ist die Gegenmannschaft dran. Nach und nach werden es weniger Karten. Beim Erklären müssen alle Teilnehmenden mitmachen. Ist die letzte Karte erraten, wird die Zeit gestoppt und diese erste Spielrunde „Erklären“ ist zu Ende. Die erratenen Begriffe werden für jedes Team gezählt und die Summen notiert.

## Spielrunde 2: Ein-Wort-Erklärung

Die Spielleitung sammelt alle Karten die im Spiel sind, wieder ein. Zu Beginn der zweiten Runde werden alle Begriffe einmal laut vorgelesen. Anschließend werden die Karten gut durchgemischt.

Hat das Team, das als letztes dran war, noch Restzeit vom letzten Spielzug übrig, beginnt sie die zweite Spielrunde und die Restzeit wird zu den ersten 30 Sekunden dazugegeben. Ansonsten beginnt das Team, das als nächstes an der Reihe wäre.

In dieser Spielrunde darf nur noch ein Wort zur Erklärung genannt werden. Dies erscheint auf den ersten Blick schwierig, jedoch wurden alle Begriffe in der ersten Runde ja schon mal ausführlicher umschrieben und zu Beginn dieser zweiten Runde noch mal vorgelesen.

Bsp: Beim Begriff „Großmutter“ könnte nur noch das Wort „Oma“ gesagt werden, oder auch „Rotkäppchen“, da man damit ja die ausführlicheren Erklärungen aus der ersten Runde verbindet.



Auch hier passen die Nebensitzer der Gegenmannschaft auf und bei Erklärfehlern (siehe Regeln oben) muss das Kärtchen zur Seite gelegt werden. Ebenso darf eine Karte zur Seite gelegt werden, wenn die erklärende Person ihn zu schwierig findet.

### **Achtung – Besonderheit in dieser Runde:**

Die ratenden Teilnehmer dürfen nicht ihre Ideen wild durcheinander rufen! Der erste genannte Begriff zählt. Wird die Lösung erst später reinggerufen, gilt er als nicht erraten. Die Teams müssen jetzt mehr Disziplin zeigen und miteinander beraten, damit sie sich nicht die Chancen verbauen, den richtigen Begriff zu nennen. Wird der Begriff richtig erraten, wird er auf den Lösungstapel gelegt.

Wieder jeweils nach 30 Sekunden wechseln, bis alle Kärtchen aufgebraucht sind. Hat hier das Team, das am Zug ist, noch eine Restzeit übrig, wird die Zeit gestoppt und später in der dritten Runde damit weitergespielt werden. Am Ende dieser Spielrunde werden die erratenen Begriffe gezählt und die Summe für die Teams notiert.

## **Spielrunde 3: Pantomime**

Alle Kärtchen werden gut durchgemischt und der Stapel bereitgelegt. Die Begriffe werden jedoch nicht noch mal vorgelesen.

In dieser Runde werden die Begriffe nur noch mittels pantomimischer Darstellung erklärt. Lautmalereien wie zum Beispiel „bumm!“ sind erlaubt, aber keine „normalen“ Worte.

In der dritten Runde darf aber wieder wild durcheinandergerufen werden, so lange bis das gewünschte Wort erraten ist. Die Spielleitung passt auf, wann der gesuchte Begriff genannt wurde und der nächste aufgedeckt werden darf. Alle weiteren Regeln wie bei Runde eins und zwei.

## **Siegerermittlung**

Die notierten Ergebnisse aus allen drei Runden werden für jedes Team zusammengezählt. Gewonnen hat das Team mit der höchsten Summe. Ein möglicher Preis wäre, passend zur Jahreslosung, eine Dose Gummibären-Herzen oder eine Schachtel Milka-Herzen ...

Eine Andacht zur Jahreslosung kann sich anschließen, in der man möglichst viele der verwendeten Begriffe mit einbaut, auf die die Spieler ja nun bereits sensibilisiert wurden.



## Variationen:

Es wäre denkbar, die Ein-Wort-Erklärung-Runde wegzulassen und nach der Pantomime-Runde eine Raterunde nur mit Geräuschen als 3. Runde durchzuführen. Vorsicht: Mit Lach-Attacken ist bei einer Geräusche-Runde verstärkt zu rechnen!

Bei älteren Jugendlichen könnte man auch ohne die vorgegebenen Begriffe arbeiten. Stattdessen wird jeder Teilnehmende und Mitarbeitende gebeten zwei Begriffe auf kleine Zettel zu schreiben, bevor das Spiel überhaupt erklärt wird. Dann werden alle Begriffe in ein Gefäß gesammelt und erst dann wird das Spiel schrittweise erklärt.

**TIPP:** Auf Seite 4 in diesem Heft findet ihr eine Andacht zur Jahreslosung. Evtl. könnten Begriffe aus der Andacht noch im Begriffsstapel ergänzt werden. Zusätzlich findet ihr viel Material zur Jahreslosung unter [www.jahreslosung.net](http://www.jahreslosung.net)

## Hinweis:

Auch wenn das Raten und Kombinieren, das Erklären, das pantomimische Darstellen oder überhaupt das „im Mittelpunkt stehen“ nicht jedermanns Sache ist, ist es bei diesem Spiel leichter seine vermeintlichen Grenzen zu überwinden. Da man immer im Team spielt, kann man sich nicht als „Einzelrater“ blamieren, und die Erklärungen und pantomimischen Darstellungen fallen leichter, da man in jeder Spielrunde immer wieder mit den gleichen Begriffen arbeitet und auch schwierig erscheinende Begriffe zur Seite legen kann.

**Warnung:** Vorsicht ist angesagt für redefaule und muffelige Teenies, denn dieses Spiel macht auch aus dem ruhigsten Mitmenschen einen kommunikationsfreudigen Mitspieler, und das Spiel an sich bringt einfach automatisch Spaß und Gefühlsausbrüche der besonderen Art – und kann dadurch süchtig machen.

### Sybille Kalmbach, Jugendreferentin und Religionspädagogin,

*die dieses Spiel liebt und jedes Mal denkt, dass man nächstes Mal bei den Pantomime-Einlagen aus Runde 3 unbedingt viele Schnappschüsse machen sollte ...*

# Das zerbrochene Herz

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen, Konfis  
**Dauer:** variabel  
**Gruppengröße:** mind. 20, auch für Großgruppen geeignet

**Vorbereitung:** ca. 60 Min., um Material zusammenzustellen  
**Bes. Hinweise:** mindestens 10 Mitarbeitende nötig

## Ein Geländespiel, bei dem Herzrasen ausdrücklich erwünscht ist

Das menschliche Herz ist das zentrale Organ des Blutkreislaufs. Rund 3 Milliarden Mal schlägt es im Lauf eines Menschenlebens und pumpt dabei etwa 250 Millionen Liter Blut durch den Körper. Diesen kleinen „Hochleistungsmotor“ nutzen wir als Messgerät zur Punktevergabe in unserem Spiel.



### Spielidee

Den Teams wird die Geschichte der armen Prinzessin vorgelesen (siehe Seite 49) oder auch vorgespielt. Das Herz der Prinzessin ist in 10 Teile zerbrochen, die Teams haben das Ziel, alle Teile einzusammeln und wieder zusammensetzen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel. Doch die Herzstücke werden gut bewacht. Allerdings sind die Wächter nicht unbestechlich. Man braucht aber schon das richtige Bestechungsgeld, damit sie ihr Herzstück rausrücken. An den einzelnen Stationen kann man sich nun die Bestechungsgelder erspielen.



## Spielvorbereitung

Ein Spielgelände wird abgesteckt. Soll das Spiel über mehrere Stunden gespielt werden, verteilt man die Stationen auf einem größeren, nicht einsehbar Gelände. Hat man weniger Zeit kann man die Stationen auf einem kleineren Gebiet verteilen, um die Laufwege zwischen den Stationen zu verkürzen. Die Teams wissen nur, in welchem Bereich sich das Spielfeld befindet, sie bekommen aber keine Übersicht, wo welche Station zu finden ist.

Aus verschiedenfarbigem Karton werden große Herzen ausgeschnitten in der Anzahl der mitspielenden Teams. Jedes Herz wird in 10 Teile zerschnitten, welche an die 10 Wächter verteilt werden.

Neben den Herzstücken bekommen alle Wächter das vorgesehene Bestechungsgeld, das man an ihrer Station erspielen kann. Auch hier muss genug für jedes Team vorhanden sein.

Die Teilnehmenden werden in gleich große Teams eingeteilt, jedes Team sollte aus mindestens acht Personen bestehen und im Idealfall einen Mitarbeitenden dabei haben. Je mehr Teams unterwegs sind, desto turbulenter wird das Spiel.

Wird in großen Teams gespielt, besteht natürlich die Gefahr, dass immer bei den gleichen Teilnehmenden der Puls gemessen wird. Um dem vorzubeugen, kann man für jede Station Karteikarten vorbereiten, mit denen die Teilnehmenden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Auf vier Karten malt man ein Herz, die anderen Karten bleiben leer. Zu den Herzkarten legt man noch so viele leere Karten dazu wie man benötigt, damit jeder aus dem Team eine Karte ziehen kann. Ausgelost wird immer erst nach dem Spiel, damit sich jeder so richtig ins Zeug legt.

Schön ist es, wenn die Wächter sich ihrer Rolle entsprechend verkleiden und an den Stationen ein wenig schauspielern.

## Spielablauf

Die Teams machen sich auf einem vorher festgelegten Gelände auf die Suche nach einer Station. Dort versuchen sie zunächst, den Wächter zu bestechen und das Herzstück zu bekommen. Danach können sie bei einem Spiel Bestechungsgelder für einen anderen Wächter bekommen. Bei den Spielen geht es darum, innerhalb kürzester Zeit möglichst schnell den Puls in die Höhe zu treiben.

Die Stationsmitarbeitenden und ggf. die Mitarbeitenden die die Gruppe begleiten, messen den Puls am Handgelenk und zwar folgendermaßen:



- der Puls wird 15 Sekunden lang gezählt und dann mit 4 multipliziert
- das Ergebnis aller 4 Spieler wird addiert
- diese Summe wird dann wiederum mit 2 multipliziert
- technikbegeisterte Mitarbeiter können den Puls auch über diverse Apps messen, die man sich im Internet teils kostenlos runterladen kann.
- das Team benötigt 900 Punkte oder mehr, um die Belohnung einzukassieren

Mit dieser Belohnung kann das Team an einer anderen Station die Wache bestechen und bekommt dafür einen Teil des Herzens. Gelingt es einem Team nicht die erforderliche Punktzahl zu erreichen und die Belohnung zu bekommen, dürfen sie das Spiel später wiederholen.

**HINWEIS:** Falls die Wächter im Lauf des Spiels feststellen, dass es unmöglich ist, diese Punktzahl zu erreichen und dass es praktisch kein Team schafft, wird der Wert einfach etwas runtergesetzt.

#### Wächter und Bestechungsmittel

Medicus – Smarties – Pirat  
Bauersfrau – Karamellbonbons – Fischer  
Fischer – Duplo – Barde  
Ritter – Ritter Sport Mini – Hebamme  
Gaukler – Nimm 2 – Medicus  
Blumenmädchen – Yogurette – Priester  
Barde – Gummibärchen – Bauersfrau  
Priester – Hanuta – Ritter  
Pirat – Traubenzucker – Blumenmädchen  
Hebamme – Kinderschokolade – Gaukler

**Bsp.:** Beim Medicus spielt man um Smarties, welche man als Bestechungsgeld beim Piraten braucht. Bei ihm wiederum spielt man um Traubenzucker, mit dem sich das Blumenmädchen bestechen lässt.

**WICHTIG:** Die Teams wissen vorher nicht, womit man wen bestechen kann. Sie können bei einem Wächter mehrere Bestechungsversuche unternehmen in der Hoffnung, dass er bei einem davon schwach wird. Falls nicht bekommen sie das Herzstück nicht und müssen sich erst das richtige Bestechungsgeld an einer Station erspielen.



## Ideen für Stationsspiele

Bei den Spielen ist man recht variabel und kann auch eigene Ideen einbringen, Hauptsache der Puls wird ordentlich in die Höhe getrieben. Die Spielzeit beträgt immer zwei Minuten. Sind alle Teilnehmer bei einem Spiel durch fängt man einfach wieder von vorn an bis die Spielzeit um ist. Schafft es das Team nicht, dass alle Teammitglieder während der Spielzeit drankommen, ist das Risiko natürlich hoch, dass jemand mit niedrigem Puls als Messkandidat ausgelost wird. Um dem vorzubeugen dürfen die Teilnehmer an der Station, auch wenn sie grade nicht dran sind, in Bewegung bleiben, zum Beispiel durch Hüpfen, Kniebeugen etc.

**MATERIAL FÜR DIE STATIONEN:** Jeder Wächter benötigt eine Stoppuhr, 4 Springseile, 1 Glocke, 4 Säcke, mehrere Stofftaschentücher od. kleine Stoffstücke, Seile od. Kabelbinder (dann Schere zum Auftrennen nicht vergessen!), 1 Stuhl, Luftballons in genügend großer Stückzahl, 30 Schuhkartons, 1 Hula-Hoop-Reifen, 1 Tischtennisball, Wäscheleine, Wäscheklammern, Papiertaschentücher

### Seilspringen

Zwei Minuten lang muss das Team Seilspringen und bekommt dafür vier Seile; sodass sie selber entscheiden müssen, wer wie lange springt.

### Bergsprint-Staffel

An einem möglichst steilen Weg oder einer langen Treppe wird in etwa 30 m Entfernung zur Startlinie eine Glocke platziert. Nacheinander rennen die Spieler den Berg hoch und klingeln die Glocke. Erst dann darf der nächste losrennen. Vorsicht auf dem Weg nach unten, damit sich niemand verletzt.

### Hampelmann

Zwei Minuten lang macht das ganze Team gleichzeitig Hampelmänner: Jedes Teammitglied in seinem eigenen Tempo und solange es kann.

### Laurentia

Zwei Minuten lang macht das Team zusammen Kniebeugen. Lustiger ist das Ganze mit dem alten Kinderlied Laurentia, bei dem man immer beim Wort Laurentia und bei einem Wochentag eine Kniebeuge machen muss.

### Sackhüpfen

Eine Strecke von etwa 30 m wird abgesteckt. Das Team bekommt vier Säcke,



mit denen die Teammitglieder nacheinander bis zur Markierung und wieder zurückhüpfen. Der nächste Teilnehmer darf starten, wenn der vorherige bei der Markierung angekommen ist.

### **Schubkarren**

Die Teilnehmenden gehen zu zweit zusammen. Einer geht auf alle Viere, der andere hebt seine Beine hoch. Zusammen müssen sie so schnell wie möglich eine Markierung in etwa 20 m Entfernung erreichen. Jetzt darf das nächste Gespann starten. An der Markierung tauschen die Teilnehmenden die Position und laufen zur Startlinie zurück.

### **Faules Ei**

Beim altbewährten Kreisspiel werden einfach mehrere Taschentücher o. Ä. eingesetzt, damit viel Bewegung ins Spiel kommt.

### **Dreibeinlauf**

Immer zwei Personen stellen sich eng nebeneinander und werden an den Beinen mit einem Seil oder Kabelbinder zusammengebunden. Mit ihren drei Beinen müssen sie durch einen abgesteckten Parcours rennen und an der Start-/Ziellinie das nächste Pärchen abschlagen.

### **Luftballonstaffel**

Im Abstand von 30 m zur Startlinie wird ein Stuhl abgestellt. Nacheinander nehmen sich die Spieler einen Luftballon, blasen ihn auf und rennen damit zum Stuhl. Durch Draufsitzen müssen sie den Ballon zum Platzen bringen, erst dann darf der Nächste starten.

### **Froschsprung**

Im Abstand von 2 m werden in einem Kreis 30 Schuhkartons aufgestellt. Jeder Teilnehmer stellt sich nun vor einem Karton auf. Zwei Minuten lang springt das Team gleichzeitig über die Kartons, indem die Teammitglieder immer tief in die Hocke gehen und dann mit gestreckten Beinen das Hindernis überwinden.

### **Blase-Ball**

Im Abstand von 10 m zur Startlinie liegt ein Hula-Hoop-Reifen. Immer zwei Teilnehmende zusammen müssen einen Tischtennisball in den Reifen pusten, ohne die Hände zu benutzen. Sobald ein Ball im Reifen angekommen ist, darf der Nächste starten.



## Wäsche aufhängen

Eine Wäscheleine wird in 30 m Entfernung zur Startlinie gespannt. Die erste Person rennt mit einem Papiertaschentuch und einer Wäscheklammer los und hängt das Taschentuch an die Leine. Erst wenn es sicher hängt, darf die nächste Person starten.

## Die Geschichte

Es war einmal vor langer, langer Zeit in einem weit entfernten Land, eine junge Prinzessin, die in einem wunderschönen Schloss lebte. Sie war ein freundliches und überaus reizendes Mädchen mit einem großen Herz und wurde vom ganzen Volk geliebt. Zur selben Stunde wie sie wurde am anderen Ende des Landes ein zweites Mädchen geboren, die Tochter einer mächtigen Zauberin. Obwohl von ihrer Mutter über alles geliebt, war das Mädchen unzufrieden, verbittert und neidisch auf alles was die Prinzessin hatte. Mit den Jahren wurden ihre Zauberkünste immer besser und schließlich war sie eine mächtigere Zauberin als ihre Mutter. Einst, an einem Winterabend, verwandelte sie sich in eine alte Bettlerin und klopfte an das Schlosstor, damit man ihr Zuflucht gewähre vor der bitteren Kälte. Die Prinzessin lud sie ein mit ihr zu essen, doch als die beiden allein waren, verwandelte sich die gebrechliche Alte zurück in die böse Zauberin. Die Prinzessin bettelte um Gnade, doch sie musste erkennen, dass es im Herzen der Zauberin keine Liebe mehr gab. Sie verwandelte die Prinzessin in eine Statue aus Stein und zerschlug ihr Herz in 10 Teile. Mit diesen floh sie aus dem Schloss und versteckte sie im ganzen Land. Als die Zauberin von der Tat ihrer Tochter erfuhr, legte sie einen Zauber über die Statue der Prinzessin und stellte eine Sanduhr auf, durch die viele Jahre der Sand rieseln sollte. Würde es jemandem gelingen, das Herz der Prinzessin zusammenzusetzen bevor das letzte Sandkorn durchgerieselst ist, so wäre der Zauber gebannt und die Prinzessin könnte zurückverwandelt werden. Falls nicht, wäre die Prinzessin bis in alle Ewigkeit zu Stein erstarrt. Edle Ritter versuchten viele Jahre lang die Herzstücke zusammensuchen, aber immer wieder scheiterten sie an den Wächtern der bösen Zauberin. Mit den Jahren verlor das Volk alle Hoffnung, ihre Prinzessin je wieder am Leben zu sehen, denn wer hätte wohl genug Herz, um die Wächter zu überzeugen.

**Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen,**

*treibt ihren Puls am liebsten beim Lesen eines spannenden Krimis in die Höhe.*

# Immer der Nase nach

**Zielgruppe:** Jugendgruppen  
**Gruppengröße:** ab 6 Personen  
**Dauer:** ca. 60–90 Min.  
**Vorbereitung:** ca. 2 Stunden (je nach Größe

des Geländes, ohne Materialbeschaffung)  
**Besondere Hinweise:** Die Vorlagen für dieses Geländespiel findet ihr im Downloadbereich unter [www.der-Steigbuegel.de](http://www.der-Steigbuegel.de)

## Ein Geländespiel mit Düften

Unser Sinnesorgan Nase ist ziemlich empfindlich. Sei es der Geruch von leckerem Essen, der Frühlingsduft oder der Duft von Erde nach dem Regen. Wir nehmen Gerüche bewusst und unbewusst wahr. Aber können sie uns auch den richtigen Weg führen? Bei dieser Idee handelt es sich um einen Stationenlauf, bei dem die Jugendlichen



anhand von Duftstoffen den richtigen Weg finden müssen. Wie gut kennen sie sich aus in der Welt der Aromen, Düfte und Gerüche?

### Spielidee

**MATERIAL:** 15–20 kleine Riechkästchen mit Riechloch\*, so viele Landkarten wie Spielgruppen (Kartenausschnitt kopieren, Planquadrate einzeichnen, wieder kopieren), 15–20 Duftstoffe (vgl. unten), pro Gruppe ein Laufzettel, Schreibstifte, Schnur, 15–20 farbige Stationsschilder/farbige Kartons, 15–20 Zettel mit Lösungsauswahlen, Stoppuhr.

\*Die Riechkästchen können auch aus kartoniertem Papier als Würfel mit der Kantenlänge 4–5 cm selbst gefertigt werden.

**Mögliche Duftstoffe:** Anis, Basilikum, Bittermandel, Dill, Essig, Estragon, Fenchel, Kaffee, Kakao, Karamel, Knoblauch, Kümmel, Muskatnuss, Nelken, Orange,



Oregano, Pfeffer, Pfefferminze, Rose, Rosmarin, Rum, Schokolade, Tannennadeln, Vanille, Zimt, Zitrone, Zwiebel oder was euch sonst noch alles einfällt.

Flüssige Duftstoffe auf ein Stück Küchentuch träufeln.

## Vorbereitung im Gelände

Die Gruppenleiter verteilen 10 bis 15 „Riechstationen“ im Gelände, z. B. an Bäumen, Sitzbänken, Wegweisern. Eine Riechstation besteht aus dem farbigen Karton mit aufgeklebtem Auswahlzettel und dem Riechkästchen an einer Schnur. Nach dem Einlegen des Duftstoffes die Station darauf vermerken! Den Karton so anbringen, dass er auch aus ca. 20 m Entfernung zu sehen ist. Beispiele für die Auswahlzettel; die in den Riechkästchen enthaltenen Gerüche sind fett gedruckt:

## Startauswahlzettel, Stationen und Laufzettel

### Startauswahlzettel

Gruppe 1		Gruppe 2		Gruppe 3		Gruppe 4	
<b>Kakao</b>	<b>B 4</b>	Kümmel	F 2	Zwiebel	D 1	Basilikum	E 1
Karamell	A 5	<b>Knoblauch</b>	<b>D 4</b>	Pfeffer	D 2	Oregano	E 4
Zimt	A 1	Rosmarin	G 3	Rose	F 3	<b>Kümmel</b>	<b>B 2</b>
Vanille	D 2	Dill	A 5	<b>Dill</b>	<b>C 3</b>	Estragon	A 5

### Erste Stationen:

<b>D 4</b>	2	<b>C 3</b>	3	<b>B 3</b>	4	<b>B 4</b>	1
Anis	D 1	<b>Rose</b>	<b>B 2</b>	Bittermandel	B 2	Rum	D 1
<b>Oregano</b>	<b>A 1</b>	Karamell	D 2	Rum	G 3	Kakao	E 1
Pfefferminz	A 5	Fenchel	F 3	Kaffee	E 4	<b>Schokolade</b>	<b>D 2</b>
Zitrone	E 4	Rosmarin	G 3	<b>Vanille</b>	<b>A 5</b>	Zimt	G 5



## Weitere Stationen:

A 1	1	2	3	4
<b>Pfefferminze</b>	D 2	A 5	F 3	B 2
Zwiebel	G 5	G 3	E 4	F 2
Vanille	B 2	F 3	E 1	A 1
Kakao	E 1	D 2	G 5	F 3

D 1	1	2	3	4	E 1	1	2	3	4
Essig	A 5	G 3	F 2	D 1	Bittermandel	A 1	G 5	E 1	B 2
Estragon	D 2	A 1	B 2	F 2	Muskatnuss	D 1	F 3	A 5	A 1
Karamell	E 4	D 2	E 1	G 3	<b>Basilikum</b>	<b>F 2</b>	<b>D 1</b>	<b>D 1</b>	<b>F 2</b>
<b>Anis</b>	<b>B 2</b>	<b>F 3</b>	<b>A 1</b>	<b>A 1</b>	Kümmel	E 4	G 3	D 2	F 3

B 2	1	2	3	4	D 2	1	2	3	4
Knoblauch	D 1	B 2	F 2	A 5	Rose	G 5	F 2	B 2	D 1
<b>Zwiebel</b>	<b>A 5</b>	<b>A 1</b>	<b>D 2</b>	<b>A</b>	Orange	A 1	G 5	D 1	A 5
Estragon	G 5	A 5	E 4	A 1	<b>Zitrone</b>	<b>D 1</b>	<b>E 1</b>	<b>E 1</b>	<b>E 4</b>
Rosmarin	E 1	D 2	F 3	G 3	Nelken	E 1	E 4	B 2	G 3

F 2	1	2	3	4	F 3	1	2	3	4
<b>Zimt</b>	<b>G 3</b>	<b>G 5</b>	<b>E 4</b>	<b>G 3</b>	Muskatnuss	F 2	G 3	A 1	E 1
Vanille	D 2	F 3	F 2	A 1	<b>Kaffee</b>	<b>E 1</b>	<b>F 2</b>	<b>G 5</b>	<b>G 5</b>
Schokolade	D 1	E 1	B 2	D 2	Kakao	D 2	F 3	E 4	A 5
Karamell	G 5	E 4	A 5	F 3	Rum	G 5	D 1	B 2	F 2

G 3	1	2	3	4	E 4	1	2	3	4
Dill	G 3	F 2	D 2	B 2	Kümmel	D 1	A 5	F 3	B 2
<b>Estragon</b>	<b>G 5</b>	<b>E 4</b>	<b>F 2</b>	<b>F 3</b>	Knoblauch	G 5	E 4	F 2	G 3
Fenchel	E 1	F 3	D 1	G 3	<b>Essig</b>	<b>F 3</b>	<b>B 2</b>	<b>A 5</b>	<b>E 1</b>
Rosmarin	A 1	A 5	E 4	G 5	Zwiebel	D 2	E 1	A 1	A 5



A 5	1	2	3	4	G 5	1	2	3	4
<b>Muskatnuss</b>	<b>E 4</b>	<b>A</b>	<b>A</b>	<b>D 2</b>	Anis	A 1	D 1	F 3	D 3
Nelken	D 1	F 2	A 1	E 1	Rosmarin	E 1	A 5	G 5	F 2
Fenchel	G 5	E 4	G 3	F 3	Kümmel	B 2	A 1	F 2	G 3
Pfeffer	B 2	D 2	E 4	D 2	<b>Pfeffer</b>	<b>A</b>	<b>G 3</b>	<b>G 3</b>	<b>D 1</b>

**HINWEIS:** Das A (ohne Zahl) steht für Ausgangspunkt.

**DOWNLOAD:** Diese Auswahlzettel findet ihr als Vorlagen im Downloadbereich ohne Fettdruck zum Ausschneiden und Aufkleben! Wer andere Duftstoffe verwendet, kann die Auswahlzettel auch verändern.

Die in der Spieldurchführung erwähnte Anlaufstation befindet sich in Planquadrat D 3.

Nach dem Geländespiel müssen die Riechstationen wieder eingesammelt werden!

### Laufzettel (auch als Vorlage im Downloadbereich)

Gruppe \_\_\_\_\_

Station	Wohin?	Geruch
Start	_____	_____
1.	_____	_____
2.	_____	_____
3.	_____	_____
4.	_____	_____
5.	_____	_____
6.	_____	_____
7.	_____	_____
8.	_____	_____
9.	_____	_____
10.	_____	_____
11.	_____	_____
12.	_____	_____



## Die Strecken der einzelnen Gruppen

Gruppe 1: A\* – B4 – A1 – D2 – D1 – B2 – A5 – E4 – F3 – E1 – F2 – G3 – G5 – A

Gruppe 2: A – D4 – D2 – E1 – D1 – E3 – F2 – G5 – G3 – E4 – B2 – A1 – A5 – A

Gruppe 3: A – C3 – B2 – D2 – E1 – D1 – A1 – F3 – G5 – G3 – F2 – E4 – A5 – A

Gruppe 4: A – B3 – A5 – D2 – E4 – E1 – F2 – G3 – F3 – G5 – D1 – A1 – B2 – A

\*Das A (ohne Zahl) steht für Ausgangspunkt

## Die Landkarte (Beispiel)



### Start

Die Gruppe in 2 – 4 Teams einteilen. Jedes Team erhält eine Karte des Spielgebietes mit eingezeichneten Planquadraten. Jedes Team zieht ein Kärtchen mit einer Zahl (1 – 4). Entsprechend der gezogenen Zahl riecht jedes Team am ersten Riechkästchen. Für jedes Team gibt es den ersten Zettel mit 4 Auswahlantworten (siehe oben). Das Team sucht sich den richtigen Geruch heraus und begibt sich dann anhand der Karte zu dem dort vermerkten Planquadrat im Gelände. Am Anfang beginnt jedes Team an einer eigens für sie eingerichteten Riechstation!

### Spieldurchführung

In verschiedenen Planquadraten ist eine „Riechstation“ eingerichtet. Dort wird wieder am Riechkästchen gerochen und anhand der dort beigefügten Auswahlzettel die nächste Riechstation angelaufen usw. Auf ihrem Laufzettel vermerkt das



Team nacheinander die von ihm angelaufenen Planquadrate – wichtig bei Fehlern! Durchläuft ein Team die Riechstationen in der richtigen Reihenfolge, so kehrt es nach der letzten Riechstation zum Ausgangspunkt zurück. Für jedes Team wird die Zeit genommen.

Löst ein Team eine Aufgabe falsch, so kommt es früher oder später zu einer Riechstation, die es vorher schon einmal angelaufen hat bzw. es fehlt am Ende mindestens eine Station. Das Team weiß dann aber in der Regel nicht, wo der Fehler passiert ist. Für diesen Fall ist im Zentrum des Spielgebiets eine mit Mitarbeitenden besetzte Anlaufstation eingerichtet, die anhand des Laufzettels weiterhilft. Es wird festgestellt, wo der Fehler passiert ist – das Team erhält dann die Angabe, wo es weiter geht/ging (Vermerk auf dem Laufzettel). Das kostet auf alle Fälle Zeit.

Das Spiel ist zeitlich begrenzt auf 60–90 Minuten. Bitte genaue Zeit festlegen! Ist diese Spielzeit abgelaufen, kehren alle Teams zum Ausgangspunkt zurück.

### Beispiele

Team 2 wählt an der Station E1 die falsche Lösung und macht bei G3 anstatt bei D1 weiter. So fehlen fünf Stationen – das Team ist viel zu früh fertig und wird sich dann wohl helfen lassen müssen, um die fehlenden Stationen noch auffinden zu können.

Team 3 wählt an der Station A1 die Lösung E1, merkt aber sofort, dass es dort schon war und kann sich ggf. selbst korrigieren und weitermachen. Wählt es eine weitere falsche Station, dann fehlt mindestens eine Station. Das Team muss sich am Ende helfen lassen.

### Wertung

Für jede richtige Lösung erhält das Team einen Punkt. Für eine falsche Lösung (falscher Weg) gibt es keinen Punkt! Wer die meisten Punkte hat gewinnt. Bei Punktgleichheit zählt die kürzere Zeit. Für die nach Zeitablauf zurückkehrenden Teams wird die Maximalzeit gewertet.

**Walter Engel, Rottenburg, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte i.R.,**

*hat in Jugendgruppen schon unzählige Geländespiele durchgeführt.*

# Stylische Armbänder

Gruppengröße: variabel  
Vorbereitungszeit: Material besorgen,

Dauer:

Muster herstellen  
45 Min.

## Armbänder aus Kugelketten

Bei diesen Armbändern erkennt man erst auf den zweiten Blick, aus welchem Material sie hergestellt werden: aus Kugelketten aus dem Sanitärbedarf (Baumarkt) oder aus „upgecyclten“ Kugelketten, z. B. von alten Rollos. Entdeckt hab ich die Idee auf Pinterest.



**MATERIAL PRO ARMBAND:** ca. 32 cm Kugelkette, 2,60 m Häkelgarn in verschiedenen Farben (mercerisierte Baumwolle, 100 g / ca. 530 m Lauflänge), Schmuckverschlüsse (es geht aber auch ohne)

**WERKZEUG:** Scheren, 1 Seidenschneider oder Kombizange zum Zerteilen der Kugelkette, Maßband oder Zollstock, Paketklebeband

### So geht's

#### Schritt 1

Zuerst wird die Kugelkette entsprechend des Handgelenk-Umfangs abgemessen und zugeschnitten. Jedes Armband besteht aus zwei gleich





langen Stücken Kugelkette, die jeweils um das Handgelenk passen (Anzahl der Kugeln muss an beiden Ketten gleich sein).

## Schritt 2

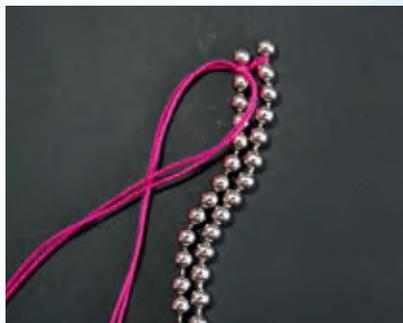
Nun wird das Häkelgarn zugeschnitten. Pro Armband benötigt man 2 x 1 m und 1 x 0,6 m.

Alle drei Teile werden doppelt genommen, also in der Mitte zusammengelegt (es entstehen 3 Doppelfäden: 2 x 0,5 m und 1 x 0,3 m). Der kurze Doppelfaden (0,3 m) wird mit der geschlossenen Seite an die erste Kugel der ersten Kette geknotet. Einer der beiden längeren Doppelfäden wird wiederum mit der geschlossenen Seite um die erste Kugel der zweiten Kette geknotet.

Nun werden beide Doppelfäden locker miteinander verknüpft, dadurch werden beiden Kugelketten miteinander verbunden. Wichtig: dieser Knoten darf nur so fest angezogen werden, dass die Kugelketten noch gut nebeneinander liegen können (sie dürfen nicht übereinander liegen).

## Schritt 3

Für diesen Schritt wird nur der längere Doppelfaden benötigt. Den kürzeren braucht man, um später einen Verschluss anzubringen oder um sich das Armband um das Handgelenk zu binden. Der längere Doppelfaden wird locker um die diagonal verlau-





fenden Lücken zwischen den Kugeln gewickelt. Dabei kommt es nur darauf an, dass die beiden Ketten gleichmäßig miteinander verbunden werden.

Die Festigkeit erfolgt erst durch die Gegenwicklung (Schritt 4). Es ist völlig normal, dass sich die Ketten bei diesem Schritt noch miteinander verdrehen. Ist man bei der letzten Kugel angelangt, macht man einen „Gegenschlag“ um die letzte Kugel und zieht den Doppelfaden fest (d. h. man macht eine Schlaufe, dreht diese um 180 Grad, legt sie um die Kugel und zieht sie fest).

**TIPP:** Das Wickeln erfordert ein bisschen Geschicklichkeit. Es geht am besten, wenn man die Ketten in einer Hand festhält und den Doppelfaden mit der anderen um die Kugeln wickelt.

## Schritt 4

Nun nimmt man den dritten Doppelfaden zur Hand und knotet ihn wieder mit der geschlossenen Seite an eine der beiden zuletzt umwickelten Kugeln fest.

**Wichtig:** 10–15 cm überhängen lassen (wird zur Anbringung des Verschlusses oder zum Umbinden benötigt).

Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, kann auch den Doppelfaden der ersten Reihe (nach Gegenschlag) mit dem neuen Doppelfaden verknoten. Der neue Doppelfaden wird jetzt ebenfalls um die Kugelketten gewickelt – allerdings fester als beim ersten Mal und in der entgegengesetzten Diagonale. Das Armband erhält so sein Muster und seine Stabilität. Am Ende wird der Faden wieder mit einem Gegenschlag an der letzten Kugel befestigt.





## Schritt 5

Um einen Verschluss anzubringen, bzw. um sich das Armband um das Handgelenk binden zu können, werden die 4 Fäden an jedem Ende mit einem „Geraden Makrameeknoten“ verknüpft. Dazu wird das Armband mit einem Stück Paketklebeband am Tisch befestigt.

Der Verschluss wird einfach an der Stelle eingeknotet, an der man ihn gerne haben möchte. Zum Abschluss werden alle 4 Fäden einer Seite noch miteinander verknötet und abgeschnitten.

\*Knüpft man immer von der gleichen Seite, dreht sich der Knoten. Knüpft man abwechselnd 1 x von links, 1 x von rechts bleibt der Knoten „gerade“.



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

*hat in ihren vielen Jahren in der Jugendarbeit die Augenblicke in bester Erinnerung, als Jugendliche entdeckten, dass sie mehr können als sie sich zugebraut hätten.*

# Besteck- Garderobe

Gruppengröße: beliebig  
Dauer: rund 15 Min.

## Eine originelle Hakenaufhängung der anderen Art

Diese Bastelanregung zeigt, wie man das gute Besteck von Oma (genauer gesagt die Gabeln ...) oder auch das aussortierte Studentenbesteck der Eltern oder Fundstücke vom Flohmarkt aus dem Dasein in einer verstaubten Schublade zurück ins Rampenlicht holt und einer sehr zweckdienlichen neuen Aufgabe zuführt. Als Garderobenhaken bekommen sie ein neues, aufregendes und sinnvolles Leben geschenkt.



**MATERIAL:** Pro Teilnehmer: mindestens 1–2 alte Gabeln, ein Holzbrett / für den Arbeitsplatz von immer 2–4 Jugendlichen zusammen jeweils: ein Rohr, ein Schraubstock, ein altes Stoffstück / Zusätzlich: Montagekleber



## Anleitung

1. Der untere Teil der Gabel über einem Rohr nach oben biegen. Dazu einen Schraubstock mit einem Stück altem Stoff auslegen, so wird die Gabel vor Abdrücken geschützt. Das Rohr sowie den zu biegenden Teil der Gabel einspannen. Die Gabel über das Rohr biegen.
2. Die Zacken der Gabeln soweit biegen, dass durch sie keine Verletzungsgefahr besteht. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.
3. Die Gabeln mit Montagekleber an das Holzbrett anbringen. Montagekleber hält bis zu 50 kg Gewicht und erspart das Bohren und das Schrauben der Gabeln.

Die Idee ist dem Buch „Reloved – Die besten Upcycling-Ideen“ aus dem Frechverlag entnommen, in dem die unterschiedlichsten Anregungen einer Vielzahl von Bloggerinnen und Bloggern zusammengetragen wurden. Die Idee der Besteckgarderobe stammt von Sandra / [www.diy-creation.de](http://www.diy-creation.de).

überarbeitet von: Sybille Kalmbach,  
Gärtringen.  
Abdruck mit freundlicher Genehmigung  
des Frechverlages.



# Alle an einem Tisch!

## Essen verbindet

**Zielgruppe:** Jugendliche, junge Erwachsene, Gruppen mit Teilnehmenden aus verschiedenen Kulturen

**Gruppengröße:** 5 bis 30

**Vorbereitungszeit:** 2–5 Stunden

**Dauer:** 2–4,5 Stunden

**Besondere Hinweise:** Es bietet sich an, eine Serie von Kochabenden zu machen mit unterschiedlichen Ländern als Motto. Bei Jugendlichen könnte die Unterstützung von Eltern hilfreich sein.

## Bei interkulturellen Kochabenden mal in fremde Kochtöpfe gucken

Immer mehr Kulturen treffen in Deutschland aufeinander. Um sich besser zu verstehen, muss man erleben, was den anderen anders macht. Bei interkulturellen Kochabenden wird ein (bei mehreren Abenden jeweils ein anderes) Essen aus einer anderen Kultur mit allen Teilnehmenden zubereitet. Dabei bekommt die Gruppe durch das gemeinsame Kochen einen Einblick in eine andere Küche und in eine andere Lebensweise. Das Gespräch

miteinander steht neben dem Essen im Mittelpunkt. So ein Kochabend eignet sich hervorragend für Gruppen mit Teilnehmenden aus verschiedenen Kulturen oder Gruppen, die mit anderen Kulturen in Kontakt kommen wollen.





## Ein möglicher Ablauf eines interkulturellen Kochabends

### Vorbereitung

Im Vorfeld muss ein Team von Jugendlichen oder jungen Erwachsenen, gesucht und gefunden werden, die ihr Herkunftsland mit einem Gericht vorstellen wollen. Bei jüngeren Jugendlichen, oder wenn Unsicherheit beim Kochen besteht, können auch Eltern zusätzlich angefragt werden. Bei einer kleinen Gruppengröße kann es auch eine Person alleine stemmen.

Es empfiehlt sich, im Vorfeld ein „Planungstreffen“ mit den „Köchen“ zu machen, um den Ablauf und das Ziel des Abends abzustimmen, das Budget festzusetzen, den Ort zu klären und Informationen über benötigte Kochutensilien auszutauschen. Z. B.: wird ein Backofen benötigt? Soll es einen Nachtschrank geben? usw. Es sollte ein Menü oder ein Gericht gewählt werden, das mit einer Gruppe vorbereitet werden kann und, je größer die Gruppe, verschiedene Aufgaben für die Zubereitung beinhaltet. Grundregeln der Hygiene sollten angesprochen werden. Neben der Kochplanung muss der Ablauf des Abends insgesamt bedacht werden. Die Frage, ob eine Übersetzung notwendig ist, muss zudem geklärt werden.

**TIPP:** Zum Thema Hygiene findet ihr auf Seite 66 hilfreiche Regeln, die auch für den Artikel ab Seite 19 in diesem Heft gelten.

### Ankommensphase

Eine Phase des Ankommens bietet sich an, wenn sich die Gruppe noch nicht kennt. Dann ist genug Zeit dafür da, erst einmal miteinander warm zu werden. Dabei können Elemente, wie ein landesspezifisches Getränk oder ein anderer Starter und eine landestypische Dekoration zu einer lockeren Atmosphäre beitragen. Auf den Tischen verteilte Talkkarten mit Fragen zu verschiedenen Themen verhindern peinliches Schweigen bei jungen Erwachsenen. Dabei sollten mögliche Sprachbarrieren bedacht werden. Gerade bei interkulturellen Begegnungen können nicht alle Deutsch. Dann ist, besonders auch bei Jugendlichen, ein Kennenlernspiel eine gute Alternative, das nicht lang erklärt werden muss und ohne Sprache funktioniert. Zu lange darf diese Phase aber nicht dauern, denn das Kochen braucht ausreichend Zeit.



Kennt sich die Gruppe schon länger, kann der Schwerpunkt auf der Einführung in das Land liegen. Zum Beispiel ein Spiel aus dem Land, welches an diesem Abend dran ist, oder ein paar interessante Fakten, oder eine einführende Geschichte.

## Gemeinsames Kochen

An verschiedenen Kochstationen wird nun das Essen vorbereitet. Optimal ist es, wenn der Koch zuerst eine Einführung gibt, was alles zu tun ist, die jeweiligen Zutaten auf die entsprechenden Tische verteilt und genaue Anweisungen gibt, was zu tun ist. Das kann auch schriftlich geschehen, z. B. das Gemüse muss geputzt und geschnitten werden, der Teig muss 10 Minuten geknetet werden, man braucht genau 1,5 TL Salz auf diese Menge, usw. Je komplizierter das Gericht, desto besser muss die Erklärung vorher überlegt und die zeitlichen Abläufe geplant werden.



## Zeitlücke füllen

Bei vielen Gerichten gibt es eine Phase, in der das Essen gegart, gebacken oder einfach vom Koch selbst fertig zubereitet werden muss und dadurch Wartezeit für die Gruppe entsteht. In dieser Zeitlücke kann ein Quiz mit Fragen rund um das Land gespielt werden, in der ggf. auch Fakten, die in der Ankommensphase mitgeteilt wurden, nochmals aufgegriffen und abgefragt werden. Bei jungen Erwachsenen ist während dieser Phase in der Regel kein Programm nötig. Die Gespräche und das Kennenlernen stehen hier deutlich im Vordergrund.

## Essen genießen

Bevor das große Essen beginnt, ist es interessant, wenn der Koch nochmal die einzelnen Elemente des Gerichtes oder Menüs vorstellt und beim Namen nennt. Ein Tischgebet oder Lied, wenn möglich aus dem Land des jeweiligen Abends, kann den Höhepunkt des Abends einleiten.



## Vertiefung: Gespräche mit Bibeltexten

Wer mit einem längeren Zeitraum plant, z. B. mit jungen Erwachsenen, kann nach dem Essen die Gespräche am Abend noch mehr in die Tiefe führen. Im angeleiteten Austausch mit vorbereiteten Fragen für Kleingruppen, bieten sich z. B. verschiedenste Bibeltexte an.



Hier eine kleine Auswahl:

- 1) Da ist nicht mehr Grieche oder Jude, Beschnittener oder Unbeschnittener, Nichtgrieche, Skythe, Sklave, Freier, sondern alles und in allen Christus. (Kolosser 3,11)
- 2) Abraham, der sein Land verlässt und die Erfahrung von Migration macht. (1. Mose 12)
- 3) Die Fremdlinge sollt ihr nicht unterdrücken; denn ihr wisst um der Fremdlinge Herz, weil ihr auch Fremdlinge in Ägyptenland gewesen seid. (2. Mose 23,9)

### BIBELTEXT:

Kolosser 3,11  
1. Mose 12  
2. Mose 23,9

Das Lesen von Bibeltexten, die das Thema Migration, Fremdsein oder Vielfalt der Kulturen beinhalten, bringt gerade in internationalen Begegnungen von Menschen die wirklich in verschiedenen Ländern aufwuchsen, unterschiedlichste Aspekte in das Gespräch. Denn verschiedene Kulturen haben in der Regel auch unterschiedliche Blickwinkel auf den selben Text. Diese verschiedenen Herangehensweisen oder auch nur anderen Erfahrungen mit ein und demselben Text bereichern das Gespräch und erweitern den Horizont aller Teilnehmenden.

## Krönender Abschluss

Zum Schluss bleiben der Dank und die Würdigung an die Köche für die Vorbereitung. An unseren Kochabenden bekam der Koch z. B. immer einen goldenen Kochlöffel verliehen. Sind musikalische Menschen in der Vorbereitungsgruppe, könnte auch ein Lied oder ein landestypischer Tanz den krönenden Abschluss bilden. Essensreste finden die beste Verwendung, wenn sie in die mitgebrachten Kunststoffdosen verteilt werden.



## Hygienische Grundregeln in der Küche:

- In der Küche trägt man Kopfbedeckung, Handschuhe und eine Schürze (damit bleibt ihr sauber und das Essen auch).
- Als erstes Hände sauber waschen und anschließend Handschuhe tragen.
- Wenn ihr Teig oder Fleisch an den Händen habt, dann bleiben die Hände in der Schüssel. Falls ihr eine andere Zutat braucht, dann fragt ihr jemanden, der „saubere“ Hände hat.
- Wenn ihr Lebensmittel an den Händen habt und etwas aus einer Schublade braucht, dann erst Hände waschen oder jemand anderen um Hilfe bitten. Besser: Davor alles vorbereiten, hinstellen und abwiegen, was ihr braucht!
- V. a. beim Verarbeiten von Hackfleisch und Brät sehr vorsichtig sein, benutzte Schüsseln, Küchenutensilien, etc. sofort nach dem Gebrauch mit (kochend) heißem Wasser abwaschen und Hände waschen!
- Nicht auf den Teig/die Arbeitsfläche niesen (wegdrehen, Ellenbogen).
- Nach dem Gebrauch den Arbeitsplatz abwischen, Händewaschen.
- Keinen Teig und v. a. keinen ungekochten Hackfleischteig essen!
- Wenn ihr aufs Klo geht: Schürze, Kopfbedeckung und Handschuhe ausziehen, anschließend Hände sauber waschen, und anschließend alles wieder anziehen. (Schürzen, Kopfbedeckung und Handschuhe bleiben in der Küche)
- Nach dem Kochen: Küche putzen!!!!

**Sarah Koyuru, Gotha, Referentin für Ehrenamt,**

*hat mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen mehrere interkulturelle Kochabende veranstaltet und findet es wunderschön, wie das Kochen die Menschen verschiedener Herkunft verbindet.*

## Impressum

»der Steigbügel«

**Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen**

**Herausgeber und Verlag:**

buch+musik, ejw-service gmbh, Stuttgart  
im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in  
Deutschland e.V., Kassel

**Schriftleitung:** Ilse-Dore Seidel

**Erscheinungsweise:** vierteljährlich

**Bezugspreis:** jährlich (4 Hefte) 15,00 Euro,  
inkl. Porto; Einzelpreis: 5,00 Euro, zzgl. Porto

**Vertrieb und Aboverwaltung:**

buch+musik, ejw-service gmbh,  
Telefon: 0711 / 97 81-410, Fax: -413,  
buchhandlung@ejw-buch.de

**Abbestellungen:** 6 Wochen vor Ende des  
Berechnungszeitraumes

**Bildnachweis:**

© Monkey Business 2/Shotshop.com  
(Titelbild)

Dorothee Krämer (4); Fontis-Verlag (6); EJW  
(29); Heike Volz (56–59); Frechverlag (60,  
61); Sarah Koyyuru (62, 64, 65)

www.fotolia.com:

Rainer Fuhrmann (14); Corinna Gisseman  
(19); tsuneomp (23); De Visu (24); senoldo  
(30); stasknop (44); zea\_1enanet (50)

www.istockphoto.com:

Jorgelum (27); serdjophoto (38)

**Layout:**

Fred Peper, Stuttgart  
www.fredpeper.de

**Satz:**

Isabel Flemisch, Esslingen  
www.isabelflemisch.de

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



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

**E 5489 F**

**buch+musik**  
**eju-service gmbh**  
**Stuttgart**

## Ein Tipp zum Schluss

---

Christoph Müller, Katharina Renken (Hg.)

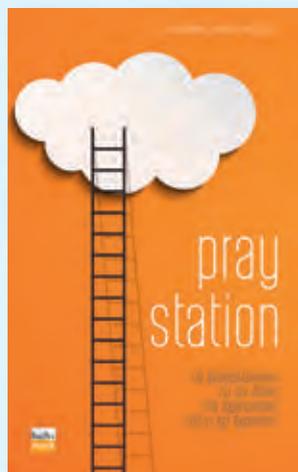
### Praystation

99 Gebetsstationen für die Arbeit  
mit Jugendlichen und in der Gemeinde

192 Seiten, 12 x 19 cm, kartoniert  
**13,95 Euro**

In Praystation sind 99 praxiserprobte Gebetsstationen zu verschiedenen Themen gesammelt, die helfen, in der christlichen Jugend- und Gemeindearbeit Orte der Begegnung mit Gott zu schaffen. Deshalb sind zu den Themen Dank und Anbetung, Bitte und Fürbitte, Klage, Vergebung und Neuanfang, aus Glauben handeln, Zuspruch und Segen praxiserprobte Gebetsstationen enthalten. Zusätzlich gibt es Workshops, Gebetsaktionen und Themenketten.

Für alle, die mit Gebetsstationen im Gottesdienst, bei Gebetsveranstaltungen, in einem Gebetsraum, für Mitarbeitende, auf Freizeiten oder zu anderen Gelegenheiten Brücken zu Gott bauen möchten.



---

**Zu beziehen bei:**



**eju-service gmbh**

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