



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 YOUBEhave – Wie sollen wir leben?**..... Ilse-Dore Seidel
Wie kann ich in Freiheit leben?
- 10 Die beliebten „Ausstecherle“**..... Andreas Lämmle
Vorleseandacht mit Anregungen für eine Backaktion
- 14 Du bist ein Geschenk**Ulrike Golder
Liedandacht zu „Das Geschenk“ von den Sportfreunden Stiller



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 18 Escape-Game zu Martin Luther**..... Ingo Müller
Das Game – Luthers Entführung
- 31 Seile aus Schnüren** Joachim Fritz
Workshop auf Freizeiten
- 34 Ziehen, hüpfen, werfen, schleudern** Manfred Pohl
Spiele mit Seilen
- 38 Spekulieren mit Spekulatius** Sybille Kalmbach
Ein vorweihnachtlicher Abend rund um das bekannte Weihnachtsgebäck
- 46 Spiele mit dem Fidget-Spinner**..... Manfred Pohl
... und was er mit Gott zu tun hat



OUTDOOR

- 48 1. Advent – das Silvester der Kirche**Lukas Golder
Das Kirchenjahr bewusster feiern
- 51 Feuerspucken mit Bärlappsporen**Gabi Vogt
Ein besonderes Feuerhighlight für jeden Lagerfeuerabend



SPECIAL

- 54 Demokratie – zu 100 Prozent dafür**..... Manfred Pohl
Eine Gruppenstunde zu einem wichtigen Thema



KREATIV UND HANDWERK

- 58 Last-Minute-Weihnachtsschmuck** Heike Volz
Drahtsterne selber machen
- 60 Teelichthüllen-Sterne**..... Sybille Kalmbach
Eine coole Dekoidee für die Advents- und Weihnachtszeit
- 62 Birkenrinden Lichter** Lukas Golder
Bastelidee für die Weihnachtszeit

Reformation

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

mit diesem letzten Quartal klingt das Reformationsjahr aus. Um den 31. Oktober wird es noch mal viele Events, Gottesdienste, Vorträge rund um das Reformationsjubiläum geben. Mit dem Escape-Game zu Martin Luther bieten wir euch ein echtes Highlight, um mit Jugendlichen in die Geschichte von Martin Luther einzutauchen.

Dann geht's schon bald in die Advents- und Weihnachtszeit. Schon mal das Kirchenjahresende bewusst gefeiert? Dann nutzt diese Chance mit dem Beitrag „1. Advent – das Silvester der Kirche“. Und wir bieten in dieser Ausgabe Sterne in allen Variationen: Aus Plätzchenteig, alten Teelichthalterungen, Draht oder Birkenrinde. Die Sterne (als Teil der Schöpfung) wiesen auf die Geburt von Jesus hin und den Weisen den Weg hin zu Jesus.

Werdet ihr und eure Teenager zu „Sternen“, die leuchten und auf Jesus hinweisen. Dafür wünsche ich euch viel Inspiration und Freude!

Ein „frohes neues Kirchenjahr“

Mit herzlichen Grüßen auch aus dem Redaktionskreis
Eure



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:** Reformation

YOUBEhave – Wie sollen wir leben?

Zielgruppe: Konfirmanden, Jugendliche
Gruppengröße: ab 6 Personen
Vorbereitungszeit: 30 Min. + besorgen der mit Helium befüllten Luftballons

Dauer: 60–90 Min.
Besondere Hinweise: Jeder Jugendliche benötigt einen YOUBE – Evangelischer Jugendkatechismus

Wie kann ich in Freiheit leben?

Jetzt wird es konkret. Wie wird Glaube real? Wissensvermittlung bekommen die Jugendlichen ja in der Schule schon zu Genüge. Aber die Umsetzung, die Anwendung des Wissens, die hat Auswirkungen auf das Leben. Wenn nun der christliche Glaube Grundlage des Lebens ist, wirkt sich das auf das Verhalten aus. Aber wie? Der dritte Teil im Evangelischen Jugendkatechismus YOUBE widmet sich den 10 Geboten. Unter dem Stichwort „Freiheit“ werden die ersten drei



Gebote ins Leben übertragen. Das passt ja auch prima in die Hoch-Zeit des Reformationsjubiläums. Dank Luthers Schrift „Von der Freiheit eines Christenmenschen“ wurde der Begriff hinterfragt, diskutiert, leider auch falsch ausgelegt und ausgenutzt, aber ebenso neu entdeckt.

Einleitung

Wie passen die 10 Gebote mit dem Thema Freiheit zusammen? Das gilt es mit den Jugendlichen zu entdecken. Für Jugendliche ist die Vorstellung vom Christsein (leider) nach wie vor eher mit „Verboten“ verbunden und deswegen eher negativ besetzt. Dieses Vorurteil kommt sicherlich auch auf, wenn man sich mit



ihnen über die 10 Gebote unterhält. Als Christ darf man aus ihrer Sicht ganz viel nicht. Dass viele Jugendliche gefangen sind, weil sie sich von der Meinung anderer, vom Leistungsdenken, vom Gruppendruck und überzogenen und unrealistischen Schönheitsidealen gefangen nehmen, ist ihnen häufig nicht bewusst. Mit dieser Gruppenstunde könnt ihr mit den Jugendlichen auf Entdeckungsreise gehen nach der Freiheit, die Gott uns schenkt und wie sich diese im Alltag verwirklicht.

1. Einstieg

Zunächst geht es um eine Annäherung an den Begriff „Freiheit“ und welche Vorstellungen die Jugendlichen damit verbinden. Was bedeutet für sie „Freiheit“?

Spiel ohne Regeln

Spielt zum Einstieg ein beliebtes Gruppenspiel - mit dem Hinweis, dass heute alle Regeln außer Kraft gesetzt sind. Jeder darf so spielen/kämpfen, wie er will. Vermutlich endet es in Chaos, Diskussionen und Streit (Bitte das Spiel abbrechen, bevor es Verletzte gibt ...). Oder die Jugendlichen werden sich vermutlich irgendwann auf für alle gültige Regeln verständigen wollen oder das Spiel abbrechen, weil es so keinen Spaß mehr macht.

Die Spiel-Situation bleibt zunächst unkommentiert.

Mögliche Einstiegsimpulse:

Gesprächseinstieg 1: Welche Symbole fallen dir zum Stichwort Freiheit ein? Wie würdest du FREIHEIT malen?

Gesprächseinstieg 2: Stell dir vor, du hättest keinerlei Begrenzung im Leben. Wie würdest du dich verhalten? Was würdest du (anders) machen?

In unserer Demokratie ist Freiheit ein sehr hohes Gut und im Grundgesetz verankert. Weitere Begriffe in diesem Zusammenhang sind: Unabhängigkeit, Ungebundenheit, Eigenständigkeit, Eigenverantwortlichkeit, Liberalität, Libertät, Autarkie, Autonomie, Independenz, Selbstbestimmung.



Frage

Welche Freiheiten fallen euch ein?

Zum Beispiel, die im Grundgesetz festgelegten Freiheiten:

Meinungsfreiheit, Glaubensfreiheit, Pressefreiheit, Lehrfreiheit, freie Wahl eines Berufes, Ausbildungs- und Arbeitsplatzes, Versammlungsfreiheit usw ...

Wo erleben Jugendliche trotzdem Begrenzungen? Da kommen ganz schnell Themen wie: Abends nicht unbegrenzt wegdürfen, Alkohol erst ab 16, Schule ist Pflicht und nicht freiwillig ...

Das Gespräch könnte nun in der Richtung weitergehen: Wozu sind diese Begrenzungen evtl. auch hilfreich? (Sicherheit, Gesundheit, Schulische Bildung als Privileg usw ...)

Jetzt wird die Spielsituation vom Anfang aufgegriffen. Das Chaos, das entsteht, wenn keine Regeln vorgegeben werden, macht deutlich: Regeln führen zu einem besseren, geordneteren Zusammenspiel/Zusammenleben.

Im Christentum ist Freiheit ein hoher Wert. Es war und ist Gottes großer Wunsch, Menschen zu erlösen und in die Freiheit zu führen. Wir lesen in der Bibel von der Befreiung des Volkes Israel aus der Knechtschaft unter den Ägyptern.

BIBELTEXT:

2. Mose 20,2

Ich bin der Herr, dein Gott, der dich aus Ägyptenland, aus der Knechtschaft geführt hat.

Jesus kam, um Menschen zu befreien.

BIBELTEXT:

Lukas 4,16–21

Und er [Jesus] kam nach Nazareth, wo er aufgewachsen war, und ging nach seiner Gewohnheit am Sabbat in die Synagoge und stand auf und wollte lesen. Da wurde ihm das Buch des Propheten Jesaja gereicht. Und als er das Buch aufat, fand er die Stelle, wo geschrieben steht (Jes 61,1–2): »Der Geist des Herrn ist auf mir, weil er mich gesalbt hat, zu verkündigen das Evangelium den Armen; er hat mich gesandt, zu predigen den Gefangenen, dass sie frei sein sollen, und den Blinden, dass sie sehen sollen, und den Zerschlagenen, dass sie frei und ledig sein sollen, zu verkündigen das Gnadenjahr des Herrn.« Und als er das Buch zutat, gab er's dem Diener und setzte sich. Und aller Augen in der Synagoge sahen auf ihn. Und er fing an, zu ihnen zu reden: Heute ist dieses Wort der Schrift erfüllt vor euren Ohren.

Paulus beschreibt im Römerbrief, dass auch die Schöpfung auf Erlösung wartet.



Die Schöpfung ist ja unterworfen der Vergänglichkeit - ohne ihren Willen, sondern durch den, der sie unterworfen hat -, doch auf Hoffnung; denn auch die Schöpfung wird frei werden von der Knechtschaft der Vergänglichkeit zu der herrlichen Freiheit der Kinder Gottes. Denn wir wissen, dass die ganze Schöpfung bis zu diesem Augenblick mit uns seufzt und sich ängstet.

BIBELTEXT:
Römer 8, 20–22

Frage

Wovon müssen wir evtl. befreit werden?

Mögliche Antworten:

- Gruppendruck
- Der Meinung anderer
- Leistungsdruck
- Falschen Schönheitsidealen
- Negativen Gedanken über mich selber
- Falschen Abhängigkeiten
- Finanziellen Belastungen

...

Jetzt gemeinsam Seite 122 im YOUBE lesen.

Schauen wir uns die ersten drei Wegweiser in die Freiheit heute etwas genauer an.

2. Freiheit erleben – und Gott allein anbeten (1. Gebot)

YOUBE Seite 124 – 127 abschnittsweise gemeinsam lesen.

Vertiefendes Gespräch

Warum hat die Anbetung Gottes befreiende Wirkung auf unser Leben?

Wo stehst du in Gefahr, dich gefangen nehmen zu lassen?

Woran hängt dein Herz möglicherweise schon zu stark?

- Smartphone
- Computerspiele
- Bestimmte Fernsehsendungen/Serien
- Freundschaften, die dir nicht guttun
- Geld



TIPP: Passende Lobpreislieder:

Befreit durch deine Gnade / Freiheit der Kinder Gottes / No longer slaves

3. Freiheit erleben – und Gott mit Namen kennen (2. Gebot)

YOUBE Seite 128 – 131 abschnittsweise gemeinsam lesen.

Mit Gott „per Du“ zu sein, bedeutet, in einer vertrauten Beziehung zu ihm zu leben. Er ist nicht eine namenlose Person, er hat sich uns vorgestellt und bekannt gemacht.

Fragen für das Gespräch:

Hast du schon Erfahrungen gemacht, dass deine Gottesbeziehung dich davor geschützt hat, eine falsche Meinung gelten zu lassen? Wie könntest du dich gegen mögliche Manipulation schützen? Was könnten Situationen sein, in denen du in etwas gedrängt wirst, was du eigentlich nicht willst?

Hinweis: Wenn es die Zeit erlaubt, könnte man hier auch auf Themen eingehen wie:

- Negativ über andere (Mitschüler, Lehrer) reden.
- Man muss mit 13 Jahren schon sexuelle Erfahrungen gemacht haben.
- Jeder lügt doch! Das ist okay!
- Mach doch einfach das, was du willst und wonach du dich fühlst!
- Absichtlich gegen klare Verbote in der Schule/Zuhause verstoßen und damit auch anderen Menschen echten Schaden zufügen.

4. Freiheit erleben – und Gottes Gegenwart genießen (3. Gebot)

YOUBE Seite 132 – 135 gemeinsam abschnittsweise lesen

Ein riesiges Geschenk Gottes ist der Ruhetag – bei uns der Sonntag. Er befreit uns von dem Denken, dass bei uns die Leistung an erster Stelle steht. Wenn der Sonntag der erste Tag der Woche ist, gehen wir aus der Ruhe in den (Schul-)Alltag.



Gesprächsimpuls

Was ändert sich, wenn du den Sonntag als ersten Tag der Woche ansiehst?
Wie könntest du den Sonntag bewusst als Ruhetag gestalten?

– Z. B. keine Schulaufgaben am Sonntag machen / in einen Gottesdienst gehen
Idee: Geht in der nächsten Woche doch mal gemeinsam in einen (Jugend-)Gottesdienst (an welchem Tag ist jetzt mal nicht so wichtig). Macht dies mit dem Wunsch, in diesem Gottesdienst Gottes Nähe zu suchen und zu erfahren. Tauscht euch hinterher darüber aus. Was war förderlich? Was war auch hinderlich? Hinterher könnt ihr auch noch ein Gespräch mit eurem Pfarrer/eurer Pfarrerin über eure Erfahrungen führen und auch Fragen stellen, was ihr in dem Gottesdienst nicht verstanden habt.

5. Abschluss und Kreative Umsetzung

YOUBE Seite 136

– Macht Gott dich frei(er)? Wenn ja, wie? Oder warum nicht?

Jeder Teilnehmer bekommt einen mit Helium gefüllten Luftballon. Auf diesen dürfen die Jugendlichen mit weichen wasserfesten Textmarkern schreiben oder malen, wie Gott uns frei(er) macht. Oder wo sie sich göttliche Freiheit wünschen. (Vorsichtig beschriften, damit die Ballons nicht platzen, ein paar Ballons in Reserve haben) Am Ende der Gruppenstunde lasst ihr die Luftballons gemeinsam in den Himmel steigen. Dabei könntet ihr laut sagen: Danke Gott, für ... (jeweils das benennen, was aufgeschrieben wurde) (>> Material 1)

Hinweis: Bitte im Vorfeld entsprechende Vorschriften beachten und evtl. Genehmigungen für einen Luftballonstart einholen!

Zusätzlich (oder alternativ) könntet ihr den Jugendlichen auch ein Schlüsselband oder Ähnliches schenken, auf dem das Wort „FREI“ oder „FREE“ steht (mal im Internet ein wenig suchen ... da werdet ihr bestimmt fündig).

Zu guter Letzt könnt ihr das Gruppenspiel nun noch mal „geregelt“ spielen.

Ilse-Dore Seidel, Landesreferentin im EJW, Stuttgart,

kommt sehr gerne mit Jugendlichen ins Gespräch über die befreiende Wirkung, die der christliche Glaube im Leben hat.

MATERIAL 1:

Pro Teilnehmer einen Luftballon mit Helium gefüllt (In kleinen Stückzahlen kann man die in manchen Geschenkartikel-Geschäften kaufen), weiche, wasserfeste Textmarker

Die beliebtesten „Ausstecherle“

Zielgruppe: Jugendgruppen, Mitarbeiterkreise
Dauer: Vorleseandacht ca. 5 bis 10 Min.
Gruppengespräch in Kleingruppen und Plenum ca. 25 bis 50 Min.
Backaktion ohne Teigherstellung ca. 60 Min., insgesamt ca. 1 ½ bis 2 Stunden; mit Teigherstellung

Gruppengröße: 5 bis 15 Personen sehr gut für kleinere Gruppen geeignet; bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, mehrere Küchen zu verwenden.

Vorleseandacht mit Anregungen für eine Backaktion

In der Zeit vor Weihnachten wird in vielen Familien gebacken. Liebevoll wird Weihnachtsgebäck produziert, das dann über die Festtage präsentiert und verzehrt wird. Süße Hingucker, appetitmachende Kekse, Pralinen aus Teig. Die Vorleseandacht schafft eine Verbindung zwischen dem Weihnachtsgeschenken und einer der bekanntesten



und beliebtesten Art von Weihnachtsgebäck, den „Ausstecherle“. Am Ende des Artikels finden sich einige Anregungen für ein Gespräch und für eine gemeinsame Backaktion in der Gruppe.

Vorleseandacht

Weihnachtszeit – Ausstecherle-Zeit

Adventszeit ist Backzeit. Zu Weihnachten gehört für viele auch Weihnachtsgebäck. Lebkuchen und Stollen. Zimtsterne und Vanillekipferl. Springerle und Kokosmakronen. Und ein Klassiker: Ausstecherle – in verschiedenen Formen und Ausgestaltungen.



Es ist für mich jedes Mal neu faszinierend: Der aus Mehl, Butter, Zucker, Vanillinzucker und Eier geknetete und dann kühl gestellte Teig wird auf dem Tisch ausgerollt. Eine riesige Teigfläche liegt vor mir – alle Zutaten sind drin. Ein jedes Molekül eines späteren Ausstecherle ist schon da, aber das Plätzchen ist noch nicht sichtbar. Erst, wenn mit der Ausstechform das einzelne Ausstecherle aus dem Teig herausgestochen wird, ist es sichtbar.

Wenn ich die Ausstechform sehe, kann ich das Plätzchen bereits erahnen. Und wenn die Form in den Teig gedrückt ist, kann ich das Ausstecherle sehen. In der Weihnachtsbäckerei werden Ausstecherle sichtbar und an Weihnachten wird Gott in Jesus Christus sichtbar.

Paulus erinnert in seinem Brief an die Gemeinde in Kolossä daran, dass Jesus nicht erst seit seiner Geburt im Stall von Bethlehem existiert:

„Er ist das Ebenbild des unsichtbaren Gottes, der Erstgeborene vor aller Schöpfung. Denn in ihm ist alles geschaffen, was im Himmel und auf Erden ist, das Sichtbare und das Unsichtbare, es seien Throne oder Herrschaften oder Mächte oder Gewalten; es ist alles durch ihn und zu ihm geschaffen.“

BIBELTEXT:
Koloss 1,15+16

Jesus als eine Persönlichkeit des dreieinigen Gottes wurde vor allem anderen geschaffen. Längst bevor Gott Himmel und Erde, Pflanzen und Tiere und vor allem uns Menschen geschaffen hat. Jesus ist nicht nur vor allem anderen geschaffen, sondern der Rest der Schöpfung wurde von Gott durch ihn und zu ihm geschaffen.

Wenn Jesus als Gottes Sohn nicht der Erstgeborene vor aller Schöpfung wäre, wenn sein Sein nicht bereits vor aller Zeit begonnen hätte, wäre Jesus bestenfalls ein perfekter Mensch oder ein großer Prophet, aber nicht Gott selbst.

In vielen Büchern des Alten Testaments finden sich zahlreiche Hinweise auf Jesus, die sich mit seiner Menschwerdung im Mutterleib von Maria, seiner Geburt im Stall von Bethlehem und seinem anschließenden Leben und Wirken erfüllen haben.

Deswegen wecken Ausstecherle bei mir nicht nur weihnachtliche Gefühle, sondern erinnern mich an das Geheimnis und Wunder von Weihnachten schlechthin: Jesus war schon immer da, aber an Weihnachten wurde er sichtbar. Genauso wie der Plätzchenteig auf dem Backtisch liegt, längst bevor die Form dem Ausste-



cherle sein Profil gibt, genauso zeigt Gott in Jesus an Weihnachten sein Gesicht. Er wird Mensch und bleibt dabei Gott. Jesus kam auf die Erde und blieb Teil des dreieinigen Gottes. Was aufgrund vieler Verheißungen und Prophezeiungen über Jahrhunderte hinweg zu erahnen war, hat sich historisch zwischen Weihnachten und Himmelfahrt ereignet.

Wenn mich jedes ausgestochene Plätzchen daran erinnert, dass Gott in Jesus sichtbar geworden ist, dann weihnachtet es sehr in mir!

Anregungen zum Gespräch und für eine gemeinsame Backaktion

Die Impulse aus der Vorleseandacht können gut in einem Gruppengespräch oder in einer gemeinsamen Backaktion aufgenommen und vertieft werden:

Gruppengespräch

Vor allem größere Gruppen sollten in Kleingruppen aufgeteilt werden. Nach dem Austausch können im Plenum aus jeder Kleingruppe „Blitzlichter“ zusammengetragen werden.

In den kleinen Gruppen können alttestamentliche Ankündigungen von Jesus gesucht und betrachtet werden. Anschließend werden die Ergebnisse in der großen Runde vorgestellt.

Einige wichtige Bibelstellen:

1. Mose 22,18; 1. Mose 49,10; 2. Samuel 7,12-16; Psalm 16,10; Psalm 22,17; Psalm 22,19; Psalm 27, 12; Psalm 41,10; Psalm 68,19; Psalm 69,5; Psalm 110,1+4; Jesaja 9,5; Jesaja 9,6; Jesaja 11,2; Jesaja 50,6; Jesaja 53,3; Jesaja 53,4+5; Jesaja 53,7; Jesaja 53,9; Jesaja 53,12; Hosea 11,1; Micha 5,1; Sacharja 11,12+13

Die einzelnen Bibelstellen können auf Karten geschrieben werden. Anschließend werden die Karten gleichmäßig auf die Gesprächsgruppen verteilt. Jede Gesprächsgruppe schlägt ihre Bibelstellen nach und überlegt, wo und wie sich die jeweilige Vorhersage in Jesus erfüllt hat.



Werden die Bibelverse auf große Karten geschrieben, können in den Gesprächsgruppen auf den Karten noch Stichworte ergänzt werden.

In der Abschlussrunde werden die Ergebnisse zusammengetragen. Die Karten können nach der Vorstellung an einer Tafel oder an einer Wand aufgehängt werden. Die große Runde bietet Raum, auf offene Fragen einzugehen.

Backaktion

Gemeinsames Backen macht Spaß!

Ausstecherle-Backen eignet sich gut für eine Aktion mit Gruppen. Die gebackenen Plätzchen können von der Gruppe entweder auf einem Weihnachtsmarkt verkauft oder auch verschenkt werden.

Geeignete Rezepte finden sich in (fast) jedem Backbuch und im Internet!

TIPP: Der Teig muss vor dem Weiterverarbeiten etwa ½ Stunde bis 1 Stunde kühlen. Diese Zeit eignet sich für die Andacht und für das Gruppengespräch. Wenn weniger als 2 ½ Stunden Zeit zur Verfügung steht, sollte der Teig bereits vorbereitet mitgebracht werden. Dann lässt sich die Backaktion mit Vorleseandacht auch in einer gewöhnlichen Gruppenstunde in 1 ½ Stunden durchführen.

TIPP: Ausstecherle-Formen bewusst auswählen (z. B. „Stern“ – ein gebackener Stern könnte mit dem Bibelvers „Als sie den Stern sahen, wurden sie hoch erfreut ...“ (Matthäus 2,10) versehen als kleiner Weihnachtsgruß verpackt werden). Denkbar ist auch, eine Ausstecherle-Form mit dem eigenen Logo zu fertigen oder fertigen zu lassen (Anleitungen zum Herstellen oder Bestelladressen findet man im Internet – Suchworte: Ausstecherleform individuell).

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

gestaltet Jugendarbeit gerne anschaulich und schmackhaft!

Du bist ein Geschenk

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: 10–20 Min.

Dauer: je nachdem: 10 Min. lesen, zuzüglich
Zeit zum Austausch, je nach Gruppe
5–15 Min.

Liedandacht zu „Das Geschenk“ von den Sportfreunden Stiller

Gemeinsam wird das Lied von den Sportfreunden Stiller „Das Geschenk“ angehört. Anschließend kann die Andacht vorgelesen werden. An zwei Stellen kann man mit der Gruppe ins Gespräch kommen über den Liedtext, Geschenke und über die kreativen Namen, die wir für Jesus haben – das Geschenk für uns Menschen schlechthin.



Einstieg: Das Lied gemeinsam anhören.

MATERIAL 1:

Lied zum Abspielen, pro Person den Liedtext 1 x ausdrucken

Kurzer Austausch über folgende Fragen:

- Kennt ihr das Lied?
- An wen oder was denkt ihr, wenn ihr das hört?
- Für wen würdest du diesen Text singen?
- Welche Textpassage gefällt dir besonders? Warum? (>> Material 1)



Andacht

„Du bist ein Geschenk“

In dem Lied geht es um einen Menschen, der wie ein Geschenk für einen anderen Menschen ist. Kennst du das auch? Wer könnte das für dich sein? Als du klein warst, waren es vielleicht deine Eltern, die „wie gerufen“, immer dann da waren, wenn du jemanden gebraucht hast: Um dich aufzufangen, wenn du als Kind von einer Mauer springen wolltest oder um dich zu trösten und zu versorgen, wenn du hingefallen bist und dir das Knie aufgeschlagen hattest?

Vielleicht gibt es solche Personen auch in der Schule: Freund oder Freundin, die da sind – sich mal mit dir über jemanden ärgern oder dir helfen, dich nach einem Streit wieder zu versöhnen. Eben jemand, mit dem du einfach gerne zusammen bist und Zeit verbringst.

Ihr könnt bestimmt selber **Beispiele finden** für Menschen, mit denen es nie langweilig wird, oder die genau dann da sind, wenn man sie braucht.

„Ich habe dich richtig gern und du bedeutest mir viel.“ Manchmal ist es gar nicht so einfach, das auszusprechen. Da kann es helfen die Botschaft schön zu verpacken - kreativ in andere Worte hüllen. Die Sportfreunde Stiller haben in ihrem Lied „Das Geschenk“ ganz viele unterschiedliche Worte gefunden, um einem lieben Menschen ein Kompliment zu machen. Aber wie ist es wohl gemeint, dass jemand **„aus ultra faden ausgetreten Pfaden, Tante Emmas wundervollen Phantasienladen“** macht? Geht es dabei wirklich um einen Trampelpfad irgendwo im Wald, auf dem ein toller kleiner Supermarkt entstehen soll? Wohl nicht. Es geht eher darum, dass die langweiligsten Tätigkeiten mit der Person so richtig Spaß machen können und dadurch zu etwas Besonderem werden.

Wenn ich so darüber nachdenke, auf wen die Zeilen passen könnten, dann kann ich sie auch für Jesus hören.

„Ein Bild das Götter schufen“

Jeder Mensch ist ein Abbild Gottes, so kann man es wenigstens in der Schöpfungsgeschichte lesen. Ein Ebenbild – so nahe wie möglich am Original, wie ein Bild eben sein kann. Ein Bild ist aber auch kein Klon. Und ein Bild kann nicht exakt alle Eigenschaften des Originals wiedergeben.



Das Bild kann sich etwas vom Original unterscheiden. Es gibt Betrachter, die in dem Bild das Original deutlich erkennen können und kleine Abweichungen kaum wahrnehmen. Und es gibt Betrachter, die die Parallelen zwischen dem Bild und dem Original fast nicht erkennen können.

Wenn wir Menschen Ebenbilder von Gott sind, dann haben wir alle etwas Göttliches, das man manchmal besser und manchmal schlechter erkennen kann. Im Neuen Testament wird häufiger die Rede vom Bild aufgegriffen: Wir sind Ebenbilder von Gott. Aber es gibt nur ein Bild, das ganz eindeutig und unverwechselbar dem Original entspricht: Jesus. Er ist das **perfekte Abbild** von Gott, das es menschlich geben kann.

Bilder, die Gott geschaffen hat gibt es also viele. Und es gibt EIN sehr gutes Bild. Dass von Gott in der Mehrzahl (Götter) gesprochen wird, könnte man auch als Ehrenbezeichnung verstehen, so wie „eure Majestät“ – 2. Person Plural.

„Dich hat der Himmel geschickt“

Diese Person hat der Himmel geschickt. Das ist zu einem Sprichwort geworden: „Dich schickt der Himmel!“ Gleichzeitig können wir auch davon ausgehen, dass wir nicht nur auf Zufälle angewiesen sind. Ich finde das gerade an entscheidenden Punkten im Leben wichtig. Zum Beispiel ist das Lebensende für viele so ein ganz besonders wichtiger Punkt. Darüber machen sich viele Sorgen, weil sie das nicht in der Hand haben und nicht wissen, wie es danach weitergeht. Da ist es doch ein Glück, dass uns „der Himmel“ für diesen Übergang einen guten Begleiter geschickt hat, durch den mit dem Tod nicht alles vorbei ist.

„Du bist ein Geschenk“

Wenn ich in Richtung Weihnachten schaue, sehe ich sie schon vor mir, die leuchtenden Kinderaugen. Ein schön geschmückter Tannenbaum ... und: Geschenke!

„Du bist ein Geschenk“ singen die Sportfreunde Stiller ihrem besonderen Menschen zu. Warum verschenken wir an Weihnachten denn überhaupt so viele Geschenke? Weil uns das größte Geschenk gemacht worden ist das uns keiner, außer Gott, selbst schenken könnte. Ein wahres, wertvolles, unbegreifliches, unzerstörbares Geschenk: Jesus Christus. Gott ist im Himmel, weit weg und irgendwie unbegreiflich, unvorstellbar, unsichtbar, aber er macht uns ein Geschenk:



Er macht sich greifbar, angreifbar, sichtbar und vorstellbar. Er kommt uns nahe und versteht, warum wir so menschlich sind, mit allem was dazu gehört. Gott nimmt uns so an, auch wenn wir uns selbst manchmal so nicht leiden können.

Wir können die Worte der Sportfreunde Stiller also so füllen, dass sie Jesus ganz gut beschreiben. So ist es manchmal mit Worten. Beim Glaubensbekenntnis ist es ähnlich. Das sind Worte, auf die sich Christen vor langer Zeit festgelegt haben. Aber die Worte füllen nicht alle Christen für sich gleich und gerade deswegen stimmen sie für ganz viele. Mir geht es bisweilen mit dem „geboren von der Jungfrau Maria“ so. Ich möchte meinen Glauben nicht an einen medizinisch nachprüfbaren Sachverhalt hängen. Ich kann den Satz für mich als Bekenntnis sprechen, dass Jesus ein ganz außergewöhnlicher Mensch gewesen ist und deswegen ist es schwer vorstellbar, dass sein Leben so ganz normal angefangen haben soll, wie bei jedem anderen Menschen auch. Irgendwie muss es doch auch ganz besonders angefangen haben. Wäre eine Jungfrauengeburt so etwas ganz Besonderes und Wunderbares?

Mitunter tut es gut neue Erklärungen dafür zu finden, wer oder was Jesus denn ist. Mit eigenen Worten und Bildern kann man es besser erklären. Oder man verwendet bekannte Worte und überlegt sich: Wie glaube ich diese Worte eigentlich genau?

Bestimmt kannst du noch viel mehr Bilder für Jesus finden, um zu erklären wie besonders Jesus für dich ist und warum.

Austausch über Bilder oder Bezeichnungen für Jesus; Als Anregung kann man zum Beispiel auch mal überlegen, welche kreativen Begriffe für Jesus in bekannten Weihnachtsliedern gefunden wurden.

Ulrike Golder, Vikarin, Bad Cannstatt,

findet, schöne Worte können auch Geschenke sein.

Escape game zu Martin Luther

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: 3–6 Personen
Vorbereitungszeit: keine
Dauer: 90 Min. (Spielzeit 60 Min.,
 10 Min. Einführung,
 15 Min. Auswertung und
 Andacht)

der-geheimnisvolle-raum.html als digitale Daten heruntergeladen werden. Das Abonnement des Steigbügel berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung dieses Games verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.

Besondere Hinweise: Die Vorlagen zum Game können unter www.ejw-buch.de/shop/

Das Game – Luthers Entführung

Das Ziel des Spieles ist es, sich auf den Spuren Luthers mit der Reformation zu beschäftigen, einen Teil der Geschichte nachzuempfinden und ein Gefühl für Luthers Situation zu bekommen. Die Spielenden müssen Luther entführen und ihn so vor seinen Feinden beschützen, die ihn aus dem Weg räumen wollen. Dafür müssen sich die Spielenden auf Luthers Spuren begeben.



Spielprofil mit Schlussbemerkung

	wenig				viel
	1	2	3	4	5
Raumanforderungen	•				
Vorbereitungsaufwand		•			
Wiederaufbau	•				
Materialaufwand		•			
Kosten			•		



inhaltlicher Bezug					•
Bibel-Vorwissen	•				
suchen			•		
kombinieren			•		
Teamwork		•			
Schwierigkeitsgrad		•			

Dieses Live Escape Game ist ein guter Einstieg in diese Art von Spiel, da es recht einfach vorzubereiten, aufzubauen, zu lösen und zu betreuen ist.

Dazu bietet es jährlich eine zeitlich attraktive Einsatzmöglichkeit: den Reformationstag.

Im Idealfall gestaltet man den Raum wie ein Studentenzimmer. Ein Bett mit Nachttischchen, dazu einen Schreibtisch mit Stuhl, ergänzt durch ein kleines Regal oder Schränkchen, eben alles, was Luther benötigte, um zu schlafen und die Bibel zu übersetzen. Es sollte die Möglichkeit bestehen, Dinge mit Kreppkleband oder einem Reißnagel an der Wand zu befestigen. Der Raum kann sonst leer sein.

Herangehensweise für die Mitarbeitenden

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit dem Hintergrund der Reformation und Luthers Anliegen vertraut machst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Game. Überlege dir anschließend, was dir an den geschichtlichen Ereignissen wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Du kannst auch bereits damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten. Lies dazu das Kapitel „Tipps zur Andacht“ (siehe Seite 30).
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ (siehe Seite 20) und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“ (siehe Seite 21), „Aufbau vor Ort“ (siehe Seite 22) und „Spieldurchführung“ (siehe Seite 23).
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall sprecht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann. Einige Gegenstände (Schreibtisch, Stuhl, Matratze, Kerze ...) werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.



- Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte 1 bis 13 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ (siehe Seite 25) mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.
- Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt,

MATERIAL: Viele Materialien dienen dem Flair und der Veranschaulichung, sie sind nicht notwendig und werden darum extra aufgeführt. Einige Materialien kann man mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzen. Ihre Funktion ist aber zwingend erforderlich.

- Papier
- Tesafilm®
- Kreppklebeband
- Euro- und Cent-Stücke (davon 1 x 5 Cent, 4 x 2 Cent, 9 x 1 Cent aus Deutschland)
- 10 x zusätzl. ausländisches Geld
- 3 Schlösser mit 3-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit 4-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit Schlüssel
- 1 Geldkassette mit Schlüssel
- 4 Kisten oder Reisetaschen/ Rucksack zum Verschließen mit einem Schloss
- UV-Lampe
- Eieruhr oder ähnlicher Counter
- Luther-Figur (Playmobil) oder Bild von Luther
- Umschlag
- Notizbuch
- Reißnägel
- alte Fotos
- Mantel
- Liederbuch (mit dem Lied von Luther: „Ein feste Burg“)

- Latein-Wörterbuch (mind. 30 000 Wörter)
- Nachttischchen
- evtl. Absperrband

Material nur zur Dekoration:

- Bett mit Matratze und Bettzeug
- Schreibtisch
- Stuhl
- Kerze
- Wörterbücher in anderen Sprachen

Dateien aus dem

Downloadbereich ausgedruckt

- Liedtext „Ein feste Burg“ (3-fach)
- Flaggen mit 3, 4 und 9 Farben
- 95 Thesen (wichtig sind dabei die Thesen 1, 7 und 15)
- Hinweise
- Lösung

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Drucker und Papier
- Locher
- Schere
- Briefumschlag
- UV-Stift



und absolviere die Arbeitsschritte 14 bis 27. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.

- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ (siehe Seite 23) durch. Dann kann es endlich losgehen!

Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge die Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus: „Hinweise“, „Lösung“, „95 Thesen“, „Ein feste Burg“, „Flaggen“.
3. Schneide alle drei Flaggen aus.
4. Schneide die Hinweise einzeln aus und merke dir, welcher Hinweis was bedeutet.
5. Schneide die 95 Thesen auseinander.
6. Male mit dem UV-Stift vorsichtig einen Kreis um die Zahlen der Thesen 1, 7 und 15.
7. Markiere auf einem Liedzettel mit dem UV-Stift die Eins der 1. Strophe und das entsprechende T (Buchstabe 7) und R (Buchstabe 35) mit einem Kreis.
8. Falte die drei Liedzettel so klein, dass sie in ein Liederbuch o. Ä. passen. Klebe den Hinweis für das Geld „Wert des deutschen Geldes multipliziert mit der Anzahl derselben Münzen“ auf die Rückseite der These 28. Sie passt thematisch sehr gut zum Hinweis.
9. Stelle die vier Codeschlösser mit dem passenden Code ein und klebe mit Kreppklebeband den entsprechenden Code auf das Schloss. Die Codes sind: 1517, 312, 985, 108. Das Kreppklebeband wird dann beim Anbringen der Schlösser wieder entfernt.
10. Lege den Hinweis für die Flaggen „Multipliziere die Flaggenfarben. Farbe der ersten Fahne multipliziert mit der Farbe der zweiten Fahne multipliziert mit der Farbe der dritten Fahne“ in das Notizbuch.



Aufbau vor Ort

11. Baue das Grundsetting des Raumes auf: Schreibtisch, Stuhl, Wörterbücher, Liederbuch in einer Ecke, in einen anderen Teil des Raumes die Schlafefecke mit dem Bett, der Matratze, dem Nachttischchen, den alten Fotos ...
12. Lege den Hinweis für das Lied „Carmen“ 1. 7–35–71–96, 2. 42–62–147, 3. – , 4. 56–88–112–170 in einen Briefumschlag.
13. Loch nun den Briefumschlag an einer Stelle, damit du dort später ein Schloss befestigen kannst.
14. Befestige das Schloss 108 an dem Briefumschlag und lege ihn in die Geldkassette.
15. Hänge oder klebe die Thesen verteilt im Raum auf. Dabei sollten die drei markierten Thesen (1, 7, 15) und die eine mit dem Hinweis auf der Rückseite (Nr. 28) nicht alle an derselben Stelle sein. Die Thesen sollten mit einem Kreppklebeband oder einem Reißnagel am oberen Rand befestigt sein, damit man die Thesen noch umklappen kann, um den Hinweis unter der These 28 zu finden.
16. Hänge nun ebenso im Raum verteilt die drei Flaggen auf. Achte dabei darauf, dass die Flaggen fest angebracht sind.
17. Lege das 5-Cent-Stück und ein wenig ausländisches Geld in die Geldkassette.
18. Das restliche Geld verteilst du an drei bis vier verschiedenen Plätzen, z. B. in der Manteltasche, unter der Matratze, in einer offenen Kiste oder offen liegen lassen.
19. Lege die UV-Lampe in eine sofort erreichbare Kiste/Schublade o. Ä. Diese Taschenlampe muss leicht zu finden sein.
20. Schließe die Geldkassette zu, positioniere die Geldkassette in Raum und lege den Schlüssel in ein Seitenfach einer Tasche. Zusätzlich kommt in diese Tasche das Notizbuch mit dem Hinweis für die Flaggen. Dieses Fach mit dem Notizbuch verschließt du mit dem Zahlencode 985. Es lässt sich später durch den Code auf dem Geld öffnen.
21. Jetzt legst du diese Reisetasche/Kiste in eine größere Tasche/Kiste, die du dann mit dem Zahlenschloss 1517 verschließt. 1517 entspricht dem Datum der Reformation und ist anhand der mit UV markierten Thesen zu öffnen.
22. Nun legst du die „Lösung“ und die Luther-Figur in eine Tasche/Kiste und verschließt sie mit dem Code 312. Dieser Code geht als letztes auf und wird durch den Code im Lied „Ein feste Burg“ ermittelt.



23. Lege das notwendige Lateinwörterbuch in eine Tasche/Kiste und verschließe diese mit einem Schloss. Den Schlüssel dafür versteckst du im Raum, z. B. zwischen den alten Fotos, in einer anderen Manteltasche, im Nachttischchen, in einem anderen Buch o. Ä.
24. Verstecke nun die drei Kopien des Liedes „Ein feste Burg“: im Liederbuch, zwischen den Fotos, in einer Außentasche einer Tasche
25. Verstecke noch den Hinweis: „X = vervielfältigen/multiplizieren“ an einem einfach zu findenden Ort.
26. Gehe noch einmal alle Codes und den Lösungsweg anhand des Spielschemas (siehe Seite 28) durch.
27. Verteile nun die Koffer/Kisten im Raum.

Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte ab 10 noch einmal durchgegangen werden. Mit ein wenig Erfahrung sollte es reichen, wenn du den Raum anhand der Großraumskizze (siehe Downloads zum Buch) wieder aufbaust.

Spieldurchführung

Anmoderation

Bevor das Spiel losgehen kann, musst du der Gruppe noch erklären, was sie in der folgenden Stunde erwartet, an welche Regeln sie sich beim Spielen halten muss und wie ihre genaue Aufgabe lautet. Die Anmoderation unterteilt sich somit in die drei Phasen: Erklärung, Regeln und Aufgabe.

Erklärung

Da Live Escape Games noch ein sehr neuer Spielertrend sind, ist es unwahrscheinlich, dass alle Teilnehmenden wissen, was sie in der nächsten Stunde erwartet. Aus diesem Grund solltest du erst einmal ganz allgemein erklären, was Live Escape Games überhaupt sind und wie sie gespielt werden.

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu meistern. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip umsetzen: suchen, sammeln, kombinieren und an-



wenden. Man muss also verschiedene Rätsel lösen, indem man Hinweise findet und diese entsprechend miteinander kombiniert. Auf gewisse Weise ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Jedes gelöste Rätsel und jeder gefundene Hinweis bringen die Gruppe dem Spielziel ein Stück näher. Häufig schlüpft ihr als Gruppe in unterschiedliche Rollen. So seid ihr zum Beispiel Mitglieder einer Polizeieinheit, die einen spannenden Kriminalfall lösen, oder aber Gefangene, die aus der Haft ausbrechen müssen. In diesem Spiel „Luthers Entführung“ schlüpft ihr in die Rolle von Freunden der Reformation, die Luther entführen und somit vor seinen Widersachern schützen müssen. Unsere Live Escape Games haben die Besonderheit, dass sowohl der Glaube als auch die Bibel eine zentrale Rolle spielen. Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Schubladen, Schränken und Taschen!

Regeln

Bevor es losgehen kann, musst du den Teilnehmenden noch mitteilen, an welche Regeln sie sich während des Spiels halten müssen. Diese sind im Wesentlichen bei den meisten Live Escape Games gleich.

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt“. Es darf nur dann herumprobiert werden, wenn es eine Vermutung gibt, z. B. die Zahlen sind bekannt, aber nicht die Reihenfolge.
- Alles, was durch Kreppklebeband festgeklebt ist, soll an diesem Ort bleiben. Damit wird manchmal die Teamarbeit erzwungen.
- Mit rot-weißem Band markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden. Sie gehören nicht zum Spiel.
- Bitte nicht an elektrischen Dingen „herumschrauben“ – alles ist gefahrlos lösbar.
- Schaut genau – im Team kommt ihr weiter.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten, ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen, damit das Geheimnis des Spiels gewahrt werden kann.
- Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsehen könnt. Und los geht's!

Aufgabe

Luther ist vielen mächtigen Menschen der Kirche ein Dorn im Auge. Auf euch wird es ankommen. Findet Luther und entführt ihn, so bewahrt ihr ihn vor seinen Feinden. Denn die wollen ihn aus dem Weg räumen.



Tipps und Team begleiten

Sobald das Spiel beginnt, rückst du selbst in den Hintergrund und überlässt der Gruppe nun die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielenden sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmenden nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen wichtigen Gegenstand oder brauchen für das Lösen eines Rätsels einfach zu lange, sodass das Spiel unmöglich in der vorgesehenen Zeit geschafft werden kann. Deshalb musst du in bestimmten Situationen immer mal wieder Hilfestellungen geben. Einen Leitfaden für den richtigen Einsatz von Tipps gibt es allerdings nicht. Du musst selbstständig entscheiden, wann du welche Hinweise gibst. Spätestens, wenn sich ein Team ganz verrannt hat und sie die Motivation verlieren sollten, dann hilf ihnen.

Spielablauf

- Regeln erklären und Aufgabe vorlesen
- Wecker/Uhr auf 60 Minuten stellen
- suchen, finden, kombinieren und anwenden
- markierte Thesen mit der UV-Lampe finden und Jahreszahl entdecken
- Geldkassette öffnen und das Geldrätsel lösen
- Lateinübersetzungen und Flaggenrätsel lösen
- Liedcodierung entschlüsseln, übersetzen und Luther finden

Spielende

- Andacht
- Auswertungsrunde
- evtl. Gruppenfoto zum Schluss

Lösungswege

Beschreibung der Rätsel



Rätsel Thesen

Es gibt drei Thesen, bei denen die Zahl vor der These mit UV-Stift markiert ist. Mit diesen Zahlen 1, 7, 15 muss der passende vierstellige Code für die erste Tasche kombiniert werden.

1.

Als unser Herr und Meister Jesus Christus sagte: „Tut Buße, denn das Himmelreich ist nahe herbeigekommen“, wollte er, dass das ganze Leben der Gläubigen Buße sei.

7.

Gott erlässt überhaupt keinem die Schuld, ohne ihn zugleich demütig in allem dem Priester, seinem Stellvertreter, zu unterwerfen.

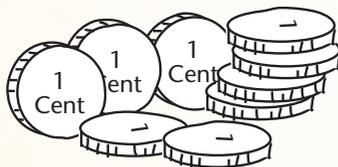
15.

Diese Furcht und dieses Erschrecken sind für sich allein hinreichend – ich will von anderem schweigen –, um Fegfeuerpein zu verursachen, da sie dem Schrecken der Verzweiflung äußerst nahe sind.

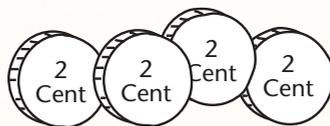
Bei drei Zahlen gibt es maximal sechs Kombinationsmöglichkeiten. Diese müssen durchprobiert werden: 1715, 1157, 7115, 7151, 1517 (ist richtig), 1571. 1517 entspricht der Jahreszahl, als die Thesen an die Tür der Wittenberger Schlosskirche geschlagen wurden.

Rätsel Geld

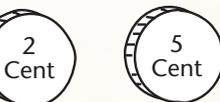
Das ausländische Geld ist unwichtig. Das Euro-Geld muss je nach seiner Art mit sich selbst multipliziert werden. Das bedeutet: alle 1-Cent-Stücke, in diesem Fall 9, müssen mit dem Wert von 1 Cent multipliziert werden. Ergibt also:



$$9 \times 1 \text{ Cent} = 9$$



$$4 \times 2 \text{ Cent} = 8$$



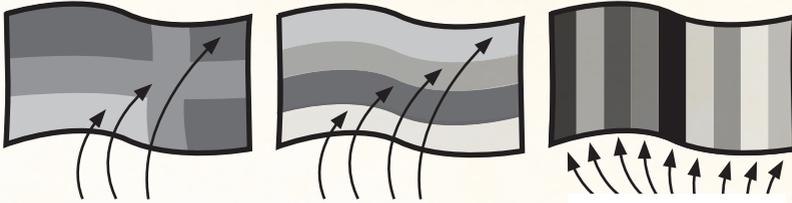
$$1 \times 5 \text{ Cent} = 5$$

Daraus ergeben sich drei Ziffern. Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen. 985 (ist richtig), 958, 859, 895, 598, 589.



Rätsel Flaggen

Auf den Flaggen sind jeweils mehrere verschiedene Farben zu sehen. Man muss bei diesem Rätsel jede Flagge für sich betrachten und die unterschiedlichen Farben zählen. Das sind drei, vier und neun Farben. Diese Werte müssen miteinander multipliziert werden.



$3 \times 4 \times 9 = 108$. Da es beim Multiplizieren egal ist, welche Zahl vorne steht, ist das Ergebnis immer 108. Das ist der Code für ein Schloss.

Rätsel Lied

Das Lied ist dreifach kopiert, damit parallel gearbeitet werden kann. Der Hinweis: „Carmen“ bedeutet laut Übersetzung aus dem Lateinwörterbuch „Lied“. Das Rätsel muss also irgendetwas mit dem Lied zu tun haben. Auf einer Kopie sind in der 1. Strophe die ersten zwei Buchstaben und die Zahl eins der ersten Strophe mit UV-Stift markiert.

Nimmt man nun den Hinweiszettel Carmen dazu, wird deutlich, dass die Markierungen auf dem Liedblatt der Anzahl der Buchstaben entsprechen. Evtl. kann man die Spielenden hier mit einem kleinen Tipp in die richtige Richtung führen. Je nachdem wie viel Zeit noch auf der Uhr ist, kann dieser Tipp den Rest der Zeit noch einmal entscheidend beeinflussen.



Der 7. Buchstabe in der 1. Strophe ist ein „t“, der 35. ist ein „r“. Jetzt muss die Gruppe weiterzählen. Die 71 ist ein „i“ und die 96 ist ein „a“. Das ergibt „tria“ und muss wieder übersetzt werden. Es bedeutet auf Deutsch „drei“. Ebenso wird mit den Strophen zwei und vier verfahren. In der dritten Strophe gibt es keine Markierung, da nur drei Ziffern für den Code benötigt werden.



Auflösung der Lied-Codierung

Strophe 1: 7 – 35 – 71 – 96

Ein fest(7)e Burg ist unser Gott, ein gute Wehr(35) und Waffen.

Er hilft uns frei aus aller Not, di(71)e uns jetzt hat betroffen.

Der a(96)lt böse Feind ...

TRIA = DREI

Strophe 2: 42 – 62 – 147

Mit unsrer Macht ist nichts getan, wir sind gar bald(42) verloren;

es streit' für u(62)ns der rechte Mann, den Gott hat selbst erkoren.

Fragst du, wer der ist? Er heißt Jesus Christ, der Herr Zebao(147)th ...

DUO = ZWEI

Strophe 4: 56 – 88 – 112 – 170

Das Wort sie sollen lassen stahn und kein' Dank dazu haben;

er ist bei u(56)ns wohl auf dem Plan mit seinem Geist un(88)d Gaben.

Nehmen sie den Leib, Gu(112)t, Ehr, Kind und Weib: lass fahren dahin,

sie haben's kein Gewinn, das Reich m(170)uss uns doch bleiben.

UNUM = EINS

Daraus ergeben sich die drei Ziffern 1, 2 und 3.

Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen.

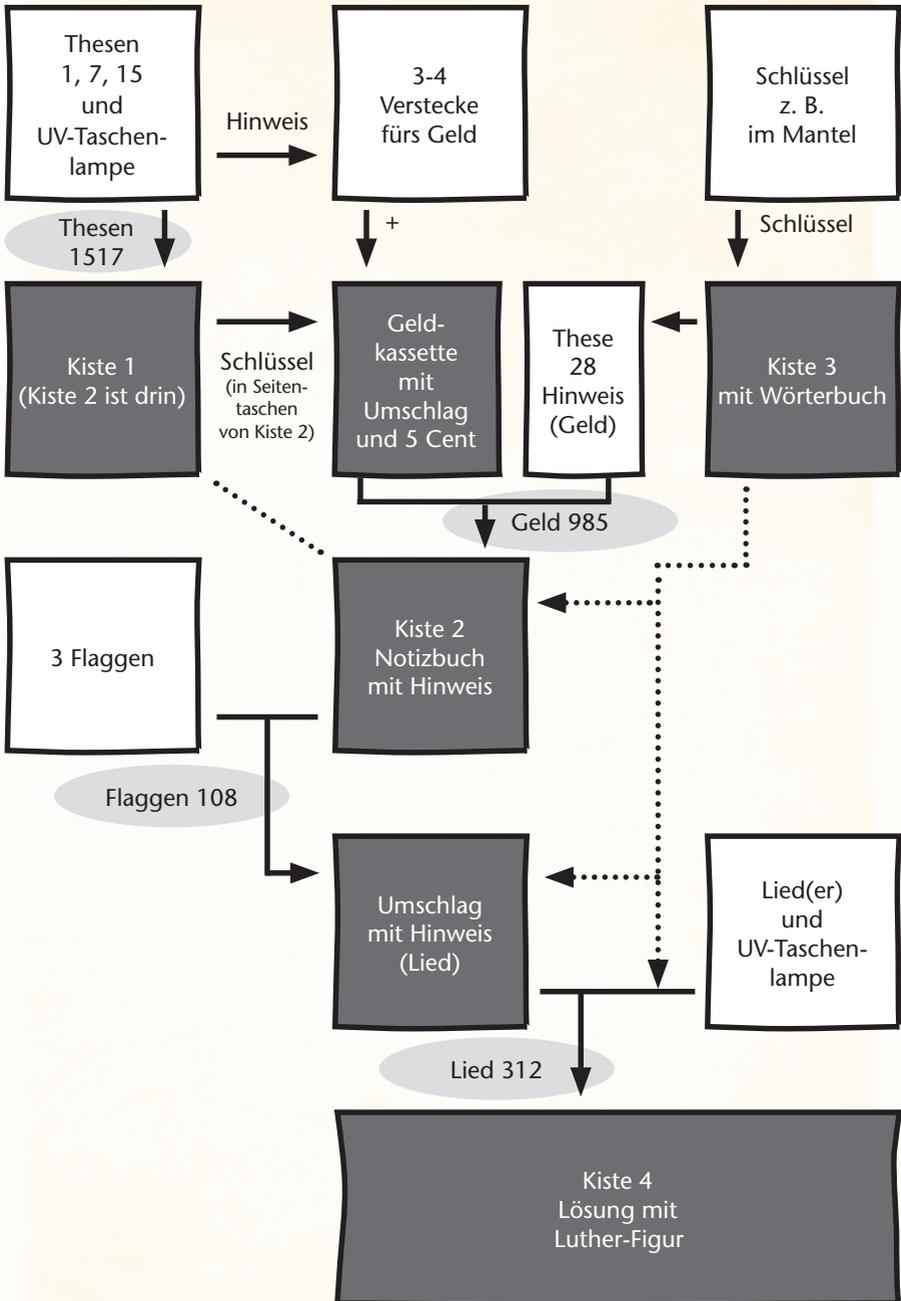
123, 132, 231, 213, 312 (richtig) und 321.

Spielschema

In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt. Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Gruppe gerade auf dem Weg zum Ziel befindet. Die verschiedenen Schraffierungen sollen die verschiedenen Arten deutlich machen und dienen der besseren Erkennung.

Legende

-  nicht verschlossene Gegenstände, können sofort genutzt werden
-  Rätsel
-  verschlossene Kisten / Koffer / Taschen





Tipps zur Andacht

Im Anschluss an dieses Live Escape Game bietet sich eine Andacht an zu den Themenbereichen Buße, Reformation, Martin Luther, Bibel, Gnade, Glaube ein Geschenk o. Ä.

Wir sind fehlerhaft und sind dennoch berufen, mit Gott zu leben (ob schon Christ oder noch nicht). Wir leben aus der Gnade, die ihren Gipfel darin hat, dass Jesus am Kreuz für uns stirbt und uns zur Buße leitet, weil wir ohne Jesus nicht bestehen können. Es ist ein Geschenk. Die Buße ist das immer wieder neue spannungsvolle Auspacken und sich dann über das Geschenk freuen können.

Impulsfrage

Was würdest du in deiner Gemeinde verändern?

Abdruck mit freundlicher Genehmigung vom Verlag „buch+musik“, erschienen ist das Spiel im Buch: Der geheimnisvolle Raum – Infos siehe Rückseite dieser Steigbügelausgabe.



Ingo Müller, Leiter der Teenagerarbeit und des Team-EC beim Deutschen EC-Verband, Kassel,

ist total begeistert von Escape-Games und liebt es Spiel und Inhalt zusammenzubringen.

Seile aus Schnüren

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: 4–12 Personen

Vorbereitungszeit: 30 Min.
Dauer: 60 Min.

Workshop auf Freizeiten

MATERIAL 1: Schnüre aus Sisal oder Kunststoff, Durchmesser 2–6 mm (erhältlich im Baumarkt)

WERKZEUG: Akkuschauber oder Bleistift

Vorbereitung

Abhängig von der Dicke des fertigen Seils entsprechende Schnur auswählen – eine 3 mm dicke Schnur ergibt am Ende ein Seil mit ca. 8 mm Durchmesser.



Drei Schnüre ergeben am Ende ein Seil, daher werden zunächst drei Schnurstücke mit gleicher Länge zugeschnitten. Jede einzelne Schnur hat dabei die ca. 2,5-fache Länge der Länge des Seils, das hergestellt werden soll – d. h. für einen Meter Seil benötigt man drei Schnüre mit je ca. 2,5 m Länge.

Bei sehr dicken Schnüren (ab ca. 5 mm Durchmesser) kann man auch nur zwei Schnüre verwenden.

Herstellung

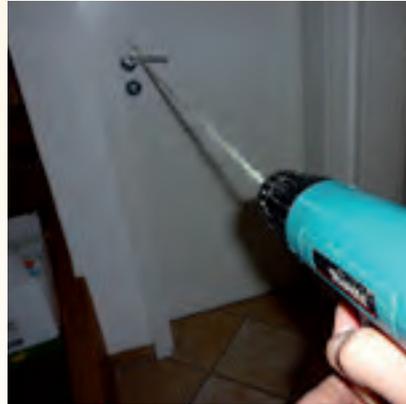
Zunächst werden die drei Schnüre an beiden Enden zusammengeknotet.

Die drei Schnüre werden nun verdrillt, das geht bei dünnen Schnüren von Hand (d. h. mit einem Stab oder Bleistift), bequemere Alternative ist ein Akkuschauber. Dabei wird das eine Ende der Schnüre in den Akkuschauber eingespannt, das



andere Ende wird in einen Fenstergriff oder eine Türklinke eingehängt.

Die Schnüre werden gespannt und vorsichtig mit dem Schrauber gedreht. Wenn die Spannung der Schnüre zunimmt, mit den Schnüren und dem Akkuschauber nachgeben und auf das eingehängte Ende zugehen. Dabei unbedingt darauf achten, dass die Spannung nicht zu groß wird – die Schnüre können sonst reißen!



ACHTUNG: Während des Drehens genügend Seitenabstand einhalten. Am besten sollen sich alle Personen nur hinter dem Schrauber aufhalten. Falls doch mal die Schnüre reißen sollten – was bei Kunststoff leichter passiert als bei Sisal – wird so niemand verletzt.

Mit dem Drehen aufhören, sobald sich die Schnüre von selbst eindrehen und „zusammenspringen“ wollen. Um das zu erkennen, immer mal wieder mit Drehen aufhören und die Schnüre etwas locker lassen – man spürt und sieht dann das Zusammenspringen.

Wenn es soweit ist, die Schnüre unter Spannung halten und das Ende aus dem Akkuschauber lösen. Dabei gut festhalten, damit sich die Schnüre nicht wieder aufdrehen.

Jetzt (am besten eine zweite Person) die Mitte der Schnüre suchen und dort festhalten. Das Ende vom Akkuschauber nun ebenfalls im Griff einhängen und nun vom Griff zu der Mitte durch die Hände streichen, die Schnüre dabei gestrafft halten – dadurch verdrillen sich die beiden Schnurstücke zu einem Seil.





Sollte der Drall nicht ganz ausreichen, an den lockeren Enden etwas nachdrillen und anschließend verknoten.

Fertig ist das Seil!

An einem Gruppenabend haben wir mit unserer Jungenschaft Seile unterschiedlicher Länge und Dicke hergestellt. Je länger die Seile sind, desto mehr Personen braucht man, um beim Verdrillen am Schluss die Schnüre straff zu halten.



Aus einer Wäscheleine haben wir z. B. ein ca. 3 m langes Seil hergestellt, das man nachher gut schwingen und zum Seilspringen verwenden konnte.

ANMERKUNG: Alternative zum Drehen/Drillen ist das Flechten eines Seils. Es eignet sich dabei die Technik des „Rundflechtens mit 4 Strängen“. Das schriftlich zu beschreiben ist schwierig (zumindest für mich ;-)). Wenn sich das jemand anschauen möchte, empfehle ich, in YouTube unter diesen Stichworten zu suchen – dort gibt’s anschauliche Videos.

ANMERKUNG: Als Impuls bieten sich ein paar Gedanken zu Prediger 4,12 an.

Joachim Fritz, Informatiker, Schlat,

animiert Jugendliche gerne dazu, handfeste und kreative Dinge herzustellen und diese dann auch auszuprobieren bzw. einzusetzen.

Ziehen, hüpfen, werfen, schleudern

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren
Gruppengröße: mindestens 6 Personen

Vorbereitungszeit: etwa 60 Min.
Dauer: 60–90 Min.
(beliebig steuerbar!)

Spiele mit Seilen

Der Abend mit der Herstellung von Seilen war in unserer Gruppe ein Höhepunkt. Das ist auch klar: wenn Jugendliche selbst etwas gefertigt haben, dann sind sie darauf besonders stolz. Es blieb bei uns nur wenig Zeit für Spiele. Das Seilhüpfen hat den durchschnittlich 17 Jahre



alten Jungs viel Spaß bereitet. Also wäre ein zusätzlicher Abend mit den Seilspielen durchaus sinnvoll. Ich rate davon ab, Zeit bei der Herstellung der Seile einzusparen, um unbedingt noch einige Spiele zu machen. Seilspiele kann man immer wieder einbauen. Falls die Herstellung der Seile zu kompliziert erscheint - was nicht der Fall ist - dann kann man in den Baumärkten günstig zwei oder drei passende Seile (Preis pro Meter) kaufen!

Spiel 1: Seilhüpfen – solo

MATERIAL 1: ein taugliches Hüpfseil, etwa 3 m lang; man kann natürlich auch ein kürzeres Seil verwenden für Einzelpersonen, aber ein langes Seil ist immer schwieriger.

Das Seil wird von zwei Mitarbeitenden gleichmäßig ins Schwingen gebracht, dann steigt der Mitspieler in den Bereich des Seiles ein und hüpfte. Ein Mitarbeiter zählt laut mit: Eins – zwei – drei ... Jeder Jugendliche merkt sich die Anzahl der gelungenen Sprünge. (>> Material 1)

Wer hat die meisten Durchgänge geschafft?



Spiel 2: Tauziehen: Frau gegen Frau oder Mann gegen Mann

Das Seil trägt in der Mitte eine Markierung, z. B. indem man ein buntes Tuch befestigt oder einen Klebestreifen herumwickelt.

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Abwechselnd benennen die Teams ihren Mitspieler.

Das Seil liegt am Boden. Links und rechts von der Seilmitte etwa zwei Meter entfernt, sind am Boden ebenfalls zwei Markierungen mit Klebestreifen angebracht.

Auf „Los“ packen die beiden Mitspieler das Seil und versuchen, die gegnerische Spielperson so weit zu ziehen, bis die Seilmitte eine Bodenmarkierung erreicht hat. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Seile, die wir hergestellt haben, waren geeignet für das Tauziehen; das Seil sollte einen Durchmesser von mindestens 1 cm haben.

Spiel 3: Der Peitscheneffekt

Am besten auch als Spiel zweier Teams durchführen. Gelingt einer Person ein Treffer, so wird dies als Punkt für das Team gezählt.

(>> Material 3)

Auf einem Tisch steht eine leere Plastikflasche (keine Glasflasche wegen Bruchgefahr!).

Der Mitspieler schwingt ein Seil um den Kopf. Dann bewegt er sich auf den Tisch zu und versucht, durch das schwingende Seil die Flasche vom Tisch zu schlagen.

Vorsicht: die anderen Jugendlichen müssen vom Spielort Abstand halten, damit sie vom Seil nicht getroffen werden.

MATERIAL 3:

Seil, das mindestens 1 cm Durchmesser besitzt und mindestens 2 m lang ist.

Spiel 4: Der Lasso-Wurf

Im Seil wird mit einem doppelten Knoten eine Schlinge gebildet. Wenn die Schlinge senkrecht neben dem Jugendlichen hängt, dann sollte sie in einem ovalen Zustand etwa 60 Zentimeter lang sein. Der Mitspieler steht etwa 2 m (Abstand kann variiert werden!) von einem Tisch entfernt, auf dem eine leere Plastikflasche oder ein Holzturm oder etwas Ähnliches steht (schön wäre natürlich ein kleines Pferd oder ein Rind aus Holz oder Plastik; diese Figuren würden dann auf dem Boden stehen) (>> Material 4)

MATERIAL 4:

Seil, das etwa 1 cm dick ist und etwa 3 m lang



Der Mitspieler hat die Schlinge in der einen Hand, schaukelt sie hin und her und wirft sie dann über den Gegenstand. Dies ist sehr schwierig!

MATERIAL 5:

DIN-A4- Blätter;
zwei etwa 2 m
lange Seile

Spiel 5: Die Schwalbe fliegt durch den Zaun

Hier wäre ein Teamwettbewerb sinnvoll.

Zuerst werden etwa pro Team zwei „Schwalben“ (Papierflieger) aus den DIN-A4-Blättern gefertigt. Hier können die Mitarbeiter helfen. (>> Material 5)

Dann steht Person Nummer 1 an einer Markierung und hat den Papierflieger in der Hand.

Im Abstand von etwa zwei Metern stehen mindestens zwei Jugendliche vom selben Team und halten zwei Seile waagrecht, so dass eine „Flugzone“ entsteht. Wenn der Papierflieger (Schwalbe) durch den Zaun (Zone) hindurch fliegt, so ist ein Punkt für das Team erreicht.

WICHTIG: Die Jugendlichen (bis zu vier), die die beiden Seile halten, dürfen beim Flug der Schwalbe die Seile hinauf- oder hinunterbewegen!

Variation: Ein Bierfilz (Bierdeckel) wird durch die Zone mit den beiden Seilen geworfen. Jetzt dürften die Seile (eventuell!) nicht bewegt werden.

MATERIAL 6:

ein etwa 3 m
langes Seil

Spiel 6: Mannschaftsseilhüpfen

Wie bei Spiel 1 schwingen zwei Mitarbeitende das Seil. Bei großen Gruppen können gerne auch zwei Jugendliche aus dem Team das Seil schwingen. Jetzt würden etwa drei Personen des ersten Teams neben dem Seil stehen. Dann schwingt das Seil, alle hüpfen gleichzeitig und es wird wieder laut gezählt. Welches Team erzielt die meisten Drehungen? (>> Material 6)

MATERIAL 7:

Seil mit etwa 4 m
Länge; Dicke des
Seiles am besten
2 cm; evtl. ein
Abschleppseil aus
Hanf besorgen!

Spiel 7: Tauziehen mit dem Team

Anordnung wie in Spiel 2. Wenn die beiden Markierungen am Boden mindestens zwei Meter von der Seilmitte entfernt sind, reicht das in der Regel, da sich beim Ziehen mit Teams die Stärken der Einzelspieler ausgleichen und das Seil sich nur langsam von der Mitte wegbewegt (ausprobieren). (>> Material 7)



Vorschlag: Drei Durchgänge spielen. Auf die Schuhe achten! Falls einzelne Personen zu schwere Schuhe anhaben, auf Strümpfen bzw. Socken spielen lassen. Ein Durchgang auf Socken wäre in jedem Fall spannend.

Spiel 8: Seil trifft Ball

Ein Tennisball (oder ein kleiner Plastik- oder Gummiball) liegt am Boden. Bei dem Seil wurde an einem Ende ein dicker Knoten gebildet. Jetzt das Seil hin und her schwingen und mit dem Knoten den Ball treffen.

Wertung: Wenn der Ball getroffen wurde, ergibt das einen Punkt. Wenn der Ball so getroffen wurde, dass er durch ein Tor läuft (Stuhl oder zwei Bücher am Boden), ergibt das drei Punkte.

(>> Material 8)

MATERIAL 8:

Seil mit etwa mindestens 2 m Länge; ein Tennisball (bzw. kleinerer Spielball).

Ergänzende Spielideen:

1. An einem Seilende wird ein Knäuel mit drei Knoten gebildet. Lässt man das Seilende vertikal rotieren (mit etwa einem Meter Seillänge), so entsteht ein Heulton (evtl. ohne Bewertung)
2. Outdoor: Wenn man sich ein kleineres Modell eines Segelflugzeuges besorgen kann, dann könnte das Modellflugzeug mit einem Seil so abgeschleppt werden, dass das Flugzeug fliegt.
3. Outdoor: Ein Holzstück mit etwa 1 m Länge und etwa 15 cm Durchmesser wird an einem Seil angebunden. Dann muss das Holzstück durch einen Parcours gezogen werden.
4. Am Boden wird mit einem Seil eine teilweise offene Schlinge gelegt. Von einer Markierung aus eine 1 Euro-Münze so über den Boden gleiten lassen, dass die Münze in der Schlinge liegen bleibt.
5. Eine Münze „schräg“ auf die Fußbodenleiste auftreffen lassen, so dass sie dort abprallt und dann in einer Seilschlinge landet.

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlaf

hilft noch in einer Jugendgruppe mit und ist überzeugt, dass diese Seilspiele gut ankommen.

Spekulieren mit Spekulatius

Zielgruppe: eignet sich für kleine und große Gruppen
Vorbereitungszeit: ca. 30 Min.
Dauer: ca. 120 Min.

Besondere Hinweise: Bitte abklären, ob es Teilnehmende mit Lebensmittel-Unverträglichkeiten gibt und entsprechend z. B. glutenfreie Spekulatiuskekse besorgen.

Ein vorweihnachtlicher Abend rund um das bekannte Weihnachtsgebäck

Dieser Spielabend dreht sich rund um Spekulatiuskekse, wobei auf einen Ausgleich zwischen ruhigen und bewegungsintensiveren Spielen geachtet wurde. Durch manche Spielrunden, in denen per Spekulationseinsatz der Punktestand noch einmal völlig verändert werden kann, bleibt der Abend bis zum Schluss spannend.



MATERIAL 1: Viele Spekulatiuskekse als Punkte oder Spielgegenstand, Anzahl an Gesamtgruppengröße anpassen; pro Gruppe einen „Punkteteller“ zum Sammeln der erspielten Kekse; spezielles Material pro Spiel ist bei der jeweiligen Spielbeschreibung zu finden

Tipps

Der Spielabend kann mit einer kleinen oder auch sehr großen Gruppe gut durchgeführt werden. Bei geringer Teilnehmerzahl teilt man die Gesamtgruppe in zwei Teams ein, bei größeren Gruppen macht man eine Einteilung in mehrere Teams, die gegeneinander antreten.

Bei der Vorbereitung auch an Keks-Verteilung von ausreichend Spekulatiuspackungen an die ausgewählten Haushalte für den „spektakulären Run“ denken.



Achtet darauf, dass die „Punkte-Kekse“ nicht zu oft angefasst werden, da sie später noch in einem Dessert verarbeitet werden; optisch schöne Aufmachung auf mit Servietten dekorierten Tellern tun ihr Übriges dazu. (>> Material 1)

Vorbereitung im Vorfeld

Die Memorykarten für das 5. Spiel „Speck oder Spekulatius“

Spekulative Gruppeneinteilung

Beim Eintreten sollen die Teilnehmenden über das Gewicht der Spekulatius – ohne Glas – spekulieren. Dazu schreiben sie auf einen kleinen Zettel ihren Namen und die Gewichtsschätzung. (>> Material 2)

Alle Schätzungen werden zahlenmäßig geordnet. Wird die Gruppe nur in zwei Teams geteilt, bildet die erste Hälfte, die die Spekulatius eher leichter geschätzt hat, eine Gruppe. Die zweite Gruppe sind die, die das Gewicht höher veranschlagt haben. Eine große Gruppe teilt man in mehrere Teams auf.

Auch der Schätzsieger wird ermittelt. Der Teilnehmer, der mit seiner Schätzung am nächsten an der richtigen Zahl lag, erhält für seine Gruppe einen ersten Spekulatiuskeks.

Alle Gruppen bekommen für die Sammlung ihrer Gewinnpunkte in Form von Spekulatiuskekse einen Keksteller. Somit sollte der Spekulatiuskeks erst mal nicht gegessen werden.

1. Spekulatiuskenner

Zeit: 90 Sekunden

Jede Gruppe packt nun ihr erstes Spekulatiuswissen und daneben auch noch spekulative Kekse-Phantasie aus: auf dem Zettel werden zunächst die im Handel gängigen Spekulatiusarten notiert. Es wird nicht verraten, wie viele es gibt. (>> Material 3)

Lösung: Gewürzspekulatius, Mandelspekulatius, Butterspekulatius

MATERIAL 2:

Bonbonglas mit Spekulatius, Waage, kleine Zettel, Stifte, pro Gruppe einen leeren Keksteller, 1 Spekulatiuskeks

MATERIAL 3:

Papier, Stifte, Stoppuhr



Darunter kommt ein Strich, und es werden spekulative phantasievolle Spekulationsarten aufgezählt. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nur die Zeit ist begrenzt.

Wertung

Für die drei richtig aufgeschriebenen Sorten gibt es für die jeweilige Gruppe zwei Spekulationskekse.

Die Gruppe mit den meisten phantasievollen neu erfundenen Spekulationsarten erhält zwei Spekulationskekse für ihren Punkte-Kekse-Teller.

MATERIAL 4:

pro Gruppe drei unterschiedliche Spekulationskekse, gute Haushaltswaage oder Briefwaage

2. Spekulative Anordnung

Nachdem den Teilnehmern das Gewicht der Spekulation im Glas bekannt ist, fällt die nächste spekulative Aufgabe evtl. leichter. Sie erhalten drei unterschiedliche Spekulationskekse: ein Gewürzspekulatium, ein Butterspekulatium und ein Mandelspekulatium. Pro Spekulation sollen sie über das Eigengewicht spekulieren und das Gewicht schätzen. (>> Material 4)

Wertung

Die Gruppe, die mit ihren Spekulationen am nächsten am Normalgewicht liegt, erhält sämtliche „Gewicht-Spekulier-Kekse“ aller Gruppen für ihren Keksteller.

3. Spektakulärer Spurt mit spektakulärer Keksrationierung

MATERIAL 5:

Spekulationskekse; Parcoursstrecke, Getränke

Ein kleiner Parcours mit Hürden (Drübersteigen oder Drunterdurch-Krabbeln) wird aufgebaut, der von den Teilnehmern als Staffellauf durchlaufen werden muss.

Während des Laufs müssen zwei Spekulationskekse gegessen werden. Die Jury achtet drauf, dass nicht größere Stücke auf dem Boden, sondern wirklich auch im Mund landen, sonst erneuter Start dieses Läufers von vorne. (>> Material 5)



Schwierigkeit

Das Kekse-Essen beim Lauf soll so eingeteilt werden, dass der Läufer, wenn er im Ziel ankommt, noch eine „Restkeksemasse“ im Mund hat. Hat er noch viel von seinem Keks übrig, muss er im Ziel fertig essen -> erst beim Runterschlucken darf der nächste Spieler abgeschlagen werden. Ist seine Keksration schon während dem Lauf ganz aufgegessen worden, muss er erneut starten.

Die Siegergruppe, die den Parcours im Staffellauf am schnellsten bewältigt hat, erhält zwei Spekulatuskekse für ihre Gruppe.

Kurze Pause

Alle Gruppen erhalten eine kleine Getränkepause, da durch Kekse und Bewegung vielleicht doch ein wenig Durst entstanden ist ...

MATERIAL 6:

Fragen zu
Spekulatus

4. Spekulatuswissen

Aufgabe: Der Spielleiter nennt die Frage, jede Gruppe entscheidet sich, ob sie ja oder nein stimmt. Die Anzahl der richtigen Antworten wird notiert. Wer die meisten Punkte beim Spekulatus-Quiz ergattert, erhält zwei Spekulatuskekse für den Punkteteller. (>> Material 6)

1. Spekulatuskekse sind ein aus Belgien und den Niederlanden stammendes Gebäck. (richtig)
2. Spekulatus sind ein aus Großbritannien stammendes Gebäck. (falsch)
3. Spekulatuskekse sind ein aus dem Rheinland und Westfalen stammendes Gebäck. (richtig)
4. Man sagt zum Einzelkeks „der Spekulatus“. (richtig)
5. Spekulatus sind ein typisches weihnachtliches Gebäck in Deutschland. (richtig)
6. In den Niederlanden und Belgien wird der Spekulatus ganzjährig gegessen. (richtig)
7. Spekulatus wird auch in Indonesien ganzjährig gegessen. (richtig, Indonesien ist eine ehemals niederländische Kolonie)
8. Der häufigste Spekulatus ist der Mandelspekulatus. (falsch)
9. Der häufigste Spekulatus ist der Gewürzspekulatus. (richtig)
10. Der Gewürzspekulatus erhält seinen typischen Geschmack durch die Gewürze Kardamom, Gewürznelke, Zimt und Salbei. (falsch, Salbei gehört nicht dazu)
11. Der Mandelspekulatus ist dezenter gewürzt als der Gewürzspekulatus und hat neben einer größeren Menge an Mandelmehl auch eine Mandelsplitter-



- beschichtung an der Unterseite. (richtig)
12. Der Butterspekulativus enthält einen größeren Anteil an Butter. (richtig)
 13. Der Butterspekulativus darf wegen des hohen Fettanteils eine Zuckermenge von 20 % nicht übersteigen. (falsch)
 14. Niederländische Spekulative haben ein charakteristisches Karamellaroma, das durch die Zugabe von Zucker mit hohem Melasseanteil erreicht wird. (richtig)
 15. Indonesische Spekulative haben ein charakteristisches Zitronenaroma, das bei den teureren Keksen durch echte Zitronenzesten erreicht wird, bei den günstigeren Keksen durch Zitronenkonzentrat. (falsch)
 16. Der Teig wird vor dem Backen durch eine Form aus Holz oder Metall mit einem Motiv versehen. (richtig)
 17. Die Abbildungen auf dem Gebäck stellen traditionell die Nikolausgeschichte dar, die man erzählen kann, wenn man die Kekse mit den Abbildungen in der richtigen Reihenfolge sortiert. (richtig)
 18. Heutzutage gibt es zusätzliche zeitgenössische Motive wie Schiffe, Bauernhäuser oder Windmühlen. (richtig)
 19. In den Niederlanden gibt es Sondereditionen mit Abbildungen der aktuellen Royals aus den Königshäusern. (falsch)
 20. Die Herkunft des Namens Spekulativus ist unbekannt. Eine Möglichkeit ist, dass er auf den lateinischen Namen für „Bischof“ -> speculator (Aufseher/Beobachter) zurückgeht. (richtig)
 21. Eine Möglichkeit für den Namen „Spekulativus“ ist, dass es eine Verbindung gibt zum lateinischen -> speculum (Spiegel), wegen der spiegelbildlichen Darstellungen, die in den Backformen eingepreßt sind. (richtig)
 22. Die Herstellung war aufgrund der hohen Gewürzpreise bis nach dem Zweiten Weltkrieg recht teuer und das Gebäck für die breite Bevölkerung nicht immer erschwinglich. (richtig)
 23. Spekulative dürfen noch nicht ab September im Fachhandel angeboten werden, da sie zu den typischen Weihnachtsgebäcken zählen, sie kommen erst ab dem 20. Oktober in die Regale. (falsch)

5. Speck oder Spekulativus? Das ist hier die Frage ...

MATERIAL 7:

Spekulativus-Memorykarten die im Vorfeld hergestellt wurden

Hinweise zur Memorykartenherstellung: Spekulativepackungen und einzelne Spekulativekekse fotografieren oder Bilder im Internet suchen. Möglich sind die Packungen unterschiedlicher Hersteller, aber auch einzelne Kekse, zum einen unterschiedlicher Sorte, oder auch auf unterschiedlichem Untergrund fotografiert. Zusätzlich benötigt man noch Bilder von Speck, Speckschwarten,



Speck in unterschiedlichen Arrangements abgelichtet.

Die Bilder werden jeweils als Paar ausgedruckt und auf Karton-Kärtchen geklebt. Bei großen Gruppen sollte man die Kärtchen etwas größer als Originalmemorykarten herstellen, damit sie für alle gut sichtbar sind.

Die Gruppen spielen nach den üblichen Memory-Regeln und müssen die jeweiligen Paare finden. Sonderregel: Liegen nur noch sechs Karten, darf bei einem gefundenen Paar kein weiterer Spielzug gemacht werden. (>> Material 7)

Wertung

Was die Teilnehmenden erst nach dem Spiel erfahren: Jedes Paar mit Spekulativbild ergibt einen Keks für den Punkte-Keksteller. Die Speckbilder ergeben keine Punkte, da an diesem Abend die Kekse im Mittelpunkt stehen und nicht der Speck.

6. Spektakuläre Spekulationen

Aufgabe: Aus jeder Gruppe tritt ein Teilnehmer an. Alle Spielgegner essen gleichzeitig einen Spekulatiuskeks. Wer als erstes wieder pfeifen kann, hat gewonnen. (>> Material 8)

MATERIAL 8:
Stifte, Notizzettel

Bevor das Spiel startet, spekuliert jede Gruppe über die Reihenfolge der Pfeifer. Welche Gruppe wird als erstes pfeifen, welche als zweites, etc. Dies wird notiert. Außerdem wird notiert, wie viele Kekse „Spekulations-Wetteinsatz“ die Gruppe von ihren bisher erspielten Keksen setzt.

Wertung

Punkte gibt es nicht für den Sieger beim Kekessen, sondern für die Spekulativ-Spekulation. Wer die Reihenfolge der Pfeifer richtig notiert hat, erhält seinen Einsatz verdoppelt. Wer falsch liegt, muss die gesetzte Menge abgeben.

7. Spektakulärer Run auf Spekulatius mit spektakulärem Spekulatiusgedicht

Jede Gruppe erhält einen verschlossenen Umschlag mit einem Stadtplan oder einem kopierten Ausschnitt aus einem Stadtplan, auf dem ein größerer Ausschnitt der Straßen rund um das Gemeindehaus / der Schule / das Freizeithaus ... verzeichnet sind.

**MATERIAL 9:**

Umschlag mit Stadtplan und Adressliste, Zettel, Stift; für die „Anlaufadressen“ entsprechend ausreichend Spekulatiuspackungen

Außerdem befindet sich in dem Umschlag ein Zettel mit mehreren Adressen (z. B. von Gemeindemitgliedern, die im Umkreis wohnen, Nachbarn etc. und vorher informiert wurden und zu der Zeit auch zuhause anzutreffen sind). (>> Material 9)

Aufgabe

Jedes Team sucht sich eine Adresse aus, läuft dort hin, klingelt und trägt zusammen ein selbst geschriebenes Gedicht (Sechszweiler) vor. Alle Teammitglieder müssen gemeinsam das Gedicht aufsaugen oder ablesen.

Forderung für das Gedicht

Es muss dreimal das Wort Spekulatius, zweimal spekulieren, dreimal spektakulär und einmal Speck vorkommen.

Dieses Gedicht soll neben dem gemeinsamen Aufsagen auch in schriftlicher Form gezeigt werden. Wird der Sechszweiler akzeptiert, erhält die Gruppe eine ganze Packung Spekulatiuskekse und rennt zurück zu ihrem Spielort.

Hinweise:

Nicht abgeholte Spekulationspackungen dienen den Bewohnern als Dankeschön für ihre Bereitschaft, bei dem Spiel mitzuwirken!

Welche Adresse ausgesucht wird, bleibt jedem Team selbst überlassen. Es gibt keine besseren oder schlechteren Zielpunkte, vielleicht kürzere oder weitere Strecken, geschicktere oder ungeschicktere Wegstrecken. Je nach Umgebung sollte im Vorfeld noch mal deutlich auf die Einhaltung der Straßenverkehrsordnung / ungeschriebene Fußgängergesetze hingewiesen und gebeten werden.

Die schnellste Gruppe erhält einen weiteren Spekulatiuskeks für ihren spektakulären Run. (Das Leben ist hart und belohnt anstrengende und spektakuläre Einsätze nicht immer mit übermäßigem Lob.)

8. Spekulative Spekulatius-Herausforderung

Zum großen Finale der ersten Spekulatius-Spielrunde dürfen sich nun die Grup-



pen intern zusammensetzen und selbst ein Spekulatiuspiel austüfteln, das folgenden Kriterien entsprechen muss:

- es darf nicht länger als drei Minuten dauern
- mit den Nahrungsmitteln / Spekulatius soll verantwortungsvoll umgegangen werden
- die Würde der Spieler und der Spekulatiuskekse soll gewahrt werden

Die jeweiligen Spiele werden nun vorgestellt und gespielt. Pro Spiel wird auch im Vorfeld spekuliert, wer die Siegergruppe des jeweiligen Spieles sein wird und wieder ein Spekulations-Wetteinsatz gesetzt wie beim Keks-Pfeif-Spiel.

Wertung

Wie beim Keks-Pfeif-Spiel.

9. Spektakulärer Spekulatiuschmaus

Die Punkte-Keks-Teller der einzelnen Gruppen werden gesichtet und die Gruppe mit den meisten Spekulatiuskekse ermittelt. Der Preis der Siegergruppe ist ein besonderer, denn der Abend ist noch nicht abgeschlossen, sondern geht nun in eine nächste Phase über: Den Teilnehmenden werden mehrere Spekulatiusrezepte präsentiert und die Sieger dürfen auswählen, welches Rezept sie umsetzen wollen. Die Nächstplatzierten suchen sich danach aus den verbliebenen Rezepten noch ihre Wunschrezepte aus. (>> Material 10)

MATERIAL 10:
Zutaten in ausreichender Menge,
Rezeptkopien,
Küchenausrüstung
je nach Rezept

Aufgabe

In den folgenden ca. 20–30 Minuten (je nach Rezept ...) das Rezept umsetzen und einen möglichst optisch und geschmacklich ansprechenden Spekulatius-Nachtisch mit ihren erspielten Spekulatiuskekse zaubern.

Hinweis:

Im Downloadbereich findet ihr zwei Rezeptvorschläge

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

die die Spekulatius mit Mandelboden am liebsten isst ...

Spiele mit dem Fidget-Spinner

Zielgruppe: Konfirmanden,
Jugendliche

Gruppengröße: ab 6 Personen

Vorbereitungszeit: keine

Dauer: 10–20 Min.

(z. B. im Zusammenhang mit einer
Andacht)

... und was er mit Gott zu tun hat

Die hier vorgestellten Spielvorschläge mit dem „Mode-Spielgerät“ sind nicht Gruppenstundenfüllend, sondern gedacht als „Pausenfüller“ oder zwischen anderen Aktivitäten. Bei einer Gruppe von etwa 10 Personen sollten mindestens drei Fidget-Spinner vorhanden sein. Vorher fragen, wer so ein Spielzeug mitbringen kann. Die Mitarbeiter können evtl. aus der Gruppenkasse oder mit Unterstützung des CVJM oder der Kirchengemeinde zwei Exemplare kaufen. Der Kaufpreis beträgt etwa 6,00 Euro.



Einsatzmöglichkeiten

Es werden zwei Mannschaften gebildet.

Spiel 1: Alle Zeigefinger

Der Fidget-Spinner wird zwischen Daumen und Zeigefinger eingeklemmt und dann in Rotation versetzt. Dann wird die Hand so gedreht, dass das Gerät auf dem Zeigefinger allein rotiert. Nach etwa 30 Sekunden sagt der Mitarbeiter „Wechsel“ und der Fidget-Spinner muss von einem zweiten Jugendlichen der eigenen Mannschaft auf deren Zeigefinger übernommen werden (vorher demonstrieren). Dabei darf das Gerät nicht zu Boden fallen.

Spiel 2: Alle Finger

Wie bei Spiel 1. Jetzt muss der zweite Jugendliche des Teams das Spielgerät mit dem Mittelfinger übernehmen. Der nächste Jugendliche mit dem Ringfinger. Da-



nach kommen der kleine Finger und der Daumen. Und dann könnte man, wenn es mehr als fünf Personen pro Gruppe sind, wieder mit dem Zeigefinger weitermachen. Bei welcher Mannschaft klappt es am schnellsten und ohne Absturz? Voraussetzung ist, dass gewechselt werden kann, wenn der Mitarbeitende „Wechsel“ sagt, d. h. nach 30 Sekunden. Der Wechsel selber dauert unterschiedlich lange.

Spiel 3: Wechsel von der rechten zur linken Hand

- a) Wie bei Spiel 1. Doch jetzt muss bei den Jugendlichen immer zwischen der linken und der rechten Hand gewechselt werden.
- b) Wie bei Spiel 2. Wechsel zwischen linker und rechter Hand und den jeweiligen Fingern.

Spiel 4. Alle Finger bei jedem Spieler

Hier wäre es gut, wenn pro Team mindestens zwei Fidget-Spinner vorhanden wären. Wie bei Spiel 2 muss jetzt bei jedem Jugendlichen der Wechsel von Finger zu Finger klappt, wobei als „Verweildauer“ pro Finger 10 Sekunden ausreichen würden.

Spiel 5: Von Bierdeckel zu Bierdeckel

Ein sehr schwieriges Spiel. Der Fidget-Spinner wird auf einem Bierdeckel in kräftige Rotation versetzt. Dann rutscht das Spielgerät bei laufender Rotation durch Schräglegen des Bierdeckels auf einen zweiten Bierdeckel und muss dort mindestens 5 Sekunden rotieren. Weitere Ideen überlegen.

WARNUNG: Es muss ausdrücklich verboten werden, dass der Fidget-Spinner auf die Nase gesetzt wird! Im Internet sind Bilder von Augenverletzungen zu sehen.

Ideen für Andachten/Geistliche Impulse:

Der Fidget-Spinner kann prima als Anschauungsmaterial für die Dreieinigkeit dienen (Ideen findet man dazu auch im Internet). Auch kann man auf den Aspekt der beruhigenden Wirkung eingehen, die das Spiel mit dem Fidget-Spinner haben soll. Wir finden in Gott unseren Ruhepol.

Mögliche Lieder: Mittelpunkt / Anker in der Zeit

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,

greift gerne aktuelle Trends und Themen auf, um mit Jugendlichen darüber ins Gespräch zu kommen.

1. Advent – das Silvester der Kirche

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: egal
Vorbereitungszeit: 10–20 Min.
Dauer: je nachdem: nur kurze Anregung (10 Min.) oder ganzer Abend

Besondere Hinweise: Gemeinsam das neue Kirchenjahr begrüßen, zum Beispiel mit Feuerspucken (siehe Seite 51 in diesem Heft) oder mit einem typischen Silvester-Essen oder mit Silvesterspielen den Abend gestalten. Die Ideen können auch für eine Silvesterfeier auf einer Freizeit verwendet werden.

Das Kirchenjahr bewusster feiern

Von vielen unbemerkt findet in der Nacht zum 1. Advent der Wechsel des Kirchenjahres statt. Der Artikel möchte auf diesen besonderen Jahreswechsel aufmerksam machen. Es gibt ein paar Informationen, was das Kirchenjahr ist und Anregungen, wie man dieses besondere „Silvester“ in der Gruppenstunde (nach) feiern kann. Oder die Gruppe feiert von Samstag auf den 1. Advent in das neue Kirchenjahr rein. Für Gruppen, die in den Ferien pausieren ist es auch eine gute Möglichkeit, einmal zusammen Silvester zu feiern, ohne, dass man bei den Jugendlichen in Freundeskreise oder Familientraditionen eingreift.



Infoblock bzw. Anregungen zum Vorlesen

Mit dem Totensonntag, der auch Ewigkeitssonntag genannt wird, endet traditionellerweise das Kirchenjahr. Am 1. Advent beginnt das neue Kirchenjahr mit der Vorbereitung auf Weihnachten. Beim Jahreswechsel hält man inne und blickt auf das vergangene Jahr zurück. In der Kirche passiert das am Totensonntag (auch Ewigkeitssonntag genannt). An diesem Tag wird an alle Menschen gedacht, die



(in diesem vergangenen Jahr) verstorben sind.

Die Kirche bleibt aber nicht in dieser traurigen Stimmung, sondern das Kirchenjahr geht weiter: Ein freudiges Ereignis steht kurz bevor: Weihnachten. Die Geburt von Jesus. Und so spannt das Kirchenjahr einen Bogen parallel zum normalen Jahr, beschreibt Höhen und Tiefen, von der Geburt über das Leiden und Sterben Jesu Christi, über seine Auferstehung an Ostern, bis hin zur Gabe des Heiligen Geistes.

Eine gute Möglichkeit also, am Beginn der Weihnachtszeit schon einmal auf das Jahr zurückzublicken, innezuhalten, im vorweihnachtlichen Stress und Trubel. Vielleicht entdeckt der eine oder andere dabei: Letztes Jahr habe ich mir fest vorgenommen, Weihnachten nie wieder so stressig zu verbringen. Jetzt, am 1. Advent, ist noch Gelegenheit es in diesem Jahr anders zu machen.

HINWEIS: Die Jahreslosung, die jedes Jahr gezogen wird, gilt für das Kalenderjahr.

Ins Gespräch kommen

An Silvester hält man gern inne, überlegt: Was gab es denn alles im alten Jahr? Was wird mich im neuen Jahr erwarten?

Teelichter können angezündet werden für alles Schöne, was im zurückliegenden (Kirchen-)Jahr erlebt wurde und Steine dienen als Symbol für alles Schwierige und Schwere.

Einen Tannenzapfen könnten die Jugendlichen mitnehmen, für alles, was sie im kommenden Jahr erwartet. Ein Tannenzapfen besteht aus vielen einzelnen Schuppen – den Samen. Bei der richtigen Witterung, d. h. zum richtigen Zeitpunkt, fallen die Schuppen vom Zapfen – der Samen verteilt sich und fällt zu Boden. Dort kann er aufgehen. So wird es auch im kommenden Jahr sein: Wir haben vielleicht eine Ahnung, was uns erwartet, oder wann. Wie es dann wird, wissen wir jedoch nicht. So ein Tannenzapfen ist wie eine kleine Wundertüte voller Hoffnung. Wenn alle Samen vom Zapfen gefallen sind, bleibt eine Spindel zurück. Die erinnert daran, wo und wann die Erlebnisse stattgefunden haben.

Gruppen, die nicht ganz so persönlich reden wollen, können auch die Stationen des Kirchenjahres durchgehen:

Wie habt ihr Weihnachten gefeiert? Wie werdet ihr es dieses Jahr feiern?



Wo habt ihr Ostern/Pfingsten gefeiert? Welche Botschaft verbinden wir mit diesen Festen?

Anschließend wird zusammen Silvester gefeiert, indem auf klassische Silvester-Elemente zurückgegriffen wird:

- „Dinner-for-one“ gemeinsam anschauen (unterschiedliche Synchronisationen und Mundarten bei youtube)
- Dinner-for-one nachspielen (von den Mitarbeitern, oder als Spontan-Theater) Text: www.ndr.de/unterhaltung/comedy/dinner_for_one/Der-Text-zum-Sketch,dinner14.html oder deutsche Übersetzungen bei Google.
- Zusammen Abendessen (Raclette; Fondue; weniger aufwändig, aber auch lecker: Schokofondue)
- Gemeinsam Wunderkerzen anzünden
- Feuerspucken (siehe Artikel auf Seite 51 in dieser Ausgabe)
- Wer möchte und es mit Witz und Ironie einleitet: Bleigießen. Die umweltfreundlichere und nicht mit „schwarzer Magie“ verbundene Version: Statt Blei ein Stück Wachs über einer Kerze in einem Löffel schmelzen und dann in kaltes Wasser kippen. Dann gemeinsam die Figuren betrachten und raten, was das bedeuten könnte – natürlich mit viel Witz und ohne einen Anschein von Ernst. Nur Gott kennt unsere Zukunft und er spricht nicht so zu uns indem wir heißes Wachs oder Blei in Wasser kippen und dann im Nebel stochern, was es zu bedeuten hat. Inhaltlich kann dies nun aufgegriffen werden: Die „Botschaft“ der Figuren ist nicht eindeutig. Jeder sieht darin etwas Anderes, jeder deutet etwas Anderes. Dies bildet eine gute Gesprächsanregung über das Thema „Wie spricht Gott zu uns“.

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

findet, dass der Kirchenjahreswechsel ein guter Grund zum Feiern ist.

Feuerspucken mit Bärlappsporen

Zielgruppe: Jugendliche
ab ca. 13 Jahren

Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: keine

Dauer: je nach Gruppengröße

Besondere Hinweise: Unbedingt auf Sicherheit achten! Das Spiel mit dem Feuer bedeutet höchste Konzentration zu jeder Zeit für die Mitarbeitenden

Ein besonderes Feuerhighlight für jeden Lagerfeuerabend

Mit dieser Aktion lässt sich jeder Lagerfeuerabend zu einem ganz besonderen Abend machen. Wer wollte nicht immer schon mal Feuerspucken – nicht nur zuschauen, wie es die großen Künstler tun, sondern eben selbst mal Feuerspucken. Mit Hilfe des „Feuerspuckpulvers“ (Bärlappsporen) wird dies auch für Anfänger möglich.



MATERIAL 1: Bärlappsporen, 1–2 Wachsfackeln, pro Person ein Esslöffel, mit Leitungswasser gefüllte Trinkflaschen zum Nachspülen.
Kosten: 100 g Bärlappsporen ca. 10 Euro + 1–2 Wachsfackeln (Baumarkt) ca. 2,50 Euro pro Fackel.

Bärlappsporen wurden bereits seit dem Mittelalter zum Erzeugen pyrotechnischer Effekte benutzt. Außerdem enthalten sie neben etwa 50 % Öl auch wertvolle Proteine. Deshalb werden sie in einigen Ländern sogar gegessen. Heute findet das Pulver vor allem bei Feuerspuckern und zur Erzeugung von Explosions- und Feuereffekten im Show- und Filmbereich Verwendung. Jahrelang haben Apotheker Bärlappsporen als Trennmittel von „Pillen“ genutzt, um deren Verkleben zu verhindern. Somit ist das Verschlucken dieser Sporen in geringen Mengen



unbedenklich. Dennoch sollten vor allem Asthmatiker und Allergiker vorsichtig sein und das Einatmen des Pulvers vermieden werden.

Wie nun funktioniert das Feuerspucken mit diesem wundersamen „Mehl“?

Am Lagerfeuer oder auch so als Aktion bietet es sich in der Nacht, zum Abschluss eines Geländespieles, eines Stationenlaufs oder auch im Rahmen der „Silvesterfeier zum Kirchenjahr“ (siehe Seite 48 in dieser Ausgabe) an, mit Jugendlichen Feuer zu spucken.

Am besten können es die Jugendlichen sich aneignen, wenn sie sehen, wie das Feuerspucken funktioniert.

- Mitarbeitende halten eine Wachsfackel, so dass sie weit genug entfernt ist von den anderen Personen, mit nach vorne gestrecktem Arm von sich weg. Am besten eine alte langarmige Jacke oder Baumwollpulli tragen.
- Nun wird ein flach gestrichener Esslöffel Bärlapppulver von den Jugendlichen in den Mund genommen.
- Ganz wichtig: Nun nicht mehr durch den Mund einatmen!!!! Maximal durch die Nase. Am besten ist es jedoch, wenn vorher tief eingeatmet wird, dann das Bärlapppulver in den Mund genommen und sofort von unten her in die Flamme der Fackel gepustet wird.
- Eine große Stichflamme entsteht. Hierbei sollte natürlich auch darauf geachtet werden, dass diese Stichflamme nicht auf Personen gerichtet wird und die Mitarbeitenden, welche die Fackel halten, sich selbst gut schützen.
- Nachdem das Pulver ausgespuckt wurde bleibt ein recht mehliges Geschmack im Mund zurück. Hier empfiehlt es sich, schnell mit sehr viel Leitungswasser nachzuspülen und dieses wieder auszuspucken. Sollte der Hals kratzig bleiben, dann Wasser trinken.
- Es gibt durchaus Missverständnisse bezüglich Einatmen, Pulver in den Mund nehmen und in die Flamme spucken. Manchmal atmen Jugendliche das Pulver doch ein. Gesundheitsschädlich ist es nicht direkt, es führt eben zu Reizhusten, manchmal auch zu leichter Übelkeit. Dann hilft tief durchatmen und viel trinken.



Ein bewährter ritualisierter Ablauf beim Feuerspucken:

1. Tief einatmen.
2. Bärlappsporen vom Löffel in den Mund nehmen.
3. Von unten schräg nach vorne in die Flamme der Fackel pusten.
4. Den Mund sofort mit Wasser ausspülen.
5. Wasser trinken.

Der Nächste ist an der Reihe.

ZU BEACHTEN:

- Unbedingt Schals ausziehen, lange Haare zusammenbinden.
- Fotografen nicht in Richtung der Stichflamme stellen, sondern seitlich und mit genügend Abstand.
- Wenn im Sommer erhöhte Waldbrandgefahr gilt, sollte das auch beim Feuerspucken bedacht werden und das Gelände entsprechend ausgewählt werden oder darauf verzichtet werden.
- Generell genügend Abstand halten von brennbaren Büschen, Strohbällen, Altpapiertonnen usw.

Viel Spaß beim Feuerspucken! Es sind ganz besondere Momente, die ihr dabei erleben werdet. Passt gut auf euch auf!

**Gabi Vogt, Grunbach, Jugendreferentin im Evangelischen
Jugendwerk Bezirk Schorndorf,**

fasziniert Feuer in jeglicher Form über alles. Je größer, wärmer, heller, gewaltiger – desto besser.

Demokratie – zu 100 Prozent dafür

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: 4 bis 20 Personen
Dauer: etwa 90 Min.
Vorbereitungszeit: etwa 60 Min.

Besondere Hinweise: Die beiden Anlagen M1 und M2 findet ihr im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

Eine Gruppenstunde zu einem wichtigen Thema

Ich gebe den Ablauf wieder, wie er in unserer Gruppe durchgeführt wurde. Es war ein großartiger Gesprächsabend. Selbstverständlich kann anders vorgegangen werden, z. B. könnte die Rede von Navid Kermani bei der Gruppenarbeit eingesetzt werden.



A) Einstieg

Stelle dir bitte vor, du würdest im Jahr 1940 in Schlesien leben und du hättest eine polnische Freundin (bzw. einen polnischen Freund). Heinrich Himmler, Reichsführer der SS und einflussreicher Mann im Regime der Nationalsozialisten, verfasste eine Denkschrift, in der es u. a. hieß:

„Für die nichtdeutsche Bevölkerung des Ostens darf es keine höhere Schule geben als die vierklassige Volksschule. Das Ziel dieser Volksschule hat lediglich zu sein: Einfaches Rechnen bis höchstens 500, Schreiben des Namens, eine Lehre, dass es göttliches Gebot ist, den Deutschen gehorsam zu sein und ehrlich, fleißig und brav zu sein. Lesen halte ich nicht für erforderlich.“

- Was würdest du empfinden, wenn deine Freundin (bzw. dein Freund) keine weiterführende Schule mehr besuchen darf?
- Was bezweckten die Nazis mit einer solchen Schulpolitik?



B) Arbeitsgruppen

Gruppe 1

Im März 2017 entschied der Europäische Gerichtshof, dass Kopftuchverbote dann zulässig sein können, wenn das Unternehmen klare Neutralitätsregeln für Mitarbeiter mit Kundenkontakt hat. In Frankreich arbeitete eine muslimische Softwaredesignerin für ein großes Informatik-Beratungsunternehmen. Sie wurde entlassen, als ein Kunde sich über das Kopftuch der Frau beschwerte.

(>> Material 1)

Sucht im Grundgesetz Argumente für oder gegen die Entscheidung des Europäischen Gerichtshofes.

Gruppe 2

Du bist Mitglied in einem Bündnis „Partnerschaft für Demokratie“. Als Mitglied im Jugendgemeinderat bist du in den Leitungskreis dieses Bündnisses entsandt. Was sagst du bei nachfolgenden Problemstellungen? Soll man reagieren? Ja oder Nein? Wenn „Ja“, wie sollte man reagieren?

1. Eine rechtspopulistische Organisation will in deiner Stadt in drei Wochen eine Demonstration durchführen. Eine linksautonome Gruppierung hat schon eine Gegendemo angekündigt.
2. In einem Stadtteil werden 30 Flüchtlinge, die in einem ehemaligen Hotel untergebracht sind, immer wieder von Leuten aus dem Stadtteil beschimpft.
3. Eine rechtsradikale Gruppierung ruft zu einer Unterschriftensammlung gegen den Bau einer Moschee auf.

Die Jugendlichen haben etwa 13 Minuten Zeit zur Vorbereitung.

Präsentation der Ergebnisse

Für die Präsentation hat jede Gruppe etwa 5–7 Minuten Zeit, inkl. Rückfragen.

HINWEIS: In unserer Gruppe haben die Jugendlichen z. B. den anderen einfach erklärt, welcher Grundgesetzartikel gegen das Urteil zum Kopftuchverbot spricht und begründet. Alles erfolgte auf hohem Niveau und mit großer Ernsthaftigkeit.

C) Pause mit Getränken, Chips etc.

MATERIAL 1:

Für jedes Gruppenmitglied ein Grundgesetz (bei der Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn bestellen oder in einer Schule ausleihen)



D) Gespräch in der Gesamtgruppe

- a) Welche demokratischen Grundrechte sind derzeit in der Türkei verletzt?
- b) Was wisst ihr über die Verletzung von Grundrechten in der Diktatur der Nationalsozialisten?
- c) Jeder bekommt ein Blatt „Der wichtigste Satz des Grundgesetzes“ (vgl. Anhang M1).

Nun liest sich jeder S1 bis S7 in Ruhe durch und überlegt: Welches ist für mich der wichtigste Satz? Dabei kann die Bedeutung von „wichtig“ durchaus etwas unscharf bleiben; in der Diskussion kann man erklären, was „wichtig“ heißt.

Abstimmung: An einer Stellwand oder Flipchart ist das Blatt (Anlage M1) „der wichtigste Satz des Grundgesetzes“ (evtl. vergrößert) aufgehängt. Jeder macht hinter dem Satz, der ihm am wichtigsten ist, mit Bleistift oder Kugelschreiber ein Kreuz oder klebt einen roten Punkt an. Eine kurze Gesprächsrunde kann sich anschließen: „Warum ist z. B. S6 der wichtigste Satz?“

- d) Müssen wir die Demokratie eventuell verteidigen?

Goebbels schrieb 1928: „Wir werden Reichstagsabgeordnete, um die Weimarer Gesinnung mit ihrer eigenen Unterstützung lahmzulegen. Wenn die Demokratie so dumm ist, ..., so ist das ihre eigene Sache ... Wir kommen als Feinde! Wie der Wolf in die Schafherde einbricht, so kommen wir.“

Fragen:

- Nennt Beispiele, wo Demokratie heute gefährdet ist.
- Nehmt Stellung zu der These: „Die Demokratie ist heute am meisten durch die Gleichgültigkeit gefährdet.“

E) Zusammenfassung

- Wer könnte einen Satz formulieren, warum die Demokratie unverzichtbar ist?
- Bei einer Umfrage weltweit, in welchem Land der Befragte am liebsten leben möchte, landete Deutschland auf Platz 1. Warum sehen es Menschen aus anderen Ländern so?
- Einige Sätze oder Gedanken aus der Rede von Navid Kermani zitieren (vgl. Anhang M2)
- Wo könntet ihr euch vorstellen, euch politisch zu engagieren?



Vorleseandacht

Der Kaiser und Gott.

„Gebt mir mal eine Münze her.“ „Wessen Bild ist auf der Münze?“ „Das Bild des Kaisers.“ „Dann gebt doch dem Kaiser, was ihm gehört.“

So souverän beantwortete Jesus die Frage, ob Israeliten dem heidnischen Kaiser Steuern zahlen sollen.

Doch Jesus fuhr fort: „Aber gebt Gott, was Gott gehört!“ Was gehört Gott? Das wussten die frommen Israeliten von Jugend auf. Das hatten sie alle auswendig gelernt: „Höre, Israel, der Herr ist unser Gott, der Herr ist einer. Und du sollst den Herrn, deinen Gott, lieb haben von ganzem Herzen, von ganzer Seele und mit all deiner Kraft.“ (5. Mose 6,4–5).

Die Steuer gehört dem Kaiser. Meine Liebe, mein Vertrauen, mein Leben, das alles gehört nicht dem Kaiser, das gehört Gott. Als der Theologe Dietrich Bonhoeffer merkte, dass das Naziregime jüdische Männer, Frauen und Kinder umbringen ließ und dass Adolf Hitler das Leben der Soldaten gleichgültig war, da wusste er, dass er Gott mehr gehorchen musste als dem Kaiser, das war damals der „Führer“ Adolf Hitler. Dietrich Bonhoeffer hat dafür mit seinem Leben bezahlt. Wenige Wochen vor dem Ende des Zweiten Weltkriegs wurden er und andere tapfere Männer aus dem Widerstand auf persönliche Anordnung Hitlers umgebracht.

Dietrich Bonhoeffer hat seine Entscheidung, im Widerstand gegen die Nazi-diktatur mitzumachen, nicht bereut. Er war überzeugt, dass er Gott zu dienen hatte und nicht dem Führer Adolf Hitler. Bonhoeffer kannte die Seligpreisungen Jesu sehr gut. Er verließ sich darauf: „Selig sind, die um der Gerechtigkeit willen verfolgt werden; denn ihrer ist das Himmelreich.“

Der Lagerarzt, der bei der Hinrichtung von Dietrich Bonhoeffer dabei war, hat aufgeschrieben: „Ich habe in meiner fast 50-jährigen ärztlichen Tätigkeit kaum je einen Mann so gottergeben sterben sehen.“

TIPP: In Steigbügel Nr. 3/2013 habe ich einen ähnlichen Artikel verfasst, der ebenfalls taugliches Material enthält: Podiumsdiskussion, Auswertung der Tageszeitung, Quiz, Kurzgeschichte „Der Mann mit den Nagelstiefeln“.

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,

arbeitet in einer Jugendgruppe mit und ist überzeugt, dass die Demokratie verteidigt werden muss, auch wenn wir mit der konkreten Politik nicht immer einverstanden sind.



So geht's

Schritt 1 – Biegeschablonen herstellen

Zuerst werden die Biegeschablonen hergestellt. Damit mehrere Jugendliche gleichzeitig biegen können, sollte das Brett in Stücke gesägt werden. Bei Brettern aus dem Baumarkt, kann man die Stücke direkt vor Ort zusägen lassen. Ich habe für meine Schablone eine Brettgröße von 12 x 12 cm gewählt. Es geht aber auch größer oder kleiner. Die Anzahl der Stücke hängt von der Gruppengröße ab.



Schablonen in verschiedenen Größen auf Papier ausdrucken und die Eckpunkte markieren. Das geht entweder mit einem größeren Nagel oder einem Körner. An den markierten Eckpunkten werden nun die Sockelleistenstifte eingeschlagen. Wichtig: Die Stifte so senkrecht wie möglich in das Holz schlagen, damit der Stern ohne Schaden vom Brett genommen werden kann.

Schritt 2 – Sterne biegen

Nun wird der Draht entsprechend der Vorlage um die Sockelleistenstifte gebogen. Wer möchte, kann sie puristisch einmal um die Form biegen oder mit einem dünneren Draht mehrmals um die gleiche Form biegen. Drahtstern vorsichtig über die Stifte ziehen und evtl. nochmals nachbiegen.

TIPP: Wer an den Sternecken kleine Schlaufen möchte, biegt den Draht einfach innen um den Stift.

Schritt 3 – Jetzt wird's kreativ

Wer möchte, kann mit feinerem Draht und Perlen den Stern oder Tannenbaum nun noch individuell ausgestalten. Z. B. Perlen auf ein Stück Kupferdraht auffädeln und um den Stern wickeln.

Heike Volz, Grafikerin, Böblingen,

probiert gerne aus, was mit unterschiedlichen Materialien möglich ist und wie sie sich kombinieren lassen.

Teelichthüllen- Sterne

Gruppengröße: auch mit großen Gruppen problemlos machbar

Vorbereitungszeit: keine

Dauer: pro Stern 5–10 Min.

Besondere Hinweise: entweder im Vorfeld viele Aluhüllen von abgebrannten Teelichtern sammeln, oder die Aluhüllen von neuen Teelichtern abziehen

Eine coole Dekoidee für die Advents- und Weihnachtszeit

Aus einfachem Abfallmaterial werden innerhalb kürzester Zeit schöne Sterne für Adventskranz, Christbaum, Fenster- oder Tischdeko, Geschenkanhänger oder Ähnliches hergestellt. Auch diejenigen mit scheinbar „zwei linken Händen“ erzielen tolle Ergebnisse.



MATERIAL:

Teelichthüllen (in unterschiedlichen Größen), Bleistifte / Kugelschreiber / Stricknadeln / anderes spitzes Prägwerkzeug / Scheren / Zeitungspapier / Nudelholz oder Glasflasche oder Lineale, feine Nähnadeln, Nähfaden

So geht's:

1. Aus dem Rand der Teelichthülle werden Dreiecke herausgeschnitten. Jedes zweite Dreieck bleibt stehen und wird nach unten geklappt, so entsteht schon die Sternform. Der Stern benötigt mindestens acht Zacken. Sonst werden die Zacken zu breit und der Stern





biegt sich durch. Mehr Zacken sind möglich. Auch ungleich breit geschnittene Zacken wirken gut. Sollten sich noch Wachsreste in der Hülle befinden, lösen sich diese jetzt ganz von selbst ab.

2. Jetzt mit einem Lineal über den Stern „schaben“ oder mit einer Flasche, einem Wellholz o. Ä. drüberrollen und den Stern glattwalzen.

3. Es folgt die Verzierung. Dazu den Stern auf eine mehrfach zusammengefaltete Zeitungsseite legen. Dadurch hat man eine weiche Unterlage und eventuelle Wachsreste verschmutzen nicht den Tisch. Mit Bleistift, Kugelschreiber (beide prägen nur das Alu und bemalen es nicht), Stricknadel oder ähnlichen stumpfen „Prägewerkzeugen“ werden nun ganz nach eigener Kreativität Punkte, Striche, Schnörkel oder Ähnliches eingedrückt / eingeprägt und der Stern ist schon fertig.



4. Je nach späterer Verwendung kann noch mit einer Nähnadel ein Aufhängefaden in gewünschter Farbe durchgezogen werden.

TIPP: Als Geschenkanhänger auch eine schöne und wirkungsvolle Idee! Besonders schön wirken die Sterne „in Masse“, zum Beispiel an einem Ast. Auch aus den großen Teelichthüllen können diese Sterne produziert werden – in zwei unterschiedlichen Größen wirken die Sterne sehr schön.

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

ist begeistert von dieser einfachen, schnellen und doch filigranen Bastelidee.

Birkenrinden Lichter

Zielgruppe: 9–99
Gruppengröße: je nach Material
Vorbereitungszeit: Material einkaufen bzw. bestellen, evtl. einmal selbst basteln

Dauer: ca. 60 Min. –
je nach Gestaltung kürzer oder länger

Bastelidee für die Weihnachtszeit

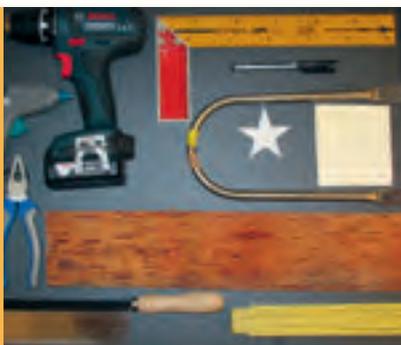
Schöne und trendige Birkenrinden-Lichter können einfach und schnell auch ohne großes handwerkliches Geschick hergestellt werden. Da die Rinde sehr dünn ist, lässt sich diese leicht bearbeiten. Man kann diese entweder rund oder eckig gestalten. Die Lichter eignen sich sehr gut als Weihnachtsgeschenk und um sie auf dem Weihnachtsmarkt bzw. Bazar zu verkaufen.



MATERIAL:

Akku-Bohrer mit 3 mm Bohrer, Winkel*, Stift*, Schablonen (?), Meterstab*, Laubsäge inkl. Blätter*, Zange, Heißklebepistole inkl. Patronen, Handsäge*, Birkenholzrinde* (siehe Kauf Tipp), Sperrholz (ca. 10 cm x 10 cm) aus dem Baumarkt, Glas & Teelicht - jeweils in entsprechender Stückzahl für die Teilnehmenden.

Kosten: ca. 1,50 Euro pro Lampe





TIPP: BirkenholZRinde, getrocknet, bekommt man im Internet, z. B. hier: goo.gl/FEHkrM 10 Bögen für ca. 10 Euro.

HINWEIS: Da die Rinde ein Naturmaterial ist, kann es sein, dass das eine oder andere Loch in der Rinde ist. Beim Platzieren der Motive diese Löcher einfach mit einbeziehen.

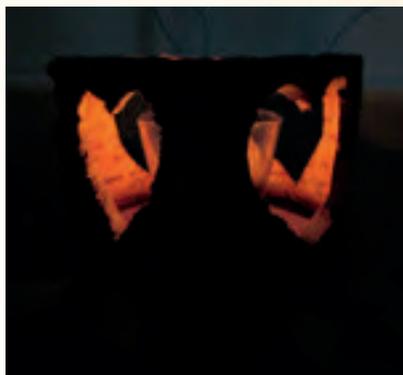
Runde Lichter

Zunächst zeichnet man auf eine Birkenrinde die gewünschten Motive auf und verteilt diese je nach Belieben über den Bogen. Evtl. kann der Bogen auch um einige Zentimeter auf 30 cm mit der Handsäge gekürzt werden. Die Motive werden auf der glatten Innenseite aufgezeichnet. Man sollte darauf achten, dass 1 cm zu den langen Rändern freigelassen wird und an den schmalen Enden 2–3 cm. Zum Aufzeichnen können entweder eine Schablone (z. B. Sterne in unterschiedlichen Größen aus den Formen in Word oder aus dem Internet ausgedruckt) oder freie Motive verwendet werden.

Um später die Rinde besser biegen zu können, ca. alle 2–3 cm die Rinde ansägen. Diese Schnitte am besten mit einem Winkel anzeichnen.

Die Schnitte sollten im Winkel von 90 Grad zu den längeren Seiten gesägt werden.

Mit einer Handsäge anschließend diese Kerben sägen. Wichtig ist, dass die Handsäge horizontal auf der Rinde liegt!





Achtung: Die Rinde nicht durchsägen, sondern nur 1–2 mm anritzen (da die Rinde ein Naturprodukt ist, ist sie unterschiedlich dick. Bitte vor und während des Sägens überprüfen, wie tief man sägen kann. An dicken Stellen ist es auch empfehlenswert, mehrere Schnitte nebeneinander und in einem kurzen Abstand zu setzen – einfach ausprobieren und immer wieder versuchen, die Rinde rund zu biegen).

Wenn weniger Handsägen als Teilnehmer vorhanden sind, kann eine Gruppe schon mit dem Aussägen der Formen beginnen und anschließend die Kerben sägen.

Zum Aussägen zunächst an einer Stelle am Motiv (es eignen sich Spitzen oder Ecken) ein Loch bohren (3 mm Bohrer).

Anschließend auf einer Seite der Laubsäge das Sägeblatt schon einspannen, das Sägeblatt durch das gebohrte Loch schieben (Griff ist auf der rauen Vorderseite) und dann das Motiv entsprechend aussägen. Sägt man vorsichtig, kann das Negativ, das ausgesägt wird, zusätzlich als Dekorationsartikel verwendet oder verkauft werden. An Ecken sägt man mit der Laubsäge etwas auf der Stelle, dann kommt man besser um die Ecken herum. Da die Rinde unterschiedlich dick ist, kann es sein, dass die Laubsäge an manchen Stellen schwerer zu kämpfen hat, als an anderen. Deswegen vorsichtig und nicht mit zu viel Druck sägen, da sonst leicht passieren kann, dass man über das Ziel „hinausschießt“. Ebenfalls sollte auf die Kerben geachtet werden, dass diese nicht durchbrechen.





Sind alle Motive ausgesägt, die Rinde vorsichtig (!!!) biegen. Sollte es schwer gehen oder knacken, dann lieber nochmal bei den Kerben nacharbeiten. Ist die Rinde halbwegs rund, werden die kurzen Enden mit Heißkleber verklebt (**Achtung: Verbrennungsgefahr** – bei jungen Teilnehmenden evtl. Hilfe durch Mitarbeiter!).

Die Enden können z. B. auch mit einer ausgesägten Negativ-Figur zusammengeklebt werden. Ein schönes Band gibt zusätzlich Stabilität und kaschiert evtl. Absplitterungen oder Brüche beim Biegen.

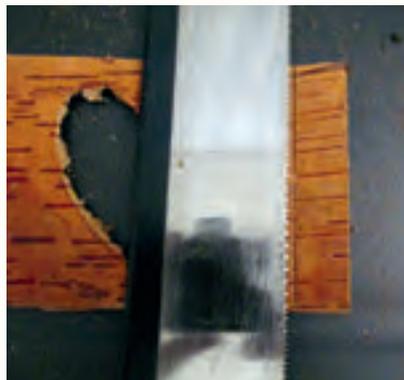
Nun kann noch ein Glas (Marmeladen- oder Kerzenglas) hineingestellt werden – fertig.

Eckige Lichter

Zunächst legt man die Seitenlänge für die eckigen Lichter fest (10 cm eignen sich gut). Nun die späteren Seiten (d. h. in unserem Fall alle 10 cm) vier Mal markieren. Nach der vierten Markierung noch 2 cm dazu geben. Es sollte nicht direkt an der letzten, vierten Seite bei der gerade angebrachten Markierung gesägt werden, sondern ca. 3–5 mm weiter in Richtung kürzerem Ende. Damit wird die Stärke der Rinde noch dazugerechnet. Mit dieser fünften, kürzeren Seite wird später die Laterne zusammengeklebt.



Anschließend, wie oben beschrieben, an den vier Markierungen mit der Handsäge Kerben hineinsägen (die Rinde nicht durchsägen). Da an diesen Kerben die Rinde um 90 Grad geknickt werden soll, ist es zu empfehlen die Kerben breiter zu sägen bzw. einfach mehrere Schnitte nebeneinander zu setzen. Auch hier kann man immer wieder vorsichtig probieren und knicken, bis man 90 Grad an jeder Seite erreicht hat.





Stehen zu wenig Handsägen zur Verfügung, dann können, nachdem die Markierungen angebracht sind, auch die einzelnen Felder mit Motiven aufgezeichnet und ausgesägt (bohren und sägen wie oben) werden. Auch hier sollte ca. 7 mm Rand zu allen Seiten eingehalten werden.

Sind die Motive ausgesägt und die Kerben gesägt, wird das Licht zusammengeklebt. Dazu die kurze, fünfte Seite mit Heißkleber bestreichen und so die Laterne zu einem Würfel zusammenkleben. Sollte die fünfte Seite ein Motiv verdecken, kann das Motiv nochmals an der fünften Seite mit der Laubsäge freigesägt werden.

Nun braucht die Laterne noch einen Boden. Dazu misst man die einzelnen Innenseiten, zieht ca. 1 mm jeweils ab und zeichnet den Boden auf Sperrholz auf, sägt diesen aus und klebt ihn fest, in dem man die Kanten mit Heißkleber bestreicht.

Mit dem Boden bleibt das Licht in Form. Ein schönes Band gibt zusätzlich Stabilität und kaschiert evtl. Absplitterungen oder Brüche beim Biegen.

Nun kann noch ein Glas (Marmeladen- oder Kerzenglas) hineingestellt werden – fertig.

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

bastelt gerne mit Naturmaterialien.

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:

© amazingmikael / istockphoto.com
(Titelbild)

buch+musik (30); Joachim Fritz (31–33);
Gabi Vogt (51); Heike Volz (58/59); Sybille
Kalmbach (60/61); Lukas Golder (62–66)

www.fotolia.com:

tigerlily86 (4); manu (10); lily (14); pixs:sell
(18); K.-P. Adler (38); michaelheim (46);
Gina Sanders (48)

www.istockphoto.com:

anzeletti (34); svetikd (54)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart
www.fredpeper.de

Satz:

Isabel Flemisch, Esslingen
www.isabelflemisch.de

Druck: PRINTEC OFFSET >medienhaus>,
Kassel



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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Tipps zum Schluss

Ingo Müller, Timo Nöh,
Simon Sander, Michael Stöhr

Der geheimnisvolle Raum

7 Live Escape Games zur Bibel
Ein Raum. Ein Team. Eine Aufgabe.
Eine Stunde.

192 Seiten, 16,5 x 23 cm,
kartoniert, mit Downloads
19,95 Euro

Live Escape Games, das bedeutet:
Indizien suchen, Hinweise kombinieren
und Rätsel lösen.

Bei diesen 7 praxiserprobten Games spielen dazu der Glaube und die Bibel thematisch eine Rolle. Geeignet für Teams von 3 bis 8 Personen ab 13 Jahren; die Räume sind fast überall aufzubauen.



Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

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