AUSGABE 3/2017 (365) JULI – AUGUST – SEPTEMBER

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen

- Das große Geschenk
- Sommerzeit – Rallyezeit IV
- Internationale Viechereien
- Einmachglas mit Handlettering

60 JAHRE Kompetenz und Erfahrung aus der Praxis für die Praxis

LEBEN UND GLAUBEN

4 **hell.wach.evangelisch.** ..... Friederike Auracher, Franziska Töpler
Ideen & Bausteine für eine ChurchNight

10 **You Be – You Believe** ..... Martin P. Grünholz
Was dürfen wir glauben?

12 **Eine neue Wette im Himmel** ..... Manfred Pohl
Über Hiob ins Gespräch kommen

14 **Das große Geschenk** ..... Christian Schmidt
Die Jahreslosung als Rahmen für ein Quiz

SPIEL, SPASS, QUIZ

17 **Internationale Viechereien** ..... Walter Engel
Quiz zu Tieren aus allen Kontinenten

22 **Der ultimative Ablasshandel** ..... Simon Walz
Ein Actionquiz zum Reformationsjubiläum

28 **Zugfeste Papierseile** ..... Achim Bellmann
Papierseilbau mit interessantem Workout

OUTDOOR

33 **Kicken einmal anders** ..... Sebastian Heusel
Trotzdem soll das Runde in das Eckige

36 **Sommerzeit – Rallyezeit IV** ..... Andreas Lämmle
… alles mit Eimer

44 **Gelände- & Hausspiele 2.0** ..... Lukas Golder
Bewährte Spieleklassiker mit QR-Codes im Zeitalter des Spartphones

48 **Dreihundertfünfundsechzig** ..... Walter Engel
Stadt- oder Geländespiel zur Zahl 365

KREATIV UND HANDWERK

54 **Bunte Vögel aus Holz** ..... Johanna und Joachim Fritz
Eine Bastelaktion für zwei Gruppenstunden oder als Workshop …

58 **Deutschland-Marmelade** ..... Sybille Kalmbach
Marmeladengläser mit unterschiedlichen
Farb- und Geschmacksschichten

64 **Einmachglas mit Handlettering** ..... Sybille Kalmbach
Schönes Kerzenglas mit persönlichem Spruch

Halbzeit

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

schon wieder Halbzeit im Kalenderjahr … Das Schuljahr neigt sich dem Ende entgegen und verschiedenste Freizeitmaßnahmen werden eifrig geplant. Wir helfen euch gerne dabei! Mit vielen neuen Ideen und Impulsen in der aktuellen Ausgabe. Habt ihr die Jahreslosung noch parat? Wäre doch eine gute Idee, sie in der Mitte des Jahres mal wieder zum Thema zu machen, bzw. bei einem Spieleprogramm einfach als Rahmen zu nutzen. Dazu dient der Artikel „Das große Geschenk“. Die Sommerzeit-Rallyezeit zeigt, dass Eimer für so viel mehr als den Transport von Material verwendet werden können. Und weil es die dreihundertfünfundsechzigste Ausgabe des Steigbügels ist und zur Jahresmitte erscheint, haben wir uns ein paar Ideen zu dieser Zahl überlegt. Besonders hinweisen möchte ich euch auf das Actionquiz zum Reformationsjubiläum. Es eignet sich hervorragend für einen Abend auf einer Freizeit. Wir haben bewusst in dieser Ausgabe einen ausführlichen Artikel zur „ChurchNight“ reingenommen, damit ihr frühzeitig in die Planung dafür gehen könnt. Denn, es wäre doch genial, wenn bundesweit am 31. Oktober tausende ChurchNights gefeiert werden würden. Das wäre ein riesiges Fest!

Ich wünsche euch für den Start in die zweite Jahreshälfte einen ordentlichen Energieschub und Motivation, viele gute ermutigende Erfahrungen im Sommer, auf den gemeinsamen Wegen, die ihr mit Jugendlichen gehen dürft. Bleibt behütet!

Eure

Ilse-Dore Seidel

Ilse-Dore Seidel

Zugangscode Homepage

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

Benutzername: Jugendarbeit **Passwort:** Halbzeit

hell.wach. evangelisch.

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: variabel
Vorbereitungszeit: je nach Format
Dauer: je nach Format

Besondere Hinweise: ChurchNight bietet sehr vielfältige Möglichkeiten. Ihr könnt die Veranstaltung genau auf euren Ort, eure Zielgruppe und eure Ressourcen abstimmen. Siehe auch: www.churchnight.de

Ideen & Bausteine für eine ChurchNight

Der 31.10.2017 ist ein besonderes Datum: 500 Jahre Reformation! Das muss gefeiert werden. Nicht nur mit großen Festen, Kirchentagen und Feierstunden in Wittenberg, Berlin und sonst wo, sondern bei euch vor Ort, mit euren Jugendlichen und nah dran an ihrer Lebenswelt! Denn wir wünschen uns, dass Jugendliche am 31.10.2017 vorkommen und diesen Tag (oder diese Nacht) so feiern, wie es ihnen entspricht! Dieser Artikel zeigt verschiedene Ideen, Möglichkeiten und Aktionen rund um das Jahresthema „hell.wach.evangelisch.“, die euch helfen, eine ChurchNight vorzubereiten und durchzuführen.

ChurchNight ist …

… vor allem ziemlich bunt und vielfältig! Wie genau eine ChurchNight aussieht, ist nicht festgelegt. Ob Filmabend, Mittelaltermarkt, Krimidinner oder Rockkonzert – die Veranstalter entscheiden selbst, welche Form am besten zu ihnen passt. So ist ChurchNight immer kreativ und zeigt auf unterschiedliche Weise: So anders kann Kirche sein!
An Kreativstationen können die Besucher selbst aktiv werden und mit allen Sinnen ein Thema erfahren. Bei Kanzeltausch und 60-Sekunden-Predigten dürfen alle zu Wort kommen und ihren Glauben zum Ausdruck bringen. Ganz im Sinne von Martin Luther und dem „Priestertum aller Gläubigen“! An Erlebnisstationen tauchen Gäste ein in die Welt der Reformation und erfahren, wie sie selbst ein Teil davon werden. Bei Musik und Talks setzen sie sich mit spannenden Statements

auseinander und bilden sich eine eigene Meinung. Bei Actionspielen und Rallyes wird Bewegung, Spiel und Spaß mit der Geschichte der Reformation verknüpft.

Von Beginn an ist die ChurchNight ein offenes Netzwerk. Entwickelt wurde die Idee von einem kleinen Projektteam im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg (EJW). Bereits ein Jahr nach dem Start im Jahr 2006 gab es rund 300 Veranstaltungen, seit 2009 sind es jährlich 800 bis 1000 ChurchNights in ganz Deutschland und sogar weltweit. Orte in Russland, Namibia, Südafrika und Argentinien haben ebenfalls schon mitgemacht wie Orte in der Slowakei, Slowenien, Österreich und Frankreich. Das Projektteam im EJW stellt jedes Jahr neue Ideen, Bausteine und Materialien zur Verfügung. Viele der Ideen wurden vor Ort entwickelt und ausprobiert und werden dann über uns mit anderen Veranstaltern geteilt. Die Orte planen ihre ChurchNight selbständig und tragen sie auf www.churchnight.de in eine Landkarte ein. So kann jeder sehen, ob in seiner Nähe eine ChurchNight stattfindet.

hell.wach.evangelisch.

Jedes Jahr steht bei der ChurchNight ein Jahresthema im Mittelpunkt. 2017 lautet es „hell.wach.evangelisch“. Dieser Slogan hat die ChurchNight schon fast von Beginn an begleitet und nun bildet es zum 500-jährigen Jubiläum des Thesenanschlags einen inhaltlichen Schwerpunkt. Das Ziel dabei: Die Basics des Glaubens thematisieren, evangelische Identität stärken und die Ereignisse und Errungenschaften der Reformation in den Fokus nehmen – und das nicht nur im Rückblick, sondern auch mit einem offenen Blick nach vorne.

Denn Reformation ist nicht nur eine Geschichte von damals. Sondern vielmehr ein Geschehen, das uns auch heute berühren, verändern und aufrütteln kann. So, wie Martin Luther damals von Gottes Gnade berührt wurde. Es ging Martin Luther nicht um Strukturen und Reformen. Er war ein Suchender, der sich so sehr nach einem liebenden Gott sehnte und der diesen liebenden Gott beim Lesen der Bibel entdeckte. Diese Entdeckung hat ihn verändert, sein ganzes Leben umgekrempelt. Dass daraus die evangelische Kirche entstand, war zunächst gar nicht seine Absicht. Er machte Menschen Lust, selbst in die Bibel zu schauen. Gottes Gnade zu entdecken. An Gott zu glauben und ihm zu vertrauen. Auf Christus zu schauen. Das sind echt evangelische Basics, die uns auch heute noch zu einem veränderten Lebensstil herausfordern!

hell.wach.evangelisch. – dieses Thema setzen wir ganz bewusst am Reformationstag Ende Oktober. Es lädt nämlich auch dazu ein, die Nacht zum Tag zu machen und Licht in die sonst so dunkle und gruselige Jahreszeit zu bringen. Eine ChurchNight kann dann eine ganz andere Art von Party werden – leuchtend und farbenfroh, lebendig und fröhlich!

ChurchNight als Jugendgottesdienst

Ihr habt Lust bekommen und wollt mit eurem Jugendkreis, euren Konfis oder eurer Gruppe selbst eine ChurchNight feiern? Dann bieten wir euch hier einige Ideen, wie ihr das Jahresthema im Rahmen eines ChurchNight-Jugendgottesdienstes mit dem Thema hell.wach.evangelisch. umsetzen könnt.

TIPP: Wer lieber eine Dorfrallye, eine Talkshow oder einen Mittelaltermarkt plant, findet auf www.churchnight.de/intern/ideenpool viele Anregungen und Infos!

BIBELTEXT:
Johannes 8,12
Matthäus 5,14

hell.

Jesus selbst bezeichnet sich als das Licht der Welt (Joh 8,12) – und genauso spricht er es auch seinen Nachfolgern zu (Mt 5,14). Wo Christen zusammenkommen, kommt Jesu Licht in diese Welt. Der Kontrast zwischen hell und dunkel bietet viele kreative Möglichkeiten. Wie wäre es mit einer Stationenphase im Gottesdienst, in der sich die Jugendlichen an Bastel-/ Spiel- und Gebetsstationen damit beschäftigen? Ihr könntet während dieser Phase die Kirche / den Veranstaltungsraum fast ganz dunkel lassen. An den Stationen wird mit Licht gearbeitet, das dann umso mehr zur Geltung kommt.

Light Painting

Welches Wort ist mir für meinen Glauben am wichtigsten? Welches Wort beschreibt meinen Glauben am ehesten? Die Jugendlichen überlegen sich ein Wort und schreiben es mit Wunderkerzen (spiegelverkehrt!) in die Dunkelheit. Mit Langzeitbelichtung (Stativ für die Kamera erforderlich!) wird das Motiv aufgenommen und auf dem Foto sichtbar gemacht.

TIPP: Eine detaillierte Anleitung für das „Lightpainting“ findet ihr im ChurchNight-Ideenpool (Login erfoderlich): http://www.churchnight.de/ideenpool/ideenpool/thema-2015-dein-bild/bausteine/kunst-mit-licht/?L=0

Leuchtende Taschen

Mit leuchtender Stoffmalfarbe, Pinseln und Stempeln werden Baumwollbeutel bemalt. Wichtig: Zwischen die Stoffe Zeitung oder Pappe legen, damit die Farbe nicht durchdrückt. Mit Buchstaben-Stempeln lassen sich schöne Schriftzüge auf die Taschen stempeln, z. B. „hell.wach.evangelisch.“. Auch Symbole wie Kreuz, Herz, Anker (für Glaube, Liebe, Hoffnung) machen sich gut auf den Taschen.

TIPP: Ein großes Sortiment an leuchtenden Deko-Klebebändern, Kreiden, Nagellacken, Stoffmalfarben und vielem mehr findet ihr im Onlineshop www.schwarzlicht.de.

Glow-in-the-dark-Nagellack

Mit leuchtendem Nagellack kann man viel mehr machen, als nur seine Nägel lackieren! Wie wäre es mit hübschen leuchtenden Armbändern, die auch nach der ChurchNight noch an das Thema erinnern? Dafür besorgt ihr aus dem Bastelladen eine feine silberne Gliedkette aus Metall. Die Jugendlichen messen die Länge so ab, dass sie drei- bis viermal locker um das Handgelenk geht. Die beiden Enden mit einem Verschluss oder einer Öse zusammenfassen. Dann die Kette von einer Seite mit leuchtendem Nagellack bestreichen, trocknen lassen und von der anderen Seite ebenfalls anmalen.

TIPP: Der Glow-in-the-dark-Nagellack ist z. B. direkt hier zu finden: www.schwarzlicht.de

Eine Anleitung für ein Nagellack-Armband (allerdings nicht leuchtend) findet sich auf diesem Blog: http://kristallzauber.blogspot.de/2014/07/nagelack-armband.html

Leuchtende Gebetswand

Für diese Station benötigt ihr eine große Tafel, die ihr vorher mit leuchtendem Dekotape verziert. Ideal ist es, wenn ihr eine Schwarzlichtlampe habt, die die Tafel beleuchtet.
Mit leuchtenden Kreidemarkern können die Jugendlichen Gebetsanliegen auf die Tafel schreiben und für die anderen beten.

Je nach Alter und Gruppenzusammensetzung kann diese Gebetswand auch zu wenig anonym sein. Dann könntet ihr ein Einmachglas, gefüllt mit Knicklichtern, daneben stellen. Wer nichts an die Wand schreiben möchte, nimmt sich ein Knicklicht, schreibt sein Gebetsanliegen auf ein Stück Dekotape, klebt dieses um

das Knicklicht und legt das geknickte Licht in ein Körbchen. Die Mitarbeitenden beten am Ende der Veranstaltung für alle Anliegen.

wach.

Hier haben wir euch einige Gedanken zusammengestellt, aus denen ihr eine Kurzpredigt/Andacht für eure ChurchNight machen könnt:

Was macht dich wach?

Kaffee, Red Bull oder der Wecker am Morgen? Sammelt kurz Statements, was den Jugendlichen dazu einfällt.

BIBELTEXT:
1. Korinther 16,13
Matthäus 26,41
Markus 14,38

Wach sein heißt: Aufmerksam sein, am Geschehen teilnehmen, dabei sein.
In der Bibel lesen wir immer wieder die Aufforderung „Wachet!". Jesus sagt es zu seinen Jüngern in dieser dunklen Nacht im Garten Gethsemane, in der ihm schon klar ist, dass sein Tod naht. Da geht es ums Ganze und Jesus wünscht sich, dass seine Jünger ihn in dieser Stunde unterstützen, bei ihm sind, für ihn da sind im Gebet.
In 1. Korinther 16,13 heißt es: „Wachet, steht im Glauben, seid mutig und seid stark!" Dabei sind die vier Aufforderungen wohl weniger als Aufzählung gedacht. Vielmehr beschreiben die hinteren drei Aufforderungen, was mit der ersten, dem „Wachet", gemeint ist: Verlasst euch ganz auf Gott, wagt Neues mit ihm und traut euch etwas zu, weil Gott euch begabt hat.
Vielleicht fragst du dich, wie das gehen soll – immer wach zu bleiben? Jeder Mensch hat ein Bedürfnis nach Schlaf, nach Ruhe und Erholung. Und auch dieses Bedürfnis kennt Gott, schließlich hat er selbst einen Ruhetag geschaffen. Es geht ja auch gar nicht darum, immer aktiv wie eine Aufziehfigur durchs Leben zu hasten. Vielmehr ermutigt uns Gott zu einem wachsamen Lebens- und Glaubensstil. Wach sein für sein Reden, offen sein für sein Handeln, im Gebet und im Dienst immer wieder auf Jesus schauen und sich an ihm orientieren. So sind wir hell-wache Nachfolgerinnen und Nachfolger.

evangelisch.

Typisch evangelisch ist das Singen im Gottesdienst. Martin Luther hat auch die Kirchenmusik entscheidend mitgeprägt. Viele Lieder greifen inhaltlich absolute Basics des Glaubens auf, wie z. B. die Gnade. Bei eurer ChurchNight könnt ihr

ein Lied von Martin Luther selbst einbauen. Da diese für Bands oft schwierig zu singen und zu spielen sind, hat die Band „Deine Ludder“ zu drei Liedern moderne Fassungen mit Sheets zur Verfügung gestellt, die ihr auf www.churchnight.de anhören und herunterladen könnt. Wir haben euch aber auch moderne Lobpreislieder zusammengestellt, die zu den „vier Soli“, den vier reformatorischen Grundthemen, passen:

Allein die Gnade:
- Gnade und Wahrheit
- Majesty
- Scandal of grace
- Befreit durch deine Gnade
- Amazing grace

Allein die Schrift:
- Psalm 23 (Daniel Harter)
- Thy Word
- Versöhnt
- Our God/ Water you turned into wine
- Mighty to save

Allein der Glaube:
- All to us
- Weil du mich liebst
- Zehntausend Gründe
- This I believe / The Creed

Allein Christus:
- Still (Reuben Morgan)
- Morgenstern
- Cornerstone
- Was für ein Mensch

Friederike Auracher, Weissach und Franziska Töpler, Esslingen, Projektreferentinnen für ChurchNight beim EJW,

die auf kaum ein Jahr so lange hingearbeitet haben, wie auf das Jahr 2017. Jetzt sind sie mittendrin und freuen sich auf viele kreative ChurchNights im Herbst!

You Be – You Believe

BEKENNEN

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche
Gruppengröße: ab 3 Personen
Dauer: 60 Min.
Vorbereitung: 30 Min.

Besonderer Hinweis: Jeder Teilnehmer sollte einen YOUBE – den neuen evangelischen Jugendkatechismus haben.

Was dürfen wir glauben?

Der Zweite Hauptteil des YOUBE beschäftigt sich mit der Frage: Was dürfen wir glauben? Nach den Gruppenstundenentwürfen zu Bibel und Bund, folgt heute das Thema Bekenntnis. Es geht weniger um eines der Glaubensbekenntnisse, wie das Apostolische, das Nicänische oder dem Kleinen Katechismus. Sondern eher um die Bedeutung und Notwendigkeit, ein Bekenntnis, Zeugnis abzulegen in dieser Welt.

Woran orientiert sich unser Glaube? Was gibt uns Halt, Hilfe und Sicherheit? Unser Glaubensbekenntnis ist hier eine wichtige Orientierung. Schließlich fasst es die Kernelemente des christlichen Glaubens in einem einprägsamen Bekenntnis zusammen. Wir lernen heute weitere Elemente kennen, die uns maßgeblich in unserem Glaubensleben unterstützen.

Einstieg

Schaut euch gemeinsam den Trailer von dem Film „Die Braut die sich nicht traut" an (https://youtu.be/pBYLjzHTZxQ). Warum ist das „Ja" vor dem Altar wichtig? Warum fällt es vielen Menschen schwer, ein klares „Ja" abzugeben?
Kommt ins Gespräch über die Hauptfrage von Seite 100:
Warum ist meine Stimme wichtig?
Anders ausgedrückt: Warum sollten wir von unserem Glauben erzählen?
Der YOUBE schlägt als Antwort Folgendes vor:
Gerufen zur Antwort auf Gottes Ruf tragen wir seinen Ruf hinaus in die Welt und rufen auch für die, die keine Stimme haben.

– Was haltet ihr davon?
– Fällt es euch leicht mit Anderen (Nicht-Christen) über den Glauben zu reden?
– Warum Ja? Warum Nein?

Bibelarbeit

BIBELTEXT:
Römer 10,9–10
1. Johannes 1,9

Lest gemeinsam Römer 10,9–10 und 1. Johannes 1,9 (Seite 102).
– Was ist ein Bekenntnis und welche Bedeutung hat es?
– Was/Wo sollten wir bekennen?
– In welchem Verhältnis stehen Glaube und Bekenntnis?

Lest anschließend die Seite 103: Was bedeutet das für uns?
– Muss man beten, um Christ zu sein?
– Wie kann ein Bekenntnis vor Gott aussehen?
– Kann man beten lernen? Was hilft? Wie fang ich an? Gibt es Hilfsmittel?

Lest gemeinsam die Seiten 106–108.
– Warum ist ein Bekenntnis/Zeugnis vor Anderen wichtig?
– Was ist, wenn ich Nachteile in der Schule/Arbeit durch den Glauben habe?
– Wie kann ich damit umgehen, wenn ich ausgelacht/belächelt werde?
– Wo und wie kann man anfangen, sich zu seinem Glauben zu bekennen?
– Was will ich mir für die kommende Woche vornehmen?

Kreativ

Bildet Zweiergruppen und übt ein Gespräch mit einem Freund, der sich nicht als Christ bezeichnen würde. Situation: Ihr seid in der Schule/Arbeit und in der Pause werdet ihr von einem Freund gefragt, ob ihr am Freitag auf eine Party mitkommt. Ihr habt am Freitag ein Treffen in der Gemeinde / eurer Jugendarbeit / eurem CVJM. Euer Freund will wissen, was ihr macht … Wie geht das Gespräch weiter? Anschließend teilt miteinander, was ihr euch für die nächste Woche vornehmt, betet füreinander. In der nächsten Gruppenstunde erzählt euch, was aus eurem Vorhaben geworden ist.

Martin P. Grünholz, Steinen, Gemeindepastor und Jugendreferent,

ist davon überzeugt, dass der YOUBE helfen wird, den christlichen Glauben besser kennenzulernen und für seine Überzeugungen einzutreten.

Eine neue Wette im Himmel

Zielgruppe: Jugendliche ab 16
Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: 20 Min.
Dauer: 10–30 Min.

Über Hiob ins Gespräch kommen

Sarah ist für ihre Kirchengemeinde ein Glücksfall. Mit ihren 17 Jahren ist sie eine beliebte Jungscharmitarbeiterin. Ihr Pfarrer ist dankbar, wenn Sarah auch bei den Kinderbibeltagen mitmacht. Die Jugendreferentin hat darum gebeten, dass sie im Sommer auf die Mädchenfreizeit nach Italien mitgeht. Darauf freut sich Sarah schon sehr.

In der Schule ist sie eine Stütze des Religionsunterrichts. Ihr Lehrer, Oberstudienrat Dr. Hiller, gibt ihr im Mündlichen immer die Maximalpunktzahl. Neulich hatte er Luthers Lehre vom unfreien Willen vorgestellt und erklärt, dass der Humanist Erasmus von Rotterdam wenigstens eine Mitwirkung des freien Willens bei der Annahme der Gnade Gottes verteidigt hatte. Luther hatte dagegen unversöhnlich geantwortet, dass der Mensch im Hinblick auf das Erreichen seiner Seligkeit überhaupt keinen freien Willen habe.
Sarah mit ihren guten Bibelkenntnissen fragte zurück, wie es denn sein könne, dass Jesus am Ende der Bergpredigt von seinen Jüngern verlangt hatte, dass sie so vollkommen sein sollten wie es Gott im Himmel ist. Das sei eine Forderung und eine solche Forderung sei sinnlos, wenn der Mensch gar keine Freiheit zum Guten besitzen würde.
Dr. Hiller gab zu, dass da schon eine Spannung zu Luthers Lehre vorliegt und er wolle noch einmal darüber nachdenken.
Sarah war im Hinblick auf ihre Fröhlichkeit im Glauben und ihren Einsatz für die Anderen so überzeugend, dass auch die Himmlischen auf sie aufmerksam wurden.

Als diese wieder einmal ihre Freude über Sarah zum Ausdruck brachten, sagte Satan nur: „Das ist doch leicht, wenn man immer nur auf der Sonnenseite des Lebens steht." Genau so, wie er damals bei dem frommen Hiob fragte: „Fürchtet Hiob Gott umsonst?", behauptete er, dass diese strahlende Sarah ihre Freude an Gott schnell verlieren würde, wenn es ihr plötzlich schlecht geht.
Die Himmlischen waren verärgert. Sie wagten es nicht, Gott selber in diesem Streit anzusprechen, sondern sie holten den Erzengel Gabriel her.
Er ließ sich auf die Wette ein und behauptete, dass Sarah ihren Glauben behalten würde, auch wenn Unglück über sie hereinbricht.
Er sagte dem Satan sehr streng, dass er nur Sarahs Schulleistungen, ihren Freundeskreis und ihr gutes Aussehen antasten dürfe, aber anders als bei Hiob dürfe er ihre Gesundheit nicht verderben. Dieses Mal dürfe es nicht wie bei Hiob heißen: „Haut für Haut. Und taste sein Gebein und Fleisch an und er wird seinem Gott ins Angesicht absagen."
Wie diese neue Wette im Himmel nun ausgegangen ist, davon haben die Himmlischen den Irdischen nichts mitgeteilt. Sarah wusste von dieser Wette natürlich nichts. Wie denn auch?
Man erzählte sich, dass Sarah an ihrem Glauben gezweifelt habe, als es ihr sehr schlecht ging. Halt habe sie gefunden an dem wunderbaren Satz Jesu aus dem Johannesevangelium: „Niemand kann meine Jüngerinnen und Jünger aus meiner Hand reißen."
Gerüchte gehen dahin, dass der Erzengel Gabriel, als er sah, wie Sarah gelitten hat, den Satan für einige Zeit aus dem Himmel hinausgeworfen hat.

Einsatzmöglichkeiten für diese Geschichte:

a) Nur die Geschichte vorlesen mit anschließendem Gespräch.
b) Die Geschichte in Zusammenhang mit folgenden Bibeltexten lesen mit abschließendem Gespräch.

– Hiob Kapitel 1, die Verse 6 bis 12 vorlesen oder kurz nacherzählen
– Hiob Kapitel 42, Verse 12 und 13 vorlesen
– Lukas Kapitel 22, Verse 31 und 32 vorlesen

Manfred Pohl, Oberstudienrat i. R., Schlat,

will anhand von neuen Geschichten die biblischen Aussagen in die Lebenswelt von Jugendlichen übertragen und sie ihnen dadurch näherbringen.

Das große Geschenk

Zielgruppe:	Durchgeführt auf einer Familienfreizeit mit sechs Gruppen und 50 jungen und älteren Mitmachern.	**Dauer:**	je nach Fragen und Gruppengröße, 60–90 Min.
Gruppengröße:	ab 12 Personen	**Vorbereitung:**	Die Erstellung der Geschenkumschläge und Fragen/Aufgaben

Die Jahreslosung als Rahmen für ein Quiz

Die Idee ist, die Inhalte der Jahreslosung auch in einem Spieleabend vorkommen zu lassen. Sie sollen aber nur den Rahmen bilden, damit die Quizfragen altersgerecht und auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten werden kann. Gott schenkt, steht in der Jahreslosung. Aber welche unterschiedlichen Aspekte gibt es beim Schenken?

Vorne im Raum eine Wäscheleine befestigen, an der 36 (Anzahl variabel) Geschenkumschläge mit Wäscheklammern aufgehängt sind. Ähnlich wie bei einem Adventskalender. Neben den Geschenkumschlägen braucht der Spielleiter noch einen Würfel und einen Helfer, der jeweils und für alle ersichtlich den aktuellen Punktestand notiert. (>> Material 1)

MATERIAL 1:
36 vorbereitete Umschläge (vgl. „Inhalt“) Wäscheleine, Wäscheklammern, Würfel, Plakat für Punktestand (Whiteboard, Flipchart o. Ä.)

Herstellung

Aus einem quadratischen Blatt Papier einen Geschenkumschlag machen. Dafür einfach die Ecken jeweils zur Mitte falten. Um den Geschenkcharakter hervorzuheben, den Umschlag mit einem Geschenkband inklusive Schleife verzieren.

36 Umschläge in zwei verschiedenen Farben erstellen, das ergibt eine schöne Optik. Bei weißem Papier besteht leicht die Gefahr, dass die Schrift aus dem Inneren durchscheint.

Inhalt

In die Geschenkumschläge beschriftete Zettel einstecken:
Je 3 Mal die Zahl 20, 40, 60, 80 und 100.
Einmal die Wörter Supergeschenk oder Gnade.
Fünf Mal das Wort geschenkt, beschenkt oder Würfelgeschenk.

Ablauf

Die Gruppe mit der höchsten Würfelzahl beginnt. Ein Mitglied der Gruppe geht nach vorne und nimmt sich einen beliebigen Umschlag. Anschließend wird in der Gruppe der Umschlag geöffnet und gezeigt. Bei einer Zahl liest der Spielleiter eine Frage/Aufgabe vor, die die Gruppe zu lösen hat. Dafür 15 einfache Fragen/Aufgaben überlegen bzw. aus dem großen Fundus der Steigbügel-Spiele und Quizideen schöpfen. Wird die Aufgabe/Frage richtig gelöst, bekommt die Gruppe die jeweilige Punktzahl gutgeschrieben.

Bei den Geschenkwörtern passiert Folgendes:

Geschenkt: Die Gruppe „darf" einer beliebigen anderen Gruppe 25 Punkte verschenken. Dabei kann man selbst aber nicht unter 0 Punkte kommen.

Beschenkt: Die Gruppe bestimmt, von welcher anderen Gruppe sie sich 25 Punkte schenken lässt.

Würfelgeschenk: Ein Mitglied würfelt einmal. Die Würfelzahl mal 10 ist die erreichte Punktzahl.

Supergeschenk: Es gibt sofort 200 Punkte.

Gnade: Gnade ist ein unverdientes Geschenk. Die Gruppe wird sofort der führenden Gruppe in der Punktanzahl gleichgestellt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist zu Ende, wenn in einer Runde die letzte Gruppe an der Reihe war. Dann entscheidet die Punktzahl.

Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl darf sich zuerst die Süßigkeiten aussuchen, dann die Zweitplazierten usw.

Auf unserer Freizeit ist es tatsächlich passiert, dass der letzte Umschlag eine GNADE enthielt.

Die Reaktion darauf war bei den betroffenen Gruppen sehr unterschiedlich und spannend wahrzunehmen.

Andacht

Zum Abschluss kann ein kurzer Impuls / eine Andacht zur Jahreslosung erfolgen und diese somit auch in der zweiten Jahreshälfte noch mal in Erinnerung gebracht werden (siehe: Steigbügel Nr. 363 oder auch www.jahreslosung.net). Alternativ kann man das Thema „Gnade“ aufgreifen und eine Andacht dazu machen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Christian Schmidt, Sozial-Pädagoge (BA), Denkendorf

Mitglied im FA Familienarbeit im ejw und mit Christine Schmidt Leiter der Familienfreizeit in Unterjoch an Silvester.

Internationale Viechereien

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen
Dauer: ca. 90 Min.
Vorbereitung: ca. 2–3 Stunden

Quiz zu Tieren aus allen Kontinenten

Hund, Katze, Maus, Elefant? Es gibt so viele interessante Tiere auf der ganzen Welt, die es zu entdecken gilt. Wusstet ihr zum Beispiel, dass die Wanze schon seit der prähistorischen Zeit existiert? Mit diesem Quiz entdecken die Jugendlichen internationale Viecher, ihre Rekorde und wissenschaftlichen Bezeichnungen und finden möglicherweise ein neues Lieblingstier.

MATERIAL 1: Große Weltkarte mit den Umrissen der Kontinente (vgl. 1.); Pappstreifen mit den Namen der schnellsten Tiere (vgl. 4.); Namensschilder mit Tieren, die schon in prähistorischer Zeit lebten auf Post-it-Zetteln (vgl. 2.); Wissenschaftliche Tiernamen und deren deutsche Namen auf Post-it-Zetteln (vgl. 2.); Schilder mit Namen der größten Tiere und deren biometrischen Daten auf Post-it-Zetteln – GroßeTabelle dazu (vgl. 5.); Block mit Post-it-Zetteln; Breiter Papiersteifen mit Zeitleiste (50–550 Mio Jahre)

Zur Vorbereitung:
- Wikipedia –> Tierbilder Passbildgröße auf Post-it-Zettel aufgeklebt (1.) bzw. zusätzlich mit den Tiernamen versehen (alle Aufgaben)
- Weltkarte kopieren, sowie mit Beamer auf Plakat projizieren und nachzeichnen oder ausdrucken und mit Kopierer auf mindesten A3 vergrößern (1.)

(>> Material 1)

Durchführung

Die Gruppe wird in zwei bis drei Teams unterteilt mit jeweils mindestens zwei Teilnehmenden. Die Teams bearbeiten jede Aufgabe nacheinander (vgl. unten). Löst ein Team eine Aufgabe falsch, so geht der Zettel wieder zurück. Zu Beginn jedes Spiels wird ausgelost, welches Team anfangen darf. Die Teams dürfen sich untereinander beraten. Lässt sich ein Team zu lange Zeit (Ermessen der Spielleitung), so ist das nächste Team an der Reihe.

Wertung: Für jede richtige Lösung bekommt das Team einen Punkt

Spiele

Die wissenschaftlichen Namen und die Antworten sind nur für das Mitarbeiterteam.

1. Tiere den Kontinenten zuordnen auf denen sie leben

Bilder folgender Tiere sind auf dem Kontinent anzubringen, wo die Tiere vorkommen. Ist ein Bild mehrmals vorhanden, so kommt das Tier auch auf mehreren Kontinenten vor. Der (deutsche) Name des Tieres wird genannt (1 Punkt) und dann auf der Weltkarte angebracht. Um Missverständnisse zu vermeiden sind für das Mitarbeiterteam die wissenschaftlichen Tiernamen genannt. Bei mehreren gleichen Bildern kann mit dem Namen nur das Team punkten, welches ihn zuerst richtig nennt.

2 x Eichhörnchen, Sciurus vulgaris	Europa, Asien
Murmeltier, Marmola marmola	Europa
Wisent, Bos bonosus	Europa
2 x Rothirsch, Cervus elaphus	Europa, Asien
3 x Steinadler, Aquila chrysaeto	Europa, Asien, Amerika
Puma (Silberlöwe, Berglöwe), Puma concolor	Amerika/Nord, Süd
Ara, Ara	Amerika/Süd
Jaguar, Panthera onca	Amerika/Süd
Tapir, Tapirus	Amerika/Süd
Brillenbär, Tremaretos ornatos	Amerika/Süd
Tiger, Panthera tigris	Asien
Kragenbär, Ursus tibetanus	Asien

Yak, Jak, Bos mutus	Asien
Pfau, Pavo	Asien
Schneeleopard, Panthera unicia	Asien
2 x Löwe, Panthera leo	Afrika, Asien/kleine Population in Indien
2 x Leopard, Panthera pardus	Afrika, Asien
Marabu, Leptoptilos crumeniferus	Afrika
2 x Oryxantilope, Oryx	Afrika, Asien/Arabische Halbinsel
Gorilla, Gorilla	Afrika
Wombat, Vombatidae	Australien/Ozeanien
Tasmanischer Teufel, Sarcophilus harisii	Australien, Ozeanien/Tasmanien
Wellensittich, Melopsittacus undulatus	Australien, Ozeanien
Kea, Nestor notabilis	Australien, Ozeanien/Neuseeland
Dingo, Canis lupus dingo	Australien, Ozeanien

2. Wissenschaftliche Namen von Tieren bzw. Tierarten und -familien

Einige wissenschaftliche Namen sind durchaus bekannt bzw. ableitbar – Zuordnungsspiel. Wissenschaftliche Namen und deutsche Namen jeweils auf einem Zettel zum Zuordnen in zwei Spalten aufhängen:

a) Tiere

Canis Lupus – Wolf
Elephas maximus – Indischer Elefant
Panthera tigris altaica – Sibirischer Tiger
Loxodonta afrikana – Afrikanischer Elefant
Panthera pardus – Leopard
Lynx lynx – Luchs
Bos bison – Amerikanischer Bison

b) Tierarten bzw. -familien:

Canidae – Hunde
Bovini – Rinder
Equus – Pferde
Felidae – Katzen
Sus – Schweine
Aves – Vögel

3. Prähistorische Tiere, die es noch gibt

Tiere auf einem Zettel der Zeitleiste zuordnen:

Pfeilschwanzkrebs	550 Mio Jahre
	Amerikanische Atlantikküste u. Südostasien

Lungenfisch	400 Mio Jahre Afrika, Südamerika, Australien
Quastenflosser	390 Mio Jahre Indischer Ozean, Indonesien
Hai	330 Mio Jahre alle Weltmeere
Wanze	250 Mio Jahre Weltweit
Schildkröte	200 Mio Jahre Weltweit mit Ausnahme der Polargebiete
Krokodil	180 Mio Jahre alle Erdteile außer Europa
Igel	65 Mio Jahre Europa, Afrika, Asien
Faultier	60 Mio Jahre Süd- und Mittelamerika
Pferd	50 Mio Jahre Wildformen noch in Afrika und Asien als Haustiere weltweit

4. Die schnellsten Tiere

An einer Wand/Tafel ist in der Mitte (horizontal) der Springbock mit Namen und Bild angebracht mit der Geschwindigkeitsangabe 88 km/h. Darüber bzw. darunter sollen die 10 restlichen Tiere mit Namen und Bild der erreichbaren Höchstgeschwindigkeit nach einsortiert werden:

Wanderfalke	322 km/h
Steinadler	320 km/h
Gepard	127 km/h
Taube	120 km/h
Schwertfisch	100 km/h
Springbock	88 km/h
Gnu	80 km/h
Feldhase	70 km/h
Koyote	69 km/h
Löwe	60 km/h
Nashorn	50 km/h

5. Die größten/schwersten Tiere

Auf einer Tabelle sollen dem Gewicht nach die folgenden Tiere (ggf. mit Bild) in der ersten Spalte angebracht werden. Danach werden die Gewichte in der zweiten, ggf. die Höhe in der dritten und die Längen in der vierten Spalte zugeordnet. Felder ohne Angaben sind von vorneherein durchgestrichen.

Hier die richtige Tabelle:

Tier	Gewicht in kg	(Schulter-)Höhe in m	Körperlänge in m
Blauwal	200.000	x	33
Pottwal	50.000	x	20
Walhai	18.000	x	13
Afrikanischer Elefant	7.500	3,96	7
Weißer Hai	3.500	x	6
Giraffe	1.600	6 (Gesamthöhe)	x
Wisent	800	1,90	3
Rothirsch	350	1,25	2,5
Strauß	175	2,80 (Gesamthöhe)	x

Das Quiz kann mit bekannten Tierspielen ergänzt werden.

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

interssierete sich schon als Kind für Tiere, deren Lebensweise und die tierischen Rekorde.

Der ultimative Ablasshandel

Zielgruppe:	Teen- und Jugendkreise, Konfi- und Traineegruppen	denn das Quiz lässt sich auch nach jeder Quizfrage beenden.
Gruppengröße:	flexibel, mind. 2 Kleingruppen	**Besondere Hinweise:** Material bereitlegen. Die Quizfragen mit Actionaufgaben, sowie der Gruppenstundenablauf findet ihr unter www.der-steigbuegel.de im Downloadbereich.
Vorbereitungszeit:	30 Min.	
Dauer:	ca. 2 Std. oder variabel,	

Ein Actionquiz zum Reformationsjubiläum

Der ultimative Ablasshandel ist ein Quiz mit Aktionsaufgaben zum Thema Reformation. Bei den Aktionsaufgaben kann Geld erwirtschaftet werden, mit dem anschließend Quizfragen ersteigert werden können. Pro richtig beantwortete Quizfrage gibt es Punkte auf ein Ablasskonto.

MATERIAL 1: Spielgeld (Zur Not auch Uno-Karten), Beamer und Laptop, ein Tintenfass, ein Feuerzeug, genügend Schmierblätter und Stifte, viele Reißnägel, 2 Streichholzschachteln, ein Klebeband

PRO GRUPPE: Eine Schreibfeder, eine Bibel, ein Luftballon, ein Holzbrett oder Pappkarton, einen Strohhalm, eine Kerze, ein Geschenkbändle, ein Handy, Quizfragen, Andachtsimpuls und den Ablauf

Spielerklärung

Ziel des Spiels ist es, soviel Punkte wie möglich für das eigene Ablasskonto zu sammeln. Für jede richtig beantwortete Quizfrage, gibt es drei Punkte auf das Ablasskonto. Pro falsch beantworteter Frage einen Minuspunkt. Die Quizfragen werden jeweils an die Gruppe gestellt, die den höchsten Geldbetrag dafür bietet. Jeweils nach zwei aufeinanderfolgenden Quizfragen wird eine Actionaufgabe gestellt, bei der weiteres Geld erspielt werden kann, um die nächsten Quizfragen zu ersteigern. Die Gruppen spielen die Aktionsaufgaben immer gegeneinander. Pro gewonnene Aufgabe bekommt die Gruppe weiteres Spielgeld. Ziel des Spiels ist es, am Ende die meisten Punkte auf dem Ablasskonto stehen zu haben. Die Aktionsaufgaben bestehen jeweils aus drei Power-Point-Folien. Zwischen den Aktionsaufgaben befinden sich je zwei Quizfragen. (>> Material 1)

Vorbereitung

Vor der Gruppenstunde wird die Technik aufgebaut und das Material bereitgelegt. Die Präsentation steht sowohl als Power-Point-Präsentation sowie als PDF-Dokument zur Verfügung. Zu Beginn werden die Jugendlichen in Gruppen eingeteilt. Mindestens zwei Gruppen treten gegeneinander an. Jede Gruppe bekommt die gleiche Summe an Spielgeld ausgeteilt.

Quizfragen

Die Quizfragen drehen sich alle um die Reformation und das Leben von Martin Luther. Sie sind alle gleich aufgebaut. Als Hilfe stehen jeweils drei Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Im Ablaufplan, der auf der Homepage zur Verfügung steht, finden sich die richtigen Antworten zu den Fragen. Der Ablaufplan ist natürlich nur für die Spielleitung gedacht.

Aktionsaufgaben

Vor der Erklärung der Aktionsaufgabe gibt es eine Folie zum jeweiligen historischen Hintergrund der Aufgabe. Die Gruppen spielen die Aktionsaufgaben gegeneinander. Die Gruppe, die die Aktionsaufgabe gewinnt, erhält weiteres Spielgeld, mit dem sie weitere Quizfragen ersteigern kann.

Andacht

Martin Luther trieb eine Frage um. Sie quälte ihn. Sie war einer der Hauptgründe, warum er Mönch wurde. Und als er die Antwort auf diese Frage endlich gefunden hatte, wollte er damit seine Kirche, die „katholische" Kirche, verändern; wollte, dass die Menschen auch zu dieser Erkenntnis gelangten. Dass auch sie ihre Angst vor Gott, vor Hölle und Verdammnis verlieren. Seine Frage, die ihn lange Zeit beschäftigte, lautete: „Wie bekomme ich einen gnädigen Gott? Wie werde ich vor Gott gerecht?" Für Luther war dies eine sehr persönliche und existenzielle Frage. Er stellte sie sich nicht aus rein philosophischem und theologischem Interesse – sondern aus Angst. Aus Angst, vor Gott im Jüngsten Gericht nicht bestehen zu können und von ihm zur ewigen Verdammnis verurteilt zu werden. Aus Angst, dass alle seine guten Werke, ja selbst sein Leben als Mönch nicht ausreichen würden, um Gott gnädig zu stimmen.

Martin Luther teilte damit die Angst vieler Menschen der damaligen Zeit. Denn die Predigten schürten die Angst vor der ewigen Verdammnis. So wurden Höllenszenen und die Qualen des Fegefeuers sehr plastisch in kleinen Theaterstückchen dargestellt. Gellende Schreie, Feuer und Darstellungen des Teufels, der mit Freude die armen Verstorbenen quält – wer sollte da keine Angst bekommen?!

Der Ablasshandel der Kirche blühte. Denn es wurde den Menschen versprochen, dass durch den Kauf eines Ablassbriefes den verstorbenen Angehörigen aus der Hölle geholfen, sowie das eigene Leben vor der Hölle gerettet werden könne.

Martin Luther war jedoch zutiefst davon überzeugt, dass Gott sich nicht durch ein paar Münzen bestechen lässt, und die Seele aus der Hölle holt.

Aber wie, wie konnte er Gott denn dann gnädig stimmen, wenn die eigenen guten Werke nie reichen würden und auch ein Ablassbrief keine Rettung bringen könnte?

Martin Luther studierte die Bibel – Wort für Wort. Las, was für eine frohe Botschaft sie enthielt – und entdeckte Worte in ihr, die ihn erkennen ließen, auf welche Weise er selbst – und der Mensch an sich – einen gnädigen Gott bekommen kann.

Sein Schlüsselerlebnis hatte er, als er den Römerbrief las. Er erkannte, was sein Leben und sein Gottvertrauen veränderte: Allein aus Gnade und allein aus Glauben wird der Mensch von Gott gerecht, also freigesprochen, wird gerettet vor Hölle und Verdammnis, wird befreit von der eigenen Schuld.

Für Luther war diese Entdeckung wegweisend und lebensrettend.

Gott schenkt seine Gnade – nicht, weil der Mensch ihn gnädig stimmen kann, nicht, weil der Mensch versucht, gute Werke zu tun, nicht, weil er von seinem mageren Gehalt Ablässe kauft, sondern weil Gott von sich aus gnädig ist. Gott hat sich entschieden, gnädig zu sein. Nicht nur einem bestimmten Personenkreis, sondern jedem Menschen. Gott ist den Menschen gnädig. Das ist Teil des Wesens Gottes, das der Mensch doch nie begreifen kann.

Zum anderen erkannte Luther, dass der Mensch dieses Angebot ergreifen muss, damit es im eigenen Leben verändernd wirken kann.

Nur wer diesem Gnadengeschenk Gottes auch glaubt, kann seine Angst vor Hölle und Verdammnis getrost vergessen.

Diejenigen, die Gottes Gnade als Realität erkannt haben – und damit auch die Botschaft von seiner Liebe und seinen Angeboten, das Leben in Liebe zu sich selbst, zu seinem Nächsten und zu Gott zu gestalten – deren Leben wird sich verändern. Dann werden „gute Werke" folgen. Diese sind also nicht Voraussetzung für die Gnade Gottes, sondern die Konsequenz seiner Gnadenzusage an den Menschen.

BIBELTEXT:
Römer 3,28
2. Timotheus 3,16–17
Epheser 2,4–10
1. Timotheus 2,5–6
Römer 11,36

Praktische Aufgabe

Tauscht euch in Kleingruppen über folgende Bibeltexte aus. Wie könnte man den Bibelabschnitt zusammenfassen? Allein durch … (jede Gruppe einen Bibeltext):

So halten wir nun dafür, dass der Mensch gerecht wird ohne des Gesetzes Werke, allein durch den Glauben. (Röm 3,28)

Denn alle Schrift, von Gott eingegeben, ist nütze zur Lehre, zur Zurechtweisung, zur Besserung, zur Erziehung in der Gerechtigkeit, dass der Mensch Gottes vollkommen sei, zu allem guten Werk geschickt. (2. Tim 3,16–17)

Aber Gott, der reich ist an Barmherzigkeit, hat in seiner großen Liebe, mit der er uns geliebt hat, auch uns, die wir tot waren in den Sünden, mit Christus lebendig gemacht – aus Gnade seid ihr selig geworden –; und er hat uns mit

auferweckt und mit eingesetzt im Himmel in Christus Jesus, damit er in den kommenden Zeiten erzeige den überschwänglichen Reichtum seiner Gnade durch seine Güte gegen uns in Christus Jesus. Denn aus Gnade seid ihr selig geworden durch Glauben, und das nicht aus euch: Gottes Gabe ist es, nicht aus Werken, damit sich nicht jemand rühme. Denn wir sind sein Werk, geschaffen in Christus Jesus zu guten Werken, die Gott zuvor bereitet hat, dass wir darin wandeln sollen. (Eph 2,4–10)

Denn es ist „ein" Gott und „ein" Mittler zwischen Gott und den Menschen, nämlich der Mensch Christus Jesus, der sich selbst gegeben hat für alle zur Erlösung, dass dies zu seiner Zeit gepredigt werde. (1. Tim 2,5–6)

Denn von ihm und durch ihn und zu ihm sind alle Dinge. Ihm sei Ehre in Ewigkeit! Amen. (Röm 11,36)

Im Plenum Ergebnisse zusammentragen, Aussagen nacheinander zur richtigen Aussage legen:

1. Sola Fide (allein der Glaube)
2. Sola Scriptura (allein die Schrift)
3. Solus Christus (allein Christus)
4. Sola Gratia (allein die Gnade)
5. Soli Deo Gloria (Gott allein gehört die Ehre)

Konkret:
Was bedeuten diese fünf Grundsätze der Reformation für dein Leben? Wie wirken sie sich aus?
Gebet

Simon Walz, Welzheim, Jugendreferent im Ev. Jugendwerk Bezirk Schorndorf,

findet Luthers Entdeckung immer noch bahnbrechend und möchte die Gnade Gottes gerne mit Worten und Taten weitergeben.

TIPPS ZUM REFORMATIONSJAHR:

Wir haben das Steigbügel-Archiv durchforstet und weisen euch auf folgende Beiträge hin, die gut ins Reformationsjahr passen:

- Martin Luther … unterwegs nach Rom, Nr. 277, S. 32 ff. und Nr. 278, S. 49 ff.
- Mit Martin Luther die Bibel entdecken, Nr. 330, S. 4 ff.
- Allein aus Gnade (Geländespiel zu Martin Luther), Nr. 348, S. 42 ff.
- ChurchNight für Kurzentschlossene, den Reformationstag feiern, Nr. 354, S. 16 ff.
- Wollen wir die Reformation, Planspiel, Nr. 362, S. 6 ff.

EVENTS FÜR DAS FINALE DES REFORMATIONSJUBILÄUMS:

Ganz international zeigt sich die Evangelische Jugend (AEJ) in der Lutherstadt Wittenberg: **„Internationales Jugendcamp zum Reformationsjubiläum 2017“, 29. Juli bis 5. August 2017**
>> Webpage: www.aej.de/IYC

Weltweit spannt auch der CVJM den Bogen in Wittenberg und Berlin: **„BEYOND LIMITS – GRENZENLOS“ – das internationale YMCA-Reformations-Camp, 14. bis 20. August 2017**
>> Webpage mit weiteren Infos und Anmeldung: www.cvjm-bayern.de/urlaub-seminare/freizeiten-und-seminare/veranstaltungsinfo.html?tx_seminars_pi1%5BshowUid%5D=163

Ein Event, wie man es nur alle 20 Jahre erlebt, mitten im Herzen Stuttgarts: **„Da ist Freiheit …“ – DAS FESTIVAL, am Sonntag, 24. September 2017 bei freiem Eintritt frei!**
>> Webpage mit weiteren Infos: www.da-ist-freiheit.de/das-festival

Zugfeste Papierseile

Zielgruppe:	Jugendliche ab 13 Jahren	**Vorbereitungszeit:**	15 Min. für den Bau des Seiles; 15–45 Min. für die Aktionsphase
Gruppengröße:	ab 10 Personen		
Dauer:	je nach Abschlussaktion 45–120 Min.		

Papierseilbau mit interessantem Workout

Bau eines Seiles aus Zeitungen und staunen, wie stabil das wird ... Durch geordnetes aneinander legen und falten von Zeitungen kann man in einer schönen Gruppenaktion ein zugfestes Seil bauen. Anschließend steigt eine Aktion, um zu testen, wie viel das Seil letztlich aushält. Das kann eine Kletteraktion an einem Gebäude, eine Ziehaktion mit einem Fahrzeug oder auch eine Wette sein, bei der man immer mehr Gewicht an das Seil hängt (eine Tonne dran hängen und allmählich mit Wasser füllen). Lasst eurer Phantasie freien Lauf.

MATERIAL PHASE 1: ZEITUNGSBAU

- Pro Person 1 Zeitung mit 8 Doppelbögen (nach Möglichkeit gleiche Ausgaben. Zeitungen geben problemlos Restexemplare einer Auflage heraus. Einfach nachfragen)
- Pro Person ein 20 cm langes Stück Tesafilm
- Für den Teammanager eine Schere
- Je nach Länge des Seiles eine lange Reihe Tische

MATERIAL PHASE 2:

a) Bodenvariante:
- 2 Aufhängevorrichtungen
- 4 Multiplexplatten 20 cm x 12 cm und 21 mm stark (gibt es oft als Reste)
- Je 4 M8 Schrauben, 80 mm lang, je Schraube 2 Unterlagscheiben und eine Mutter
- Je eine M10 65 mm lang mit gewindefreiem Sockel
- Eine Deichsel (dickes Rundholz) oder ein Tau, damit die Teilnehmer ziehen können

b) Klettervariante:
- 1 Aufhängevorrichtung (siehe oben)
- Kletterseile, Sitzgurte, Sicherungsmaterial und Material fürs Abseilen (da sollten Mitarbeiter dabei sein, die wissen was sie tun).

Kosten:
- Zeitungen und Tesafilm kosten fast nichts.
- Multiplexplattenreste und die Schrauben kosten ca. 10 Euro.
- Das Klettermaterial sollte vorhanden sein (Ausleihe z. B. in einem Jugendwerk).

BESONDERE HINWEISE: Bei der Aktion geht es in der ersten Phase um gute Zusammenarbeit und Präzision. In der zweiten Phase bei einer spektakulären Aktion um das Staunen, wie reißfest das Zeitungsseil ist.

Vor dem Seilbau

Bevor das Seil gebaut wird, sollte entschieden werden, was damit gemacht werden soll, um entsprechend Aufhängevorrichtungen vorzubereiten. Ich habe schon mehrfach Kletteraktionen durchgeführt. Das ist spektakulär aber auch zeitaufwendig. Gut funktioniert z. B.: Fahrzeuge ziehen. Vorteil dieser Variante ist, dass sie

auch mit kleineren Gruppen durchgeführt werden kann, weil die Länge des Seiles nicht so entscheidend ist (möglich ab 6 Personen). Dafür werden zwei Aufhängevorrichtungen gebraucht, weil nicht am Zeitungsseil angepackt werden darf. Die Aufhängevorrichtung sollte beim Event fertig zur Verfügung stehen (siehe Fotos).

Der Seilbau

Ein langer Tisch ist vorbereitet. Hinter jedem Teilnehmenden steht ein Stuhl, auf dem griffbereit die Zeitungen liegen.

An der Tischkante klebt bei jedem Teilnehmer ein 20 cm langer Tesastreifen unter dem Tisch.

Auf Kommando legt die Gruppe von vorne nach hinten eine erste Lage Zeitungen auf dem Tisch aus. An der Stelle kann man mit Genauigkeit viel gewinnen. Wenn der Zeitungsbogen aufgeschlagen ist, misst er 70 x 50 cm. Die Teilnehmenden legen die Zeitung mit der schmalen Seite vor sich. Sinnvoll ist, den Mittelknick so auszurichten, dass er nachher beim Falten des Seils in Knickrichtung bewegt wird.

Die Zeitungen müssen so übereinander gelegt werden, dass sie an der langen Kante 5 cm überlappen. Dieser Vorgang wiederholt sich nun 8 Mal.

Danach faltet man die Zeitungen so zusammen, dass die überlappenden Stellen nicht auseinanderrutschen. Ich habe es immer so angeleitet, dass die Teilnehmenden mit der einen Hand die Überlappungsstelle an der vorderen Tischkante fixieren mussten. Dann sollten sie an der gegenüberliegenden Seite die Überlappungsstelle greifen und auf Kommando zu sich falten (liegt der Knick in der Mitte in Faltrichtung, ist das kein Problem). Dieser Schritt wird einmal wiederholt.

Jetzt liegt ein knapp 20 cm breites, dickes Papierband vor den Teilnehmenden.

Als nächstes muss dieses Band umgedreht werden, so dass es mit der geschlossenen Seite vor den Teilnehmenden liegt. Anschließend knicken die Teilnehmenden synchron einen 2 cm breiten Streifen um. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis die Zeitung aufgerollt ist.
Jetzt wird der Reihe nach an der Stelle, an der sich die Zeitungen überlappen, mittig der Tesastreifen um die Zeitungsrolle geklebt **(wichtig: Der Streifen muss in der Wickelrichtung der Zeitung aufgebracht werden)**.

Anschließend habe ich die offenen Enden des Zeitungsseiles mit einem Tesastreifen fixiert. Abschließend kann/können die Aufhängevorichtung/en angebracht werden.

Ein heikler Punkt ist der Transport des Seiles zum Aktionsort. Das Seil darf nicht geknickt und auf gar keinen Fall feucht werden.

Wer zur Abschlussaktion Fragen hat, darf sich gerne mit mir in Verbindung setzen (achim.bellmann@elkw.de).

Die Fotos dienen als Anregung. Ihr dürft in eurem Setting selber lösen, wie und wo ihr euer Seil austestet und zum Reißen bringt. Viel Spaß dabei.

In meiner letzten Gemeinde kamen wir im Jugendkreis auf die Idee, uns für „Wetten, dass ...?“ zu melden. Unsere Wette: Wir bauen in 10 Minuten ein 10 Meter langes Seil aus 10 Zeitungen und einer Rolle Tesa. An diesem Seil klettert eine Person hoch, die mindestens 80 Kilo wiegt. Bei „Wetten, dass ...?“ kamen wir nicht zum Zug, aber das Ganze im Jugendkreis auszuprobieren hat fett Spaß gemacht. Wir haben das 10 Meter lange Seil gebaut und danach am Kirchturm hochgezogen. Mit Kletterausrüstung gesichert ist eine Person hochgeklettert und es hat gehalten.

Achim Bellmann, Jugendpfarrer, Murrhardt,

hat die Aktion mehrfach auf Konfi-Freizeiten und in modifizierter Form auch als Kreativangebot im Rahmen von Workshops durchgeführt. Kommt immer wieder gut an.

Kicken einmal anders

FUSSBALL

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche, Erwachsene – z. B. Jugendkreis, Konfitag, Freizeiten

Gruppengröße: 8–25
Dauer: 15–60 Min.
Vorbereitungszeit: 60 Min.

Trotzdem soll das Runde in das Eckige

Fußball kennt jeder – hier gibt es ein paar ungewöhnliche Varianten von der beliebtesten Sportart der Deutschen. Und endlich haben auch einmal die mit den linken Beinen gute Chancen, ein Tor zu schießen. Und hoffentlich haben alle dabei ihren Spaß. Auf jeden Fall ist auch das Zuschauen bei diesen Varianten sehr reizvoll.

In vielen Jugendgruppen (vor allem mit Jungs) ist Fußball sehr beliebt. Das könnte fast wöchentlich gespielt werden. Allerdings gibt es in der Regel in jeder Gruppe auch Jugendliche, die keine Lust auf Fußball haben. Bei den unten aufgeführten Varianten bestehen gute Chancen, dass jeder seinen Spaß hat und auf seine Kosten kommt.

Blinden-Fußball

Für diese Variante werden acht Bänke oder Tische von Biergarnituren benötigt. Damit wird ein rechteckiges Spielfeld aufgebaut. Die Ecken sind geschlossen. Zwischen jeweils zwei Bänken bleibt eine ca. 1 Meter breite Lücke als Tor. So entsteht in der Mitte jeder Seite ein Tor, also vier Tore für das ganze Spielfeld. (>> Material 1)

MATERIAL 1:
8 Garnitur-Bänke, 10–20 unterschiedliche Bälle, Augenbinden, Stoppuhr, Schiri-Pfeife

Im Spielfeld werden 10–20 Bälle verteilt. Die Größe der Bälle darf sehr unterschiedlich sein (Handball bis Wasserball – alles ist möglich). Dann bekommen 1–6 Jugendliche die Augen verbunden (oder sie bekommen eine alte Schwimm- oder Skibrille, die blickdicht verklebt wurde, aufgesetzt). Sie spielen im Spielfeld. Die restlichen Mitspielenden stehen außerhalb des Spielfeldes. Sie dirigieren zum einen die „blinden Spieler" durch Zurufen. Zum anderen sammeln sie auch Bälle ein, die außerhalb des Spielfeldes landen und werfen sie wieder zurück ins Feld. Die Bälle dürfen nicht unmittelbar vor ein Tor geworfen werden.

Gespielt werden 5–7 Minuten. Ziel ist es, in dieser Zeit möglichst viele Tore zu erzielen. Herausfordernd ist es, als Schiedsrichter den Überblick über die erzielten Tore zu behalten. Deswegen am besten 2–3 Schiedsrichter zählen lassen.

Spannende und witzige Variante: zwei oder mehr gegnerische Teams mit jeweils 2–3 blinden Spielern spielen im selben Feld. Wichtig dabei ist, den Überblick über die erzielten Tore der jeweiligen Teams zu behalten. Bei mehr als sechs Feldspielern kann man auch das Spielfeld mit weiteren Bänken vergrößern.

„Eier-Fußball"

MATERIAL 2:
Rugby-Ei, 2 Tore – oder Tormarkierungen, Schiri-Pfeife

Bei dieser Fußball-Variante wird statt eines Fußballes einfach ein Rugby-Ei genommen. (>> Material 2)

Aber: es darf nur gekickt werden. Zuspiele werden zur Glücksache, das „Ei" hüpft wohin es will, völlig unkontrollierbar. Trippel-Könige verzweifeln und Nicht-Könner sind auch nicht schlechter.

Wasserball-Fußball

MATERIAL 3:
Wasserbälle, 2 Tore oder Tormarkierungen, Schiri-Pfeife

Um bei einem Spiel die Geschwindigkeit zu drosseln, wird statt eines Fußballs einfach ein Wasserball genommen. Lange und passgenaue Zuspiele werden unmöglich. Selbst beim Trippeln mit Ball wird die Geschwindigkeit deutlich reduziert. Allerdings kann es natürlich auch gut sein, dass der Wasserball den Kräften von rivalisierenden Jugendlichen nicht lange gewachsen ist. (>> Material 3)

3-Bein-Fußball

MATERIAL 4:
Fußball, Schals oder Halstücher, 2 Tore – oder Tormarkierungen, Schiri-Pfeife

Jeweils zwei Spieler bilden ein Spielerteam. Ihnen werden zwei Beine auf Knöchelhöhe zusammengebunden (das rechte Bein von Spieler A mit dem linken Bein von Spieler B). Jede Mannschaft benötigt mindestens zwei Teams. Gespielt wird ohne Torwart.
(>> Material 4)

TIPP: für das Zusammenbinden der Beine am besten einen Schal oder ein Halstuch verwenden – Schnüre schneiden sehr ein.

Rückwärts-Fußball

MATERIAL 5:
Fußball, 2 Tore – Tormarkierungen, Schiri-Pfeife

Hier darf der Ball nur mit der Ferse gespielt werden (also rückwärts). Rennen zum Ball darf man ganz normal. Aber geschossen wird nur mit der Ferse. Der Torwart darf auch nur rückwärts zum Spielfeld stehen und so die Bälle versuchen abzuwehren.

Dies ist zuerst noch sehr ungewöhnlich. Aber mit der Zeit fällt es einem immer leichter. Der Schiedsrichter braucht eine gute Pfeife, um die „falsch geschossenen" Bälle abzupfeifen.
Wenn es dann einigermaßen klappt kann als weitere Variante eingeführt werden, dass auf dem Spielfeld auch nur rückwärts gerannt werden darf.
(>> Material 5)

Sebastian Heusel, Jugendreferent, Kusterdingen,

ist kein leidenschaftlicher Kicker – aber wenn er kickt schafft er Leiden (beim Gegner). Ab und zu trifft er auch mal den Ball und ist der perfekte Schiedsrichter!

Sommerzeit – Rallyezeit IV

Zielgruppe: Jugendgruppen / Freizeiten
Gruppengröße: ab 12–50 Personen
Vorbereitungszeit: 30–60 Min.
Dauer: 90–120 Min.

… alles mit Eimer

Bei dieser Rallye wird der Eimer für alles verwendet, nur nicht zum Transport von irgendwelchen Materialien. Unbedingt eine Kamera bereithalten. Es könnten einige wirklich lustige Bilder entstehen, z. B. beim Vierfüßlerstand.

HINWEIS: Ergänzende Anregungen zu Steigbügel 258, S. 23 ff., Steigbügel 297, S. 48 ff. und zu Steigbügel 301, S. 63 ff.

Der Verfasser hat im Steigbügel 258 (Juli/August 1993, Seiten 23 ff.), im Steigbügel 297 (Juli/August/September 2000, Seiten 48 ff.) sowie im Steigbügel 301 (Juli/August/September 2001, Seiten 63 ff.) jeweils zwei Rallyes zur Durchführung mit Gruppen im Freien vorgestellt:

Version CLASSIC – Fahrrad-Rallye
Version SPEZIAL – Schubkarren-Rallye
Version ALTERNATIV – Brettles-Rallye
Version RUSTIKAL – Sack-Rallye
Version MÖBLIERT – Biertisch-Rallye
Version AKTUELL – City-Roller-Rallye

Nachfolgend wird eine weitere Rallye vorgestellt, die nach demselben Grundmuster wie die vorgenannten Rallyes durchgeführt werden kann:

Bei der Version KÜBEL (Eimer-Rallye) geht es darum, dass jeder Teilnehmer während des gesamten Spiels einen Eimer mit sich führt. Mit den Eimern werden dann von den Mannschaften an verschiedenen Stationen unterschiedliche Aufgaben gelöst.

Organisatorischer Ablauf

1. Die Teilnehmer werden zunächst in verschiedene Mannschaften mit jeweils vier bis fünf Personen aufgeteilt. Die Version KÜBEL wird als Mannschaftswertung durchgeführt.

2. Die Rallye ist als Stationenlauf konzipiert. Jede Station wird von einem Mitarbeiter betreut. Falls weniger Mitarbeiter zur Verfügung stehen als Stationen vorgesehen sind, bietet es sich an, einen Rundkurs anzulegen. Auf diese Weise kann ein Mitarbeiter nacheinander zwei Stationen an demselben Ort betreuen, indem er – nachdem alle Mannschaften zum ersten Mal an seiner Station waren – beim zweiten Mal eine neue Aufgabe stellt. Die Abstände zwischen den einzelnen Stationen sollten bei der Version KÜBEL ca. 200 m bis 300 m betragen, damit nicht zu viel Zeit für den Ortswechsel zur nächsten Station auf der Strecke bleibt.

3. Nachdem alle Mannschaften alle Stationen absolviert haben, trifft man sich an einem möglichst zentral gelegenen Platz zum FINALE. Dort wird das „Abschlussspiel" durchgeführt. Während an den einzelnen Stationen kein direkter Vergleich zwischen den Mannschaften stattfinden kann, spielen beim FINALE alle Mannschaften zusammen. Auf diese Weise wird die Idee der Rallye als gemeinsame Aktion nochmals besonders deutlich. Zugleich kann nach dem FINALE als Höhepunkt der Rallye unmittelbar danach der gemeinsame Abschluss stattfinden.

4. **Wertung**
   Gewertet wird nur die Leistung an den einzelnen Stationen, nicht jedoch die „Laufzeit" zwischen den Stationen. Darauf sollte am Anfang ausdrücklich hingewiesen werden. Ein unkontrolliertes Rennen wäre – zumal wenn es auf öffentlichen Verkehrsflächen stattfindet – zu gefährlich und unverantwortlich. Die Teilnehmer sollen sich geordnet, ohne Zeitdruck und rücksichtsvoll von Station zu Station bewegen.
   Das FINALE wird wie eine der anderen Stationen gewertet. Der Sieger des FINALES muss also nicht unbedingt auch der Gesamtsieger der Rallye sein.

Die jeweils beste Leistung an den einzelnen Stationen ergibt 100 Punkte. Für geringere Leistungen ergibt es jeweils abgestaffelt entsprechend weniger Punkte. Die Tabelle kann vom jeweiligen Mitarbeiter dann nach eigenem Ermessen erstellt werden. Anschließend kann er bereits die einzelnen Punktzahlen ermitteln. Somit kann der Gesamtsieger nach dem FINALE recht schnell endgültig ermittelt werden. Um auch schwächeren Mannschaften einen gewissen Erfolg zu bescheren, sollte die Tabelle so angelegt werden, dass es für die schlechteste Leistung immer noch etwa 30 bis 40 Punkte gibt.

Gesamtsieger ist die Mannschaft, die an den Stationen und im FINALE in der Summe die höchste Punktzahl erzielt hat.

5. **Zeit**

Die einzelnen Stationen erfordern (pro Mannschaft) 5–8 Minuten (einschl. erklären). Rechnet man für die Zeit zwischen den einzelnen Stationen nochmals 3–5 Minuten, so ergibt sich folgender Zeitplan:

Begrüßung/Einführung/Weg zum Start	ca. 10–15 Min.
ca. 6–7 Stationen	ca. 60–75 Min.
FINALE	ca. 10–15 Min.
gemeinsamer Abschluss	ca. 10–15 Min.
Summe:	**ca. 90–120 Min.**

TIPP: Bei den Stationen kann zu Beginn Zeit gespart werden, wenn jede Mannschaft an einer anderen Station beginnt. Bei einem Rundkurs nimmt jeweils ein Mitarbeiter eine Mannschaft mit zu seiner Station. Bei normalem Spielverlauf haben dann alle Gruppen in etwa gleichzeitig alle vorgesehenen Stationen absolviert.

6. **Material**

MATERIAL: Das für die einzelnen Stationen benötigte Material ist jeweils bei den Stationsbeschreibungen vermerkt. Darüber hinaus sollte jeder Mitarbeiter Folgendes bei sich haben:

- Schreibzeug (zum Notieren der Ergebnisse)
- Verbandszeug
- eine Karte, auf der die einzelnen Stationen eingezeichnet sind (falls zwischen den Stationen kein Sichtkontakt besteht und/oder deren Lage nur schwierig mit Worten erklärt werden kann)

Weiter ist für jeden Teilnehmer bei der Version KÜBEL (Eimer-Rallye) ein Eimer bereitzuhalten. Jeder Teilnehmer hat „seinen" Eimer während der gesamten Rallye, nimmt ihn also von Station zu Station mit. Soweit an einer Station mehr Eimer benötigt werden als Teilnehmer mit Eimern kommen, werden die erforderlichen weiteren Eimer an der Station zur Verfügung gestellt.
Die Eimer müssen so groß sein, dass sich die Teilnehmer (jeweils mit einem Fuß) in den Eimer stellen können.
Sehr gut eignen sich die in Baumärkten erhältlichen Bau-/Mörteleimer mit einem Volumen von 15 bis 20 Litern. Alternativ können auch nach einer vorherigen Reinigung gebrauchte (ovale) Farbeimer verwendet werden (bei einem Malerbetrieb oder auf einer Baustelle nachfragen).

Wenn die Anzahl der Mannschaften höher ist als die Anzahl der Stationen, darauf achten, dass die Abstände zwischen den Stationen vergrößert werden, um Wartezeiten zu vermeiden.

Version KÜBEL – Eimer-Rallye

1. Station „bewegliche Brücke"

MATERIAL 1:
ein zusätzlicher Eimer, Markierung für Start und Ziel

Aufbau/Ort
Auf einer Wiese werden eine Startlinie und eine Ziellinie in einem Abstand von etwa 20 bis 30 m markiert.

Aufgabe
Die einzelnen Teilnehmer stellen sich auf ihre Eimer in einer Reihe vor der Startlinie auf. Der erste Teilnehmer bekommt vom Mitarbeiter einen zusätzlichen Eimer. Die Mannschaft bewegt sich nun in der Weise zum Ziel, dass der zusätzliche Eimer vorgesetzt wird, alle Teilnehmer dann zum nächsten Eimer aufrücken und anschließend der freiwerdende letzte Eimer vorgereicht wird, usw. Falls ein Teilnehmer den Boden berührt, kann Zeit abgezogen werden. (>> Material 1)

2. Station „Bälle fangen"

MATERIAL 2:
etwa 20 bis 30 Tennisbälle (ggf. auch andere Bälle), Markierung

Aufbau/Ort
Ein Teilnehmer bekommt in seinen Eimer etwa 20 bis 30 Tennisbälle. Die anderen Teilnehmer der Mannschaft stellen sich im Abstand von etwa 3 bis 5 m entlang einer markierten Linie auf.

Aufgabe

Die Tennisbälle müssen vom „werfenden" Teilnehmer in die Eimer geworfen werden. Dabei dürfen die Eimer von den „fangenden" Teilnehmern bewegt werden, es darf nur nicht die Markierungslinie überschritten werden. (>> Material 2)

HINWEIS: Um die Beteiligung möglichst aller Teilnehmer zu fördern, können die Bälle in dem Eimer mit den wenigsten Treffern doppelt gezählt werden.

MATERIAL 3:
ggf. zusätzliche Eimer, Markierung für Start und Ziel

3. Station „Vierfüßler im Eimer"

Aufbau/Ort

Auf einer Wiese oder einer geteerten Fläche werden eine Startlinie und eine Ziellinie in einem Abstand von etwa 8 bis 12 m markiert.

Aufgabe

Der erste Teilnehmer stellt sich vor der Startlinie so auf, dass er sich mit seinen beiden Händen in zwei an der Startlinie aufgestellten Eimer stützt. Seine beiden Füße stellt er in zwei dahin aufgestellte weitere Eimer. Nun bewegt er sich in den Eimern zum Ziel. Hinter der Ziellinie angekommen wird gewechselt und der nächste Teilnehmer bewegt sich in den Eimern zurück. Jeder Teilnehmer kommt einmal dran. Falls die Mannschaften unterschiedlich viele Teilnehmer haben, „läuft" ein Teilnehmer doppelt. (>> Material 3)

HINWEIS: Das Spiel erfordert einen hohen Koordinationsaufwand. Es trainiert die Koordinationsfähigkeit. Im Einzelfall kann der Mitarbeiter unterstützend eingreifen.

4. Station „Eimer treffen"

MATERIAL 4:
zwei Bierbänke, Ball, ggf. zusätzliche Eimer

Aufbau /Ort

Zwei Bänke einer Biertischgarnitur werden in einem Abstand von 3 bis 5 m parallel aufgestellt. Auf einer der beiden Bänke werden fünf Eimer aufgestellt. Soweit zu einer Mannschaft weniger als fünf Teilnehmer gehören, werden die Eimer der Mannschaft vom Mitarbeiter an der Station ergänzt.

Aufgabe

Die Teilnehmer stellen sich hinter der zweiten Bank auf und zielen mit einem Ball reihum auf die Eimer. Mit möglichst wenig Versuchen sollen alle Eimer von der Bank herunterfallen. (>> Material 4)

HINWEIS: Es können zwei oder drei Durchgänge gespielt werden. Die Ergebnisse der einzelnen Durchgänge werden zusammengezählt.

MATERIAL 5:
Blätter/Tafeln mit den Begriffen – am besten Begriffe mit dickem Filzstift auf festen Karton schreiben

5. Station „Eimer-Quiz“

Aufbau/Ort

Auf den Boden werden jeweils fünf Blätter/Tafeln gelegt, auf denen jeweils ein Begriff steht.

Aufgabe

Die Mannschaften müssen jeweils die vier Begriffe, die eine Gemeinsamkeit haben, mit vier Eimern abdecken. Der Begriff, der nicht in die Reihe passt, muss offenbleiben. Es gibt je Runde einen Punkt für die richtige Antwort und einen weiteren Punkt, wenn die Antwort richtig begründet wird. Der jeweils markierte Begriff muss also offenbleiben. (>> Material 5)

HINWEIS: Einige Ideen für Begriffe können der nachfolgenden Tabelle entnommen werden. Es können auch andere Begriffe gewählt oder weniger Runden gespielt werden.

Begriffe					Anmerkung
Hamburg	Köln	München	Berlin	Frankfurt	Frankfurt ist keine Millionenstadt
Helium	Natrium	Stickstoff	Kohlendioxid	Eisen	Kohlendioxid ist kein Element
Heuss	Adenauer	Herzog	Rau	Gauck	Adenauer war kein Bundespräsident
Frankreich	Dänemark	Österreich	Spanien	Polen	Österreich ist ein Binnenland (hat keinen Zugang zum Meer)

Okuli	Estomihi	Palm-sonntag	Rogate	Sexa-gesimä	Rogate ist kein Sonntag vor Ostern
Thessalo-nikki	Ephesus	Korinth	Rom	Athen	Es gibt in der Bibel keinen Brief an eine Gemeinde in Athen
blau	grün	orange	violett	lila	blau ist eine Grundfarbe
Elbe	Donau	Rhein	Inn	Oder	Der Inn fließt nicht direkt ins Meer (sondern in die Donau)
Jakobus	Andreas	Paulus	Judas	Johannes	Paulus war kein Jünger
Vater	Brot	Name	Hirte	Reich	Hirte kommt nicht im Vaterunser vor

6. Station „Eimer-Karussell“

MATERIAL 6:
Fünf Besenstiele (nach oben zeigende Stielenden sollten zur Minimierung der Verletzungsgefahr abgepolstert werden)

Aufbau/Ort

Wiese oder geteerte Fläche. Alle Teilnehmer stellen sich in einem Kreis im Abstand von etwa 2 m auf. Jeder Teilnehmer bekommt einen Besenstiel, der nach oben gehalten wird. Auf alle Besenstiele (bis auf einen) einen Eimer stecken. (>> Material 6)

Aufgabe

Nun werden die Eimer möglichst oft von Stiel zu Stiel im Uhrzeigersinn weitergegeben. Alle Teilnehmer bleiben an ihrer Position stehen. Die Eimer dürfen sich nicht überholen. Fällt ein Eimer auf den Boden, wird er wieder auf den letzten Stiel gesteckt.

MATERIAL 7:
Spielfeld mit 64 Feldern (entweder Freiluftschachbrett oder selber mit Kreide aufzeichnen und mit Nummern versehen, wie rechts gezeigt), Würfel

7. FINALE „Eimer raus“

Aufbau/Ort

Idealerweise wird das Abschlussspiel an einem Freiluftschachbrett gespielt. Wenn sich ein solches räumlich nicht ins Spielgebiet integrieren lässt, kann auf einer ebenen, geteerten Fläche mit Kreide ein entsprechendes Spielfeld aufgezeichnet werden. (>> Material 7)

Aufgabe

1	2	3	4	5	6	7	8
16	15	14	13	12	11	10	9
17	18	19	20	21	22	23	24
32	31	30	29	28	27	26	25
33	34	35	36	37	38	39	40
48	47	46	45	44	43	42	41
49	50	51	52	53	54	55	56
64	63	62	61	60	59	58	57

Alle Mannschaften spielen gegeneinander. Jede Mannschaft spielt mit den eigenen Eimern. Ist eine Mannschaft in der Unterzahl, erhält sie vom Spielleiter einen zusätzlichen Eimer. Jede Mannschaft verteilt ihre Eimer auf dem Spielfeld. Auf jedem Feld darf nur ein Eimer stehen. Nun wird gewürfelt. Wenn eine 1, 2, 3, 4 oder 5 gewürfelt wird, wandert ein großer Eimer entsprechend der gewürfelten Augenzahl von 1 bis 64 über das Spielfeld. Nach 64 geht es jeweils in einer weiteren Runde bei 1 weiter. Wenn der große Eimer auf ein Spielfeld kommt, auf dem ein Eimer steht, wird dieser „geschluckt“ und aus dem Spiel genommen. Wenn eine 6 gewürfelt wird, darf jede Mannschaft einen ihrer Eimer auf ein anderes Feld stellen. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuletzt einen ihrer Eimer auf dem Spielfeld hat. Sie bekommt 100 Punkte, die anderen entsprechend gestaffelt weniger.

Hinweise zur Verkündigung

Im Steigbügel Heft 258:32 und Heft 297:55 sind jeweils Vorleseandachten abgedruckt, die das Thema „Rallye“ aufgreifen:

Die Rallye des Lebens (Vorleseandacht zu Lukas 13,29)
(Steigbügel 258 Juli/August 1993, Seite 32)

Der Autopilot in der Wüste (Vorleseandacht zu 2. Mose 13,21+22)
(Steigbügel 297 Juli/August/September 2000, Seite 55)

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

… führt gerne mit Jugendlichen Spiele in der Öffentlichkeit durch.

Gelände- & Hausspiele 2.0

Zielgruppe: Jugendliche und Erwachsene
Gruppengröße: je nach Spiel
Vorbereitungszeit: 60–120 Min.
Dauer: variabel, je nach ausgewählter Schnitzeljagdvariante

Bewährte Spieleklassiker mit QR-Codes im Zeitalter des Smartphones

Auf Flyern, Plakaten und auch in Anleitungen sind sie meist immer zu finden – die QR-Codes. Mit einem Smartphone und entsprechender QR-Code-Reader-App kann man diese Codes scannen und den Inhalt entziffern. Meist wird man auf Websites oder zu Produktvideos geleitet.
Aber man kann hinter den QR-Codes auch Textbotschaften „verstecken". Wie das funktioniert und welche altbewährten Spiele sich damit aufpeppen lassen, erklärt der Artikel.

MATERIAL: Smartphone (zur Vorbereitung sowie bei der Durchführung 1 pro Gruppe) mit einer App zum QR-Code Lesen – z. B. QR-Code-Reader von „Scan Barcode PRO" (aus dem Play Store kostenlos zum Download), PC, Drucker, evtl. Laminator und Folien, evtl. „altes" Hausspiel, Geländespiel, usw.

Was sind QR-Codes? Wie funktionieren sie?

Der QR-Code ist ein quadratischer Code, der wiederum aus einzelnen schwarzen und weißen Quadraten besteht. An drei der vier Ecken findet man die markanten Orientierungspunkte. (Quadrat mit schwarzem Quadrat in der Mitte). Mit einer entsprechenden App auf dem Smartphone oder Tablet lassen sich diese Codes entziffern. QR steht für „Quick Response" – also „schnelle Antwort". Ist die App einmal heruntergeladen, so kann man diese QR-Codes auch ohne eine Internetverbindung lesen. (Beim Herunterladen der App können ggf. Gebühren für die Internetnutzung anfallen.)
Die QR-Codes kann man im Internet kostenfrei generieren und sogar Logos oder Bilder einarbeiten, da 30% der Codes fehlen können und sie trotzdem noch funktionieren (Redundanz). Nach dem Generieren der Codes kann man sie auf Papier ausdrucken. Mit dem Smartphone kann man diese Codes dann entschlüsseln. Für den Outdoor-Gebrauch empfiehlt es sich, die Codes zu laminieren.
Die Größe der ausgedruckten Codes kann variieren. Zu klein sollten sie jedoch nicht sein. 3 x 3 cm ist eine gute Größe. Größer ist kein Problem. Man muss dann eben mit dem Smartphone entsprechend weiter weg – einfach ausprobieren.

Wie erstellt man QR-Codes?

QR-Codes erstellen nennt man generieren. Am einfachsten geht das über eine Homepage im Internet:

1. Die Seite https://www.qrcode-monkey.de/ aufrufen,
2. in das Feld „Gib eine URL ein" einfach den gewünschten Text, Frage oder GPS-Koordinaten eingeben (ohne „http://" davor) (siehe Ideen),
3. auf „QR-Code generieren" (grünes Feld rechts) klicken, evtl. Druckgröße ändern (über dem QR-Code),
4. „png-herunterladen" (neben dem grünen Feld „QR-Code generieren"), evtl. Speicherort bestimmen oder ausdrucken – fertig.

1. Im Internet die Seite https://www.qrcode-monkey.de/ aufrufen,
2. in das Feld „Gib eine URL ein" einfach den gewünschten Text, Frage oder GPS-Koordinaten ein-

geben (ohne „http://“ davor),
3. darunter in den Kasten „Logo in QR-Code einbinden“ ein Häkchen setzen,
4. Reiter „eigenes Logo-Bild“ auswählen,
5. „Bild hochladen“ anklicken,
6. gewünschtes Bild/Logo in den eigenen Dateien auswählen (Alternativ URL des Logos angeben),
7. „QR-Code generieren“ (grünes Feld rechts), evtl. Druckgröße ändern (über dem QR-Code),
8. „png-herunterladen“ (neben dem grünen Feld „QR-Code generieren“), evtl. Speicherort bestimmen oder ausdrucken – fertig.

Was brauche ich, um QR-Codes zu entziffern?

Um QR-Codes lesen zu können benötigt man ein Smartphone oder Tablet mit Kamera. Außerdem muss man einen QR-Code Reader auf dem Gerät installieren (bei manchen Geräten ist auch schon eine solche App vorinstalliert). Im Play Shop o. Ä. einfach nach QR-Code-Reader suchen und eine kostenlose App installieren (z. B. QR-Code-Reader von „Scan Barcode PRO“).
Nach dem Installationsprozess benötigt man keine Internetverbindung, um QR-Codes lesen zu können. Die Informationen sind im Code gespeichert und nicht im Internet hinterlegt.

TIPP: Wenn man eine Gruppenstunde mit QR-Codes plant, dann den Teilnehmern vorher Bescheid geben, damit sie zu Hause im W-LAN die App herunterladen können.

Altbewährte Spiele im Zeitalter des Smartphones

Im Folgenden sollen Möglichkeiten an zwei Beispielen aufgezeigt werden, wie die QR-Codes bei altbewährten Spielen eingesetzt werden können:

Filmdosen-Hausspiel

1. Die altbewährte Spielidee

Im Haus / auf dem Gelände Filmdosen mit Nummern verstecken. In den Dosen befinden sich Fragen. Die Teilnehmer suchen eine Dose mit einer bestimmten Nummer, lesen die Frage und geben dem Spielleiter die richtige Antwort. Dann

darf die Gruppe auf einem Spielbrett vor und muss entsprechend eine neue Dose mit anderer Nummer suchen.

2. Spielidee 2.0

Statt der Filmdosen mit den Fragen werden die Fragen hinter den QR-Codes versteckt. (Für jede Frage einen Code erstellen). Diese Codes durchnummerieren, ausdrucken und im Haus/Gelände verstecken oder ankleben (evtl. Codes für draußen laminieren).

Variante: In die QR-Codes die Fragennummer als Logo/Bild integrieren. Dazu die Zahl bei Google-Bilder suchen, als Bild speichern und wie unter „QR-Codes-mit Bild/Logo“ beschrieben, QR-Code generieren und speichern.

Schnitzeljagd GPS 2.0

QR-Codes mit dem Standpunkt des nächsten QR-Codes generieren. Die Gruppe muss dann von QR-Code zu QR-Code laufen.

Alternativ: Hinter QR-Code Fragen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten stellen. Pro Antwortmöglichkeit einen neuen QR-Code mit unterschiedlichen GPS-Koordinaten generieren. An diesen Koordinaten dann auflösen, ob man richtig gegangen ist (neue Frage) oder ob man falsch gegangen ist (Hinweis, dass man zur letzten Frage zurück muss). Die Gruppe erfährt also erst, wenn sie der GPS-Koordinate gefolgt ist, ob sie die Frage richtig beantwortet hat.

HINWEIS: Beim Verwenden von GPS und Google-Maps (o. Ä.) auf dem Smartphone können Gebühren für die Internetnutzung anfallen.

Andere Spielideen sind denkbar (z. B. Memory mit Bibelzitaten, Liedern oder Teilen des Glaubensbekenntnisses). Einfach ausprobieren. Man kann auch Bibelverse für Andachten hinter QR-Codes verstecken. Viel Spaß beim Experimentieren und Generieren!

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

findet QR-Codes im Alltag eher mäßig spannend.

Dreihundert-fünfundsechzig

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen
Dauer: ca. 120 Min.
Vorbereitung: 1–3 Stunden (je nach örtlichen Gegebenheiten)

Stadt- oder Geländespiel zur Zahl 365

Krass, das Jahr ist schon wieder zur Hälfte vorbei. Wo sind denn die Tage geblieben? Zur 365sten Steigbügelausgabe haben wir uns im Redaktionskreis überlegt, euch eine Spielidee zu dieser Zahl anzubieten. 365 Tage hat das Jahr in der Regel. Viel Spaß mit den folgenden Spielideen, in denen die 365 eine wichtige Rolle spielt.

TIPP: Ihr könnt dieses Spiel auch mit der QR-Methode spielen, die auf Seite 45 vorgestellt ist.

MATERIAL: Für jede Spielgruppe ein Stadt- oder Geländeplan mit den eingezeichneten anzulaufenden Stationen; Laufzettel + Stift für jede Spielgruppe; (Stopp-)Uhr für die Zeitnahme; Taschenrechner für die Spielleitung; ggf. Notebook bzw. Tabletcomputer; kleine Taschen zum Sammeln von Steinen; Internetseite: www.wievieletage.de/2017/;
Internet: Google Earth; Internetseite: www.timeanddate.de/kalender/identisch; Maßband für Station 3, Küchen-/Briefwaage

Durchführung

Die Jugendgruppe wird in Teams zu drei bis vier Personen aufgeteilt. Jedem Team wird am Ausgangspunkt ein anderer Startort zugelost. Am Ausgangspunkt erhält jedes Team einen Laufzettel zum Eintragen der Ergebnisse und den Stadt- bzw. Geländeplan. In welcher Reihenfolge die Teams die eingezeichneten Stationen anlaufen entscheiden sie selbst. Es wird eine Maximalzeit (z. B. 2 Stunden) für das Spiel festgelegt, gerechnet vom Auslaufen der Teams bis zur Erfüllung der letzten Aufgabe zurück am Ausgangspunkt.

Station 2: Das Abwiegen der Steine erfolgt am Ende des Spiels

Bei der dritten Station sollte ein Mitarbeiter vor Ort sein, der den genauen Ankunftspunkt dokumentiert und so den Unterschied zur Entfernung von 365 m feststellen kann.

Im Plan sollte klar erklärt sein, wo genau das Team die Aufgabenzettel findet!

Nach dem Spiel müssen die Aufgabenzettel wieder eingesammelt werden!

Stationen

Die Anmerkungen (in Klammern) sind nur für das Mitarbeiterteam! Die richtige Antwort ist markiert.

1. Quizfrage

Zwischen welchen beiden deutschen Städten beträgt die Entfernung auf der Straße 365 km?
Berlin – Eisenach Frankfurt – Augsburg Essen – Hamburg

2. Aufgabe
(Station so legen, dass dort auch Steine zu finden sind!!)

Sammelt genau 365 g Steine!

3. Aufgabe und Quizfrage (Station an geradem Weg oder Straße)

Legt von hier aus möglichst genau 365 m zurück! Wo kommt ihr an? (Entfernung kann vom Mitarbeiterteam gut mit Google Earth festgelegt werden/ Linealfunktion)

Wieviele Fuß (ft.) sind 365 m?
1197 ft. 1215 ft 1267 ft.

4. Tage schätzen

Wieviele Tage sind es von heute bis zum Jahresende? (vgl. Internet: wievieletage.de/2017/)

Auf welchen Wochentag fällt Silvester 2017? Antwort: Sonntag

5. Quizfrage

Welches ist das nächste Jahr mit genau den gleichen Wochentagen wie 2017?
Antwort: 2023

6. Quizfrage

Wieviele Samstage und Sonntage hat das Jahr 2017?
114 115 116

7. Quizfragen

Wieviele bundeseinheitliche Feiertage gibt es in Deutschland?
9 10 12
(Neujahr, Karfreitag, Ostermontag, 1. Mai, Chr. Himmelfahrt, Pfingstmontag, Tag d. dt. Einheit, 1. u. 2. Weihnachtsfeiertag)

Welche beiden Bundesländer haben die meisten Feiertage?

Antwort: Baden-Württemberg u. Bayern
(vgl. oben + Hl. Drei Könige; Fronleichnam; Allerheiligen; in Bayern kommt in überwiegend. kath. Gemeinden noch Mariä Himmelfahrt am 15. August hinzu)

8. Quizfragen

– Ein Jahr hat gemeinhin 365 Tage. Was aber ist die Definition für 1 Jahr?
Antwort: Zeit, die die Erde für einen Umlauf um die Sonne benötigt

– Warum gibt es alle 4 Jahre ein Schaltjahr mit 366 Tagen?
Weil ein durchschnittliches Jahr 365 Tage und 6 Stunden dauert. So sammelt sich im Lauf von 4 Jahren 1 zusätzlicher Tag an, der mit dem 29. Februar zugegeben wird.

– In welchen Jahren fällt das Schaltjahr aus?
In allen Jahrhundertjahren (Säkularjahre, 2 Nullen am Ende), die nicht durch 400 teilbar sind, z. B. 1800, 1900, 2100, 2200 ...

9. Ausgangs- /Endpunkt: Aufgabe

Bau eines Gebäudes mit 365 Legosteinen

10. Quizfrage:

Welcher Mensch in der Bibel wurde 365 Jahre alt?
Mose Henoch (vgl. Genesis 5, 22–23) Metuschelach

Auswertung

Für jede richtig gelöste Quizfrage gibt es 1 Punkt, wenn nicht anders angegeben. 2 Punkte gibt es für alle Fragen ohne Auswahlantworten. Station 7/Bundesländer: Wenn nur 1 Bundesland stimmt, dann nur 1 Punkt.

Aufgaben

Station 2: Genau 365 g: 10 Punkte; pro 10 g weniger oder mehr 1 Punkt Abzug.
Station 3: Genau 365 m: 10 Punkte; pro 5 m mehr oder weniger 1 Punkt Abzug
Station 9: Bestes, schönstes, originellstes Gebäude: Max. 10 Punkte (Wertung

durch das Mitarbeiterteam). Maximalbauzeit 5 Min. Wenn Gruppen gleichzeitig ankommen, wird für die Gruppe, die mit dem Bauen warten muss, die Zeit angehalten.

Zeit

Pro 2 Min. unter der festgelegten Zeit: 1 Punkt; pro 2 Min. Zeitüberschreitung 1 Punkt Abzug. So ergibt sich folgender Laufzettel:

Gruppe:_____

Station:	Frage/Aufgabe	Punkte	max.
1	Entfernung 365 km:	–>	1
2	365 g Steine sammeln	–>	10
3	365 m zurücklegen Eintrag Mitarbeiter: Unterschrift:	–>	10
4	Tage bis Jahresende Wochentag Silvester	–> –>	2 2
5	Nächstes Jahr mit d. Wochentagen von 2017	–>	2
6	Samstage, Sonntage:	–>	1
7	Bundeseinheitliche Feiertage: Bundesländer:	–> –>	1 2
8	Jahr: Schaltjahr: Kein Schaltjahr:	–> –> –>	2 2 2
9	Legogebäude: (Bauzeit 5 Min.)	–>	10
10	Mensch, der lt. Bibel 365 Jahre alt wurde	–>	1
	Zeit:	–>	
	Gesamtpunkte		+/-47

Andacht und weitere Tipps (Ergänzung der Redaktion)

– Impuls zum Thema „Zeit“, z. B. zu folgenden Bibelstellen:
  Psalm 31,16 „Meine Zeit steht in deinen Händen“
  Psalm 90
  Psalm 139,16 „Deine Augen sahen mich, da ich noch nicht bereitet war, und alle Tage waren in dein Buch geschrieben, die noch werden sollten und von denen keiner da war.“

– Passende Lieder zum Thema:
  - Meine Zeit steht in deinen Händen
  - Herr der Ewigkeit, kommt in unsre Zeit
  - Danke für das Leben (Das Liederbuch, 23)

– Es lohnt sich ein Blick auf die Internetseite: 365 gute Dinge
  Das Projekt eines Bloggers, der das Internet nach „guten Dingen“ durchforstet und im Jahr 2017 jeden Tag eine gute Sache auf seinem Blog veröffentlicht.

  „Es soll um Dinge gehen, die für die Menschheit im Gesamten von Bedeutung sind. Entwicklungen, auf die wir in den kommenden Jahr(zehnt/hundert)en noch zurückblicken werden.“ (Zitat des Autors)

  https://365gutedinge.wordpress.com

  Damit verbunden die Anregung an die Gruppe, für einen begrenzten Zeitraum jeden Tag eine gute Sache zu vermerken.

– Einen „Halbjahresrückblick“ und einen „Ausblick auf die zweite Jahreshälfte“ machen. Was habe ich im ersten Halbjahr schon erlebt? Und was erwartet mich in der zweiten Jahreshälfte?

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

hat mit Jugendgruppen immer gerne Stadt- und Geländespiele erdacht und durchgeführt.

Bunte Vögel aus Holz

WORKSHOP

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: abhängig vom vorhandenen Werkzeug
Vorbereitungszeit: 60 Min.
Dauer: 2 x 90 Min.

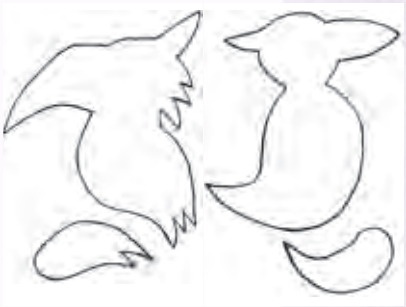
Eine Bastelaktion für zwei Gruppenstunden oder als Workshop auf Freizeiten

Ob im Garten, auf dem Balkon oder im Zimmer. Diese bunten Vögel werden auf jeden Fall die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Für die Jugendlichen ist es ein toller Erfolg, ihren eigenen individuellen Vogel hergestellt zu haben.

MATERIAL:
- Karton für Schablonen
- Leimholzbretter, Fichte, 18 mm dick
- Bambusstäbe, ca. 10 mm Durchmesser
- Schrauben, 3 x 30 oder 3 x 35
- Acryllack, Pinsel (zum Bemalen)
- Becher für kleine Farbmengen
- Schwarzer Lackstift oder Folienstift (permanent)

WERKZEUG:
- Stichsäge (feines Kurvenblatt)
- Schleifpapier, Körnungen 100, 180
- Heißklebepistole
- Akkuschrauber, Holzbohrer ca. 10 mm Durchmesser (passend zu Bambusstab) und ca. 1,5–2 mm zum Vorbohren der Schrauben

Schablonen herstellen



Zunächst werden die Schablonen hergestellt. Dazu die Vorlagen so vergrößern, dass die Höhe der Vögel etwa 20 cm beträgt. Die Vorlage ausschneiden, auf Karton aufkleben und ausschneiden. Am besten ist es, wenn die Mitarbeiter die Schablonen vorbereiten und mitbringen.

Die hier enthaltenen Schablonen sind Anregungen und Beispiele. Es können natürlich auch eigene Formen entworfen werden – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Nun geht's ans Basteln

Idealerweise werden Teams von 2–3 Jugendlichen gebildet, die von einem Mitarbeitenden begleitet werden und die Arbeitsgänge gemeinsam durchführen.

Zuerst werden die Formen mit Hilfe der Schablonen auf das Holz übertragen. Achtung: jeder Vogel hat zwei Flügel. Spitze Konturen immer zur Außenseite des Bretts aufzeichnen, das erleichtert das Sägen.

HINWEIS: An alten Tischen arbeiten, bei denen auch mal ein Sägeschnitt daneben gehen darf – dasselbe gilt nachher auch für das Schleifen und Bemalen.

Weiter geht's mit Sägen

Je nach Alter der Jugendlichen unterstützt der Mitarbeitende beim Sägen – im Zweifelsfall führt der Mitarbeitende die Säge und der Jugendliche drückt den Schalter.
Zuerst werden die spitzen Konturen gesägt – dabei von der Außenseite sägen, so dass sich die Schnitte im spitzen Winkel treffen.

Das Brett beim Sägen von Teammitgliedern gut festhalten lassen. Wem das nicht sicher genug ist, kann das Brett mit einer Schraubzwinge am Tisch befestigen.

Der Feinschliff

Die Seiten der Rohlinge nun mit Schleifpapier glätten und die Kanten brechen. Die Teile müssen so geschliffen werden, dass sich niemand an scharfen Kanten bzw. spitzen Teilen verletzen kann.
Zum Schluss mit der feinen Körnung überschleifen.

Den Stab befestigen

Für die Stange einen Bambusstab auf ca.70–80 cm ablängen (im Baumarkt in der Gartenabteilung gibt's Stäbe mit 1,5 m Länge, diese einfach halbieren).

In die Unterseite des Vogelkörpers nun mit dem Akku-Bohrer ein 3–4 cm tiefes Loch bohren. Die genaue Stelle und Richtung des Lochs bestimmt, wie der Vogel nachher sitzt – ob er in Richtung Himmel schaut oder doch eher den Boden betrachtet … Am besten die Jugendlichen fragen, wie sie es haben wollen.

Ist das Loch gebohrt, den Vogelkörper mit einer Heißklebepistole auf den Bambusstab kleben.

Jetzt noch Bemalen

Die Rohlinge sind fertig und können bemalt werden – auch hier kann jeder seiner Kreativität freien Lauf lassen.
Zum Bemalen eignet sich Acryllack – damit spart man sich einen schützenden Anstrich und die Farbe wird schön leuchtend.
Alternativ können natürlich auch Wasser- oder Plaka-Farben verwendet werden, allerdings müssen die Vögel dann anschließend mit einem Sprühlack geschützt werden.

HINWEIS: Bitte daran denken, dass Acrylfarbe sehr gut haftet – und das nicht nur auf dem Holz ;-) – am besten Schürzen oder Malerhemden bereithalten, damit die Kleider nichts abbekommen. Außerdem wenig Farbe in kleine Becher gießen und lieber immer wieder nachgießen – das hält den großen Farbtopf „farbrein", schnell landet mal ein Pinsel im falschen Farbtopf …

Die bemalten Teile gut durchtrocknen lassen.

Der Charakter der Vögel ergibt sich erst durch die Konturen des Schnabels und der Augen – hier entscheidet sich, ob's ein freundlicher, grimmiger, fröhlicher oder arglistiger Zeitgenosse wird.

Die Flügel anschrauben

Hier wieder die Jugendlichen fragen, wie die Flügel genau sitzen sollen. Zunächst einen Flügel durch den Körper hindurch anschrauben – die Schraube so anbringen, dass sie nachher vom andern Flügel verdeckt wird. Dann den 2. Flügel an den Körper schrauben – diese Schraube bleibt sichtbar. Wer sicher gehen will, dass die Flügel nicht reißen, bohrt mit einem dünnen Bohrer vor.

Wir haben an unserem letzten Aktionswochenende diesen Bastelworkshop angeboten und haben einschließlich dem Bemalen ca. 90 Min. gebraucht. Die Endmontage und das Anbringen der Schnabelkonturen und Augen haben wir am nächsten Morgen gemacht – dafür ist nochmals eine halbe Stunde zu rechnen. Für die Gruppenarbeit kann die Aktion auf zwei Termine verteilt werden.

Viel Spaß beim BASTELN!

Johanna Fritz, Bad Boll und Joachim Fritz, Schlat,

mögen bunte, schräge Vögel und sind begeistert, wenn Jugendliche kreativ werden.

Deutschland-Marmelade

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: pro vorhandene Herdplatte/Thermomix drei bis vier Jugendliche
Vorbereitungszeit: Einkauf und Vorbereitung des Materials (ca. 60–120 Min.)
Dauer: Mind. 120 Min.
Besonderer Hinweis: die nicht-marmeladekochenden Jugendlichen werden durch Spiele oder Herstellung von Marmeladenglas-Aufklebern beschäftigt.

Marmeladengläser mit unterschiedlichen Farb- und Geschmacksschichten

Diese Anleitung erklärt, wie man nicht nur herkömmliche Marmelade selbst herstellen kann, sondern auch optisch und geschmacklich hochinteressante Schicht-Marmeladen zustande kommen. Zum Selber essen, Verschenken oder auch als Großproduktion für diverse Basare, Weihnachtsmärkte oder Ähnliches.

So geht's

Ertragsmenge / Anzahl der Marmeladegläser

Eine genaue Anzahl der hergestellten Marmelade zu nennen, ist schwierig, da dies von den Gläsergrößen und auch von dem Gelierzucker abhängt, (je nach Mischverhältnis 1:1 oder 2:1). Richtwert: 1 kg Früchte ergibt ungefähr fünf Gläser (200 g Füllmenge) bei Gelierzucker 2:1.

Empfehlenswert sind Gläser mit 120 g Füllmenge. 1 kg Früchte und 2:1-Gelierzucker ergeben dann ca. acht Gläser. Hat man von jeder der drei Fruchtsorten 1 kg Früchte (Achtung, geputzt und verlesen, ohne Schalen, Steine etc.), ergibt dies rund 25 Deutschland-Marmelade-Gläser.

TIPP: Es lohnt sich, im Vorfeld leere Schraubverschlussgläser zu sammeln oder direkt bei Händlern zu beziehen. Gute und günstige Gläser jeglicher Art gibt es bei www.flaschenbauer.de. Die Deckel müssen hier extra dazu bestellt werden!

Material und Vorbereitung

1. Einkaufen des Materials (Die Beeren können eingekauft oder vorher mit den Jugendlichen gepflückt werden).
2. Vorbereitung der Küche (näheres siehe unter Material).
4. Die Gläser samt Deckeln auskochen und umgedreht auf Geschirrtüchern trocknen lassen, bis die heiße Marmelade eingefüllt wird (kann schon vorher gemacht werden). Sauberes Arbeiten ist sehr wichtig, damit die Marmelade später nicht schimmelt.

MATERIAL:
Marmelade-/Schraubgläser (auch „Twist off-Gläser" genannt) in gewünschter Größe, Form und Anzahl. Empfehlenswert sind Gläser mit 120 g Füllmenge – die einzelnen Schichten kühlen schneller ab.

TIPP: Lieber einige Gläser zusätzlich da haben, um eventuelle Reste nicht wegwerfen zu müssen.

Früchte:
- 1 kg gelbfleischige Früchte (z. B. Pfirsich, Aprikose, Mango o. Ä. – entsteint, entkernt, in Stücken) und 500 g Gelierzucker für gelbe Früchte 2:1*
- 1 kg rote Beeren (z. B. Erdbeeren, Himbeeren – entstielt) und 500 g Gelierzucker für Erdbeeren 2:1*
- 1 kg dunkle Beeren (z. B. Heidelbeeren, Brombeeren) und 500 g Gelier-zucker 2:1*

***TIPP:** Am besten passenden Gelierzucker zu den Beeren kaufen! Für Erdbeermarmelade benötigt man z. B. noch Pektin/Zitronensäure. Im entsprechenden Gelierzucker für Erdbeeren ist dies schon in der richtigen Menge enthalten.

- Küchenkrepp
- fünf bis zehn Geschirrtücher
- Küche mit Herd/Kochplatten. Alternativ einen oder mehrere Thermomixgeräte (bei Eltern der Jugendlichen und Bekannten fragen – Vorsicht, nicht ohne entsprechende Kenntnisse bedienen!). Der Vorteil beim Thermomix ist, dass

das Pürieren und Rühren entfällt und es spritzt während des Kochvorgangs keine heiße Marmelade heraus. Es entsteht auch kein Schaum den man abschöpfen muss.
- pro Kochplatte ein Topf und ein Schneebesen
- 1x Pürierstab
- 1x Küchenwaage
- Schüsseln
- Schöpfkellen
- Esslöffel
- breiter Trichter (möglichst mehrere) für sauberes Abfüllen der Marmelade
- Wasserkocher
- Optional: Etiketten und Stifte zum Beschriften der Gläser.
- Ideal: Kühlschrank oder Kühlakkus, um die abgefüllte Marmeladenschicht schneller zum Gelieren zu bringen (ansonsten etwas mehr Zeit einrechnen)

Durchführung

Da jede Marmeladenschicht zuerst abkühlen muss bevor die nächste Schicht eingefüllt werden kann (sonst vermischen sie sich und der Effekt ist dahin...), kann man nicht alle drei Sorten gleichzeitig herstellen. Wer mit mehreren Herdplatten arbeitet, sollte parallel die gleiche Marmeladensorte herstellen. Während die Töpfe gereinigt werden und die nächste Sorte hergestellt wird, kann die erste Marmeladenschicht in Ruhe gelieren. Mindestens 20 Minuten und (wenn möglich) zusätzlich eine kalte Lagerung (Kühlschrank, Kühlakkus) sollte zwischen dem Einfüllen der verschiedenen Schichten liegen!

HINWEIS: Bei der Deutschlandmarmelade mit der untersten Farbe zuerst beginnen (also erst gelb, dann rot, dann schwarz) werden!

Kochen der Marmelade auf dem Herd

1. Die gelben Früchte in einem Kochtopf pürieren (je nach Geschmack ganz fein pürieren oder stückig lassen) und mit dem Gelierzucker gut verrühren.
2. Unter dauerndem Rühren (hier bietet es sich an, immer wieder abzuwechseln, so sind mehr Jugendliche beteiligt und es ist nicht so anstrengend) die Masse

bei starker Hitze zum Kochen bringen.

3. Nun die sprudelnd kochende Masse (Vorsicht, kann spritzen!) noch mal vier Minuten weiterrühren.
4. Schaum vorsichtig abschöpfen (kann später genascht werden).
5. Gelierprobe auf einem kalten Porzellanteller machen: wird ein kleiner Tropfen auf einem Porzellanteller schnell fest, ist die Marmelade gut zum Abfüllen, geliert er nicht, unter Rühren weiterkochen und evtl. noch etwas Gelierzucker zugeben.
6. Abfüllen: die Gläser sofort bis zu etwa einem Drittel befüllen und dann in den Kühlschrank stellen oder in eine geschlossene Kiste mit Kühlakkus. Das Abfüllen wird deutlich erleichtert, wenn man eine Schöpfkelle und einen breiten Trichter benutzt (normale Trichter sind ungeeignet). Das Abfüllen sollte zügig passieren - bevor die Marmelade stark geliert.
7. Töpfe und Gerätschaften spülen.
8. Nun Marmelade mit roten Früchten herstellen und Gelierprobe machen.
9. Beim Abfüllen muss man jetzt sehr vorsichtig sein und nicht zu große Mengen auf einmal einfüllen, damit sich die beiden Schichten nicht vermischen. Am besten kurz prüfen, ob die erste gelbe Schicht gut geliert hat, bevor man die rote Schicht einfüllt. Die rote Schicht ungefähr zu einem weiteren Drittel einfüllen.

10. Mit den dunklen Früchten die letzte Schicht herstellen. Nach der Gelierprobe wieder die Masse vorsichtig auf die rote Schicht verteilen, bis die Gläser randvoll sind. Rand sauber abputzen und sofort mit Deckel fest verschließen.
11. Wer möchte, kann passende Etiketten herstellen und aufkleben. Oder die Deckel mit einem Stück Stoff und einem Band verzieren.

Kochen der Marmelade mit dem Thermomix

1. Die gelben Früchte und den Gelierzucker in den Thermomix geben und 12–15 Sekunden auf Stufe 4 pürieren.
2. Nun 13 Minuten auf 100 Grad Stufe 3 kochen.
3. Schaum abschöpfen entfällt beim Thermomix. Gelierprobe machen, weiter wie oben ab Punkt 7.

Variationen

Farbvariationen:

Natürlich kann man auch ganz andere Farbzusammenstellungen als die der Deutschlandfahne wählen. Auch eine zweifarbige oder eine geringelte Mischung sieht ansprechend aus.
Eine weitere optisch ansprechende Variante kann durch Schrägstellen des Glases nach Einfüllen der ersten Schicht hergestellt werden. Die erste Marmeladensorte liegt dadurch „schief" im Glas, und mit der zweiten Schicht wird aufgefüllt, dadurch entsteht eine diagonale Trennungslinie der beiden Marmeladefarben.

Eine weitere Variante ist das Marmorieren. Dazu wird zuerst eine helle Marmelade eingefüllt und dann eine Schicht dunklere Marmelade. Mit einem Löffelstiel schiebt man seitlich am Glasrand entlang die dunklere Schicht nach unten in die hellere Schicht. Dies wiederholt man alle 2 cm. Danach kann wieder mit heller oder auch mit dunkler Marmelade aufgefüllt werden.

Geschmacksvariationen der Deutschlandmarmelade

Weitere Variationen können durch Fruchtmischungen entstehen. Hier sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Ideal wäre darauf zu achten, dass die Farbwelten zusammenpassen, dadurch die strahlenden Farben beibehalten werden und keine seltsame bräunliche Mischfarbe entsteht.

Empfehlenswerte Mischungen:

- Heidelbeer-Vanille (mit Vanillezucker oder Vanilleschote ergänzen) / Heidelbeer-Banane (nicht zu viel Banane, damit die dunkle Farbe erhalten bleibt und die Banane hat einen sehr durchdringenden Geschmack)
- Erdbeer-Himbeere
- Pfirsich-Maracuja oder Pfirsich-Mango

Heiß-kalter Tipp für Basare, Weihnachtsmärkte

Leider verschwimmt die Farbgrenze zwischen den Schichten im Laufe der Zeit etwas. Dies tut der Qualität kein Abbruch, sieht nach zwei bis drei Wochen aber nicht mehr so schön aus wie frisch nach dem Abfüllen. Wer diese Marmeladen nicht sofort verschenkt oder erst bei einem Weihnachtsmarkt o. Ä. verkaufen möchte, der kann die Farbqualität und vor allem die „Trennlinien" erhalten, indem er die Marmeladengläser einfach einfriert und erst ein bis zwei Tage vor dem Verkauf wieder auftaut.

TIPP: Dann das Etikett erst nach dem Auftauen aufkleben (da es sonst durchnässt, sich ablöst und nicht mehr so schön aussieht).

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin,

hat in einem Sommer über 50 dieser Deutschlandmarmeladen hergestellt, getestet und verschenkt.

Einmachglas mit Handlettering

Gruppengröße: beliebig
Dauer: rund 20–30 Minuten

Schönes Kerzenglas mit persönlichem Spruch

Handlettering ist gerade total „in" und wird überall zur Verschönerung und Dekoration verwendet. Diese Bastelanregung zeigt, wie man aus alten ausgedienten Einmachgläsern neue dekorative Schmuckstücke zaubern kann.

MATERIAL: pro Teilnehmer:
- 1 Einmachglas, Füllmenge mind. 0,5 l, sehr schön auch mit 0,7 oder 1 l-Gläsern
- weißer Lackstift
- 1 großes Teelicht

für alle:
- Ausreichend Kopien verschiedener Handletteringsprüche, größentechnisch abgestimmt auf die Gläser. Die Handletteringsprüche findet man im Internet oder auch in Schreibwarengeschäften. Auch Bibelsprüche sind im Handletteringstil schön zu gestalten. Diese Sprüche dann in verschiedenen Größen kopieren, um sie jeweils passend für die jeweiligen Gläsergrößen parat zu haben.
- Tesa oder idealerweise Masking Tape / Dekoklebeband, da es sich besser vom Papier wieder ablösen lässt.
- Küchenkrepp
- verschiedene Stoffbänder für die Verzierung der Gläser
- ggf. Kleinteile wie Federn, Streuteile, Perlen
- Klebstoff oder Heißklebepistole

TIPP 1: Einmachgläser werden häufig ausgemistet und sind auf Flohmärkten, bei Haushaltsauflösungen, bei Verschenkbörsen im Amtsblatt o. Ä. zu finden. Möglich wäre auch, mit einem Gesucht-Aufruf im Amtsblatt nach Einmachgläsern zu fahnden. Alternativ kann man natürlich auch neue kaufen (dann muss man eben die Kosten bedenken), oder auch nach anderen Lösungen suchen wie z. B. Kirschengläser oder Ähnliches.

TIPP 2: Pro Teilnehmer benötigt man einen weißen Lackstift. Wer nicht so viele anschaffen will, kann auch parallel eine Chillzeit für die Jugendlichen einplanen und es wird in zwei Schichten gebastelt.
Hilfreich ist es, dünne und mitteldicke Stifte zu besorgen, so können ganz dünne Lilien mit dem feinen Stift und dickere Schriftzüge mit dem mitteldicken Stift gemalt werden. Weiße Lackstifte sind z. B. von der Firma Edding in jedem Schreibwarengeschäft zu bekommen, manchmal sogar als Sparpack im Discounter.

TIPP 1: Wer mal losgelegt hat, lässt sich ungern bremsen … Meist wird gern noch ein zweites Glas gemacht, das mit einem anderen Spruch verziert ist oder das passend zum ersten Glas gestaltet wird, nur in einer kleineren Größe -> es lohnt sich, noch einige weitere Gläser in petto zu halten!

Anleitung

Die Gläser gut spülen und abtrocknen, damit keine Fett- oder Schmutzreste mehr darauf sind.
Einen schönen Handlettering-Spruch aussuchen und diesen mit Tesa oder Masking Tape so an der Innenseite des Glases festkleben, dass er gut platziert ist und man den Text von der Außenseite sehen kann.

Nun mit weißem Lackstift die Schrift nachfahren und sich nicht davon beirren lassen, dass eine Schicht dickes Glas zwischen Stift und Spruch liegen – man gewöhnt sich schnell daran.

Am Ende noch die Verzierungen anbringen, die meist auch schon auf dem Handletteringspruch zu finden sind, oder selbst kreativ werden: Schnörkel, Linien, Punkte, Blümchen, passende Symbole / Bilder, zusätzliche Schattierungsstriche an den Buchstaben mit dünnerem Stift etc.
Sollte mal ein Fehler unterlaufen, wischt man entweder die Farbe noch in nassem Zustand sofort mit Küchenkrepp ab, oder man wartet kurz bis die Farbe getrocknet ist und kratzt sie dann mit dem Fingernagel / einer Schere / einem Messer einfach ab.
Am Ende wird das Vorlagenpapier aus dem Glas entfernt und das Glas noch am oberen offenen Rand mit einem passenden Band und evtl. zusätzlichen kleinen Dekoartikeln wie Feder, kleine Streuteile o. Ä. verziert –> es wirkt aber auch „pur“ sehr schön. Für die Bänder benötigt man keinen Klebstoff /Heißkleber, nur falls man noch Kleinteile anbringen will ist dieser nötig. Nun fehlt nur noch eine Kerze in dem Glas. Ideal ist in diesem Fall ein Teelicht, damit der Spruch auf dem Glas gut zur Geltung kommt und die Kerze nur am Boden des Glases zu sehen ist. Passend für die Einmachgläser sind besonders die großen Teelichter.

Sybille Kalmbach, Gärtringen, Jugendreferentin und Religionspädagogin,

die diese Gläser gerne verschenkt und deshalb kaum mehr an einem Schreibwarengeschäft vorbeikommt ohne eine neue Handletteringkarte zu kaufen, um für jeden den passenden Spruch parat zu haben …

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:

© Syda Productions/shutterstock.com (Titelbild)

EJW (4); Fontis-Verlag (10); Dorothee Krämer (14); Achim Bellmann (28–32); Johanna und Joachim Fritz (54–57); Sybille Kalmbach (58–62 und 64–66)

www.fotolia.com: Gina Sanders (12); grafikplusfoto (17); AVTG (22); hydrogenn (36);

www.istockphoto.com: SetsukoN (33)

www.shutterstock.com: cesc_assawin (48)

Layout:
Fred Peper, Stuttgart
www.fredpeper.de

Satz:
Isabel Flemisch, Esslingen
www.isabelflemisch.de

Druck: PRINTEC OFFSET >medienhaus>, Kassel

buch+ musik

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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Thomas Ebinger, Judith Haller,
Stephan Sohn

Tool-Pool

180 bewährte und neue Methoden
für die Konfi- und Jugendarbeit
256 Seiten, 16,5 x 23 cm,
kartoniert, mit Downloads

19,95 Euro

Tool-Pool ist eine in ihrer Themen-, Methoden- und Einsatzvielfalt einmalige Sammlung von Methoden für das inhaltliche Arbeiten in der Konfi- und Jugendarbeit. Die Methoden sind nach Kategorien sortiert und werden durch Eigenschaften und eine praxisorientierte Erklärung vorgestellt.

Zu beziehen bei:

buch+ musik

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