



## LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Alle gleich?** ..... Lukas Golder  
Eine Bibelarbeit über politische Systeme und soziale Gedanken
- 9 Ruth – eine mutige Freundin fürs Leben** ..... Meike Kunze  
Bausteine für eine Bibelarbeit mit Mädchen



## SPIEL, SPASS, QUIZ

- 12 Die große Polarnacht** ..... Damaris Kächele  
Frostige Spiele für heiße Tage
- 17 Spielekoffer – spontan vorbereitet** ..... Manfred Pohl  
Mit dem Spielekoffer kreative Gruppenstunden gestalten
- 22 Zoff in Korinth** ..... Katharina Dolmetsch-Heyduck  
Eine streitbare Gruppenstunde mit Happy End und Inken Zyschka
- 28 ALL YOU NEED – Das Brunnen spiel** ..... Christian Schmidt  
Eine spielerische Umsetzung der Jahreslosung 2018



## OUTDOOR

- 32 Siedler-Action-Spiel** ..... Alexander Hiller  
Mit vereinten Kräften und High-Tech ein Land besiedeln
- 43 Bibelentdeckerspiel XXL** ..... Nadine Bruer  
Spielerisch eintauchen in den Aufbau und die Entstehung der Bibel
- 46 Wasserspielesammlung** ..... Walter Engel, Lukas Golder,  
Spielerisch eintauchen in den Aufbau Sybille Kalmbach und  
und die Entstehung der Bibel Thomas Volz



## KREATIV UND HANDWERK

- 54 Kreativ-Armband mit Botschaft** ..... Carolin Rittler  
Pfiffiger Hingucker für jedes Handgelenk
- 56 Analoge Weltzeituhr** ..... Karl Ambacher  
Eine Uhr, deren kleiner Zeiger nur eine Umdrehung am Tag macht
- 60 Do it yourself: Indica** ..... Lukas Golder  
Bastelanleitung für ein fliegendes Federvieh

# Alle gleich?

<b>Zielgruppe:</b>	Jugendliche und junge Erwachsene	Bibelarbeit lesen und durchdenken)
<b>Gruppengröße:</b>	1–99	<b>Dauer:</b> 20–45 Min., je nach Lust auf Gespräche und Diskussionen in der Gruppe
<b>Vorbereitungszeit:</b>	ca. 10–30 Min. (Internet-Recherche: Kommunismus,	<b>Material:</b> Bibeln

## Eine Bibelarbeit über politische Systeme und soziale Gedanken

Dieses Jahr jährt sich der Geburtstag von Karl Marx zum 200. Mal. Dies ist der Aufhänger für diese Bibelarbeit und betrachtet, davon ausgehend, seine Idee des Kommunismus biblisch. Hatten die ersten Christen, allen voran Paulus, nicht auch die Idee vom Leben in Gleichheit aller ohne soziale Unterschiede?



### Ablauf

Zunächst soll an das Wissen der Gruppe über den Kommunismus angeknüpft werden. Was wissen die Teilnehmenden aus der Schule? Bitte dabei darauf achten, dass es nicht nach Abfragen aus der Schule rüberkommt. Sätze wie „Ich hab mir daheim auch erst mal den Wikipedia-Artikel über Karl Marx durchlesen müssen“ setzen die Hemmschwelle herunter und, sofern der Satz ehrlich ist, hilft er sicherlich auch, Fragen der Teilnehmenden zu beantworten.

Nach der Sammelrunde folgt ein kurzer Input und die Zusammenfassung (Wer war Karl Marx?, Was wollte er mit seiner Idee des Kommunismus?, Was ist daraus geworden?). Dann darf die Gruppe selbst aktiv werden und sich anhand von ausgewählten Bibelstellen mit der Idee des „Urchristenkommunismus“ beschäftigen,



wie manche Forscher die Gütergemeinschaft der ersten Christen bezeichnen. Anschließend können die Erkenntnisse mit den Gedanken von Karl Marx im Gespräch verglichen werden und evtl. Konsequenzen für unser heutiges Denken und Handeln gezogen werden (Gesprächshilfen im Artikel).

Die Darstellung und Beschäftigung mit Karl Marx und dem Kommunismus ist auf die Überschneidung mit den Ideen der ersten Christen begrenzt, auf die bekannte Äußerung „Religion ist Opium fürs Volk“, an die man vielleicht zunächst bei Marx in einer christlichen Arbeitshilfe denkt, wird nur am Rande eingegangen.

Informationen zusammentragen und Input:

Vor knapp 200 Jahren ist der Philosoph und sozialistische Denker Karl Marx in Trier geboren. Was wisst ihr denn über Karl Marx aus der Schule? (Sammeln, was bekannt ist).

Karl Marx wurde am 5.5.1818 in Trier geboren und ist am 14.3.1883 in London gestorben. Seine Eltern waren Juden, ließen sich aber mit ihren Kindern evangelisch taufen, da sie sich davon bessere Karrierechancen versprachen.

Bekannt ist Marx bis heute für seine kommunistischen Ideale und seine Kritik an materiellem Besitz und dem ökonomischen System und die Verhältnisse, aus denen das Ideal des Besitzes kommt. Marx kämpfte in seinen Schriften für eine klassenlose Gesellschaft ohne privaten Besitz. Der Arbeiter/Mensch sei durch die Arbeit, die ihm von außen übergestülpt wird, entfremdet – nur durch eine Befreiung von der Idee des privaten Besitzes kann der Mensch zu sich selbst zurückfinden.

Marx entwirft in seinem Hauptwerk „Das Kapital“ eine Kritik der kapitalistischen Gesellschaft, in der nur wenige viel besitzen und andere für deren Reichtum arbeiten, ohne Anteil zu haben. Sein großes Ziel war die klassenlose Gesellschaft, d. h. die Aufhebung der einzelnen Klassen und Schichten in der Gesellschaft, in dem alles Privateigentum Gemeinschaftsgut wird, was über den sogenannten Klassenkampf erreicht werden sollte, seine Ziele zu verwirklichen. Der Name ist Programm. Es geht ihm um einen Kampf gegen das Kapital. Ohne diesen Kampf und diese Gewalt sah Marx keine Chance.

Heute gibt es noch ein paar wenige kommunistische Staaten auf der Erde – welche kennt ihr? Was wisst ihr über sie? (z. B. Nordkorea, DDR)



In der Praxis zeigt sich, dass der kommunistische Gedanke sich aus der Theorie nicht so einfach in die Praxis umsetzen lässt und tief in die Persönlichkeits- und Menschenrechte eingreift. Karl Marx lieferte die Grundidee für eine klassenlose Gesellschaft und machte sie populär. Sie wurde von anderen aufgegriffen, umgeformt und meist an bestimmte (eigene) Interessen angepasst. So entstanden unterschiedliche kommunistische Strömungen wie der Maoismus und der Leninismus. Ob das, was seine Kinder im Geiste aus seiner Idee gemacht haben, wirklich seiner Theorie und seinen Gedanken entspricht, ist heute schwer zu beurteilen.

Kommunismus benötigt, zumindest was die bisherigen Beispiele gezeigt haben, immer eine sogenannte Elite, die die Bürger kontrolliert und überwacht. Eine absolute Gleichmachung geschieht also nicht. Und eine Überwachung ist notwendig, weil den Menschen das Ideal, besitzlos zu leben, von außen übergestülpt wird. Somit wird die Freiheit von Menschen, selbst zu entscheiden, was sie tun wollen, teilen wollen und auch wie sie ihr Leben gestalten wollen, aufs schärfste beschnitten. Gleichzeitig gibt es Menschen, die über diesem System stehen, die sogenannte „Elite“. Sie kontrollieren Menschen, sind in ihren Entscheidungen frei und die Leidtragenden sind dann die Bevölkerung. Durch die Elite ist der Kommunismus auch sehr anfällig für Diktaturen und Misswirtschaft – wieder auf Kosten der Bevölkerung.

Mit einem christlichen Menschenbild der Freiheit und der Selbstbestimmung, so wie wir es in Westeuropa kennen und schätzen, hat der Kommunismus nichts zu tun.

Wenn Karl Marx Religion als „Opium fürs Volk“ bezeichnet, dann sieht er darin vor allem die betäubende Wirkung, die seiner Meinung nach von Religion ausgeht. Das Volk wird gelähmt und abgelenkt von den eigentlichen Problemen.

Bei aller Kritik am Kapitalismus (wenn man Kapitalismus und Kommunismus gegenüberstellen möchte): Das System schafft, kombiniert mit der freien Marktwirtschaft, die Möglichkeit zur Konkurrenz und somit eine Weiterentwicklung. Privater Mut und Initiative wird gefördert. Menschen leben in Freiheit, ihre Gedanken nach ihren Begabungen und ihren eigenen Vorstellungen zu leben.

Nun aber zu den ersten Christen und zur Bibel: Schon in der Bibel gibt es die Idee einer großen Gemeinschaft, in der jede und jeder seinen Privatbesitz einbringt. Deshalb wird in der Forschung diese Lebensform der ersten Christen auch als „Urchristenkommunismus“ bezeichnet. Der Evangelist Lukas berichtet davon in der Apostelgeschichte, wie es in den ersten Gemeinden nach dem Pfingstwunder zugeht. Der Heilige Geist hat die Gemeinden erfüllt. Sie lebten als Gruppe innerhalb der Gesellschaft zurückgezogen in Jerusalem und füllten die Gemeinschaft mit ihren eigenen Vorstellungen von einem gemeinsamen Leben.



Lest zusammen in Dreier- oder Vierergruppen Apostelgeschichte 2,44–47 und Apostelgeschichte 4,32.

Folgende Fragen können euer Gespräch leiten:

- Was fällt euch auf?
- Was bringen die Personen ein?
- Spekuliert, wieso es geklappt hat?
- Kennt ihr heutige Beispiele, in denen Gruppen so leben?
- Nach ca. 10 Minuten oder wenn die Gespräche abschweifen:  
Zusammentragen der Ergebnisse im Plenum

**BIBELTEXT:**

Apg 2,44–47 und  
Apg 4,32

Die ersten Christen waren erfüllt von Pfingsten her, sie waren vielleicht, um nochmals an Karl Marx und dem Opium anzuknüpfen, „high“. Die Sache mit Jesus und seiner Idee für eine gerechtere Welt war mit dem Kreuz nicht beendet, sondern ging jetzt spürbar weiter mit dem Heiligen Geist. Diese Euphorie prägte das Miteinander und dazu die Geschichten von Jesus und seiner Idee, miteinander zu teilen. Jede und jeder brachte freiwillig das ein, was er hatte. Man wollte zusammenleben und teilen, in diesen besonderen, vielleicht auch verrückten Tagen. Denn die ersten Christen gingen davon aus, dass Jesus bald wiederkommen wird und dann die Welt endgültig erlösen wird. Diese letzten Tage wollten die ersten Christen in friedlicher Eintracht leben und gestalten – ein Vorgeschmack auf das bevorstehende Reich Gottes – so beschreibt es auf jeden Fall der Evangelist Lukas in der Apostelgeschichte. Eine perfekte Gemeinschaft. Im Unterschied zum politischen System des Kommunismus beruht dieser Verzicht auf Privateigentum auf Freiwilligkeit. Und ist eigentlich auch kein richtiger Verzicht, sondern ein Teilen und zur Verfügung stellen. Es wird ein gleichberechtigtes Miteinander beschrieben. Judenchristen und Heidenchristen, Junge und Alte, alle zusammen feiern Gottesdienst und leben zusammen. Sicher ging es damals nicht so harmonisch und friedlich zu, wie Lukas es beschreibt – da ist sicherlich so einiges geschönt. Klar ist, dass diese Gemeinschaft durch und durch von dem Geist der Liebe geprägt war und auch nur deshalb so funktioniert haben könnte. Der Geist der Liebe, der keinen Zwang und keinen Druck ausübt, der Individualität und unterschiedliche Begabungen zulässt.

Deshalb wird der Urchristenkommunismus auch als Liebeskommunismus bezeichnet.



Folgende Fragen können noch ein Gespräch anregen:

- Taugt der Liebeskommunismus als politisches System? (Politisches System hat immer etwas mit Druck und Herantragen an Dritte von außen zu tun → eher nicht, da wichtig: Freiwilligkeit; in kleinen Gruppen, z. B. in einer Kommunität.)
- Fallen euch Beispiele ein, wo Menschen versuchen ohne Besitz in Gleichheit zu leben? (Klöster, Kommunitäten → Auch da gibt es eine Rangordnung, aber kein Privateigentum)
- Könntet ihr euch vorstellen, in einer solchen Gemeinschaft zu leben? Was würdet ihr einbringen? Was würdet ihr vermissen? Was würdet ihr „gewinnen“?
- Ganz konkret: Was könnten wir von der Lebenspraxis der ersten Christen für unseren Alltag mitnehmen?

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt

*findet die Demokratie, so wie wir sie in Deutschland kennen, eines der besten politischen Systeme, die sich in der Praxis bewahrt haben – auch wenn das System – wie jedes System – seine Schwächen hat.*

# Ruth – eine mutige Freundin fürs Leben

**Zielgruppe:** Mädchen ab 14 Jahre  
**Gruppengröße:** ab 3 Personen

**Vorbereitungszeit:** 20 Min.  
**Dauer:** ca. 30–45 Min.

## Bausteine für eine Bibelarbeit mit Mädchen

Zwei Bücher in der Bibel sind nach Frauen benannt: Das Buch Esther und das Buch Ruth. Das Buch Ruth erzählt eine der schönsten Freundschaftsgeschichten, die es überhaupt gibt. Aus ihm stammen die berühmten Worte „Wo du hingehst, da will auch ich hingehen, wo du bleibst, da bleibe ich auch. Dein Volk ist mein Volk, und dein



Gott ist mein Gott“ (Ruth 1,16). Es liegt nahe, dass dieses Zitat oft als Trauerspruch genommen wird – doch spricht eigentlich eine junge Frau zu ihrer Schwiegermutter – das Buch feiert eine außergewöhnliche Freundschaft unter zwei Frauen und ist somit für Mädchen ein „Muss“.

Wie kommt es zu diesem großen Versprechen?

### Hintergrundwissen zu Kapitel 1

Noomi und Elimelech verlassen frisch verheiratet ihren Heimatort Bethlehem. Die Hungersnot treibt sie dazu, im 70 km entfernten Land Moab neu anzufangen. Kein leichter Schritt, doch er gelingt. Jahre später nehmen sich ihre beiden Söhne moabitische Frauen und die Großfamilie lebt einträchtig miteinander. Bis das Unglück hereinbricht und nach dem frühen Tod Elimelechs auch noch beide Söhne sterben. Nun sind die drei Frauen allein übrig, ohne Ernährer eine verzweifelte Situation. In



einer eindrücklichen bildhaften Szene machen sie sich schließlich gemeinsam auf den Weg: Noomi geht voran – sie hatte die Idee, zurückzukehren nach Bethlehem – und ihre Schwiegertöchter Ruth und Orpa folgen ihr. Bis Noomi sich umdreht und die beiden entschieden auffordert, nun Abschied zu nehmen und heimzukehren in ihre Elternhäuser. Unter Tränen und Umarmungen leistet Orpa den Worten Folge, doch Ruth verhält sich überraschend: Ruhig und mutig hat sie beschlossen, mit Noomi weiterzugehen, in das ihr unbekannte Land und durch keinen Einwand lässt sie sich umstimmen. Aus Schwiegertochter und Schwiegermutter sind Freundinnen geworden – sie halten einander lebenslange Treue. Dies spiegelt auch die Bedeutung der Namen: „Ruth“ heißt „die Freundin“ und „Orpa“ heißt „die sich abwendet“ (hier ist es jedoch nicht negativ gemeint). Noomi ist die „Liebliche“, doch möchte sie in ihrer Trauer nur „die Bittere“ genannt werden (Ruth 1,20).

## Hintergrundwissen zu Kapitel 3–4

Wie geht es weiter nach der Entscheidung Ruths, Noomi zu begleiten? In Bethlehem angekommen sammelt Ruth auf dem Feld von Boas Ähren, um sich und Noomi zu versorgen. Boas ist beeindruckt von Ruth und Noomi ergreift die Chance, eine Ehe zwischen den beiden anzubahnen, zu deren Nachkommen dann schließlich sogar König David gehört. Für uns eine befremdliche Lebenswelt, aber in Israel konnten Frauen nur über einen Ehemann finanzielle Sicherheit erlangen. Wichtig ist: Noomi und Ruth haben es zusammen geschafft, sich in Israel ein glückliches neues Zuhause aufzubauen! In jüdischen Gemeinden wird das Buch einmal im Jahr gelesen, es gehört zum Wochenfest, das während der Weizenernte stattfindet. Auffällig ist die positive Sicht auf das eigentlich feindliche Land Moab. Das Buch Ruth betont: friedliches Zusammenleben ist möglich!

### BIBELTEXT:

Ruth Kapitel 1

## Bausteine für eine Bibelarbeit: Notwendig: Vornamenslexikon oder Internetzugang

### 1. Gemeinsames Lesen von Kapitel 1 des Buches

### 2. Gruppenarbeit

**Gruppe 1** formuliert einen Brief von Ruth an ihre in Moab zurückgelassene Familie (vielleicht sogar ihre leibliche Mutter), warum sie mit Noomi nach Israel in die Fremde geht.

### BIBELTEXT:

Ruth Kapitel 2–4

**Gruppe 2** liest Kapitel 2–4 des Buches und fasst den Fortgang der Ereignisse für die erste Gruppe zusammen.



In dieser Gruppe sollte gegebenenfalls eine Leitungsperson sitzen, die eine Erklärung zur sogenannten Leviratsehe geben kann: Der Bruder eines Verstorbenen ist verpflichtet, dessen Witwe zu heiraten – der gemeinsame Sohn gilt dann als Erbe des Verstorbenen. So wird dessen Besitz gewahrt. Gegenseitiger Austausch der beiden Gruppen.

**Alternative:** Die Gruppenleitung fasst den Fortgang der Ereignisse kurz zusammen.

### 3. Diskussion

- Würdet ihr euch selbst verhalten wie Ruth? Habt ihr schon selbst einen mutigen Schritt für eine Freundin gemacht oder umgekehrt, jemand für euch?
- Kennt ihr Freundinnen, zwischen denen ein so großer Altersunterschied besteht?
- Habt ihr selbst solche Freundinnen/Freunde?

Im Alten Israel unterschied man im Übrigen nicht zwischen Verwandtschaft und Freundschaft. Die Zahl der Verwandten war so groß, dass sich viele Freundschaften innerhalb der Verwandtschaft entwickelten.

### 4. Namens-Spiel

Jede zieht ein Los mit dem Vornamen einer Gruppenteilnehmerin.

Dann schreibt jede mit einem bunten Stift auf ein DIN-A4-Blatt in der Mitte und senkrecht den Namen, den sie gezogen hat. Es gilt nun, für jeden Buchstaben eine positive Charaktereigenschaft des Gruppenmitglieds zu finden und diese mit einem andersfarbigen Stift an den Buchstaben anzuhängen. Dabei kann der Buchstabe am Anfang, Ende oder in der Mitte sein.

Anschließend werden die Bilder vorgestellt und abschließend in einem Namenslexikon die Bedeutung des entsprechenden Vornamens nachgeschlagen.

Wer möchte, kann noch eine Gesprächsrunde starten, ob einem der eigene Name gefällt oder wie man stattdessen gerne heißen würde.

**LESETIPP:** Herwig, Sabine / Hölz, Jennifer: Spiele für Mädchen, Aussaat 2014, ISBN 9783761561553, 4,99 Euro

**Meike Kunze, Stuttgart,**

*brach gemeinsam mit einer Freundin nach der Schule zum Studium der Theologie nach Heidelberg auf – und lebt nun schon seit über 10 Jahren in Stuttgart und arbeitet dort in einer evangelischen Buchhandlung.*

# Die große Polarnacht

**Zielgruppe:** Jugend- und Freizeitgruppen, Konfis  
**Dauer:** 60–120 Min. (je nachdem, ob alle Spiele oder nur eine Auswahl gespielt wird)

**Gruppengröße:** für Gruppen ab 8 Personen  
**Vorbereitung:** gering  
**Besondere Hinweise:** Das Einfrieren des Schlüssels benötigt ca. vier Tage Vorlauf!

## Frostige Spiele für heiße Tage

Was gibt es an einem heißen Sommertag schöneres als ein kühles Eis? Bei den Spielen steht allerdings mehr die Abkühlung als der kulinarische Genuss im Vordergrund. Lustig wird es, wenn sich die Teilnehmenden bei sommerlichen Temperaturen winterlich verkleiden.



### Rahmenhandlung

Mehrere Teams versuchen an einen Schlüssel zu kommen, der in einen großen Eisklotz eingefroren ist. Mit diesem Schlüssel lässt sich eine Schatztruhe mit einer Belohnung öffnen. In verschiedenen kleinen Spielen können die Teams Gegenstände gewinnen, mit denen sie den Eisklotz bearbeiten dürfen. Das Spiel bleibt spannend, da jedes Team bis zum Schluss die gleiche Chance hat, den Schlüssel zu befreien. Selbstverständlich können die einzelnen Spiele auch ohne die Rahmenhandlung mit dem Eisklotz gespielt und individuell bewertet werden. Auch als Stationsspiele geeignet.

### Vorbereitung

Zunächst muss überlegt werden, was mit dem eingefrorenen Schlüssel geöffnet werden kann. Vielleicht die Tür zum Lagerkiosk, oder eine Schatztruhe, in der für



die Siegermannschaft Süßigkeiten deponiert werden. Dann wird zuallererst der Rieseneisklotz eingefroren. Gut geeignet zum Einfrieren sind Plastikboxen mit ca. 22 l Fassungsvermögen. Zunächst wird die Box zur Hälfte mit Wasser gefüllt und eingefroren. Nach 2 Tagen legt man den Schlüssel auf das Eis und füllt die Box mit Wasser auf. Hier empfiehlt es sich, das Wasser vorher schon ein paar Stunden in die Gefriertruhe zu stellen, damit es gut gekühlt ist und der bereits gefrorene Eisklotz nicht nochmal antaut.

**TIPP:** Für das Einfrieren des Eisklotzes sollte man vier Tage einplanen. Die Truhe sollte eine Temperatur von etwa  $-18\text{ °C}$  haben, Eistruhen für Speiseeis sind nicht geeignet, da sie nur bis  $-8\text{ °C}$  kühlen.

Für die Spiele werden viele Eiswürfel benötigt. Wer sich nicht die Mühe machen möchte, die Eiswürfel selbst herzustellen, kann sie auch an der Tankstelle oder im Supermarkt in 2 kg-Säcken kaufen.

## Ablauf

In verschiedenen Spielen erspielen sich die Teams Gegenstände, um den Eisklotz zu knacken. Das jeweilige Siegerteam darf dann immer direkt für eine Minute den Eisklotz bearbeiten. Falls das Spiel z.B. als Abendprogramm auf einem Camp / einer Freizeit eingesetzt wird, kann man den Eisklotz auch mit Musik und Nebel effektiv in die Arena tragen und auf einem Podest platzieren.

Gegenstände für die Bearbeitung des Eisklotzes:

Hier beginnt man mit dem „ungefährlichsten“ Gegenstand, damit der Klotz nicht schon nach dem 1. Spiel geknackt werden kann. Wichtig ist die Bearbeitungszeit von 1 Minute, bei manchen Gegenständen muss man innerhalb der Zeit schnell taktieren und agieren.

1. Handschuhe
2. Schmirgelpapier
3. 10 Streichhölzer
4. Wasserkocher (mit kaltem Wasser)
5. 100 ml Scheibenenteiser
6. kleiner Salzstreuer
7. Raspel
8. Föhn
9. Hammer/Meißel (bitte mit Schutzbrille und Sicherheitsabstand)
10. Leiter (bitte mit Schutzbrille und Sicherheitsabstand)



**TIPP:** Die Eiswürfel für die Spiele können in Elektro-Kühlboxen oder kleinen Gefriertruhen deponiert werden. Falls das nicht möglich ist, sollten genug Mitarbeitende eingeteilt werden, die als Springer agieren und rechtzeitig die Eiswürfel für das jeweilige Spiel holen und bereitstellen.

## 1. Eis-Schnur

Spielende pro Team: 4

**MATERIAL 1:** pro Team 1 Eiswürfel mit langer Schnur (die gekauften Eiswürfel haben bereits ein Loch, bei selbstgemachten Eiswürfeln muss die Schnur mit eingefroren werden.)

Ablauf: Die Spielenden jedes Teams stehen nebeneinander. Der erste Jugendliche steckt nun den Eiswürfel oben am Kragen in seine Kleidung und holt ihn unten am Hosenbein wieder raus. Der Nächste fädelt dann den Eiswürfel unten am Hosenbein ein und holt ihn oben am Kragen wieder raus. Gewonnen hat das Team, dessen Teammitglieder zuerst aufgefädelt sind. (>> Material 1)

## MATERIAL 2:

Eiswürfel, Tanzmusik

## 2. Eis-Tanz

Spielende pro Team: 4

Ablauf: Immer zwei Spielende stellen sich gegenüber und klemmen einen Eiswürfel zwischen ihre Stirne. Nun tanzen alle Paare zur Musik. Sobald ein Eiswürfel runterfällt, scheidet das Paar aus. Gewonnen hat das Team, das am längsten einen Eiswürfel eingeklemmt hatte. (>> Material 2)

## MATERIAL 3:

Eiswürfel, Decken und Isomatten

## 3. Eis-Bein

Spielende pro Team: 3

Ablauf: Ein Spielender zieht Schuhe und Socken aus, legt sich auf die Matte und streckt seine Beine im 90°-Winkel nach oben, sodass seine nackten Fußsohlen nach oben zeigen. Die beiden Mitspielenden stapeln Eiswürfel auf die Fußsohlen. Gewonnen hat, wer in einer Minute die meisten Eiswürfel auf den Fußsohlen liegen hat. (>> Material 3)



#### 4. Eis-Deo

Spielende pro Team: 5

Ablauf: Die Spielenden jedes Teams stehen hintereinander an der Startlinie. Jeder bekommt 2 Eiskwürfel, die er sich unter der Kleidung unter die nackten Achseln klemmt. Damit rennt er über den Hindernisparcours und dann zurück zu seinem Team, wo er den nächsten Spieler abklatscht und auf den Parcours schickt. Gewonnen hat das Team, dessen Mitglieder am schnellsten auf der Strecke waren. (>> Material 4)

#### MATERIAL 4:

2 Eiskwürfel pro Spieler, Hütchen/Markierungen, Hindernisse (z. B. Tische, Stühle, Bänke)

#### 5. Eis-Lutscher

Spielende pro Team: 2

Ablauf: Jeder Mitspielende bekommt einen Eiskwürfel in den Mund und muss versuchen, das Gummibärchen komplett freizulutschen. Wer zuerst das Gummibärchen komplett vom Eis befreit hat, gewinnt. Um Zahnarztbesuche zu vermeiden, ist es verboten, den Eiskwürfel mit den Zähnen zu bearbeiten. (>> Material 5)

#### MATERIAL 5:

Eiskwürfel mit eingefrorenem Gummibärchen

#### 6. Eis-Spucker

Spielende pro Team: 2

Ablauf: Die Spielenden stellen sich hinter einer Linie auf. Nacheinander müssen sie nun die Eiskwürfel so weit wie möglich spucken. Jeder bekommt einen Eiskwürfel. Gewonnen hat, wer seinen Eiskwürfel am weitesten gespuckt hat. (>> Material 6)

#### MATERIAL 6:

Eiskwürfel, Maßband

#### 7. Eis-Taucher

Spielende pro Team: 2

Ablauf: In die Schüsseln werden je 5 Bonbons gelegt, dann werden die Schüsseln mit Eiskwürfeln oder Crushed Ice aufgefüllt. Die Spielenden müssen mit dem Mund ohne Zuhilfenahme der Hände die Bonbons aus der Schüssel fischen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Bonbons aus der Schüssel rausgefischt hat.

#### MATERIAL 7:

eine große Schüssel pro Team, Eiskwürfel, Bonbons



## 8. Eistester

Spielende pro Team: 2

**MATERIAL 8:** Im Vorfeld werden 5 Shakes aus verschiedensten Zutaten zusammengerührt und in Eiswürfelbehältern eingefroren. Pro Team sollten das zwei Eiswürfel sein.

Ablauf: Für jeden Eiswürfel-Shake haben die Spielenden 1 Minute Zeit, möglichst viele Zutaten herauszuschmecken. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Zutaten richtig erraten hat. (>> Material 8)

## 9. Eis-Maler

Spielende pro Team: 1

**MATERIAL 9:** Flipchart o. Ä., bunte Eiswürfel (im Vorfeld wird Wasser mit Wasser- oder Lebensmittelfarbe kräftig eingefärbt und eingefroren), Ratebegriffe auf Kärtchen

Ablauf: Abwechselnd malen die Spielenden mit Eiswürfeln die Ratebegriffe auf das Papier. Alle Teams dürfen gleichzeitig mitraten. Gewonnen hat, wer die meisten Begriffe erraten konnte. (>> Material 9)

Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen,

*findet Vanilleeis langweilig und favorisiert zur Zeit die Sorte Zitrone-Basilikum.*

# Spielekoffer – spontan vorbereitet

**Zielgruppe:** Jugendliche  
**Gruppengröße:** ab vier Personen

**Dauer:** 90 Min.  
**Vorbereitungszeit:** 90 Min.

## Mit dem Spielekoffer kreative Gruppenstunden gestalten

Er ist etwas aus der Mode gekommen, der Spielekoffer. Doch er hat schon manche Gruppenstunde zum echten Highlight werden lassen. Deswegen wollen wir euch motivieren, euch einen Spielekoffer zuzulegen. Dafür müsst ihr euren CVJM-Vorstand oder den Pfarrer bzw. die Pfarrerin um etwas Geld bitten, damit ihr einen Spielekoffer zusammenstellen könnt. Ein (gerne auch gebrauchter!) Aktenkoffer ist geeignet.



### DER KOFFER SOLLTE ENTHALTEN:

- Papier und Schere
- Trinkhalme und Tischtennisbälle
- Luftballons und Gummis
- Kreide, Bleistifte und Bindfaden
- Münzen, Spielsteine (z. B. von einem Mühle-Spiel) und Würfel
- Kartenspiel
- Murmeln
- Bierdeckel
- Meterstab
- Stoppuhr
- Streichhölzer



- Kreisel
- Softball
- Spielzeugautos

Es hat sich bewährt, Kopien von Gruppenspielstunden im Spielekoffer abzu-  
legen.

### **MATERIAL 1:**

Tischtennisball  
und Trinkglas

## **Spiel 1: Tischtennisball im Glas auffangen**

Die Gruppe ist in Zweierteams aufgeteilt (notfalls muss ein Mitarbeitender aushelfen). Die erste Spielperson wirft einen Tischtennisball in Richtung des Spielpartners. Nachdem der Tischtennisball den Boden berührt hat und wieder hochspringt, fängt die zweite Person den Ball in einem Trinkglas ein. (>> Material 1)

### **Variation**

Die zweite Person schlägt den aufspringenden Tischtennisball gefühlvoll mit einem Buch (oder Tischtennisschläger oder Teller) in die Höhe, der Ball springt noch einmal vom Boden auf und wird dann von der ersten Person (oder einer dritten!) im Glas aufgefangen.

### **MATERIAL 2:**

Würfel, DIN-A4-  
Blätter

## **Spiel 2: Wir würfeln eine große Straße**

Am besten spielen Zweierteams gegeneinander. Auf einem DIN-A4-Blatt werden drei Kreuze gemacht. Team 1 beginnt und würfelt z. B. eine Fünf. Jetzt ist die Frage, wo die Fünf notiert wird. Das Ziel ist, nach drei Würfeln eine möglichst hohe Zahl erreicht zu haben (nennt man eine große Straße). Mit den Ergebnissen 5 und 3 und 2 kann man z. B. 532 erreichen oder 253 oder 352. (>> Material 2)

### **MATERIAL 3:**

Zwei  
Spielzeugautos

## **Spiel 3: Auto trifft Auto**

Bei einem Tisch werden die vorderen Tischbeine weggeklappt, so dass eine „schiefe Ebene“ entsteht. Ein Spielzeugauto steht oben an der Tischkante, rollt hinunter und sollte auf ein zweites Auto treffen, das etwa 50 Zentimeter von der unteren Tischkante entfernt steht. Statt des zweiten Autos kann man auch eine Flasche oder einen Kegel oder etwas Ähnliches hinstellen. (>> Material 3)



**HINWEIS:** Falls das herunterrollende Auto beim Übergang vom Tisch zum Fußboden umkippt, einfach einen dünnen Karton am Ende des Tisches und am Boden mit Malerkrepp festkleben.

## Spiel 4: Elfmeter schießen

Auf einer Markierung am Boden liegt ein Tischtennisball. In etwa zwei Meter Entfernung von dieser Markierung bilden zwei nebeneinander gestellte Stühle ein Tor. Vor dem Tor steht Spieler 1 von Team 1. Der Mitspielende 1 von Team 2 versucht, den Tischtennisball mit dem Hockey-Schläger in das gegnerische Tor zu schießen. (>> Material 4)

### MATERIAL 4:

Tischtennisball,  
Hockey-Schläger,  
zwei Stühle

### Wertung

Man könnte pro Team die erzielten Tore zählen. Besser ist es, zwei Punkte für das Team zu zählen, welches bei einem Versuch ein Tor erzielt hat. Einen Punkt pro Team gibt es, wenn das Spiel Unentschieden ausgeht, d. h. wenn der Ball nicht in Tor landet. So spielt jedes Team gegen jedes.

## Spiel 5: Wie viel Geld ist im Umschlag?

Dieses Spiel wurde von mir per Zufall erfunden. Der Steigbügel hätte also das Urheberrecht.

Wir hatten in unserer Gruppe drei Briefumschläge. Im Umschlag mit der Nummer 1 war ein 5-Euro-Schein und ein 2-Euro-Stück. Im Umschlag 2 war ein längs gefalteter 10-Euro-Schein. Im dritten Umschlag waren ein 5-Euro-Schein, ein 1-Euro-Stück und ein 50-Cent-Stück. Alle Umschläge waren verschlossen. Die Zweierteams nehmen einen Umschlag in die Hand, halten den Umschlag gegen das Licht und versuchen, den Wert der enthaltenen Geldstücke zu erfühlen. Auf ein Blatt Papier schreiben die Mannschaften die vermuteten Geldbeträge pro Umschlag. (>> Material 5)

### MATERIAL 5:

3 Briefumschläge;  
Geldscheine und  
Geldstücke, einige  
Papierblätter und  
Stifte

### Wertung

Jedes richtige Teilergebnis (also z. B. der richtige Inhalt von Umschlag 2) ergibt einen Punkt.



## Spiel 6: Eine Minute schätzen

### MATERIAL 6:

eine Stoppuhr  
(bzw. Armbanduhr  
mit Sekunden-  
anzeige)

Jede Person spielt für sich. Auf „Los“ setzt die Spielleitung eine Stoppuhr in Gang. Wenn eine Spielperson den Eindruck hat, dass eine Minute Zeit vergangen ist, dann hebt sie die Hand. Das Leitungsteam notiert auf einem Blatt die Sekunden, die bei der Person, die jetzt die Hand hochstreckt, die Differenz zur richtigen Zeitangabe (60 Sekunden) ausmacht. (>> Material 6)

### Wertung

In unserer Gruppe läuft eine einfache Wertung so: Wenn sieben Personen mitspielen, bekommt die Person, die am schlechtesten abgeschnitten hat, die „Note“ 7, die Person mit dem zweitschlechtesten Ergebnis die „Note“ 6. Dann werden die Noten 5, 4, 3, 2 und 1 vergeben. Die Person, die am Schluss nach allen Spielen die niedrigste Gesamtsumme besitzt, also die beste „Note“, ist dann Sieger.

## Spiel 7: Die Kopfball-Spezialisten

### MATERIAL 7:

Aufgeblasene  
Luftballons

Es sind Zweierteams gebildet worden. Es können zwei Teams parallel spielen. Auf „Los“ wirft Spielperson 1 an einer Markierung einen aufgeblasenen Luftballon in die Höhe und köpft den Luftballon in Richtung der entgegengesetzten Wand. Es muss vorher abgesprochen werden, ob beide Spielpersonen abwechselnd köpfen müssen oder ob eine Spielperson mehrere Male hintereinander köpfen darf. (>> Material 7)

### Wertung

Gewonnen hat das Team, bei dem der Luftballon zuerst die gegenüberliegende Wand berührt.

### MATERIAL 8:

Papierblätter, Bleistifte; Büroklammer, Kugelschreiber, Münze, Schere, Teebeutel, Gummi, Messer, Stein, Bild, Meterstab

## Spiel 8: Wer kann sich etwas merken?

Auf einem Tisch steht ein Serviertablett, das mit einem Tuch abgedeckt ist. Unter dem Tuch befinden sich etwa 12 bis 15 Gegenstände (>> Material 8). Es wurden vorher Zweierteams gebildet (natürlich kann das Spiel auch als Einzelwettbewerb gespielt werden). Dann wird das Tuch vom Tablett weggezogen. Etwa 15 Sekunden lang dürfen die Gegenstände betrachtet werden, wobei nicht ge-



sprochen wird. Dann werden die Gegenstände wieder zugedeckt. Jedes Team zieht sich in eine Ecke zurück und schreibt auf ein Blatt alle Gegenstände auf, die im Gedächtnis geblieben sind.

Dann wird kontrolliert. Welches Team hat die meisten richtigen Gegenstände auf dem Blatt stehen?

## Spiel 9: Rührlöffel trifft Luftballon

Zwei Teams sitzen sich gegenüber. Bei jedem Team haben die Spielpersonen die Nummern 1 bis 5 (oder höher). Zwischen den Stuhlreihen stehen links und rechts jeweils ein Stuhl und darauf liegt jeweils ein Rührlöffel. In der Mitte zwischen den Stühlen liegen zwei aufgeblasene Luftballons am Boden. (>> Material 9)

Eine Leitungsperson ruft z. B. „Nummer 4“. Dann springen die Personen der beiden Teams mit dieser Nummer auf, greifen sich den Rührlöffel ihrer Gruppe und versuchen, einen Luftballon in das gegnerische Tor, d. h. zwischen die Stuhlbeine zu treiben.

### Variation

Wenn mit einem Luftballon gespielt wird, dann gibt es oft ein Gerangel und es kann auch zu Verletzungen kommen.

### Weitere Spielideen:

- Mühlesteine vorsetzen und Begriffe zeichnen
- Ein Zwei-Euro-Stück drehen und andere Kreiselspiele
- TT-Ball mit aufgeblasenem Luftballon durch Parcours blasen
- Streichhölzer zwischen Zeigefinger, Ringfinger und Mittelfinger einklemmen und durchbrechen
- Auf Zeit möglichst viele Knoten auf einem 30 cm langen Bindfaden unterbringen

### MATERIAL 9:

2 Rührlöffel aus Holz, mehrere aufgeblasene Luftballons

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

*hat seinen Spieleskoffer beinahe immer dabei, wenn er ins Gemeindehaus zum Gruppenabend geht.*

# Zoff in Korinth

**Zielgruppe:** Jugendliche ab 12 Jahren, Konfis

**Gruppengröße:** ab ca. 20 Personen (besser mehr)

**Vorbereitungszeit:** Für die Essenszubereitung (60–120 Min.), die Theaterszenen proben (60 Min). Räume und Material vorbereiten (60 Min.)

**Dauer:** inkl. Essen 2–3 Stunden

**Besondere**

**Hinweise:** Im Download-Bereich auf [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de) findet ihr eine Tabelle mit dem benötigten Material, die Theaterszenen und weiteres Zusatzmaterial.

**TIPPS:** Diese Idee eignet sich sehr gut für Konfigruppen, Freizeiten oder Konfirmandentage zum Thema Abendmahl. Es werden 11 Mitarbeitende benötigt, für die Theaterszenen und als Gruppenleiter. Es ist aber auch möglich, Rollen wegzulassen. Dann muss das Theaterstück angepasst werden.

## Eine streitbare Gruppenstunde mit Happy End

Gemeinschaft erleben mit Leuten, die völlig unterschiedlich ticken? Gemeinsam an einem Tisch trotz großer Unterschiede? Gar nicht so einfach. In Korinth hängt deshalb der Hausseggen schief. Es gibt Unstimmigkeiten und Streit, nachzulesen in der Bibel in 1. Korinther 11,17–34. Dabei wollen die Korinther doch eigentlich gemeinsam „in Christus“ leben, orientiert an Jesus.

Und sie wissen: bei Jesus sind alle ohne Ausnahme eingeladen zur Tischgemeinschaft. Aber in Korinth funktioniert das nicht. Das liegt an den großen Unterschieden innerhalb der Gemeinde. Da ist guter Rat teuer. Wie kann es den Korinthern gelingen, gemeinsam an einem Tisch zu sitzen und Gemeinschaft zu (er)leben? Da kommt bei der Gemeindeversammlung die Idee auf: die verschiedenen Gruppen tragen in ihrer Unterschiedlichkeit etwas dazu bei, dass am Schluss allen der Nachtisch schmeckt – und zwar gemeinsam!





Auch heute tun wir uns manchmal schwer mit der Gemeinschaft. Jugendliche bleiben gern unter sich in ihrer vertrauten Gruppe. Häufig haben auch Erwachsene in der Gemeinde ihre Gruppe, über deren Tellerrand sie nicht schauen. Die Vorstellungen und Erwartungen im Blick auf eine Gemeinschaft, die an Jesus orientiert ist, sind ganz unterschiedlich, weil die Voraussetzungen so verschieden sind. Streitpunkte sind heute vielleicht eine unterschiedliche Einstellung zum Musikstil im Gottesdienst oder die unterschiedlichen Lebenswelten von jungen und älteren Menschen. Wie kann Gemeinschaft über die eigene (Klein-)Gruppe hinaus in der Gemeinde erfahrbar werden? Das Thema „Gemeinschaft in Vielfalt“ ist 2000 Jahre nach dem Streit in Korinth immer noch aktuell.

Der Abend „Zoff in Korinth“ eignet sich daher auch, um anschließend thematisch daran weiterzuarbeiten, eine Übertragung auf die eigene Gruppen- oder Gemeindesituation herzustellen oder etwa im Rahmen einer Konfirfreizeit das Thema Abendmahl anzuschließen.

Angefangen hat alles mit dem Abendmahl. Dazu trifft sich die Gemeinde in Korinth regelmäßig. Verbunden war die Abendmahlsfeier damals immer mit einem gemeinsamen Essen. Das Problem ist, dass die wohlhabenden Gemeindeglieder sich beim gemeinsamen Essen die Bäuche vollschlagen und schon betrunken sind, wenn diejenigen, die lange und hart arbeiten, dazukommen. Das kommt daher, dass die christliche Gemeinde aus Menschen unterschiedlichster sozialer Schichten besteht. Über die Situation der Gemeinde in Korinth wissen wir durch die Briefe von Paulus relativ gut Bescheid. Über den Abendmahlsstreit steht einiges in 1. Korinther 11,17–34. Auch in Kap. 12 geht es um die Gemeinschaft in der Gemeinde (viele Glieder – ein Leib). Diese Situation bildet die Grundlage für die erste Theaterszene des Abends.

#### **BIBELTEXT:**

1. Korinther 11,  
17–34 und Kap. 12

Die Gruppenstunde unterteilt sich in sechs Abschnitte:

1. Ankommen, Gruppeneinteilung, Platz an Tischen einnehmen, Einführung ins Thema bzw. Vorstellung der Situation der Gemeinde in Korinth  
Gemeinsames Essen (Vorspeise)
2. Theaterszene 1 – gespielt von den Mitarbeitenden
3. Gemeinsames Essen (Hauptgang)
4. Aktionen der unterschiedlichen Berufsgruppen
5. Theaterszene 2 – gespielt von den Mitarbeitenden
6. Gemeinsamer Nachtsch



## Vorbereitung

Die Mitarbeitenden brauchen im Vorfeld Zeit, um die beiden Theaterszenen zu proben. Das Bühnenbild kann sehr einfach sein: es genügen zwei bis drei längere Tische, evtl. im Halbkreis gestellt, an denen die Schauspieler bei der „Gemeindeversammlung“ sitzen. Allerdings hilft es zum Verständnis, wenn die Mitarbeitenden „standesgemäß“ gekleidet sind.

Die Vorbereitung des Essens sollte schon vor Beginn des Programms abgeschlossen sein, so dass das Essen nur noch aufgetragen werden muss (evtl. Aufgabe der „Sklaven“). Denkbar ist es auch, den Nachtschiff erst noch im Laufe des Abends von einer Berufsgruppe herstellen zu lassen. Zur Vorspeise bietet sich Brot mit drei verschiedenen Dips an; es kann auch noch betont werden, dass die Gemeinde in Korinth aus unterschiedlichen Bevölkerungsschichten besteht, die so verschieden sind wie die Dips. Zum Hauptgang eignet sich ein einfacher Eintopf, der gut vorbereitet und warmgehalten werden kann. Falls der Nachtschiff nicht während der Aktionsphase hergestellt wird, sollte er bereits in großen Schüsseln für jeden Tisch vorbereitet sein und bereitstehen.

- Verkleidungsmaterial für die Theaterszenen an die Mitarbeitenden verteilen
- Gruppentische aufstellen
- Berufs-Tischkärtchen auf die Tische legen
- Säckchen mit „Goldmünzen“ auf die Tische verteilen
- den Mitarbeitenden, die die entsprechenden Rollen spielen, mittelgroße Tischkärtchen mit Berufs-Symbol geben
- Aufgabenkarten an die Mitarbeitenden, Aufgaben erklären, damit die Mitarbeitenden Bescheid wissen
- Materialien für die Aufgaben an den entsprechenden Orten bzw. in den unterschiedlichen Räumen deponieren
- Tischkärtchen am Eingang ausgeben

## Gruppeneinteilung

Um die Teilnehmenden den unterschiedlichen Berufsgruppen zuzuordnen, bietet es sich an, sie beim Betreten des Raumes ein Kärtchen ziehen zu lassen, auf dem ein der Berufsgruppe entsprechendes Symbol zu sehen ist.

Folgende Berufsgruppen sollten vorhanden sein: Schriftgelehrte, Händler, Tagelöhner, Tuchmacher, Töpferinnen und Töpfer. Weitere Gruppen könnten sein: Stadtkämmerer, Hafenarbeiter, Purpurhändlerinnen, Fischer, Sklaven und Sklavinnen. Die Berufsgruppen könnt ihr natürlich beliebig erweitern oder auch



streichen, je nachdem, wie groß eure Gruppe ist. Dann müsst ihr allerdings den Theatertext anpassen.

Die Gruppentische sind mit denselben Symbolen versehen, die vorher ausgeteilt wurden, so dass jede Gruppe leicht ihren Tisch findet.

In der Theaterszene, die die Mitarbeitenden zu Beginn spielen, ist jede Berufsgruppe vertreten. Das heißt, dass jeder Berufsgruppe eine Leitungsperson aus dem Mitarbeiterteam zugeordnet ist. Diese Leitungsperson setzt sich beim Essen an den entsprechenden Gruppentisch. Vorgesehen in unserem Entwurf sind zehn Berufsgruppen und damit auch zehn Aufgaben bzw. zehn Mitarbeitende, die für die Gruppen zuständig sind. Nur die „Gemeindeleitung“ hat keine Gruppe zu betreuen. Ihr kommt daher die übergeordnete Leitung zu. Sie sollte auf die Einhaltung der Zeiten achten.

## Aktionsphase

Nachdem die Theaterszene (siehe Download) gespielt wurde, bekommt jede Berufsgruppe an ihrem Tisch ein kurzes Rätsel (Beispiele im Download). Die Rätsel müssen zum Teil entsprechend angepasst werden. Die Lösung des Rätsels bezeichnet den Raum, in den die Gruppe sich begeben soll. Dort findet sie ihre Aufgabe vor. Achtung: vorher unbedingt die Zeit für die Bearbeitung der Aufgabe begrenzen! Jede Berufsgruppe soll mit der Erledigung einer spezifisch berufsbezogenen Aufgabe dazu beitragen, dass zum Schluss allen gemeinsam der Nachtisch schmeckt.

**HINWEIS:** Falls nicht genügend Zeit zur Verfügung steht, können die Berufsrätsel auch weggelassen werden und ihr schickt die Berufsgruppe direkt mit ihrem Aufgabenzettel (in einem Umschlag) in die verschiedenen Räume.

Folgende Aufgaben haben die verschiedenen Berufe zu lösen:

- Die **Schriftgelehrten** bereiten eine Lesung und ein Tischgebet vor.
- Die **Tuchmacherinnen und Tuchmacher** gestalten kleine Tischdecken oder bedrucken Stoff- oder Papierservietten für jeden Tisch (Kartoffel-, Korkendruck oder mit Textilstiften bemalen)
- Die **Stadtkämmerer** schneiden aus Goldfolie „Münzen“ aus, ritzen ein Muster



hinein, hängen je eine Goldmünze an einen Wollfaden und basteln so für jeden Teilnehmenden einen „Orden“.

- Die **Hafenarbeiterinnen und Hafenarbeiter** bekommen eine Aufgabe, für die man körperlich arbeiten muss und die zum jeweiligen Gelände oder Haus passt (den Sand im Sandkasten rechen und reinigen oder Mobiliar umräumen, Stühle stapeln usw.)
- Die **Fischerinnen und Fischer** sollten ebenfalls eine Aufgabe bekommen, bei der körperlicher Einsatz gefordert ist. Wenn das nicht möglich ist, können sie auch kleine Fische aus Papier als Tischdeko und zum Mitnehmen für jeden Teilnehmenden basteln.
- Die **Töpferinnen und Töpfer** modellieren Gefäße aus schnell trocknender Modelliermasse (ein Gefäß für jeden Tisch oder Mini-Schüsselchen für jeden Teilnehmenden)
- Die **Purpurchändlerinnen und Purpurchändler** stellen etwas Rotes her (z. B. Marmeladengläser mit rotem Transparentpapier bekleben und ein Teelicht hineinstellen zur Deko auf die Tische)
- Die **Sklavinnen und Sklaven** werden nach dem Hauptgang durch die Lösung ihres Rätsels zum Spülen geschickt. Sie können anschließend auch den Tisch für den Nachttisch decken.
- Die **Tagelöhnerinnen und Tagelöhner** müssen versuchen, sich in den anderen Gruppen Arbeit zu suchen und dann die jeweilige Berufsgruppe bei der Erledigung ihrer Aufgabe unterstützen. Als Lohn bekommen sie von ihrer Zunft einen Berechtigungsschein für den Nachttisch.

**HINWEIS:** Jede Zunft erhält nur eine begrenzte Anzahl von Berechtigungsscheinen, die sie verteilen können, damit sich nicht eine Zunft alle Tagelöhner schnappen kann!

- Die **Händlerinnen und Händler** sind aufgerufen, den Handel zwischen den Gruppen zu organisieren. Auf den Gruppentischen haben alle Berufsgruppen entsprechend ihrem Verdienst und ihrer gesellschaftlichen Anerkennung ein paar „Goldmünzen“ in einem Säckchen vorgefunden. Also die Tagelöhner ganz wenige, die Handwerker entsprechend mehr und die Stadtkämmerer am meisten. Die Goldmünzen nehmen sie mit an ihren „Arbeitsplatz“. Die



Händler haben ebenfalls „Goldmünzen“ in einem Säckchen als Startkapital auf ihrem Gruppentisch und sollen durch klugen Handel und Zwischenhandel versuchen, dieses Kapital zu vermehren. Sie sind zwischen den einzelnen Räumen unterwegs, kaufen den Handwerkern etwas ab und verkaufen es an andere.

**HINWEIS:** Wenn man den Aufwand mit den Münzen und dem „Handel“ nicht treiben will, ist es auch denkbar, dass die Händler aus Zutaten von Übersee (z. B. Früchte und/oder Gewürze aus verschiedenen Ländern) den Nachtisch zubereiten, den nachher alle gemeinsam essen.

## Gemeinsamer Nachtisch

Wenn die Gruppen ihre Aufgaben erfüllt haben, treffen sich alle im Gemeinschaftsraum wieder. Jetzt können sich die Gruppen mischen, so dass der Stadtkämmerer neben dem Sklaven und die Purpurchandlerin neben der Tagelöhnerin sitzt. Jetzt wird die zweite Theaterszene gespielt, die Ergebnisse der Gruppen werden präsentiert und dann wird gemeinsam ein hoffentlich leckerer Nachtisch verzehrt.

**HINWEIS:** Im Download-Bereich auf [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de) findet ihr eine Tabelle, in der das benötigte Material aufgelistet ist.

**Katharina Dolmetsch-Heyduck, Metzingen, Pfarrerin und Inken Zyschka, Wannweil, Lehrerin,**

*haben mit unterschiedlichsten Menschen und Gruppen in Schule und Kirchengemeinde zu tun und wissen, dass es da manchmal ganz schön Zoff geben kann. Den Abend „Zoff in Korinth“ haben sie für ein Familiencamp auf der Dobelmühle entwickelt und durchgeführt.*

# ALL YOU NEED – Das Brunnenspiel

**Zielgruppe:** Familien, Freizeiten,  
größere Gruppen  
**Vorbereitungszeit:** wird überwiegend für

die Erstellung der Fragen benötigt  
**Dauer:** 60 Min.

## Eine spielerische Umsetzung der Jahreslosung 2018

Durch die Jahreslosung inspiriert, wählten wir das Freizeitmotto „ALL YOU NEED“. In der Vorbereitung zum Spiel stand die Frage im Raum, was Menschen meinen alles zu brauchen (Glück, Wissen, Besitz, usw.) oder versuchen selbst zu beeinflussen (Lebensstrategien). Dies



in Verbindung mit der Zusage, dass Gott (Joker) uns von der Quelle des lebendigen Wassers umsonst gibt, sollte handlungsleitend sein. Wir haben diesen Spielvorschlag auf einer Freizeit mit ca. 60 Teilnehmenden in sechs Gruppen gespielt.

### **MATERIAL:**

- je eine kleine Münze pro Gruppe
- Becher (klar, 0,3 l) in Anzahl der gesamten Zettel
- Klebeband für Markierung
- Zettel in Anzahl der Fragen und Aktionen
- ein 3er-Kartenspiel

### Mitarbeitende:

- Spielleiter
- Assistenz zum Notieren der Punkte und dem evtl. Wiederaufbau des Brunnens



Den Mittelpunkt des Spiels bildet ein Brunnen (Quelle). Nicht nur von touristischen Sehenswürdigkeiten kennen wir das Phänomen, dass viele Menschen eine Münze ins Wasser werfen und sich so Glück oder andere Dinge erhoffen.

Im Spiel stellen mehrere eng aneinander gestellte Becher, eingefasst in einem Rahmen aus festen Gegenständen (z. B. umgekippte Tische), den Brunnen dar. In jedem Becher befindet sich ein zusammengefalteter Zettel auf dem die Spielkategorie steht. In etwa 1,5 m Entfernung ist mit Klebeband eine Linie markiert. Ist eine Gruppe an der Reihe, kommt ein Spieler nach vorne, stellt sich an die Markierung und wirft die Münze in den Brunnen. Trifft der Spieler in einen Becher mit einem Zettel, nimmt der Spielleiter diesen Zettel und erklärt das weitere Vorgehen.

Es gibt folgende Kategorien:

## Wissen

Eine Punktzahl 20, 40, 60, 80 oder 100.

**Erklärung:** Unabhängig von der Punktzahl wird eine vorbereitete Frage gestellt. Ist die Antwort richtig, gibt es die angegebene Punktzahl.

**ACHTUNG:** Sind Strategiekarten im Umlauf, vor der Beantwortung die Erklärungen zu den Strategiekarten beachten.

## Glück

Der Spielleiter mischt das Kartenset. Die Gruppe muss darauf wetten, welche Karte die Assistenz zieht. Diese muss vom Wert her gleich oder höher als die gezogene Karte sein. Die Reihenfolge der Karte und die möglichen gewonnenen Punkte:

7	8	9	10	Bube	Dame	König	Ass
0	30	50	70	100	125	150	200



## Besitz/Fähigkeiten

Die Gruppe muss dem Spielleiter innerhalb einer bestimmten Zeit vorgegebene Dinge bringen oder den anderen Gruppen etwas vorführen.

## Strategie/Lebensstrategie

Die Strategiekarte ist vergleichbar mit einer Jokerkarte und kann von der Gruppe im Laufe des Spiels einmal eingesetzt werden. Ist das Spiel zu Ende, dürfen keine Strategiekarten mehr eingesetzt werden.

### **Eine andere Gruppe aussetzen lassen.**

**Erklärung:** Muss, bevor die betreffende Gruppe zum Münzwurf geht, eingesetzt werden. Anschließend kommt die nächste Gruppe in der normalen Reihenfolge dran.

### **Wissensfrage übernehmen.**

**Erklärung:** Mit dieser Strategiekarte kann einer anderen Gruppe eine Wissensfrage geklaut werden. Dies muss spätestens nach dem Stellen der Frage an die betreffende Gruppe geschehen. Ist die Karte im Umlauf, sollte der Spielleiter deshalb vor dem Abfragen der Antwort diese Möglichkeit des Einsatzes nochmals ansprechen. Wird die Karte eingesetzt und von der Gruppe richtig beantwortet, bekommt sie die Punkte. Ist die Frage falsch beantwortet, geht es in der ursprünglichen Reihenfolge weiter und die nächste Gruppe wirft die Münze.

### **Einer Gruppe 20 Punkte klauen.**

**Erklärung:** Die Gruppe kann die Karte einsetzen, um einer anderen Gruppe 20 Punkte zu klauen und auf das eigene Konto zu bekommen.

### **Verdopplung einer Wissenspunktzahl.**

**Erklärung:** Bekommt die Gruppe in den nächsten Runden eine Frage gestellt und geht davon aus, dass sie diese richtig beantworten wird, kann sie die Karte einsetzen. Ist die Antwort richtig, bekommt sie die doppelte Punktzahl. Ist sie falsch, gibt es keine Punkte.



## **Dranhängen.**

**Erklärung:** Wetten auf die richtige Antwort einer anderen Gruppe. Bekommt eine andere Gruppe eine Frage gestellt und die Besitzer dieser Karte gehen davon aus, dass die Antwort richtig sein dürfte, setzen sie die Karte ein. Ist die Antwort der anderen Gruppe richtig, bekommt auch die Gruppe mit der Karte dieselbe Punktzahl. Ist die Antwort falsch bekommt keine der beiden Gruppen Punkte.

## **Joker**

**Erklärung:** Die Gruppe bekommt sofort 100 Punkte

Unsere gespielte Variante war mit 36 Zetteln und Becher:

WISSEN:	15
GLÜCK:	8
BESITZ:	5
STRATEGIE:	5
JOKER:	3

Viel Spaß beim Spielen wünscht Euch

**Christian Schmidt, Dipl. Soz.-Päd (BA), Denkendorf,**

*hat das Spiel für die Silvester-Familienfreizeit in Unterjoch 2017/2018 entwickelt und gespielt.*

# Siedler- Action-Spiel

**Zielgruppe:** Jugendliche, auch gut mit  
Gemeindegruppen und  
auf Freizeiten zu spielen.

**Gruppengröße:** ab 10 Personen

**Vorbereitungszeit:** 30–60 Min.

**Dauer:** 60–90 Min.

**Besondere Hinweise:** Vorlagen findet ihr im  
Downloadbereich unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de).  
Die benötigte Excel-Tabelle könnt ihr  
beim Autor per Email bekommen.

## Mit vereinten Kräften und High-Tech ein Land besiedeln

Das Siedler-Action-Spiel ist ein an das bekannte Brettspiel (Siedler von Catan) angelehntes Spiel, das Indoor oder Outdoor durchgeführt werden kann. Es geht wie im Original darum, Rohstoffe zu sammeln, um damit entsprechende Dinge kaufen zu können. Allerdings werden



die Rohstoffe im Gegensatz zum Brettspiel nicht durch Würfeln erworben, sondern an den Rohstoff-Stationen „erarbeitet“ = erspielt. Die bei der Bank abgegebenen Rohstoffe können dann entsprechend der benötigten Menge zum Kauf der gewünschten Bauwerke eingesetzt werden. Für jedes Bauwerk erhält die jeweilige Gruppe eine bestimmte Anzahl an Punkten (siehe Punkte-Tabelle). Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende des Spiels die meisten Punkte erworben hat.

### Aufbau und Vorbereitung

**Rohstoffe/Stationen:** Holz, Lehm, Erz, Stroh, Schaf

**Bauwerke:** Straße, Dorf, Stadt, Mühle

**Bank:** Laptop und Beamer (Punkteübersicht der Gruppen)  
Stadtplan (Straßennetz)  
Sonderaktionskarten und Aktionsfläche



## Vorbereitung

Unabhängig davon, ob Indoor oder Outdoor gespielt werden soll, wird für die Bank (= Spielleitung) ein Platz (= Tisch) eingerichtet, von dessen Position der Spielleiter möglichst viel vom Spielfeld überblicken kann.

Wird Indoor gespielt, kann dies in einer Ecke des Raumes sein. Sollte Outdoor gespielt werden, sollte auf eine trockene und blendfreie Positionierung geachtet werden.

Der Spielleiter, der die Bank verwaltet, hält per Laptop und Beamer die Spielstände der Gruppen fest. Diese haben also immer sowohl ihre eigenen Rohstoffe und Punkte als auch die der anderen Gruppen im Blick. So können die Gruppen gegebenenfalls ihre eigene Strategie überdenken bzw. korrigieren.

Die Spielstationen sind sowohl bei der Indoor- (Gruppenraum) als auch Outdoor-Variante (Gelände) gleichmäßig zu verteilen. Die Stationen fallen bei der Outdoor-Variante selbstredend etwas größer aus und erzeugen wahrscheinlich auch mehr Unordnung.

## Durchführung

An der Bank (= bei der Spielleitung) wird zunächst für alle das Spiel erläutert. Dann kann es direkt losgehen. Die Gruppen entscheiden sich, welchen Rohstoff (Holz, Lehm, Erz, Stroh oder Schaf) sie sammeln möchten, begeben sich zur passenden Station und wenn die Station nicht gerade durch eine andere Gruppe belegt ist geht's dort direkt los.

## Bauwerke

Die Rohstoffe werden von den Gruppen jeweils bei der Bank abgegeben und dort können sie auch ihre Einkäufe tätigen:

Straße



Dorf



Stadt



Mühle





Kosten	Rohstoffe					Dorf	Punkte	Extra-Punkte für die Gruppe	
	Holz	Lehm	Erz	Stroh	Schaf				
Straße	1	1					1	5	... die die meisten Straßen hat
Dorf	1	1		1			2	5	... die zuerst 10 Städte hat
Stadt			2	3		1*)	3	4	... die zuerst 5 Städte hat
Mühle	1		1	1	1		2	7	... die zuerst 5 Mühlen hat

\*) Achtung: Analog dem Original-Spiel ist zum Erwerb einer Stadt ein Dorf abzugeben!

Der aktuelle Stand der gesammelten Rohstoffe, gekauften Bauwerke und erlangten Punkte wird den Gruppen über die Beamer-Ansicht angezeigt.

## Rohstoffe

Übersicht der benötigten Rohstoffe und wie man sie erwerben kann:

Holz



Lehm



Erz



Stroh



Schaf



Die Gruppen können Rohstoffe bei der Bank zu einem festgelegten Kurs umtauschen. Bei einem 3:1-Kurs könnten z. B. drei Holz für ein Erz, oder drei Erz für ein Stroh mit der Bank getauscht werden. Ein Tauschhandel zwischen den Gruppen sollte vermieden werden.

Der Kurs wird üblicherweise vom Spielleiter zu Beginn des Spiels festgelegt. Dies kann aber optional auch von einer Gruppe durch Würfeln festgelegt werden. Hierbei wird der Kurs für alle Gruppen für die nächsten 10 Minuten festgelegt. Der Kurs wird aus der gewürfelten Augenzahl folgendermaßen ermittelt:

Würfel	1	2	3	4	5	6
Kurs	2:1		3:1		4:1	



## Die Gestaltung der Stationen

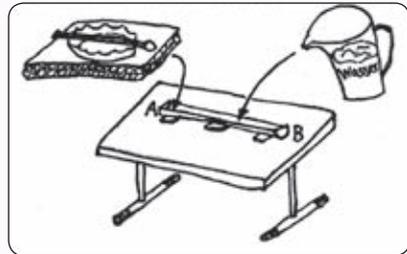
### Holz-Station



**MATERIAL 1:** 1 x ca. 1 m x 50 mm Abwasserrohr, Heißkleber, 10 mm Styroporplatte, 8 x Holzbretter ca. 80 x 80 mm, ca. 100 x Streichhölzer sowie 2 x Kronkorken

### Stationsbeschreibung und -vorbereitung:

Das Abwasserrohr wird in zwei Halbschalen zersägt und die Enden jeweils mit einem Holzbrett sowie Heißkleber abgedichtet. Die restlichen Holzbretter dienen als Stützfüße. Aus dem Styropor werden zwei 2 x 5 cm kleine Flöße (Transporthilfen) angefertigt. Der Kronkorken wird mit dem Heißkleber mittig auf dem Floß fixiert – (um das Drauflegen und Herunterheben der zu transportierenden Streichhölzer zu erleichtern). Die beiden Halbschalen werden bis ca. 1 cm vom oberen Rand mit Wasser gefüllt. (>> Material 1)



### Die Aufgabe

Während des Spiels müssen die Mitspielenden an einem Ende der Halbschale ein Streichholz auf das Floß (= Transporthilfe) legen und dieses durch gleichmäßiges Pusten an das andere Ende befördern.

Gelingt dies dem Spielenden, ohne dass das Streichholz unterwegs runterfällt, nimmt er das Streichholz vom Floß runter.

Fällt es unterwegs runter, muss der Vorgang wiederholt werden.

Die gesammelten Streichhölzer werden bei der Bank abgegeben. Hierbei entspricht ein Streichholz einem Holz Rohstoff.



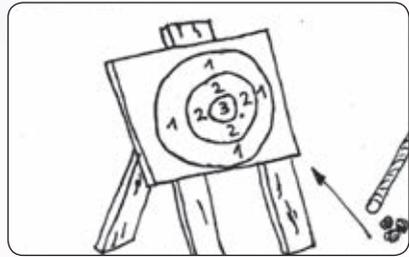
## Lehm-Station



**MATERIAL 2:** 1 x Brett (ca. 40 x 40 cm groß), Knete, Cocktail-Strohhalme (ca. 8 mm), Filzstift

### Stationsbeschreibung und -vorbereitung

Mit einem dicken Filzstift wird auf ein Holzbrett eine Zielscheibe, bestehend aus drei Ringen, gezeichnet. (>> Material 2)



### Aufgabe

Die Mitspielenden formen sich kleine Knet-Kügelchen, die mit einem Blasrohr (Strohalm) auf die Zielscheibe gepustet werden.

Für den inneren Ring erhält der Mitspielende 3 x Lehm, für den mittleren Ring 2 x Lehm und für den äußeren Ring 1 x Lehm.

Die Anzahl der Trefferpunkte wird auf einem Zettel notiert und bei der Bank abgegeben. Hierbei entspricht ein Trefferpunkt einem Lehm Rohstoff.

## Erz-Station



**MATERIAL 3:** 2 x Eimer (einer für Sand und Perlen und einer gefüllt mit Wasser zum Hände waschen), Sand, Armbandperlen (Bastelzubehör), Handtuch (zum Hände abtrocknen)

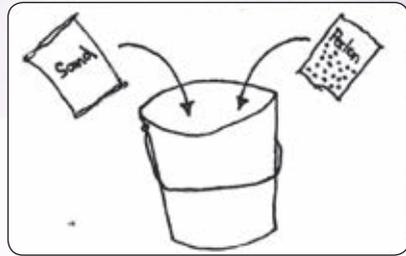
### Stationsbeschreibung und -vorbereitung

Ein Eimer wird mit Sand befüllt und die Armbandperlen untergemischt. Der zweite Eimer wird mit Wasser gefüllt, um die sandigen Hände abzuwaschen und mit dem Handtuch zu trocknen. (>> Material 3)



## Aufgabe

Die Spielenden müssen mit ihren Händen die Armbandperlen aus dem Sand rauspicken und diese bei der Bank abgeben. Hierbei entspricht eine Perle einem Erz Rohstoff.



## Stroh-Station

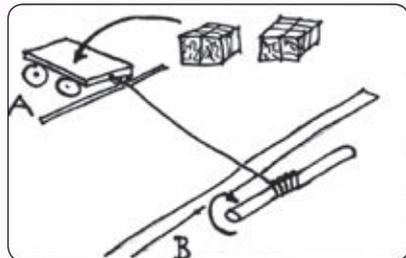


**MATERIAL 4:** Transportwagen, Schnur, Rundholz und „Strohballen“

### Stationsbeschreibung und -vorbereitung

## Aufgabe

Über eine Strecke von ca. 2 m wird durch Aufrollen einer Schnur auf ein Rundholz ein symbolischer Strohballen von A nach B transportiert. Die Anzahl der transportierten Strohballen wird auf einem Zettel notiert und bei der Bank abgegeben. Hierbei entspricht ein transportierter Strohballen einem Stroh Rohstoff.  
(>> Material 4)



## Schaf-Station



**MATERIAL 5:** Watte, Strohhalme, zwei Tische, genügend Kopien der Schafvorlage

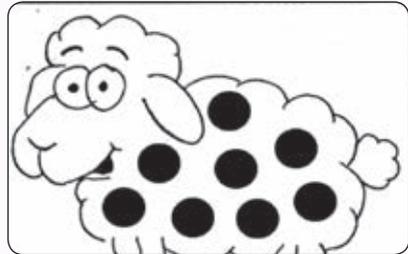
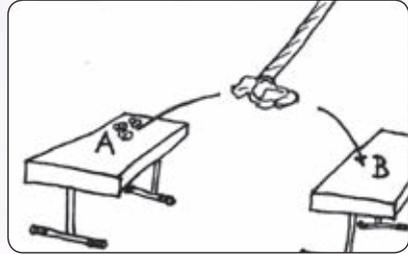


## Stationsbeschreibung und -vorbereitung

### Die Aufgabe

Mit Hilfe der Strohhalme muss ein Stück Watte von A nach B (ca. 2 m) transportiert werden, indem das Wattestück während des Transports mit dem Strohhalm angesaugt wird. Die transportierten Wattebällchen werden auf eine Schafvorlage geklebt. Das Schaf besteht aus acht Feldern, auf die die einzelnen Wattebällchen geklebt werden. Ein beklebtes Feld ergibt ein Schaf Rohstoff. Sind alle acht Felder beklebt, erhält die Gruppe von der Bank zwei extra Schaf Rohstoffe.

8 x Schaf (gesammelt) + 2 x extra Schaf (von der Bank) = 10 x Schaf Rohstoffe.



Für den Fall, dass ein Schafvordruck nicht vollständig beklebt wurde, erhält die jeweilige Gruppe nur die Anzahl von Schaf Rohstoffen für die Anzahl der aufgeklebten Wattebällchen.

3 x Schaf (gesammelt) = 3 x Schaf Rohstoff

### Beispiele für Extrapunkte

#### Die Mega-Stadt

Hierbei erhalten z. B. drei Gruppen, die als Erste fünf Städte erworben haben, vier Extrapunkte (siehe Punkte-Tabelle).

#### Der Mega-Bauer

Hierbei erhalten z. B. drei Gruppen die als Erstes fünf Mühlen erworben haben, vier Extrapunkte (siehe Punkte-Tabelle).



## Das längste zusammenhängende Straßennetz

Jeder Gruppe wird ein fest zugeordneter Farbstift (z. B. Gruppe 1 = rot, Gruppe 2 = blau, ...) zugeteilt. Beim Kaufen einer Straße markiert diese Gruppe mit dem Farbstift auf einem vorliegenden Stadtplan einen Straßennamen (den Straßenverlauf). Die Straßen dürfen jeweils nur einmal markiert werden. Dieser Vorgang



wird bei jeder neu erworbenen Straße wiederholt. Am Ende der Spielzeit werden die zusammenhängenden Straßen der einzelnen Gruppen zusammengezählt (im aufgezeigten Bsp. hat die Gruppe 1 (rot) drei zusammenhängende Straßen und die Gruppe 2 (blau) nur zwei zusammenhängende Straßen. Die Gruppe 1 würde somit die vorher festgelegten **vier Extrapunkte** erhalten.

## Beispiel für Sonderaktionen

### Dorf

Beim Erwerb eines Dorfes muss die Gruppe, um das Dorf zu erhalten, auf der Aktionsfläche eine Sonderaktionsaufgabe lösen/erfüllen.

Wie z. B. Lösen einer einfachen Matheaufgabe (+, -, \*, /); mit der gesamten Gruppe für 15 Sekunden auf einem Bein hüpfen; ein leichtes Sudoku-Rätsel lösen; usw.

## Spieldurchführung

Um die Rohstoffeinzahlungen sowie Bauwerkkäufe schnell verrechnen zu können, wird eine Excel-Tabelle benötigt. Damit die Gruppen ständig über den aktuellen Stand der Rohstoffe, Bauwerke und Punkte informiert sind, können mit Hilfe der in der Excel-Tabelle implementierten Beamer-Ansicht diese Informationen via Beamer in Echtzeit angezeigt werden.

**HINWEIS:** Die Excel-Tabelle kann vom Autor bezogen werden. Einfach eine E-Mail an alex-hiller@gmx.net schreiben.



## Option: Die Abgabe von Rohstoffen bei der Bank mit Hilfe von RFID-Karten

### MATERIAL 6:

RFID-Karten,  
RFID-Lesegerät

Das Einzahlen der Rohstoffe sowie das Kaufen von Bauwerken kann durch den Einsatz von RFID-Karten beschleunigt werden. Hierbei erhält jede Gruppe eine fest zugeordnete RFID-Gruppenkarte, mit der sie sich bei der Bank einloggen kann. Die Rohstoffe und Bauwerke werden auch jeweils einer separaten RFID-Karte zugeordnet. Diese befinden sich während des Spiels direkt bei der Bank. (>> Material 6)

Zum Beispiel teilt die Gruppe 1 der Bank (= Spielleiter) mit, dass sie Rohstoffe einzahlen möchte. Der Spielleiter betätigt in der Excel-Tabelle die „Rohstoff zuweisen“-Taste, um das Eingabefenster zu öffnen. Nun legt die Gruppe ihre RFID-Gruppenkarte auf das RFID-Lesegerät, um sich als Gruppe einzuloggen. Anschließend legt die Gruppe die entsprechende RFID-Rohstoffkarte auf das Lesegerät, um den gewünschten Rohstoff einzuloggen, den sie einzahlen möchte. Der Spielleiter muss jetzt lediglich mit der Computer-Maus die Anzahl der Rohstoffe auswählen die die Gruppe gesammelt hat.

Es klingt komplizierter als es ist. Man beschafft sich einmalig die benötigte Anzahl der RFID-Karten (ca. 0,20 Euro pro Stück) und das Lesegerät (ca. 8 Euro). Dies schließt man per USB (plug&play) an den Computer an und kann dann mit wenigen Einstellungen in der Excel-Tabelle bereits loslegen.

**HINWEIS:** Unbedingt vorher ausprobieren, um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten und etwas Routine im Umgang mit den RFID-Karten und dem Lesegerät zu bekommen.

Die RFID-Karten sowie das Lesegerät können online erworben werden, z. B.:

**USB RFID Kartenlesegerät 125kHz – 4100 EM-Karten**

[www.amazon.de/gp/product/B00HSDOTTU/ref=oh\\_au\\_i\\_detailpage\\_o06\\_s00?ie=UTF8&ps](http://www.amazon.de/gp/product/B00HSDOTTU/ref=oh_au_i_detailpage_o06_s00?ie=UTF8&ps)

**RFID EM4100-Karten 125kHz**

[www.amazon.de/gp/product/B01EJBPLV8/ref=oh\\_au\\_i\\_detailpage\\_o08\\_s00?ie=UTF8&pssc=1](http://www.amazon.de/gp/product/B01EJBPLV8/ref=oh_au_i_detailpage_o08_s00?ie=UTF8&pssc=1)



# Die Excel-Tabelle

## Siedler-Action-Spiel (Spilleiter-Ansicht)

Siedler-Action-Spiel										
Gruppe	Holz	Lehm	Erz	Stroh	Schaf	Strasse	Dorf	Stadt	Mühle	Punkte
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Menüband mini- / maximieren	
Beamer-Ansicht	
Reisbrotte zuweisen	Reisbrotte abziehen
Reserve kaufen	Reserve abziehen
Extrapunkte zuweisen	Extrapunkte abziehen
Tauschhandel mit der Bank	
alle Werte auf Null zurücksetzen	

## Siedler-Action-Spiel (Beamer-Ansicht für Gruppen)

<p>Gruppe 1</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0							<p>Gruppe 6</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0						
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
<p>Gruppe 2</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0							<p>Gruppe 7</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0						
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
<p>Gruppe 3</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0							<p>Gruppe 8</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0						
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
<p>Gruppe 4</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0							<p>Gruppe 9</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0						
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
<p>Gruppe 5</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0							<p>Gruppe 10</p> <table border="1"> <tr> <td>Holz</td><td>0</td> <td>Strasse</td><td>0</td> <td>Strassenmonopol</td><td>Extrapunkte 1</td> <td>Punkte</td><td>0</td> </tr> <tr> <td>Lehm</td><td>0</td> <td>Dorf</td><td>0</td> <td>Mühlenmonopol</td><td>Extrapunkte 2</td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Erz</td><td>0</td> <td>Stadt</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Stroh</td><td>0</td> <td>Mühle</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> <tr> <td>Schaf</td><td>0</td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> <td></td><td></td> </tr> </table>	Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0	Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2			Erz	0	Stadt	0					Stroh	0	Mühle	0					Schaf	0						
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																
Holz	0	Strasse	0	Strassenmonopol	Extrapunkte 1	Punkte	0																																																																										
Lehm	0	Dorf	0	Mühlenmonopol	Extrapunkte 2																																																																												
Erz	0	Stadt	0																																																																														
Stroh	0	Mühle	0																																																																														
Schaf	0																																																																																



## Siedler-Action-Spiel (Punkte-Tabelle)

Monopol	Punkte	Beschreibung
Straßenmonopol ab	7	Stück bzw. der die meisten hat.
Mühlenmonopol ab	5	Stück bzw. der die meisten hat.
Bauwerke	Punkte	Beschreibung / Bedarf für Bauwerke
Straßenmonopol	5	extra Punkte
Mühlenmonopol	7	extra Punkte
Straße	1	1 Holz u. 1 Lehm
Dorf	2	1 Holz, 1 Lehm und 1 Stroh
Stadt	5	2 Erz und 3 Stroh + 1 Dorf
Mühle	2	1 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh und 1 Erz
Extrapunkte	Punkte	Beschreibung
Extrapunkte 1	4	z.B. die Gruppe die als erstes 5 Städte besitzt
Extrapunkte 2	4	z.B. die Gruppe die als erstes 5 Mühlen besitzt

## Weitere Tipps aus der Praxis:

Die Gruppenaufteilung ist abhängig von der Teilnehmeranzahl (z. B. würde ich bei einer Teilnehmerzahl von 12 Personen drei Gruppen (je 4 Personen) und nicht nur zwei (je 6 Personen) wählen).

**Vorbereitungszeit:** Die Vorbereitungszeit ist zum größten Teil davon abhängig, wie die Stationen gestaltet sind. Indoor sowie Outdoor spielt die Raumaufteilung bzw. das Gelände eine große Rolle. Bei den von mir beschriebenen Stationen, habe ich für den Aufbau ca. 30 Minuten benötigt (Tische, Laptop, Beamer, Leinwand, Aktionsfläche sowie die fünf Rohstoffstationen). Zusätzlich wird vorab Zeit benötigt, um die Materialien für die Stationen zusammen zu suchen bzw. zu erstellen sowie das Spiel und ihre Spielregeln zu erklären.

**Zum Rohstoff „Stroh“:** Bei der Outdoor-Variante einfach einen echten Strohhalm nehmen. Wird Indoor gespielt, kommen z. B. gelb angestrichene Holzstücke oder Würfel (10x10x10 cm) zum Einsatz. Es muss also nicht zwingend ein echter Strohhalm sein, sondern man kann z. B. auch einen Plastikstrohhalm für Kindertraktoren verwenden.

Alexander Hiller, Ingenieur, Pliezhausen,

*ist total fasziniert, mit Gruppen drinnen oder draußen zu spielen, gerne auch mit elektronischer Unterstützung.*

# Bibelentdeckerspiel XXL

**Zielgruppe:** größere Jugendgruppen,  
Schulklassen, Konfis, Frei-  
zeitgruppen

**Gruppengröße:** 20–70  
**Vorbereitungszeit:** 120 Min.  
**Dauer:** 60–90 Min.

## Spielerisch eintauchen in den Aufbau und die Entstehung der Bibel

Diese Geländespielidee macht jeden Jugendlichen zu einem Bibelübersetzer. In Teamarbeit trägt jeder dazu bei, dass die Bibel übersetzt und zu einem großen Ganzen wird. Mit Bewegung erspielen sich die Teilnehmenden Bibelstellen, die sie altersgerecht visuell umsetzen und sich somit die XXL-Bibel



Buch für Buch vervollständigt. Ganz nebenbei wird den Jugendlichen durch dieses Spiel der Aufbau und Umfang der Bibel bewusst gemacht.

### **MATERIAL:**

XXL-Bibel, Pappstreifen in Lesezeichengröße, Luftballons, Verschiedene Bibelübersetzungen, Stifte, Klebeband

## Vorbereitung

1. Zunächst muss die XXL-Bibel hergestellt werden. Dazu malt man auf ein großes Leintuch oder Plakat ein aufgeschlagenes Buch, das in mehrere Felder, ähnlich einem Bücherregal, aufgeteilt wird. (Solche Darstellungen kennt man aus dem Religionsunterricht.) Die Umrisse der Bücher werden aufrecht oder als Stapel liegend ebenfalls skizziert.



2. Als „Inhalt“ für die XXL-Bibel dienen Pappstreifen in Lesezeichen-Größe, die mit Schlaufe vorbereitet wurden. Dabei kann für jeden Aufgabentyp (siehe Punkt 4.) eine eigene Farbe gewählt werden.
3. Je nach erwarteter Gruppengröße müssen Bibelstellen ausgesucht werden, die eine visuelle Auseinandersetzung ermöglichen bzw. altersgerecht gewählt sind zwecks Schwierigkeitsgrad. Für Jugendliche kann man Bibelstellen wählen, die z. B. in Jugendsprache zu übersetzen sind: „Jetzt mussten wir doch feiern und uns freuen! Denn dein Bruder war tot und ist ins Leben zurückgekommen, er war verloren und ist nun wiedergefunden.“ (Lukas 15,33) Würde in Jugendsprache dann z. B. lauten: „Komm wir machen ne krasse Party und gehen steil! Dein Bro war tot und ist jetzt aber back, er war lost, ist jetzt aber wieder voll dabei! #YOLO!“
4. Je nach Gruppengröße müssen die unterschiedlichen Stationen/Aufgabentypen vorbereitet werden. Abhängig von der Gruppengröße und Mitarbeiterkapazität können diese Aufgaben/Stationen variiert werden.
  - a. Es ist nur die Bibelstelle vorgegeben, die Jugendlichen müssen die Stelle nachschlagen und abschreiben.
  - b. Ein Bibelvers ist als Lückentext abgedruckt, jedoch fehlt ein bestimmtes Wort. Die Jugendlichen müssen die Bibelstelle nachschlagen und das fehlende Wort ergänzen.
  - c. Der Bibelvers ist in einer Art Geheimschrift notiert. Die Jugendlichen versuchen, diese Schrift zu entschlüsseln und in normales Deutsch zu übersetzen.
  - d. Der Bibelvers ist vollständig abgedruckt. Die Jugendlichen versuchen, die Stelle in Jugendsprache zu übersetzen.
  - e. Der Bibelspruch ist vollständig abgedruckt. Die Jugendlichen malen diesen Vers.
5. Die Aufgaben werden zusammen mit den Bibelstellen auf Papierstreifen gedruckt und zusammengerollt in Luftballons gesteckt.
6. Die XXL-Bibel wird an einem zentralen Ort, der sogenannten „Wartburg“, aufgehängt. Hier steht ein Mitarbeitender bereit, um die Bibelstellen zu sammeln und anzukleben. In unmittelbarer Nähe liegen auf Tischen verschiedene Bibelübersetzungen, Stifte, Buntstifte und Klebeband bereit.



## Spielablauf

1. Genügend Mitarbeitende verteilen sich mit den aufgeblasenen Luftballons auf dem Spielgelände.
2. Die Jugendlichen bewegen sich entweder in Gruppen oder allein über das Spielgelände. Treffen sie auf einen Mitarbeitenden mit Luftballons, spielen sie gegen diesen „Schere/Stein/Papier“. Gewinnt der Jugendliche, erhält er einen Luftballon inkl. Bibelstelle. Gewinnt der Mitarbeitende, muss der Jugendliche an einer anderen Luftballon-Station sein Glück versuchen.
3. Hat der Jugendliche einen Luftballon ergattert, macht er sich auf den Weg zur „Wartburg“. Hier bearbeiten die Jugendlichen ihre entsprechende Bibelstelle und schreiben, malen und übersetzen. Der Papierstreifen wird dann auf ein Papplesezeichen geklebt, das mit Klebeband an der richtigen Stelle auf der XXL-Bibel platziert wird.
4. Ist das erledigt, geht die Jagd nach einer Bibelstelle wieder von vorne los, bis die XXL-Bibel vollständig ist.

Nadine Bruer, Bibliothekarin, Herrenberg,

*ist seit 2008 immer wieder auf Zeltlagern dabei. Ihre Liebe zu Büchern spiegelt sich in dieser Spielidee wieder.*

# Wasserspiele- Sammlung

**Gruppengröße:** siehe einzelne Spiele

**Dauer:** siehe einzelne Spiele

## Ein im wahrsten Sinne feuchtfröhliches Vergnügen!

Ein heißer Sommertag bietet sich für erfrischende Wasserspiele geradezu an. Deswegen haben verschiedene Autoren aus dem Redaktionskreis ihre Lieblings-Wasserspiele in diesem Artikel zusammengestellt. Die Spiele ergeben eine längere Spielaktion, bei der



für das Abschluss-Spiel anstatt Punkten Wasser gesammelt wird. Natürlich ist es bei weniger Zeit auch problemlos möglich, einzelne Spiele separat zu spielen.

### Wertung

Alle Spiele haben in irgendeiner Form mit Wasser zu tun und ergeben statt Punkten „Wertungs-Wasser“. Gewonnen hat aber nicht die Gruppe mit dem meisten Wasser, sondern mit dem erspielten Wasser wird zum Abschluss Flaschenpoker gespielt: Jede Gruppe erhält eine Kiste mit leeren Flaschen und verteilt ihr „Wertungs-Wasser“ beliebig auf zwölf Flaschen. In jeder Pokerrunde stellt jede Gruppe eine ihrer Flaschen in die Mitte und dann werden die Inhalte der Flaschen verglichen. Die Gruppe mit dem meisten Wasser erhält in dieser Runde alle Flaschen. Zum Abschluss gewinnt die Gruppe mit den meisten Flaschen.



**TIPP:** Es können selbstverständlich auch andere Spiele hinzugefügt werden, die Reihenfolge ist frei wählbar und natürlich kann man Spiele, die zu viel Vorbereitungsanforderungen erfordern, oder bei denen die entsprechenden Materialien nicht zur Verfügung stehen, einfach weglassen.

Bei den Spielen wird das „Wertungs-Wasser“ immer in folgender Punkteverteilung ausgegeben:

Platz	1	2	3	4	5
Wertungs-Wasser	1000 ml	750 ml	600 ml	500 ml	400 ml

## Schwamm-Staffel

Pro Mannschaft zwei Schwämme ausgeben. Die erste Person holt damit Wasser aus einem großen Behälter, wirft den Schwamm zur zweiten Person usw. Die letzte Person drückt den Rest des Wassers in ein Zählgefäß aus. Dann geht der Schwamm zurück. Beide Schwämme sind dabei parallel im Einsatz. Nach festgelegter Zeit wird die transportierte Wassermenge gewertet. (>> Material 1)

### MATERIAL 1:

Schwämme, großer Behälter mit Wasser, pro Team ein Auffanggefäß

## Feuerwehr-, Baum- oder Arztspritzen-Spiel

Je nachdem, welche Art Spritzen verfügbar sind, werden je 10 Blechdosen, Papierbecher oder Plastik-Schnapsgläser zu einer Pyramide aufgestellt und auf Zeit möglichst viele davon aus einer festgelegten Distanz mit dem Strahl der Wasserspritze abgeräumt. (>> Material 2)

### MATERIAL 2:

entweder 10 Blechdosen, 10 Papierbecher oder 4 Plastik Schnapsgläser, Wasserspritzen (entweder Feuerwehrspritze, Baumspritze oder Arztspritze)

## Cola-Raketen

Plastik-Flaschen werden mit etwas Wasser (ca. 250–300 ml) befüllt und anschließend mit einem durchbohrten Korken verschlossen. Durch das Loch des Korkens kommt ein Plastik-Schlauch, durch den aus einem Kompressor Druckluft gepumpt wird. Dann wird der Korken gelöst und durch den Druck und das ausströmende Wasser schleudert es die Cola-Flasche relativ weit nach vorne (un-

### MATERIAL 3:

Plastik-Flaschen, Korken (durchbohrt), Plastikschlauch, Kompressor/Fahrradpumpe



bedingt vorher ausprobieren!!!). Jede Gruppe hat 3 Versuche, deren Weiten addiert werden. Alternativ darf auch das schlechteste Ergebnis gestrichen werden und nur die beiden besten werden addiert. (>> Material 3)

## Wasserbomben herstellen und auf Nagelbrett werfen

### MATERIAL 4:

Wasserbombenballons, Brett mit Nägeln und einer Rinne/Leiste, Eimer

Luftballons werden mit Wasser gefüllt und zugeknotet. Dann von einer vorgegebenen Markierung aus auf ein schräg stehendes Brett mit Nägeln werfen. Am unteren Ende des Bretts ist eine Rinne (oder auch nur eine Leiste) montiert, so dass das Wasser gezielt auf einer Seite in einen Eimer laufen kann. Gewertet wird die Wassermenge, die in einer vorgegebenen Zeit im Eimer angekommen ist. (>> Material 4)

### MATERIAL 5:

Wasserbomben, Badetuch

## Wasserbomben-Schleuder

Wasserbomben herstellen und mit einem Badetuch zu zweit je eine Wasserbombe möglichst weit schleudern. Jede Gruppe erhält 5–10 Wasserbomben, oder das Ganze geht auf Zeit. (>> Material 5)

### MATERIAL 6:

Pro Team zwei Eimer (jeweils gefüllt mit Wasser)

## Wasserlauf

Als Staffel laufen alle Mitspielenden nacheinander mit jeweils zwei am Start gefüllten Eimern über einen Hindernis-Parcours. Gewertet wird das Wasser, das am Ende noch übrig ist. (>> Material 6)

### MATERIAL 7:

Wanne mit Wasser, 2 Becher (0,5 l und 0,3 l Fassungsvermögen)

## Knobelaufgabe

Mit einem 0,5 l und einem 0,3 l Becher sind möglichst genau 0,4 l Wasser aus einer großen Wanne abzumessen. (>> Material 7)



## Zwei Behälter an einer Balkenwaage

Zwei Gruppen füllen auf Zeit „ihren“ Behälter. (>> Material 8)

### MATERIAL 8:

Balkenwaage,  
Behälter

## Wasserbomben-Staffel

4 Spieler, die jeder auf einer umgedrehten leeren Getränkekiste stehen, werfen eine Wasserbombe reihum im Kreis – und dies möglichst oft innerhalb der vorgegebenen Zeit. (>> Material 9)

### MATERIAL 9:

Wasserbomben, 4  
leere Getränkekisten,  
Stoppuhr

## Wassertransport

Ein Transportbrett mit Rollen hat 4 Schnüre an den Ecken. Der fünfte Spieler steht darauf und balanciert einen Eimer Wasser auf einem Tablett, während die restlichen 4 ihn durch einen Parcours fahren. (>> Material 10)

### MATERIAL 10:

Rollbrett/Transportbrett mit Rollen, 4  
Schnüre, Eimer mit  
Wasser

## Flaschenpoker als Abschluss-Spiel

Siehe Erklärung unter „Wertung“ (S. 46)

### MATERIAL 11:

Pro Team ein Kasten mit 12 leeren  
Flaschen

## Wasserbomben-Nuss

**Vorbereitungszeit:** 5 min

**Kosten:** ca. 2 Euro

**Dauer:** 10–15 min (variabel)

**MATERIAL:** Schnur, Wasserbomben, Reisinägel, Einmachgummi oder Hosengummi, zwei Pfosten oder Bäume oder Ähnliches im geeigneten Abstand, Stoppuhr, Wasser.

## Spielablauf

An einer Schnur werden die gefüllten Wasserbomben in einer Höhe von ca. 50–70 cm über den Köpfen der Teilnehmenden – bei unterschiedlichen Körpergrößen evtl. Schnur schräg spannen – aufgehängt. Jeder Teilnehmende be-



kommt einen Einmachgummi oder einen zum Ring gebundenen Hosengummi um den Kopf. Unter das Gummi wird ein Reisnagel geschoben, so dass die Spitze durch das Gummi durchkommt (glatte Seite des Nagels natürlich zum Kopf!). Es werden zwei Mannschaften gebildet. Nun müssen in einer vorher festgelegten Zeit so viele Wasserbomben wie möglich mit dem Reisnagel am Kopf zum Platzen gebracht werden. (>> Material 11)

**ACHTUNG:** Verletzungsgefahr mit dem Reisnagel! Teilnehmende sollten nicht auf die Idee kommen, sich eine Kopfnuss (vgl. Spielname) zu geben! Oder sich anderweitig mit dem Reisnagel verletzen).

### Variation

Man kann die Wasserbomben mit gefärbtem Wasser (Fingerfarbe, Wasserfarbe oder spezielle Badewasserfarbe (z. B. Tinti® aus der Drogerie) füllen und vorher mit unterschiedlichen Punkten belegen. (Vorsicht bei heller (Badebe-)Kleidung).

## Farbschlacht oder Body-Painting am See/Meer

**Vorbereitungszeit:** 5 min

**Kosten:** ca. 5 Euro

**Dauer:** 10–15 min (variabel)

**MATERIAL:** Fingermalfarben aus der Tube in div. Farben (Becher geht auch), Badebekleidung, Plastikbecher

### Spielablauf

Mit Fingerfarbe und Wasser sind kreativen Spiel-Ideen keine Grenzen gesetzt! Die Teilnehmenden werden in vier Gruppen eingeteilt (bei großen Teilnehmerzahlen können es auch mehrere Gruppen sein). Jede Gruppe bekommt eine Farbe zugeordnet und jeder Teilnehmende dann einen Klecks Fingerfarbe in einem Plastik- oder Papierbecher. Auf ein Signal hin müssen die Gruppen versuchen, die anderen Teilnehmenden mit Fingerfarbe anzumalen, ohne selbst bemalt zu werden. Nach einer gewissen Zeit (ca. 5 min) wird der bzw. die Sauberste und der bzw. die Bunteste gekürt.

Am Ende gehen alle zusammen ins Wasser, so dass sich die Farbe wieder von der Haut löst. Man kann auch bestimmte Bilder/Themen ausgeben, die dann die Gruppen mit Farbe auf ihren Körpern gestalten müssen und dann bewertet werden.



**ACHTUNG:** Auch wenn Fingerfarbe wasserlöslich ist, so kann es sein, dass sie aus heller Badebekleidung nicht vollständig auswaschbar ist – Teilnehmende bitte davor ansprechen!

### Regeln:

Farben nur auf der Haut anbringen. Körperregionen, die mit Badebekleidung bedeckt sind (und drumherum) sind tabu. Ebenfalls Augen, Nasenlöcher, Mund und Ohren.

## Wasserstafette am Strand

**MATERIAL:** 2 gleich lange, ca. 20 cm breite Bretter, in die vorne in der Mitte ein Loch gebohrt ist; 2 ca. 2 m lange Schnüre → durch das Loch im Brett ziehen und verknoten; zwei Plastikeimer (ca. 5 l) oder zwei 5 l-Konservendosen (Achtung, dann aber ohne scharfe Schnittkanten); Wasser

### Spielverlauf

Zwei Gruppen müssen gegeneinander spielend die mit Wasser gefüllte Dose oder Eimer auf dem Brett über eine ca. 8–10 m lange Strecke im Sand hin und wieder zurück über den Strand ziehen. Fällt der Wasserbehälter um, so muss der Spieler / die Spielerin aus dem See/Meer neues Wasser holen, um dann am „Unglücksort“ weiterzuspielen. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst mit allen Spielern ins Ziel kommt.

## Schwamm-Völkerball in mehreren Variationen

**Voraussetzung:** eine Wiese

**MATERIAL:** 6 Wasserwannen, 1 „Tafelschwamm“ bzw. mehrere, siehe Spielbeschreibungen; Spielfeldmarkierung: Absperrband oder Sägemehl o. Ä.

Aus pädagogischer Sicht ist die Spielidee, die Gegner abzuschießen, ja nicht unbedingt so toll. Aber zum einen macht „normaler Völkerball“ schon viel Spaß, weil die Regeln sehr einfach sind und eine große Dynamik im Spiel ist. Außerdem ist beim Schwamm-Völkerball das Abwerfen ja nicht nur eine Strafe, denn es tut nicht weh, und die Getroffenen erhalten einen tollen Frische-Kick.



**TIPP:** Die Intensität des Spiels kann durch einen zweiten Schwamm erhöht werden.

## Schwamm-Völkerball-Grundform

Ein großes rechteckiges Spielfeld wird markiert (durch Absperrband, Sägemehl o. Ä.), das durch eine Mittellinie in der Hälfte geteilt ist, so dass zwei gleich große Spielfelder entstehen. An jeder Spielfeldseite steht eine Wanne, gefüllt mit Wasser -> also pro Gruppe eine Wanne an der Kopfseite und zwei Wannen links und rechts an den Seiten, insgesamt also 6 Wannen auf dem Platz.

Gespielt wird in zwei Gruppen. Jeweils ein Spieler pro Mannschaft geht in den „Himmel“ (hinter die Grundlinie des gegnerischen Feldes). Nun versucht jede Mannschaft aus ihrem Spielfeld heraus die gegnerischen Spieler abzuschießen. Normalerweise wird dies mit einem Ball gemacht, beim Schwamm-Völkerball geschieht dies mit einem Schwamm, der immer wieder in den Wannen neu mit Wasser gefüllt wird. Wer getroffen wurde, muss hinter das Spielfeld der gegnerischen Partei und kann von dort aus ebenfalls versuchen, gegnerische Spieler abzuwerfen. Wer den Schwamm fangen kann, behält sein Leben. Die Mannschaft, die zuerst keine Spieler mehr im Feld hat, verliert.

Variante in der Grundform: Wer im Himmel ist und einen Gegner abwirft, darf zurück ins Innenfeld. Der letzte Spieler hat zwei (drei) Leben.

### Variante: Schwamm-Bauch-Völkerball

Dieses Spiel ist eine interessante Variante der Grundform. Die getroffenen Spieler können sich wieder ins Innenfeld retten, indem sie sich im Außenfeld auf den Bauch legen, aufstehen und unmittelbar durchs Feld rennen. Werden sie dabei von einem gegnerischen Spieler berührt, müssen sie wieder ins Außenfeld zurück, von wo aus sie den nächsten Versuch starten können.

### Variante: Königsflasche-Schwamm-Völkerball

Spielprinzip wie bei der Grundform. Jeder Spieler (außer Spieler im Himmel) muss eine mit Wasser gefüllte „Königs“-Plastikflasche (1–1,5 l), die sie irgendwo im Innenfeld aufgestellt haben, beschützen. Kann die Königsflasche umgeschossen werden (oder fällt durch Berührung der Beschützer um), muss der Beschützer in den Himmel. Wer im Himmel ist und eine Königsflasche abschießen kann, darf wieder zurück ins Innenfeld. Diese Spielform ist nur interessant, wenn mit zwei Schwämmen gespielt wird.



### **Variante: Umdrehtes Schwamm- Völkerball**

Das Spiel beginnt so, wie es beim normalen Völkerball aufhört: Alle stehen außen im Himmel, und je ein Spieler befindet sich im Innenfeld. Die Spieler im Außenfeld versuchen die Spieler im Innenfeld abzuschießen. Wer einen Treffer erzielt, darf ins Innenfeld. Getroffene im Innenfeld dürfen im Feld bleiben. Langsam füllen sich die Innenfelder immer mehr, es wird immer leichter, hineinzukommen, da es immer mehr „Ziele“ gibt. Es gewinnt die Mannschaft, die am schnellsten niemanden mehr im Himmel stehen hat.

### **Variante: Adliges Schwamm-Völkerball**

Jedes Team bestimmt – ohne dass es die Gegenmannschaft mitbekommt - im Vorfeld einen König und einen Ritter. Über die Wahl wird nur der Spielleiter informiert. Wird während des Spiels der König getroffen, ist das Spiel zu Ende. Der Ritter kann nicht abgeworfen werden. Er beschützt (Schutzschild) die anderen Mitspieler und den König.

### **Variante: Schwammiges Zahlenvölkerball**

Jedes Team vergibt jedem Spieler eine Nummer, aber ohne dass die Gegenmannschaft dies mitbekommt. Der Gegner muss nun als erstes die Nummer 1 abschießen, dann die Nummer 2 usw. Spieler mit anderen Nummern können nicht abgeworfen werden. Achtung: Nummer 1 darf zu Beginn nicht im Himmel sein!

**TIPP:** Und wenn schon mal die Wasserwannen stehen und man sich noch ohne Regeln ein bisschen austoben will, so kann man gegen Ende der Spielaktion / des Tages einfach noch eine größere Menge kleine Schwämme (z. B. günstige Spülschwämme aus dem 1-Euro-Shop o. Ä. – Achtung: auf „pure“ Schwämme achten, die zweigeteilten mit dem grünen Scheueraufsatz sind nicht ideal ...) ins Spiel bringen, der Rest ergibt sich von selbst. Nämlich eine große Schwamm-Wasserschlacht, bei dem meist kein Auge und kein Kleidungsstück trocken bleibt ...

**Walter Engel, Lukas Golder, Sybille Kalmbach und Thomas Volz,**

*gehören zum Redaktionskreis des Steigbügels und haben ihre besten Wasserspiel-Ideen zusammengetragen, damit ihr einen im guten Sinne feuchtfrohlichen Sommertag mit Jugendlichen gestalten könnt.*

# Kreativarmband mit Botschaft

Zielgruppe: Kinder ab 12 Jahre  
Gruppengröße: 5–8 Kinder

Vorbereitungszeit: ca. 20 Minuten  
Dauer: 45–60 Minuten

## Pfiffiger Hingucker für jedes Handgelenk

Die Armbänder mit Schrift sind eine ganz besondere und persönliche Idee. Ob man den eigenen Namen, den Namen einer Freundin/eines Freundes oder auch andere Botschaften am Armgelenk tragen möchte, ist dabei jedem selber überlassen. Hat man die Technik einmal raus, ist im Grunde nur noch etwas Geduld gefragt, um ein Kreativarmband herzustellen. Denn auch die Farben lassen sich ganz nach eigenem Geschmack zusammenstellen und das Band ganz individuell gestalten.



**MATERIAL:** Kariertes Papier, Bleistift, Garn, Schere, Klebeband, Sticknadel, Plastikstreifen (ca. 1 cm x 12–15 cm). Hier eignen sich leere PET-Flaschen, Eisboxen usw. Das Material sollte nicht zu dünn sein.

### Schritt 1

Als Erstes wird ein Muster entworfen. Hierbei ist wichtig, die Höhe von 5 Kästchen nicht zu überschreiten. In der Breite sind bis zu 10 Buchstaben oder Symbole möglich.

### Schritt 2

Jetzt das Band vorbereiten. Dazu eine kleine Rille in den Plastikstreifen schneiden. Dort dann später den

Bild 1

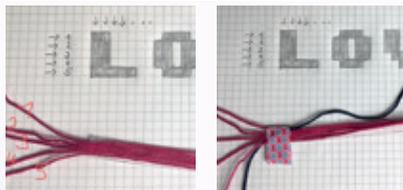


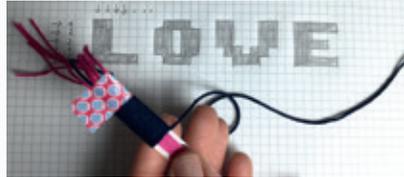
Bild 2



Hauptfaden einhaken. 5 Garnstücke in Textfarbe zuschneiden. Diese sollten 15 cm länger sein als der Plastikstreifen. Wie auf Bild 2 zu sehen, auf den Plastikstreifen legen. Darauf achten, dass die Reihenfolge der Fäden sich nicht mehr ändert. Dann den Hauptfaden in die Rille einhaken und alles mit einem Stück Klebeband fixieren.

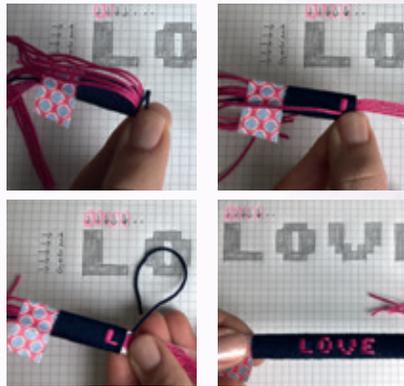
### Schritt 3

Jetzt mit dem Hauptfaden das Ganze mindestens 10 x umwickeln. Bei kurzen Wörtern oder Symbolabfolgen gern öfter.



### Schritt 4

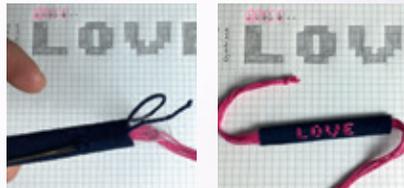
Jetzt startet das Muster. Dazu die Textfäden, die gemäß Vorlage sichtbar werden sollen, nach oben legen. Im Beispiel wird mit dem L gestartet. Dazu alle 5 Fäden nach hinten legen und mit dem Hauptfaden zweimal um den Plastikstreifen wickeln. Dann den Textfaden 1, 2, 3 und 4 wieder auf den Plastikstreifen legen und dreimal mit der Hauptfarbe wickeln. Abschließend auch Faden 5 wieder zurücklegen und zweimal als Abstandhalter zum nächsten Buchstaben wickeln. Mit dieser Technik fortfahren bis die Mustervorlage zu Ende ist. Danach wie am Anfang wieder mindestens 10 x in der Hauptfarbe um das gesamte Band wickeln.



Mit dieser Technik fortfahren bis die Mustervorlage zu Ende ist. Danach wie am Anfang wieder mindestens 10 x in der Hauptfarbe um das gesamte Band wickeln.

### Schritt 5

Wie am Anfang auch am Schluss eine Rille in den Plastikstreifen schneiden, in die die Hauptfarbe eingehakt wird. Überstehende Garnenden der Hauptfarbe mit einer Sticknadel auf der Rückseite einziehen. FERTIG!



Carolin Rittler, Lehrerin, Denkendorf,

*ist immer auf der Suche nach neuen Bastelideen. Egal welche Technik oder welches Material, ausprobiert wird fast alles.*

# Analoge Weltzeituhr

**Zielgruppe:** Jugendliche & Erwachsene  
**Gruppengröße:** ab 2 Personen  
**Vorbereitungszeit:** Uhrwerk bestellen, Ausdrücke machen, Trägermaterial besorgen

**Dauer:** 30–60 Min.

**Besondere Hinweise:** Die Vordrucke für die Uhr findet ihr unter [www.der-steigbuegel.de](http://www.der-steigbuegel.de) im Downloadbereich.

## Eine Uhr, deren kleiner Zeiger nur eine Umdrehung am Tag macht

Wenn es ein analoges Uhrwerk gäbe, dessen kleiner Zeiger sich einmal in 24 h dreht (und nicht einmal in 12 h!), dann könnte man mit einer Darstellung der Erde, vom Südpol aus gesehen, die Uhrzeit für beliebige Länder ablesen. Solche Uhrwerke gibt es, sie heißen Weltzeituhrwerke.



### **MATERIAL:**

- Weltzeituhrwerk (<http://quarzuhrwerke.de>) / (rote) Zeiger nicht vergessen, 2 Farbbildausdrucke aus dem Download
- Trägermaterial für das Ziffernblatt (z. B. Schallplatte)
- AA-Batterie oder Akku
- Klebstoff
- Schere

**KOSTEN:** Uhrwerk 10 Euro, Zeiger 3 Euro, Versandkosten, Ausdrücke 0,50 Euro, ggf. Kosten für Zifferblatt



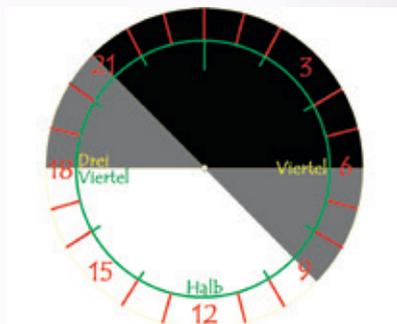
## Die Idee

Wir basteln eine ungewöhnliche Uhr. Jeder wird nachfragen, was das ist. Die Uhr kann mit wenigen Sätzen erklärt werden. Man kann die aktuelle Uhrzeit für ein beliebiges Zielland ablesen. Doch Vorsicht: diese Uhr muss immer bewusst abgelesen werden, eine intuitive Zeiterfassung ist kaum möglich.

Auf unserem Erdball ist es mittlerweile üblich, dass viele Menschen sich an vielen unterschiedlichen Orten aufhalten. Immer häufiger hört man: „Ich bin mal für zwei Wochen in China!“ Oder: „Ich mach work and travel in Australien“, oder: „Ich besuche meine Enkel in USA“ usw. – jeder wird Beispiele nennen können. Wenn ich meine Bekannten im Ausland anrufen möchte, sollte ich wissen, wie spät es dort ist. Dazu kann die Weltzeituhr helfen. Abgesehen davon ist sie auch ein wunderschönes Schmuckstück oder eine Geschenkidee, die man so nicht im Laden kaufen kann.

## So geht's!

Zunächst bauen wir eine ganz normale Uhr. Dazu brauchen wir das Uhrwerk, ein Zifferblatt und Zeiger. Doch Vorsicht: Das Zifferblatt sieht anders aus, z. B. so:



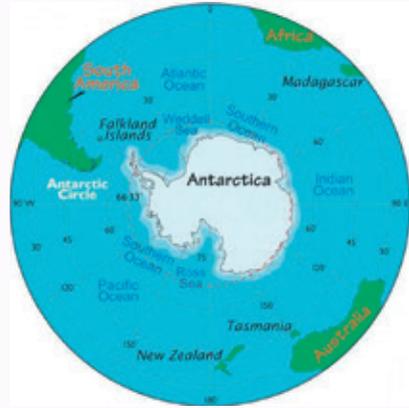
Rot dargestellt sind die Stunden, grün/gelb die Skala für den Minutenzeiger. Schwarz, weiß und grau sind Nacht, Tag und Dämmerung.

Um Mitternacht zeigt der kleine Zeiger nach oben. Er ist im schwarzen Bereich – es ist Nacht. Um 6 Uhr früh zeigt er nach rechts. Um 12 Uhr mittags zeigt er nach unten – wir sind im weißen Bereich, weil es Tag ist. Am Feierabend um 18 Uhr zeigt er nach links. Der Minuten- und Sekundenzeiger verhält sich ganz normal wie bei jeder anderen Uhr. Soweit so gut.

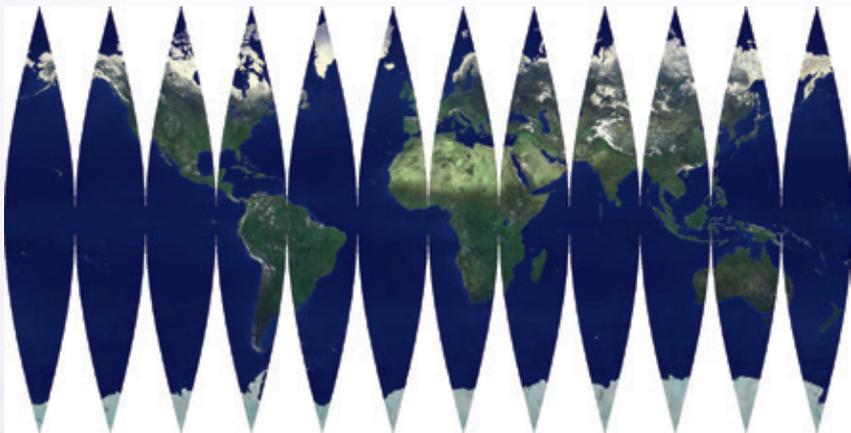
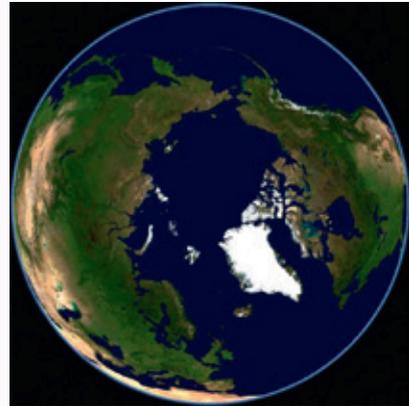
Die Weltzeituhr entsteht dadurch, dass wir den kleinen Zeiger erweitern. Wir kleben eine ebene Darstellung unserer Erde vom Südpol aus gesehen auf den kleinen Zeiger. Diese sollte auf einem festen Papier ausgedruckt sein, damit sie formstabil bleibt. Papier mit 160g/m<sup>2</sup> ist ok. Folgende Darstellungen sind möglich:



Wenn man von unten auf den Globus schaut, sieht man nur ganz wenige Landflächen unserer Erde. Außer der Antarktis (die bisher kaum bereist wird, sieht man etwas von Südamerika, Südafrika und Australien mit den benachbarten Ländern. Als Erweiterung könnte man z. B. die Längengrade der Metropolen über 8 Mio. Einwohner daneben schreiben. Dann hat man ca. 50 Städte, die aber im Bereich vom pazifischen und atlantischen Ozean keine Einträge aufweisen.



Diese Darstellung des Nordpols würde auch funktionieren, ist aber sehr ungewöhnlich. Man schaut vom Südpol durch die Erde hindurch. So sieht man zwar viele bewohnte Zonen, aber man kann sich kaum orientieren. Rechts ist Nordamerika, links ist Asien und unten Europa. Am Beispiel Island, England und Skandinavien erkennt man die spiegelverkehrte Darstellung – nichts anderes ist es.





Das Ergebnis, wie im Titelbild dargestellt, bekommt man mit einem Bastelbogen für eine Weltkugel. Allerdings schneidet man die Segmente ganz aus (also keine Verbindung am Äquator) und klebt sie auf eine Kreisscheibe mit Zentrum Südpol.

Wie groß man die Zeigerscheibe gestaltet ist jedem selbst überlassen. Sie muss jedoch so klein sein, dass man das Zifferblatt noch sehen kann. Ich empfehle, rote Zeiger zu nehmen und die Erddarstellung von hinten auf den Zeiger zu kleben. Der gut sichtbare rote kleine Zeiger erleichtert das Ablesen der Uhr in der Heimat.

## Grenzen oder was man nicht erwarten kann

Die Uhrzeit ändert sich nicht kontinuierlich, sondern in Zeitzonen. Diese Einteilung ist politisch bedingt und kann nicht abgelesen werden. Die Uhr kann nur zeigen, wie hoch die Sonne im anderen Land, bezogen auf unsere Uhrzeit, steht. In der Winterzeit steht sie um 12 Uhr am höchsten, mit der Sommerzeit um 13 Uhr. Wenn Länder auf der Südhalbkugel ebenso verfahren, dann hat man ggf. eine Differenz von zwei Stunden. Es gibt Länder, die ihre Zeitzone nur 30 min verschieben. Dieses kann nicht abgebildet werden.

Kann man auch eine kleine Kugel auf den kleinen Zeiger kleben? Das geht nur, wenn man auf den Minuten- und Sekundenzeiger ganz verzichtet. Denkbar wäre auch, den Minuten- und Sekundenzeiger durch die Kugel zu verlängern. Dieses ist sehr aufwändig mechanisch zu gestalten und wurde von mir nicht getestet.

**Karl Ambacher, Herrenberg, IT-ler,**

*hat diese Idee 2012 entwickelt und mehrfach selbst gebaut. Beruflich war er in der IT tätig. Dort findet man natürlich viele Lösungen der Weltzeituhr, jedoch nur solche, die am Bildschirm ablesbar sind.*

# Do it yourself: Indiaca

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

**Vorbereitungszeit:** 5 Min.  
**Dauer:** 15–20 Min.

## Bastelanleitung für ein fliegendes Federvieh

Altbekannt und oft gespielt in der Jugendarbeit – Indiaca. Mit nur wenig Aufwand kann man so ein fliegendes Federvieh selbst bauen.



**MATERIAL:** Paket Vogelsand (ca. 100–130 g pro Indiaca) oder feiner, trockener Quarzsand, Teelöffel, Schere, Trichter, Heißklebepistole mit Patronen (ca. halbe Patrone pro Indiaca), und pro Indiaca/Teilnehmenden: 2 Luftballons (+ Reserve, falls einer platzt) pro Indiaca (Durchmesser: 25 cm) (evtl. bei einer Bank nachfragen), 4–6 große Federn (17 cm), Haushaltsgummis, Lebensmittelwaage zum Abwiegen des Sandes für den Indiacaball.



**KOSTEN:** pro Indiaca ca. 1,50 Euro (je nachdem, ob man Luftballons kaufen muss)

**BESONDERE HINWEISE:** am besten draußen basteln, damit der Fußboden beim Befüllen der Luftballons mit Sand geschont wird. Statt einem Trichter kann man auch Karton nehmen, diesen schräg rollen, zusammenkleben und unten abschneiden.



## Anleitung

### Schritt 1

Zunächst befüllt man einen Luftballon mit Sand (oder Mehl) – Teelöffel helfen dabei, evtl. auch ein Trichter – bis der Ballon so groß und schwer ist, wie der Indiacaball nachher sein soll (ca. 90–120 g). Evtl. hilft es, den Luftballon zwischendurch immer wieder zu dehnen, in dem man Luft reinbläst, Sand mit dem Löffel nach unten stopft und den Sand mit den Fingern im Einfüllstutzen des Luftballons nach unten schiebt. Nicht zu viel Sand einfüllen, sonst wird der Indiacaball zu schwer und die Verletzungsgefahr ist später beim Spielen größer!



### Schritt 2

Hat das Unterteil des Indiacaballs das gewünschte Gewicht, wird der Füllstutzen des Luftballons verknotet und ca. 0,5 cm hinter dem Knoten abgeschnitten.



### Schritt 3

Dann wird ein neuer Ballon genommen. Dieser wird mit den Fingern gedehnt. Dazu den Ballon mit den Fingern beider Hände vorsichtig dehnen. Zu zweit stülpt man den zweiten Ballon über den mit Sand gefüllten Ballon. Dabei ist darauf zu achten, dass sich die beiden Füllstutzen gegenüberliegen. So ist der Ballon jetzt fest verschlossen.



## Schritt 4

Anschließend den Füllstutzen mit Heißkleber füllen (Achtung heiß! Evtl. muss dieser Arbeitsschritt von den Mitarbeitenden ausgeführt werden). In den noch heißen und flüssigen Kleber werden die Federn leicht schräg nach außen rein-gesteckt.

Nun das Ganze trocknen lassen.

## Schritt 5

Wenn der Kleber getrocknet und hart ist, zur Sicherheit das Haushaltsgummi um Federn und Stutzen spannen und die Luftballons etwas flach drücken – fertig.

Am besten draußen auf einer Wiese mit nicht zu spitzen Fingernägeln testen und spielen.

**TIPP:** Wer will, kann auch eine alte Socke (zumindest den vorderen Teil) als Schutz über den Luftballon ziehen. Einfach den IndiacaBall in eine Socke stecken, mit einem Gummi an den Federn abbinden und den Rest abschneiden.

Lukas Golder, Vikar, Bad Cannstatt,

*findet Indiacaspielen eine schöne Beschäftigung in der Jugendarbeit, weil fast jeder erstmal ohne viel Übung und Training mitspielen kann.*