

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Solus Christus –
Christus genügt



Reif, Reifen,
Hula-Hoop



We are looking
for freedom



Die besondere
Schüttelpizza



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Der Bund – Gemeinschaft mit Gott** Lukas Golder
Gottes Bund mit dir – ein Bund fürs Leben
- 8 Solus Christus – Christus genügt** Hanns Wolfsberger
Eine inhaltliche Gruppenstunde für junge Menschen, ...
- 14 NEU:werden.denken.handeln.** Björn Büchert
Wie werden wir neu?
- 19 Der Freiheit auf der Spur** Manfred Pohl
Andacht mit Internet-Recherche
- 22 Praystation – kreativ beten** Ilona Weseloh, Daniela
99 Gebetsstationen für die Arbeit mit ... Schweikert, Ursula Braun
- 26 Bibelausgaben für die Jugendarbeit** Meike Kunze
Eine Übersicht und Anregungen für die Praxis



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 30 We are looking for freedom** Walter Engel
Eine Spielstunde zum Thema Freiheit
- 35 Bäriger Beerenabend** Sybille Kalmbach
Ein Abend mit gesundem Material, ...
- 42 Instarallye: Alles was uns „heilig“ ist** Walter Engel, Nathalie Lutz
Stadtspiel „Heilige Orte“ Carolin Rössler, Michelle Zimmermann
- 46 Voller Energie** Damaris Kächele
Ein Geländespiel mit Feuer Wasser und Wind



OUTDOOR

- 52 Reif, Reifen, Hula-Hoop** Manfred Pohl
Spannende Spiele mit Hula-Hoop-Reifen



KREATIV UND HANDWERK

- 56 Würfel-Männchen** Heike und Thomas Volz
Kreatives für den Gemeindebazar
- 60 Die besondere Schüttelpizza** Sybille Kalmbach
„Geschüttelt, nicht gerührt!“



SPECIAL

- 62 „Kindereien?!“ – ein Jugendgottesdienst** Steffen Kaupp
Von der Kunst, sich noch wie ein Kind zu freuen

Jesus genügt!

Liebe Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter,

kunterbunt ist er mal wieder geworden, der Steigbügel. Grad hab ich die Texte alle fertig redigiert und denke, wieder einmal: Wie kreativ, bunt und voller Leben diese Ideen und Stundenentwürfe sind! So soll Jugendarbeit ja auch sein: bunt, kreativ und voller Leben. Und so suchen wir als Redaktionskreis immer wieder die bunte Mischung aus vertiefenden Gruppenstunden, lustigen Spielideen und kreativen Bastelvorschlägen. Da wir mitten im Reformationsjubiläumsjahr sind – das Thema immer wieder aufkommt – wollen wir euch auch da gerne unterstützen, diesem wichtigen Ereignis seinen „Sitz im Leben“ zu geben. Also nicht nur in der Rückschau, sondern vor allem mit der Frage, wie das Thema uns und die Jugendlichen heute bewegt und betrifft. Wie ist das mit der krassen Aussage, dass „Jesus genügt“? Damit hat Hanns Wolfsberger sich ausführlich beschäftigt und eine spannende Bibelarbeit dazu geschrieben. Entdeckt mit den Jugendlichen, dass in dieser Aussage auch die ganze Freiheit des Evangeliums steckt, die er uns schenkt! Seid gesegnet in eurem großartigen Engagement, Jugendlichen von diesem Jesus weiterzugeben, was ihr von ihm empfangen habt!

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure



Ilse-Dore Seidel



Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Jugendarbeit ; **Passwort:** Kunterbunt

Der Bund – Gemeinschaft mit Gott

Zielgruppe: Jugendliche und Konfirmanden
Gruppengröße: je nach Material 1–15
Vorbereitungszeit: ca. 30 Min.
Dauer: 1–1,5 Stunden

Besondere Hinweise: Die Bibelarbeit kann auch auf zwei Gruppenstunden aufgeteilt werden. Abendmahl und Taufe würden dann in der zweiten Stunde behandelt werden.

Gottes Bund mit dir – ein Bund fürs Leben

Bund kommt von binden. Etwas wird zusammengemacht, was zusammengehört und fixiert. Eine Wunde verbindet man, damit sie besser verheilt. Wenn man am Telefon falsch verbunden wird, dann ärgert das einen – man geht einen **Bund** ein, den man eigentlich nicht wollte. Als Gemeinde kann man sich mit anderen Gemeinden zu einem **VerBund** zusammenschließen.

Wenn man eine große Idee hat, dann sucht man Verbündete. Beim Gärtner kauft man einen **Bund** Radieschen. Bei der Trauung geht das Paar einen **Bund** fürs Leben ein. Diese Bibelarbeit spielt – wie unschwer zu erkennen – mit dem Wortfeld „binden“. Nach einer kurzen, interaktiven Einführung zum Thema **Bund**, stellt sie dann Impulsfragen und gibt Anregungen zu den Texten im YouBe (S. 80–99). Mit den Teilnehmenden entstehen unterschiedliche Ergebnispapiere, die zu einem Mobile zusammenge**BUND**en werden.





Der YOUBE – ein Katechismus für Jugendliche

MATERIAL 1: Dickeres Papier mit Löchern (siehe Bild): 5 x A4, nach Möglichkeit in unterschiedlichen Farben, 3 x A5-Papier in gleicher Farbe, Locher, Schnur, Stifte, YouBe (der Evangelische Jugendkatechismus) in ausreichender Stückzahl.

Interaktiver Einstieg

Als Einstieg eignet sich die Übung „Gordischer Knoten“: Die Teilnehmenden stellen sich so eng wie möglich zusammen. Die Hände werden nach oben gestreckt und jeder fasst die Hand, die ihm am nächsten ist und lässt sie nicht mehr los. Nun muss die Gruppe versuchen, ohne dass Hände losgelassen werden, den Knoten zu lösen und einen großen Kreis zu bilden. Die Gruppe bleibt immer verbunden. Der gordische Knoten eignet sich nur für Gruppen ab einer Größe von 10 Personen. Für kleinere Gruppen oder alternativ zum gordischen Knoten: Mehreren Teilnehmenden die Füße zusammenbinden und einen Parcours ablaufen lassen.

Reflexionsfrage: Wie war es für euch, so zusammengebunden zu sein?

Hinführung zum Thema „Bund“

Sammeln von Wörtern zum Thema binden/Bund:

Wo begegnet euch diese Wortfamilie im Alltag?

Auf kleinen Zetteln sammeln lassen, in die Mitte legen. Anschließend die Zettel nach eher positiver Assoziation und eher negativer Assoziation von der Gruppe sortieren lassen (evtl. kann der Gruppenleiter mit Bildern nachhelfen, s.o.). (>> Material 1)

Was fällt der Gruppe auf?





Gott verbündet sich mit uns gegen das Gott- und Lieblose

Zusammen wird erarbeitet, was „Bund Gottes“ meint:
Gemeinsames lesen von S. 82 und 83 im YouBe.

Impulsfragen: Was bedeutet „Bund Gottes“? Was ist dir wichtig geworden?

Schreibt auf ein dickeres Papier die Überschrift Bund und eure Ergebnisse von der Seite 82 und 83. Das Papier hat an der unteren Seite schon vier Löcher.

Bund in der Bibel

Die Bibel erzählt von hauptsächlich vier Bundesschlüssen, d. h. von den Bemühungen Gottes, mit dem Menschen einen Vertrag zu schließen. Der letzte ist der ewige, endgültige Bund, der mit dem Kreuz markiert wird.

Nach Möglichkeit vier Gruppen bilden. Jede Gruppe liest eine Seite im YouBe (Schöpfungsbund: S. 84; Glaubensbund: S. 85; Sinaibund: S. 86; neuer, ewiger Bund: S. 87 → andere Papierfarbe) und fasst die wichtigsten Erkenntnisse unter einer Überschrift auf einem dickeren A5-Blatt zusammen. Die Papiere haben jeweils oben und unten ein Loch.

Nach ca. 5 Minuten werden die Ergebnisse vorgestellt. Dazu werden die einzelnen Zettel an das vorher entwickelte Papier zum Thema „Bund Gottes“ aneinander gebunden.

Die Gruppe, die den neuen und ewigen Bund Gottes vorstellt, kommt als letzte dran. Dieses Papier wird unter die drei vorherigen gebunden (siehe Bild), da er der neue, ewige Bund Gottes mit allen Menschen ist. Die Versöhnung Gottes mit uns Menschen ist das neue, ewige Versprechen Gottes, das über den Tod hinaus gilt.

Wieder sollen die Teilnehmenden sich selber mit dem Thema auseinandersetzen. Evtl. ist es hilfreich, Mitarbeitende auf die beiden Gruppen zu verteilen, die das Gespräch lenken.

Zeit: ca. 15–20 Min.

Eine Gruppe beschäftigt sich mit der **Taufe** und liest dazu die Seiten 91–93.



Impulsfragen:

- Was ist die Taufe?
- Was passiert bei der Taufe?
- Warum taufen Christen?
- Was hat das mit dem Bund Gottes zu tun?

Die zweite Gruppe beschäftigt sich mit dem **Abendmahl**, S. 94–97.

Impulsfragen:

- Was ist das Abendmahl?
- Was passiert beim Abendmahl?
- Warum feiern Christen das Abendmahl?
- Was hat das Abendmahl mit dem Bund Gottes zu tun?

Danach: Die Gruppen stellen sich gegenseitig die Ergebnisse vor. Die Zettel werden dann untereinander an das Papier des „neuen Bundes“ gebunden. Zuerst die Taufe (als Besiegelung und dann das Abendmahl als Erinnerung an den Bund Gottes).

Was hat das mit dir zu tun?

In der Gruppe wird nochmals überlegt, was „Gottes Bund“ mit uns heute zu tun hat, wo er besonders wichtig ist und wo er im Alltag deutlich wird.

Die Antworten nochmals auf ein Papier schreiben und ans Ende des „Mobiles“ anbinden.

Sind alle Fragen klargeworden? Ist Gottes Bund positiv oder negativ?

Gibt es andere Worte, die den Teilnehmenden für das Bund-Versprechen Gottes einfallen?

Das etwas andere Mobile kann im Gruppenraum aufgehängt werden. Als Zeichen, dass wir alle zu Gottes Bund gehören und mit ihm untrennbar verbunden sind, kann jeder und jede noch seinen Namen auf einen Zettel schreiben und ihn an das unterste Papier binden (vorher lochen).

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

ist begeistert von dem Bund, den Gott mit uns Menschen schloss und erzählt anderen sehr gerne davon!

Solus Christus – Christus genügt

Zielgruppe: Jugendliche ab 15,
junge Erwachsene

Gruppengröße: beliebig, größere Gruppen, für die Gesprächs-

impulse in kleinere
Gruppen aufteilen

Vorbereitungszeit: 45 Min.
Dauer: 60 Min.

Eine inhaltliche Gruppenstunde für junge Menschen, die gerne tiefer gehen wollen

Dieser Impuls beschäftigt sich mit dem herausragenden Anspruch, den die Bibel und die Reformatoren um Martin Luther mit Jesus verbinden. „Christus genügt“ – ist das nicht anmaßend für Ohren des 21. Jahrhunderts? Vielleicht schon. Vielleicht liegt aber genau in dieser Exklusivität auch eine besondere Chance.



1. exklusiv – besonders – schwierig

Das Leben wird dann spannend, wenn es besonders ist. Wann auch immer ein Mensch, ein Ereignis, eine Geschichte, eine Speise sich abhebt von der großen Masse, wird es interessant. Und schwierig. Denn wer entscheidet, was besonders ist? Wer kann schon allgemein gültig behaupten, dass irgendwer herausragend und alternativlos sei? Muss nicht jede und jeder selbst entscheiden, welchen Vorbildern sie oder er nacheifern will, welches Verhalten das richtige ist? Ist es letztlich nicht doch eine Frage des Geschmacks, welchem – um es biblisch zu sagen – Herrn man dient? Hier beginnt also das Problem: Einerseits brauchen und wollen wir das exklusive Leben, wir suchen das Richtige, das Besondere in unserem Alltag. Andererseits tun andere das auch und kommen zu ganz anderen



Ergebnissen als wir. Das verunsichert. Wer hat Recht? Was ist wahr? Und wie um alles in der Welt soll man sich für eine, die richtige, Richtung entscheiden?

Man kann bei uns in Deutschland nicht mit zwei Partnern gleichzeitig verheiratet sein. Das hat wohl rechtliche und steuerliche Gründe. Wir drücken damit aber auch aus: Nur eine Person kann die wichtigste Person sein. Genau eine. Beziehung und Ehe ist das wohl deutlichste Beispiel für Exklusivität. Man hat nur eine beste Freundin, eine Partnerin, einen Ehemann. Und die Tatsache, dass Heiraten bei jungen Menschen seltener wird, deutet tendenziell darauf hin, dass es zunehmend schwer fällt, exklusive Entscheidungen zu treffen.

Partnerschaft ist jedoch nicht der einzige große Bereich, der von einer gewissen Entscheidungsnot betroffen ist. Unser ganzes Leben wird davon geprägt. „Sich mit Haut und Haaren auf etwas einlassen“, „Alles auf eine Karte setzen“, „Ganze Sache machen“, „Nicht auf zwei Hochzeiten tanzen“: Unsere Sprache hält zwar eine Menge Ausdrücke dafür bereit, trotzdem tun wir es immer seltener: uns festlegen. Denn ein großes JA zu Jemandem oder Etwas, bedeutet gleichzeitig unzählige NEINs zu all den anderen ausgelassenen Möglichkeiten. Das gilt für die Ausbildungs-, Studiums- und Berufswahl. Es betrifft die Frage nach unserem Partner. Und es berührt in besonderem Maße die Frage nach Gott, einem Gott, von dem die Bibel sagt:

„Es gibt nämlich nur einen Gott, und es gibt auch nur einen Vermittler zwischen Gott und den Menschen – den, der selbst ein Mensch ‚geworden‘ ist, Jesus Christus.“ (1.Tim 2,5)

BIBELTEXT:
1. Tim 2,5

Gesprächsimpulse:

- In welchen Lebensbereichen fällt es mir schwer, mich festzulegen?
- Wo entgeht mir etwas, weil ich es nicht schaffe, mich zu entscheiden?
- Werde ich manchmal auch von anderen festgelegt? Ist es nicht besser, sich so lange wie möglich viele Optionen offenzuhalten?

2. Solus Christus – damals

„Solus Christus“ – Christus genügt – im Grunde beschreibt dieser alte lateinische Ausdruck für einen Christen nichts Außergewöhnliches. Interessant ist eher, war-



um er durch Martin Luther und seine Mitstreiter (wieder) so stark in den Vordergrund gerückt werden musste. Der Glaube an Jesus Christus ist das entscheidende Merkmal des Christentums. Wer an ihn glaubt, ist ein Christ. Paulus macht ziemlich deutlich, dass es zu Jesus keine Alternativen gibt, zumindest nicht, wenn man über Gott und das Heil des Menschen nachdenkt (1.Tim 2,5). Was zunächst ganz einfach klingt, hat in den letzten 2000 Jahren für eine Menge Streit, Spaltung, ja sogar zu großen Kriegen geführt. Wie glaubt man richtig? Ab wann genau ist man Christ? Und was muss man tun, um in den Himmel zu kommen?

Von Anfang an gab es unter den Jesus-Anhängern verschiedene Meinungen zu diesen großen Fragen. Im Laufe der Jahrhunderte nach Christi Himmelfahrt entstanden immer mehr und neue Ansätze und Zusätze zu der einfachen Verkündigung der ersten Jünger. Im späten Mittelalter war von den schlichten Anfängen kaum mehr etwas zu erkennen. Der Handel mit Ablässen für das eigene oder eines anderen Heil trieb wilde Blüten. Die Verehrung von Heiligen und eine ausufernde Marienfrömmigkeit waren an der Tagesordnung und machten einen Großteil des christlichen Lebens aus. Die Ablässe, welche durch gute Werke oder Geld erworben wurden und die Fürsprache der Mutter Gottes sowie dutzender Heiliger sollten den Menschen dazu verhelfen, vor Gott gerecht zu werden, also Rettung der eigenen ewigen Seele zu erlangen. Der Name Jesus Christus tauchte in diesem Durcheinander immer seltener auf. Die Kritik der Reformatoren war deshalb nicht zuletzt, dass die Heiligen „nun an Gottes Statt verehrt, angerufen und gepriesen werden“. Dagegen protestierten sie, indem sie an die biblischen Aussagen erinnerten. Sie waren überzeugt: niemand außer Jesus sorgt für das Heil. Er allein ist der Mittler zwischen Gott und den Menschen. Alle anderen Versuche, Frieden zu finden, sind aussichtslos und von vornherein zum Scheitern verurteilt.

Für Martin Luther und seine Mitstreiter steht zudem fest, „daß man [allein] diesen Jesus Christus in allen Nöten und Anliegen von Herzen sucht und anruft“. Mit diesem Statement wird nun noch etwas anderes deutlich: Es geht bei unserem Thema nicht allein um die Frage nach der ewigen Rettung der menschlichen Seele, sondern darum, wer auf dieser Welt mit „allen Nöten und Anliegen“ des Lebens umzugehen vermag. Die Antwort: Solus Christus. Damit betreten wir aber einen ganz neuen Bereich. Jesus ist nicht allein der Vermittler des Himmels als der Sphäre, die nach dem Tod auf uns wartet. Er ist der Heiland meines Lebens im Hier und Jetzt, ein echter Wegbegleiter in Freud und Leid. Und so kommt der Heidelberger Katechismus in seiner allerersten Frage auch direkt zum Punkt: „Was ist dein einziger Trost im Leben und im Sterben? Dass ich mit Leib



und Seele im Leben und im Sterben nicht mir, sondern meinem getreuen Heiland Jesus Christus gehöre.“^{****}

Literaturhinweise:

* Johannes Calvin, *Unterricht in der christlichen Religion, nach der letzten Ausgabe übersetzt und bearbeitet von Otto Weber, im Auftrag des Reformierten Bundes bearbeitet und neu herausgegeben von Matthias Freudenberg, Neukirchen-Vluyn 2008, I, 12, 1, S. 62*

** *Confessio Augustana, Art. 21, in: BSLK, S. 83b–83c*

*** *Heidelberger Katechismus, in: Reformierte Bekenntnisschriften. Eine Auswahl von den Anfängen bis zur Gegenwart, herausgegeben von Georg Plasger und Matthias Freudenberg, Göttingen 2005, S. 154*

Gesprächsimpulse:

- Sind nicht diese Streitfragen aus dem 16. Jahrhundert historisch und heute ohne Bedeutung?
- Ist Jesus wirklich der einzige Weg zu Gott? Kann man Gott nicht auch anders finden, z. B. in der Natur?
- Was ist mit anderen Religionen, die ebenfalls Absolutheit für sich beanspruchen? Liegen sie einfach falsch?
- Ist es nicht gefährlich und fundamentalistisch, wenn man andere Wege zum Glück grundsätzlich ausschließt?

3. Solus Christus – heute

Jesus, ein Tröster? Wenn es ums Trösten geht, hätte ich bisher eher an meine beste Freundin, meine Eltern oder meine Oma gedacht. An irgendeine Person, die mich eben gut kennt. Genau das ist der Clou. Jesus kennt mich. Er kennt dieses Leben mit all seinen Licht- und Schattenseiten und ist deshalb ein so guter Ansprechpartner. Der noch größere Trost jedoch ist, dass er es von Herzen gut meint mit mir.

Und darin zeigt sich, dass die Jesus-Sache alles andere als veraltet ist. Sie ist hochaktuell. Denn wenn wir eines brauchen in diesem Leben, dann jemanden, der uns mag. Einen, der das Gute in uns sieht, der um unsere Schwächen weiß und trotzdem an uns glaubt. Zu oft lassen wir uns an dem messen, was wir können und leisten. Wir brauchen einen, dessen Herz für uns schlägt, egal ob wir es verdienen oder nicht, dessen Zuneigung nicht davon abhängt, wie ich bin und was ich tue. Und so jemanden gibt es auf dieser Welt eben nur ein einziges Mal: Solus Christus.

**BIBELTEXT:**Jeremia 29,11
Johannes 10,10

Manche Menschen befürchten nun, dass es ihr freies und glückliches Leben einschränkt, wenn sie sich ganz auf diesen Jesus einlassen.

In der Bibel lesen wir, dass Gott es liebt, uns glücklich zu sehen.

„Ich will euer Glück, nicht euer Unglück.“ (Jer 29,11, Gute Nachricht). Jesus selbst sagt: „Ich bin gekommen, um euch das Leben im Überfluss zu geben“ (Joh 10,10). Es ist also ganz in seinem Interesse, dass wir das Leben auskosten und genießen können.

Damit das geschehen kann, sollen wir jedoch gut darauf Acht geben, woran wir unser Herz hängen. Denn „woran du dein Herz hängst, das ist eigentlich dein Gott“ (Martin Luther, Großer Katechismus, 1. Gebot).

Diese „anderen Götter“ aber lauern hinter jeder Ecke. Zu Göttern werden die Dinge, die wir unbedingt wollen – z. B. Reichtum, Anerkennung, gutes Aussehen, Erfolg. Wichtig ist: Sie alle werden erst dann zu Göttern, wenn wir sie dazu machen. Das heißt, wenn wir unser ganzes Vertrauen, unsere Hoffnung und unsere Sicherheit auf sie setzen. Doch sie alle können nicht halten, was wir uns von ihnen versprechen. Martin Luther warnt deshalb davor und verweist auf den, der allein unser Vertrauen erfüllen kann: Solus Christus.

Das heißt gerade nicht, dass wir das Leben nicht mehr genießen sollen. Zu einem vollen Leben gehört natürlich auch, von etwas oder jemandem begeistert zu sein, sei es ein Fußballverein, eine Serie oder eine Schauspielerin. Wir sollen allerdings nicht vergessen, wer uns dieses Leben schenkt und gönnt. Der liebende und befreiende Gott, wie er sich in Jesus gezeigt hat. Wir können ihm doch einfach Danke sagen für unsere Hobbys und Leidenschaften. Dadurch verhindern wir, dass uns die Geschenke wichtiger werden als der, der sie gibt.

BIBELTEXT:

1. Korinther 6,12

Wichtig ist, dass wir unsere Freiheit nicht wieder aufgeben. Im Neuen Testament schreibt Paulus dazu: „Alles ist mir erlaubt, aber nicht alles dient zum Guten. Alles ist mir erlaubt, aber es soll mich nichts gefangen nehmen.“ (1. Kor 6,12). Hinter unserem „Solus Christus“ verbirgt sich also keine Einschränkung für unser Leben, sondern die Konzentration auf den, der uns vor falschen Abhängigkeiten bewahrt.



Gesprächsimpulse:

- Welche Bereiche meines Lebens bestimmen mich?
- Gibt es Dinge, von denen ich meine, sie unbedingt zu brauchen?
- Mir ist nichts so wichtig, dass ich das Gefühl habe, dass mein Herz daran hängt. Hat wirklich jeder Mensch seine „Götter“?

4. Die Chance der Exklusivität

Exklusivität ist ein Wagnis. Die Entscheidung zu einer exklusiven Beziehung kostet manchmal Überwindung. Doch viele Menschen, die sich getraut haben, die dieses Wagnis eingegangen sind, berichten Erstaunliches von der anderen Seite. Sie erzählen von nie geahntem Glück. Von Liebe die nicht aufhört zu wachsen. Von einer neuen Gewissheit. Und, ja tatsächlich – von Freiheit. Wäre doch etwas, wenn es mit einer exklusiven Beziehung zu Jesus Christus ähnlich funktionieren würde.

Hanns Wolfsberger, Pfarrer im EJW, Stuttgart,

genießt es, ein Leben mit Jesus Christus in Freiheit zu leben.

NEU:werden. denken.handeln.

Gruppengröße: flexibel

Vorbereitungszeit: 30 Min.

Dauer: 60 Min.

Wie werden wir neu?

Der nachfolgende Stundenentwurf behandelt die ersten Verse aus dem Römerbrief mit der Frage, wie sie in unserem Alltag real werden können. Wie wird etwas in unserem Leben neu? Was kann eigentlich neu werden? Was heißt „erneuertes Denken?“. Können wir Menschen „neu“ werden? Wir werden doch alt und älter...



Einstieg

Wenn ihr auf die vergangene Woche zurückblickt, gibt es etwas, das neu für euch war?

Eine Erkenntnis? Ein Produkt? Eine Begegnung? ...

< Austausch >

Welche Gedanken, Gefühle, Bilder kommen euch bei dem Begriff „NEU“?

< Austausch >



Hinführung

Der Begriff „NEU“ kann sowohl positive als auch negative Assoziationen in uns hervorrufen. Nicht alles was neu ist muss gut sein. Ebenso ist Neues nicht immer schlecht. Keinesfalls ist alles, was neu genannt wird tatsächlich neu. Manche Dinge sind nur anders verpackt, neu aufgelegt oder einfach wiederentdeckt. Dennoch gibt es Neuheiten wie Sand am Meer. Neue Smartphones kommen auf den Markt. Fußballvereine bekommen einen neuen Trainer. Neue Gesetze werden verabschiedet. Diese Dinge können sich auf unser Leben auswirken. Manches betrifft uns mehr, anderes weniger.

Bei all diesen möglichen Neuerungen stellt sich die Frage, ob auch wir Menschen **NEU:werden** können? Äußerliche Veränderungen wie neue Frisur, neues Outfit oder neues Profilbild machen noch keine neuen Menschen aus uns.

Kann ein Mensch NEU:werden? Erneuert und verändert von Grund auf?
< Austausch >

Wenn ein Mensch zur Welt kommt, reden wir von einem Neugeborenen. Im Laufe seines Lebens wird dieser Mensch geprägt. Von seinen Mitmenschen, von den Bedingungen unter denen er aufwächst und den Erfahrungen, die er im Laufe seines Lebens sammelt. Ist es unter diesen Umständen überhaupt möglich, dass Menschen **NEU:werden**?

Erarbeitung

Die Bibel erzählt davon, wie Jesus einem erwachsenen Mann begegnet. Überschrieben ist diese Begegnung in der Neuen Genfer Übersetzung mit den Worten: Jesus und Nikodemus: Die Notwendigkeit, von neuem geboren zu werden

Lest gemeinsam Johannes 3,1–8.
Welche Frage würdet ihr Jesus stellen?

BIBELTEXT:
Johannes 3,1–8

Impulse zum Text

Bei dieser Begegnung stellt Jesus die steile These auf, dass ein Mensch **NEU:werden** kann.



V3 Jesus entgegnete: „Ich sage dir: Wenn jemand nicht von neuem geboren wird, kann er das Reich Gottes nicht sehen.“

Neugewordenen Menschen eröffnet sich eine andere Perspektive. Ihr Horizont wird erweitert, indem sie das Wirken Gottes in ihrem Leben und in dieser Welt wahrnehmen. Ihnen wird bewusst wie Gott sie sieht und dass er Interesse an ihnen hat.

Die Frage des Nikodemus kommt jedem vernünftig denkenden Menschen sofort in den Sinn:

V4 „Wie kann ein Mensch, wenn er alt geworden ist, noch einmal geboren werden? Er kann doch nicht in den Leib seiner Mutter zurückkehren und ein zweites Mal auf die Welt kommen!“

Stimmt! Keiner kann zurück in den Mutterleib. Sind wir erst einmal zur Welt gekommen läuft das Leben.

Doch Jesus unterstreicht seine These noch einmal und entgegnet voller Überzeugung:

V5 „Ich sage dir eins: Wenn jemand nicht aus Wasser und Geist geboren wird, kann er nicht ins Reich Gottes hineinkommen.“

Damit Menschen **NEU:werden** benötigen sie keine äußeren Dinge. Kein neues Erscheinungsbild, keine Statussymbole und auch keine besonderen (christlichen) Rituale. Neu wird ein Mensch allein dadurch, dass der Heilige Geist an ihm wirkt. Gott selbst erneuert Menschen. Er verwandelt Herzen und richtet diese auf sich aus. Menschen die **NEU:werden** sind sich bewusst, dass sie als Gegenüber Gottes erschaffen wurden, um mit ihm in Gemeinschaft zu leben. Sie fragen nach dem Willen Gottes und orientieren sich an Jesus. Mit ihrem Leben bringen sie zum Ausdruck, dass sie Gott, ihre Mitmenschen und die Schöpfung lieben. Sind dies nicht utopische Ideale?

Nein, denn **NEU:werden** ist ein Prozess, der weder von uns selbst herbeigeführt werden kann, noch von heute auf morgen geschieht. Der Geist Gottes beginnt mit dieser Verwandlung in unserem Leben schon heute. Zum Ziel kommt er damit, wenn das Reich Gottes in Zukunft vollendet wird.



Neu geboren oder **NEU:werden** hört sich ganz nett an, doch wie geht das vonstatten? Wie wirkt der Heilige Geist diese Erneuerung in unserem Leben? Jesus veranschaulicht dies mit einem kleinen Gleichnis. Er sagt:

V8 „Der Wind weht, wo er will. Du hörst zwar sein Rauschen, aber woher er kommt und wohin er geht, weißt du nicht. So ist es bei jedem, der aus dem Geist geboren ist.“

Wir wissen nicht, woher der Wind kommt und wohin er geht. Seine Herkunft und sein Ziel bleiben geheimnisvoll, dennoch ist der Wind erfahrbar. Sein Rauschen ist zu hören, seine Kraft zu spüren und sein Wirken zu sehen. Die Auswirkungen des Windes können wir wahrnehmen.

Ebenso wirkt der Heilige Geist in unserem Leben. Wir können nicht erklären wie der Erneuerungsprozess genau vonstatten geht, sein Wirken ist jedoch erfahrbar. Der Geist Gottes wirkt in uns. Durch ihn reifen folgende Charaktereigenschaften in unserem Leben und werden immer mehr erkennbar: Liebe, Freude, Frieden, Langmut, Freundlichkeit, Güte, Treue, Sanftmut, Selbstbeherrschung ... (Gal 5,22). Diese Eigenschaften können von unseren Mitmenschen wahrgenommen werden, wie die Auswirkungen des Windes.

Vertiefung

Johannes Hartl (Leiter des Gebetshauses Augsburg) macht deutlich, wie die einzelnen Charaktereigenschaften zu verstehen sind:

- Liebe = spontane Zuneigung zu immer mehr Menschen
- Freude = übersprudelnde Energie im einfach Dasein
- Friede = innere Gelassenheit bei äußerem Stress
- Langmut = die Fähigkeit, Unangenehmes beständig auszuhalten
- Freundlichkeit = waches Interesse am Anderen
- Güte = in jeder Begegnung strahlt durch, dass ich den Wert der Menschen heilig achte
- Treue = zu meinem Wort stehen, auch wenn keiner es sieht
- Sanftmut = nichts erzwingen müssen
- Selbstbeherrschung = meine Gefühle ernst nehmen, aber ihnen nicht immer gehorchen



Gruppenarbeit

In Kleingruppen über zwei Charaktereigenschaften ins Gespräch kommen. Wie können diese mit Hilfe des Heiligen Geistes in unserem Alltag eingeübt und gelebt werden? Wie wirken sich diese auf unser Leben aus? An welcher Stelle sehen wir die größte Herausforderung?

Diese Erneuerung wird sich auf unser Denken und Handeln auswirken. Der Heilige Geist ermöglicht es, dass Menschen **NEU:werden**, von Gott verändert, um **NEU:denken** zu können, bereit, eine andere Perspektive einzunehmen. Befähigt, **NEU:handeln** zu können, anders als gewohnt. Bei all den Neuerungen dürfen wir geduldig mit uns selbst sein, denn Gott ist es auch!

Festigung

Jeder notiert sich, in welchem Lebensbereich er derzeit auf Erneuerung durch den Heiligen Geist angewiesen ist. Welche Charaktereigenschaften sind gerade besonders nötig?

Nehmt euch vor, über drei Monate genau für diese Eigenschaften zu beten. Blickt nach dieser Zeit zurück und nehmt wahr, ob sich durch dieses Gebet und das Wirken des Heiligen Geistes etwas in eurem Leben verändert hat.

Eine weitere Möglichkeit, sich mit dem Thema auf ganz andere Weise auseinanderzusetzen bietet der Artikel „**Fünf Prinzipien für aktiv gestaltete Veränderungsprozesse im CVJM**“ von Ilse-Dore Seidel. Dieser wurde in der Hotline 4/16 abgedruckt und steht auch online zur Verfügung: www.cvjm-wuerttemberg.de. Besonders empfehlenswert für Leitungsgremien, Vorstandteams und Mitarbeiterkreise.

- Artikel gemeinsam lesen
- Austausch über Wahrnehmungen im Blick auf den eigenen CVJM bzw. den eigenen Jugendverband
- Gegebenenfalls nächste Schritte formulieren

Björn Büchert, CVJM Landesreferent im EJW, Nufringen,

liebt Bücher über alles und freut sich, wenn er ein NEUES Buch entdeckt, das ihm hilft, NEU zu denken, zu werden, zu handeln.

Der Freiheit auf der Spur

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: flexibel
Vorbereitungszeit: 15 Min.
Dauer: 20–30 Min

Besonderer Hinweise: Die Jugendlichen müssen Internetzugang haben

Andacht mit Internet-Recherche

Das Reformationsjubiläum lädt ein, sich mit dem Thema „Freiheit“ in vielfältiger Weise zu beschäftigen. Statt jedoch Jugendlichen direkt Gedanken dazu vorzutragen, lädt diese Andacht ein, sich selbst mit dem Thema auseinanderzusetzen. Im Steigbügel-Redaktionskreis waren wir der Meinung, dass Jugendliche mit ihren modernen Medien immer mal wieder bei einer Andacht mitwirken sollten.



Durchführung

Die Jugendlichen werden gebeten, beim nächsten Treff ihre Handys, Smartphones oder Tablets mitzubringen. Sie sollen sich im Internet Informationen zum Thema „Freiheit“ beschaffen. Man kann (muss nicht) Hinweise geben, dass im Internet Bilder, Zitate, Definitionen usw. zur Freiheit zu finden sind.

Vorgegebene Zeit für die Recherche: etwa 5 Minuten.

Präsentation der Ergebnisse: etwa 5 bis 10 Minuten (je nach Teilnehmerzahl).

Die Jugendlichen lesen ihre Ergebnisse vor, zeigen ihre Bilder aus dem Internet usw.

**BIBELTEXT:**

Johannes 8,36
Johannes 4,43–54

Die Person, die im Anschluss dann die biblische Sicht zum Thema vorträgt, kann z. B. die nachfolgende Kurzgeschichte vorlesen und erläutern, dass es um die Auslegung der Aussage von Jesus geht: „Wenn euch nun der Sohn frei macht, so seid ihr recht frei.“ (Joh. 8,36)

Verdeutlicht wird dieser Satz an der Geschichte von der Heilung des Sohnes eines königlichen Beamten nach Johannes 4, 43–54.

Freiheit – eine Geschichte

Der Mann konnte nicht mehr klar denken. Sein Sohn war todkrank. Kein Arzt hatte helfen können. Mit schwerem Fieber lag der Junge da und die Hoffnung auf Heilung wurde mit jedem Tag geringer. Deshalb war der Vater von Kapernaum nach Kana gereist, weil er gehört hatte, dass dieser Mann aus Nazareth dort sein wird.

Der Mann, der ein Beamter des Vierfürsten Herodes Antipas war, traf diesen Jesus aus Nazareth und sprach ihn sofort an: „Herr, mein Sohn ist todkrank. Komm bitte sofort mit nach Kapernaum und heile meinen Sohn.“ Jesus antwortete ihm ablehnend. Vielleicht hatten ihm Bekannte gesagt, dass dieser Bittsteller ein Beamter des im Volk verhassten Herodes Antipas war. Jesus warf dem Vater vor, dass er, wie viele andere, nur glauben würde, um ein Wunder zu erleben.

Doch der Schmerz des Vaters war so groß, dass er sich über den Vorwurf des Nazareners hinwegsetzte und nur bat: „Komm mit, ehe mein Sohn stirbt.“ Das beeindruckte Jesus. Dieser Mann glaubte wirklich. Der Vater war überzeugt, dass Jesus tatsächlich helfen konnte. Und er tat dies auch. Jesus sagte nur: „Geh zurück nach Kapernaum, dein Sohn ist gesund.“

Und auch jetzt glaubte der Vater. Er bedankte sich bei Jesus und ging zurück nach Kapernaum, wo er erfuhr, dass das Fieber des Jungen genau zu der Zeit zurückging, als er mit Jesus sprach.

Einige Jahre später wurde der Mann von einem Nachfolger dieses Jesus angesprochen: „Erinnerst Du dich an die Krankheit deines Sohnes? Du warst gefangen in der Angst, dein Kind zu verlieren. Richtige Freiheit ist aber noch viel größer. Der, der Dir geholfen hat, hat zu uns gesagt, dass nur der richtig frei ist, den er frei macht.“



Der Beamte des Herodes wurde nachdenklich. Er hatte sich immer nach dem Retter seines Sohnes erkundigt. Er hatte gehört, was dieser Mann gesagt und welche weiteren Taten er vollbracht hatte. Nur der ist frei, den dieser Mann aus Nazareth, den viele als den verheißenen Messias betrachteten, frei machte. Vielleicht stimmte das tatsächlich. Er nahm sich vor, mit seinem Sohn zu sprechen, damit dieser den berühmten Rabbi Jesus aus Nazareth aufsuchen sollte, um ihn näher kennen zu lernen. Denn sein Sohn sollte nicht nur gesund sein, sondern er sollte auch so frei sein, wie es die großen Lehrer Israels denen versprochen hatten, die mit ehrlichem Herzen Gott suchten. Und wenn solche Freiheit bei diesem Jesus zu holen war, umso besser.

Vorschlag zur konkreten Umsetzung:

- 1) Internetrecherche der Jugendlichen
- 2) Präsentation der Ergebnisse
- 3) Hinweis, dass es sich bei dem Thema „Freiheit“ um eine vielschichtige Frage handelt. Einige Aspekte haben wir gehört. Martin Luther hat die gesellschaftliche Freiheit viel niedriger eingestuft als die „innere“, die „geistliche“ Freiheit. Diese kommt aus dem Glauben an Jesus Christus. Was sagt die Bibel dazu?
- 4) Ein zentraler Satz des christlichen Glaubens steht im Johannes-Evangelium 8,36: „Wenn euch nun der Sohn frei macht, so seid ihr recht frei.“
- 5) Kann uns eine biblische Geschichte dieses Freiwerden erläutern?
- 6) Johannes 4,47–49 lesen
- 7) Kurzgeschichte „Freiheit“ lesen
- 8) Johannes 4,50–54 lesen

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,

findet, dass die biblischen Geschichten immer noch die besten sind.

Praystation – kreativ beten

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren, Konfirmanden, Mitarbeitende

Gruppengröße: variabel

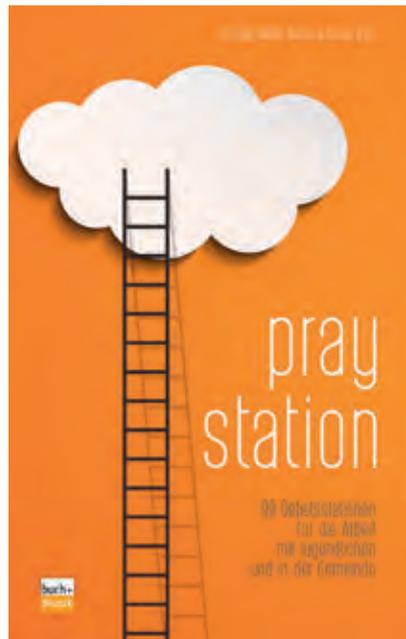
Vorbereitungszeit: siehe einzelne Stationen

Dauer: für drei Stationen ca. 30 Min.

Besondere Hinweise: Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Auszug aus dem Buch „Praystation“. Erschienen bei buch+musik, ISBN-10: 3866871627

99 Gebetsstationen für die Arbeit mit Jugendlichen und in der Gemeinde

Gebete sind unsichtbare und doch kraftvolle Worte an Gott. Gebetsstationen verdeutlichen als Brücken und Bilder, was dabei passiert, weil sie dem unsichtbaren Geschehen eine sichtbare Handlung geben. In Praystation sind 99 solcher Brücken und Bilder gesammelt, die helfen, in der christlichen Jugend- und Gemeindearbeit Orte der Begegnung mit Gott zu schaffen. Sie zeigen, wie vielfältig das Gespräch mit Gott ist. Mit thematischer Kurzbeschreibung, Anleitung zur Umsetzung und Textvorlage für die Station. Drei Stationen stellen wir euch vor. Die könnt ihr unabhängig vom Buch ausprobieren, um das Gebet in eurer Jugendarbeit lebendig zu halten!





Station 1: Klage in Lob verwandeln

Ort:	beliebig
Vorbereitungszeit:	bis 5 Minuten
Material:	Schale mit grobkörnigem Salz, Schale mit Schokolade

Kurzbeschreibung

Die Bibel erzählt immer wieder von Menschen, die verzweifelt und ohne Hoffnung sind. Sie haben das Gefühl, dass Gott sie völlig verlassen hat und ihre Gebete nicht hört. Doch Gott lässt uns nicht im Stich. Das kann hier geschmeckt werden.

BIBELTEXT:

Psalm 22,2–3,
Jeremia 31,13

Aufbau und Ablauf

Eine Schale mit Salzkörnern sowie eine Schale mit Schokoladenstückchen werden aufgebaut. Die Teilnehmenden essen ein Salzkorn und können ihre Klage vor Gott bringen. Durch das Essen eines Stückes Schokolade wird die Zusage Gottes deutlich, dass er unsere Not in Freude verwandeln möchte.

Textvorlage

„Mein Gott, mein Gott, warum hast du mich verlassen? Ich schreie, aber meine Hilfe ist ferne. Mein Gott, des Tages rufe ich, doch antwortest du nicht, und des Nachts, doch finde ich keine Ruhe“ (Ps 22,3–4 Lu). Kennst du das? Fühlst du dich von Gott verlassen? Nimm dir ein Salzkorn und schmecke die Bitterkeit. Du kannst Gott alles sagen.

„Denn ich will ihr Trauern in Freude verwandeln und sie trösten und sie erfreuen nach ihrer Betrübnis“ (Jer 31,13b Lu). Gott hört dein Gebet. Er will deine Bitterkeit in Freude umwandeln. Nimm dir ein Stück Schokolade und lass dir die Zusage Gottes auf der Zunge zergehen. Er meint es gut mit dir.

Ilona Weseloh, Erzieherin,

Vorsitzende des EC Niedersachsen, Fintel



Station 2: Du versprühst Funken

Ort:	beliebig
Vorbereitungszeit:	5 Minuten
Material:	Wunderkerzen, Streichhölzer/Feuerzeug, Zuspruch (mind. DIN A3) auf Papier: „DU bist das Licht der Welt. DU leuchtest und versprühst helle Funken!“

BIBELTEXT:
Matthäus 5,14

Kurzbeschreibung

Licht sein! Strahlen! Funken sprühen! Gott spricht uns zu, dass wir das Licht der Welt sind (Mt 5,14). Unsere Worte, unsere Taten, ja einfach unser Sein können das Leben anderer erhellen und „zum Leuchten bringen“. Dies soll durch das Anzünden einer Wunderkerze symbolisiert werden.

Aufbau und Ablauf

Wunderkerzen mit Feuerzeug und Textvorlage werden an die Station gelegt. Der Zuspruch wird auf ein großes Plakat gemalt und aufgehängt. Wenn möglich sollte für dunkle Atmosphäre gesorgt werden. Die Teilnehmenden nehmen sich eine Wunderkerze und denken an Momente oder Menschen, in oder bei denen sie gern Lichtfunken (Hoffnung, Freude, Trost, Mut usw.) versprühen würden. Sie erinnern sich daran, dass Gott ihnen genau das zuspricht: „Du bist das Licht der Welt!“ Sie zünden im Vertrauen darauf, dass das wahr ist, die Wunderkerze an.

Textvorlage

Nimm dir eine Wunderkerze und denke an Momente oder Menschen in deinem Leben, in oder bei denen du gern Lichtfunken (Hoffnung, Freude, Trost, Mut usw.) versprühen würdest. Gott sagt zu dir: „Du bist das Licht der Welt! Du leuchtest für andere. Weil ich in dir lebe. Du versprühst Hoffnung, Freude, Trost und Mut!“ Zünde deine Wunderkerze an und vertraue darauf, dass Gott durch dich leuchten wird.

Daniela Schweikert, Realschullehrerin,

ehrenamtliche Mitarbeiterin bei TEN SING, Freudenstadt.



Station 3: Sorgenfeuer

Ort:	draußen am Lagerfeuer mit genügend Platz
Vorbereitungszeit:	15 bis 20 Minuten
Material:	Lagerfeuer: Feuerholz, Anzünder, Feuerzeug, kleine Holzstücke (Abfallholz vom Schreiner oder kleine Äste), Eddings

Kurzbeschreibung

Gott sagt uns in der Bibel zu, dass wir uns um nichts sorgen müssen, sondern ihm unsere Sorgen überlassen dürfen. Trotzdem sorgen wir uns oft, z. B. weil wir vor einer Herausforderung stehen oder uns die Zukunft Angst macht. Wir machen uns Sorgen um Menschen, die uns wichtig sind, oder um unsere Gesundheit. Sorgen beeinträchtigen unsere Lebensqualität. Sie bedrücken uns und kosten viel Kraft. Es tut gut, Sorgen ganz bewusst an Gott abzugeben. So kann unser Herz leichter werden. Dies geschieht auch beim symbolischen Verbrennen der Holzstücke. Hier wird erlebbar: Meine Sorgen werden klein, sie lösen sich buchstäblich in Rauch auf.

BIBELTEXT:

1. Petrus 5,7

Aufbau und Ablauf

Ein Lagerfeuer (oder eine Feuerschale) wird bereitgestellt und rechtzeitig angezündet. Kleine Holzstücke und Eddings werden bereitgestellt. Die Teilnehmenden können ihre Sorgen auf das Holzstück schreiben und es anschließend verbrennen. Das Beschriften der Holzstücke kann durch die Struktur des Holzes etwas mühsam sein.

Textvorlage

Bei Gott kannst du deine Sorgen abgeben und sie loswerden. Er sorgt für dich, deshalb brauchst du dich nicht zu sorgen. Nimm dir ein Holzstück und verbrenne es symbolisch für die Sorgen, die du loswerden willst. Wenn du möchtest, kannst du das Holzstück vor dem Verbrennen auch damit beschriften, was dir Sorgen macht. „Übergib dem HERRN deine Last! Er wird bestimmt für dich sorgen!“ Psalm 55,23a

Ursula Braun, Landesreferentin für Junge Erwachsene

und Freiwilligendienste im Evang. Jugendwerk in Württemberg, Löwenstein.

Bibelausgaben für die Jugendarbeit

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche, Mitarbeitende
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: 30 Min.
Dauer: 45 Min.

Eine Übersicht und Anregungen für die Praxis

Die Bibel – das ist nicht weniger als Gottes Wort an uns: Gott selbst spricht jeden von uns in seinem ganz persönlichen Alltag an, er begleitet uns mit Hilfe der biblischen Texte.

Dabei spricht er nicht in harschem Befehlstone, sondern auf lebendige und vielfältige Weise: Sein Wort wirkt durch Berichte und Erfahrungen, die Menschen mit Gott gemacht und dann aufgeschrieben haben – damit sie auch uns und unsere Generation erreichen.



Hier liegt aber auch ein Problem: Die Bibeltexte sind in ihrer ursprünglichen Gestalt nicht nur in zwei antiken Sprachen geschrieben, die gar nicht mehr gesprochen werden (Altes Testament: Hebräisch / Neues Testament: Altgriechisch), sondern unsere ganze Lebenswelt hat sich so verändert, dass viele Begriffe und Vorstellungen auf Anhieb gar nicht mehr verständlich sind und erst in unsere Zeit übertragen werden müssen.

Darin liegt auch der Hauptunterschied zwischen den verschiedenen Bibelausgaben: Die einen haben das Ziel, möglichst nah am ursprünglichen Text zu sein, während andere vor allem auch für Jugendliche verständlich sein wollen.



So ist es spannend, einmal eine Bibelstelle in unterschiedlichen Ausgaben zu vergleichen – und dabei auch die Bibel zu finden, die für einen persönlich die richtige ist. Inzwischen sind alle Übersetzungen im Internet zugänglich, so dass dieses leicht möglich ist: Die meisten finden sich unter www.bibelsurfer.com.

BIBELTEXT:
Matthäus 8,23–27

HINWEIS: Als Beispiel habe ich die Geschichte von der Sturmstillung Matthäus 8,23–27 ausgewählt, doch eignet sich auch jede andere Textstelle. Wichtig ist es, die Ziele der einzelnen Bibelübersetzungen zu kennen, denn dann lassen sich die Unterschiede leicht und sicher einordnen. Am besten ist es, die Textstelle in den unterschiedlichen Versionen auf Karteikarten zu kopieren. Diese können dann auch in der Jugendgruppe verteilt werden.

1. Die neue Lutherübersetzung aus dem Jahr 2017

Unsere bisher vertraute Bibel von 1984 hatte zwei Ziele: Sie wollte eine Übersetzung sein, die auf Luther zurückgeht und gleichzeitig sprachlich auf der Höhe der Zeit ist. Neue Übersetzungen sollten dadurch überflüssig werden. Dieses Ziel erwies sich jedoch als Überforderung. Mit der neuen Bibel liegt nun wieder eine Übersetzung vor, die wirklich auf Luther zurückgeht, aber nicht mehr sprachlich modern sein möchte. Mehr als zwei Drittel der Textmenge sind geändert.

Wissenschaftlich entspricht die Bibel neuesten Standards, denn Luther selbst übersetzte genau, auch nach modernsten Kriterien. Und für Sprachliebhaber ist seine Übertragung ins Deutsche unerreicht: Luther überlegte sehr lange, bis er den treffendsten Begriff fand und er schuf eigene, einprägsame Begriffe wie „Feuereifer“, „friedfertig“ und in unserer Stelle „Kleingläubige“ (Mt 8,26), Wörter, die wir bis heute benutzen. Was Luther selbst jedoch auf keinen Fall wollte, ist eine Bibelübersetzung zu schaffen, die für alle Zeiten unveränderlich ist – er arbeitete ständig an Verbesserungen und probierte neue Varianten aus.

In Matthäus 8,23–27 ist der entscheidende Unterschied zwischen der alten und der neuen Ausgabe der Lutherbibel die Frage, wie schwer das Unwetter war, in das die Jünger geraten (Mt 8,24):

Im griechischen Text steht „seismos“ – und das ist eigentlich ein richtiges Erdbeben, ein Tsunami (vgl. das Gerät zur Messung der Stärke von Erdbeben: Seismograph). Luther übersetzte dies auch so, während die Bibel von 1984 abschwächte und einen bloßen „Sturm“ für verständlicher hielt.



2. Die Basisbibel: www.basisbibel.de

Die Basisbibel wendet sich gezielt an die Internetgeneration:

Es handelt sich um eine eigenständige, neue Übersetzung des griechischen Neuen Testaments, das Alte Testament ist zur Zeit noch in Arbeit. Dabei sind die Sätze klar strukturiert und so kurz, dass sie Handy-Lesegewohnheiten entsprechen. Am Rand werden zentrale Begriffe wie „Segen“ und „Jünger“ knapp und verständlich erklärt, im Internet finden sich zusätzlich ausführliche Informationen: Ein Bibellexikon, Landkarten, u. Ä.

Bei unserer Stelle Matthäus 8,23 fällt außerdem auf den ersten Blick auf, dass die Überschrift nicht neutral ist wie in der Lutherbibel, sondern eine Kurzanleitung zum Lesen mitliefert: „Im Sturm auf die Probe gestellt“ – damit wird auch an uns die Frage gerichtet, ob wir Jesus in den Stürmen unseres Lebens vertrauen oder uns unserer Angst ausliefern, unterzugehen.

3. Die Gute Nachricht Bibel, Hoffnung für alle Bibel und Neues Leben Bibel

Diese Bibeln waren die ersten Ausgaben, die den Schwerpunkt auf die Verständlichkeit des Textes legten. Als erstes erschien 1982 die Gute Nachricht Bibel als Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft, 1996 war die Hoffnung für alle Bibel fertig (ein eigenständiges Projekt im christlichen Brunnen Verlag) und aus dem englischen Sprachraum kam 1996 die Neues Leben Bibel zu uns. Alle drei sind eigenständige, empfehlenswerte Übersetzungen des ursprünglichen Textes, am freiesten geht die Neues Leben Bibel mit dem Text um.

Für uns ist die Verwendung dieser Ausgaben selbstverständlich, doch löste ihr Erscheinen heftige Diskussionen aus, weil bis dahin allein die inzwischen über 400 Jahre alte Lutherbibel im Gebrauch war!

Bei unserer Stelle fällt vor allem der Unterschied im letzten Vers Matthäus 8,27 auf: Die Neues Leben Bibel vereinfacht hier den griechischen Urtext, indem sie davon ausgeht, dass es die „Jünger“ sind, die sich über Jesus wundern, während es im griechischen Urtext die „Menschen“ sind. In den anderen Ausgaben steht deshalb „die Menschen“, „die Leute“ oder einfach „alle“ – so dass man sich als Bibelleser eine Zuschauergruppe am Seeufer vorstellt.



4. Die Volxbibel und die SMS-Bibel „Bibel in Kurznachrichten“

Nach dem konzentrierten Vergleichen fängt nun der lockere Spaß an. Bei diesen Bibelausgaben kann man sich auch selbst oder als ganze Gruppe ohne Sprachkenntnisse im Internet am Übersetzen beteiligen.

Die Volxbibel: www.volxbibel.de

Richtig Aufruhr erzeugte der freikirchliche Pfarrer Martin Dreyer, der mit Schwung, aber auch provozierend die Bibel Martin Luthers in eine betont saloppe Jugendsprache übertrug. In unserer Stelle wird Jesus dadurch zu einem „krassen Typ“ und die Jünger zu „Schissern“; dass der Urtext hier keine Rolle spielt, ist logisch. Jeder konnte und kann übers Internet eigene Vorschläge einreichen.

Bei der „Bibel in Kurznachrichten“-Bibelausgabe „Und Gott chillte“ (ISBN 978-3-96038-002-3; edition chrismon; rekordversuch.evangelisch.de) wurde die Bibel in mehr als 3.000 Abschnitte aufgeteilt. Diese wurden von Teilnehmern des Kirchentags in Bremen in SMS umformuliert und die geeignetsten in die Buchform übernommen. Im Internet sind die Varianten zugänglich und es können weitere Vorschläge eingereicht werden.

Auch bei einem Jugendabend können die Jugendlichen eigene SMS formulieren, diese dann verschicken oder eine eigene Übersetzung anstelle der Lesung in den Gottesdienst einbringen.

Bei interessierten Jugendlichen lohnt es sich auch, den Vikar oder Pfarrer einzuladen, mit ihnen eine Bibelarbeit zu machen und sich dabei die Bibelausgaben im Urtext zeigen zu lassen!

Meike Kunze, Theologin, Stuttgart

ist begeistert von den lebensvollen biblischen Geschichten und kann sich nicht vorstellen, ohne Bibel zu sein. Sie studierte evangelische Theologie und freut sich, dass es so viele tolle Bibelausgaben gibt, die das Lesen spannend und abwechslungsreich machen.

We are looking for freedom

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 10 Personen
Dauer: ca. 60–90 Min.
Vorbereitung: ca. 1 Stunde

Besondere Hinweise: das Material zu diesem Spieleabend findet ihr im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

Eine Spielstunde zum Thema Freiheit

Das Reformationsjubiläum hat begonnen und wir möchten in den nächsten Ausgaben Ideen und Impulse geben, wie das Thema in der Jugendarbeit sowohl inhaltlich als auch spielerisch immer mal wieder vorkommen kann – denn die Themen sind hochaktuell. Diese Gruppenstunde gibt Ideen, wie das Thema Freiheit von der spielerischen Seite aufgezogen werden kann.



MATERIAL 1: Schreibstifte, A4-Papier, Puzzle (pro Team eins) ausdrucken und zerschneiden, Umschläge für die Puzzle-Teile, 16 Stühle, Wörterliste für Spiel 1, Namensliste für Spiel 2, Stoppuhr, Auswertungsliste.

Durchführung

Zu Beginn wird die Jugendgruppe in mindestens zwei Gruppen (mind. 5 Personen pro Gruppe) aufgeteilt. (>> Material 1)



Spiel 1: Wortverbindungen mit FREI (Gruppenspiel)

Jede Gruppe erhält einen Stift und ein leeres A4-Blatt. In einer vorgegebenen Zeit (z. B. 5 Minuten) notiert jede Gruppe Wortverbindungen mit FREI in Spalten untereinander. Welche Gruppe findet die meisten Wörter?

Wertung:

1 Punkt pro richtigem Wort.

Spiel 2: Persönlichkeiten der Freiheit (Einzelspiel – auch Gruppenwertung möglich)

Der Spielleiter zeigt jedem Gruppenmitglied einzeln auf einem Zettel den Namen einer berühmten Persönlichkeit, die mit dem Freiheitsbegriff zu tun hat. Danach werden die Namen für alle in alphabetischer Reihenfolge vorgelesen. Per Los wird ein Gruppenmitglied bestimmt, das anfangen darf. Dann wird gefragt: „Bist Du ...?“ Wird mit NEIN geantwortet, darf weitergefragt werden. Die Persönlichkeit, die erraten wird, scheidet aus und bildet zusammen mit dem Fragenden eine Gruppe. So können auch größere Gruppen entstehen. Der Spielleiter streicht erratene Namen aus seiner Liste. Zwischendurch sollte der Spielleiter die verbliebenen Namen noch einmal vorlesen. Wer zum Schluss übrigbleibt hat gewonnen.

Beim anfänglichen Vorlesen der Namen kann der Spielleiter zu jedem Namen abfragen, was die Gruppenmitglieder zum Freiheitsbezug der Personen wissen. Bei richtigen Nennungen gibt es 1 Punkt für die entsprechende Gruppe. Danach sollte der Spielleiter kurz die Verbindung der Persönlichkeit zum Thema Freiheit erläutern, die auf der Namensliste vermerkt sind.

Gruppenwertung:

Für jeden „gewonnenen“ Mitspieler erhält die Gruppe einen Punkt.

Spiel 3: Puzzle

Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit ca. 50 Puzzleteilen. Welche Spielgruppe setzt das Bild am schnellsten zusammen?



HINWEIS: Das Puzzle findet ihr auch im Downloadbereich auf www.dersteigbuegel.de/download.html



Wertung:

Die Siegergruppe erhält 50 Punkte. Pro angefangene 10 Sekunden, die andere Gruppen länger benötigen, erhält die Gruppe 1 Punkt Abzug. (Bsp.: Wer 97 Sekunden länger braucht erhält 10 Punkte Abzug).

Spiel 4: „Befreiung“

Aus jeder Gruppe werden vier bzw. fünf Spieler benötigt. 16 Stühle werden im Quadrat aufgestellt (4 Zeilen, 4 Spalten). Die Gruppe mit fünf Spielern stellt den „Gefangenen“, den es zu befreien gilt. Zuerst setzt sich der „Gefangene“ auf einen beliebigen Stuhl. Danach setzen sich abwechselnd aus jeder Gruppe die weiteren Spieler innerhalb von 10 Sekunden.

Der Gefangene ist befreit, wenn er waagrecht, senkrecht oder diagonal alleine in einer waagrechten, senkrechten oder diagonalen Reihe sitzt.

Nachdem alle Spieler sitzen, wechseln die Spieler in der ursprünglichen Reihenfolge die Plätze, d. h. der „Gefangene“ wechselt zuerst. Seine Gruppenmitglieder achten darauf, sich möglichst so zu setzen, dass der „Gefangene“ befreit wird, die Gegenspieler setzen sich so, dass er möglichst „gefangen“ bleibt.

Beim nächsten Spiel stellt die nächste Gruppe den „Gefangenen“.

Wertung:

Kann der „Gefangene“ innerhalb einer festgelegten Zeit (5–10 Min.) freikommen, so hat seine Gruppe gewonnen, andernfalls gewinnt die gegnerische Gruppe. Gewinn: 50 Punkte, für jede 30 Sekunden unter der Zeit zwei Punkte extra.

Spiel 5: Freiheitszitate

Der Spielleiter liest das Zitat vor. Weiß jemand, ohne die Auswahlantworten, von wem das Zitat stammt, erhält die Gruppe 3 Punkte. Wird das Zitat nach Nennung der Auswahlantworten erraten, so erhält die Gruppe 2 Punkte. Ist die erste Antwort nach Nennung der Auswahlantworten falsch, so darf die gegnerische Gruppe antworten und erhält bei der richtigen Lösung 1 Punkt.

„Wer die Freiheit aufgibt, um Sicherheit zu gewinnen, wird am Ende beides verlieren.“

Benjamin Franklin

Joachim Gauck

Theodore Roosevelt



„Wer anderen die Freiheit verweigert, verdient sie nicht für sich selbst.“

Vaclav Havel Abraham Lincoln Nelson Mandela

„Meine Mitbürger in der ganzen Welt, fragt nicht, was Amerika für euch tun wird, sondern, was wir gemeinsam für die Freiheit des Menschen tun können.“

Jimmy Carter John F. Kennedy Ronald Reagan

„Sieh, das ist die rechte christliche Freiheit, die das Herz frei macht von allen Sünden, Gesetzen und Geboten, welche alle andere Freiheit übertrifft, wie der Himmel die Erde.“

Augustinus (von Hippo) Karl Barth Martin Luther

„Die Freiheit ist ein Luxus, den sich nicht jedermann gestatten kann.“

Otto von Bismarck Wladimir I. Lenin Karl Marx

„Dies ist der Weisheit letzter Schluss:

Nur der verdient sich Freiheit wie das Leben, der täglich sie erobern muss.“

Johann-Wolfgang von Goethe Heinrich Heine Friedrich von Schiller

„Wenn Wörter ihre Bedeutung verlieren, verlieren Menschen ihre Freiheit.“

Aristoteles Konfuzius Sokrates

„Die Freiheit der Meinung setzt voraus, dass man eine hat.“

Heinrich Heine Rainer Maria Rilke George Bernard Shaw

„Wo die Freiheit bedroht ist, ist die Sprache bedroht und umgekehrt.“

Berthold Brecht Heinrich Böll Günther Grass

„Die Freiheit der Rede hat den Nachteil, dass immer wieder Dummes, Hässliches und Böses gesagt wird. Wenn wir aber alles in allem nehmen, sind wir doch eher dazu bereit, uns damit abzufinden, als sie abzuschaffen.“

Winston Churchill Franklin D. Roosevelt Charles de Gaulle

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

hat in Jugendgruppen schon viele thematische Spielabende durchgeführt.

BÄRIGER Beerenabend

Vorbereitungszeit: Zeit für Materialbe-
sorgungen, Kopieren,
Lebensmittel-Einkauf
Dauer: 60–90 Minuten

Besondere Hinweise: Für die Dessert-
Herstellung im letzten Teil des Abends sollte
neben ausreichend Zutaten auch ausreichend
Arbeitsmaterial zur Verfügung stehen.

Ein Abend mit gesundem Material, an dem (fast) nichts Ungesundes auftaucht

Als Grundidee soll es mal einen Abend geben, an dem Süßigkeiten keine Rolle spielen und ausschließlich gesunde Beeren und ab und zu auch nette Bären das Programm beherrschen. In unterschiedlichen Spielen und Aufgaben werden hier Punkte erspielt, die am Ende des Abends dann gegen gesunde Beeren und weitere mehr oder weniger gesunde Zutaten eingetauscht werden können. Daraus entstehen in den einzelnen Gruppen dann neue bärige Beeren-Dessert-Kreationen die schließlich gemeinsam verspeist werden.



MATERIAL 1: Mindestens ein Rührgerät sollte vorhanden sein, besser sind mehrere, ebenso ausreichend Schüsseln, Schneebesen und Ähnliches.

Bei den Dessertzutaten darf man beim Einkaufen kreativ sein, im Folgenden ein Vorschlag. Wichtig ist, dass ausreichend Beeren (je nach Jahreszeit und Geldbeutel frisch oder/und tiefgekühlt) vorhanden sind!

- Himbeeren, Heidelbeeren, Erdbeeren, Brombeeren, Preiselbeeren rot und/oder schwarz (wobei diese säuerlichen Beeren meist nicht so gut ankommen), ...
- Sahne, Quark, Naturjoghurt, Mascarpone, Frischkäse (ggf. laktosefrei falls es Betroffene mit Laktoseunverträglichkeit gibt)



- Baiser, Kekse (Oreo, Haferflockenkekse, Schokokekse ...), Biskuitboden, Löffbiscuits (falls es Glutenunverträglichkeiten gibt, kann auch nur mit Baiser und glutenfreien Keksen gearbeitet werden)
- Zucker, Puderzucker, Vanillezucker, Schokostreusel
- weitere kreative Zutaten

Vorbereitung

Nach Anzahl der Teilnehmer die Gummibärchen abzählen (siehe unter Auftakt), Punkteplakat aufhängen, Zutaten portionieren. Dazu Beerenlohn Runde 1 und 2, Tauschhandel und Entwicklungslabor durchlesen und nach Anzahl der Gruppen und Anzahl der Gesamtteilnehmer entscheiden, wie die Zutaten portioniert werden. (>> Material 1)

Auftakt

Beim Eintreten zieht jeder ein Gummibärchen aus einer Schale. Die Farbe des Gummibärchens bestimmt die Gruppeneinteilung. Die Farbe der Gummibärchen bestimmt dann den Gruppennamen: rote Bären, grüne Bären, gelbe Bären ... Im Laufe des Abends wird immer in Gruppen gespielt und Punkte werden gesammelt. Diese Punkte werden vom Spielleiter notiert – z. B. auf einem für alle sichtbaren Punkteplakat.

Bären und Beeren

Die Gruppenmitglieder bekommen 90 Sekunden Zeit, um so viele Beerensorten und Bären Typen wie möglich aufzuschreiben. Welche Gruppe schafft die meisten?

Der Jury ist es natürlich überlassen, ob sie knallhart nach Fakten bewertet (im Zweifel der Realitätsfrage kann man die Bären und Beeren ja auch mit dem Smartphone googeln), oder ob auch phantasievolle Eigenkreationen bewertet werden. Möglich wäre auch zwei Punkte pro real existierender Beere / Bär und ein Punkt für eine Phantasieschöpfung.



Bären-Beeren – Stadt-Land-Fluss

Gespielt wird nach den üblichen Stadt-Land-Fluss-Regeln. Ein Buchstabe wird genannt (vom Spielleiter) und alle Spieler füllen die Rubriken in ihrem Stadt-Land-Fluss-Bogen aus, jedes Wort muss mit dem genannten Buchstaben beginnen. Wer zuerst alle Rubriken ausgefüllt hat, ruft „Stop“. Alle Stifte müssen sofort weggelegt und es darf nichts mehr aufgeschrieben werden. Ein Wort, das auch ein oder mehrere andere Mitspieler haben, erhält 5 Punkte. Hat dieses Wort niemand anders, erhält man 10 Punkte. Wenn man ein Wort hat, und in dieser Rubrik hat sonst keiner ein Wort aufgeschrieben, erhält man dafür 20 Punkte. Das Besondere an diesem Bären-Beeren-Stadt-Land-Fluss sind die Oberbegriffe (natürlich beliebig veränderbar): Bär / Beere / Bärenfutter / Gericht zum Essen / Schimpfwort / Krankheit / Name / Süßigkeit.

Sonderregel bei diesem Spiel: Die erworbenen Punkte (verteilt nach obiger Erklärung) werden bei Wörtern in den Bereichen Bär, Beere und Bärenfutter verdoppelt. Außerdem sollte im Vorfeld geklärt werden, ob jeder Spieler einen eigenen Bogen ausfüllt und die Gesamtpunktzahl am Ende pro Gruppe zusammengesamtet wird, ob jede Gruppe nur einen gemeinsamen Bogen hat oder ob immer 2–3 Spieler zusammen einen Bogen ausfüllen. Diese Entscheidung sollte man auch von der Gesamtgruppengröße abhängig machen.

Beispiel für einen ausgefüllten Bogen mit Startbuchstabe „G“:

Bär	Beere	Bären- futter	Gericht zum Essen	Schimpf- wort	Krankheit	Name	Süßigkeit
Grizzly	Gojibeere	Gänse- blüm- chen	Gänse- braten	Gras- dackel	Gehirn- schwund	Gerda	Grano- lkekse

Gesundheitscheck-Puzzle

Jede Gruppe erhält untenstehenden Text, der für jede Gruppe kopiert in jeweils 25 Puzzleteile zerschnitten wurde. Gewonnen hat die Gruppe, die den Text als erstes zusammengepuzzelt hat. Anschließend darf der Text noch 30 Sekunden angeschaut werden, dann folgt eine Befragung zum Textinhalt und es werden nochmals Punkte vergeben.



Beeren sind pure Gesundheit

In Beeren sind natürliche Farbstoffe. Diese sind als gesundheitsfördernde Substanzen bekannt. Eine Hauptrolle spielen dabei die Farbpigmente in blauen und roten Früchten. Nach dem Stand der Wissenschaft sagt man ihnen Schutzwirkungen vor folgenden Erkrankungsbereichen zu: Herz-Kreislauf-System, Gelenke, Augen, Haut und Nieren. Dies beruht auf ihrer Fähigkeit, sogenannte „freie Radikale“ im Körper zu binden. Freie Radikale entstehen durch UV-, Röntgen- und radioaktive Strahlung, ebenso durch chemische Substanzen sowie bei vielen Stoffwechselfunktionen im Körper. Sie greifen die Körperzellen an und verursachen neben dem natürlichen Alterungsprozess auch Krankheiten verschiedener Organe. So gelten die freie Radikale auch als auslösender Faktor für Krebs. Beeren zeichnen sich aber noch durch weitere gesunde Inhaltsstoffe aus. Sie enthalten teilweise sehr viel Pektin. Pektin ist heilsam und wohltuend für Magen und Darm. Meist als Gesundheitsfaktor weithin bekannt ist das Vitamin C, das man nicht unterschätzen darf. In den Beeren steckt ein hoher Gehalt davon. Ein positiver Nebeneffekt ist der positive Geschmack, der durch die vielen Fruchtsäuren und den Fruchtzucker entsteht, was zudem noch erfrischt und belebt. Weitere positive Nebeneffekte für Beerensesser: Beeren senken den Blutdruck, eine Portion Heidelbeeren oder zwei Portionen Erdbeeren pro Woche halten den Geist frisch (laut einer Studie wird der Schwund der mentalen Leistung von Beerensessern um 2,5 Jahre verzögert und es gilt auch als Vorbeugung gegen Parkinson und Alzheimer). Beeren fördern ein gesundes Herz, ihre Inhaltsstoffe können gegen Krebs-erkrankungen eingesetzt werden und man kann das Körpergewicht besser mit ihnen kontrollieren, da ihre Ballaststoffe für ein Sättigungsgefühl sorgen. Ebenso können sie gegen Harnwegsinfekte eingesetzt werden und: Beeren schmecken lecker ...

Fragen zum Text:

1. Welcher Inhaltsstoff von Beeren wird in dem Text als „gesundheitsfördernde Substanz“ bezeichnet? (natürliche Farbstoffe)
2. Nennt 3 Erkrankungsbereiche, vor denen Beerensesser besser geschützt sind! (Herz-Kreislauf-System, Gelenke, Augen, Haut und Nieren)
3. Durch was können sogenannte „freie Radikale“ entstehen? Nennt 2 Punkte.



(UV-, Röntgen- und radioaktive Strahlung, chemische Substanzen, Stoffwechselfunktionen im Körper)

4. Welche zwei weiteren gesunden Inhaltsstoffe von Beeren werden in dem Artikel noch aufgezählt? (Pektin, Vitamin C)
5. Um welchen Zeitraum kann der Schwund der mentalen Leistung mit Beeren hinausgezögert werden? (2,5 Jahre)

Beeren-Traum-Dessert-Entwicklungslabor

Als letzte Aufgabe gilt es nun, ein wahres Beeren-Traum-Dessert zu kreieren. Dazu stehen die verschiedensten Zutaten bereit, die jedoch nur in begrenzter Menge vorhanden sind. Die Gruppen bekommen zuerst 5 Minuten Zeit, um ihr Dessert zu entwickeln, und um zu überlegen, welche Zutatenkomponenten am besten zusammen harmonisieren und wie sie diese am idealsten zueinander in Beziehung setzen. Das bedeutet: ein Rezept wird entwickelt und aufgeschrieben. Die möglichen Zutaten sind den Teilnehmern bekannt, allerdings ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar, ob der Gruppe dann auch alle Zutaten zur Verfügung stehen oder ob sie ihr Rezept später abwandeln müssen.

Beerenlohn Runde 1

Nun wird ermittelt, welche Gruppe den Abend über am meisten Punkte ansammeln konnte und wie hoch die genaue Punkteanzahl jeder Gruppe ist. Die Punkte können nun (in einem den Zutaten angepassten Umrechnungsfaktor, hängt von der Menge der Zutaten und der Anzahl der Teilnehmer ab) in Zutaten umgetauscht werden. Die Gewinnergruppe hat als erste Gruppe die Chance, mit der Hälfte ihrer Punkte ihre ersten Lieblingsprodukte einzutauschen. Dann kommen, nach absteigender Punktezahl, im selben Modus auch die anderen Gruppen dran. Jede Gruppe muss als Pflichtzutat mindestens eine Schale voll Beeren, egal welcher Sorte, eintauschen. Rest der Zutaten darf ganz frei gewählt werden. Bevor nun die zweite Zutatenrunde folgt, wird die Reihenfolge der Eintauschenden zuerst durch einen Bärenkampf ermittelt.



Bärenkampf

Pro Gruppe wird ein Bären-Freiwilliger entsandt. Diese Bären dürfen aufrechtstehend kämpfen, allerdings müssen sie dazu immer auf einem Bein stehen / hüpfen ... und die Krallen eingezogen sowie ihre Arme verschränkt vor ihrem Körper belassen. Die Bären dürfen sich gegenseitig mit den Schultern anrempeeln, sollten aber immer Bärenfairness und eine gewisse Bärenträchtigkeit bewahren. Den letzten Platz hat der Bärenkämpfer, der als erstes mit beiden Beinen auf dem Boden landet oder insgesamt umkippt. Die anderen kämpfen so lange weiter bis schließlich nur noch ein Bär übrig bleibt.

HINWEIS: Wichtig ist hier für die Spielleitung, zum einen für Fairness zu sorgen, dann die Beine der Bären genau im Auge zu behalten, damit nicht geschummelt wird, und natürlich für einen ausreichend großen, stoßsicheren und einigermaßen ebenen Kampfplatz zu sorgen, der keine Verletzungsquellen bei Stürzen bietet.

Beerenlohn Runde 2

Ermittelt durch den Bärenkampf darf nun die Bärensiegergruppe ihre zweite Hälfte der Punkte in Wunschzutaten eintauschen, die anderen danach in absteigender Reihenfolge der Bärensieger.

Tauschhandel

Jede Gruppe hat nun ihr selbst entwickeltes Rezept und eine gewisse Anzahl von Zutaten. Da nicht für jede Gruppe Zutaten in ausreichender Anzahl vorhanden sind, werden Tauschhandelsgeschäfte vonnöten sein. Z. B. könnte es für die komplette Großgruppe nur einen Pack Zucker geben. Um von der Gruppe, die diesen besitzt, etwas Zucker fürs eigene Rezept zu erhalten, muss sich die bittende Gruppe überlegen, was sie als adäquate Tauschzutat anbieten kann. Da sich am Ende alle Gruppen an dem Beeren-Dessert-Buffer bedienen dürfen, muss der Spielleiter vielleicht ab und zu nochmal darauf achten, dass der Kampfgeist etwas gedämpft wird und man zu gegenseitigem Nutzen einigermaßen tauschbereit ist. Trotzdem ist es sicher so, dass nicht jedes entwickelte Rezept 1:1 umgesetzt werden kann und die Gruppe nun etwas kreativ werden muss.



Bärig gute Beeren-Dessert-Schmiede

Je nachdem, wie aufwändig die Rezepte sind, sollte nun 20–30 Minuten Zeit für die Rezeptumsetzung gegeben werden. Wer zuerst Sahne schlagen muss, braucht natürlich länger Zeit als die Gruppe, die nur Beeren und Zucker in einen Joghurt einrührt. Deshalb wird hier nicht ganz so streng auf die Zeit geachtet. Wer fertig ist, hilft den anderen, kann die Dessertteller richten, Servietten falten, das Buffet dekorieren, Fotos machen oder auch einfach nur chillen ...

Verdienter Bären-Beeren-Lohn

Abschluss des Abends ist ein gemeinsames Bestücken, dann Bewundern und schließlich Verkosten des Dessert-Buffets mit den ganzen leckeren Beiträgen. Vielleicht schafft es ein Rezept, dass es in Zukunft ein Klassiker für diverse Feste wird, oder die Teilnehmer stellen fest, dass der wahre Desserttraum eine Kombi aus Dessert 1 mit Heidelbeeren und dem Dessert 2 mit Himbeeren ist ... An diesem Schlemmer-Abend-Abschluss bietet sich auch ein kurzer Impuls zum Thema Beeren, Bären und weitere gigantische Erfindungen aus Gottes Schöpferhand an. Oder das Lesen und Beten des Schöpfungspsalms 104.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

wurde von ihrer Mutter von klein auf mit frischen Waldbeeren versorgt. Allerdings meist „pur“ von der Hand in den Mund – aber beerigen Dessertrezepten gegenüber ist sie durchaus auch aufgeschlossen.

Instarallye: Alles was uns „heilig“ ist

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 10 Personen

Dauer: 3–4 Stunden/1 Nachmittag
Vorbereitung: 2–3 Stunden

Stadtspiel „Heilige Orte“

„Heilige Orte“ werden meistens mit Religionsheilig-tümern gleichgesetzt, wie z. B. Kirchen, Friedhöfe, Moscheen und Klöster aller Religionen. Für Jugendliche gibt es aber viele andere Dinge und Orte, die ihnen „heilig“ sind; das können die eigene Jugendgruppe, Freundschaften, die Disco, Museen, Plätze, Hobbys, Sport-/Fußballmannschaften und vieles andere mehr sein.



Mit Smartphones sollen die Teilnehmenden per Instagram (auch mit Facebook möglich) in ihrer Stadt/Gemeinde „Heilige Orte“ erkunden und von der Spielleitung vorgegebene Aufgaben erfüllen, sich aber auch gegenseitig Aufgaben stellen.

Da Hobbys und Interessensgebiete nicht unbedingt mit Orten in der eigenen Gemeinde verknüpft sind, können darüber hinaus auch Aufgaben mit Hilfe des Internets gestellt werden. Aufgrund der verschiedenen örtlichen Voraussetzungen werden im Artikel Beispiele aufgezeigt, anhand derer das Mitarbeiter-team eine Instarallye nach den örtlichen Gegebenheiten entwickeln kann – natürlich auch mit Aufgabenstellungen, die in den Beispielen nicht erwähnt sind. Auf Freizeiten können so auch der Freizeitort bzw. die Orte der Umgebung erkundet werden.

TIPP: Weitere Ideen können auch dem Steigbügelartikel Facebooktag aus Steigbügel 357 (2015/3) entnommen werden.



Durchführung

Die Gesamtgruppe wird in Kleingruppen zu 3–4 Personen aufgeteilt. Jeder Kleingruppe wird ein anderer Startort zugewiesen. Am Startort erhalten die Gruppen von der Spielleitung ihre ersten Aufgaben. Danach werden die Spielgruppen zu weiteren Orten geleitet, aber so, dass sie sich möglichst nicht begegnen. Unterwegs bekommen sie mitgeteilt, dass sich die Gruppen auch gegenseitig Aufgaben stellen können, die sich z. B. mit Hilfe des Internets lösen lassen. Diese Möglichkeit sollte vermehrt in kleineren Orten genutzt werden, wo nicht so viele geeignete Örtlichkeiten zu finden sind.

Von jedem Ort muss ein Foto gemacht werden, um zu beweisen, dass die Gruppe auch dort war. Jede Gruppe erstellt zudem von ihrem Spaziergang durch die Stadt einen kurzen, möglichst originellen Videoclip. (>> Material 1)

Die Insta-Accounts, die für dieses Spiel genutzt werden, sollten miteinander verlinkt werden, wenn dies nicht schon der Fall ist. Dazu zunächst die jeweiligen Insta-Namen austauschen, jeweils die Freundschaftsanfragen stellen und bestätigen, so dass alle Gruppen miteinander bei Instagram verbunden sind.

Zeit

Es sollte ein Nachmittag angesetzt werden (3–4 Stunden), an dem die Gruppenmitglieder schulfrei bzw. Ferien haben. In Großstädten sollte die Benutzung öffentlicher Verkehrsmittel erlaubt sein.

Orte

- Kirche(n): Kirche soll abgezeichnet werden. Wieviele Fenster hat die Kirche? Seit wann steht hier eine Kirche? Wieviele Pfarrer (ggf. welche) sind in der Kirchengemeinde tätig?
- Friedhof: Welche herausragenden Bürger/Prominente sind hier beerdigt? Was haben sie geleistet? Gibt es erwähnenswerte Grabmale?

MATERIAL 1:

Für jede Spielgruppe und die Spielleitung mindestens ein Smartphone, Schreibstifte, Papier



- Museum: Welche Fachrichtungen/Abteilungen werden im Museum gezeigt? Bekannte Ausstellungsstücke? Seit wann gibt es das Museum? Wie heißt der/die Museumsleiter/in? Wieviel kostet der Eintritt?
- Disco: Die Gruppe soll angeben, warum gerade diese Disco bevorzugt wird. Was kostet dort eine Cola? Welche Musik oder Musikrichtungen werden gespielt?
- Bekannte Plätze/Straßen: Wann wurde der Platz / die Straße angelegt? Welche Architekten haben die Gebäude rundum erstellt? Gibt es Denkmäler auf dem Platz und wen zeigen sie?
- Rathaus: Rathaus abzeichnen. Erste urkundliche Erwähnung der Gemeinde? Wie heißt der (Ober-)Bürgermeister? Wieviele Sitze gibt es im Gemeinderat?
- Sportstätten/Sportvereine: Welche Sportart/en wird/werden hier betrieben? Bekannte Vereine? Bekannte Sportler? Ist jemand in der Gruppe, der zu einem Sportverein gehört – welche Sportart?
- Bahnhöfe (in Großstädten): Seit wann gibt es in der Stadt die Eisenbahn? Wann wurde der Bahnhof gebaut? Wichtige Zugverbindungen / Wohin fahren die Züge? Für Spezialisten: Welche Lokomotivbaureihen verkehren hier?
- U-/S-Bahn: Seit wann? Wieviele Bahnhöfe (schätzen lassen)? 3 Linien nennen und welche Bahnhöfe sie verbinden.

Gegenseitige Aufgabenstellungen

Unterwegs Fotos machen und posten: Was/Wen zeigt das Foto? Standpunkt des Fotografen?

Hobbys/Interessensgebiete der Gruppenmitglieder: Die Mitglieder der Kleingruppen können sich Aufgaben zu ihren Hobbys stellen. Warum habe ich dieses Hobby / wie bin ich dazu gekommen? Aufgabe dazu, die sich ggf. mit Hilfe des Internets lösen lässt.



Beispiele:

Fußball: Aufgabenstellung vom lokalen Fußballclub bis zur Bundesliga. Lieblingsverein, warum gerade der?

Sport allgemein: Bekannte Sportler, Disziplinen, Sportgeräte/-hersteller
Musikgruppen/SängerInnen/Aktuelle Songs: Warum gefällt mir gerade diese/r Musikgruppe/Sänger/in? (Aktuelle) Songs dazu erraten lassen.

Sammeln: Briefmarken, Münzen, Modelle aller Art, Autogramme usw. Aufgabenstellungen, die auch Fachfremde mit Hilfe des Internets lösen können.

Spielende

Es wird eine bestimmte Uhrzeit für das Spielende angesetzt, zu der sich die Kleingruppen am Ausgangspunkt mit der Spielleitung wieder treffen.

Auswertung

Die Auswertung durch das Mitarbeiterteam wird in der Regel eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen. Sie wird beim nächsten Gruppentreffen bekannt gegeben. Für jede gelöste Aufgabe gibt es Punkte – wie viele entscheidet das Mitarbeiterteam.

So können z. B. für gelungene Zeichnungen bis zu 10 Punkte vergeben werden. Auch für gelungene Fotos und Filme sollten mehrere Punkte vergeben werden.

Preis

Wenn es die Gruppenkasse hergibt, kann der Gewinnergruppe z. B. ein Museumsbesuch in einem Museum ihrer Wahl gesponsert werden.

Walter Engel (Rottenburg, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte i.R.) Nathalie Lutz, (Altensteig, Auszubildende), Carolin Rössler (Rottenburg, Floristin) und Michelle Zimmermann, (Altensteig, Schülerin)

haben sich für die Entwicklung dieser Idee zusammengetan.

Voller Energie

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen, Konfis
Dauer: variabel
Gruppengröße: variabel, mindestens aber 30–40 Spieler

Vorbereitung: etwas aufwändiger, zudem werden viele Mitarbeitende benötigt

Ein Geländespiel mit Feuer, Wasser und Wind

Die Lösung des globalen Energieproblems gilt als eine der größten Herausforderungen des 21. Jahrhunderts. Am 8. Juli 2011 gab der Bundesrat seine Zustimmung zu einem Gesetzespaket, das die Energiewende in Deutschland einleitete. Wind- und Wasserkraft, Sonnen- oder Bioenergie sollen langfristig

den Ausstieg aus der Kernenergie sowie den Rückgang fossiler Brennstoffe ermöglichen. Ein inhaltlicher Bezug zum Pfingstfest kann hergestellt werden. Der Heilige Geist – die Kraft unseres geistlichen Lebens – wird in der Bibel auch mit den Bildern von „Feuer“, „Wasser“ und „Wind“ beschrieben.



Spielidee

Mehrere Energiekonzerne streiten um die Vormacht auf dem Weltmarkt. Neue Anlagen und Kraftwerke werden gebaut, wodurch sich der Gewinn der Unternehmen erhöht. An verschiedenen Spielstationen können sich die Teams Ressourcen erspielen: Wind- und Wasserkraft, Biogas und Sonnenenergie. Diese Ressourcen versuchen sie nun mit möglichst hohem Gewinn zu verkaufen, doch der Markt ist ständig in Bewegung, die Preise fallen und steigen. Das Geld aus dem Verkauf kann nun in den Bau von neuen Anlagen investiert werden, für die es am Ende des Spiels Punkte gibt.



Spielvorbereitung

Kurze Information zu den unterschiedlichen Anlagen und Kraftwerken.

Windenergie

Bei einem Offshore-Park handelt es sich um Windkraft-Anlagen, die im Küstenvorfeld der Meere errichtet werden.

Sonnenenergie

Solarzellen in Photovoltaikanlagen und solarthermische Kraftwerke wandeln die Strahlungsenergie der Sonne direkt in Strom und Wärme um.

Bioenergie

In Biomassen-Anlagen wird durch die Verbrennung von z. B. Gülle, Getreidestroh, Holz- und Bioabfällen Energie und Wärme gewonnen.

Wasserkraft

Diese Art der Energiegewinnung wurde schon in früheren Zeiten zum Antrieb von Mühl- und Sägewerken genutzt. Wasserkraftwerke nutzen entweder die Strömung eines Flusses oder ein hohes Gefälle, wie es bei Bergseen der Fall ist, zur Stromerzeugung.

Spielmaterial

Für die Spielstationen müssen Energiekarten vorbereitet werden. Am besten in vier verschiedenen Farben, damit gleich klar ist, worum es sich handelt. Am Computer kann man sich eine Vorlage erstellen, ausdrucken und zuschneiden. Alternativ kann man sich auch Karteikarten in verschiedenen Farben in der Größe A7 besorgen.

Die Handelsstationen benötigen ausreichend Spielgeld, z. B. in Form von Pokerchips in unterschiedlichen Wertstufen. Zudem bekommt jede Handelsstation mehrere Preislisten, die der Stationsmitarbeiter beliebig austauschen darf, z. B.:

10 Energiekarten Wasser = 20 Chips

Verändert sich nun die Marktlage, z. B. durch eine Dürre steigt der Preis:

10 Energiekarten Wasser = 40 Chips

Sind genug Ressourcen vorhanden fällt der Preis wieder:

10 Energiekarten Wasser = 10 Chips



Für die Zentrale müssen Gebäudekarten vorbereitet werden. Am besten auch in den vier Farben, die schon für die Energiekarten benutzt wurden. Zudem bekommt jedes Team ein großes Plakat, z. B. einen Bogen Tonkarton, der gut sichtbar aufgehängt wird. Hier sehen die Teams genau, wer zurzeit wie viele Gebäude besitzt. Außerdem sollte ein Plakat aushängen auf dem zu sehen ist, wie viel Geld in die unterschiedlichen Anlagen investiert werden muss und welche Wertigkeit sie am Ende des Spiels haben.

Jedes Team bekommt eine Art Laufkarte. Hier trägt man ein, wie viele Spieler zum Team dazugehören. Dadurch wird verhindert, dass sich ein Team aufteilt, um an mehreren Posten gleichzeitig agieren zu können.

Um das Ende der Spielzeit einzuläuten, empfehle ich eine große Glocke oder eine Stadiontröte.

Mitarbeitende

Die Spielstationen werden von einem Mitarbeitenden betreut, für die Handelsstationen und die Zentrale werden mindestens zwei Mitarbeitende benötigt, da hier auch mehrere Teams gleichzeitig agieren können.

Mindestens ein Mitarbeitender, bei großem Gelände auch mehrere, werden als Springer eingesetzt. Sie transportieren eingelöste Spielchips von der Zentrale zurück zu den Handelsstationen und bringen die dort eingesetzten Energiekarten zurück zu den Spielstationen.

Stationen im Spiel

9 Stationen werden vorbereitet. Die jeweils vier Spiel- und Handelsstationen werden mit ausreichend Abstand um die Zentrale in der Mitte angeordnet. Wenn über einen längeren Zeitraum oder mit sehr vielen Teilnehmenden gespielt wird, können die Abstände auch größer sein, damit die Teilnehmenden längere Wege zurücklegen müssen und sich dann alles besser verteilt.

Handelsstationen

An diesen Stationen versuchen die Teilnehmenden, möglichst gewinnbringend ihre Energiekarten zu verkaufen. Den aktuellen Preis bestimmt der Händler an der Station. Das Team muss für den Handel vollständig anwesend sein.



Mögliche Szenarien die den Preis bestimmen

Von Zeit zu Zeit bestimmen Faktoren den Markt, die unkontrollierbar hereinbrechen und die Preise steigen lassen. Wer jetzt seine Energiekarten verkaufen kann bekommt einen ausgezeichneten Preis.

Seuche

Viele Kühe mussten aufgrund einer Seuche eingeschläfert werden. Dadurch kommt weniger Gülle in die Anlage und weniger Energie wird erzeugt, der Preis steigt.

Tsunami

Ein Tsunami hat Teile des Offshore-Parks so stark beschädigt, dass sie vorläufig vom Netz genommen werden mussten. Weniger Energie wird gewonnen, der Preis steigt.

Dürre

Eine Dürreperiode lässt das Wasser in den Stauseen langsam versiegen. Dadurch kann im Kraftwerk nicht mehr so viel Energie produziert werden, so dass der Preis steigt. Gleichzeitig sinkt der Preis für Sonnenenergie, da hier fast eine Überproduktion stattfindet. Auch der Preis für Bioenergie sinkt, da die vertrocknete Ernte ebenfalls in den Biomasse-Anlagen verbrannt wird.

Vulkanausbruch

Auf Island sind mehrere Vulkane ausgebrochen. Eine Aschewolke bedeckt den Himmel, so dass nicht mehr so viele Sonnenstrahlen auf die Solarzellen treffen. Dadurch steigt der Preis für Sonnenenergie. Der Ausbruch hat aber auch Einfluss auf das Wetter, es wird stürmischer und die Windkraftanlagen laufen auf Hochtouren. Hier sinkt dann der Preis für Windkraft.

Spielstationen

Hier können sich die Teammitglieder neue Energiekarten erspielen. An der Spielstation muss das Team nicht vollständig antreten, allerdings hat man bessere Chancen viele Karten zu gewinnen, wenn möglichst viele Teammitglieder antreten.

Station 1 Wasser

Das Team bekommt 20 Eiswürfel und hat 3 Minuten Zeit, um die Eiswürfel zu schmelzen. Das Wasser wird in einer großen Schüssel aufgefangen und in einen Messbecher umgefüllt. Pro Milliliter bekommt das Team 2 Energiekarten Wasser.



Station 2 Sonne

Über eine Strecke von ca. 30 m muss das Team in 3 Minuten nacheinander brennende Kerzen transportieren. Erlischt die Flamme, muss das Teammitglied wieder zurück zur Startlinie und kann dort die Kerze wieder anzünden. Für jede Kerze, die brennend über die Ziellinie getragen wird bekommt das Team 2 Energiekarten Sonne.

Station 3 Wind

Die Teammitglieder stellen sich in einer Reihe auf. Die erste Person versucht, durch Blasen eine Feder in der Luft zu halten, dabei wird die Zeit gestoppt. Kann sie nicht mehr weitermachen, tritt sie zurück und überlässt der nächsten Person die Feder. Das Spiel endet, sobald die Feder den Boden oder den Körper eines Teammitglieds berührt. Jede Person, die aus der Reihe herausgetreten ist, scheidet aus. Für jede Minute, die das Team schafft, bekommt es zwei Energiekarten Wind.

Station 4 Biogas

Auf einem Löffel im Mund transportieren die Teammitglieder ohne Zuhilfenahme der Hände Sand über eine Strecke von ca. 30 Metern. Dafür haben sie 3 Minuten Zeit. Für je 100 g Sand bekommen sie zwei Energiekarten Biogas.

Zentrale

Hier können die Teams ihre Gewinne in neue Anlagen investieren. Der Stationsmitarbeiter prüft anhand der Laufkarte, ob das Team vollständig ist. Für den Bau eines neuen Kraftwerks oder einer neuen Anlage benötigen die Teams folgende Beträge:

Offshore-Park	= 50 Chips, Wertigkeit 300 Punkte
Wasserkraftwerk	= 40 Chips, Wertigkeit 200 Punkte
Solarpark	= 30 Chips, Wertigkeit 100 Punkte
Biogas-Anlage	= 20 Chips, Wertigkeit 50 Punkte

Spielablauf

Jedes Team startet an einer vorher zugeteilten Spielstation. Danach können sich die Teams frei bewegen und selbst über die nächsten Schritte entscheiden. An den Spielstationen können sie sich die Ressourcen erspielen, welche an den Handelsstationen verkauft werden. Auch hier entscheiden die Teams, ob sie den vorgeschlagenen Preis annehmen oder zu einem späteren Zeitpunkt wiederkommen möchten. Den Gewinn können sie bei der Zentrale in neue Anlagen investieren.



Zehn Minuten vor Ende der Spielzeit ertönt ein lautes Signal durch die Glocke oder Tröte. Die Teams wissen nun, dass sie nur noch 10 Minuten Zeit haben, bevor die Stationen schließen. Der Spielschluss wird ebenfalls durch ein akustisches Signal verkündet. Gespielt werden sollte mindestens über 90 Minuten, besser noch über 2 Stunden.

Auswertung

Nach Ende des Spiels treffen sich die Teams bei der Zentrale und geben dort Energiekarten, Teamkarte und Chips ab.

Energiekarten, die noch nicht verkauft wurden, verfallen und werden nicht gewertet.

Spielchips werden entsprechend ihrer Wertigkeit miteinbezogen, z. B.:

10 Chips = 10 Punkte

Die meisten Punkte bekommen die Teams für die erbauten Anlagen und Kraftwerke. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Punkte ergattern konnte.

HINWEIS: für große Gruppen mit mehr als 50 Teilnehmern:

Bei großen Gruppen bietet es sich an, mehr als vier Teams ins Spiel zu schicken. Zudem sollte für jede Energieart eine weitere Spielstation aufgebaut werden. Die Handelsstationen und auch die Zentrale sollten dann mit entsprechend mehr Mitarbeitern besetzt werden, damit es zu keinen langen Wartezeiten kommt.

Damaris Kächele, Buchhändlerin aus Sigmaringen,

wird von ihrem Umfeld meist als Power-Frau wahrgenommen, liegt aber auch gern ganz entspannt auf dem Sofa mit einem guten Buch.

Reif, Reifen, Hula-Hoop

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren
Gruppengröße: ab vier Personen

Dauer: 90 Minuten
Vorbereitungszeit: 60 Minuten

Spannende Spiele mit Hula-Hoop-Reifen

Der Vorspann bei den Übertragungen der Olympischen Spiele aus Rio de Janeiro zeigte junge Menschen mit verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von Hula-Hoop-Reifen. Das war der Auslöser für den folgenden Vorschlag zu einem Gruppenabend. In unserer Gruppe zählten diese Spiele zu den Höhepunkten im ganzen Jahr.



Vorbereitung

Es sollten mindestens zwei gleiche Hula-Hoop-Reifen zur Verfügung stehen. Im Sportgeschäft bekommt man zwei Reifen zum Preis von je 8 Euro. Es können Reifen aus Holz oder aus Plastik verwendet werden.

Durchführung

Bewährt haben sich die Spiele als Einzelwettbewerb oder als Mannschaftsspiel (im Wechsel).

Die Wertung: Pro Spiel bekommt der beste Spieler oder die beste Mannschaft die „Note“ 1, die zweitbeste die „Note“ 2 usw. So kann man Einzel- und Mannschaftswettbewerbe problemlos kombinieren. Am Schluss ist die Person oder Mannschaft Gesamtsieger, welche die niedrigste Summe hat.



Spiel 1: Der Reifen läuft durch ein Tor

Am Boden eine Markierung anbringen (Klebestreifen oder Buch). In einer Entfernung von etwa drei Metern von der Markierung bilden zwei Flaschen ein Tor. Die Breite des Tores beträgt etwa 20 cm. Von der Markierung aus den Reifen aus dem Handgelenk heraus zum Rollen bringen. Ein Treffer ist erzielt, wenn der Reifen durch das Tor läuft. (>> Material 1)

Es werden z. B. drei Durchgänge gespielt.

MATERIAL 1:

Zwei Flaschen als Tor und mindestens ein Reifen

Spiel 2: Reifen trifft Kegel

In etwa drei Meter Entfernung von einer Markierung stehen im Abstand von etwa 20 cm drei leere Plastikflaschen. Den Hula-Hoop-Reifen aus dem Handgelenk in eine Drehbewegung versetzen und nach Möglichkeit einen der drei Kegel treffen. Sinnvoll ist es, wenn zwei Reifen vorhanden sind. Dann kann die zweite Spielperson gleich nach der ersten werfen und es entstehen keine Pausen. Dafür ist ein Mannschaftswettbewerb geeignet. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

3 leere Plastikflaschen als Kegel, nach Möglichkeit zwei Reifen

Spiel 3: Das klassische Drehen um den Bauch

Zwei Mannschaften einteilen. Immer zwei Spielpersonen treten gegeneinander an. Auf „Los“ dreht jeder den Reifen um den Bauch bzw. um die Hüfte. Bei jeder Person die Zeit stoppen, bis der Reifen zu Boden fällt. Die Mannschaft hat gewonnen, zu der die Spielperson mit der besten Zeit gehört. Bei diesem Spiel sind wirkliche Köhner (ohne vorheriges Training) zu bewundern. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

zwei Stoppuhren (evtl. zwei Handys mit Stoppuhrfunktion); Hula-Hoop-Reifen

Variationen

Den Reifen um das Handgelenk, das Fußgelenk oder gar um den Hals drehen lassen.

Spiel 4: Frisbee durch laufenden Reifen

So wird gespielt: Zwei Tische der Länge nach hintereinander aufstellen. Den Hula-Hoop-Reifen so abwerfen, dass er über die Tisch-

MATERIAL 4:

2 Tische, 1 Hula-Hoop-Reifen, Frisbee, Tischtennisball



flächen läuft und das Ende der Flächen erreicht. Links und rechts der Tischflächen stehen zwei bis vier Spielpersonen der Mannschaft. Sie werfen Frisbeescheiben oder Tischtennisbälle (oder Bumerangs oder Bierfilze) durch den laufenden Reifen hindurch. Jeder hindurchgeworfene Gegenstand ergibt einen Punkt. Wenn der Reifen das Ende der Flächen erreicht, gibt es dafür schon 2 Punkte.

Selbstverständlich kann der Reifen auch auf dem Boden laufen und die Gegenstände werden hindurchgeworfen. Auf den Tischen ist das Abwerfen des Reifens jedoch viel schwerer. (>> Material 4)

Spiel 5: Ein Hula-Hoop-Reifen kann auch rückwärts laufen

MATERIAL 5:

2 leere Plastikflaschen, mindestens ein Hula-Hoop-Reifen

Folgende Idee ist entstanden: Wenn man den Reifen aus dem Handgelenk heraus abwirft und dem Reifen mit einer Drehung des Handgelenks einen Rückwärtsdrall versetzt, dann läuft der Reifen zuerst geradeaus und dann wieder rückwärts.

Der Reifen läuft vorwärts durch ein Tor (1 Punkt) und läuft rückwärts durch das gleiche Tor (2 Punkte). Ein Spiel, das sehr gern gespielt wird. (>> Material 5)

Variation

Die Aufgabe besteht darin, den Reifen nach Möglichkeit an drei Kegeln vorbeilaufen zu lassen und beim rückwärtslaufen einen Kegel umzustoßen (3 Punkte). Wenn der Reifen bei der Vorwärtsbewegung einen Kegel umstößt, ergibt das 1 Punkt.

Spiel 6: Ein Reifen läuft eine schiefe Ebene hoch

MATERIAL 6:

1 Tisch; 1 Hula-Hoop-Reifen

Von einem Tisch die beiden vorderen Tischbeine einklappen, so dass eine schiefe Ebene entsteht. Von einer Markierung wird der Reifen abgeworfen, rollt auf den Tisch zu und muss dann die schiefe Ebene hochlaufen. Man verabredet, dass der Reifen nicht über das Ende der schiefen Ebene hinweg läuft (evtl. unterschiedliche Punktezahlen vergeben). (>> Material 6)

Es bildet sich eine Kante zwischen Boden und dem Beginn der schiefen Ebene. Diese Kante wird mit einem Stück Karton und einem Klebestreifen überbrückt.



Spiel 7: Reifen trifft Reifen

Zwei Personen bilden eine Mannschaft. Die erste Spielperson wirft ihren Hula-Hoop-Reifen mit dosierter Geschwindigkeit ab. Die zweite Spielperson steht etwa 150 cm seitlich. Sie wirft ihren Reifen so ab, dass dieser Reifen den ersten Reifen einholt und trifft. Wenn der erste Reifen zu langsam rollt und vor dem Treffen umfällt, ergibt das keinen Punkt. (>> Material 7)

MATERIAL 7:
2 Hula-Hoop-Reifen

Spiel 8: Reifen über die Schanze

Zwei Tische stehen der Länge nach hintereinander. Beim ersten Tisch unter die beiden hinteren Tischbeine je ein dünneres Buch legen, so dass der erste Tisch eine Schanze bildet.

Den Hula-Hoop-Reifen jetzt so abwerfen, dass er über die erste Tischfläche läuft, über die Schanze springt, auf der zweiten Tischfläche weiter rollt und dann noch durch ein Tor (z. B. durch zwei Flaschen gebildet) läuft oder einen Kegel trifft.

MATERIAL 8:
2 Tische; ein
Hula-Hoop-Reifen;
2 Flaschen

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,

freut sich, wenn er in einer Jugendgruppe neue Spiele ausprobieren kann.

Würfel- Männchen

Zielgruppe: Jugendgruppen
Dauer: 30–60 Minuten, je nach
Kreativität der Teilnehmenden

Gruppengröße: begrenzt durch vorhandenes Material/Werkzeug

Kreatives für den Gemeindebazar

Mit Jugendlichen handwerklich Anspruchsvolles im Gemeindehaus herzustellen ist immer eine gewisse Herausforderung. Diese Anleitung setzt für die Vorbereitung den Zugang der Mitarbeitenden zu einer halbwegs gut ausgestatteten Werkstatt voraus, für die eigentliche Gruppenstunde reicht dafür



dann eine Stichsäge oder mehrere Laubsägen sowie ein Akku-Schrauber mit passendem Bohrer und eine Flasche Holzleim.

Das Material

Benötigt wird pro Würfel-Männchen ein Würfel mit Kantenlänge 80 mm sowie zwei Scheiben ebenfalls 80 x 80 mm in 24 mm Stärke. Dafür kauft man im Baumarkt Rahmenholz mit 80 x 80 mm in passender Länge (2 Meter Länge ergeben 14 Würfel-Männchen) und sägt Würfel und Scheiben an einer stationären Kreissäge (oder besucht den örtlichen Schreiner und bestellt das gesamte Material dort bereits zugesägt). Als Abstandshalter sind noch einige Reste einer 8 mm dicken Sperrholz- oder Multiplex-Platte erforderlich (oder vom Rahmenholz 8 mm dicke Scheiben). Schließlich ist noch ein Rundstab mit 10 mm Durchmesser zu besorgen (hier werden 2 x 95 mm pro Holzmannchen benötigt, d. h. aus einem 1 Meter langen Rundstab kann das Material für 5 Männchen hergestellt werden). Zusätzliches Werkzeug: Einige Schraubzwingen, 10 mm-Holzbohrer, Akkuschauber, Laubsägen, evtl. eine Stichsäge, Holzleim



Vorbereitung

Die weitere Vorbereitung kann dann in jeder Werkstatt, die über eine Stichsäge und eine Ständerbohrmaschine verfügt, durchgeführt werden.

Zunächst ist die Bohrhilfe anzufertigen, mit der später die Löcher für die Rundhölzer mit dem Akkuschauber präzise und winklig in die Füße gebohrt werden können. Verwendet werden dafür 3 der Scheiben mit 22 mm Dicke und jeweils 80 x 80 mm (Teile A, B + C). Teil B wird ungefähr halbiert (am besten 33 mm) und anschließend exakt in der Mitte mit der Ständerbohrmaschine 24 mm vom Rand mit einem 10 mm Bohrer durchbohrt. Dieses durchbohrte Teil B wird oben bündig auf eine der 80 x 80 mm-Scheiben (Teil A) festgeschraubt. Mit einem Bleistift wird außen angezeichnet, wo genau die Bohrung verläuft. Zur Vervollständigung der ersten Bohrhilfe ist eine zweite Scheibe mit 80 x 80 mm (Teil C) und eine Schraubzwinge erforderlich.



Die zweite Bohrhilfe besteht aus identischen 6 Plättchen (Teile D1, D2, D3, D4, D5 + D6), alle 8 mm dick, 80 mm lang und ca. 35–40 mm breit. Zusätzlich wird eine Schraubzwinge benötigt.

So geht's bei der Gruppenstunde im Gemeindehaus

Schritt 1

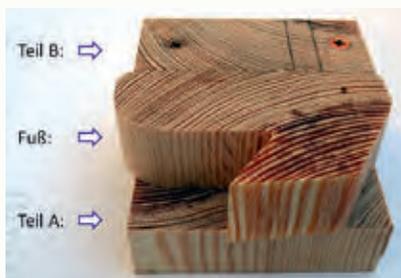
Zuerst zwei möglichst identische Füße pro Holz-Männchen anfertigen. Hier ist der Geschmack der Teilnehmenden nur durch drei minimale Vorgaben eingeschränkt. Damit das Männchen später gut steht, sollte die Unterseite möglichst eben (man kann direkt eine Kante der Scheiben verwenden) oder mindestens nach innen gewölbt sein; nach außen gewölbte Kanten ergeben wackelnde Holzmännchen. Die zweite Einschränkung ist die „Oberseite“ der Füße. Auch die muss exakt eben sein, sonst sieht das fertige Männchen unprofessionell aus. Optisch reizvolle Ergebnisse ergeben sich, wenn die obere Kante ca. 5° von hinten nach vorne ansteigt. So „schaut“ das fertige Männchen leicht nach oben. Dritte Vorgabe: Ein 10 mm dickes Loch durch den Fuß bohren, ohne dass der Bohrer irgendwo rauskommt.





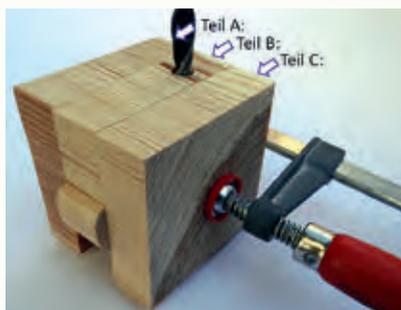
Schritt 2

Durchbohren der Füße mit dem 10 mm Bohrer im Akkuschrauber. Den Fuß, wie im Bild gezeigt, auf den einen Teil der Bohrhilfe legen und so positionieren, dass der Bohrer nicht aus dem Holz herauskommt. Dann die komplette Scheibe (Teil C) oben auflegen. Alle Teile mit der Schraubzwinde fixieren. Nun mit dem Akkuschrauber das 10 mm Loch sauber und exakt rechtwinklig bohren.



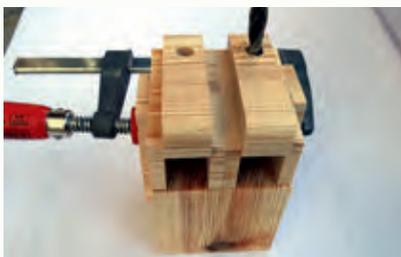
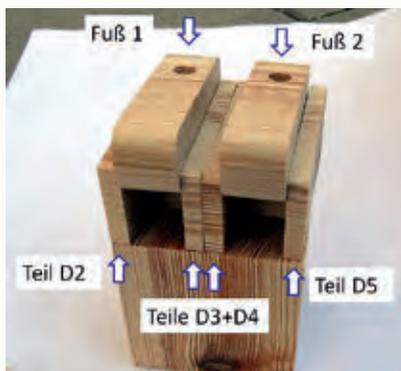
Schritt 3

Nun die Füße im richtigen Abstand auf der Unterseite des Klotzes positionieren: D2, Fuß, D3 + D4, Fuß, D5 (von links nach rechts). Die Teile D1 + D6 um 90° drehen, sie dienen als Seitenbegrenzung. Nun die Füße so ausrichten, dass sie „ordentlich“ stehen (nicht einer weiter vorne wie der andere) und alles mit einer Schraubzwinde fixieren.



Schritt 4

Nun die letzten beiden Bohrungen mit Akkuschrauber und 10 mm-Bohrer anfertigen. Ein „normaler“ 10 mm-Holzbohrer wird ca. 90 mm aus dem Futter des Akkuschraubers heraus schauen. Wenn die Füße 50 mm hoch sind, reichen die restlichen 40 mm als Tiefe vollkommen aus, d. h. die Bohrungstiefe ist perfekt, wenn das Futter am Fuß anliegt.





Schritt 5

Schließlich die Rundstäbe auf die passende Länge sägen. Das geht mit der Stichsäge oder den Laubsägen, mit denen auch die Füße ausgesägt wurden. Schließlich die beiden Füße mit je einem Rundstab positionsgenau in den Holzwürfel einkleben.



Schritt 6

Den Würfel umdrehen, auf die Füße stellen und überprüfen, ob nichts wackelt und ob die Füße „ordentlich“ ausschauen, dann ca. 5–10 Min. den Leim trocknen lassen.

Schritt 7

Jetzt kommen die Kreativen zum Einsatz, denn nun gilt es, das Männchen zu gestalten. Hierzu einige Anregungen: Augen aufmalen, oder z. B. Knöpfe aufkleben. Ohren aus Büroklammern biegen und ankleben. Mund aufmalen oder einritzen, für die Nase z. B. ein Loch für ein Rest-Stück Rundholz in den Würfel bohren und das Rundholz einkleben. Wer mag, kann oben noch einige Löcher bohren, z. B. für Stifte als Haare, hinten unten eine Leiste anleimen, um einem Smartphone ein Zuhause zu geben. Ein Haken als Ohr kann als Schlüsselaufhängung genutzt werden ... hier sind der Phantasie fast keine Grenzen gesetzt.

Zum Abschluss seht ihr hier noch einige Anregungen, wie die Würfel-männchen aussehen können:



Heike und Thomas Volz, Grafikerin und Maschinenbau-Ingenieur, Böblingen,

finden Selbstgemachtes super, das auch von der handwerklichen Qualität etwas hergibt.

Die besondere Schüttelpizza

Gruppengröße: 5–20 Personen
Vorbereitungszeit: rund 20 Minuten
Dauer: Einkauf: das untenstehende Re-

zept ergibt ein ganzes Blech Schüttelpizza und sollte je nach Hunger und Personenanzahl modifiziert werden

„Geschüttelt, nicht gerührt!“

Jugendarbeit ohne Pizza? Undenkbar! Aber muss man den Teig tatsächlich gesondert machen und akkurat belegen? Wir schmeißen heute einfach mal alle Zutaten für die Pizza in einen Topf, schütteln kräftig und ... – das geht schnell, es ist witzig und es ist eine etwas andere Pizza. Das nächste Mal könnt ihr dann ja wieder beim Italiener bestellen, der bei dieser Variante wahrscheinlich nur den Kopf schüttelt!



MATERIAL / ZUTATEN FÜR EIN BLECH PIZZA:

- 200 g Mehl
- 3 Eier
- 200 ml süße Sahne / alternativ Milch
- 200 g Schinken
- 200 g Salami
- 1 Dose Champignons, abgetropft – oder frische Pilze
- nach Belieben Mais, Paprika etc.
- 200 g Käse, gerieben
- 1 Zwiebel
- 2 Zehen Knoblauch
- Salz/Pfeffer, Oregano, Basilikum, Thymian oder Rosmarin
- gegebenenfalls Salat und Dressing



- Schneidmesser
- Arbeitsbretter
- Backpapier oder Fett zum Einfetten des Backblechs
- große Schüssel mit gut schließendem Deckel
- gegebenenfalls Rührlöffel

Zubereitung

- Schinken, Salami, Zwiebel, Knoblauch, Gemüse schneiden und würfeln.
- Alle Zutaten in eine große, gut schließende Schüssel geben und kräftig mit den angegebenen Gewürzen würzen.
- Mit dem Deckel die Schüssel gut verschließen und kräftig schütteln. Wenn man den Eindruck hat, dass es nicht gut genug durchgeschüttelt ist, zur Not mit einem Rührlöffel durchrühren.
- Ein tiefes Backblech einfetten oder Backpapier auslegen.
- Die geschüttelte Masse darauf verteilen und im vorgeheizten Backofen bei 180 °C ca. 30 Min. goldgelb backen.
- Werden mehrere Bleche gleichzeitig gebacken verlängert sich normalerweise die Backzeit. Bitte prüfen.

Tipps: Abgekühlt und in Portionen geschnitten auch prima für unterwegs. Gibt es Allergiker in der Gruppe, kann man, je nach Allergie, die Milch oder Sahne durch laktosefreie Milch/Sahne (gibt es in jedem Supermarkt und Discounter) und das Mehl durch glutenfreies Mehl (z. B. Farine oder Mix-it von Schär, erhältlich in jedem Supermarkt, nicht in Discountern) ersetzen. So sind auch die Allergiker nicht außen vor und können ganz normal mitessen. Natürlich lässt sich auch eine vegetarische Variante des Rezeptes gut umsetzen.

Sybille Kalmbach, Religionspädagogin, Gärtringen,

findet schnell und unkompliziert zubereitete Mahlzeiten für hungrige Teenager durchaus hilfreich.

„Kindereien?!“ – ein Jugendgottesdienst

Vorbereitungszeit: 60 Min.

Dauer:

max. 60 Min.

Gruppengröße: beliebig (Jugendgottesdienst)

Besondere Hinweise: Beachte Info-Box

Zielgruppe: Jugendliche (Erwachsene)

Von der Kunst, sich noch wie ein Kind zu freuen

Wie ein Kind zu sein, kann schlimm peinlich sein, als Jugendlicher wie als Erwachsener. Das will niemand, der den Kinderschuhen entwachsen ist. Doch der Preis ist hoch: Der Alltag wird durchgetaktet, Ziele strebsam angesteuert, das Leben seltsam ernst und anstrengend. Da kann auch die Lust am Leben ganz leicht versickern. Jesus hingegen sagt: „Wer das Reich Gottes nicht empfängt wie ein Kind, der ...“ (Mk 10,13 ff.). Dieser Gottesdienst-Komplettentwurf geht dieser frei-räumigen Kinder-Spur nach mit Liedern, Interaktionen, Predigt und einer Kreativitätsübung als Vertiefungselement und will so Spielräume für ein prickelndes Leben öffnen.



INFO-BOX:

Dieser Artikel kommt von „jugonet“, die vitale online-Plattform für Jugendgottesdienste und mehr. Seit über 7 Jahren gibt es sie – mit derzeit knapp 7.000 eingetragenen Nutzern. Die Initiative verdankt sich dem Evangelischen Landesjugendpfarramt in Württemberg und wird heute zusammen mit dem Evangelischen Jugendwerk in Württemberg verantwortet, finanziert und weiterentwickelt. Ein kleines Redaktionsteam sucht, redigiert, schreibt Artikel zu stets neuen Themen und bringt 5 Newsletter pro Jahr mit frischen Bausteinen



heraus. Die letzten aktuellen Themen widmeten sich zum Beispiel dem „Feiern mit Flüchtlingen“, „Stress und Druck“, „Lebenslust“ usw. Der Nutzer findet so im Internet unter www.jugendgottesdienste.de kostenfrei Anregungen, Material, und Komplettentwürfe für das eigene Feiern.

Einklang

Lied: Danke für das Leben, Albert Frey (Das Liederbuch, Nr. 23)

Einstieg

Eingangs-Moderation mit Votum

Wie ein Kind zu sein, kann schlimm peinlich sein, als Jugendlicher wie als Erwachsener. Das will niemand, der den Kinderschuhen entwachsen ist. Doch der Preis ist hoch: Der Alltag wird durchgetaktet, Ziele strebsam angesteuert, das Leben seltsam ernst und anstrengend. Da kann auch die Lust am Leben ganz leicht versickern.

Jesus sagt: Um den Himmel zu kosten, müssen wir wie die Kinder werden. Dieser Gottesdienst will uns mitnehmen auf diesen Weg: Von der Kinder-Kunst lernen, das Leben auch auf den Kopf zu stellen. Gewohnte Denkmuster, gewohnte Verhaltensmuster kommen da in den Blick und auf den Prüfstand – anders zu denken und zu fühlen, anders an Dinge heranzugehen und zu reagieren. Wir können also gespannt sein – mit IHM; und so feiern wir diesen Gottesdienst auch in Seinem Namen:

Im Namen Gottes – des Vaters, des Sohnes und des Heiligen Geistes. Amen.

Machen wir uns auf den Weg und kommen mit einem Rückblick in Bewegung ...

Warming up

In Bewegung kommen mit Fragen – die Mitfeiernden, die die Frage bejahen können, stehen immer kurz auf (und setzen sich danach wieder):

- Denkst du richtig gern an deine Kindheit zurück?
- War Deutschland einmal Weltmeister in DEINER Kindheitszeit?
- Hast du in der Kindheit ein Instrument gespielt?
- Spielst du dieses Instrument heute noch?
- Hast du in deiner Kindheit mehr Eiscreme (Süßes) als heute gegessen?



Weiter-Moderation

Und gerade, wenn wir an unsere Kindheit denken: Hatten wir da nicht eine andere Einstellung? Waren neugierig, verspielt, verträumt, mit vielen Emotionen, unbeschwert mit Leichtsinn? Konnten unten oben sein lassen, rechts links – und konnten noch keine Uhr lesen ... Dennoch stießen wir auf überraschend andere Möglichkeiten, mit den Dingen umzugehen!

Auf Spielräume achten lernen wie ein Kind – bin ich dafür überhaupt bereit oder letztlich doch zu verplant? – Davon wollen wir singen ...

Lied: „Nur noch kurz die Welt retten“ (Das Liederbuch, Nr. 210)

Gebet

Gott, Spielräume im Leben willst du uns schenken: Immer wieder auf Dinge und Menschen anders blicken, Neues entdecken, mein Leben und auch dich neu verstehen. Wie ein Kind. Doch dafür offen zu sein, fällt mir so oft schwer: Wie schnell bin ich festgefahren gegenüber anderen Lösungswegen, Situationen, Menschen? Wie schnell verliere ich mich in grauen Zonen? Wie tief stehe ich in grauen Sackgassen?

Und doch schlummern Träume und Lust: auf Freiräume, auf Spielräume, auf Leichtigkeit, neue Farben und Musik. In der Stille will ich mich öffnen und dir sagen, wonach ich mich sehne ...

Stille

Lied: „Life is live“ (Das Liederbuch, Nr. 115)

(aus der Stille heraus)

Interaktion: „Zählspiel/-aktion“

Eingeschliffene Gewohnheiten am Bsp. von Zählgewohnheiten wahrnehmen und spüren, wie schwer Veränderungen sind:

- je zwei der Feiernden stehen sich Auge in Auge gegenüber
- in einer 1. Runde zählen sie im Wechsel bis fünf, um dann mit der eins erneut ins „wechselseitige Zählen“ einzusteigen – es wird also in Endlos-Schleife gezählt. Die moderierende Person motiviert zu höherem Tempo ...
- in der 2. Runde zählt man wiederum in dieser Weise stets auf fünf – mit der Ausnahme, dass bei der „2“ nicht „zwei“ gesagt wird, sondern die jeweilige Person in die Hände klatscht. Der Moderator ruft „Tempo, Tempo“ ...
- die 3. Runde verzichtet zudem auf die gesprochene „5“ und lässt stattdessen



- in die Luft springen
- die 4. Runde setzt dann noch für die gesprochene „4“ ein Krabbeln am Hinterkopf

Moderation

Merken wir, wie schwer es ist, Gewohnheiten zu verändern? Aber wir fangen gleich mal damit an und singen heute ein ganz anderes Lied in diesem Gottesdienst ...

**Lied: „Marmor, Stein und Eisen bricht“
(Das Liederbuch, Nr. 175)**

Wortverkündigung / Predigt

HINWEIS: Du findest eine komplette Predigt zum Thema hier auf jugonet. (www.jugendgottesdienste.de/selbermachen/detail/news/kindereien/)

Lied: „Du“ (Das Liederbuch, Nr. 44)

Vertiefung / Verkostung: „Eigene Spielräume entdecken“ mit einer Kreativitätsübung

Moderation

Kinder-Kunst mit einem neuen Geist und einem neuen Herzen: Wie da der Himmel aufgeht, wollen wir jetzt noch konkret schmecken:

- Kennst du einen negativen Satz? Deinen negativen Satz? – z. B. „Ich kann nichts Verrücktes machen!“ oder „Ich kann einfach nicht das Handy weglegen!“ oder „Ich kann einfach nicht richtig freundlich zu meinen Eltern sein!“ oder „Das Beten fällt mir einfach nicht leicht!“ oder „Es läuft einfach nicht gut in der Schule und mit dem Lernen!“ oder... Suche dir einen bzw. deinen Satz jetzt in der kurzen Stille.
- Wenn du deinen Satz hast: Dann steige jetzt ein in die „Warum“-Fragenkette: Warum kannst du dieses oder jenes nicht? Warum läuft dieses oder jenes so schleppend? – Stelle dann auch deinem Antwortsatz die Frage „Warum eigentlich?“ und dem folgenden usw. Stelle insgesamt 5 x die „Warum“-Frage auf deinen ersten Satz und die folgenden Antwortsätze. Jetzt ist dafür Zeit ... (Stille lassen, dabei beobachten, wann es Zeit für den nächsten Schritt wird)



- Sicherlich ist dir durch dieses Weiterfragen mittels der „Warum“-Frage etwas aufgefallen, etwas deutlich geworden. Ich möchte dich daher zum Abschluss fragen: „Was wäre eigentlich, wenn ...?“ Wenn du dich etwas Verrücktes traust, wenn du das Handy immer wieder mal abschalten würdest, nicht so pampig zu den Eltern wärst usw. Was wäre, wenn ...? Lausche nochmals, auch in dich hinein, was dir dein Körper, dein Herz dir dazu antwortet.
- (Die „Warum-Fragenkette“ als Kreativübung findet sich neutral und beispielhaft hier im Netz (www.zeitblueten.com/news/warum-fragen/) beschrieben)

Gebet und Vaterunser

(aus der Stille)

Gott, du Freund meines Lebens, immer noch darf ich sein wie ein Kind. Nicht kindisch, aber wagemutig, neben all den geraden Spuren, die mein Leben glatt machen. Ich muss eben nicht total verplant sein, sondern darf einfach da sein. Vor dir, mit dir. Im Augenblick. Und ich kann lieben, mir sagen, dass ich andere brauche, dass sie mir am Herzen liegen und sie mir viel bedeuten. Der Himmel beginnt zu schmecken. Danke für die Spielräume in meinem Leben. Ich lege mich in deine Arme mit den Worten, die du uns geschenkt hast und bete: Vater unser ...

Lied: „Dieser Weg“ (Das Liederbuch, Nr. 234)

Segen

(irisch, auswendig und zugewandt sprechen!)

Der Herr sei über dir, um dich zu behüten.

Der Herr sei vor dir, um dir den rechten Weg zu weisen.

Der Herr sei neben dir, um dich in die Arme zu schließen und um dich zu schützen vor Gefahren von links oder rechts.

Und der Herr sei in dir, um dich zu trösten, wenn du traurig bist.

So segne euch der allmächtige und barmherzige Gott:

der Vater, der Sohn und der Heilige Geist. Amen.

Ausklang

Steffen Kaupp, Projektpfarrer im Evang. Jugendwerk in Württemberg, Winterbach

feiert immer wieder quietschvergnügt Gottesdienste.

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:

© fiedelpix/Shotshop.com (Titelbild)

fontis-verlag (4); Lukas Golder (5); agentur
krauss (14); buch+musik (22); Heike und
Thomas Volz (56 – 59)

www.istockphoto.com:
FatCamera (26)

www.fotolia.com:

renaria (8); Maksim Šmeljov (19); ADDICTI-
VE STOCK (30); tunedin (35); ChiccoDodiFC
(42); Massimo Cavallo (46); Monkey Busi-
ness (52); ivanko80 (60); 93663590 (62)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart
www.fredpeper.de

Satz:

Isabel Flemisch, Esslingen
www.isabelflemisch.de

Druck: PRINTEC OFFSET >medienhaus>,
Kassel



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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

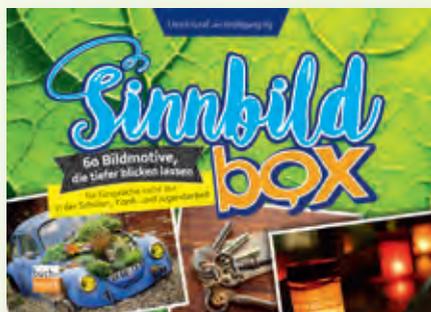
Ulrich Graf, Wolfgang Ilg

Sinnbildbox

60 Bildmotive,
die tiefer blicken lassen –
für Gespräche
nicht nur in der Schüler-,
Konfi- und Jugendarbeit

60 Karten (DIN A6),
32-seitiges Begleitheft,
in Stülpedeckelbox
(15,5 x 11 x 3 cm)

15,95 Euro



Die 60 ausdrucksstarken, symbolreichen und doch deutungs-offenen Motive lassen sich mit Fragen nach Sinn, Gefühlen und Werten, aber auch „leichten“ Themen des Lebens und Glaubens verbinden. Ein Begleitheft schlägt zu jedem Motiv Assoziationen vor und enthält Anregungen für den Einsatz.

Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

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