

der Steigbügel

Praxisfälle für die Arbeit mit Jugendlichen



Überschätzt, unterschätzt, verschätzt



Sommer(ferien)-Trophy



„Facebook me“



Zauberblick mit Abschlussknoor

Schwerpunkt: Outdoor

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

Sommerzeit ist Outdoorzeit! Deshalb stellen wir in diesem Steigbügel gleich drei Vorschläge unter freiem Himmel vor. Die Aktionen eignen sich für eine breite Zielgruppe: für Jugendliche auf Freizeiten und Camps, für Konfirmanden-Wochenenden, Schullandheime, Jugendgruppen, alternative Geburtstagsaktionen... Es geht darum, sich selbst zu erleben, als Teil einer Gruppe, als Teil der Natur. Es geht um spielen, lachen, dazugehören, Aufgaben bewältigen, Abenteuer.

Und es geht aber auch darum, Erfahrungen unter freiem Himmel zu machen. Dem Ort, den die Bibel, als zu Gott gehörend beschreibt. Der Himmel ist ein Synonym für die unsichtbare Welt Gottes, für seine Wirklichkeit – unabhängig davon, ob wir sie sehen oder nicht.

Vielleicht gelingt es, mit den Jugendlichen über beides in Gespräch zu kommen: über ihre Abenteuer-Erfahrungen und über Gott.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam
Ihre/Eure

Heike Volz



Zugangscode Homepage:

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

Benutzername: **Jugendarbeit**

Passwort: **Outdoor**

Überschätzt, unterschätzt, verschätzt

Zielgruppe: 14 bis 99 Jahre
Gruppengröße: beliebig
Vorbereitungszeit: 15 Minuten (als Vorleseandacht)

Dauer: 60 Minuten (im Raum)
90 Minuten (unterwegs - abhängig vom gewählten Weg)
Bonbon: Ortsschilder-Vorlagen unter www.der-steigbuegel.de

Vier spannende Städte aus dem Buch Josua und ihre Botschaften

Diese Bibelarbeit verbindet die Berichte aus dem Josua-Buch eindrucksvoll mit aktuellen Herausforderungen von Jugendlichen, die zu Gott gehören wollen. Dabei dienen die einzelnen Städte, die das Volk Israel auf seinen Weg in Besitz nimmt als Gliederungshilfe. Die Texte können vorgelesen oder frei gestaltet werden. Sie führen zu einer persönlichen Auseinandersetzung mit den biblischen Berichten, die hier als zusammenfassende Nacherzählungen gestaltet sind. Es können zusätzlich auch die jeweiligen Bibelgeschichten vorgelesen werden.



TIPP:

Bibelarbeit kann im Raum oder auch als Unterwegsandacht stattfinden

Leicht kann aus dieser Vorlage auch eine Bibelarbeit mit Wegstationen im Freien gestaltet werden, z.B. für eine Gruppenstunde, eine Sommerfreizeit, ein Konfi-Wochenende). Dabei können an den einzelnen Etappen, einzelne Abschnitte bedacht werden. Die Wegstrecken zwischen den Stationen helfen, das Gehörte weiter zu bedenken.

Ortsschilder (A3 auf gelbem Papier oder als Powerpoint-Folie) unterstreichen optisch das Gesagte. Wenn man diese Bibelarbeit mit einem Weg verbindet,



könnte die letzte Station an einem echten Ortsschild sein (vorausgesetzt, es herrscht dort nicht so ein reger Verkehr, dass man nichts verstehen kann oder es gefährlich ist).

Als Abschluss sind zwei Varianten vorgeschlagen, die je nach Situation ausgewählt werden sollten.

Fünf Städte – fünf Herausforderungen

Das biblische Buch „Josua“ berichtet davon, wie das Volk Israel in das Land einzog, das Gott ihnen versprochen hatte. Vierzig Jahre waren sie durch die Wüste gewandert. Sie haben geträumt von diesem Land. Sie haben sich die Zukunft in den schönsten Farben ausgemalt. Alles auf das sie in der Wüste und auf der langen Wanderschaft verzichten mussten, haben sie sich für das neue Land gewünscht. Und dann berichtet uns das Josua-Buch, wie der Einzug in dieses Hoffungsland vor sich ging. Nach und



nach wird es in Besitz genommen. Mal geht es ganz leicht und manchmal scheint es gar nicht zu gehen. Es lohnt sich, genau hinzuschauen. Denn jede Station, die das Volk Gottes auf diesem Weg zurücklegt, hat auch für uns eine Botschaft. Oder anders gesagt: Jede Stadt steht für Herausforderungen die auch wir ganz gut kennen, wenn wir mit Gott leben möchten. Wir wollen uns vier dieser Orte genauer anschauen.

Jericho - Eine überschätzte Herausforderung

Jericho, das ist eine der ersten Städte, die das Volk Israel im versprochenen Land einnimmt. Josua ist mittlerweile der Nachfolger von Mose geworden und hat die Aufgabe, das Volk Israel in das gelobte Land zu führen. Stellen wir uns dieses Volk, diese Menschen einmal vor. Sie wanderten 40 Jahre durch die Wüste. Nichtsesshafte Nomaden. Das waren sicher keine ausgebildeten Kriegerleute. Manna, ähnlich wie Popcorn und

BIBELTEXT:
Josua 2,1-24
und 6,1-20



Wachteln, Minivögel waren ihre Hauptnahrungsmittel. Deswegen können wir annehmen, dass sie wohl auch nicht die Fittesten waren.

Aber nun stehen diese ausgelaugten Leute vor der Stadt Jericho und sollen diese erobern. Diese Herausforderung hat es in sich: Es geht da nicht um irgendeine Stadt. Archäologische Funde und die biblischen Berichte sind sich einig: Das Volk Israel steht vor einer militärisch hervorragend gut geschützten Stadt. Diese Stadt sollen sie als erste einnehmen. Kein Aufwärmen und erst einmal am kleinen Gegner üben. Spione, die vom Anführer Josua vorausgeschickt worden sind, erleben, wie der Geheimdienst in dieser Stadt funktioniert.

Eigentlich hat das Volk Israel gegen diese Stadt keine Chance. Jericho steht als Symbol für eine Herausforderung, die für das Volk eine Nummer zu groß ist. Oder sagen wir vielleicht: Eine Nummer zu groß erscheint und deshalb überschätzt wird.

Das sehen wir wenn wir bedenken, wie es mit Jericho weitergeht. Die Stadt fällt von allein in Schutt und Asche. Das Volk wandert nur mehrfach um die Stadt. Den Rest besorgt Gott. Gott hilft seinen Leuten. Ohne, dass überhaupt Waffen gebraucht werden.

So kann Jericho uns als Bild dienen, für Probleme, die von uns überschätzt werden. Kennen wir das? Herausforderungen, die vor uns stehen wie riesige Berge. Herausforderungen, bei denen wir überhaupt nicht wissen, wie wir die angehen können. Probleme, für die wir gar keine Lösung sehen. Herausforderungen, die uns mindestens eine Nummer zu groß erscheinen. Dieses Phänomen gab es offensichtlich schon damals.



Frage an die Gruppe mit der Bitte, sich zu zweit oder zu dritt auszutauschen: Hast du das schon einmal erlebt, dass etwas wie ein riesiger Berg vor dir stand, es aber im Nachhinein gar nicht so schlimm war oder viel leichter ging als du vorher dachtest?



Zusammenfassung

Die Geschichte von der Stadt Jericho lehrt uns: Lass dich nicht entmutigen von Herausforderungen, die du als zu groß für dich einschätzt. Vielleicht sind sie gar nicht so groß. Vielleicht überschätzt du da was! Vergiss nicht, dass Gott helfen kann. Für ihn gibt es die Kategorie „ZU GROSS“ nicht.

Ai - Eine unterschätzte Herausforderung

Nicht ganz so bekannt wie Jericho ist die Stadt Ai. Diese nächste Stadt, die das Volk Israel in Besitz nehmen soll, steht genau für das Gegenteil von überschätzten Problemen. Ai steht für unterschätzte Herausforderungen. Oder sagen wir: Probleme, die wir als zu klein erachten.

BIBELTEXT:
Josua 7, 1-8, 24

Wieder schickt Josua Spione los. Die schauen sich die Stadt Ai genau an, sind aber bald wieder zurück. „Das ist ja lächerlich“, sagen sie. „Das schaffen wir mit links.“

Und so macht es Josua dann auch. Nur ein kleiner Teil der Leute zieht los um Ai zu erobern. Doch als sie sich der Stadt nähern, klappen plötzlich ganz unerwartet die Stadttore auf und die Einwohner aus Ai stürmen aus der Stadt und verjagen die Israeliten. 36 Männer Israels verlieren an dem Tag das Leben. Die Frustration ist riesig. Die Fragerei beginnt: Warum ging es bei Jericho so glatt und hier klappt gar nichts?

So wird Ai zum Sinnbild für eine Sache, die wir unterschätzen. Ein Problem das wir als zu klein erachten.

Wir müssen genau hinschauen um zu erkennen, wo das kleine Problemchen genau liegt. Das finden wir nämlich bereits bei der Geschichte zuvor. Gott hat klare Anweisungen gegeben, wie mit den ganzen Sachen zu verfahren sei, die in Jericho, nachdem alles einstürzte, so auf der Straße herumlagen. Keiner darf sich daran persönlich bereichern. Nichts für sich auf die Seite schaffen. Gott hat da absolute Ehrlichkeit verlangt. Hat auch fast geklappt. Bis auf einen, der hat es nicht ausgehalten. Achan. Er hat halt doch was eingesteckt. Vielleicht hat er sich gedacht: „Der Mantel ist doch noch gut, wäre ja schade, wenn der so im Dreck liegen bleiben würde. Also so eng darf man das doch nicht sehen. Wer will denn so kleinlich sein. Man muss doch schauen wo man bleibt.“ Oder etwas in der Art. Irgendwann kommt die Sache ans Tageslicht. Es wird deutlich, dass Ai deshalb



nicht eingenommen werden konnte, weil Gott diese Kleinigkeit von Achan nicht durchgehen ließ.

An dieser Stelle müssen wir einmal ganz dringend die Geschichte von damals verlassen. Das ist ganz wichtig, sonst verrutscht hier etwas. An dieser Stelle müssen wir zum Kreuz schauen! Wir dürfen nämlich wissen – weil wir nach Karfreitag und Ostern leben – dass Gott uns trotz unserer Fehler und unserem Schuldigwerden liebt. Aus dieser Liebe zu uns ist Jesus Christus am Kreuz für uns gestorben. Das ist wichtig und das dürfen wir an dieser Stelle nicht vergessen!

Aber wir werden dadurch, dass Gott uns liebt und Jesus sich für uns hingegen hat, nicht automatisch fehlerlos. Darum ist die Botschaft von Ai für uns wichtig, wenn wir als Antwort auf diese Liebe mit Gott leben wollen. Denn dabei tapen wir in genau dieselbe Falle, wie das Volk Israel damals. Wie ist das mit den Problemchen, die wir unterschätzen. Mit den Dingen, die wir als zu klein erachten. „Ach, das sieht doch keiner. Machen doch alle. So eine kleine Lüge schadet doch keinem. Einmal ist keinmal. Die anderen sind ja noch viel schlimmer. Der Zweck heiligt die Mittel.“ Und wie diese ganzen kleinen Ausreden so heißen können.



Frage an die Gruppe mit der Bitte sich zu zweit oder zu dritt auszutauschen: Erinnerst du dich an eine Situation (z. B. einen Streit oder einen Konflikt), die ganz klein angefangen hat aber später riesengroß wurde? Möchtest du davon erzählen?

Zusammenfassung

Wir sollten solche scheinbaren Kleinigkeiten nicht unterschätzen. Oft zieht eine Unehrlichkeit eine nächste Lüge nach sich. Wie schnell erfordert eine Unwahrheit die nächste, nur damit die Fassade heil bleibt. Die großen Probleme und Scherbenhaufen sind nicht von Anfang an so groß gewesen. Sie haben alle klein angefangen.

Die Botschaft von Ai heißt: Wehret den Anfängen. Achtet Probleme nicht zu klein. Unterschätzt sie nicht. Denn die Gefahr ist, dass sie große Auswirkungen haben können. Lasst uns Gott um Weisheit bitten, unterschätzte Kleinigkeiten zu erkennen.



Gibeon - Problem selbst gelöst und sich dabei verschätzt

Immer mehr Städte kommen unter die Herrschaft des Volkes Israel. Mit der Stadt Ai hat das dann noch geklappt. Israel ist recht erfolgreich mit seiner Eroberung. Das bekommen auch die Leute in der Stadt Gibeon mit und denken sich eine ziemlich verwegene Taktik aus. Sie verkleiden ein paar Leute mit uralten Klamotten und geben ihnen trockenes Gammel-Brot mit. Für das Trinkwasser nehmen sie die ältesten Behälter, die sie finden können. Weil die aus Leder waren sah man sofort, dass sie uralt waren. Zum Schluss haben sie diese Leute noch mit Staub eingestäubt und ihnen einen alten Esel mitgegeben. So kommen diese Trickser zu Josua und seinen Beratern und packen eine verlogene aber auch rührende Geschichte aus: „Wir kommen von weit her“, sagen sie. „Von ganz weit!“ Dabei halten sie die Lederbeutel hoch, zeigen auf den alten Esel und ihre Klamotten: „War alles noch neu, als wir loszogen, so lange sind wir schon unterwegs“. Schließlich überzeugt das Brot. „Das war noch ganz warm als wir losgingen. Hier probier mal. Hart und schimmelig.“ Josua probiert das Brot, sieht sich den alten Esel, die rissigen Lederbeutel und die löchrige Kleidung an. Da bekommt er Mitleid.

Die Leute aus Gibeon erzählen, dass sogar in dem ach so weit entfernten Land die Nachrichten von den Israeliten kursieren, deren Gott ihnen bei großen und kleinen Problemen hilft. Dass sie deshalb diese ach so beschwerliche Reise auf sich genommen haben, um mit diesem besonderen Volk einen Friedensbund zu schließen. Deshalb denkt Josua nicht lange nach. Es kommt ihm nicht einmal in den Sinn Gott zu fragen. „Und Gott befragten sie nicht“, das bemängelt das Josuabuch an dieser Stelle ganz deutlich. Josua löst diese Herausforderung selber und schließt ohne mit der Wimper zu zucken, einen Nichtangriffspakt mit den Leuten aus Gibeon.

Aber diese Lüge bleibt nicht unentdeckt. Bald bekommt Josua heraus: Gibeon ist keine Stadt weit weg, sondern liegt um die Ecke. Keine drei Tage weit entfernt. Blöd gelaufen! Blöd, weil sich Josua und seine Berater verschätzt haben. Gibeon warnt uns davor, Probleme alleine, das heißt ohne Gott lösen zu wollen. Weil auch wir uns ganz leicht verschätzen können.

BIBELTEXT:
Josua 9, 1-27





Frage an die Gruppe mit der Bitte sich zu zweit oder zu dritt auszutauschen: Was können wir tun, damit wir immer wieder daran erinnert werden, Gott um Rat zu fragen? Was könnte uns dabei helfen? Wie kommen wir zu „richtigen“ Entscheidungen?

Zusammenfassung

Die Warnung von Gibeon heißt: Keine Alleingänge! Beziehe Gott in deine Entscheidungen mit ein. Bitte ihn um Weisheit vor Entscheidungen. Rede regelmäßig mit ihm und höre auf sein Wort. Es ist gut zu wissen, dass er immer da ist und du jederzeit zu ihm kommen kannst.

Sichem - Gott hat geholfen und ich will mir auch von ihm helfen lassen

BIBELTEXT:

Josua 24,1-28

Ein wesentlicher Schwerpunkt des Josua-Buches liegt darin zu zeigen, wie Gott seinen Leuten hilft. Drei unterschiedliche Situationen haben wir kennengelernt. So verwundert es am Ende wohl auch nicht, dass der Name Josua übersetzt bedeutet: „Gott hilft.“ Gott hilft dir. Bei Problemen, die zu groß für dich sind. Er hilft dir bei Problemen, die du zu klein erachtest, die richtige Bedeutung zu geben. Er will nicht, dass du dich alleine abmühest und dich am Ende vielleicht verschätzt.

Am Ende des Josua-Buches finden wir einen weiteren Ort mit einer weiteren Botschaft für uns. Das ganze Land ist mittlerweile eingenommen. Städte sind erobert und das neue Land ist aufgeteilt. Jede Sippe, jeder Stamm hat seinen Anteil bekommen. Josua bestellt nun alle nochmals zu einem Treffen nach Sichem. Dort an diesem Ort erzählt Josua allen die ganze Geschichte des Volkes. Vom Anfang bis zum jetzigen Tag. Als er damit fertig ist, sagt er einen wichtigen Satz. Manche sagen, das sei der Hauptsatz des ganzen Buches. Jedenfalls ist es die Botschaft von Sichem. Josua sagt da: „Ich aber, und alles was zu mir gehört, wollen dem Herrn dienen.“ (Josua, 24,15)





Mit dieser Aussage ist gleichzeitig eine Frage verbunden: Wie willst du es halten? Möchtest du dich auch zu diesem Herrn halten, der mit großen, vielleicht übergroßen Herausforderungen klar kommt und der hilft, gefährliche Kleinigkeiten rechtzeitig zu erkennen und der nicht will, dass wir uns alleine abmühen? Möchtest du auch diesem Herrn dienen, dem Gott, der uns hilft?

Zusammenfassung

Sichem steht für den Ort, an dem die Menschen damals festgemacht haben, dass sie zu Gott gehören wollen und dass sie sich vom helfenden Gott helfen lassen wollen. Solche Punkte, wo wir das erstmals oder auch immer wieder neu festmachen, brauchen auch wir ganz dringend. Es ist gut, mit Gottes Hilfe zu rechnen und ihn immer wieder um seine Hilfe zu bitten.

Unser Ort - Wo brauche ich Gottes Hilfe für meine Herausforderungen?

Wir haben einige Orte besucht, von denen uns die Bibel im Josua-Buch berichtet. Wo brauchen wir, wo brauchst du, Gottes Hilfe? Welche Herausforderungen stehen gerade an? Wir können gespannt sein, wie Gott uns dabei helfen kann und helfen wird. Auf Gott ist Verlass. Er hilft.

TIPP:

Ortsschild des eigenen Ortes zeigen!

Als Abschluss bieten sich zwei Möglichkeiten an:

1. Frage an die Gruppe mit der Bitte, sich zu zweit oder zu dritt auszutauschen: Welche Herausforderungen stehen bei mir gerade an? Wo brauche ich Gottes Hilfe? Wo würde ich mich freuen, wenn auch andere dafür beten?
2. Stilles Gebet mit der Einladung, Gott die Herausforderungen und Probleme zu benennen, die einem im Verlauf des Abends eingefallen sind. Dieses Gebet kann mit einem Segenszuspruch oder einem gemeinsamen Vaterunser beendet werden.

Christoph Gruber, Jugendreferent, Evangelisches Bezirksjugendwerk Leonberg

„Bei der Vorbereitung einer Freizeit habe ich entdeckt, dass die Städte im Josua-Buch wichtige Botschaften für uns haben“, sagt Christoph Gruber.

„Wärst du immer noch hier?“

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: 10 bis 40

Vorbereitungszeit: 45 bis 60 Minuten
Dauer: 1 bis 2 Stunden
Bonbon: Inkl. Vorleseandacht

Idee und Andacht zum Bushido-Song: „Wärst du immer noch hier wenn ich mal alles verlier?“

„Wärst du immer noch hier wenn ich mal alles verlier?“ „Oder steh ich ganz allein hier und kämpf?“ So singt Bushido im Refrain seines Liedes „Wärst du immer noch hier?“.

Dieser Stundenentwurf beschäftigt sich mit Bushidos Song und vor allem mit den starken Gefühlen, die dahinter stecken: An welche Bedingungen ist Liebe geknüpft? Was muss ich dafür leisten? Welche Erwartungen muss ich erfüllen? Und gibt es überhaupt so etwas wie bedingungslose Liebe?

Diesen Fragen, die nicht nur Bushido beschäftigen, wollen wir auf die Spur kommen.



MATERIAL:

Lied „Wärst du immer noch hier“ von Bushido
CD-Player, mp3 Player + Boxen o. Ä.

Der Einstieg

Lasst zu Beginn des Abends das Lied laufen und die Jugendlichen auf den Text hören. Unterstützt werden kann das, indem ihr euch hinterher darüber austauscht, welcher Satz hängen geblieben ist.



Baustein 1: In & Out

MATERIAL:

Einige „In & Out“-Listen aus Zeitschriften oder dem Internet
 Plakate, in deren Mitte jeweils das Bild einer unbekanntenen Person klebt (ein Plakat für ca. fünf Jugendliche)
 Entsprechend der Anzahl der Plakate: Karten mit der fetten Aufschrift „IN“ oder „OUT“

Alle kennen die „In & Out“-Listen in verschiedenen Zeitschriften. Mal sind Röhrenjeans total angesagt, mal jahrelang wieder nicht. Und auch verschiedene Promis sind mal auf der einen, mal auf der anderen Seite solcher Listen zu finden. Wer ist „in“? Wer gerade „out“? Und wie kommt es überhaupt dazu? Mit diesen Listen wollen wir spielerisch ins Thema einsteigen.

Teilt die Plakate mit den Bildern aus. Die Jugendlichen sollen der Person einen fiktiven Namen geben und überlegen, in welchem Bereich er oder sie ein absoluter Promi ist (Boysgroup-Mitglied, Hollywood-Star, Sportler...). Wenn das passiert ist, seid ihr an der Reihe: Teilt jedem Plakat eine In- ODER eine Out-Karte zu! Diese Karte gibt die Richtung vor, in die die Gruppen nun kreativ weiterdenken sollen: Was muss „ihr“ Promi in den nächsten Wochen tun, um ganz oben auf der In- bzw. Out-Liste zu stehen? Die Ideen werden mit auf das Plakat geschrieben und können sich hinterher gegenseitig vorgestellt werden.

Baustein 2: Erwartungen

Auch die Jugendlichen haben täglich mit Erwartungen zu tun. Mit denen von Eltern, Lehrern, Freunden... und mit den eigenen. Sie werden bewertet nach Noten, Leistungen und gutem Benehmen. Darum soll es jetzt gehen. Gibt es eine mutige Mitarbeiterin oder einen mutigen Mitarbeiter unter euch? Jemanden, der vielleicht auch eine persönliche Geschichte zu diesem Thema erzählen kann? Dann soll dieser sich an einen zentralen Ort im Raum setzen. Alle anderen dürfen



MATERIAL:

Post-its und Stifte
 Evtl. Plakat



jetzt Erwartungen sammeln und auf die Post-its schreiben. Als kleine Denkanregung helfen folgende Sätze:

- Welche Erwartungen haben Eltern an dich?
- Was erwarten deine Lehrer von dir?
- Wie wollen deine Freunde, dass du bist?
- Was erwartet dein Trainer?
- Was wünschst du dir selbst von dir?

Die Erwartungen werden danach genannt und dann an die Mitarbeiterin oder den Mitarbeiter in der Mitte geheftet bzw. auf das Plakat geschrieben. Anschließend wird noch mal „Wärscht du immer noch hier“ eingespielt. Die Mitarbeiterin oder der Mitarbeiter bleibt sitzen und hat danach die Möglichkeit, seine persönliche Geschichte zum Thema zu erzählen und dabei die Zettel wieder abzunehmen.

BUCHTIPP:

Lautstark –
Andachten zu Rock-
und Popsongs
Weitere Infos
auf der Rückseite
dieses Steigbügels

Baustein 3: Song- Andacht

Abschließen könnt ihr
mit folgender Song-
Andacht aus dem Buch
„lautstark“:



Scheinbar nie enden wollender Applaus.
50.000 Menschen, die eine Zugabe wollen.
Eine Fankurve, die beim 1:0 in der 88. Minute fast ausflippt.

Das sind Momente, die zum Alltag vieler Stars gehören. Um die wir sie vielleicht oft beneiden. Aber auch der krasse Gegensatz gehört manchmal dazu: Ausgebuht werden.

Auf einer Bühne stehen und die Masse nicht begeistern können.

Ein Fußballspiel haushoch verlieren und damit alle Fans und sich selbst enttäuschen.

Und dann hört das mit dem Beneiden schnell wieder auf...

Ein Star ist abhängig davon, dass er Fans hat. Dass er beliebt ist. Erst die Fans machen ihn zum Star. Denn die gehen ins Stadion, kaufen CDs, gehen auf Konzerte oder sorgen für ausreichend youtube-Klicks.



Wenn man sich Bushidos Song anhört, erkennt man schnell: Der Typ hat genau das gecheckt! Er weiß, wie abhängig er von seinen Fans ist. Nur durch sie ist er so erfolgreich und beliebt. Aber was, wenn das mal ausbleibt? Was, wenn er plötzlich nicht mehr die geilsten Songideen hat, wenn er Mist baut, wenn die Presse ihn nicht mehr pusht, sondern auf ihn drauf haut? Wenn er wieder bei Aldi einkaufen und mit der Straßenbahn fahren muss. Wenn er wieder ein ganz normaler Typ und kein Promi mehr ist.

Und dann kommt sie: Die absolut ehrliche, aber auch harte Frage an seine Freundin: „Wärst du immer noch hier? Bist du da, wenn mich keiner mehr hier kennt?“ Die Frage trifft mitten ins Schwarze: Sags mir! Liebst du nur den Promi Bushido? Und das, was dabei für dich abfällt? Oder liebst du mich als Person? Liebst du mich, auch wenn ich mal scheitere?

Vielleicht hast du selbst dich das auch schon mal gefragt. „Lieben meine Eltern mich noch genauso, auch wenn ich riesigen Mist gebaut habe?“ Oder: „Mögen mich meine Freunde noch, wenn ich mal ne andere Meinung hab?“ „Steht meine Freundin noch auf mich, wenn ich nicht mehr der Überflieger bin?“ „Liebt mich mein Freund, auch wenn ich 3 kg mehr wiege?“ Hoffentlich stehen bei dir als Antworten auf diese Fragen lauter klare „JAs“.

Ein Ja bekommst du in jedem Fall obendrauf: Nämlich das von Jesus. Weil er dich liebt, auch wenn du Mist baust. Oder gegen den Strom schwimmst. Wenn du aufhörst, der Überflieger zu sein. Wenn du 3 kg mehr wiegst.

Denn die Fragen, die Bushido im Lied besingt, könnten auch von Jesus kommen. Er war zu seiner Zeit auch ein echter Promi, hatte tausende Fans, wurde von Massen bejubelt. Aber mit einem Mal war das alles weg. Plötzlich wollte niemand mehr etwas von ihm wissen. Und deswegen kennt er auch die harte Seite: Er weiß, wie es sich anfühlt, einsam zu sein. Er weiß, wie es einem geht, wenn man alleine ist und kämpft. Er weiß, wie es sich anfühlt, wenn man alles verloren hat.

Und wahrscheinlich ist genau das der Grund, warum Jesus jemand ist, der niemals von deiner Seite weichen wird, egal was gerade los ist. Sei dir sicher: Er steht hinter dir wie die fetteste Fankurve! Er wünscht sich viel mehr als nur eine Zugabe von dir! Und er flüpft vor Freude aus, wenn dir etwas Gutes gelingt und legt dir die Hand auf die Schulter, wenn etwas schief geht. Ihm musst du nichts mehr beweisen. Er ist auch so schon dein allergrößter Fan. Und er wird es bleiben.



Baustein 4: Erinnerungskarten

MATERIAL:

Entweder: vorbereitete Karten
Oder: Material, um die Karten zu gestalten

Oft ist es nicht leicht, die guten Gedanken, die Jesus über uns hat, in den Alltag zu bringen. Unser Leben spricht eine andere Sprache und dass Jesus uns bedingungslos liebt und anerkennt geht viel zu schnell unter. Da ist es gut, immer wieder daran erinnert zu werden.

Dazu sollen kleine Karten helfen, die die Jugendlichen mit nach Hause nehmen.

Die Karten könnt ihr entweder schon im Vorfeld vorbereiten und jedem persönlich überreichen oder jeder gestaltet am Abend eine Karte und schenkt sie jemandem. Anstelle von Karten könnt ihr auch wieder Post-its verwenden.



TIPP:

Speziell zum Buch „Lautstark“ gibt es eine Spotify-Playliste.

Mit dem Service Spotify und je nach Account kann man kostenfrei Musik aus dem Internet streamen. Alle weiteren Infos unter [spotify.com](https://www.spotify.com)

Was schreibt ihr auf die Karte? Hier gibt es viele Möglichkeiten! Mut machende Verse aus Psalm 139 sind toll – hier wird deutlich, dass jeder Mensch von Gott wunderbar gemacht und wertvoll ist – ohne jede Vorbedingung. Auch Teile aus Psalm 8 eignen sich super.

Selber gefreut habe ich mich mal über einen Vers, der bei einer Freundin über dem Badspiegel hing: „Do you see a princess? God does.“ Da hat man sofort ein Lächeln im Gesicht, wenn man in den Spiegel schaut! Vielleicht habt ihr Lust, diesen Vers auch an eure Badspiegel im Gemeindehaus zu kleben? Für die Jungs tauscht ihr die „princess“ dann einfach durch „hero“ aus. Wer es lieber auf Deutsch mag, kann auch diesen Text nehmen: „Hier siehst du Gottes Meisterwerk!“

Katja Heimann, CVJM Landesreferentin im Evangelischen Jugendwerk in Württemberg, Stuttgart

Liebt Jesus, Musik und Menschen und findet es ganz besonders spannend, diese drei Elemente miteinander in Verbindung zu bringen.

„Facebook me“ – von Beziehungen im Netz

Zielgruppe: Jugendliche
ab 14 Jahren

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: ca. 2 Stunden

Dauer: je nach Bausteinen 2 ½ Stunden
(je nachdem, ob man den Film
ganz zeigt)

„The social network“ – Bausteine für die Jugendarbeit zum „Facebook-Film“

Der Film „The social network“ erzählt die Geschichte von Facebook-Gründer Mark Zuckerberg. Doch es ist nicht nur ein Film über Facebook. Es geht um Themen wie Freundschaft, Beziehungen (reale und im Netz), Verrat und Neid. Zu den Informationen zum Film gibt es inhaltliche Bausteine, die in der Jugendarbeit eingesetzt werden können. Diese sollen auch dazu anregen, selber Ideen und Möglichkeiten zu entwickeln.



Über den Film

„Social network“ erzählt die Geschichte von Mark Zuckerberg, dem Begründer von Facebook. Doch „eigentlich ist es kein Film über Facebook“, so die Hauptdarstellerin Rooney Mara. Es geht um Themen wie Freundschaft, Loyalität, Neid, Klassenunterschiede, Macht, Betrug, Beziehungen, soziale Interaktion. Und letztlich ist es auch die alte Geschichte von Kain und Abel, die uns in modernem Gewand erzählt wird. Andrew Garfield, der

TIPP:

Kann gut an einem Wochenende oder bei einer Freizeit eingesetzt werden.



Eduardo Severin, den besten Freund von Zuckerberg, darstellt, sagt in einem Interview: „Für mich ist der Verrat durch einen Bruder, denn so sehe ich meine Beziehung zu Mark, das Hauptthema. Die Unmenschlichkeit gegen einen Menschen. Kain und Abel. Und ich fand, das reichte aus, zu erforschen, inwieweit ein Mensch einen anderen vernichten kann. Und die Chance sich zu wehren, nicht zuzulassen, dass auch dein Leben zerstört wird, den Mut und die Kraft und das Selbstwertgefühl aufzubringen, während jemand dir klarmacht, dass er dich als nutzlos ansieht. Das zu spielen, ist sehr gewaltig und heftig“. Regisseur David Fincher zeigt uns einen Mark Zuckerberg, der auf der Suche ist nach Freundschaft, Anerkennung und Erfolg. Er möchte dazugehören. Dabei spürt er nicht, wie sehr er durch sein Verhalten die Menschen irritiert, verstört und abschreckt. Seine Freundin verlässt ihn, weil er „ein Arschloch ist“. Am Ende sagt eine Rechtsanwältin: „Sie sind kein Arschloch, Mark, sie geben sich nur größte Mühe, eines zu sein“. Jesse Eisenberg, der Mark Zuckerberg spielt: „Mark ist im Grunde eine Personifizierung von Facebook. Ich als Zuckerberg denke an Eduardo: Wir sollen Freunde sein, denn ich brauche dich dafür und du brauchst mich. Das ist alles sehr pragmatisch und für mich gilt das Gleiche für Facebook. Zwei Menschen sind verbunden durch eine Begebenheit oder ein gemeinsames Interesse und es ist keine facettenreiche Beziehung wie mit einer echten Person. Und das Interessante daran ist, dass wohl genau diese soziale Einschränkung es ihm ermöglichte, etwas zu erschaffen, für das so viele Leute empfänglich sind.“

QUELLEN:

- The social network, USA 2010, R: David Fincher, D: Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake, Rooney Mara, 121 Min, FSK 12 Jahre
- Wikipedia
- Bibelübersetzung: Neue Genfer Übersetzung

Die Story

Schon die Eingangssequenz des Films legt (noch vor dem offiziellen Vorspann) die thematische Spur. Mark Zuckerberg und seine Freundin Erica sind in einer Kneipe. Mark redet unaufhörlich, auch davon, dass er unbedingt von einem Final Club (siehe Worterklärungen) der Universität Harvard aufgenommen werden will. Erica: „Du bist besessen von den Final Clubs.“ Mark: „Ich wollte nur damit sagen, dass ich etwas grundlegend leisten muss, damit die Clubs auf mich aufmerksam werden“. „Warum?“ „Weil sie exklusiv sind – und amüsant und sie führen zu einem besseren Leben.“ „Wieso konzentrierst du dich nicht darauf, das Beste aus dir her-



auszuholen, was in dir steckt?“ Erica hält es nicht mehr mit Mark aus. Sie macht Schluss und sagt ihm noch: „Du wirst dein Leben lang glauben, dass die Frauen nicht auf dich stehen, weil du ein Nerd (s. Worterklärung) bist. Ich will dir inbrünstig mitteilen, dass das nicht der Fall sein wird. Es wird daran liegen, dass Du ein Arschloch bist“. Nachdem ihn Erica verlassen hat, entwickelt **Mark** die Idee für eine Webseite namens FaceMash, auf der die Nutzer jeweils Bilder zweier Frauen präsentiert bekommen und per Mausclick deren Attraktivität vergleichen und bewerten können.



Den Algorithmus (s. Wortklärungen) für den Bildervergleich liefert ihm sein bester Freund **Eduardo Severin**. Um an das entsprechende Bildmaterial für die Webseite zu kommen, **hackt** er sich in die Datenbanken aller Wohnheime der **Harvard University**, stiehlt aus den Online-Jahrbüchern der Fakultäten digitale Fotos der Studentinnen und stellt die Bilder online. Zeitgleich postet der als **Nerd** verschriene Außenseiter herablassende Kommentare über seine Exfreundin in seinem Blog. FaceMash verbreitet sich währenddessen rasend schnell unter den Studenten der Universität und binnen kürzester Zeit bringt der **Traffic** die **Server** an den Rand ihrer Leistungsfähigkeit. Die Universität unterbricht die Verbindung zum Server und Zuckerberg muss sich vor einem Gremium der Universität für den Vorfall verantworten. Als Strafe erhält er eine Bewährungszeit von sechs Monaten. Erica wendet sich komplett von Zuckerberg ab, erschüttert über seine geschmacklosen Blog-Posts. „Im Internet schreibt niemand mit Bleistift, sondern mit Tinte“. Die Berichte über die Webseite und deren überwältigenden Erfolg erreichen auch die ebenfalls in Harvard studierenden Zwillinge **Cameron** und **Tyler Winklevoss** und ihren Kommilitonen **Divya Narendra** und machen sie auf Zuckerberg aufmerksam. Sie besprechen mit ihm ihre Idee für ein elitäres **soziales Netzwerk**, das nur für die Kommilitonen an der Harvard University vorgesehen sein soll. Zuckerberg sagt zu, die drei zu unterstützen. Er taucht dann aber für mehrere Wochen ab und ist nur noch sporadisch für sie erreichbar.

Während dieser Zeit arbeitet er an seiner eigenen Webseite, die er „thefacebook.com“ nennt. Mark erzählt Eduardo Severin, seinem besten Freund und



Kommilitonen von seiner Idee: „Wie bei einem Final Club. Nur wir wären die Vorsitzenden“. Währenddessen versucht Eduardo dem Final Club „The Phoenix Club“, einer Vereinigung von Harvard-Studenten beizutreten. Der Club wird von den Studenten selbst so bezeichnet: „Ihr seid in einem der exklusivsten Clubs von Harvard – der ganzen Welt!“ Severin bringt in der Anfangszeit von Facebook das notwendige Kapital ein und wird später Chief Financial Officer von Facebook. Cameron und Tyler Winklevoss erfahren von „thefacebook“ und gehen davon aus, dass Mark ihre Idee geklaut hat. Sie wollen dagegen vorgehen. „Der Typ (Mark) hat selber keine drei Freunde, aus denen er sich einen vierten basteln könnte“.



Die Grundidee der Webseite umreißt Zuckerberg wie folgt: „Ich rede davon, sämtliche sozialen Erlebnisse im College online zu stellen.“ Er erkennt, dass Menschen über das Internet erfahren wollen, was ihre Freunde machen. Daher will er eine Website umsetzen, die den Nutzern diese Funktionen anbietet. Der ungeahnte Erfolg der Webseite überrollt die Gründer. Schnell wächst Facebook über Campus- und Länder-Grenzen hinaus. „Facebook me“ wird zu einem geflügelten Wort. Zuckerberg trifft sich mit Sean Parker, dem einstigen Mitgründer der Musikausbörse Napster. Er wird Zuckerbergs Mentor und schlägt ihm unter anderem vor, das the im Domainnamen zu entfernen. Fortan geht es nicht mehr um eine „Kommunikationsrevolution“ an der Hochschule, sondern um viel Geld. Parker sagt: „Eine Million Dollar ist nicht cool. Weißt du, was cool ist? Eine Milliarde!“ Er stellt den Kontakt zum Risikokapitalgeber Peter Thiel her, der Facebook mit einer erheblichen Summe finanziell unterstützt. Severin wird währenddessen aus dem Unternehmen gedrängt. Seine Anteile werden durch die Kapitalerhöhung im Gegensatz zu dem aller anderen Gründer erheblich reduziert, nachdem er im Streit das Konto von Facebook hat einfrieren lassen. Severin ist verbittert: „Ich war dein einziger Freund, du hattest einen Freund!“. Sean Parker spricht von der „Digitalisierung des echten Lebens – man geht nicht einfach auf eine Party, man geht mit der Digitalkamera auf eine Party und deine Freunde erleben sie online mit. Einst lebten wir auf dem Land, dann in den Städten und jetzt leben wir im Netz“. Kurz darauf wird Sean mit Drogen auf einer Party erwischt, Zuckerberg sagt, dass dies Schlagzeilen machen wird und

Die Grundidee der Webseite umreißt Zuckerberg wie folgt: „Ich rede davon, sämtliche sozialen Erlebnisse im College online zu stellen.“ Er erkennt, dass Menschen über das Internet erfahren wollen, was ihre Freunde machen. Daher will er eine Website umsetzen, die den Nutzern diese Funktionen anbietet. Der ungeahnte Erfolg der Webseite überrollt die Gründer. Schnell wächst Facebook über Campus- und Länder-Grenzen hinaus. „Facebook me“ wird zu einem geflügelten Wort. Zuckerberg trifft sich mit Sean Parker, dem einstigen Mitgründer der Musikausbörse Napster. Er wird Zuckerbergs Mentor und schlägt ihm unter anderem vor, das the im Domainnamen zu entfernen. Fortan geht es nicht mehr um eine „Kommunikationsrevolution“ an der Hochschule, sondern um viel Geld. Parker sagt: „Eine Million Dollar ist nicht cool. Weißt du, was cool ist? Eine Milliarde!“ Er stellt den Kontakt zum Risikokapitalgeber Peter Thiel her, der Facebook mit einer erheblichen Summe finanziell unterstützt. Severin wird währenddessen aus dem Unternehmen gedrängt. Seine Anteile werden durch die Kapitalerhöhung im Gegensatz zu dem aller anderen Gründer erheblich reduziert, nachdem er im Streit das Konto von Facebook hat einfrieren lassen. Severin ist verbittert: „Ich war dein einziger Freund, du hattest einen Freund!“. Sean Parker spricht von der „Digitalisierung des echten Lebens – man geht nicht einfach auf eine Party, man geht mit der Digitalkamera auf eine Party und deine Freunde erleben sie online mit. Einst lebten wir auf dem Land, dann in den Städten und jetzt leben wir im Netz“. Kurz darauf wird Sean mit Drogen auf einer Party erwischt, Zuckerberg sagt, dass dies Schlagzeilen machen wird und



deshalb Konsequenzen nach sich ziehen wird. Severin verklagt daraufhin Zuckerberg. Ebenso gehen die Winklevoss-Zwillinge und Narendra rechtlich gegen Zuckerberg vor, dem sie Diebstahl **geistigen Eigentums** vorwerfen. Die Verhandlungen mit den beiden Parteien bilden den Rahmen der Filmhandlung, die in Rückblicken die Entstehungsgeschichte von Facebook erzählt. Am Ende informiert eine junge Anwältin Zuckerberg, dass sie mit Severin einen Vergleich anstreben werden. Sie teilt Zuckerberg mit, dass er niemals vor einem Geschworenengericht gewinnen werde, da es ein Leichtes sei, ihn vor der Jury als **unsympathisch** darzustellen. Bevor sie den Raum verlässt, sagt sie zu Zuckerberg, dass er kein Arschloch sei, aber sich große Mühe gebe, wie eines zu wirken. Am Ende sitzt Mark allein im Raum und denkt über die Aussage der Anwältin nach. Dann sendet er per Facebook eine Freundschaftsanfrage an seine Ex-Freundin. Er wartet vor dem Bildschirm und lädt die Seite alle paar Sekunden neu, um zu überprüfen, ob sie diese bereits angenommen hat.

Severin erhält später eine Abfindung in unbekannter Höhe, die Abfindung der Winklevoss-Zwillinge wird im Abspann mit 65 Millionen Dollar beziffert. Zuckerberg wurde durch den Erfolg von Facebook laut Film zum jüngsten **Milliardär** der Welt. Im Jahr 2010 hat Facebook nach einigen Schätzungen einen Marktwert von bis zu 25 Milliarden Dollar.



Worterklärungen

Algorithmus: ist eine aus endlich vielen Schritten bestehende eindeutige Handlungsvorschrift zur Lösung eines Problems oder einer Klasse von **Problemen**.

Final Club: Eine Studentenvereinigung an der Universität Harvard, zu der nur privilegierte Studenten Zugang haben. Für Mark Zuckerberg war es ein großes Ziel „dazugehören“.

Napster: war eine **Musiktauschbörse**, die 1998 von **Shawn Fanning** programmiert wurde. Sie sollte dem Zwecke dienen, leichter **MP3-Musikdateien** über das **Internet** verteilen zu können.



Nerd: (engl. für Langweiler, Sonderling, Streber, Außenseiter, **Fachidiot**) Bezeichnung für in Computer oder andere Bereiche aus Wissenschaft und Technik vertiefte Menschen. Am häufigsten sind **Computerfreaks** gemeint. Während der Begriff ursprünglich negativ besetzt war, hat er sich in **Internetcommunitys** und unter Computerspielern und -freaks zu einer selbstironischen Eigenbezeichnung gewandelt.

Bausteine für die Jugendarbeit

Timeline bei Facebook

Seit einiger Zeit gibt es bei „Facebook“ die sog. „Chronik“ (orig. „Timeline“). Die geposteten Einträge werden chronologisch übersichtlich dargestellt, man kann Ereignisse und Bilder aus der Vergangenheit dazustellen. Besondere „Meilensteine“ können herausgehoben werden. Wer will, kann so einen Überblick über sein bisheriges Leben darstellen.

In dem Baustein wird die Idee der Chronik aufgenommen. Die Jugendlichen bekommen Papier und Stifte, um ihre persönliche Lebenschronik zu erstellen.

Diese kann von der Vergangenheit (was waren wichtige Ereignisse in meinem Leben) bis in die Zukunft (Wie stelle ich mir meine Zukunft vor, was sollen wichtige Ereignisse sein – z. B. Beruf, Hochzeit, Kinder...) reichen. Die Ergebnisse können dann in der Gruppe (je nach Größe auch in der Kleingruppe) vorgestellt werden.

ANDACHTSIDEE:

Psalm 8 ,16

„Meine Zeit steht in
Deinen Händen“

Cyber-Mobbing

„Im Internet schreibt niemand mit Bleistift, sondern mit Tinte“ sagt Erica zu Mark, nachdem er in seinem Blog aufs Übelste über sie hergezogen hat. Cybermobbing ist heute keine Seltenheit. Jugendliche werden über soziale Netzwerke gemobbt und fertig gemacht. Bilder werden missbraucht, Gerüchte gestreut. Für die Betroffenen kann dies in der Katastrophe en-





den. Dies sollte auch in der Jugendarbeit thematisiert werden, besonders dann, wenn es um „soziale Netzwerke“ geht. Infos gibt es z. B. im Internet unter <http://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing> oder <http://www.bmfsfj.de/BMFSFJ/cyber-mobbing.html>
 Unter <http://ejwblog.de/trainee-einheiten/> gibt es Schulungsmaterialien für die Jugendarbeit kostenlos zum Download.

Freundschaft

Bei Facebook geht es darum, Freundschaftsanfragen zu verschicken und Freunde zu gewinnen. Wenn Mark Zuckerberg am Ende darauf wartet, dass seine Freundschaftsanfrage beantwortet wird, geht es ihm aber nicht um oberflächliche Freundschaft. Das Thema „Freundschaft“ kann auf unterschiedliche Weise mit den Jugendlichen bearbeitet werden.

Z. B. Was ist mir an einer Freundschaft wichtig? Was sollten gute Freunde tun? Hier können z. B. Körperumrisse gemalt und beschriftet werden. Austausch in der Gruppe.

Bibelstellen zum Thema Freunde, z. B. Johannes 15,9ff - „Niemand liebt seine Freunde mehr, als der, der sein Leben für sie gibt...Ihr seid meine Freunde...Ich nenne euch Freunde und nicht mehr Diener....“ (aus: Neue Genfer Übersetzung)

MATERIAL ZUM FILM:

gibt es auch unter www.filmabc.at (bei „Suche“ The social network eingeben – Heft 32)

Andacht Thema „Freundschaft“

Eduardo zu Mark: „Ich war dein einziger Freund. Du hattest einen Freund“.

Am Ende des Films sitzt Mark vor dem Facebookprofil seiner Ex-Freundin Erica. Er hat ihr eine Freundschaftsanfrage geschickt und klickt die ganze Zeit auf „aktualisieren“ um auf ihre Antwort zu warten. Freundschaft und Anerkennung sind wichtige Themen in „The social network“. Darum soll es auch in der Andacht gehen. Grundlage dafür ist die Geschichte von Zachäus aus Lukas 19.

„Nein, ein Zuckerschlecken war seine Kindheit sicherlich nicht. Ok, seine Eltern waren nicht die Ärmsten und er hatte immer mehr Geld zur Verfügung als andere. Geld, mit dem er sich auch manche Freunde kaufen konnte. Denn daran fehlte es ihm. Menschen, auf die er sich verlassen konnte, die mit ihm durch dick und dünn gingen. Denen er nichts vorzumachen brauchte. Irgend-



wie hat das nie geklappt. Er wurde von den anderen eher ausgelacht als respektiert. Denn er war klein gewachsen, sein Körperumfang dafür umso größer. Immer dieser Spott von den Anderen. Er konnte nicht so schnell rennen, beim Spielen wurde er nicht beachtet, zum Rumschubsen hat es gerade noch gereicht. Wie oft hat er sich danach gesehnt, einfach dabei zu sein, anerkannt zu werden. Er hatte schon immer ein geschicktes Händchen mit Geld. Schon früh begann er, Geld zu verleihen, das er dann gut verzinst wieder zurückbekam. Wirkliche Freunde schaffte er sich damit nicht, aber immerhin Respekt.



Eines Tages waren seine Eltern pleite. Sie hatten sich verspekuliert und ihren Reichtum verloren. Da musste er früh auf eigenen Beinen stehen. Doch irgendwie hat er sich durchgebissen. Mit der römischen Besatzungsmacht hat er sich immer gut arrangiert. Seine Eltern hatten ein gutes Beziehungsnetzwerk aufgebaut, auf das er im Notfall zurückgreifen konnte. Da kam ihm ein Angebot der Römer gerade recht. Sie suchten Menschen, die für sie die Zölle eintrieben. Menschen, die verantwortlich handeln und gut mit Geld umgehen konnten. So ein Angebot konnte er nicht ausschlagen. Und das Beste daran: er musste zwar die Zölle an die Römer abführen, er konnte aber auch einiges in die eigene Tasche wirtschaften. Man muss nur die Zölle hoch genug ansetzen. Im Laufe der Jahre stieg sein Reichtum immer mehr an, aber auch die Verachtung aus der Bevölkerung. Beliebte machte er sich mit seinem Job nicht. Aber das war ihm egal. Beliebte war er ja noch nie in seinem Leben. Dafür war er gefürchtet und bei den Römern anerkannt. Er hatte Angestellte, die für ihn arbeiteten und ihn respektierten. Was wollte er mehr? Um Geld musste er sich keine Sorgen machen. Er konnte sich alles leisten. Ihn störte es auch nicht, dass er aufgrund seiner Kontakte mit den Römern nicht in die Synagoge durfte. Besonders gläubig war er sowieso nicht. Gott mag zwar sein Volk aus Ägypten geführt haben und früher ein paar Wunder vollbracht haben, aber davon hat er in seinem Leben noch nichts gespürt. Von den frommen Führern hatte er sowieso die Schnauze voll. Er konnte sie nicht ausstehen in ihrer Heuchelei. Nein, das mit Gott war nicht seine Sache. So wurde er immer mehr zum Außenseiter in seinem Volk. Denn die Menschen mieden ihn, sie wech-



selten die Straßenseite, wenn sie ihm begegneten und grüßten ihn nicht. Ja, sie hassten ihn, diesen Ausbeuter, der ihnen das letzte Geld aus der Tasche zog. Er schaute, dass er auf seine Kosten kam, er hatte ja die römischen Soldaten als Beistand.

Doch je länger er so lebte, desto unzufriedener wurde er in seinem Herzen. Einerseits genoss er dieses Gefühl der Macht, das tat ihm irgendwie gut, und er konnte ja dadurch auch alles kaufen, was er wollte, aber auf Dauer spürte er doch sehr die Einsamkeit des Außenseiters. Er sehnte sich nach echten Freunden, nach Verständnis und Gemeinschaft. Er hätte so gerne auch irgendjemand seine weichen Seiten gezeigt und wünschte



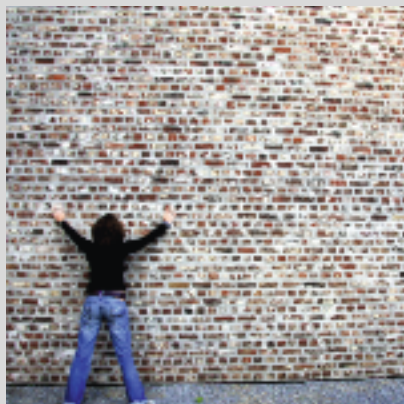
sich, geliebt zu werden. Sein Beruf brachte es mit sich, dass er immer gut informiert war. Die Karawanen, die von weit her kamen und das Land durchzogen brachten immer die neuesten Nachrichten und Erlebnisse. So kamen ihm immer wieder Berichte über einen Wanderprediger zu Ohren, der die Menschen faszinierte. Der ganz anders von Gott sprach als üblich und der seine Nachfolger als Freunde bezeichnete. Die Berichte von Wunderheilungen waren ihm nicht so wichtig, das gab es immer mal wieder. Menschen, die durch Wundertaten Aufmerksamkeit erregten. Aber dass einer so von Gott sprach, das hatte er noch nie gehört. Dieser Jesus von Nazareth war anders. Anscheinend waren ihm gesellschaftliche Unterschiede egal. Er gab sich mit Prostituierten und Verbrechern ab und machte sich so die frommen Pharisäer zum Feind. Allein das wäre schon ein Grund, diesen Jesus einmal näher kennen zu lernen. Ganz nach dem Motto „deine Feinde sind auch meine Feinde“.

Da hörte er eines Tages, dass dieser Jesus in seine Stadt kommen würde. Er sagte sich: „Mein Leben ist festgefahren, so geht es doch nicht weiter, ich glaub, diesen Jesus will ich mal treffen. Ich wage es, auch wenn es sicher schwierig wird“. Es kam, wie es kommen musste: Als er zu der Stelle in der Stadt kam, an der Jesus erwartet wurde, baute sich vor ihm eine Mauer auf, eine Mauer von Menschen, die nichts dafür tun wollten, ihn durchzulassen, diesen Verräter und Betrüger. Er hatte ja dieses besondere Problem: Er war sehr



klein. Er konnte nicht über diese Menschenmauer schauen, er hatte also keine Chance Jesus zu sehen. Da war es wieder, das Gefühl der Hilflosigkeit und ohnmächtigen Wut. Die Anderen waren größer, die Anderen gehörten zusammen, er war ausgeschlossen, so war das eigentlich schon immer. Was also tun? Zurückgehen, vor Allen die Niederlage eingestehen und die Hoffnung auf diesen Rabbi aufgeben oder, und das durchzuckte ihn ganz kurz, mit seinem Schwert dreinschlagen, sich den Weg freihauen, die ganze Wut rauslassen, und alles kurz und klein schlagen, egal, was danach kommt? Da kam ihm plötzlich eine ganz komische, verrückte Idee: Direkt neben ihm ist ein Baum. Obwohl er als Kind klein und dick war, konnte er schon immer ganz gut klettern. Aber jetzt als Erwachsener? Das wird ein Tumult geben, das war ihm klar.

Aber auch egal, es ist für ihn die einzige Chance. Er ergreift den ersten Ast und zieht sich mühsam hoch. Die Leute neben ihm lachen ungläubig, „Was will der denn?“ Er klettert unbeirrt weiter, er ächzt, es geht längst nicht mehr so einfach wie früher. Inzwischen lachen und schreien die Leute: Schaut mal, der kleine Geldsack, wie ein Affe!! Aber dann hört das Schreien auf, denn jetzt kommt Jesus. Jesus ist jetzt unten auf dem Platz. Er, gut versteckt hinter dem Laub der Zweige, sitzt im Baum über ihm. Jesus predigt und erzählt seine Geschichten von Gott, der keine Unterschiede macht zwischen Reichen und Armen, zwischen Frommen und Sündern, Männern und Frauen, Erwachsenen und Kindern, Angesehenen und weniger Angesehenen, der sie alle in die Arme nehmen will. Er schluckt: Wann hat ihn zum letzten Mal jemand in die Arme genommen? Oder nur freundschaftlich die Hand auf die Schulter gelegt? Das wollte er auch gerne, von Gott in die Arme genommen werden. Inzwischen ist Jesus fertig. Er und seine Jünger haben Hunger und er schaut sich um nach jemand, der ihn einladen und ihn auch besonders brauchen würde. Da knackt oben ein Zweig, doch er wagt es nicht, Jesus anzusprechen, obwohl er es gerne getan hätte. Jesus schaut nach oben. Es sieht diesen kleinen Erwachsenen im Baum. Ein Bild für Götter und gleichzeitig tief traurig. Da versteckt sich einer und braucht gleichzeitig Hilfe. Da hat einer alles aufs Spiel gesetzt. Hinter





dem wohlgenährten Gesicht und den vornehmen Kleidern sieht Jesus die Verzweiflung, die Einsamkeit und auch den Hass. Aber jetzt wird Jesus von hinten angesprochen. Es ist einer der angesehensten Bürger der Stadt, er sagt: Bitte, Rabbi, gib dich nicht mit dem ab, das ist ein Zöllner und Ausbeuter, nein, bei mir ist schon alles vorbereitet, deine Jünger und du sind bei mir willkommen. Aber Jesus schaut wieder nach oben. Er bekommt dieses Gesicht nicht mehr aus seinem Sinn. Was wird passieren, wenn er diesen Menschen jetzt da oben in seinem Versteck zurücklässt? Mit all seinem Hass, seiner Verzweiflung und Verlorenheit? Nein, das kann er einfach nicht. Was wird wohl passieren, wenn er diesen Mann in die Arme nimmt? Da erhob Jesus seine Stimme: „Zachäus, komm schnell herunter! Ich muss heute in deinem Haus zu Gast sein.“ Zachäus konnte es nicht fassen. Dieser Jesus sprach ihn mit Namen an und wollte sein Gast sein. Das hätte er nicht erwartet. So schnell er konnte stieg er vom Baum herunter. Da passierte das Unglaubliche. Jesus trat auf ihn zu und umarmte ihn. Gemeinsam gingen sie zu dem Haus von Zachäus. Die Leute waren alle empört, als sie das sahen: „Wie kann er sich nur von solch einem Halsabschneider und Außenseiter einladen lassen!“, sagten sie. Doch Jesus kümmerte sich nicht um das Geschwätz der Leute. Zachäus war es sowieso egal, was die Leute sagten.

Die Begegnung mit Jesus hatte ihn umgehauen. Er konnte es nicht erklären, aber durch die Umarmung und diesen Blick, der alles durchdringen konnte, spürte er, dass er sein Leben ändern musste. Hier war einer, der gab ihm Halt, er spürte Anerkennung und Freundschaft. Das konnte er sich mit seinem ganzen Geld nicht kaufen. Zachäus sagte zu Jesus: „Herr, die Hälfte meines Besitzes will ich den Armen geben, und wenn ich von jemand etwas erpresst habe, gebe ich ihm das Vierfache zurück“. Jesus schaute ihn freundlich an und sagte: „Heute ist der wichtigste Tag für dich und für deine Familie! Weißt du warum? Weil Gott dich heute mit in seine Familie aufgenommen hat! Du bist einer von den Söhnen vom Abraham, die verloren waren. Das genau ist meine Aufgabe. Der Auserwählte, der Menschensohn, ist gekommen, um die Menschen wieder zurück zu Gott zu holen, die aufgegeben wurden oder die sich verirrt haben.“ Diese Begegnung mit Jesus sollte Zachäus nie vergessen. Er handelte so, wie er es Jesus versprochen hatte, denn tief in seinem Herzen wusste er nun: Ich gehöre dazu. Ich bin anerkannt. Gott liebt mich, ich bin sein Freund!

Martin Burger, Landesjugendreferent im ejw, Althengstett

Filmliebhaber und Facebooknutzer (www.facebook.com/ejw.jugendpolitik)

Sommer(ferien)- Trophy

Zielgruppe:	Jugendgruppen, Freizeiten, Konficamps	Weiterführende Idee:	als offenes Angebot im Rahmen des kommunalen Sommerferienprogramms oder Event auf Bezirks- oder Distrikts-ebene durchführen
Dauer:	ca. 150 Minuten (einschließlich Impuls)		
Gruppengröße:	ab 30 Personen		

Ein Stadtspiel für Gruppen

Im Mittelpunkt einer jeden Sommer-(ferien)-Trophy steht eine historische Person, die in ihrer Kindheit und Jugend wesentlich geprägt wurde und deren Wirken sich bis heute nachhaltig auswirkt. Alle Spiele und Aufgaben haben einen inhaltlichen Bezug zum Leben und Werk dieser Person. Im Laufe der Trophy werden immer mehr Informationen zu Mr. oder Mrs. X bekannt. Errät jemand, um welche Person es sich handelt? Im Rahmen des Abschlussprogramms wird diese Person dann kurz vorgestellt und auf jugendgemäße Weise ein Gedanke weitergegeben, was wir von ihr lernen können.



Die verschiedenen Spielformen und Aufgaben fördern unterschiedliche Begabungen (Kreativität, Geschicklichkeit, kognitive Fähigkeiten, Beweglichkeit...) sowie gruppendynamische Prozesse.

Die Sommer(ferien)-Trophy wurde entwickelt als eine Programmstruktur, die dauerhaft lebbar ist (immer die gleiche Grundstruktur, aber immer mit anderen Inhalten und Spielen). Die feste Programmstruktur ermöglicht eine wiederholte Durchführung mit jeweils einer anderen Person als Mr./Mrs. X, beispielsweise als



Programmpunkt im jährlichen Sommerferienprogramm oder auch auf Freizeiten.

Vorteile im Falle einer regelmäßigen Durchführung sind: Die Abwechslung von Vertrautem und Überraschendem erleichtert in den Folgejahren die Durchführung. Der Vorbereitungsaufwand wird in den Folgejahren geringer, was einen schonenden Umgang mit den Ressourcen ehrenamtlicher Mitarbeitender fördert.

Vorbereitung

Die Spielleitung hat zunächst ein geeignetes Spielgebiet auszusuchen. Idealerweise findet die Trophy in einem Ort oder einer Stadt statt. Natürlich können die meisten Aufgaben und Spiele auch sonst im Gelände gespielt werden. Die Durchführung innerorts hat aber auch den Vorteil, dass die Aktion öffentlich besser wahrgenommen werden kann.



Der Start sollte an einem markanten Punkt durchgeführt werden. Benötigt wird für das erste Spiel eine ebene Spielfläche, bei der alle Teilnehmenden zusammen die erste Spielphase gemeinsam spielen können. Gut geeignet ist beispielsweise ein Markt- oder Rathausplatz.

Am Ziel sollte das gemeinsame Abschlussprogramm durchgeführt werden können. Idealerweise sollten dort auch sanitäre Anlagen vorhanden sein. Gut geeignet sind markante Ziele, wie beispielsweise ein Gemeindehaus/CVJM-Vereinsheim oder eine zentrumsnahe Anhöhe, Burg...

Die beiden festen Spielstationen sollten auf dem Weg vom Start zum Ziel verteilt werden. Die unbemannten Stationen, die beim Lösen des Quiz helfen, sollten in dem Gebiet zwischen Start und Ziel mit etwas Abstand zu den festen Spielstationen verteilt liegen.



Eine der Hauptaufgaben der Spielleitung ist es, anhand der konkreten Verhältnisse vor Ort die Lage von Start und Ziel sowie der einzelnen Stationen festzulegen und in einen Stadtplan einzuzeichnen. Eine Kopie dieses ergänzten Stadtplans wird Bestandteil des Logbuchs (vgl. Anlage 1). Entsprechend ist dann auch das Logbuch angepasst an die örtlichen Verhältnisse zu fertigen. Dazu kann die Vorlage (vgl. Anlage 1) ergänzt oder als Konzept verwendet werden.

DOWNLOAD:

www.der-steigbuegel.de
Anlage 1

Eine weitere wichtige Aufgabe ist es, das Material für die einzelnen Spiele und Stationen zusammenzustellen. Die bemannten Spielstationen selbst können ohne großen Aufwand von den die Stationen betreuenden Mitarbeitenden kurz vor Eintreffen der ersten Gruppe aufgebaut werden. Die Schilder an den unbemannten Spielstationen werden kurz vor Spielbeginn aufgehängt.

Schließlich sind die Spielzeiten der einzelnen Gruppen an den beiden bemannten Spielstationen festzulegen und in die Logbücher einzutragen. Die erste Gruppe sollte an der ersten Spielstation frühestens 10 Minuten nach Ende von Spielphase I erwartet werden. Die Länge der Spielphasen hängt von der Gesamtspielzeit und von der Anzahl der gebildeten Gruppen ab. Es hat sich bewährt, dass alle Gruppen die Spielstation 2 nach der Spielstation 1 anlaufen, da so die Gruppen sich eher vom Start über die Spielstationen in Richtung Ziel bewegen (vgl. Ablauf-Beispiel unter „Ablauf“, Zeilenblock 3).





Ablauf

Beispiel für einen Zeitablauf mit sechs Gruppen à 6 Teilnehmenden:

15:00 – 15:15	Begrüßung / Gruppeneinteilung / Erklären des Spiels									
15.15 – 15.30	Spielphase I: Gruppen spielen ein Spiel zeitgleich gegeneinander (z. B. Staffel)... entsprechend dem Ergebnis in der Spielphase I starten die Gruppen in die Spielphase II (erste Gruppe: Grp. 1) startet ca. 15.20 Uhr, die nächste Gruppe jeweils ca. 1 bis 3 Minuten später)									
15:30 – 16:45	Spielphase II: (als Spieldauer wird an jeder Station fix 5 Minuten festgelegt)									
	Zeit	15:40	15:47	15:54	16:01	16:08	16:15	16:22	16:29	16:36
	Station 1	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7		
	Station 2			Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6	Gruppe 7
16:45 – 17:00	Ankommen am Ziel / kleiner Imbiss / Gelegenheit, Aufgaben im Logbuch vollends zu erledigen									
17:00 – 17:10	Auswertung / parallel dazu Rahmenprogramm (z.B. Band spielt usw...)									
17:10 – 17:15	Spielphase III: Die Teilnehmenden aus der Siegergruppe der Spielphasen I/II spielen bei einem abschließenden Wertungsspiel vor den anderen Jugendlichen als Publikum um den Sieg bei der Sommer-Trophy									
17:15 – 17:25	kurzer Impuls zu Mr./Mrs. X und Siegerehrung									
17:25 – 17:30	Verabschiedung – Ausblick auf weitere Programmangebote									



Hinweise zur Durchführung

Wichtig ist, dass das Spiel zügig in Gang kommt. Falls die Teilnehmenden bereits vor Beginn der Trophy bekannt sind, sollten die Gruppen bereits vorher eingeteilt werden. Ansonsten sollten die Gruppen möglichst bei der Anmeldung der Teilnehmenden sofort nach deren Eintreffen sukzessive gebildet werden.

Die einzelnen Stationen sollten so im Spielgebiet verteilt werden, dass sich die Gruppen gezielt Gedanken machen müssen, in welcher Reihenfolge sie Stationen anlaufen und sonstige Aufgaben lösen. Ein wesentliches Erfolgskriterium ist es, inwieweit es den Gruppen gelingt, ihre Zeit geschickt einzuteilen und eine zu ihrem individuellen Zeitplan (Fixtermine bei den festen Spielstationen) passende Strecke zu wählen.

Wertung

Gesamtsieger der Sommer-Trophy kann nur werden, wer mit der eigenen Gruppe in der Spielphase II gewinnt.

Da das Abschlusspiel nur mit einer Gruppe gespielt werden kann, muss darauf geachtet werden, dass nach der Spielphase II ein eindeutiger Sieger feststeht. Wenn zwischen zwei Gruppen nach der Spielphase II ein Gleichstand besteht, muss gegebenenfalls ein Stichentscheid herbeigeführt werden (z.B. eine Quizfrage mit Antwort zum Schätzen – wer näher an der Lösung dran ist, hat gewonnen!).

Der Sieger des Abschlussspiels gewinnt das gelbe Trikot.

Möglich ist, dass (in Anlehnung an die Tour de France) weitere Trikots vergeben werden:

- ein weißes Trikot (für den kleinsten/jüngsten Teilnehmenden der Siegergruppe)
- grüne Trikots (für die übrigen Teilnehmenden der Siegergruppe)
- ein rotes Trikot (für denjenigen, der als erster beim Abschlussimpuls den Mr. X bzw. die Mrs. X errät bzw. eine bestimmte Frage zu Mr./Mrs. X beantwortet)





Ideen für Spiele und Inhalte am Beispiel Mr. X alias Wilhelm Maybach

Es geht immer um Mr. X und sein Leben. Der tatsächliche Name von Mr. X (Wilhelm Maybach) wird erst beim Abschlussfestival genannt. Bekanntgegeben wird den Teilnehmenden nur, dass es bei der gesamten Sommer-Trophy um das Thema Automobile geht – und dass Mr. X in Bezug auf das Thema der Trophy eine ganz entscheidende Rolle spielte.

Eröffnungsspiel – am Start

Story: Wie kaum eine andere Erfindung hat das Automobil das letzte Jahrhundert geprägt. Entscheidend für den Erfolg der Automobilentwickler war schon immer, wer als erstes die richtigen Antworten auf die sich aktuell stellenden Fragen fand. Aktuell ist die Automobilindustrie herausgefordert durch die Entwicklung von Fahrzeugen mit Elektroantrieb. Mr. X war ein Mann, der für viele Teile des Automobils als erster eine passende Antwort fand...



Aufbau: Auf der Spielfläche wird in der Mitte ein Kreis mit einem Durchmesser von etwa 3 m aufgezeichnet. Im Kreis steht von jedem Team ein Spieler und hält einen Wasserball. Am Spielfeldrand stehen vier Körbe beschriftet mit den Buchstaben A, B, C und D. Die restlichen Spieler verteilen sich auf dem Spielfeld.

Spiel: Die Spielleitung liest eine Frage vor und vier mögliche Antworten. Jede mögliche Antwort passt zu einem Korb. Gewonnen hat das Team, dessen Wasserball als erstes den richtigen Korb erreicht. Beim Werfen, Fangen oder Aufheben des Balles darf sich der Spieler nicht bewegen. Wenn der Ball von keinem Spieler des Teams gefangen werden konnte oder nicht aus dem Stand aufgehoben werden muss, darf der Spieler aus dem Mittelkreis den Ball holen und vom Mittelkreis aus wieder ins Spiel bringen. Die Siegergruppe verlässt das Spielfeld, bekommt ihr Logbuch und

MATERIAL:

vier Körbe/
Plastikwannen
Kreide (zum Aufzeichnen des Kreises) unterschiedliche Wasserbälle (je Gruppe ein anderer Ball)



beginnt mit der Trophy. Die anderen Teams spielen eine weitere Runde. Entsprechend werden weitere Runden gespielt bis nur ein Team übrigbleibt.

Beispiele für Fragen und Antworten:

- a) Wie hieß die erste bedeutende „Auto-Frau“?
A: Paula Porsche/B: Daniela Daimler/C: Bertha Benz/D: Aurelia Audi
- b) Den Heinkel Kabinenroller nannte man auch
A: Kugelrutscher/B: Benzin-Birne/C: Rotkäppchensarg/D: Knutschkugel
- c) Welche Automobilfirma ist bekannt für ihre Feuerwerkfahrzeuge?
A: VW/B: Metz/C: Sony/D: Loewe
- d) Der Rotationskolbenmotor geht zurück auf
A: Sigismund Schleuder/B: Fridolin Kuppler/C: Felix Wankel/
D: Nikolaus Otto
- e) Wie lautet beim Auto der Begriff für „Luftsack“?
A: Airbag/B: Airsack/C: Windbeutel/D: Windblower
- f) Mercedes ist ein
A: Blumenname/B: Mädchenname/C: Fantasiename/
D: meteorologischer Begriff

Aufgabe 1 – Viertaktmotor

(erste feste/bemannte Spielstation auf dem Weg vom Start zum Ziel)

Story: Mr. X war maßgeblich an der Weiterentwicklung des ersten Viertaktmotors, dem sogenannten „Otto-Motor“ beteiligt. Für die Sommer-Trophy haben wir ein Fahrzeug entwickelt und ihr seid der Viertakt-Motor. Könnt Ihr getaktet und koordiniert ziehen?

MATERIAL 1:

Fahrzeug (aus Rollbrett, Bananenkiste, Spanngurten und Seilen zusammenbauen)
Fahrradhelm,
Handschuhe
Hütchen zum Markieren der Strecke
Stoppuhr

Aufbau: Auf einem Rollbrett für Möbel wird eine große Bananenkiste befestigt, in der sich einer als Fahrer ausgerüstet mit Fahrradhelm und Handschuhen setzt. Am Rollbrett ist an jeder Ecke ein Seil befestigt. Es wird mit Hütchen oder Kreide ein Rundparcours gesteckt.

Spiel: Innerhalb der fest vorgegebenen Spielzeit müssen möglichst viele Runden gedreht werden. Der Fahrer darf während der Runde das Fahrzeug nicht verlassen. Vier andere Spieler, die alle den Parcours nicht betreten dürfen, müssen das Fahrzeug mittels der Seile durch den Parcours ziehen. Nach jeder Runde wird der Fahrer ausgewechselt.



Aufgabe 2 – Kontruktionsbüro

(zweite feste/bemannte Spielstation auf dem Weg vom Start zum Ziel)

Story: Mr. X machte eine Ausbildung zum Technischen Zeichner. Ein Schlüssel zum Erfolg war für ihn, genau und übersichtlich zeichnen zu können.



Aufbau: An einer Wand wird ein großes weißes Plakat befestigt (idealerweise Zeitungspapier von einer Rolle). Zur leichteren Orientierung wird die Unterkante der Karosserie mit einem waagrechten, 110 cm langen Strich eingezeichnet.

Spiel: Innerhalb der fest vorgegebenen Spielzeit muss die im Logbuch abgebildete Zeichnung im Maßstab 1:10 möglichst genau gezeichnet werden. Als Hilfsmittel stehen Meterstab, lange Lineale, Latten, Stifte und Schnüre zur Verfügung.

Aufgabe 3 - Automarken

(Mitbringaufgabe – während der gesamten Spielphase II im gesamten Spielgebiet zu lösen)

Story: Nach Mr. X ist eine noble Automarke benannt.

Aufgabe: Sucht zehn möglichst seltene Automarken und macht von einem Auto jeder Marke ein Foto. Marken, die nur ihr entdeckt habt, zählen besonders. Marken, die alle im Team entdeckt haben, werden nicht gezählt. Tragt vor Spielende nachfolgend zehn Automarken ein und zeigt der Jury jeweils ein Bild eines Autos dieser Marken (Marke muss auf dem Foto gut sichtbar sein!)

MATERIAL 2:

große Papierbögen (mindestens 160 cm x 140 cm), z. B. von einer Zeitungspapierrolle
Klebeband zum Befestigen des Papiers an der Wand
Meterstab, lange Lineale, Latten, Stifte und Schnüre
Stoppuhr

MATERIAL 3:

für jede Gruppe eine Digitalkamera oder ein Handy, mit dem fotografiert werden kann



Aufgabe 4 – Wirkungsstätten

(Quiz – während der gesamten Spielphase II im gesamten Spielgebiet zu lösen)

MATERIAL 4:

Schilder (vgl. Anlage 2/kopieren, evtl. auf Karton aufkleben und an den jeweiligen „Orten“ aufhängen).

MATERIAL 5:

Stift (sollte jede Gruppe ohnehin während der gesamten Trophy bei sich haben)
Farbstifte (können am Ziel ausgelegt werden; alle Gruppen können so in den letzten Minuten der Trophy noch ihre Kreativaufgabe „verschönern“)

MATERIAL 6 + 7:

Stift (sollte jede Gruppe ohnehin während der gesamten Trophy bei sich haben)

Story: Mr. X war in seinem Leben an verschiedenen Orten aktiv.

Aufbau: An den im Stadtplan markierten Stellen wird jeweils eine Quizfrage aufgehängt, bei der es um Mr. X und diesen Ort geht.



Spiel: Ohne die Frage zu kennen, kann nur eine Antwort erraten werden. Deshalb lohnt es sich, möglichst viele „Orte“ aufzusuchen, um dann sich sicherer für die richtige Antwort entscheiden zu können.

Aufgabe 5 – Autodesign

(Mitbringaufgabe – während der gesamten Spielphase II im gesamten Spielgebiet zu lösen)

Story: Mr. X wird auch als „König der Konstrukteure“ bezeichnet.

Spiel: Das im Logbuch begonnene Bild soll so ergänzt werden, dass ein möglichst pffiffiges Auto entsteht.

Aufgaben 6 und 7 – Bonusaufgaben I und II

(Knobelaufgaben – während der gesamten Spielphase II im gesamten Spielgebiet zu lösen)

Story: Mr. X hatte bei seiner Arbeit laufend knifflige Aufgaben zu lösen.

Aufgabe(n): siehe Logbuch (Anlage 1), ggf. selbst passende Aufgaben in die Vorlage kopieren



Abschlusspiel – am Ziel

Story: Mr. X konstruierte viele Teile für Fahrzeuge. Viele Einzelteile ergeben ein Fahrzeug. Und nur ein komplettes Fahrzeug fährt!

Aufbau: Auf der Bühne wird auf einem kleinen Tisch eine Kiste mit DUPLO-Bausteinen aufgestellt. Die Teilnehmenden der Siegergruppe stellen sich um den Tisch.

Aufgabe: Aus vier bis fünf DUPLO-Bausteinen wird ein einfaches Fahrzeug als Modell (Prototyp) zusammengesetzt und den Teilnehmenden gezeigt. In einer Kiste befinden sich viele DUPLO-Bausteine. Die Spieler müssen nun versuchen, mit verbundenen Augen in der Kiste die benötigten Bausteine zu finden und mit diesen möglichst schnell den Prototypen nachzubauen. Wer als erster sein Fahrzeug korrekt zusammengesetzt zeigen kann, hat gewonnen – und ist Sieger der Sommer-Trophy!

Ideen zur Verkündigung

Im Jahr 1856 erschien in der Zeitung in Stuttgart folgende Annonce: „Bitte an edle Menschenfreunde für 5 vater- und mutterlose Knaben von 12 bis 4 Jahren.

Die Mutter dieser 5 Waisen starb vor 3 Jahren, und der Vater fand kürzlich seinen Tod in einem See in Böblingen; da sie nun gar keine Mittel zu ihrer Erhaltung haben, auch an Kleider und Weißzeug sehr entblößt sind, so ergeht daher die herzliche Bitte an wohlthätige Menschen, sich der armen Kinder durch Liebesgaben annehmen zu wollen, auch die kleinste Gabe ist willkommen. Beiträge übernehmen und werden zu seiner Zeit Rechenschaft ablegen: Louise Kauffmann, verlängerte Hauptstätterstraße Nr. 77, 3. Tr. Catharine Loit, im Mangold'schen Handschuhladen, Königsstraße Nr. 45“.





Gustav Werner las diese Anzeige und nahm Wilhelm Maybach bei sich im Bruderhaus in Reutlingen auf. Von 1856 bis 1869 lebte Wilhelm Maybach in dieser von Gustav Werner gegründeten diakonischen Einrichtung. Die Maschinenfabrik des Bruderhauses in Reutlingen kann insbesondere in den 1860er Jahren als Talentschmiede erfolgreicher schwäbischer Unternehmer bezeichnet werden. Der erfolgreichste Zögling des Bruderhauses war ohne Zweifel Wilhelm Maybach. Im Bruderhaus wurde die Grundlage für eine der erstaunlichsten Karrieren in der deutschen Industriegeschichte gelegt.

1873 folgt Wilhelm Maybach Gottlieb Daimler, den er im Bruderhaus in Reutlingen kennengelernt hat, nach Köln und leitete dort das Konstruktionsbüro der Gasmotorenfabrik Deutz AG. Später entwickelte Wilhelm Maybach zusammen mit Gottlieb Daimler im Gewächshaus von Daimlers Cannstatter Villa einen Wagen mit niedrigem Schwerpunkt und einem leistungsfähigen Antrieb und legte damit die Grundlage für das schnelle und sichere Auto. Wilhelm Maybach wird bis heute als „König der Konstrukteure“ bezeichnet.

Das Miteinander im Bruderhaus war geprägt durch den Gemeinschaftsgeist und die religiösen Grundsätze des schwäbischen Pietismus. Wilhelm Maybach schrieb 1921 rückblickend auf diese ihn prägende Lebensphase: „Mit Gustav Werner und dem Bruderhaus blieb ich stets in dankbarer Fühlung.“ Über Wilhelm Maybachs Glaubensleben ist wenig bekannt. Was ist von dem Erleben des Glaubenslebens von Gustav Werner „hängengeblieben“? Was nehmen wir in der Jugendarbeit mit?

Ein Grundsatz von Gustav Werner war: „Was nicht zur Tat wird, hat keinen Wert!“ Er wollte nicht nur Missstände beklagen, sondern etwas gegen Missstände unternehmen.

„Wahrer Glaube wird tätig!“ Was wäre, wenn Gustav Werner auf die Zeitungsannonce nicht reagiert hätte? Wenn er nicht in den Waisenjungen Wilhelm Maybach investiert hätte? Was wäre, wenn er seinen Beruf als Pfarrer nicht aufgegeben hätte und mit Waisenkindern und Helferinnen nach Reutlingen gezogen wäre? Wo fordert uns Gott heute heraus? Was können wir gegen Missstände in unserer Gesellschaft unternehmen?

**MATERIAL:**

Stifte (jede Gruppe sollte während der gesamten Trophy einen bei sich haben)

Logbuch (entsprechend der Anlage 1 herstellen; jede Gruppe erhält ein Logbuch, auf dem die Teammitglieder und die fixen Spielzeiten an den benannten vermerkt sind)

(Tipp: zunächst Deckblatt nicht festtackern; in den Logbüchern die fixen Zeiten von Hand eintragen und diese nach der Startreihenfolge sortieren; zuletzt jeweils das Deckblatt der die Spielphase I verlassenden Gruppe festtackern!)

gelbes Trikot (gelbes T-Shirt; evtl. mit Sommer-Trophy-Logo bedrucken)
evtl. grüne Trikots (grüne T-Shirts; evtl. mit Sommer-Trophy-Logo bedrucken)

evtl. weißes Trikot (weißes T-Shirt; evtl. mit Sommer-Trophy-Logo bedrucken)

evtl. rotes Trikot (rotes T-Shirt; evtl. mit Sommer-Trophy-Logo bedrucken)

weiteres Material für die Spielphasen I bis III siehe jeweils oben Nr. 6

Hinweise auf weitere Ideen

Es ist beabsichtigt, in künftigen Steigbügel-Ausgaben weitere Beispiele mit Spielideen, Aufgaben und inhaltlichen Impulsen zu anderen Persönlichkeiten zu veröffentlichen. Der Redaktionskreis ermutigt seine Leser, die vorgestellte Sommer-Trophy auch mit anderen Personen als Mr. X oder Mrs. X. durchzuführen, entsprechende Spiele, Aufgaben und inhaltliche Impulse zu entwickeln und dem Redaktionskreis zur Bildung eines Ideenpools zur Verfügung zu stellen.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

...entdeckt beim Lesen von Biografien immer wieder interessante Geschichten, die geniale Ideen für Spiele und Impulse zur Verkündigung bieten.

Local heroes living next to me

Gruppengröße: 10 bis 30 Jugendliche
Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
Dauer: ca. 2 Stunden, Freitagnachmittag oder Samstag

Vorbereitungszeit: ca. ein Nachmittag
Besonderer Hinweis: gut für Konfirmandengruppen geeignet

Geocaching-Aktion mit Begegnung

Die Auseinandersetzung mit Lebensgeschichten, Berufungen und Berufen, persönlichen Schicksalen, Niederlagen und Erfolgserlebnissen hilft Jugendlichen beim Ringen und Suchen nach einer eigenen, stabilen Identität. In der Begegnung mit „Alltags-Helden“ aus ihrem Ort sollen sie sich mit der Frage beschäftigen, welche Werte ihr eigenes Leben prägen. Dabei geht es bewusst nicht um V.I.Ps, sondern um ganz normale Menschen, die auch ganz normale Lebensgeschichten zu erzählen haben – nicht unbedingt spannend, berauschend oder lustig, dafür aber echt und aus dem Leben: z. B. vom Arbeitsalltag im Altenpflegeheim, vom schweren Verkehrsunfall, von der Vertreibung aus der Heimat als Kind und ohne Schuhe, von der schwierigen Jobsuche oder vom Streit mit den Eltern.



Idee für eine Geocaching-Aktion an einem Samstagnachmittag

Vom Gemeindehaus aus machen sich die Jugendlichen auf und finden mit Hilfe der programmierten GPS-Geräte die local-heroes. Dort verbringen sie jeweils ca. 15 Minuten. Sie hören zu, stellen Fragen, dürfen ausprobieren oder schauen Fotos. Die Methode des Geocaching hat sich dabei als „Spaß-Faktor“ bewährt.



Vorbereitung

Die Vorbereitung ist etwas aufwändig, aber auf jeden Fall lohnenswert! Es ist auch möglich, die Jugendlichen in die Vorbereitung mit einzubeziehen.

Personen

In jedem Ort gibt es Menschen, die bereit sind, Jugendliche an ihrer Lebensgeschichte teilhaben zu lassen. Diese Menschen gilt es zu finden. Die Jugendlichen selbst können dabei eine Hilfe sein, indem sie überlegen, wen sie selbst kennen. Auch Personen des öffentlichen Lebens wie Pfarrerin, Ärzte, Schulleiter, usw. eignen sich oft als local-heroes oder haben einen guten Überblick über die Menschen im Ort.

Wenn einige Personen gefunden wurden, sollten Gruppenverantwortliche Vorbereitungsgespräche führen, in denen die Geocaching-Aktion erklärt und gemeinsam mit den local-heroes überlegt wird, was sie in den 15 Minuten mit den Jugendlichen tun oder was sie ihnen erzählen könnten. Wie viel Hilfestellung die local-heroes dabei benötigen, ist ganz unterschiedlich. Oft haben die Personen von sich aus tolle Ideen und bereiten sich sehr gewissenhaft auf den Besuch der Jugendlichen vor.

Achtung: der Begriff „Held“ sollte vorsichtig eingesetzt werden und bedarf ggf. einer Erklärung! Viele Menschen verunsichert dieser Begriff; sie sehen sich selbst nicht als Helden und fühlen sich entsprechend überfordert von der Anfrage.

Die local-heroes sollten ein Infoblatt bekommen mit folgenden Eckdaten:

- Datum und Uhrzeit der Geocaching-Aktion
- Anzahl der Gruppen und ungefähre Gruppengröße
- Besuchsdauer der einzelnen Gruppen (z. B. 15 Min.)
- evtl. Hinweis auf Lösungswort-Buchstaben
- Telefonnummer für Rückfragen oder Probleme während der Geocaching-Aktion



MATERIAL:

1 GPS-Gerät
pro Gruppe
Stadtplan
Buchstabenkärtchen für Lösungswort (werden bei den local-heroes deponiert)
Infoblätter für die local-heroes
Dankeschön (z. B. eine Tafel Schokolade) für die local-heroes
nicht vergessen!



GPS-Geräte

Wenn klar ist, wo die Personen stationiert sind, sollte die Gruppenleitung mit Hilfe eines Stadtplans für jede Gruppe eine individuelle Route erstellen. Dies ist unter Umständen eine Tüftel-Arbeit, aber unbedingt notwendig für einen reibungslosen Ablauf. Auch diese Vorbereitungsarbeit kann ggf. mit Jugendlichen gemeinsam erledigt werden.

Lösungswort

Die Geocaching-Aktion soll bewusst keinen Wettkampfcharakter haben. Es gibt kein richtig oder falsch. Trotzdem könnten die Jugendlichen am Ende der Geocaching-Aktion ein Lösungswort aus gesammelten Buchstaben erhalten. Einzelne Buchstaben aus Tonpapier werden dafür bei den local-heroes deponiert und jeder Gruppe beim Abschied mitgegeben. Ein Lösungswort könnte WERTVOLL sein. Mit diesem Adjektiv lässt sich an das Thema „Werte“ und „Was mir wichtig ist“ in der nächsten Gruppenstunde anknüpfen.

Durchführung

Bevor die Jugendlichen sich mit ihren GPS-Geräten auf den Weg machen, sollte unbedingt deutlich gemacht werden, dass es sich nicht um einen Wettkampf handelt. Die Jugendlichen folgen den programmierten GPS-Geräten und finden so die local-heroes. Bei ihnen verbringen sie ca. 15 Min. (siehe „Personen“) und erhalten einen Buchstaben für das Lösungswort. Es sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass sich sowohl local-heroes als auch die Gruppen selbst an die vorgegebene Zeit halten, da sonst die Gesamtplanung durcheinander kommt. Während die Jugendlichen im Ort unterwegs sind, sollten die Gruppenverantwortlichen für Fragen oder Schwierigkeiten telefonisch erreichbar sein. Wenn die Jugendlichen nach ca. zwei Stunden wieder im Gemeindehaus eintreffen, sollte noch etwas Zeit für erste Reaktionen sein. Es ist gut möglich, dass die Jugendlichen gleich das Bedürfnis haben, von den Begegnungen zu erzählen. Vielleicht haben auch die local-heroes Lust, von der Begegnung mit den Jugendlichen zu berichten. Dies ist von Person zu Person verschieden. In jedem Fall ist es angemessen, wenn Mitarbeitende und/oder Jugendliche sich nach der Geocaching-Aktion mit einem kleinen Geschenk fürs Mitmachen bedanken.



Nacharbeit

In der nächsten Gruppenstunde wäre es sinnvoll, die Geocaching-Aktion auszuwerten.

Nach einer ausführlichen Erzähl-Runde kann an das Thema „Werte“ und „wertvoll“ angeknüpft werden. Anregungen zum Gespräch:

- Wenn du zwei Wochen in den Urlaub fährst, welche drei Dinge willst du auf gar keinen Fall vergessen?
- Es sind nicht nur Dinge, die uns so wertvoll sind, dass wir nicht auf sie verzichten wollen. Manchmal sind es auch Menschen. Fallen dir drei Menschen ein, die für dich wertvoll sind?
- Bei der Geocaching-Aktion hast du ganz unterschiedliche Menschen aus deinem Ort kennen gelernt. Welche Person war für dich am interessantesten?
- Stell dir vor, du schreibst dieser Person eine sms (maximal 160 Zeichen). Sage ihr, was dich an eurem Treffen besonders begeistert, gefreut, verwundert oder auch geärgert hat.
- Vielleicht war eine der Begegnungen beim Geocaching wertvoll für dich?! Versuche, deine Gedanken und Eindrücke zur Geocaching-Aktion mit dem Wort „wertvoll“ durchzubuchstabieren.



Außerdem sollte überlegt werden, ob und wie man als Jugendgruppe Kontakt zu diesen Personen halten möchte. Oft äußern Jugendliche den Wunsch, ein angefangenes Gespräch zu vertiefen und einen local-hero in die Jugendgruppe einzuladen. Vielleicht ist es auch möglich, den local-hero bei der Arbeit zu besuchen oder ein Praktikum bei ihm zu machen.

Die Initiative LebensWerte will Jugendlichen die Begegnung mit sogenannten „orientierenden Persönlichkeiten“ ermöglichen. Dazu wurde diese besondere Form des Geocaching entwickelt. Weitere Infos zur Initiative LebensWerte gibt es auf www.schuelerarbeit.de/lebenswerte.

Vanessa Müller, Projektreferentin im ejw, Stuttgart

...die sich bei der Geocaching-Aktion von einem afrikanischen Sprichwort inspirieren ließ: „Für die Erziehung eines Kindes braucht es ein ganzes Dorf!“

Das kulinarische Geländespiel

Zielgruppe: Freizeit- und Jugendgruppen
Gruppengröße: 8 bis 20 Jugendliche

Vorbereitungszeit: ca. 1 Nachmittag
Dauer: 30 bis 60 Minuten +
60 Minuten Pizzabacken

Ein Geländespiel, bei dem man sich die Zutaten fürs spätere Essen erbeutet...

Im ersten Teil wird ein Geländespiel durchgeführt, bei dem unterschiedliche Zutaten erjagt werden müssen. Als einzelne Zutaten ergeben sie aber noch keinen großen Sinn. Für das anschließende Lagerfeuer rechnen eigentlich alle mit Grillwürsten oder Stockbrot, doch dies wird es nicht geben. Im zweiten Teil kommt dann die große Zubereitungsphase, bei der alle nach Lust und Laune mitgestalten können. Im dritten Teil folgt das Ausbacken der Lagerfeuerpizza am offenen Feuer.



Ein unglaublicher Genuss und ein „Event“, bei dem alle beteiligt sind. Wenn es nicht schon so lecker schmecken würde, würde dies den Genuss sicher noch erhöhen...

Vor dem Spiel

Gruppengröße

Sehr variabel – für das Geländespiel mindestens acht Jugendliche; wenn es mehr als 20 Teilnehmende sind, wird es sehr aufwändig, die ganzen Lebensmittel abzupacken. Dann eher mit gemalten Lebensmittelkärtchen arbeiten, die nach Spielende gegen echte Lebensmittel ausgetauscht werden (nimmt allerdings



auch etwas den Reiz des Spiels); bei weniger als acht Personen empfiehlt es sich, eher auf das Geländespiel zu verzichten und lieber alle in die Pizzaherstellung mit einzubinden, sich hierfür Zeit zu lassen, und „kulinarisch zu experimentieren“.

Vorbereitungszeit

Im Vorfeld zu Hause: Besorgen des Materials, besorgen der Zutaten, einzelnes Abpacken von kleineren Lebensmittelmengen (je nach Anzahl der Gesamtgruppengröße); im Schnitt kann man ca. 5-10 abgepackte Lebensmittelpäckchen pro Person rechnen. Das hängt aber stark davon ab wie lange das Spiel dauern soll und wie groß das Gelände ist (längere Laufwege benötigen mehr Zeit) – gut geeignet sind z. B. Gefriertüten, kleine Behälter (z. B. ausgespülte Becher mit Deckel von gekauftem Spaghetti-Eis o. Ä.) oder auch Überraschungseiern (in die passen kleinere Mengen und sie sind lebensmittelecht). Man kann den Ehrgeiz haben, sämtliche Zutaten, die später benötigt werden, abzupacken, man kann aber auch nur mit einem Teil davon das Geländespiel bestreuen und weitere Zutaten später beim Backen dazuholen.

Vorbereitung im Wald: markieren des Spielgebietes.

Weitere Spielvorbereitung: keine, außer Herstellen des Hefeteiges zu Hause, kurz vorm Aufbruch.

Dauer

Geländespieldauer: variabel; 30 bis höchstens 60 Minuten (kann gelenkt werden je nach zur Verfügung stehender Zeit).

„Pizzaback-Aktion“-Dauer: Diese hängt von der Glut des Feuers und dem Hunger der Jugendlichen ab. 45 bis 60 Minuten sollten aber auf jeden Fall eingeplant werden (Herstellen, Ausbacken und Essen mehrerer Pizzen)

Achtung: die Zeit am Lagerfeuer nicht zu knapp kalkulieren, es handelt sich hier nicht nur um Pizza backen und essen, sondern um ein kultiges Erlebnis am Lagerfeuer, das ohne Zeitdruck erlebt werden sollte.

Material

Ausreichend Holz fürs Lagerfeuer, Getränke und Becher, Absperrband, Trillerpfeife, große Rucksäcke in Anzahl der Lebensmittellieferanten, abgepackte „Zutaten“ (s. o.) in entsprechender Menge (s. u.), großes Holzbrett zum Schneiden der Pizza, Messer oder Pizzaroller, Küchenschere, Topflappen, Löffel zum Auftragen der Tomatensoße, Schüsseln, in die die einzelnen kleinen erbeuteten Zutatenmengen nach dem Spiel umgefüllt werden (so kann man die Pizza besser belegen als wenn man jedes kleine Döschen einzeln auf der Pizza verteilt), Löffel (um die Zutaten auf die Pizzen zu streuen), Servietten oder Outdoorteller



(um die heißen Pizzastücke auch gut in die Hand nehmen zu können), Holzkochlöffel oder Pfannenwender (um die Pizza aus der Pfanne zu holen bzw. zu prüfen, ob der Boden schon fertig gebacken ist);

Lagerfeuerpfannen (alte ausgediente Pfannen, unbeschichtet!, keine Holz- oder Plastikgriffe) ideal ist ein extralanger angeschweißter oder angeschraubter Stil, mit der man die Pfanne gut in die Glut stellen und auch wieder herausholen kann.

Achtung: wichtig ist auch ein guter Lagerfeuerplatz, ein enger gemauerter Grill ist nicht so gut geeignet; wer tatsächlich Pfannen mit langem Stil hat, braucht eine Lagerfeuerstelle, die flach ist und Platz für Pfanne/n und Stil bietet; auf dem Rost gelingt die Pizza nicht, die Pfanne sollte wirklich in der heißen Glut stehen (aber nicht zu heiß, sonst wird der Boden schwarz – aber die Raubküche werden mit Beratung des Wirtschaftskontrolldienstes sicher sehr schnell dazulernen und bald im Griff haben, wie lange die ideale Backzeit ihrer Pizza dauert...). Optimale Ergänzung ist ein Topfdeckel oder umgedrehter Keramikteller, der auf die Pizza gelegt wird. So staut die Hitze besser und der Käse schmilzt schneller.



Zutaten für die Pizzen

Öl zum Einölen der Pfanne, Pizza-Hefeteig (am schnellsten geht es mit Brotbackmischungen wie z. B. Weißbrot oder Ciabattabrot, denen nur noch Wasser zugefügt werden muss – zu Hause vorbereiten, damit der Teig noch gehen kann), passierte Tomaten und Gewürze (oder schon fertig vorbereitete Tomatensoße für den Grundbelag der Pizza), sowie Schinken, Salami, geriebener Käse (wichtig: sollte gut schmelzen) als Grundbelag; zusätzlich ganz nach Geschmack noch möglich: Ananas, Pilze, Ruccola, Mais, Zwiebeln, Zucchini...

Die Menge ist nicht ganz einfach zu berechnen - als Daumenwert für je 4-5 Personen: 500 g Mehlmischung, 200 g Schinken oder Salami, 150-200 g ge-



riebener Käse, 150 g passierte Tomaten, zusätzliche Zutaten nach Gefühl. Bei hungrigen Zeitgenossen lieber etwas mehr rechnen, im Notfall kann der Mitarbeiter auch später zu Hause die Reste noch verwerten und selber eine Pizza im Backofen backen oder aus dem Restteig Brötchen backen und aus den übrigen Zutaten und Eiern ein Bauernomelett bereiten.



Das Spiel

Zum Start des Spiels wird das Lagerfeuer gemeinsam entzündet, damit es nach dem Spiel die richtige Glut hat. Dann werden die Jugendlichen in zwei Gruppen aufgeteilt. Dies geschieht, passend zum Motto, mittels Lebensmitteln. Jeder greift in ein Säckchen und zieht sich einen Gegenstand heraus. Es gibt z. B. zwei verschiedene Arten von Schokoriegeln, oder zwei verschiedene Arten von Lollies o. Ä. Nun wird auf Grund der gezogenen Süßigkeiten ermittelt, wer zu welcher Gruppe gehört – zum Beispiel Hanuta zum Wirtschaftskontrolldienst und Duplo zu den Raubköchen. Die beiden Gruppen sollten nicht genau gleich groß sein, eher 2/3 Raubköche zu 1/3 Wirtschaftskontrolldienst, da die Raubköche durch das Schmuggeln eine schwierigere Aufgabe haben als der jagende Wirtschaftskontrolldienst. Nachdem sich so die beiden Gruppen gefunden haben, darf die „Gruppeneinteilungsware“ verspeist werden – und am besten werden gleich in dem Säckchen die Verpackungen eingesammelt, damit kein Müll im Wald zurückbleibt.

Beide Gruppen bekommen nun die Spielregeln erklärt und begeben sich dann anschließend in das ihnen zugeteilte Gebiet – die Raubritter mit einem kleinen Vorsprung. Sinnvoll ist es, das Spielgebiet durch Markierungen zu kennzeichnen, sei es, vorhandene Wege zu nutzen, oder mit Absperrband Grenzen zu markieren. Dadurch wird verhindert, dass sich





das Spielgebiet zu sehr ausweitet, Einzelne verlorengehen oder auch eine Gruppe sich einen Vorteil verschafft, indem sie zu weit aus dem Gebiet hinausgeht. Das Übertreten der Grenzen hat bei Spielende als Konsequenz den Abzug von Lebensmitteln zur Folge. Pro Regelverstoß werden zwei Lebensmittel abgenommen. Dies gilt auch, wenn unfaires Verhalten beobachtet wird.

Das Hauptquartier der Raubköche befindet sich beim Lagerfeuer. Dies kann entweder inmitten des Spielgebietes liegen oder am Rand.

Die Story

Es waren einmal einfache und mutige Köche, denen die „haute cuisine“ nicht mehr so recht munden wollte. Sie wollten wieder mehr die ursprüngliche Lust am Kochen spüren, sie wollten dem nachspüren, wie ihre Vorfahren ganz früher noch am Lagerfeuer ihr Essen zubereiteten. Deshalb gaben sie ihr Leben in der Zivilisation auf und begaben sich in den Wald. Um nicht wildern zu müssen, bezogen sie trotzdem ihre Lebensmittel nach wie vor über ihre Lebensmittellieferanten. Bald jedoch zogen sie die Aufmerksamkeit des Wirtschaftskontrolldienstes auf sich. Der Wirtschaftskontrolldienst konnte nicht verstehen, was diesem urtümlichen Kochen abzugewinnen war, und sah nur eine Verletzung der Hygienevorschriften. Die unterbrochene Kühlkette im Wald, das Arbeiten am offenen Feuer, das Absetzen von Aschepartikeln auf dem Essen – schnell erregten die einstigen Sterneköche großen Unmut beim Wirtschaftskontrolldienst, und es wurde beschlossen, dem ganzen Treiben ein Ende zu bereiten. Dies ließen sich die Köche aber nicht gefallen und bezogen fortan heimlich ihre Ware von den Lebensmittellieferanten. Diese begannen an der ganzen Sache Gefallen zu finden, da es eine Abwechslung zu ihrem sonst eher langweiligen Job war. Sie lieferten weiterhin zu, aber heimlich, und die Köche bekamen schnell die Bezeichnung „Raubköche“, da sie den Boden der Legalität verlassen hatten und trotz Hygienevorschriftsverletzung weiterkochten.

Der Wirtschaftskontrolldienst wollte diese Schmach auch nicht auf sich sitzen lassen und setzte verstärkt Beamte ein, um die Lebensmittellieferungen abzufangen. So entfachte sich ein eif-





riger Wettbewerb, bei dem einerseits die Raubköche versuchten, ihre Ware an ihr Hauptquartier am Lagerfeuer zu schmuggeln, und andererseits der Wirtschaftskontrolldienst versuchte, diese Ware abzufangen und zu konfiszieren. Wer würde am Ende der Sieger sein und mehr Zutaten besitzen? - Dies gilt es herauszufinden...

Die Spielregeln

Aufgabe der Spielleitung

Am Lagerfeuer befindet sich eine Spielleiterin oder ein Spielleiter als **Küchenwächter**. Er behält das Feuer im Auge und ist dafür zuständig, dass in diesem Bereich alles fair zugeht (siehe auch Punkt 3). Außerdem werden bei ihm die erschmuggelten Zutaten abgegeben, die er ordnungsgemäß in einer Kühltasche sammelt.

In einem großen Radius rund ums Hauptquartier bewegen sich zwei bis drei weitere Spielleiter als **Lebensmittellieferanten** (je nach Gruppengröße mehr Spielleiter einsetzen). In welchem Radius sich die Lebensmittellieferanten aufhalten, hängt auch davon ab, wie lange das Spiel dauern soll (je größer der Radius, desto länger dauert das Spiel, je kleiner der Radius, umso schneller werden die Lebensmittellieferanten entdeckt und die Waren gelangen schneller in die Hauptquartierküche). Die Lebensmittellieferanten bleiben nicht statisch an einem Ort, sondern sind ständig auf Wanderschaft. In einem Rucksack tragen sie die abgepackten Lebensmittelportionen bei sich, die sie immer einzeln ausgeben.

Aufgabe der Jugendlichen

Die **Raubköche** sind auf der Suche nach den Lebensmittellieferanten, holen dort die Ware ab und schmuggeln sie zur Hauptquartierküche am Lagerfeuer.

Der **Wirtschaftskontrolldienst** empfindet die Hygiene im Wald als nicht zulässig und will die Zulieferung der Lebensmittel deshalb unterbinden. Sie versuchen, die Raubköche abzufangen und ihnen die Zutaten abzunehmen. Dies darf überall im Spielgebiet passieren, nicht aber in direkter Sichtweite rund ums Lagerfeuer (Privatbesitz, darf deshalb nicht vom Wirtschaftskontrolldienst betreten werden...) – der Küchenwächter-Spielleiter kontrolliert dies, um ein „bequemes Abfangen“ der Spieler am Lagerfeuer zu verhindern.

Strategien

Die Raubköche können sich immer wieder neu absprechen, welche Strategie sie fahren – z. B. alle arbeiten auf eigene Faust; oder sie arbeiten zusammen und



versuchen so schnell wie möglich ihre Ware gleichzeitig zum Hauptquartier zu transportieren, damit wenigstens einige durchkommen und nicht gefangen werden; oder wenige Raubköche transportieren einige Lebensmittel, während viele Raubköche die Spieler vom Wirtschaftskontrolldienst ablenken und sich jagen lassen, jedoch ohne Ware zu besitzen; oder...

Ebenso können sich natürlich auch die Angestellten des Wirtschaftskontrolldienstes überlegen, mit welchen Strategien sie zum besten Erfolg kommen. Jeder jagt für sich alleine; oder sie suchen sich einzelne „Opfer“ aus, die sie mit mehreren Personen jagen; oder...

Lager

Neben dem Hauptquartier am Lagerfeuer, dem Lager der Raubköche, errichtet sich der Wirtschaftskontrolldienst ein eigenes Lager mit den abgejagten Zutaten, erlaubt sind auch mehrere Lager. Der Wirtschaftskontrolldienst sucht sich selbst einen Platz aus, er ist den anderen Mitspielern und Spielleitern unbekannt.

Den Raubköchen ist es erlaubt, Waren aus diesem Lager zu entwenden, sofern sie es aufspüren. Werden sie dabei erwischt und abgeschlagen, müssen sie eine Strafminute (laut auf 60 zählen) beim Wirtschaftskontrolldienst-Spieler stehenbleiben (und, falls sie Ware entwendet haben, diese wieder abgeben).

Zutaten schmuggeln

Die Lebensmittellieferanten teilen die Ware an die Raubköche aus – immer nur eine Zutat. Die Raubköche dürfen nicht mehrfach kommen und Zutaten anhäufen, bevor sie zum Hauptquartier rennen. Wenn die Lebensmittellieferanten merken, dass sie zu sehr belagert werden und sich nicht mehr lose durchs Spielfeld bewegen können, dürfen sie auch beginnen, für kurze Zeit einzelne Waren zu verstecken und die Raubköche darauf hinweisen. So hat der Lebensmittellieferant die Möglichkeit, sich wieder etwas mehr aus dem direkten Geschehen zu ziehen.

Außerdem sind die Lebensmittellieferanten dem direkten Zugriff des Wirtschaftskontrolldienstes entzogen, da sie noch keine Straftat begehen. Der Wirtschaftskontrolldienst darf die Lebensmittellieferanten nicht belästigen, ihnen keine Ware abnehmen und sich ihnen nur bis zu einem Abstand von 15 Metern nähern (wichtig, da sonst die Lebensmittellieferanten dauernd einen Angestellten des Wirtschaftskontrolldienstes bei sich haben und der sofort bei der Übergabe die Ware konfiszieren kann, ohne sich groß anstrengen zu müssen). Bei wiederholtem Verstoß wird dies vom Lebensmittellieferant notiert und es gibt bei der Endauswertung Abzug von Lebensmitteln. – Um hier wirklich fair urteilen zu können, ist es wichtig, dass Spielleiter diesen Posten bekleiden und



keine Teilnehmer. – Spielt eine größere Gruppe, so können die Lebensmittellieferanten den Überblick verlieren, wer zur Gruppe der Raubköche und wer zum Wirtschaftskontrolldienst gehört. In diesem Fall ist es hilfreich, ein geheimes Kennwort zu vereinbaren, das nur die Raubköche und die Lebensmittellieferanten kennen, oder sie tragen ein gut sichtbares Zeichen (z. B. Halstuch).

Fairness

Wie bei vielen Spielen macht auch dieses Spiel nur wirklich Sinn und Spaß, wenn ehrlich gespielt wird. D.h. wenn ein Raubkoch erwischt wird und verleugnet, dass er Ware bei sich hat, ist das unfair. Es soll keine Leibesvisitation durchgeführt werden, und deshalb ist es wichtig ehrlich zu sein...

Spielende

Das Spielende ist variabel. Entweder das Spiel ist aus, wenn die Lebensmittellieferanten keine Ware mehr besitzen, oder wenn eine bestimmte Zeit abgelaufen ist und mittels Trillerpfeife das Ende des Spiels bekanntgegeben wird. Dieses Signal sollte auf jeden Fall vorher vereinbart werden, um auch im Falle eines unvorhergesehenen Notfalls alle Teilnehmer so schnell wie möglich zum Hauptquartier zurückzurufen.



Nachdem sich alle Spieler bei Spielende wieder am Hauptquartier eingefunden haben, wird die Beute auf beiden Seiten gezählt. Die Gruppe, die mehr Zutaten erjagen konnte, hat gewonnen, und darf später als erste von dem Essen kosten. Um aber gut kochen zu können, werden nun wieder alle Zutaten zusammengeworfen, Wirtschaftskontrolldienst und Raubköche vertragen sich wieder und arbeiten von nun an gemeinsam an ihrem kulinarischen Ereignis: der Lagerfeuerpizza. Genaue Anleitung unter „Die Lagerfeuerpizza“.

Gemeinsam werden mit den Zutaten die vorbereiteten, bereits dünn ausgewellten Pizzaböden belegt (man könnte auch noch zuerst mit den Teilnehmern Zutaten kleinschneiden und Teig auswellen, aber zum einen erfordert dies einen höheren Materialaufwand am Lagerfeuer, und zum anderen ist der Hunger nach dem Geländespiel meist schon groß...).



Besondere Hinweise

- Die „Lebensmittellieferanten“ (siehe Spielbeschreibung) tragen die Lebensmittel in einem Rucksack bei sich. Bei heißem Wetter kann dies gefährlich sein, vor allem bei Zutaten wie Schinken. Dann lieber mit Kärtchen arbeiten, die später eingelöst werden oder die kritischeren Lebensmittel in der Kühltasche lassen und eher Mais, Champignons, Tomatensoße (nur in dichten Dosen!) etc. transportieren lassen.
- Bei einer größeren Gruppe wäre zu überlegen, ob man parallel zum Lagerfeuerpizzabacken noch Stockbrotbacken anbietet, was ja aus dem gleichen Teig gemacht werden kann. So wird der Hunger und die Ungeduld etwas im Zaum gehalten...
- Eine weitere Möglichkeit ist das „Pfannenbrot“. Hierzu legt man auch einen Teigfladen in die Pfanne und bäckt ihn aus, gegebenenfalls kann man den auch wenden, was ja bei der Pizza nicht geht. Schmeckt pur ganz lecker, für Schleckermäuler auch mit Marmelade oder Nutella bestrichen ein Genuss (vielleicht auch was für den Nachtisch...).



Die Lagerfeuerpizza

Bereits im Vorfeld vorbereitete dünne Pizzaböden (schon ausgewellt und mittels Backpapier zur Trennung gut gestapelt hertransportiert) werden nun belegt. Alternativ kann auch vor Ort noch ausgewellt werden, dann muss eben mehr Zeit eingerechnet und neben dem Teig ein größeres Brett, etwas Mehl und ein



Wellholz mitgenommen werden. Ist durchaus auch zu überlegen, weil es natürlich besonders schön ist, wenn alles von den Teilnehmern selbst gemacht wird. Aber der Zeitfaktor muss mitbedacht werden.

Die Pfanne wird eingeölt und der Pizzaboden hineingelegt. Dann wird die Pizza nach Geschmack belegt (nicht zu dick), und die Pfanne in die Glut gestellt. Wie lange es dauert, bis der Pizzaboden durch ist, kann man nicht genau festlegen, da es von der Dicke des Teiges und auch von der Stärke der Glut abhängig ist. Einfach probieren...

Am besten parallel schon einen weiteren Pizzaboden vorbereiten und belegen, dann muss man ihn nur noch vorsichtig in die Pfanne schieben, sobald die fertige Pizza aus der Pfanne geholt wird. Die fertige Pizza auf ein Brett legen, in Stücke schneiden und genießen...

Achtung: erfahrungsgemäß ist Lagerfeuerpizza der Renner, knusprig, mit „Holzofengeschmack“ und einfach rundum köstlich. Deshalb am besten nicht nur mit einer Pfanne arbeiten, sondern mit mehreren.

Sybille Kalmbach,

die Lagerfeuerabende und Lagerfeueressen liebt und mal was Neues ausprobieren wollte... Und die der größte Fan der Lagerfeuerpizza ist!

Bunte Schatten

Zielgruppe: Jugendliche und Mitarbeitende

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Material besorgen, Beispiel anfertigen

Dauer: ca. 1,5 Stunden

Leuchtelemente aus Holz und Plexiglas

Faszinierend schöne Designer-Lichtobjekte aus Holz und Plexiglas. Jedes Licht ist ein Unikat. Der besondere Reiz liegt darin, dass jede und jeder der eigenen Fantasie freien Raum lassen kann. Wenn einige wenige Faustregeln beherzigt werden, wird aus wenigen Einzelteilen ein reizvolles Kunstwerk.



MATERIAL:

Zu diesem bunten Schattenspiel sind nur wenige „Zutaten“ erforderlich:

1 Stück Holz mit den Maßen 16,0 x 6,5 x 3,0 cm

1 Teelicht in Glas-Schale (mit Alu-Schale besteht Brandgefahr)

Farbiges Plexiglas (3 mm)

Genügend Kreativität

und etwas Werkzeug (Laubsägen und Feilen oder Schleifpapier)

pro Person 1 Folienschreiber

Bezugsquellen

Das Holz lässt sich über den Schreiner organisieren oder man bestellt im Internet ein dekoratives Stück Hartholz.



Das Plexiglas lässt sich am einfachsten übers Internet bestellen. Wer Glück hat, bekommt es aber auch im gut sortierten Bastelgeschäft. Es wird auch unter der Bezeichnung Acrylglas oder Bastlerglas angeboten. Ganz wichtig: Das Kerzenlicht hat nur eine geringe Leuchtkraft, deshalb sollten nur helle Farben zum Einsatz kommen.

WICHTIG!

Plexiglas muss helle Farben haben!

Die Holzbearbeitung

In dem Stück Hartholz sind in den Abständen 1 cm, 2 cm und 3 cm vom einen Ende insgesamt drei Schlitzte zu sägen (Breite: 3,0 mm; Tiefe: 2,0 cm Tiefe). Das geht am besten mit einer Kreissäge oder einer Kappsäge. Wer keine Möglichkeiten selber oder in der Bekanntschaft hat, kann beim örtlichen Schreiner nachfragen.



Am anderen Ende des Holzes ist ein Loch zu bohren, in dem das Teelicht (inkl. der Glas-Schale) eingesetzt werden kann. Schön ist, wenn die Schale noch 5 mm herauschaut.

Diese Arbeiten sind am besten bereits erledigt, bevor man mit den Jugendlichen zu arbeiten beginnt.

WICHTIG!

Vor der Gruppenstunde erledigen!

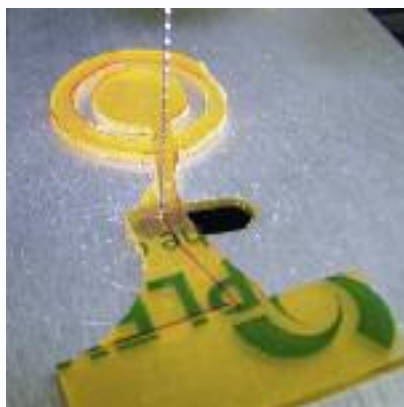
Die Bearbeitung des Plexiglasses

In der Gruppenstunde suchen sich die Jugendlichen drei verschieden farbige Stücke Plexiglas heraus. Nun zeichnen alle mit dem Folienschreiber eine beliebige Form (Kreuz, Blume, Fische, Formen, Häuser, Figuren...) auf die Schutzfolie des Plexiglasses. Allerdings gibt es zwei wichtige Vorgaben:

WICHTIG!

Schutzfolie nicht abziehen!

- Die Form sollte nicht höher als 14 cm sein, sonst reicht die Leuchtkraft der Kerze nicht aus, um die ganze Form an die Wand zu projizieren.





- Die Form muss unten einen „Fuß“ haben, der möglichst exakt in die gesägten Schlitzte passt, ohne übers Holz überzustehen.

Diese Form kann dann anschließend mit jeder beliebigen Laubsäge ausgesägt und anschließend mit Feilen oder Schleifpapier die Kanten geglättet werden. Unschöne Ecken und Kanten können nun mit Schleifpapier nachbearbeitet werden. Erst jetzt wird das Plexiglas von der Schutzfolie befreit.

Nun werden die ausgesägten Objekte in die dafür vorgesehenen Schlitzte gesteckt. Und dann heißt es: „Licht aus! Kerzen an!“
Durch das Flackern der Kerze scheinen die bunten Schatten an der Wand zu tanzen.

Thomas Volz, Maschinenbauingenieur, Böblingen,

werkelt in seiner Freizeit gerne mit Holz und findet es klasse, was man mit Jugendlichen alles selber machen kann.

Kreative Beleuchtung und schöne Deko

Zielgruppe: alle, die Spaß am
„Werkeln“ haben
Gruppengröße: 10 bis 15 Personen
Vorbereitungszeit: 20 Minuten

Basteldauer: 30 Minuten
Kippdauer: 25 bis 45 Minuten
Bonbon: Kopiervorlagen unter
www.der-steigbuegel.de

Bauanleitung einer Papier-Wasser- Teelicht-Wippe

Nicht nur eine schöne Dekoration, Beleuchtung oder Geschenk, sondern auch eine günstige und einfache Bastelarbeit.

Durch die Wärme der Teelichter verdampft Wasser in den Schalen. Die Schale, die näher an dem Teelicht ist, wird wärmer – es verdampft mehr Wasser. Nach 25 bis 45 Minuten ist

das Ungleichgewicht des Wassers so groß, dass die Wippe in die andere Richtung kippt.



Ausflug in die Physik

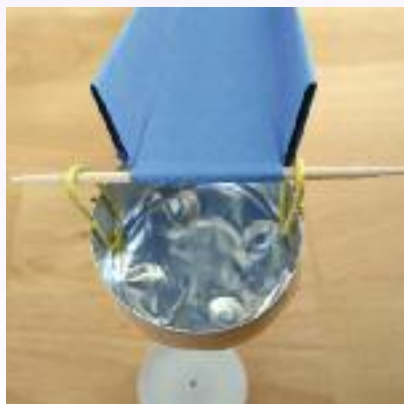
Wer möchte kann anhand dieser Wippe die Aggregatzustands-Änderung des Wassers beschreiben. Fest (Eis), flüssig (Wasser) und gasförmig (Dampf). Wenn Wasser Energie zugegeben wird (Kochplatte) oder Energie entzogen wird (Kühlschrank), dann ändert sich die Temperatur. Ganz einfach zu messen mit einem Thermometer in Grad Celsius, irgendwann kann die Temperatur von Wasser aber nicht mehr verändert werden, bei theoretisch 0 Grad und bei 100 Grad Celsius. Trotzdem kann dem Wasser weiterhin Energie entzogen oder zugegeben werden. Passiert dies, dann ändert sich der Aggregatzustand von Wasser. Man spricht von latenter und sensibler Energie.

**MATERIAL (pro Wippe):**

1 Klopapierrolle (leer)	1 Blatt 80 Gramm Papier
1 Trink-Röhrchen	1 Blatt 100 bis 180 Gramm Papier
4 Büroklammern	2 Zahnstocher
4 Teelichter	

So geht's

- Die Vorlage auf ein schönes A4-, 100 Gramm-, besser 150- oder 180 Gramm-Papier kopieren.
- Die gestrichelten Linien mit einer Nadel oder einem Messer ganz leicht einritzen, damit sie sich später gut und vor allem genau an der Linie falten lassen.
- Das Papier an den seitlichen (langen) gestrichelten Linien nach innen falten und aufeinander kleben.
- Auf die seitlichen gestrichelten Linien je einen Zahnstocher legen, das Papier nach innen falten und festkleben.
- Ein Trinkröhrchen mit Tesafilm in die Mitte der gerade eben entstandenen Wippe kleben. Achtung, das Röhrchen muss wirklich genau in der Mitte sein. Kippt die Wippe ohne Wasser schnell in eine Richtung, dann dauert es sehr lange bis die Wippe später kippt. Im schlimmsten Falle kippt sie gar nicht. Also hier sehr genau arbeiten.
- Die Seitenteile ausschneiden, aufeinander und auf die Klopapierrolle kleben.
- Nun ein buntes Papier um die Rolle kleben. Wer die Innenseite auch bunt haben möchte, sollte vor dem Ankleben der Halterung ein buntes Papier auf die Rolle kleben und nach innen falten.
- Mit zwei Büroklammern an den Zahnstochern die leeren Teelichterförmchen befestigen.



Die fertige Wippe

VORSICHT!

Die Teelichter
nie ohne Aufsicht
brennen lassen.
Brandgefahr!

In die leeren Teelichter-Förmchen Wasser füllen. Es ist wichtig, dass in den Schalen ungefähr gleich viel Wasser ist, sonst dauert es sehr lange bis die Wippe kippt.

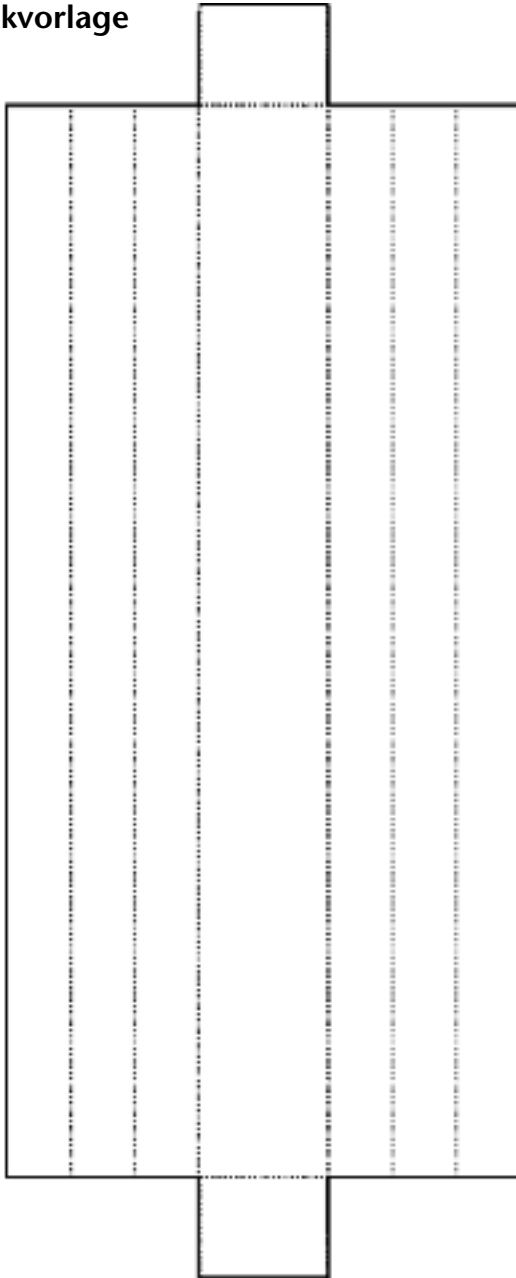
Zwei Teelichter anzünden und warten, wenn es schneller gehen soll dann nur ein Teelicht anzünden bzw. das zweite erst nach 15 Minuten anzünden.

Ronnie Berzins, Jugendreferent, Untermünkheim

Basteln ist seine ganz große Leidenschaft! Weitere Ideen von ihm unter www.kreativekiste.de.



Druckvorlage



Zaubertrick mit Abkühlfaktor

Zielgruppe: Jugendliche, die am Ende einer Gruppenstunde etwas in den Händen halten wollen

Aufwand: hält sich in Grenzen

Gruppengröße: kleine Gruppe oder Workshop-Angebot

Dauer: 1 Stunde

Bonbon: www.youtu.be/ZDNz2X87YR0

Eine Hui-Maschine bauen

Den Älteren unter euch mag sie ein Begriff sein - die Hui-Maschine. Ein Zaubertrick mit Abkühlfaktor. Mal dreht sich der Propeller in die eine Richtung und „Hui“, dann plötzlich in die andere. Verblüfft Freunde und Verwandte oder stellt euren Physiklehrer auf die Probe. Auf jeden Fall genau das Richtige für die heißen Sommertage. Gespannt? Na dann los!



MATERIAL (pro Person):

25 cm Buche-Leiste mit 15 mm x 15 mm Querschnitt
20 cm Buche-Rundstab mit Durchmesser 8 mm
1 Holzschraube mit Teilgewinde
1 Eis am Holzstiel (am besten: „Magnum“)

WERKZEUG:

Handsäge (Fuchsschwanz,
Japansäge...)
Bohrmaschine oder Akkuschauber
+ Bohrer
mehrere Dreikantfeilen

Zwingen
Schraubenzieher
Schleifpapier 180er Körnung
Speiseöl
Schnitzmesser



Vorbereitung

Das Ablängen der Hölzer kann bereits vorher erfolgen, sodass sich jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer eine Buche-Leiste und einen Rundstab nehmen kann. Natürlich kann das Sägen auch in der Gruppenstunde erfolgen - dann muss die Säge-Station so aufgebaut sein, dass sie immer sichtbar für den Gruppenleiter bleibt, da hier mit scharfem Werkzeug gearbeitet wird.



Bei den Schrauben sind Spax 4,0 x 40 mm mit Teilgewinde eine gute Wahl - am besten bei Papa in der Werkstatt nachschauen oder im Baumarkt zusammen mit den Holzleisten und Rundstäben einkaufen.

Los geht's

Bei meinen bisherigen Werkangeboten habe ich immer eine Art Stationenlauf aufgebaut. Ideal ist hierzu eine Schulwerkstatt oder ein großer Raum mit vielen Tischen. Durch die Stationen ergibt sich eine logische Reihenfolge und es entsteht weniger Durcheinander. Der Gruppenleiter hat alle Jugendlichen im Blick und erkennt, wie weit die Einzelnen sind.

TIPP:
Stationen
aufbauen!

Station 1

An der ersten Station werden die Kerben in die Buche-Leiste gefeilt. Etwa die Hälfte des Holzes wird mit den Kerben versehen. Dafür zwingen wir das Holz auf der Werkbank oder einem Tisch fest, sodass ein Teil über die Tischkante hinaussteht. Der Abstand der Kerben spielt keine Rolle, nur zu groß sollte er nicht sein. Die Tiefe sollte mindestens 5 mm betragen. Passt beim Arbeiten mit der Feile auf, dass ihr nicht abrutscht. Haltet die Feile mit einer Hand am Griff und die andere am Ende der Feile.



Wenn ihr mit dem Feilen fertig seid, ist Eis-Pause angesagt. Denn der Stiel des Eises wird gleich zum Propeller unserer Hui-Maschine. Also eine echt „coole“ Gruppenstunde.

Station 2

Hier sind wir an der Bohr-Station. Für die Schraube, die unseren Propeller hält, muss ein Loch vorgebohrt werden, da sonst das Holz reißen könnte. Der Bohrer sollte kleiner als die Schraube sein - hat die Schraube 4 mm, dann wird mit einem 3 mm-Bohrer vorgebohrt. Der Propeller sitzt an dem Ende des Holzes, an dem auch die Kerben gefeilt wurden. Schnappt euch eine Schraubzwinde, befestigt damit euer Holz an der Tischkante und bohrt in der Mitte ein Loch. Da das Holz quadratisch ist, liegt die Mitte im Schnittpunkt der Diagonalen.

Danach wird auch gleich der Propeller gebohrt. Zeichnet hier ebenfalls die Mitte an und bohrt diesmal mit einem Bohrer der etwas größer ist, sodass der Propeller sich gut drehen kann. Bei der 4 mm-Schraube würden wir mit einem 5 mm-Bohrer bohren. Ideal wären zwei Akkuschauber oder Bohrmaschinen, sodass nicht ständig der Bohrer gewechselt werden muss.

Aber Achtung - nicht mit dem großen Bohrer die Schraube vorbohren.



Station 3

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Einzelteile noch weiter bearbeiten: mit dem Schmirgelpapier werden die Kanten abgerundet und die Oberflächen feiner. Reibt das Holz mit etwas Speiseöl ein, dann erhält es einen schönen Glanz und ist vor Schmutz und Feuchtigkeit geschützt. Auch könnt ihr mit einem Schnitzmesser Verzierungen anbringen.

Station 4

An unserer Schraub-Station stecken wir den Propeller auf die Schraube und schrauben diese in das vorgebohrte Loch an unserer Leiste. Lasst die Schraube ein Stück heraus stehen, dass sich der Propeller locker drehen kann.



Hui, hui

Nun geht's ans Eingemachte, denn wir wollen den Propeller ja auch zum Drehen bringen. Reibt einmal den Rundstab über die Kerben. Da dreht sich nichts? Oder nur ein bisschen? Habt ihr denn die magischen Worte gesagt? „Hui, hui!“ Das dürft ihr niemals vergessen. Immer noch nicht?

Na gut, ich erklär's euch:

Wenn ihr mit dem Rundstab über die Kerben reibt, legt ihr einen Finger oder den Daumen auf die Oberseite der Leiste. Dann dreht sich der Propeller nach links. Legt ihr euren Daumen an der Unterseite an, wird sich der Propeller nach rechts drehen. Untermalt das Ganze mit den magischen Worten und keiner wird



merken, dass ihr die Handhaltung ein bisschen ändert. Wichtig ist, dass der Daumen immer am Holz anliegt, sonst funktioniert es nicht.

Ihr wollt mir ganz genau auf die Finger schauen?
Dann geht's hier lang: www.youtu.be/ZDNz2X87YR0

Die physikalische Erklärung sieht so aus:

Das Reiben erzeugt eine vertikale Schwingung - durch den Daumendruck wird diese in eine elliptische Schwingung umgewandelt. Die Schraube überträgt diese Schwingungen auf den Propeller und bringt ihn zum Drehen. Klingt komisch, ist aber so.

Wie gesagt - testet doch mal euren Physiklehrer.

Mit ein bisschen Übung habt ihr die Hui-Maschine schon bald im Griff und so mancher ungläubiger Blick ist euch garantiert. In diesem Sinne - Hui Hui!

jonas rosenow, Zimmermann, Markdorf,

ist in der Jugendarbeit aktiv und steigt als Holzwurm nicht nur seinen Kunden aufs Dach. Er würde sich freuen, wenn ihr ihm eure Erfahrungen und Verbesserungsvorschläge senden würdet: jonas.rosenow@gmx.de

Impressum

»der Steigbügel«

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen

Herausgeber und Verlag:

buch+musik, ejw-service gmbh, Stuttgart
im Auftrag des CVJM-Gesamtverbandes in
Deutschland e.V., Kassel

Schriftleitung: Heike Volz

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) 11,80 Euro,
inkl. Porto; Einzelpreis: 3,00 Euro, zzgl. Porto

Vertrieb und Aboverwaltung:

buch+musik, ejw-service gmbh,
Telefon: 0711 / 97 81-410, Fax: -413,
buchhandlung@ejw-buch.de

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des
Berechnungszeitraums

Bildnachweis:

Archiv ejw (3); Berzins (58, 60); Kalmbach
(44, 46, 47 oben, 52); Rosenow (62, 63,
64, 65); Volz (54, 55, 56)

© Monkey Business 2/Shotshop.com (Titel-
bild); www.fotolia.com: lassede-signen (4);
kalafoto (5); ArtmannWitte (6); unitedworld
(8); Xandronico (9); sommai (10); Tsian
(12); chriskuddl/zweisam (13); G.Light
(14); Kenneth Kan (16); FotolEdar (17);
Martina Marshall (19); Thomas Stüber (20);
Orlando Florin Rosu (21); gery (22); Ragne
Kabanova (24, 25); mr.nico (26); Masson
(28); Balloge (29); rossler (30); Dana S.
Rothstein (32); Lars Johansson (33); Felix
Schollmeyer (35); PiLensPhoto (36); Valerijs
Kostreckis (37); Sheryl Tompson (40); vas-
hista pathak (41); Velocista (43); claudia
Otte (47); niv koren (49); Gernot Krautber-
ger (51)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart, www.fredpeper.de

Satz:

d'Werbung, Gerold Dreßler, Schorndorf

Druck: PPINTEC OFFSET > medienhaus >
Kassel



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

E 5489 F

buch+musik
ejw-service gmbh
Stuttgart

Ein Tipp zum Schluss

Nicole Hauser, Katja Heimann,
Gottfried Heinzmann (Hg.)

lautstark

53 Songandachten für Jugendliche
130 Seiten, kartoniert

9,95 €

Marie hört Hip-Hop. Hannes steht auf heftigen Rock. Tobi mag Popmusik. Und Pia liebt romantische Singer/Songwriter. Musik drückt Lebensgefühl aus. Musik bewegt, begeistert, berührt. Musik definiert die Lebenswelt von Jugendlichen. Und Musik steckt auch voller Inhalt.

In „lautstark“ sind die Autoren einzelnen Liedern auf den Grund gegangen. Herausgekommen sind 53 Andachten, die vorgelesen oder als Vorlage für eigene Andachten verwendet werden können.



Zu beziehen bei:

buch+
musik

ejw-service gmbh

Haeberlinstraße 1–3, 70563 Stuttgart-Vaihingen
Tel. 07 11 / 97 81-410, Fax: 07 11 / 9781-413
buchhandlung@ejw-buch.de, www.ejw-buch.de