



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 **„Sag mir, was wirklich bleibt!“** Cornelius Kuttler
Eine Bibelarbeit über die Frage, was im Leben zählt
- 10 **„Ist das nicht unfair?“** Meike Kunze
Das Gleichnis von den Arbeitern im Weinberg als Impuls
- 14 **24 Lichter für deinen Ort** Sybille Kalmbach
Freude verschenken mit einer Adventskalender-Aktion
- 20 **Von Sternen, Spuren und vom Staunen** Tanya Worth
Unterwegs mit den Waisen aus dem Morgenland



ERZÄHLUNG

- 26 **Der alte Hirte und der Engel** Manfred Pohl
Eine Erzählung zu Weihnachten



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 28 **Der große Puzzle-Spiele-Abend** Sybille und Leonie Kalmbach,
Puzzleteile suchen, jagen, finden und zusammensetzen Samuel Groß
- 39 **Weihnachten und alles ...** Tanya Worth
... und alles was du dazu (nicht) unbedingt wissen musst
- 44 **Was (gehört) zu wem?** Cyrill Schwarz
Personen kennen lernen und eigenes Interesse ausdrücken
- 48 **Spezialisten bei den Stationen** Manfred Pohl
Eine Gruppenstunde mit einer neuen Idee



OUTDOOR

- 54 **Weihnachts-Challenge** Walter Engel
Eine weihnachtliche Foto-Rallye im eigenen Ort



KREATIV UND HANDWERK

- 56 **Wielenbak – geschickt spielen** Thomas Volz
Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel aus den Niederlanden im Selbstbau
- 60 **Holzsterne aus Obstkisten-Latten** überarbeitet von
Herstellung von schlichten, rustikalen Holzsternen Sybille Kalmbach

„Sag mir, was wirklich bleibt!“

Zielgruppe: 13- bis 26-Jährige
Gruppengröße: kann an verschiedene Gruppengrößen angepasst werden

Vorbereitungszeit: ca. 30–60 min
Dauer: 60 min

Eine Bibelarbeit über die Frage, was im Leben zählt

Wie können wir so leben, dass wir gelebt haben, bevor wir sterben? Es gibt Momente im Leben, die uns darüber nachdenken lassen, was wirklich zählt. Wenn wir z. B. am Grab eines geliebten Menschen stehen. Oder auch wenn eine gefährliche Situation gerade nochmal gutgegangen ist. Und wir haben dann das Gefühl, dass uns das Leben neu geschenkt wurde. Worauf kommt es an im Leben? Oder sehr provozierend gefragt: Was sollen Menschen einmal über uns sagen, wenn wir gestorben sind? Diese Bibelarbeit gibt Anregungen, um darüber ins Gespräch zu kommen, was wirklich zählt im Leben.



1. Jedes Leben hat ein Ende

Über das Lebensende denken nicht nur alte Menschen nach. Sicher – Jugendliche und junge Erwachsene leben in der Gegenwart ihres Alltags: Da sind andere Fragen wichtiger, als sich über Tod und Sterben Gedanken zu machen. Zugleich ist es aber meine Erfahrung, dass es für junge Menschen sehr wohl die Frage ist, wie sie damit umgehen, dass ihr Leben einmal ein Ende haben wird. Wenn Menschen in ihrem Umfeld oder Stars, die ihnen etwas bedeuten, sterben, wird die Frage wichtig, was es denn bedeutet, zu leben. Sie machen sich darüber Gedanken, wie sie leben wollen, um wirklich zu leben.



Wenn wir erleben, dass Leben endlich ist, dann bringt uns das häufig ins Nachdenken. Weil sich die Frage stellt: Was bleibt denn im Leben? Auf was kommt es an?

Als sich 2017 Chester Bennington, der Sänger von Linkin Park, das Leben nimmt, postet die Schauspielerinnen Sophia Thomalla: „Du bringst mich ins Nachdenken. Erneut.“ Auch der schon ein wenig in die Jahre gekommene Film „Das Beste kommt zum Schluss“ nimmt diese Frage auf, was im Leben zählt. Da beschließen zwei todkranke Patienten, sich die 10 wichtigsten Wünsche zu erfüllen und schreiben ihre persönliche „Löffelliste“: Eine Liste der Dinge, die sie tun wollen, bevor sie „den Löffel abgeben“. Die Sängerin Christina Stürmer brachte diese Frage nach dem, was zählt, vor einigen Jahren in einem Lied auf den Punkt. Vielleicht kennen manche Jugendliche und junge Erwachsene dieses Lied, auch wenn es nicht mehr in den Charts ist: „Und dann schaust du zurück, zurück. Auf die Schatten und das Glück. Wir haben nicht ewig Zeit. Sag mir, was wirklich bleibt.“

Wenn wir nicht ewig Zeit haben, dann kommt es darauf an, die Zeit zu nutzen, die bleibt. „Was willst du aus deinem Leben machen?“ Das ist die Frage, die sich durch unser ganzes Leben zieht. Für junge Menschen hat dies sicher viel mit der Berufswahl zu tun. Aber es geht um viel mehr: Was heißt es, wirklich zu leben?

2. Wie Gott über unser Leben denkt

BIBELTEXT:

Lukas 8,1–3

Es gibt eine unscheinbare Episode am Beginn des 8. Kapitels des Lukasevangeliums. Dort wird erzählt, dass Jesus Jünger und Jüngerinnen hat. Auf den ersten Blick keine umwerfend neue Botschaft für uns. „Und es begab sich danach, dass er durch Städte und Dörfer zog und predigte und verkündigte das Evangelium vom Reich Gottes; und die Zwölf waren mit ihm, dazu einige Frauen, die er gesund gemacht hatte von bösen Geistern und Krankheiten, nämlich Maria, genannt Magdalena, von der sieben böse Geister ausgefahren waren, und Johanna, die Frau des Chuzas, eines Verwalters des Herodes, und Susanna und viele andere, die ihnen dienten mit ihrer Habe.“

Es ist etwas Besonderes, dass Lukas hier diese Frauen erwähnt. In seinem Evangelium und bei den Synoptikern überhaupt finden wir Jüngerlisten, die von Männern erzählen. Aber hier werden die Männer nur im Nebensatz erwähnt: „Und die Zwölf waren mit ihm“.

„Und die Zwölf waren mit ihm“, das ist alles, was über diese Jünger zu sagen ist. Das ist es, was sie auszeichnet. Dass sie mit Jesus sind. Mich erinnert dies an die Todesanzeige eines ehemaligen Kirchengemeinderats in meiner Gemeinde. Er hat



sich gewünscht, dass seine Todesanzeige überschrieben ist mit: „Er war auch mit diesem Jesus von Nazareth“. Aus der Passionsgeschichte stammt dieser Satz, so sagt es die Magd am Feuer zu Petrus. Und Petrus weist dies weit von sich: „Jesus? Den kenne ich nicht.“

Der Kirchengemeinderat ist auf diesen Satz gestoßen, weil die Todesanzeige von Bundespräsident Johannes Rau mit diesem Bibelvers überschrieben war. „Er war auch mit diesem Jesus von Nazareth“. Mich hat es sehr berührt, dass der Kirchengemeinderat sich diesen Satz ausgesucht hatte. Er wusste, dass er sterben würde und darum hat er alles vorbereitet. Er wollte, dass dies am Ende seines Lebens bleibt. Er wollte, dass ihn das auszeichnet: Er war mit diesem Jesus von Nazareth. Zu ihm gehörte er. Mich hat das beeindruckt.

Mir kommen folgende Fragen:

- Was wollen wir, das einmal über uns gesagt wird?
- Was bleibt, wenn man unter unser Leben einen Strich zieht?
- Was bleibt unterm Strich als Summe, wie bei einer Matherechnung?

„Er war auch mit diesem Jesus von Nazareth.“ Das zeichnet Christen aus. Dass sie zu diesem Jesus von Nazareth gehören, mit ihm sind, ihr Leben lang und auch wenn es ans Sterben geht. Da zeichnet uns nicht Frömmigkeit aus und nicht unser sozialer Einsatz. Als evangelische Christen sind wir gut, darin zu sagen: Wir werden ohne Werke gerecht. Aber wenn wir uns ehrlich in die Augen schauen, dann leben wir oft etwas ganz anderes. Wir beurteilen einander danach, wie wir aussehen und wie wir auf andere wirken. Es geht oft darum, sich selbst möglichst gut zu präsentieren. Und vielleicht meinen wir manchmal sogar, dass wir durch unseren Glauben und unseren Einsatz für Jesus auch vor Gott gut dastehen.

- Was bleibt denn, wenn Gott uns einmal nach unserem Leben fragen wird?
- Bleibt dann, wer die beste Figur gemacht hat im Leben oder gut angesehen war?
- Geht es dann darum, wer gewonnen hat in Auseinandersetzungen?
- Oder wer Macht hatte?

Sicher nicht. Es wird auf etwas ganz anderes ankommen.

Was bleibt? Nicht nur, wenn wir vom Ende her denken. Sondern jetzt, mitten im Leben. Was ist das „Label“ unseres Lebens? Das, was uns auszeichnet?

Und die Zwölf waren mit ihm. Das ist das Label der Jünger. Das ist die Überschrift, die über ihrem Leben steht.

Worauf kommt es demnach an?



Dass wir mit Jesus sind und zu ihm gehören. Das ist das eine, was zählt. Und das andere: Dass wir das aus unserem Leben machen, was Gott hineingelegt hat.

Im Bibeltext ist neben den Jüngern von zwei Frauen die Rede. Diese Frauen stammen aus völlig unterschiedlichen Milieus. Maria Magdalena ist benannt nach der Stadt, aus der sie kommt: Magdala, eine pulsierende Hafenstadt am See Genezareth. In der Tradition wird sie oft als Prostituierte gesehen, der Text sagt davon nichts, aber jede Hafenstadt hat ihr Rotlichtviertel. Deshalb ist wohl diese Legende entstanden. Johanna, die andere Jüngerin, die erwähnt wird, stammt aus gutbürgerlichem Milieu. Und sicher hat sie Jesus nicht immer begleitet auf seinem Weg, sie hatte ihren Haushalt, ihre Familie. Vermutlich hat sie ihn finanziell unterstützt. Ganz unterschiedliche Frauen, doch eines verbindet sie: In der Lutherübersetzung heißt es, „sie dienten ihnen mit ihrer Habe“. Wörtlich heißt es im Urtext: „Sie dienten ihnen mit dem, was sie hatten“.

Das zeichnet uns aus: Dass wir Jesus und anderen dienen mit dem, was wir haben. Was wir haben an Zeit und Geld, an Kraft und Begabungen. Es geht um das, was wir haben. Nicht darum, dass ich das tun muss, was ein anderer hat. Es geht darum, dass ich das einsetze, was ich habe. Wir sagen manchmal recht cool: „So bin ich halt. I did it my way.“ Doch glauben wir das, was wir sagen? Glauben wir tatsächlich, dass es gut ist, dass wir da sind? So wie wir eben sind. Sicher, jeder hat seine Ecken und Kanten. Doch Gott hat etwas Gutes in uns hineingelegt. Entscheidend ist, dass wir das sind, was Gott in uns hineingelegt hat.

Entscheidend ist: Mit Jesus zu sein, bis wir am Ende dann wirklich bei ihm sind für immer. Im Leben zählt, dass wir ein Leben lang das aus uns machen, was schon in uns ist und zur Entfaltung gebracht werden will; das, was Gott in uns sieht. Die wenigen Verse im Lukasevangelium über die Jüngerinnen und Jünger kommen unscheinbar daher, aber sie sagen, worum es wirklich geht!

3. Die konkrete Umsetzung

Einstieg

Die Lieder „Was wirklich bleibt“ von Christina Stürmer oder „Die Reise“ von Max Giesinger nehmen die Frage auf, was im Leben zählt.



Eines der Lieder wird vorgespielt. Daran schließt sich ein kurzes Gespräch an (in einer großen Gruppe könnten kleinere Gesprächsgruppen gebildet werden; in einer kleinen Gruppe kann das Gespräch mit allen stattfinden).

Mögliche Frageimpulse fürs Gespräch:

- 1) Was gefällt dir an diesem Lied und was nicht?
- 2) Würdest du dieses Lied auch in deine Playlist aufnehmen (warum/warum nicht)?
- 3) Stell dir vor, du triffst die Sängerin/den Sänger: Was würde sie/er vielleicht darüber sagen, welche Botschaft ihr/sein Lied hat?
- 4) Das Lied erzählt vom Leben; worauf kommt es im Leben an? Was denkst du? Was ist für dich im Leben wichtig?

Alternativer Einstieg:

Filmausschnitt aus „Das Beste kommt zum Schluss“. Davon ausgehend könnten die Teilnehmenden eine persönliche Löffelliste erstellen.

HINWEIS ZU DEN MEDIEN: Der Film „Das Beste kommt zum Schluss“ kann bei den Medienzentralen einiger evangelischer Landeskirchen ausgeliehen werden (damit sind die Aufführrechte gegeben).

Was möchte ich aus meinem Leben machen? – Challenge

Die Gruppenteilnehmerinnen und -teilnehmer haben die Aufgabe, in Gruppen von ca. 3-5 Personen in den nächsten 15 min zwei Menschen aus dem Ort zu interviewen und die Frage zu stellen: „Was zählt im Leben?“ Dies wird mit einer Handykamera gefilmt. Evtl. könnten im Vorfeld Personen aus der Kirchengemeinde/CVJM usw. angefragt werden, die für ein solches Video zur Verfügung stehen.

Es wäre ideal, wenn die Möglichkeit besteht, anschließend die kurzen Videos über Beamer/Lautsprecher zu zeigen. Oder das jeweilige Video wird an die anderen Teilnehmenden verschickt.

HINWEIS: Achtung Datenschutz! Mit den Interviewpartnern erst klären, ob er/sie gefilmt werden möchte und sicherstellen, dass die Videos anschließend gelöscht werden! (Alternativ kann auch eine Sprachnachricht aufgenommen werden.)



Gemeinsames Bibellesen

- a) Den Bibeltext gemeinsam lesen
- b) Fragen zum Text:
 - Was wird über die Jüngerinnen und Jünger erzählt?
 - Nur hier im Neuen Testament wird erzählt, dass Jesus auch Jüngerinnen hatte. Ist es wichtig, dass Jesus Frauen und Männer als Nachfolger hat? Was denkst du darüber?
 - Kann ich etwas auf mein Leben übertragen? Was bedeutet für mich, „mit Jesus zu sein?“ oder „sie dienten Jesus mit dem, was sie hatten“?
 - Wenn Menschen sterben gibt es Nachrufe in der Zeitung oder Posts im Internet. Was soll einmal über dich geschrieben oder gesagt werden (bei dieser Frage ist es gut, entsprechende Beispiele aus dem Internet zu geben).

Andachtsimpuls über Lukas 8,1–3 (vgl. die Gedanken zum Text)

BIBELTEXT:
Lukas 8,1–3

Kreative Vertiefung

Je nach Zeitbudget und Zusammensetzung der Gruppe könnte eine kreative Vertiefung das Thema bündeln: Es wird eine Uhr gebastelt, die aus einem Keilrahmen und einem einfachen Uhrwerk besteht. Auf einem kleinen mit Leinwand bespannten Keilrahmen malen oder schreiben die Teilnehmenden, was ihnen für ihr Leben wichtig ist, bzw. was für sie zählt! Eine angedeutete Uhr kann ebenfalls auf diesen Rahmen gemalt werden. In der Mitte des Keilrahmens wird ein kleines Uhrwerk befestigt. So versinnbildlicht diese Uhr das, was jeden Tag zählt! Informationen darüber, wie eine solche Uhr gebastelt werden kann, können leicht im Internet gefunden werden.

Alternative:

Der Film „Das Beste kommt zum Schluss“ wird gezeigt.

Cornelius Kuttler, Pfarrer und Leiter des EJW, Herrenberg-Kuppingen,

freut sich manchmal sogar über stressige Momente, weil jeder Tag zählt.

„Ist das nicht unfair?“

Zielgruppe: Konfis, Jugendliche
Gruppengröße: ab 6 Personen

Vorbereitungszeit: 15 min
Dauer: 60 bis 90 min

Das Gleichnis von den Arbeitern im Weinberg als Impuls zum Umgang mit Schulnoten

„Unfair ist das! Jetzt habe ich das ganze Wochenende gelernt und dann kam fast nichts davon dran in der Arbeit! Meine Freundin hat erst abends angefangen zu wiederholen – und jetzt hat sie sogar eine bessere Note als ich! Ist das nicht fies?“ Ebenso unzufrieden waren auch die Arbeiter im Weinberg, von denen das Gleichnis in Matthäus 20,1–16 berichtet: Sie hatten den ganzen langen Tag in der Hitze geschuftet und erhielten dann den gleichen Lohn wie die Neuankömmlinge, die erst am Abend mit der Arbeit begonnen haben und sich genau eine einzige Stunde bemühten! Wie kann Jesus so etwas gutheißen? Mithilfe des Gleichnisses lässt sich Ärger über unfaire Noten zwar nicht verhindern, aber er wird thematisiert und kann verarbeitet werden.





Hintergrundwissen zum Gleichnis von Matthäus 20,1–16

Die Forschung ist sich einig, dass das Gleichnis direkt auf Jesus zurückgeht, auch wenn es nur von Matthäus überliefert wird. Jesus rechtfertigt damit seine Überzeugung, dass Gott auch für diejenigen da ist, die sich nicht so abmühen, die Gesetzesvorschriften zu erfüllen wie die Pharisäer, bei denen das ganze Leben darum kreist.

BIBELTEXT:
Matthäus 20, 1–16

Wie alle Gleichnisse ist es für die Zuhörer einerseits leicht verständlich und einprägsam, andererseits fordert es inhaltlich heraus. Die Frage, was gerecht und fair ist, prägt das Matthäusevangelium: „Selig sind, die da hungert und dürstet nach der Gerechtigkeit, denn sie sollen satt werden.“ (Mt 5,6)

Entscheidend ist es, im Gleichnis von den Arbeitern nicht Gott und den Weinbergbesitzer direkt und im Detail miteinander zu identifizieren, denn das könnte bedeuten, dass Gott die Arbeiter gegeneinander ausspielt. Ausgesagt wird, dass es „mit dem Himmelreich“ wie mit einem Hausherrn ist (Vers 1), ... der sich als mächtig und gütig erweist (Vers 15). Der Hausherr sorgt verantwortlich dafür, dass alle, die für ihn arbeiten, soviel Lohn erhalten, dass sie davon leben können – und nicht weniger. Ein Silbergroschen reichte gerade für eine schlichte Mahlzeit mit der Familie am Abend. Das biblische Gesetz schrieb deshalb vor, dass der Lohn unmittelbar am gleichen Tag – und nicht erst später, ausgezahlt wurde (5. Mose 24,14–15). Wer früh morgens Arbeit fand, war glücklich, seine Existenz war für einen Tag gesichert – und von dieser Sicherheit sollte niemand ausgeschlossen werden. Fair und gerecht ist es in den Augen Jesu, dass alle Arbeiter, auch diejenigen, die später kamen und gar nicht nach dem Verdienst fragten, mit dem lebensnotwendigen Lohn nach Hause zurückkehren!

Sehr wahrscheinlich setzte Jesus seinen eigenen Auftrag an Israel mit dem des Verwalters im Gleichnis in eins (Vers 8). Er appelliert an die zwischenmenschliche Solidarität, das Himmelreich steht auch Zöllnern und Sündern offen.



Praxisteil

A) Bibelarbeit

1. Es bietet sich an, das Gleichnis zeitlich mit der Zeugnisvergabe zu verbinden. Einleitend kann gefragt werden, ob alle mit ihren Zeugnissen/Noten zufrieden sind oder sich unfair beurteilt fühlen. Was berichtet wird, wird stehen gelassen.
2. Das Gleichnis wird bis einschließlich Vers 8 gemeinsam gelesen. Dann wird abgebrochen und die Jugendlichen werden aufgefordert, selbst in die Rolle des Hausherrn zu schlüpfen und zu entscheiden, wer wieviel Lohn erhält. Der Wert eines Silbergroschens ist bekannt.
3. Das Gleichnis wird gemeinsam zu Ende gelesen. Gerechtigkeit und Fairness bedeutet demnach, dass alle Menschen genug zum Leben haben, unabhängig von ihrer Arbeitsleistung.
4. Unser Leben ist also mehr wert, als die Schulnoten im Zeugnis. Gott steht hinter uns. So wie er sich mit „den Murrenden“ auseinandersetzt (Vers 11), traut er auch uns zu, dass wir uns für einen guten Schulalltag einsetzen. In der Gruppe kann nach einer Lösung für berichtete Probleme gesucht werden.

B) Szenische Gestaltung einer Andacht

Das Gleichnis lässt sich leicht in eine kurze schauspielerische Szene verwandeln. Während die eine Hälfte der Jugendlichen eine Szene entwickelt, in der eine ungerechte Situation in der Schule dargestellt wird, erhält die andere Hälfte die Aufgabe, das Gleichnis entsprechend umzusetzen.

Mit einer Moderation lassen sich beide Teile zu einer Andacht zum Thema „Ist das nicht ungerecht?“ verbinden.



C) Spiele

Kontrastiert werden können die Spiele „Zweikampf“ und „Vertrauensbeweis“.

1. Zweikampf

Jeweils zwei Jugendliche hocken sich hin und legen ihre Handflächen aneinander. Sie versuchen nun, sich durch gegenseitiges Drücken umzuwerfen. Wer – außer mit den Füßen – noch mit einem anderen Körperteil den Boden berührt, hat verloren.

2. Vertrauensbeweis

Alle bilden einen engen Kreis, einer stellt sich in die Mitte, spannt die Körpermuskulatur an und verschließt die Augen. Mit den Füßen bleibt er in der Mitte des Kreises stehen und lässt sich dann von den anderen hin- und herschwanken. Die Teilnehmer suchen sich dann ein Kärtchen mit einer Aufgabe aus.

Meike Kunze, Stuttgart, Ev. Theologin,

war zu Schulzeiten wenig begeistert, wenn die Lehrer sie regelmäßig mit ihrer Schwester verglichen! Trotzdem hat sie ihren Traumberuf gefunden und arbeitet nun in einer Fachbuchhandlung.

24 Lichter für deinen Ort

Gruppengröße: von 2 bis 200 ist alles möglich
Vorbereitungszeit: liegt ganz daran mit wieviel Aufwand man die

ganze Aktion angeht
Dauer: 24 Tage bis Weihnachten

Freude verschenken mit einer Adventskalender-Aktion ganz anderer Art

Die 200 Jahre alte Idee Johann Hinrich Wicherns, 24 Lichter zu nutzen, um die Zeit bis Weihnachten zu verkürzen und Freude zu verschenken, wird in die moderne Zeit übertragen und als Einzel- oder Gemeinschaftsaktion umgesetzt. Hierfür steht eine große Bandbreite von Ideen zur Verfügung, die die Jugendgruppe so umsetzen oder noch für sich modifizieren kann.



Der erste Adventskalender-Adventskranz ...

Im April 1808 wurde der kleine Johann Wichern geboren. Vor über zweihundert Jahren. Er hatte noch einen Zweitnamen, den man heutzutage nicht mehr oft hört: Hinrich.

Johann war der Älteste von sieben Kindern. Die Familie war nicht gerade reich, sie lebten sehr einfach und hatten nicht viel Geld. Als Johann Hinrich dann sechzehn Jahre alt war, starb sein Vater. Das war nicht einfach für die Familie, da zum einen natürlich der Vater fehlte, aber auch weil es finanziell jetzt sehr schwierig war. Zu dieser Zeit war es für Frauen nicht einfach, Arbeit zu finden, und die Mutter musste sich ja auch um die Kinder kümmern. Die Familie litt unter großer Armut, und Johann Hinrich war als ältester Junge dafür zuständig, für die Familie zu sorgen.



Obwohl Johann Hinrich ja selbst noch die Schule besuchte, arbeitete er nun parallel als Hauslehrer für Latein und machte seine eigenen Hausaufgaben nachts. Viel verdienen konnte er damit nicht, da er ja noch keine richtige Berufsausbildung hatte. Die Familie konnte sich kaum über Wasser halten und lebte mit ständigen Geldsorgen.

Drei Jahre später war Johann Hinrich Wichern 19 Jahre alt. Er arbeitete inzwischen als Erziehungsgehilfe in einem christlichen Schülerinternat und bereitete sich aber gleichzeitig auf sein Hochschulstudium vor.

Zum Glück gab es ein paar Menschen, die es gut mit ihm meinten und ihm ein bisschen Geld fürs Studium gaben, denn nur so konnte Johann Hinrich Wichern überhaupt studieren. Er studierte Theologie, war fasziniert von seinem Studium. Mit 24 Jahren schloss Johann Hinrich Wichern sein Studium ab. Er wurde Oberlehrer an einer sogenannten Sonntagsschule. Die „normalen“ Schulen damals waren für die reichen Kinder. Die armen Kinder mussten arbeiten, um ihren Beitrag in der Familie beizusteuern. Da sie meist 10–12 Stunden am Tag arbeiteten, hatten sie gar keine Möglichkeit, in die Schule zu gehen.

Doch damit arme Kinder auch die Chance hatten, etwas zu lernen, gab es damals die Sonntagsschulen. Dort wollte man den Kindern Lesen und Schreiben beibringen – durch biblische Inhalte. In den Elendsvierteln von Hamburg unterrichtete Johann Hinrich die dortigen Arbeiterkinder. Darüber hinaus besuchte er sie auch zu Hause, und er erschrak sehr, wie schlecht es diesen Kindern ging. Manche seiner Schüler hatten gar keine Eltern mehr oder wurden viel allein gelassen.

Diese Bilder gingen Johann Hinrich nicht aus dem Kopf. Er wollte diesen Kindern helfen und ihnen ein richtiges Zuhause geben. Deshalb erzählte er einem Freund davon. Der war Senator und stellte Johann ein ganzes Haus zur Verfügung. So zog er mit seiner Mutter und zwei seiner Geschwister in das alte Bauernhaus, dessen voriger Besitzer ihm den Namen „Rauhes Haus“ gegeben hatte.

Drei Jungs, die keine Eltern mehr hatten, zogen dann auch ein.

Und zwei Monate später hatte Johann Hinrich schon 14 Jungs aufgenommen. Sie waren zwischen 5 und 18 Jahre alt, hatten alle keine Heimat mehr und waren ziemlich verwahrlost.

Viele Eltern dieser Kinder waren Alkoholiker oder saßen im Gefängnis, und die Kinder hatten nie richtig gelernt, wie es war, ein gutes Elternhaus und genug zu essen zu haben. Sie hatten nie gelernt wie es ist, geliebt zu sein. Dafür hatten sie Lügen und Stehlen gelernt.



Ganz im Gegensatz zur Meinung der damaligen Zeit war Johann Hinrich Wichern davon überzeugt, dass Härte und Strenge keine Lösung war.

Er war immer sehr freundlich zu diesen Jungs und wollte ihnen zeigen, dass Gott sie liebt. Deshalb erzählte er ihnen auch viele biblische Geschichten, sang Lieder mit ihnen und gab den Älteren Arbeit. Bald wurden auch Mädchen im Rauhen Haus aufgenommen und die Zahl der Kinder vergrößerte sich immer mehr.

Um den Jugendlichen eine Zukunftsperspektive zu geben, sah Johann Hinrich eine gute Berufsausbildung als immens wichtig an. So kamen zu dem Wohnhaus nach und nach auch eine Tischlerei dazu, eine Buchbinderei, eine Schusterei und Landwirtschaft.

Inzwischen waren so viele Kinder und Jugendliche im Rauhen Haus, dass Johann Hinrich Wichern die ganze Arbeit nicht mehr alleine bewältigen konnte. Deshalb holte er weitere Erwachsene dazu, die ihm helfen sollten. Seine wichtigste Bedingung war: sie sollten so freundlich zu den Kindern sein, als ob sie ihre Geschwister wären. Deshalb sagte man zu diesen Erwachsenen „Brüder“, weil sie wie eine Art „große Brüder“ Verantwortung für die Kinder übernehmen und ihnen ein Vorbild sein sollten. Vielleicht dachte Wichern da auch an seine eigene Jugendzeit, als er so ein Bruder für seine Geschwister war. Dies war ein ganz anderes Erziehungskonzept als die strengen Erzieher in anderen Kinderheimen.

In den kommenden Jahren baute Wichern die Arbeit weiter aus und setzte sich sehr dafür ein, Kindern und Jugendlichen in Not zu helfen, ihnen eine Heimat zu geben, von Gott zu erzählen und Liebe zu schenken. Bestimmt würde der Johann, wenn er in unserer Zeit heute leben würde, auch den Flüchtlingskindern helfen und nach Integrationsmöglichkeiten suchen.

Das Rauhe Haus und Johann Hinrich Wichern wurden richtig berühmt und ein Vorbild für viele – und spannend ist, dass es das Rauhe Haus noch heute gibt, und viele andere Einrichtungen, die quasi dessen „Ableger“ sind.

Noch etwas wurde Johann Hinrich nachgemacht. Denn als Johann Hinrich Wichern schon knappe sechs Jahre im Rauhen Haus war, hat er mit den Kindern und Jugendlichen dort natürlich auch Advent gefeiert, da ihm die Vermittlung des christlichen Glaubens ja sehr wichtig war. Sie haben Advent als eine Zeit gefeiert, in der man auf das Weihnachtsfest wartet und sich darauf freut, Jesu Geburt zu feiern.

Dies machte er immer so, dass er nachmittags im sogenannten Betsaal aus der Bibel vorlas und eine Andacht hielt und abends sang er mit den Kindern Lieder. Damals gab es noch nicht so viele Symbole und vorweihnachtliche Aktionen wie



heute. Es gab keinen Adventskalender, keinen Adventskranz, keinen Weihnachtsmarkt, keine Weihnachtsdeko in den Straßen und Geschäften – und Johann Hinrich überlegte, wie er es besser erklären könnte was für eine besondere Zeit jetzt war. Und da hatte er eine Idee. Die Idee der 24 Lichter ...

Er holte ein großes Wagenrad und befestigte vier große weiße Kerzen auf dem Rad. Diese vier Kerzen waren ein Symbol für die vier Adventssonntage. Dann befestigte er noch für jeden Wochentag bis Weihnachten kleine rote Kerzen auf dem Rad. Das war 1839. Vor fast 200 Jahren!! So entstand der erste Adventskalender. Denn jetzt wurde jeden Tag eine weitere rote Kerze angezündet, und wenn Adventssonntag war, eben eine weitere weiße. So konnten die Kinder jetzt viel besser sehen, wie viele Tage es noch bis Weihnachten dauerte, und die Vorfreude wurde viel größer. 24 Lichter im Advent.

1851, also zwölf Jahre später, hat er sich dann noch was überlegt. Er wollte nicht nur die Vorfreude zeigen mit den Kerzen und Tagen, sondern er wollte auch noch ein Zeichen setzen. Nämlich etwas Grünes für die Hoffnung. Weil Hoffnung in die Welt kam mit Jesus. Jesus, der zeigt, wie sehr Gott die Menschen liebt. Deshalb hat er im Jahr 1851 noch grüne Tannenzweige im Raum aufgehängt. Erst weitere neun Jahre später, nämlich 1860, hatte er dann die Idee, die Tannenzweige um das Holzrad zu binden. So entstand der Weihnachts-Warte-Kalender mit 24 Lichtern für die Kinder aus dem Rauhen Haus. Ein Vorfreude-Kalender für Weihnachten: der erste Adventskranz.

An unseren „heutigen“ Adventskränzen sind nur noch die vier Kerzen für die Adventssonntage übriggeblieben. Weil ja kaum jemand ein ganz großes Wagenrad als Adventskranz besitzt, auf dem so viele Kerzen Platz haben. Und aus der Idee, jeden Tag Freude zu verschenken, wurden die Adventskalender, wie wir sie heute kennen. Gefüllt mit Schokolade, oder auch mit Kosmetikprobchen, Playmobil oder anderen erfreulichen Geschenken. Es gibt Adventskalender als Fortsetzungsgeschichte, mit christlichem Inhalt oder als „weltlicher“ Krimi, als Teebeutelammlung oder mit Biersorten, es gibt gekaufte und selbstgebastelte Adventskalender.

Aktion:

Auch 24 Lichter mit den heutigen Johann Hinrichen ...

Diese wahre Geschichte ist vor über zweihundert Jahren passiert. Uns geht es heute wirtschaftlich viel besser, und auch das soziale Netz ist sicher besser gespannt als damals. Und trotzdem gibt es auch heute Menschen, denen es nicht



so gut geht. Ob das nun finanzielle Nöte sind oder auch seelische. Und auch heute ist es so, dass man sich über Zuwendung, über verschenkte Aufmerksamkeit und Liebe freut – nicht nur wenn es einem schlecht geht. So einen Kalender, mit dem Freude verschenkt wird und der auf das Weihnachtsfest vorbereitet, darf es also auch heute geben. Jetzt gibt es ja schon Adventskalender. Aber es kann sicher nicht schaden, wenn man diese große Palette an Adventskalendern um einen ganz besonderen Adventskalender erweitert ...

Dafür soll noch einmal die Idee der 24 Lichter aufgegriffen werden.

Die Jugendlichen dürfen sich als eine Gruppe neuer „Johann Hinriche“ verstehen und gemeinsam überlegen, wie sie mit 24 Lichtern Freude verschenkt und auf das kommende Weihnachtsfest zugeht. Da die Motivation zur Umsetzung am größten ist, wenn selbst Ideen entwickelt werden, gibt es hier kein fertiges Konzept, sondern eine Reihe von anregenden Ideen, die inspirieren können oder bei fehlenden Einfällen natürlich auch verwendet werden können.

Ideenpool für 24 Lichter im Advent

1. Die Jugendlichen gestalten ganz normale Teelichter in besondere Teelichter um – z. B. mit Symbolen verzieren, die aus Wachsplatten ausgestochen wurden, den Rand mit Washi-Tape bekleben, Teelicht auf ein schönes Stück Karton kleben, kleine Teelichthalter basteln oder auch einen ermutigenden Satz oder Bibelvers auf ein rundes Papier schreiben, das genau ins Teelicht reinpasst – dieses wird nun auf den Boden des Teelichtes gelegt. Wenn das Teelicht angezündet und das Wachs flüssig wird, kann der Empfänger die Botschaft lesen ...
2. Jeder Jugendliche bekommt 24 Teelichter, oder die Jugendgruppe verwendet insgesamt 24 Teelichter, oder immer eine Kleingruppe bekommt 24 Teelichter zur weiteren Verwertung.
3. Entweder jeder allein oder als Kleingruppe/Großgruppe überlegt, wem man eine Freude machen könnte. Die Challenge liegt darin, möglichst breit zu denken, an Menschen oder auch an Orte, an denen man Menschen finden kann. Z. B. Kassiererin im Supermarkt, Seniorenheim, Nachbarn, Kindergarten, Schule, Kirche, Freunde, Kranke, Kinder, Erwachsene, alte Menschen, Krankenhaus, Bankangestellte, Friseur, Bushaltestelle, Handwerkerbetrieb, Firma, Menschen, die man sehr mag, Menschen, die man überhaupt nicht leiden kann, Menschen, die vergessen werden, VIPs wie der Bürgermeister ...



4. Dann wird überlegt, wer an welchem Tag ein Licht bekommen soll und wer es verteilt. Wenn jeder Einzelne aus der Jugendgruppe an 24 Tagen 24 Lichter verteilt, wird die Adventsbotschaft natürlich noch viel mehr gestreut, als wenn die Jugendgruppe gemeinsam 24 Lichter verteilt. Andererseits kann man natürlich, wenn man nur ein Licht / wenige Lichter hat, sich noch mehr Zeit nehmen für diese spezielle Person / den speziellen Ort, und zum Beispiel nicht nur das Licht verschenken, sondern im Seniorenheim noch eine Stunde lang Weihnachtsgeschichten vorlesen, dem Nachbarn zusätzlich auch Kekse backen und vorbeibringen oder ihn zum Keksebacken einladen, seinem Freund einen langen Brief oder eine Postkarte schreiben, usw.
5. Gemeinsam wird auch überlegt, ob dem Licht ein Begleitbriefchen beiliegt, das über Johann Hinrich Wichern und die 24 Lichter informiert, oder auch zusätzlich über das Projekt – oder ob man sich beim Überreichen immer Zeit nimmt und das Ganze mündlich erklärt. Man kann auch die 24 Lichter-Aktion nutzen, um als heimliche Freude-Verschenker wie unsichtbare Heinzelmännchen zu agieren und ungesehen entweder nur die Lichter zu verteilen, oder sogar auch unsichtbar etwas Gutes tun, indem man heimlich beim alten Nachbarn Schnee schippt oder bei dem Kranken einen Kuchen vor die Tür stellt, oder dem unbeliebten Bekannten einen freundlichen Brief einwirft, oder oder ...
6. Als weitere Aufgabe wäre zu klären, ob in der Jugendgruppe nur der Erstimpuls gegeben wird, und jeder dann selbständig Freude verschenkt. Oder gibt es mehrere Treffen oder ein Treffen am Ende, in denen von den Erfahrungen berichtet wird? Oder gibt es einen regen Austausch in einer 24-Lichter-WhatsApp-Gruppe? Oder gibt es sogar 24 Tage lang jeden Abend ein kurzes Treffen, in der für die Aktion gebetet wird und man jeden Tag eine Kerze mehr anzündet, bis am Ende 24 Lichter brennen? Vielleicht findet dies sogar in einem Gemeindehaus der Kirchengemeinde statt?

Sybille Kalmbach, Jugendreferentin und Religionspädagogin,
Gärtringen,

möchte nicht unbedingt Hinrich heißen, ist aber ein absoluter Fan von Adventskalendern und Johann Hinrich Wichern für diese Idee sehr dankbar.

Von Sternen, Spuren und vom Staunen

Zielgruppe: Jugendliche und
Mitarbeitende ab 13 Jahren
Gruppengröße: ab 5 Personen

Vorbereitungszeit: 20 min
Dauer: 60 bis 90 min

Unterwegs mit den Weisen aus dem Morgenland

Diese Bibelarbeit richtet sich in erster Linie an Teilnehmende, die schon ein paar Schritte im Glauben gegangen sind. Sie passt in die Adventszeit, weil sie den Weg zur Krippe beschreibt, aber auch an den Anfang des neuen Jahres, da die Weisen dort traditionell ihren Platz im Kirchenjahr haben (Epiphania). Sie ist nicht ausgesprochen weihnachtlich gestaltet, sodass euch beide Möglichkeiten offenstehen.



Text

Interessanterweise stammt die Erzählung über die Sterndeuter, die den neugeborenen Jesus suchen, nicht vom Evangelisten Lukas, der ja für seine ausführliche Weihnachtsgeschichte bekannt ist, sondern von Matthäus (Mt 2,1–12). Nachdem er sein Evangelium mit dem Stammbaum Jesu beginnt und damit dessen Herkunft aus dem Volk Israel und seinen Stammvätern betont, öffnet Matthäus hier den Blick auf die anderen Völker, auf die „Heiden“: Gelehrte Menschen aus einem fernen Land im Osten (Persien?) machen sich auf, um dem König der Juden zu begegnen und ihm die Ehre zu erweisen – ein Hinweis darauf, dass Jesus für alle Menschen gekommen ist. Dieser Rahmen schließt sich wieder am Ende des Matthäusevangeliums mit dem Missionsbefehl Jesu an seine Jünger (Mt 28, 19–20), in dem er sie zu allen Völkern schickt.



Schaut euch den Text vorher mal genau an – besonders das, was nicht drinsteht:

- Da ist z. B. nirgends die Rede davon, dass es drei waren (vielleicht hat man das aus den drei Geschenken geschlossen?)
- Erst recht werden keine Namen genannt – Caspar, Melchior und Balthasar sind erst viel später in der Legendenbildung aufgetaucht. (Übrigens: Wenn die Sternsinger C+M+B und die Jahreszahl an die Haustür schreiben, dann sind damit nicht in erster Linie die Jungs aus dem Morgenland gemeint, sondern der lateinische Ausspruch „Christus mansionem benedicat“ – Christus segnet dieses Haus. Und es sind keine Pluszeichen, sondern Kreuze als Segenszeichen.)
- Im Bibeltext werden die Suchenden nicht als Heilige bezeichnet, auch nicht als Könige, sondern als „Magier“ (aus dem Griechischen). Damit waren in diesem Fall aber nicht Zauberer oder Scharlatane gemeint, sondern gelehrte Menschen, die sich mit Sterndeutung usw. beschäftigten, vielleicht sogar bei Hofe angestellt und daher durchaus angesehene Leute waren.

Rahmen

Die Bibelarbeit ist als Weg gestaltet, der den Weg der Weisen in mehreren Stationen nachzeichnet. Für die einzelnen Abschnitte können verschiedene Ecken des Raumes genutzt oder ein Weg durch das Gemeindehaus angelegt werden. Bei Platzmangel kann man die einzelnen Abschnitte nacheinander am gleichen Platz durchführen.

Zu jeder Station gibt es jeweils ein Symbol, das für diesen Wegabschnitt steht, und dann eine kurze Einführung, einen Gesprächsimpuls oder eine Aufgabe. Bei manchen wird man vielleicht etwas mehr Zeit verbringen, bei anderen weniger – schaut einfach, wie es für eure Teilnehmenden und die Situation passt.

Einladung

Begeht euch gemeinsam auf diese kleine Reise. Es kann durchaus persönlich werden, und jede/jeder darf selbst entscheiden, wie weit sie/er sich öffnen will. Zur Einführung wird der Text aus Matthäus 2,1–12 vorgelesen.

BIBELTEXT:
Matthäus 2, 1–12



1. Station: Der Stern

Symbol: ein großer Stern, z. B. aus Pappe

Erzähltext

Sie hatten ja schon viel gesehen in ihrem Leben, sie hatten alles gelesen über die Sterne und den Himmel, sie hatten Sonnenfinsternisse beobachtet und Umlaufbahnen berechnet, sie wussten Bescheid über Kometen und Sternschnuppen – aber dieser Stern hier, der war etwas Besonderes. Das hatten sie gleich gewusst. So etwas hatten sie noch nicht gesehen. Dieser eine Stern kündigte etwas Neues an, etwas Großes, jemanden Großes. Sie ahnten: Wenn wir jetzt dranbleiben, wird sich unser Leben verändern. Wenn wir jetzt aus unserem sicheren Nest aufbrechen und etwas riskieren, wird sich das lohnen. Wenn wir jetzt die richtige Entscheidung treffen, bleibt nichts mehr, wie es war. Sie wussten noch nicht, worauf sie sich da einließen, aber sie wussten, dass es das einzig Richtige war. Sie kannten seinen Namen noch nicht, aber in ihren Herzen brannte schon eine Sehnsucht danach, ihn kennenzulernen.

Erzählrunde

(**Wichtig:** Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten, sondern nur persönliche Erfahrungen. Niemanden drängen, aber alle dazu einladen ...): Weißt du noch, wie du mit dem Glauben in Berührung gekommen bist? Wer hat dir von Jesus erzählt oder dich zu ihm eingeladen? Und wie hast du reagiert? Hast du auch Feuer gefangen wie diese Gelehrten, wolltest du mehr wissen oder warst du erst mal skeptisch, hast dir das Ganze aus der Distanz angesehen? Oder war dieser „Stern“ für dich schon immer am Himmel, hast du von klein auf von Jesus gehört, z. B. durch deine Eltern?

2. Station: Der Weg

Symbol: etwa 10 Fußspuren aus Pappe; ein Kreuz

Stummes Gespräch

Auf dem Boden liegt oder steht ein Kreuz als Symbol für Jesus. Eine Person (aus dem Mitarbeiterteam?) beginnt, nimmt sich die Fußspuren aus Pappe und versucht einmal, ihren Glaubensweg zu legen, ihre Suche nach Jesus. Vielleicht fängt dieser Weg ganz weit weg an und tastet sich langsam an das Kreuz heran, vielleicht ist es eine Spirale oder eher eine Schlangenlinie, mal näher, mal weiter entfernt, vielleicht tritt die Spur auch lange auf der Stelle. Die nächste (freiwillige!) Person nimmt nach einer kurzen Betrachtungspause die Fußspuren auf und legt vielleicht eine ganz andere, eben ihre eigene Spur. Die Ergebnisse werden



nicht kommentiert oder bewertet. Alle, die möchten, legen einfach ihren Weg. Anschließend kann man sich in der Gruppe darüber austauschen, eventuell auch Verständnisfragen stellen.

3. Station: Die Herausforderungen

Symbol: Steine

Erzähltext

Eigentlich wollte ich diesen Abschnitt „Hindernisse“ nennen, aber so ganz stimmt das nicht: Es geht um die Begegnung mit Herodes (V. 38), und in dieser Begegnung werden die Sterndeuter gefragt, was bzw. wen sie suchen. Und sie haben keine Hemmungen, vor dem zu stehen, der offensichtlich die Krone auf dem Kopf trägt und König ist, und ihm zu sagen, dass sie auf der Suche nach dem neuen, dem wahren König sind. Ganz schön mutig!

Austausch

Kennst du solche Situationen, wo es Mut kostet, anderen davon zu erzählen, dass du Jesus näher kennenlernen willst, dass du unterwegs zu ihm bist und dafür manches in Kauf nimmst? Hat dich schon mal jemand danach gefragt oder hast du selbst mal die Initiative ergriffen? Wie ging es dir dabei?

4. Station: Der Ort der Begegnung

Symbol: Holzkrippe oder ein bisschen Stroh/Heu

Erzähltext

Das hatten sie nun wirklich nicht erwartet! Wer so einen hellen, leuchtenden Stern hat, der kann doch nicht in so einer dunklen Ecke zur Welt kommen! Wer als König angekündigt wird, der muss doch zumindest in einem Palast wohnen, nicht in so einem gammeligem Stall. Wer es geschafft hat, sie über Tausende von Kilometern zu sich hin zu ziehen, wer eine solche Anziehungskraft hat, der kann doch nicht so still und unauffällig geboren werden! So lange waren sie dem Stern gefolgt, und als sie dann fast da waren, wussten sie gar nicht, wonach sie suchen sollten, wo sie ihn suchen sollten. Und dann hat sie sein Stern nicht zum Palast geführt, nicht zum Tempel, sondern zu einem ärmlichen kleinen Stall. Das hatten sie nun wirklich nicht erwartet. Aber als sie ankamen, wussten sie: Er hatte sie erwartet!



Erfahrungsaustausch

Hast du schon mal die Erfahrung gemacht: „Jetzt ist Gott hier!“? So eine Ahnung davon, dass das ein heiliger Moment ist, dass Gott mit seinem Geist anwesend ist, dass er uns jetzt gerade begegnet? Lasst euch ruhig ein wenig Zeit zum Überlegen – manchmal sind solche Erlebnisse eben nicht laut und offensichtlich, sondern klein und unauffällig wie die Krippe, leicht zu übersehen, überraschend, nicht da und nicht dann, wenn man es vermuten würde ...

5. Station: Die Geschenke

Symbol: drei Geschenkpäckchen; Stifte, Papier und Umschläge

Erzähltext

Statt Windeln, Spielzeug und Strampelanzug bringen die Gelehrten drei symbolische Geschenke mit: Gold, Weihrauch und Myrrhe. Das Gold ist ein Zeichen für den König, der Weihrauch für den Priester, und die Myrrhe für den Arzt. Die Suchenden haben etwas davon verstanden, wer Jesus ist (während z. B. Herodes noch keinen blassen Schimmer hat), und drücken das in ihren Geschenken aus.

Aufgabe

Jesus freut sich darüber und nimmt es als kostbares Geschenk entgegen, wenn du ihm sagst, wer er für dich ist und was er dir bedeutet. Das muss nicht poetisch klingen (darf es aber ...), das muss auch nicht „rund“ sein. Auch wenn du Jesus ganz ehrlich sagst, dass er für dich noch ein großes Fragezeichen ist, nimmt er das als Geschenk, wenn es aus deinem Herzen kommt. Nimm dir einen Augenblick Zeit und überlege, wer Jesus für dich ist (vielleicht Freund, Licht, Leben, Retter, Schatz...), schreibe es auf und stecke den Zettel in einen Umschlag. Legt eure Geschenkkumschläge zu den Päckchen (später dürfen die eigenen Umschläge mit nach Hause genommen werden).

6. Station: „...und sie beteten das Kind an“

Symbol: Kerze

Anleitung

Zum Abschluss eures Weges versammelt ihr euch um eine Kerze (oder mehrere), lest den Bibeltext noch einmal vor und nehmt euch Zeit zum Singen und Beten, zum Anbeten, wie es die Weisen in der Geschichte getan haben. Dazu ist es sinnvoll, wenn vorher schon einige Lieder ausgesucht sind, die darüber staunen, wer Jesus ist und was er für uns getan hat. Das stelle ich mir beim Lesen dieses



Bibeltextes gern vor: Wie diese ehrwürdigen, gelehrten Männer nach ihrer langen Reise in einem kleinen, ärmlichen Stall vor einer Futterkrippe knien, ganz anders als alles, was sie wahrscheinlich erwartet haben, und in diesem kleinen, neugeborenen Baby den erkennen, der sie selbst und diese Welt von Grund auf verändern kann. Wow!

Text aus: Worth, Tanya (Hg.): ZWÖLFzig Sachen. Mit Jugendlichen 12 Themen diskutieren, glauben, spielen, machen, 2019 erschienen bei buch+musik, www.ejw-buch.de, Abdruck mit freundlicher Genehmigung.



Der alte Hirte und der Engel

Zielgruppe: Jugendliche ab 10 Jahren
Vorlesezeit: 4 min

Vorbereitungszeit: 5 bis 10 min

Eine Erzählung zu Weihnachten

Perez lehnte sich an einen Maulbeerbaum. Tränen rannen ihm über das Gesicht. Er war froh, dass seine Kollegen, die anderen Hirten, nicht in der Nähe waren. Plötzlich hörte er eine laute Stimme: „Perez, was ist mit Dir?“



Es war die gleiche Stimme wie vorher. Es war die Stimme des Engels. Perez drehte sich um, konnte aber niemand sehen. „Sag, was ist mit Dir?“, fragte der Engel noch einmal.

Da fing der alte Hirte stockend an zu sprechen: „Als Du vorher verkündet hast, dass in Bethlehem ein Kind geboren ist, das unser Retter ist, da habe ich mich gefreut. Ich wollte auch mit zum Stall gehen.“ „Ja, und warum gehst Du nicht?“, fragte der Engel.

„Du weißt, dass es in unserem ganzen Land üblich ist, dass man den Eltern etwas mitbringt, wenn man ein Neugeborenes besucht. Aber ich habe gar nichts. Ich bin zu arm. Die anderen Hirten nehmen nachher Milch mit, Butter und kleine Schaffelle. Aber ich hab gar nichts.“

„Du gehst mit den anderen mit und ich werde nachher auch im Stall sein und erklären, warum gerade Dein Besuch für das Kind so wichtig ist.“ Die feste Stimme des Engels erlaubte keinen Widerspruch. So ging der alte Hirte mit seinen Kollegen mit.

Als die Hirten im Stall ankamen und Maria und Josef von dem seltsamen Ereignis vor wenigen Stunden erzählt hatten, wurde es wieder ganz hell und die gleiche Stimme des Engels war zu hören: „Jesaja, Euer großer Prophet, hat von dem



Allerhöchsten, vor dessen Namen wir uns verbeugen, mit Recht gesagt, dass er bei denen wohnt, die ein zerschlagenes Gemüt haben.

Und der König David, dessen Lieder wir auch im Himmel gerne hören, hat geschrieben, dass der Allmächtige denen nahe ist, die ein zerbrochenes Herz haben. Dieser alte Hirte hat ein zerbrochenes Herz. Er hat sich McGrämt, dass er den Eltern nichts mitbringen kann, weil er arm ist. Jetzt hat er sein zerbrochenes Herz mitgebracht und das ist für unseren Gott das Wichtigste.“

Es war still geworden im Stall. Niemand redete etwas und niemand wagte, den alten Hirten anzuschauen.

Da redete der Engel weiter und sprach zu Maria und Joseph: „Euer Sohn, der gleichzeitig der Sohn des Allerhöchsten ist, der wird die Menschen mit einem zerbrochenen Herzen trösten. Er wird einmal sagen: „Selig sind, die da Leid tragen“. Und von seinem Wirken wird man feststellen: „Die Blinden sehen und die Lahmen gehen, Aussätzige werden rein, Tote stehen auf und Armen wird das Evangelium verkündet.“ Mit diesem Kind hat die Welt einen neuen Anfang bekommen.“

Jetzt war wieder Stille eingetreten und das Licht war verschwunden. Joseph ging zu dem alten Hirten und gab ihm die Hand. „Los, wir müssen wieder weiter“, sagte der Hirte Samuel etwas barsch, damit man seine Rührung nicht merken konnte. Als sie den Stall verließen, legte Samuel dem alten Hirten den Arm um die Schulter.

Einsatzmöglichkeiten

- 1) Nur die Geschichte vorlesen
- 2) a) Lukas 2,15–20 lesen
 - b) die Geschichte lesen
 - c) ein oder mehrere Bibelzitate anführen und evtl. kurz auslegen:

Psalm 51,19: „Ein geängstetes und zerschlagenes Herz wirst du, Gott, nicht verachten.“

Jesaja 57,15: „Ich wohne in der Höhe und im Heiligtum und bei denen, die zerschlagenen und demütigen Geistes sind.“

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,

freut sich, wenn er einen biblischen Text in einer kurzen Erzählung darstellen kann.

Der große Puzzle- Spiele-Abend

Gruppengröße: mind. 15, bis zu 200
Personen -> vor allem
für größere Gruppen gut
geeignet

Dauer: 70–90 min

Vorbereitungszeit: Vorbereiten der verschie-

denen Spiele an den
Spielstationen je nach
Art und Anzahl der Stati-
onen; für den Aufbau der
Stationen mind. 30–45
min einplanen

Puzzleteile suchen, jagen, finden und zusammensetzen

Vier Gruppen spielen gegeneinander. Die Teilnehmenden erspielen sich an vielen einzelnen, frei wählbaren Spielstationen Puzzleteile für ihre Gruppe. Am Gruppentisch können die Puzzleteile während des ganzen Spielabends zusammengesetzt werden. Welche Gruppe hat bei Spielende die meisten Puzzleteile? Oder schafft es eine Gruppe sogar, das gesamte Spiel zu beenden, indem sie ein fertiggestelltes Puzzle präsentiert?



MATERIAL: Stoffbänder in rot / gelb / grün / blau in passender Anzahl je nach Gruppengröße (alternativ farbiges Haarspray in den Gruppenfarben); mind. 500 Spielchips; 4 gleiche oder unterschiedliche Puzzles mit je 100 Teilen; 4 Behälter, in den Spielfarben beklebt, für die Puzzleteile der jeweiligen Gruppe an der Tauschstation; 4 farblich markierte Behälter oder Tütchen für die 4 Schatz-Eckpuzzleteile jeder Gruppe; Behälter für die Spielchips pro Spielstation; 4 Behälter für die Chipssammlung auf den Gruppentischen; je ein Schatzpuzzleteil pro Gruppe (siehe unter Spielbeschreibungen); Material für die einzelnen Spiele sind bei der jeweiligen Spielbeschreibung aufgelistet



Vorbereitung

Die einzelnen Spiele der Spielstationen vorbereiten und Material besorgen; für die 4 „Gruppen-Puzzle“ (à 100 Teile) pro Puzzle getrennt die Randteile heraus-sortieren (sie verbleiben in der Schachtel), die 4 Eckteile (sie kommen als Schatz und mit der Gruppenfarbe markiert an den Tauschtisch) und die „Innenteile“ (sie kommen auch an den Tauschtisch, in einer Schachtel mit der entsprechenden Gruppenfarbe -> sie können dort gegen Spielchips eingetauscht werden); Dress-code für die Mitarbeiter an den Spieltischen: weiß/schwarz; Dresscode für die Teilnehmer im Vorfeld bekanntgeben oder verschiedenfarbige Stoffbänder bzw. Haarspray vorbereiten, siehe unter Material und Gruppeneinteilung; Präparieren des Glücksrads (siehe unter Glücksrad); Überlegen der Quizfragen

Besondere Hinweise

In der folgenden Übersicht findet man sehr viele Spiele. Die Anzahl der angebotenen Spiele hängt stark von der Gesamtteilnehmerzahl ab. Spielen bis zu 200 Personen mit, benötigt man alle Spiele, manche können auch in doppelter Ausführung angeboten werden, damit jeder Teilnehmende immer irgendwo einen Spieltisch findet, an dem er spielen kann und nicht lange warten muss. Ist es eine kleinere Gruppe, reichen durchaus auch weniger Spiele und man benötigt weniger Mitarbeitende, die diese Spieltische betreuen.

Gruppeneinteilung

Die Teilnehmenden werden in vier Gruppenfarben eingeteilt: rot, blau, gelb und grün. Falls es möglich ist, wird dies im Vorfeld eingeteilt, dann können sich alle entsprechend ihrer Gruppenfarbe farblich anziehen. Ansonsten werden an dem Abend farbige Stoffbänder in den Gruppenfarben verteilt, die um die Hand gebunden oder als Stirnband verwendet werden können. Alternativ eine witzige Idee: Kennzeichnung der Gruppenfarben über farbige Haarsprays.

Spielregel-Einführung

Die vier Gruppen bekommen eine gemeinsame Einführung in die Spielregeln:



1. Jede Gruppenfarbe hat einen Gruppentisch, auf dem die Schachtel eines Puzzles steht. In der Puzzleschachtel befinden sich als „Startkapital“ alle Teile des Randes, ausgenommen der Eckstücke – die restlichen fehlenden „Innen-Puzzleteile“ müssen erspielt werden.
2. Es gibt verschiedenste Spielstationen. Man geht zu einer Spielstation und sucht sich mindestens einen Gegner einer anderen Farbe, je nach Spiel auch zwei oder drei andere „Farbgegner“.
3. Je nach Spielstation erhält man bei einem Sieg durch den Mitarbeitenden an dieser Station entweder sofort ein Puzzleteil für das Puzzle am Gruppentisch, oder ein bzw. mehrere Spielchips. Je nach Spiel erhält nur der erste Sieger einen „Chip-Preis“, oder auch der zweite bzw. weitere Sieger. Die Puzzleteile werden sofort zum Gruppentisch gebracht. Die Chips werden gesammelt und können an der Tauschstation auch wieder gegen Puzzleteile des Gruppenpuzzles eingetauscht werden.
4. Die Tauschstation obliegt ganz der Willkür der Spielleitung, der Kurs kann sich immer wieder nach oben oder unten ändern.

HINWEIS: Die Tauschstation ist eine geschickte Variable für die Spielleitung. Zu Beginn gilt der Kurs „3 Chips für ein Puzzleteil“. Sollten die Spieler sehr schnell viele Chips erspielen und der Spielabend droht zu schnell zu Ende zu gehen, kann der Kurs angepasst werden, z. B. 5 oder 6 Chips für ein Puzzleteil. Sieht man nach einer Stunde, dass noch zu viele Puzzleteile am Tauschtisch liegen, kann der Kurs auch auf 2 oder 1 Chip für ein Puzzleteil angepasst werden.

5. Freie Entscheidung: Die Spieler dürfen selbst entscheiden, ob sie ihre eigenen Chips sammeln und dann einlösen, oder ob sie ihre erspielten Chips mit denen anderer Spieler zusammenlegen, um schneller das nächste Puzzleteil zu erhalten. Es gibt auch einen Chip-Sammeleimer am Gruppentisch, in den die Chips abgegeben werden können, um wieder die Hände freizuhaben. Ebenso entscheidet jeder selbst, ob er an den Spielstationen Chips erspielen möchte, oder ob er am Gruppentisch bleibt und hilft, das Gruppenpuzzle zusammenzusetzen.
6. Wie viele Spieler am Gruppentisch puzzeln, bleibt der Gruppe selbst überlassen; Bedingung ist nur, dass immer mindestens eine Person der Gruppe am Gruppentisch anwesend ist. Ob das über das ganze Spiel hinweg die gleiche



Person ist oder ob die Personen durchwechseln, das entscheidet jede Gruppe für sich.

7. Die Spielstationen sind sehr unterschiedlicher Art – ruhig oder bewegungsfreudig, einmal vorhanden oder auch mehrmals.
8. Alle Spiele dauern nicht länger als ca. 5 Minuten, manche auch kürzer.
9. Jeder entscheidet selbst, was er spielt und wie oft er etwas spielt. Allerdings gilt die Regel: wurde ein Spiel beendet, muss man zu einer anderen Station weitergehen und darf dasselbe Spiel nicht sofort noch einmal spielen. Nach einer „Pause“ bei einer anderen Spielstation darf man aber wieder zurückkommen.
10. Neben den Spielstationen, bei denen man gegen Gegner anderer Spielfarben antritt, gibt es auch noch die Möglichkeit Glücksrad – hier dreht man das Rad alleine. Während andere Spielstationen immer wieder aufs Neue aufgesucht werden können, entscheidet der Mitarbeiter dieser Station, wie oft ein Spieler zum Drehen des Glücksrades kommen darf. Zu häufiges Drehen am Glücksrad ist nicht erwünscht.
11. Eine weitere Aufgabe, die nicht in direkter Konkurrenz gegen die anderen Gruppenfarben gespielt wird, ist die Puzzleteil-Schatzsuche. Für jede Gruppe wurde ein ca. handgroßes Schatz-Puzzleteil in der jeweiligen Gruppenfarbe versteckt. Dieser Schatz kann den ganzen Abend über gesucht werden. Wird der Schatz von einer anderen Gruppe gefunden, muss dieser unangetastet dort belassen werden – bei Zuwiderhandlung, schwierigerem Verstecken oder Entfernen des Schatzes droht die Spielsuspendierung.

HINWEIS: Wichtig für die Schatzsuche ist Angabe des Gebietes, in dem sich der Schatz befindet, bzw. klare Nennung, wo der Schatz NICHT versteckt wurde (z. B. bei einer Freizeit in den Schlafräumen der Teilnehmenden, an gefährlichen Stellen wie Straße/See o. Ä.). Wird das Schatz-Puzzleteil in der eigenen Gruppenfarbe gefunden, bringt man es zum Tauschtablett und erhält dafür die 4 Eckteile des Gruppenpuzzles.

12. Die Spielstationen werden nicht im Vorfeld alle aufgezählt, die Spieler sollen selbst die unterschiedlichen Stationen entdecken. Sollten sich Fragen ergeben, liegen bei den Stationen Spielanleitungen bereit und Mitarbeiter stehen ebenso zur Verfügung, um die Spiele zu erklären, zu kontrollieren und die Spielchips auszugeben.



13. Bevor das Spiel gleich offiziell eröffnet wird, erhält jede Gruppe noch 2 Minuten Besprechungszeit, um sich ihre Taktik zu überlegen (z. B. wer puzzelt gut und ist sinnvoll am Gruppentisch einzusetzen, wer kümmert sich um die Schatzsuche, werden alle erspielten Chips immer sofort am Gruppentisch abgegeben oder sammelt jeder erst mal, wird der Schatz sofort gesucht oder erst später – und wie viele Personen werden für diese Aufgabe freigestellt, wie informiert sich die Gruppe gegenseitig, wenn der Schatz gefunden wird, um nicht unnötig Zeit beim Weitersuchen zu verschwenden, usw.)

Spielziel

An jedem Gruppentisch wird über den ganzen Abend das Gruppenpuzzle mit den 100 Teilen zusammengesetzt.

Siegmöglichkeit 1: Die Gruppe, die bei Spielende ihr Puzzle am weitesten zusammengesetzt hat, hat gewonnen. Sind zwei Gruppen gleich weit, zählt noch die Anzahl der erspielten und noch nicht „angepuzzelten“ Puzzleteile.

Siegmöglichkeit 2: Die Gruppe, die als erstes ihr Gruppenpuzzle vollständig zusammengesetzt hat, beendet das Spiel und hat den Siegerplatz ergattert.

Spielende

Die Siegergruppe erhält einen Süßigkeitenpreis und bekommt den Titel „beste Puzzle-Gruppe ever“.

TIPP: Anregung für den Preis: kleine Glasfläschchen mit Puzzleteilen beklebt und mit Smarties gefüllt.

Vorschläge für die Spielstationen

- In Anzahl und Schwierigkeitsgraden an die Gegebenheiten (Teilnehmeranzahl, Alter, Platzmöglichkeiten, usw.) anpassen.
- Bei sehr großen Gruppen empfiehlt es sich, manche Spielstationen/Spiele doppelt anzubieten.
- Die Spielstationen sind alle mehr oder weniger an das Oberthema „suchenfinden-gefunden-jagen“ angepasst und können so auch einen Bezug zur Jahreslosung 2019 bieten.



Mensch ärgere dich nicht -> Gejagt oder Frieden gefunden?

Aufgabe:

die Gegner zu jagen und selbst Frieden zu finden. Es gelten die normalen Spielregeln des Spiels „Mensch ärgere dich nicht“. Ziel ist, die Gegner „rauszuwerfen“ und selbst „ins Loch zu kommen“. Rückwärtslaufen und Rückwärtsrauswerfen sind nicht erlaubt. Es wird mit 4 Figuren gespielt, jedoch genau 5 Minuten lang, dann ist das Spiel beendet. Chipausgabe: Für jedes Rauswerfen eines Gegners 1 Chip, für jedes Einlochen eines eigenen Männchens 1 Chip. (>> Material 1)

MATERIAL 1:

Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel, Stoppuhr, Spielchips

Memory -> Wer findet die meisten Paare?

Ziel ist, so viel wie möglich Memorypaare zu ergattern. Gespielt wird nach den üblichen Memoryregeln – wer ein Paar gefunden hat, darf noch einmal aufdecken. Nach 5 Minuten wird das Spiel abgebrochen, sollte es nicht schon früher beendet sein. Wer die meisten Paare vorweisen kann, erhält 2 Spielchips. (>> Material 2)

MATERIAL 2:

Memory-Spiel (evtl. reduzierte Kartenanzahl), Stoppuhr, Spielchips

Glücksrad -> Die Jagd nach dem Glücksrad-Puzzleteil

Wer spielen will, muss dafür 1 Chip bezahlen. An drei Stellen des Glücksrads kann ein Sofortgewinn eines Gruppenpuzzleteils gewonnen werden. An vier weiteren Stellen kann man 1 Spielchip gewinnen. An den anderen Stellen hat man verloren. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Glücksrad, Spielchips, Puzzleteile pro Farbgruppe

Wettpuzzeln einfaches Niveau -> Suchen und Finden von Puzzleteilen

Gespielt wird um die Wette – wer zuerst sein Puzzle zusammengesetzt hat, gewinnt 1 Chip. Sollte das Puzzeln länger als 5 Minuten dauern, zählt die Anzahl der angepuzzelten Teile. Möglich ist auch, dass immer Zweierteams gegeneinander antreten. (>> Material 4)

MATERIAL 4:

4 Kinderpuzzle mit 49 Teilen, Stoppuhr, Spielchips



Wettpuzzeln schweres Niveau -> Suchen und Finden von Puzzleteilen

MATERIAL 5:

4 Kinderpuzzle mit
100 Teilen, Stopp-
uhr, Spielchips

Gespielt wird um die Wette in Zweier- oder Dreierteams – wer sein Puzzle innerhalb der Zeit von 12 Minuten zusammengesetzt hat, gewinnt 2 Chips. Das Team, das am schnellsten fertig wird, gewinnt 2 Siegchips extra. Sollte das Puzzeln länger als 13 Minuten dauern, zählt die Anzahl der angepuzzelten Teile, der Sieger bekommt 1 Chip, die anderen gehen leer aus. (>> Material 5)

Schwer versteckter Schatz -> Suchen und Finden des Puzzleteil-Schatzes

MATERIAL 6:

pro Gruppe hand-
großes Puzzleteil
in der jeweiligen
Gruppenfarbe

Die Gruppen sind nicht in direktem Wettstreit, jede Gruppe sucht für sich ihren Schatz, also das Puzzleteil in ihrer Gruppenfarbe. Wird ein anderes Puzzleteil gefunden, muss dies an Ort und Stelle belassen werden. Wird das eigene Puzzleteil gefunden, kann man es am Tauschtisch gegen die wertvollen Puzzle-Eckteile eintauschen. (>> Material 6)

Riesen-Tic-Tac-Toe -> Die Jagd nach dem Tic-Tac-Toe-Erfolg

MATERIAL 7: Klebeband oder Straßenkreide (mit Klebeband/Kreide wird ein sehr großes Tic-Tac-Toe-Feld auf den Boden geklebt/gemalt mit 9 Feldern); 6 Stoffsäckchen (Kirschkernkissen oder mit Sand gefüllte Stoffbeutel o. Ä.), je 3 in der gleichen Farbe; Spielchips

Es können nur zwei Gruppen gegeneinander antreten, pro Gruppe drei oder vier Spieler. Aufgabe ist, so schnell wie möglich drei Felder senkrecht oder waagrecht oder diagonal zu legen. Im Gegensatz zum bekannten Spiel, bei dem man einfach Kreuze oder Kreise abwechselnd aufs Papier malt, gibt es bei diesem Spiel keine Reihenfolge. Ein Stück entfernt vom Spielfeld gibt es eine Startlinie, hinter der sich die Spieler aufgestellt haben. Auf den Startpfeiff des Spielleiters hin rennt von jeder Mannschaft der erste Spieler samt dem ersten „Säckchen“ los und platziert es in einem der neun Quadrate auf dem Spielfeld. Natürlich kann man nur in einem freien Feld ein Säckchen ablegen. Sollten zwei Spieler gleichzeitig am Spielfeld ankommen und ihre Säckchen auf das gleiche Feld werfen, gibt es eine Wiederholung. Dann rennt Spieler 1 zurück und klatscht Spieler 2 ab, woraufhin



der dann losrennen und das zweite Säckchen platzieren darf, nach weiterem Abklatschen dann auch der dritte Spieler. Liegen jetzt schon drei gleiche Säckchen in einer Reihe, ist das Spiel beendet. Ist dies nicht der Fall, rennt Spieler 3 zurück und klatscht Spieler 4 ab, der nun ohne Säckchen zum Spielfeld rennt und eines der „Gruppenfarbe-Säckchen“ vom Spielfeld nehmen und in ein beliebiges anderes freies Feld legen darf. Das Spiel endet, sobald drei gleichfarbige Säckchen in einer Reihe liegen. (Spiel live zu sehen unter You tube „tic tac toe warm up“ oder „turbo tic tac toe“). Die Gruppe, die zuerst zwei Mal gewonnen hat, erhält 2 Spielchips. (>> Material 7)

Dobble -> Finden von Übereinstimmungen

Das Kartenspiel „Dobble“ wird nach den üblichen Regeln gespielt, der Mitarbeiter dreht die Karten um. Wer zuerst sieben Karten erschpielt hat, bekommt 1 Chip. (>> Material 8)

MATERIAL 8:

Kinderkartenspiel „Dobble“, Spielchips

Versteckspiel -> Verstecken, Suchen und Finden

Eine Erinnerung an die Kindheit ... Der Mitarbeiter sucht, die Gruppenspieler verstecken sich in einem vorher erklärten Gebiet. Spielregeln wie beim üblichen Versteckspiel. Wer als letzter gefunden wird, bekommt 1 Chip. Sollte der Mitarbeiter nach 10 Minuten immer noch erfolglos gesucht haben, erhalten alle, die noch nicht gefunden wurden, 1 Chip. Um alle zu informieren, dass die Suche vorbei ist, wird ein Trillerpfeifensignal verabredet. (>> Material 9)

MATERIAL 9:

Trillerpfeife, Stoppuhr, Spielchips

Flaschen-Murmel-Spiel ->

Die Suche nach der besten Taktik und den meisten Punkten

MATERIAL 10: Murmelflasche und Murmeln (Herstellung und Regeln der Murmelflasche siehe Steigbügel, Heft 372), Spielchips

Wer die meisten Punkte mit der Murmelflasche erzielt hat, bekommt 1 Chip.



Unterschiede in Bildern suchen -> Die Suche nach Unterschieden und Fehlern ...

MATERIAL 11: mehrere laminierte Suchbilder (je vier gleiche), Folienstifte, Spielchips

Die Gegner müssen auf den Suchbildern die Unterschiede mit dem Folienstift markieren. Wer zuerst alle Fehler gefunden hat, erhält 1 Spielchip. (Hinweis: Suchbilder findet man im Internet, in diversen Kinder-Rätselheften oder auch im Kinderkirch-Heft „Jugendfreund“)

Lego-Nachbau-Spiel -> Gute Erklärung gesucht

MATERIAL 12:
Lego Duplo-Steine,
Spielchips

Zwei Gruppen können gegeneinander antreten, je zwei Personen pro Gruppe werden benötigt. Der Mitarbeiter baut (für die Spieler nicht sichtbar) aus 8 bis 10 Steinen ein Bauwerk auf. Die „Erbauer“ sitzen mit dem Rücken zu dem Bauwerk, jeweils links und rechts vom Tisch, ca. 3 bis 4 Meter entfernt. Sie dürfen nicht zum Tisch schauen. Dann dürfen die „Erklärer“ das Bauwerk auf dem Tisch anschauen, zu ihrem Gruppenkollegen laufen und das Bauwerk erklären – allerdings dürfen sie dabei immer nur Rücken an Rücken zu ihrem „Erbauer“ stehen und nicht sein Werk begutachten. Sie dürfen so oft sie wollen zum Bauwerk zurückgehen und nachschauen. Der Erbauer ist ausschließlich auf die gute Beschreibung des Erklärers angewiesen, er darf nicht nachfragen. (>> Material 12)

Wer das Bauwerk als erstes fertig gebaut hat, erhält 1 Spielchip – sofern es fehlerlos ist. Ist das Bauwerk des Langsameren fehlerlos gebaut, erhält dieser den Spielchip. Sind beide falsch, erhält keiner einen Chip.

Quizfragen zu Jagen / Suchen / Finden -> Richtige Antworten gesucht!

MATERIAL 13:
Quizfragen,
Spielchips

Pro Raterunde werden 5 bis 8 Quizfragen rund um das Thema Jagen, Suchen und Finden gestellt. Der Sieger der Raterunde erhält 1 Spielchip. (>> Material 13)



Krabbelsack -> Suchen und Jagen im Krabbelsack

MATERIAL 14: in doppelter Ausführung: Stofftasche, Augenbinde, viele kleine Gegenstände (alternativ: nur eine Tasche, dafür dann Zeit stoppen bei jedem Spieler); evtl. Stoppuhr; Spielchips

Zwei Spieler treten gegeneinander an. Sie bekommen die Augen verbunden und dann einen Gegenstand genannt, der sich in der Tasche befindet. Wer ertastet zuerst den gesuchten Gegenstand und hält ihn hoch? Wer zuerst drei Mal gesiegt hat, erhält 1 Spielchip.

Spitz pass auf -> Gejagt werden und schnell reagieren

Die Spieler halten die Mäuse an den Schwänzen, der Mitarbeiter spielt den Fangbecher. Jede Maus hat drei Leben, wer vom Becher erwischt wird, verliert ein Leben. Der Sieger der Runde bekommt 1 Spielchip. (>> Material 15)

MATERIAL 15:
Spiel „Spitz pass auf“; Spielchips

Bingo -> Wer findet zuerst eine Reihe?

MATERIAL 16: 100 Spielkärtchen mit den Zahlen 1 bis 100, kopierte Spielpläne, Spielchips

Jeder Spieler schreibt „seine“ Zahlen in die Spalten. 1. Spalte: Zahlen 1 bis 20, 2. Spalte: Zahlen 21 bis 40, 3. Spalte: Zahlen 41 bis 60, 4. Spalte: Zahlen 61 bis 80, 5. Spalte: Zahlen 81 bis 100. Dann zieht der Mitarbeiter aus den Spielkärtchen eine Zahl und liest sie einmal vor. Diese Karte setzt der Mitarbeitende auf den Spielplan für den Spielleiter. Wenn ein Spieler diese Zahl auf seinem Spielfeld entdeckt, markiert er sich diese. Hat nun ein Spieler in einer Reihe, in einer Spalte oder in einer Diagonalen alle seine Zahlen markiert, ruft er „BINGO“. Der Mitarbeiter kontrolliert auf seinem Spielfeld, ob wirklich alle Zahlen stimmen. Ist dies der Fall, dann hat dieser Spieler gewonnen und erhält 2 Spielchips.



Flitschen -> Wer findet den richtigen Schwung?

MATERIAL 17: Flitschsteine“ (Münzen oder Mühlesteine o. Ä.), Tisch, auf dem diese Steine gut rutschen

Die Teilnehmenden stehen an der Längsseite des Tisches. Ziel ist, den eigenen Flitschstein möglichst nah an die Tischkante zu flitschen. Dabei kann man gegnerische Flitschsteine aus dem Weg oder in den Abgrund stoßen, aber auch selbst durch zu viel Schwung über die Tischkante schießen. Wer der entgegengesetzten Tischkante am nächsten kommt, hat gewonnen. Der Sieger bekommt 1 Chip.

Leonie Kalmbach und Samuel Groß, Schüler, Sybille Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen,

mussten beim Vorbereiten des Spiels ziemlich viel Material „erjagen“ und finden. Waren bei der Durchführung aber dann begeistert, welche große Menschenmassen über die vielen Stationen verteilt ins Spielen kamen und wie viel Spaß gemeinsames Puzzeln doch machen kann.

Weihnachten und alles ...

Zielgruppe: Jugendliche und
Mitarbeitende ab 13 Jahren
Gruppengröße: 6 bis 24 Personen

Vorbereitungszeit: 30 min
Dauer: 90 min

... was du dazu (nicht) unbedingt wissen musst

Weihnachten wird auch das Fest der Liebe genannt. Wir feiern jedes Jahr vom 24. bis 26. Dezember die Geburt Jesu. Wir kennen die Weihnachtsgeschichte, wir haben sie oft im Krippenspiel selbst nachgespielt oder Kindern aus unserer Gemeinde dabei zugesehen. Wir wissen viel über Weihnachten. Aber es gibt sicher auch noch einiges, das wir nicht wissen. Genau mit solchen weihnachtlichen Fakten beschäftigen wir uns jetzt.



Unnützes Weihnachtswissen-Quiz

Es gibt drei verschiedene Frage-Kategorien

- unnützes Schätzen
- unnützes Wissen
- unnütze Action

Die Teilnehmenden werden in mindestens zwei etwa gleich große Gruppen eingeteilt. Die Moderatorin/der Moderator der Gruppenstunde stellt die Fragen und Aufgaben immer allen Gruppen gleichzeitig. Anschließend haben die Gruppen eine kurze Bedenkzeit, in der sie ihre Antwort schätzen, sich eine passende Ant-



wortgeschichte ausdenken oder versuchen, die Aufgabe zu erfüllen. Bei Schätzfragen (unnützes Schätzen) gewinnt natürlich die Gruppe, die der richtigen Antwort am nächsten kommt. Bei der Kategorie „unnützes Wissen“ siegt entweder die Gruppe, die die richtige Antwort errät oder das Team, das sich (nach Meinung der Jury, die aus den übrigen Mitarbeitenden besteht) die kreativste Antwort überlegt hat. Bei den Aufgaben (unnütze Action) bekommt die Gruppe am meisten Punkte, die die Aufgabe am besten bzw. am schnellsten erfüllt.

Wertung

Unnützes Schätzen und unnütze Action: 50 Punkte für die Antwort, die der richtigen am nächsten kommt; 30 Punkte für die zweitbeste Antwort, 10 Punkte für die drittbeste. Unnützes Wissen: 100 Punkte für das Team, das die richtige Antwort nennt. Das wird bei diesem Spiel wahrscheinlich nur selten vorkommen, wenn überhaupt. Deswegen die hohe Punktzahl und keine Punkte für die anderen Gruppen. Errät kein Team die richtige Antwort, empfehle ich dieselbe Punkteverteilung wie bei den anderen beiden Kategorien. Anders als bei vielen anderen Quizspielen wird bei unserem Spiel nie eine Antwortmöglichkeit vorgegeben. Für die Mitarbeitenden sind die richtigen Antworten hier angegeben. Die Fragen kann man in beliebiger Reihenfolge spielen und auch erweitern.

Unnützes Schätzen und unnütze Action: 50 Punkte für die Antwort, die der richtigen am nächsten kommt; 30 Punkte für die zweitbeste Antwort, 10 Punkte für die drittbeste.

Unnützes Wissen: 100 Punkte für das Team, das die richtige Antwort nennt. Das wird bei diesem Spiel wahrscheinlich nur selten vorkommen, wenn überhaupt. Deswegen die hohe Punktzahl und keine Punkte für die anderen Gruppen. Errät kein Team die richtige Antwort, empfehle ich dieselbe Punkteverteilung wie bei den anderen beiden Kategorien.

Anders als bei vielen anderen Quizspielen wird bei unserem Spiel nie eine Antwortmöglichkeit vorgegeben. Für die Mitarbeitenden haben wir die richtigen Antworten hier angegeben. Die Fragen kann man in beliebiger Reihenfolge spielen und auch erweitern.



Unnützes Schätzen – Schätzfragen

- **Der längste Lebkuchen der Welt kommt aus Deutschland. Er wurde in Ludwigsburg hergestellt und ist 1052,30 Meter lang. Wie viel wiegt er?**
7 Tonnen
- **Wie hoch ist ein Weihnachtsbaum in Deutschland durchschnittlich?**
1,69 m
- **Welcher ist der meistverkaufte Weihnachtsbaum in Deutschland?**
Die Nordmanntanne
- **Wie viel nehmen wir an den Feiertagen durchschnittlich zu?**
370 g laut einer Studie des amerikanischen National Institutes of Health
- **Wie viele Nadeln hat ein Weihnachtsbaum mit einer Größe von 1,63 m?**
Die WDR-Sendung Quarks & Co hat sich 2008 die Mühe gemacht und alle Nadeln einer Tanne gezählt. Es waren 178.333.
- **Wie hoch war der größte bisher aufgestellte Weihnachtsbaum?**
67,4 m und er stand 1950 in Seattle
- **Wie viele deutsche Post-Filialen haben das Christkind und der Weihnachtsmann?**
7; eine Anschrift lautet: 97267 Himmelstadt
- **Findet man die Weihnachtsgeschichte auch im Koran?**
Ja. Dort steht, dass ein Gottesbote der Jungfrau Maryam verkündet, dass sie einen Sohn namens „Isä“ gebären wird

Unnützes Wissen – Rate-Fragen

- **Wieso sorgte eine Barbie 1993 für eine böse Geschenk-Überraschung?**
Das Unternehmen „Barbie Liberation Organisation“ kaufte in dem Jahr Hunderte sprechende Figuren von Teen Talk Barbie und G.I. Joe und vertauschte deren Sprachprogramme. G.I. Joe schwärmte den Kindern unter dem Weihnachtsbaum so von seiner Traumhochzeit vor. Barbie schrie: „Die Rache ist mein!“
- **Wieso findet man in Polen oft Spinnennetze an Weihnachtsbäumen?**
Spinnen sind in Polen ein Symbol für Güte und Wohlstand und es gibt eine Legende, laut der eine Spinne eine Babydecke für Jesus Christus webte.
- **Früher hingen Christbäume von der Decke. Warum?**
Es sparte Platz und die Bäume konnten auch nicht so leicht umgestoßen werden. Die von der Decke hängenden Bäume waren ein Überbleibsel aus der Zeit, in der grüne Zweige aufgehängt wurden, um böse Geister zu vertreiben.



- **Was hat die Hexe Bafana mit Weihnachten zu tun?**
In Italien übernimmt sie die Aufgabe des Weihnachtsmannes und bringt die Geschenke am 6. Januar.
- **Wie heißen die Rentiere, die den Schlitten des Weihnachtsmannes ziehen?**
Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner und Blixen
- **Rentier Rudolph kam erst 100 Jahre später dazu. Ein Kaufhaus erfand seine Geschichte für ein Malbuch. Wozu hat Rudolph seine rote Nase?**
Mit seiner roten Nase leuchtet er anderen Rentieren bei schlechtem Wetter den Weg.
- **In England wurde Weihnachten 1644 gesetzlich abgeschafft. Wieso?**
Zu dieser Zeit waren die Puritaner in England an der Macht und die hielten Weihnachten für ein sehr heidnisches Fest, das nicht in ihr streng-religiöses Programm passte. Als Gründe führten sie an, dass der genaue Geburtstag von Jesus Christus nicht zu bestimmen sei und das Festdatum von der heidnischen Feier der Wintersonnwende übernommen wurde. Außerdem sei Weihnachten nur ein Vorwand, um zu saufen, sich den Bauch vollzuschlagen und Unzucht zu treiben. Das Verbot hielt 16 Jahre, doch die Menschen feierten heimlich weiter.
- **Wieso nennen die Amerikaner Weihnachten oft „Xmas“?**
Das X ist im griechischen Alphabet der Buchstabe chi, der Anfang und die Abkürzung für „Christus“.

Unnütze Action-Aufgaben

MATERIAL 1:

Jeweils 2 gleiche Gegenstände zum Verpacken, Geschenkpapier

Geschenke verpacken

Jede Gruppe wählt eine Person aus. Diese verpacken gleichzeitig ein Geschenk. Dabei dürfen sie aber nur eine Hand benutzen. Wer zuerst fertig ist, gewinnt. (>> Material 1)

MATERIAL 2:

CD mit Weihnachtsliedern

Lieder erkennen

Welche Gruppe erkennt am schnellsten fünf Weihnachtslieder von einer CD? (>> Material 2)

MATERIAL 3:

Vaseline, mehrere Wattebäusche

Vaseline-Rennen

Alle Teilnehmenden bekommen ein bisschen Vaseline auf die Nase. Außerdem bekommt jede Gruppe einen Wattebausch. Auf ein Startsignal hin muss der Wattebausch innerhalb der Gruppe von Nase zu Nase weitergegeben werden. Die Hände dürfen die



Teilnehmenden dabei nicht benutzen. Welche Gruppe schafft am schnellsten eine Runde? (>> Material 3)

Vaseline-Bart

Alle Teilnehmenden schmieren sich Vaseline ans Kinn. Die Gruppen stellen sich an einer Startlinie hintereinander auf. Auf ein Kommando rennt jeweils die erste Person jeder Gruppe los zu einer Schüssel mit Watte, steckt ihren Kopf hinein und rennt zurück. Es gewinnt die Gruppe, die, nachdem jede Person der Gruppe einmal an der Reihe war, die meiste Watte in ihren Gesichtern kleben hat. Watte, die einmal runtergefallen ist, darf natürlich nicht zurück ans Kinn. (>> Material 4)

MATERIAL 4:
Vaseline, Watte

Nusskegeln

Zehn Nüsse werden auf dem Boden ausgelegt und jede Person bekommt eine Nuss. Aus einer Entfernung von ein bis zwei Metern versuchen die Teilnehmenden der Reihe nach, diese Nüsse mit ihrer Nuss zu treffen. Ihre Nüsse dürfen sie dabei aber nicht werfen, sondern nur über den Boden rollen. Wer eine Nuss trifft, holt für seine Gruppe 1 Punkt. Welche Gruppe gewinnt? (>> Material 5)

MATERIAL 5:
Walnüsse

Text aus: Worth, Tanya (Hg.): ZWÖLFzig Sachen. Mit Jugendlichen 12 Themen diskutieren, glauben, spielen, machen, 2019 erschienen bei buch+musik, www.ejw-buch.de, Abdruck mit freundlicher Genehmigung.



Was (gehört) zu wem?

Zielgruppe: ab 13 Jahren
Gruppengröße: ab 25 Personen
Vorbereitungszeit: 45 min
Dauer: 60 min

Besondere Hinweise: Vor allem die Mitarbeitenden, die sich zur Verfügung stellen, sollten bereit sein, etwas Persönliches von sich zu erzählen. Geeignet ist das Spiel, um Mitarbeitende besser/neu kennenzulernen z. B. auf einer Freizeit.

Personen kennen lernen und eigenes Interesse ausdrücken

Mit „Was (gehört) zu wem?“ können die Teilnehmenden die Mitarbeitenden auf spielerische Weise kennen lernen und dabei ihre eigene Meinung zu Themen ausdrücken.

Ablauf

Die Teilnehmenden werden zuerst in die entsprechende Anzahl der mitspielenden Mitarbeitenden in Teams eingeteilt. Sind es also vier Mitarbeitende, dann gibt es vier Teams. Sind es sechs Mitarbeitende, gibt es sechs Teams. Die Mitarbeitenden sind jedoch keinem Team zugeordnet! Die Teams sitzen sich in entsprechenden Blöcken gegenüber. In der Mitte ist ein Spielfeld. Zudem werden entsprechend der Anzahl der Mitarbeitenden – vier Ecken bzw. sechs oder acht Plätze vorab im Raum bzw. auf dem Platz definiert. Im Folgenden werden vier Mitarbeitende und entsprechend vier Ecken als Beispiel genommen.

Jede Spielrunde beinhaltet eine Frage und ein Spiel.





Fragerunde

Es wird jeweils eine Frage gestellt und vier mögliche Antworten dazu angeboten (bei sechs Mitarbeitenden wären es also sechs Antworten ...). Jeder Antwort wird eine Ecke oder ein Platz zugeordnet. Nachdem die Frage gestellt wurde, entscheiden sich die Teilnehmenden individuell für die Antwort, die am ehesten ihrem eigenen Interesse entspricht und begeben sich in die dazu gehörige Ecke. Jetzt stehen in jeder Ecke die Teilnehmenden, (vermutlich) gemischt aus den vier Teams.

Es folgt eine kurze Diskussion innerhalb der jeweiligen „Antwortecke“, zu welchem der Mitarbeitenden die gewählte Antwort passen würde und die Teilnehmenden in der Ecke müssen sich auf einen Mitarbeitenden als Lösung einigen. Dann werden die „Antwortecken“ nach ihrer Entscheidung befragt. Danach begeben sich die vier Mitarbeitenden in „ihre“ Ecke und geben so die Lösung bekannt, zu welchem der vier Mitarbeitenden die jeweilige Antwort gehört. Die Teilnehmenden, die mit ihrer Einschätzung richtiggelegen haben, erhalten jeweils einen Punkt – diese Punkte werden jetzt dem eigenen Team gutgeschrieben.

Es kann also sein, dass alle Mitspieler einen Punkt bekommen, weil sich alle vier Ecken für die richtige Antwort entschieden haben. Oder es bekommt kein Mitspieler einen Punkt, weil keine Ecke sich für die richtige Antwort entschieden hat. Oder es bekommt eben nur ein Teil der Mitspieler einen Punkt, weil sich eine, zwei oder drei Ecken für die richtige Antwort entschieden haben.

Wir haben für die Punktevergabe einfach die Chips aus einem Roulettespiel genommen. Diese wurden den „Gewinnern“ gegeben und dann für das jeweilige Team in einem Korb gesammelt. Im Anschluss an die Fragerunde folgt ein kleines Spiel, bei dem aus jedem Team eine Person mitspielt. Die Person, die das Spiel gewinnt erhält Zusatzpunkte für das eigene Team.

Zur Veranschaulichung ein Beispiel:

Frage: Was ist ein Hobby von dir?

Antwortmöglichkeit:

Ecke 1: Fußball schauen

Ecke 2: Dart

Ecke 3: Basteln – Handwerken

Ecke 4: Künstliche Intelligenz



Nach der Auflösung der Hobbyfrage folgt ein Spiel, passend zum Thema „Hobby“. In unserem Beispiel war dies eine Runde Dart – da einer unserer Mitarbeiter leidenschaftlich gern Dart spielt. Jedes Team stellt dafür einen Mitspieler. Es gibt 3 Pfeile pro Person – wer den Mitarbeiter schlägt, dessen Hobby Dart ist, bekommt fünf Zusatzpunkte.

Weitere Ideen für Fragen und dazu passende Spiele:

Frage: Was ist dein Lieblingsurlandsland?

Spiel:

Städte werden genannt. Die Gruppen müssen erraten, in welchem der Länder sich die Städte befinden.

Frage: Was ist dein Lieblingsessen?

Spiel:

Zunächst stellen sich die Freiwilligen aus jedem Team. Als Erklärung für das Spiel wird nur angedeutet, dass es um gute Geschmacksnerven geht. Mehr jedoch nicht. Dann werden – zur Freude aller – zwei Runden „Jelly Belly Bean Boozled“ mit diesen Freiwilligen gespielt.

Frage: Was ist dein Lieblingsfilm?

Spiel:

Dalli Click mit Bildern aus Lieblingsfilmen der Mitarbeitenden. Hier dürfen alle Teilnehmer mitraten.

Frage: Was ist deine Lieblingsfarbe?

Spiel:

Es wird Montagsmaler gespielt zu Begriffen, die etwas mit den spielenden Personen zu tun haben.



Frage: Welches Auto würdest du am ehesten fahren?

(Automarken)

Spiel:

Je ein Mitspieler aus jedem Team tritt in diesem Spiel an. Sie müssen in einem Wettrennen ein Spielzeugauto an einem Bindfaden aufrollen und über eine Zielinie fahren.

Was ist dein Lieblingslied? (Titel anspielen)

Spiel:

Es wird ein Musikmedley abgespielt und die Teams müssen nach Möglichkeit Titel und Interpret erkennen und aufschreiben. Am Ende wird aufgelöst.

Die nun folgende Fragerunde kann dann nahtlos in einen Abendabschluss integriert werden.

Was ist dein Lieblingsbibelvers?

Zu den Lieblingsversen können die Mitarbeitenden bei der Auflösung ein persönliches Statement sagen.

Idee für einen Preis:

Die Lieblichkeitssüßigkeiten der vier Mitarbeitenden werden an das Gewinnerteam verteilt.

TIPP: Einfacher und übersichtlicher wird es, wenn die Fragen und möglichen Antworten per Beamer angezeigt werden.

Cyrell Schwarz, Jugendreferent, Tübingen,

findet, dass es einfach mehr Spaß macht, Leute spielerisch kennen zu lernen.

Spezialisten bei den Stationen

Zielgruppe: Jugendliche ab 12 Jahren
Gruppengröße: 12–16 Personen

Vorbereitungszeit: 60 bis 90 min
Dauer: 90 min

Eine Gruppenstunde mit einer neuen Idee

Der „Steigbügel“ hat schon häufig Vorschläge für neue Spielideen gebracht. Auch diese Idee ist meiner Meinung nach neu. Das Neue besteht darin, dass ich versuchen kann, mein Ergebnis bei einer Station ständig zu verbessern, indem ich das jeweilige Spiel ein weiteres Mal spiele, in der Hoffnung auf ein besseres Ergebnis. Wenn eine mitspielende Person besser als ich geworden ist, dann versuche ich es halt noch einmal.

Die Attraktivität dieses Vorschlags zeigt sich z. B. darin, dass unsere Jungenschaft diese Spielidee mit großem Interesse umgesetzt hat. Einige Wochen später habe ich ähnliche Spiele bei einer Kinderbibelwoche eingesetzt. Es war beeindruckend, wie die Kinder bei vielen Parallelangeboten immer wieder zurückkamen und bestimmte Spiele noch einmal durchführen wollten.



Spielidee und Vorbereitung

Im Gruppenraum werden sechs Stationen aufgebaut. In unserer Gruppe mit acht Jungen waren es fünf Stationen. Bei jeder Station liegt ein Blatt Papier mit einem Stift. Auf dem Blatt steht z. B. „Station Nr. 2: Die ruckelnde Dose“ und es sind



(nicht unbedingt nötig!) Querlinien gezeichnet zum Eintragen der Namen und der Ergebnisse.

ACHTUNG: Auf die Platzeinteilung im Gruppenraum achten, damit es nicht zu gegenseitiger Behinderung kommt (lieber eine Station weglassen oder eine Station im Vorraum aufbauen).

Die Idee ist nun ganz einfach: Jeweils zwei Personen bilden miteinander ein Team. Sie gehen zu einer Station. Jeder absolviert das Spiel und die Ergebnisse werden eingetragen (Wir haben das Spielen von Einzelpersonen verboten, weil die Gefahr des „Schummelns“ zu groß ist).

Dann gehen die zwei Personen an eine andere Station. In unserer Gruppe war eine Spielperson sicher mindestens fünf Mal an jeder Station, die sie interessiert hat. Wir haben auch Stationen ausgewählt, von denen anzunehmen war, dass sie „gut ankommen“. Neuigkeit ist zweitrangig!

Wertung

Wir hatten vereinbart, dass die Ergebnisse von drei Stationen (egal von welchen) für eine Spielperson zur Wertung herangezogen werden. Nehmen wir an, Person A hat an drei Stationen die Plätze 1 und 2 und 2 erreicht. Die Summe ergibt 5. Person B hat an drei (vermutlich anderen) Stationen die Plätze 2 und 3 und 1 erreicht: Die Summe ergibt 6. Dann wäre Person A Sieger.

Wenn bei unserer Gruppe zwei Personen in der Summe gleich waren, haben wir nach ihren Ergebnissen bei einer weiteren Station geschaut und dieses Ergebnis herangezogen. Notfalls kann auch gelost werden.

Wichtig ist, dass für die ersten drei Personen ansprechende Preise da sind und Trostpreise für die anderen.

Station 1: Schiffe ins Ziel bringen

Zwei Tische stehen hintereinander. Auf dem zweiten, d. h. „hinteren“ Tisch sind mit Kreide oder einem wasserlöslichen Folienstift Querlinien eingezeichnet, so dass sich drei Zonen bilden. Die vom Startplatz am weitesten entfernte Zone bringt 30 Punkte, die mittlere Zone 20 Punkte und die dritte Zone bringt 10 Punkte. (>> Material 1)

MATERIAL 1:
Mindestens drei Holzstücke oder Mühlesteine oder Münzen



Mir sind bei einer Möbellieferung Holzstücke (zur Verpackung und Sicherung) aufgefallen, die 10 cm lang waren, 4,5 cm breit und 1,8 cm hoch. Die Holzstücke waren eben geschliffen und lackiert (evtl. einen Schreiner oder einen Vater bitten, solche „Schiffe“ herzustellen). Drei Holzstücke waren die „Schiffe“, die eine Spielperson vom Startplatz am ersten Tisch am besten in die Zone mit 30 Punkten zu befördern hatte. Die Holzstücke werden angestoßen und gleiten über beide Tische und landen dann möglichst nahe am Ende des zweiten Tisches. Jede Spielperson spielt mit drei Schiffen, wobei die bereits losgeschickten Holzstücke liegen bleiben. Gezählt wird die Summe, die die drei „Schiffe“ erreicht haben. Die Idee stammt von dem legendären Spiel „Mühlesteine vorsetzen“ oder schwäbisch „Nabomberles“, d. h. es kann auch mit Mühlesteinen oder mit Münzen gespielt werden.

Station 2: „Die ruckelnde Dose“

MATERIAL: eine Dose für Tennisbälle; in der Dose befinden sich z. B. fünf Haselnüsse (mit Schale) und 4 Glasmurmeln und evtl. eine Walnuss (mit Schale).

Die Befüllung der Dose muss auf Tauglichkeit überprüft werden! Wenn die Dose zu schlecht rollt, dann müssen z. B. zwei oder drei Haselnüsse entfernt und evtl. durch Glasmurmeln ersetzt werden.

Am Ende eines etwa zwei Meter langen Tisches werden mit wasserlöslichen Folienstiften (oder mit Kreide) drei Zonen durch Querstriche markiert. Die Dose liegt flach und quer auf dem Tisch und wird dann ins Rollen gebracht. Durch die Reibung der Kugeln wird das Drehen der Dose gebremst und die Zufallsprozesse in der Dose ergeben eine „ruckelnde“ Bewegung. Die Dose sollte so weit rollen, dass sie in das entfernteste Feld rollt, das 30 Punkte ergibt. Sonst werden 20 bzw. 10 Punkte erreicht oder 0 Punkte.

Hier darf die Spielperson einen Probeversuch absolvieren, damit sie das mögliche Drehverhalten der Dose abschätzen kann.

Drei Mal werden die Dosen losgeschickt und die erreichten Punkte addiert und dann notiert.

Station 3: Hula-Hoop-Reifen rollt ins Ziel

MATERIAL: ein oder besser zwei Hula-Hoop-Reifen (einer als Ersatz); Maler-Krepp-Streifen; vier leere Mineralwasserflaschen



Ein Jugendlicher, nennen wir ihn Benedikt, hat den Hula-Hoop-Reifen in der Hand. Er steht an einer Start-Markierung (Malerkrepp), die etwa drei Meter von den drei Toren entfernt ist. Zwei Mineralwasserflaschen im Abstand von etwa 20 Zentimeter bilden das mittlere Tor, das 10 Punkte ergibt. Rechts daneben steht in einer Entfernung von 12 Zentimetern eine weitere Flasche und es ist das rechte Tor gebildet, das 20 Punkte ergibt. Links steht im Abstand von etwa 8 Zentimetern vom mittleren Tor eine weitere Flasche. Dieses schmale Tor ergibt 30 Punkte.

Auch der Stellplatz der Flaschen wird mit Tesakrepp markiert.

Benedikt lässt den Reifen mit einer lockeren Bewegung des Handgelenks losrollen. Der Reifen darf nur maximal 50 Zentimeter in der Luft sein und muss dann rollen. Bei Benedikt läuft der Reifen geradlinig durch das schmale Tor: 30 Punkte erreicht.

Beim zweiten Versuch bringt Benedikt den Reifen ähnlich elegant in Bewegung und wieder sind 30 Punkte erzielt.

„Den dritten Versuch schafft er nicht“, brüllt Moritz. „Jetzt ist er nervös“. „Halt die Klappe“, sagt Benedikt, konzentriert sich, macht eine kurze Bewegung aus dem Handgelenk und wieder läuft der Reifen kerzengerade durch die 30er-Zone. 90 Punkte erreicht. Bei einem weiteren Spiel erreicht Benedikt noch einmal 90 Punkte. Klarer Sieger an dieser Station.

Station 4: Flummi trifft Pappbecher

MATERIAL: einen oder (Ersatz!) zwei Flummi-Bälle (Gummibälle; Preis etwa zwei Euro pro Stück; Durchmesser etwa vier Zentimeter); etwa 10 Pappbecher

Drei Pappbecher stehen eng nebeneinander; darauf stehen zwei Pappbecher und darauf (also in der dritten „Etagé“) steht noch ein Becher.

Wir haben den Stapel auf dem Boden errichtet. Er kann auch auf einem Tisch errichtet werden.

Jede Spielperson darf mit dem Flummi drei Mal werfen. Es wird gefordert, dass der Flummi mindestens ein Mal auf dem Boden (bzw. auf der Tischfläche) aufprallen muss, ehe er die Pappbecher trifft. Ziel ist es, so viele Pappbecher wie möglich „abzuräumen“. Angenommen, eine Spielperson hat beim ersten Wurf drei Pappbecher umgestoßen, dann werden die drei restlichen Becher wieder eng zusammengestellt. Wenn beim zweiten Versuch alle sechs Becher umgestoßen sind, dann werden für den dritten Versuch wieder alle sechs Becher aufgestellt. Die Zahl der insgesamt umgeworfenen Becher wird notiert.



Station 5: Über die Schanze in den Teller

MATERIAL: Zwei Tische, etwa 5 (Ersatz!) Münzen im Wert von je 50 Cent; drei tiefe Teller

Zwei Tische stehen in Längsformation hintereinander. Unter die Beine des ersten Tisches werden an der „Nahtstelle“, d. h. wo die Tische nebeneinanderstehen, Bücher gelegt, so dass an dieser Stelle der erste Tisch etwa 15 Zentimeter höher steht als der zweite Tisch. So wird eine „Schanze“ gebildet. Wenn eine Münze auf dem ersten Tisch angeschoben wird, dann gleitet sie über die Schanze und sollte in einem der drei Teller landen, die auf dem zweiten Tisch direkt hinter der „Nahtstelle“ stehen. Landet die Münze im ersten, zweiten bzw. dritten Teller, so ergeben sich 10, 20 bzw. 30 Punkte für die Spielperson. Bei jedem Spiel hat die Person drei Würfe mit je einer Münze.

Dieses Spiel ist nicht einfach (vorher ausprobieren, damit die Leitungsperson demonstrieren kann). Es wird jedoch gerne von den Jugendlichen gespielt.

Station 6: Papierbolzen treffen Glocken

MATERIAL: drei „Glocken“ (z. B. zwei verschieden große Blechdosen und nach Möglichkeit eine echte kleinere Metall- oder Porzellanlocke); Haushaltsgummis

Die einfachste Vorrichtung sieht so aus. Ein Stuhl steht auf einem Tisch. An der Rückenlehne des Stuhls werden drei Glocken befestigt. Durch den Boden einer Blechdose wird ein Loch gebohrt, eine Schnur hindurchgezogen und hinter dem Loch ein Knoten geknüpft. Dasselbe macht man mit einer kleineren Blechdose oder mit einem kleineren Marmeladeglas. Hier könnte man durch den Blechdeckel ein Loch bohren und eine Schnur hindurchziehen. Schön wäre als drittes Ziel eine echte Glocke.

Aus etwa zwei Meter Entfernung wird mit einem Haushaltsgummi und mit Papierbolzen auf die unterschiedlich großen Glocken geschossen. Treffer ergeben 10 Punkte bzw. 20 Punkte bzw. 30 Punkte, je nach Größe der Glocke. Die Papierbolzen sollen die Jugendlichen selbst aus Papier herstellen. Wer erzielt bei drei Versuchen die höchste Punktsumme?



Weitere mögliche Stationen

- a) Einen Holzkreisel mit der „richtigen“ oder mit der „falschen“ Hand in Rotation versetzen und die Zeit stoppen.
- b) Mit einem Würfel bei drei Würfeln eine „große Straße“ würfeln: bei den einzelnen Würfeln (z. B. eine Vier, eine Zwei und eine Fünf) muss man bei jedem Wurf festlegen, ob die Augenzahl auf den ersten oder zweiten oder dritten Platz (von links) gesetzt wird. Im Beispiel könnte die Zahl 542 erzeugt werden.
- c) Mit einer Armbrust oder mit Dart-Pfeilen oder mit einem Blasrohr auf eine Zielscheibe schießen.
- d) Ball rollt, berührt eine „Bande“ (stehender Tisch) und läuft danach in eines von drei Toren.
- e) Ein Spielzeugauto rollt eine schiefe Ebene (halb aufgeklappter Tisch) herab und sollte durch eines von drei Toren rollen.

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i. R., Schlat,

mag Spiele, in denen Geschicklichkeit und Glück eine Rolle spielen.

Weihnachts- Suchen Challenge

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6–8 Personen
Dauer: ca. 90 min

Vorbereitung: 60–120 min für die
Vorbereitung der Fragen
und Laufzettel

Eine weihnachtliche Foto-Rallye im eigenen Ort

Die Spielgruppen fotografieren zum einen mit Smartphones weihnachtliche Motive in Schaufenstern bzw. in der Stadt; zum anderen sammeln sie unterwegs (kurz zu Hause vorbeigehen) Material zur Gestaltung einer Weihnachtskrippe in einem Einkaufskorb.



Aufgabe

Jede Gruppe fotografiert mit einem Smartphone weihnachtliche Motive und Dekorationen in den Schaufenstern der Stadt. Nebenbei sammeln sie Material ein, mit dem sie eine Krippe in dem Einkaufskorb gestalten sollen.

MATERIAL 1:

Smartphones,
Einkaufskörbe
(für jede Gruppe
einen), Laufzettel

Von jedem Motiv wird nur ein Foto bewertet. Jede Gruppe startet an einem anderen Punkt in der Stadt.

Auf einem Laufzettel sind Fragen gestellt, die die Gruppen unterwegs beantworten sollen. Beispiele: In welchem Geschäft ist ein Nikolaus ausgestellt? Wie viele Glaskugeln/Sterne finden sich in der Auslage von ...? usw. (>> Material 1)



Durchführung

Die Jugendgruppe wird in 2–3 Spielgruppen aufgeteilt. Jede Spielgruppe erhält einen Einkaufskorb und einen Laufzettel zur Beantwortung der Fragen, die bei richtiger Lösung mit je 1 Punkt bewertet werden. Die Gruppen begeben sich zu ihrem Startpunkt mit der Auflage, nach 90 Minuten wieder ins Gemeindehaus zurückzukehren.

Nach der Rückkehr werten die Mitarbeitenden die Fotos aus (1–3 Punkte). Während dieser Auswertung gestalten die Gruppen ihre Krippen im Einkaufskorb, die danach auch bewertet werden (bis 10 Punkte). Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

Walter Engel, Rottenburg, Schulleiter i. R.,

hat mit Jugendgruppen öfters Stadtspiele erdacht und durchgeführt.

Wielenbak – geschickt spielen

Zielgruppe:	Jugendgruppen, die gerne basteln
Gruppengröße:	besser kleine Gruppe (zum Bauen)
Vorbereitungszeit:	Materialeinkauf und Werkzeuge einpacken
Dauer:	60–90 min

Besondere Hinweise: ist als Vorschlag zum gemeinsam Bauen eher ungeeignet, zum Spielen aber gut und eine Runde dauert nicht lange, es eignet sich auch gut fürs Gemeindefest.
Die Vorlagen findet ihr im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de.

Ein weiteres Geschicklichkeitsspiel aus den Niederlanden im Selbstbau

Unter dem Suchbegriff „Wielenbak“ (niederländisch) sind viele Anregungen im Internet zu finden. Lasst euch inspirieren!

Das Material kann gemäß Materialliste im Baumarkt bereits zugesägt werden, so dass mit Stichsäge und Akku-Bohrer/Akku-Schrauber bereits alle erforderlichen Werkzeuge aufgelistet sind.



MATERIAL:

- ein 18 mm dickes Buchen-Massivholzbrett (120 cm x 20 cm); Preis ca. 6–7 Euro, wenn man die Möglichkeit hat, an einer Kreissäge die benötigten Maße zu sägen, sonst die Teile vom Sägeplan direkt im Baumarkt zusägen lassen
- 15 mm Buchen-Rundholzstab 40 cm lang

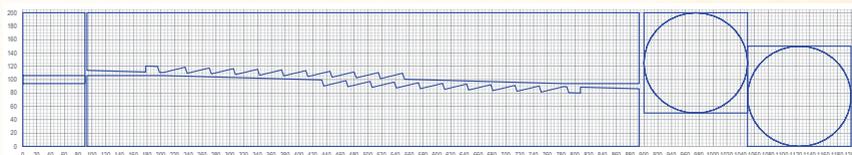
Zusätzlich muss man einpacken: 1 Akku-Bohrer mit einem 3 mm-Bohrer und einem 16 mm-Bohrer sowie 12 Schnellbau-Schrauben 3 mm Durchmesser und 35 mm lang (damit werden alle Teile verschraubt)



Sägeplan (alle Teile 18 mm dick):

8

- Teil 1: Rand vorne: 110 mm lang und 98 mm breit, 18 mm dick
 Teil 2: Rand hinten: 110 mm lang und 98 mm breit, 18 mm dick
 Teil 3: Rand rechts: 800 mm lang und 106 mm breit, 18 mm dick
 Teil 4: Rand links: 800 mm lang und 106 mm breit, 18 mm dick
 Teil 5: Schwung-Rad 1: 150 mm lang und 150 mm breit, 18 mm dick
 Teil 6: Schwung-Rad 2: 150 mm lang und 150 mm breit, 18 mm dick



HINWEIS: Die Vorlage liegt im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

Arbeitsschritte:

1. Anfertigung des Schwung-Rades:

Aus einem 18 mm dicken Buchen-Massivholz sind zwei Kreise mit 15 cm Durchmesser auszusägen. Wer keine Möglichkeit hat, einen exakten Kreis mittels einer Drechselbank herstellen zu können, kann folgende Variante wählen, zu der Handsäge und Akkuschauber ausreichen: Die exakte Form aufzeichnen und mit 1–2 mm Übermaß aussägen. Möglichst exakt die Mitte der beiden Schwung-Räder bestimmen und je ein 16 mm Loch bohren. Beide Scheiben aufeinander leimen und das 16 mm Rundholz einkleben.



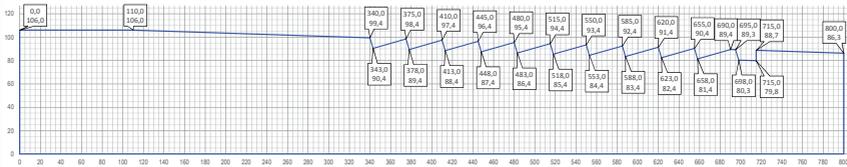
Anfertigung eines Hilfsmittels: In einem Holz-Reststück (18 mm dick) und mindestens 35 cm lang wird an einer Ecke ein 16 mm Loch gebohrt, durch das das Rundholz mit dem vorläufigen Kreis durchgesteckt werden kann. Ein weiteres Loch mit 12 mm Durchmesser wird im benötigten Abstand (150 mm – Radius des Stabes – Dicke des Schleifpapiers) gebohrt.



Nun wird ein grobes Schleifpapier (80er Körnung) auf einem 12 mm Rundholz-Rest aufgewickelt (dabei ist die Richtung entscheidend und muss zur Drehrichtung des Akkuschraubers passen!). Das Ende wird mit doppelseitigem Klebeband festgeklebt, das Ganze anschließend in den Akkuschrauber eingespannt und das freie Ende in die 12 mm Bohrung als Führung gesteckt. Hält man den Akku-Schrauber schräg, nimmt er erst mal weniger Material ab. Nun wird das Schwung-Rad langsam von Hand gedreht und bei der zweiten Umdrehung der Akkuschrauber etwas senkrechter gestellt.

Wenn er ganz senkrecht steht, hat das Schwung-Rad das gewünschte Maß und ist schön rund. Alternativ zum Akku-Schrauber kann selbstverständlich auch ein Schwingschleifer oder ein Bandschleifer verwendet werden, den man mit passendem Abstand fixieren kann.

2. Die beiden Randteile links und rechts werden gemäß folgenden Maßen zugesägt:



HINWEIS: Die Vorlage liegt im Downloadbereich unter www.der-steigbuegel.de

3. Montage:

An den Randteilen links und rechts je 3 Löcher mit einem 3 mm Bohrer anbringen. Alle Löcher je 9 mm Abstand vom Rand, die oberen und unteren Löcher ebenfalls 9 mm Abstand vom Rand und die mittleren Löcher auf der halben Höhe. Die Löcher außen mit einem Senker so tief senken, dass die Schraubenköpfe darin Platz haben. Alle Teile zusammenschrauben – die Kerben noch beschriftet mit den Zahlen 1–10 und hinter der 10 die 0 in der letzten Kerbe – fertig!



Spielregeln:

- Die einfachste Variante: Abwechselnd darf jede Person einmal an dem großen Durchmesser des Schwung-Rades dieses in Bewegung setzen und die Kerbe, in der es liegen bleibt, zählen als Punkte.
- Zweite Version: Gespielt wird best of seven, d. h. jeweils die Person, die pro Durchgang mehr Punkte erspielt hat, bekommt einen Wertungs-Punkt. Wer zuerst 4 Wertungs-Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.
- Dritte Version: Dreistellige Hausnummer (analog Kegeln): nach jedem Wurf entscheidet die spielende Person, auf welche der (freien) Position der dreistelligen Hausnummer das aktuelle Spielergebnis notiert werden soll. Wer am Ende die höchste Hausnummer erreicht hat, gewinnt das Spiel.

ACHTUNG: dabei ergeben die Kerben 9 UND 10 jeweils 9 als Ziffer, sonst funktioniert das Ganze nicht!

Thomas Volz, Maschinenbau-Ingenieur und Hobby-Schreiner, Böblingen,

ist immer auf der Suche nach neuen Spielideen, die sich aus Holz selbst anfertigen lassen.

Holzstern aus Obstkisten-Latten

Zielgruppe: bastelfreudige Upcycler ...

Gruppengröße: hängt eher von der Werkzeugmenge ab (s. Hinweis)

Vorbereitungszeit: Besorgen des Materials,

Herstellung von Stern-
zacken-Schablonen

Dauer: gesamte Herstellung von zwei
Sternen ca. 30–45 min (s. Hinweis)

Herstellung von schlichten, rustikalen Holzsternen mit eigenem Charme!

Aus schlichten Latten von Obstkisten lassen sich einfache rustikale Sterne herstellen. Ganz im Trend der großen Upcycling-Bewegung erhalten hier auch alte Obstkisten noch mal eine neue Bestimmung und sind kostengünstiges bzw. kostenloses Grundmaterial. Die Sterne dienen als Deko zum Hinlegen

oder Aufhängen, und ob ganz schlicht-rustikal oder noch kreativ verziert – sie wirken wunderschön als Weihnachtsgeschenk, als toller Artikel zum Verkaufen auf dem Weihnachtsmarkt oder sind einfach etwas, an dem man zu Hause selbst seine (adventliche) Freude hat.



HINWEISE:

zur Gruppengröße:

Es sind keine großen handwerklichen Fähigkeiten notwendig, aber ausreichend Sägen sind sinnvoll, da die Hauptarbeitsgänge Sägen, Schleifen und Leimen sind. Je mehr Sägen und Federklemmen vorhanden sind, umso weniger Wartezeiten gibt es für die Jugendlichen.

**zur Dauer:**

Da die Arbeitsgänge sehr einfach und überschaubar sind. Je nachdem ob ausreichend Arbeitsmaterial vorhanden ist und auch wie geübt die Teilnehmer mit der Säge umgehen, kann die Sternherstellung entsprechend schneller oder langsamer vonstatten gehen.

MATERIAL FÜR 2 STERNE

(Motivgröße der Sterne: ca. 18 cm und 26 cm) pro Person:

- 2 Latten einer alten Obstkiste, ca. 8 cm x 50 cm
- Schleifpapier
- Holzleim
- ggf. Jutegarn

WERKZEUG PRO PERSON

oder für 2–4 Personen zur gemeinsamen Nutzung:

- Stemmeisen
- Zange
- Schraubzwinde
- Stichsäge oder Handsäge
- Federklemmen
- ggf. 5-mm-Holzbohrer

1. Vorbereitung im Vorfeld: anhand der Vorlage Schablonen für die Sternzacken erstellen. Material und Werkzeug besorgen – vor allem rechtzeitig auf die Suche nach (alten) Obstkisten gehen!
2. Zuerst die Latten der Obstkiste mit einem Stemmeisen freilegen. Dann die Nägel mit einer Zange herausziehen.
3. Pro Stern mit einem Bleistift fünf Zacken anhand der Vorlagenschablone auf die Holzlatten aufzeichnen.
4. Das Palettenholz mit Schraubzwingen an der Arbeitsplatte befestigen und mit einer Hand- oder Stichsäge die einzelnen Zacken zurechtsägen.
5. Anschließend die Schnittkanten mit Schleifpapier abschleifen. (Vorsicht: nicht zu viel abschleifen, damit die Zacken nachher noch exakt aneinander passen!)



- Nun werden die Zacken zu einem Stern zusammengelegt. Die sich berührenden Kanten mit Holzleim einstreichen und aneinanderrücken. Federklemmen helfen dabei, die einzelnen Zacken während des Trocknungsprozesses zusammenzuhalten. Den Holzleim gründlich durchtrocknen lassen.

TIPP: Zur Aufhängung mit einem 5-mm-Holzbohrer ein Loch durch eine der Zacken bohren. Das Loch sollte einen Abstand von ca. 1,5 cm zum Rand haben. 50 cm Jutegarn durch das Loch fädeln und die Enden zusammenknoten.

HINWEIS 1: Wer Zeit sparen will, erledigt den Arbeitsschritt 2 schon im Vorfeld, so dass die Jugendlichen gleich mit Arbeitsschritt 3 beginnen können.

HINWEIS 2: Die Sterne wirken durch ihre rustikale Schlichtheit, aber natürlich können sie auch nach Belieben mit Farbe oder weiterem Dekomaterial wie Bänder, Naturmaterial usw. verziert werden.

Diese Anleitung stammt aus dem Heft „Sterne aus Naturmaterial“ von Pia Deges und wurde uns freundlicherweise vom Frechverlag Stuttgart zur Verfügung gestellt. Dieses Heft zeigt weihnachtliche Deko aus Zweigen, Beeren, Holz und Draht, zauberhafte Sterne in Groß und Klein zum Stecken, Basteln, Sägen und Kleben. Ob Eukalyptusstern, Nussstern oder Zapfenstern – so bringt man Natur ins vorweihnachtlich geschmückte Haus.

*Überarbeitet von: Sybille Kalmbach,
Gärtringen*

