

der Steigbügel

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen



Das Wunder
von Lengede



Die Siedler
von Xaveria



Richtig angeben
können



Genuss unter
Sternen



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Das Wunder von Lengede** Andreas Lämmle
Vorleseandacht mit Anregungen zum Gespräch
- 8 Einmal hin, alles drin!** Christoph Gruber
Eine Vorleseandacht mit und zu Werbesprüchen
- 10 Auf dem Holzweg** Christoph Gruber
Eine einfache künstlerische Bibelarbeits-Methode
- 13 Demokratie – da sind wir echt dabei!** Manfred Pohl
Mit Jugendlichen über Politik reden
- 20 The life of Pi – Schiffbruch mit Tiger** Martin Burger
Ideen zum Kinofilm „Schiffbruch mit Tiger“



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 26 Richtig angeben können** Thomas Volz
Das Remake einer genialen Spielidee



OUTDOOR

- 35 Sackkarrenrallye** Walter Engel
Spaßige Spiele mit Sackkarren
- 38 fuzhipin – Kopieren mitten im Wald** Andreas Lämmle
Geländespiel mit LEGO®-Bausteinen
- 50 Die Siedler von Xaveria** Damaris Kächele
Eine Großaktion für Camps, Freizeiten oder als Ferienaktion



KREATIV UND HANDWERK

- 58 Schwingende Kreativität** Sybille Kalmbach
Malen mit Farbpendel



SPECIAL

- 62 Genuss unter Sternen** Sybille Kalmbach
Leckere Rezepte fürs Lagerfeuer

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

„Die ganze Welt ist voller Wunder!“, so zumindest sagt es Martin Luther. Mit diesem Steigbügel ermutigen wir dazu, die großen und kleinen Wunder zu entdecken. Wunder beschreiben immer etwas Außergewöhnliches, etwas das unserer Erfahrung widerspricht – etwas, das uns staunen lässt. Für Martin Luther war klar, dass Gott es ist, der bei einem Wunder am Werke ist.

„Das Wunder von Lengede“ – manche kennen den gleichnamigen Film. In seinem Impuls erinnert Andreas Lämmle an die wunderbare Rettung der verschütteten Bergleute, für die es nach menschlichem Ermessen keine Hoffnung mehr gab. Wunder und Rettung – beides gehört zusammen.

Wunder sind nie Selbstzweck, sie weisen immer auf den hin, der diese Wunder wirkt: auf Gott selbst. Gottes himmlische Herrlichkeit blüht für einen Moment auf.

„Die ganze Welt ist voller Wunder!“ machen wir uns also auf die Suche nach ihnen: in unserem Alltag, in unseren Gruppen, bei den Jugendlichen.

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Ihre/eure



Heike Volz



Zugangscod e Homepage

Auf www.der-steigbuegel.de können Sie den internen Bereich mit folgendem Zugangscod e nutzen (das Passw ord ändert sich mit jedem Heft):

Benutzernam e: Jugendarbeit **Passw ord:** Wunder

Das Wunder von Lengede

Zielgruppe: Jugendgruppen, Mitarbeiterkreise
Dauer: Vorleseandacht 5 bis 10 Min.,
Gruppengespräch 15 bis 45 Min.,
Film: Gesamtdauer 180 Min.
(evtl. nur in Ausschnitten zeigen)

Gruppengröße: 10 bis 100 Personen
Tipp: gut geeignet als Aktion/
Impuls im Okt./Nov. 2013
(50. Jahrestag)

Vorleseandacht mit Anregungen zum Gespräch

Am 24. Oktober 1963 ereignete sich in der niedersächsischen Eisenerzgrube Lengede-Broistedt im Schacht Mathilde eine Bergwerkskatastrophe. Als ein oberirdischer Klärteich einbrach und ca. 460.000 Kubikmeter Schlamm in den Schacht eindringen, befanden sich 129 Bergleute in der Grube. 29 Kumpel konnten nicht mehr gerettet werden.



Das Unglück ist als „Wunder von Lengede“ bekannt geworden, weil nach 14 Tagen, am 7. November 1963, elf verschüttete Bergleute, deren Rettung kaum mehr für möglich gehalten wurde, im Rahmen einer groß angelegten Rettungsaktion geborgen werden konnten.

Das Ereignis war auch mediengeschichtlich ein Novum: Von Lengede wurden vom Norddeutschen Rundfunk erstmals in der Geschichte des Fernsehens live Berichte von einer Rettungsaktion in alle Welt ausgestrahlt.

Der 50. Jahrestag des „Wunders von Lengede“ ist ein guter Anlass, das Thema im Herbst 2013 in einer Gruppenstunde oder auf einer Freizeit aufzugreifen. Neben einer Vorleseandacht sind nachfolgend auch einige Anregungen zum Gespräch zu finden.



Vorleseandacht

Die Rettung kommt von oben!

„Aber ihr sollt euch aufrichten und euren Kopf heben, wenn das alles beginnt. Denn eure Rettung kommt bald!“ (Lk. 21,28)

24. Oktober 1963. In der Eisenerzgrube Lengede-Broistedt trat im Schacht „Mathilde“ plötzlich Schlamm und Wasser ein. Viele Bergleute konnten sich über Fluchtwege ins Freie retten, einige sind ertrunken. Elf Kumpel flüchteten in einen stillgelegten Nachbarstollen. Die Suche nach den Vermissten war bereits aufgegeben. Ein alter Hauer setzte trotzdem eine Versuchsbohrung im „Alten Mann“ durch. Zehn Tage nach dem Unglück dringt das Rohr in das Verlies in 55 m Tiefe vor. Klopfzeichen geben neuen Mut. Eine an einem Bindfaden zusammen mit einer Taschenlampe heruntergelassene Botschaft gibt Hoffnung. Die gleicherweise nach unten geschickten Lebensmittel geben Kraft zum Durchhalten. Ein Rettungsschacht wird gebohrt. Am 7. November kommen Chefs der Bergleute in einer Rettungskapsel nach unten. Die Männer werden einzeln ans Tageslicht begleitet.



Das „Wunder von Lengede“ gilt als Meilenstein der Mediengeschichte. Erstmals wurden Berichte über eine Rettungsaktion live in alle Welt ausgestrahlt. Genauso sind auch die Berichte über Jesus und sein Reden mit der Bibel historisch einmalig weltweit verbreitet.

Jesus wird wiederkommen, um die von ihm vor fast 2000 Jahren begonnene Rettungsaktion zu vollenden. Gedanken an Gott sind wie erste Klopfzeichen, die einem persönlichen Kontakt mit ihm vorausgehen. Die Worte der Bibel sind vom Himmel herabgelassene Botschaften. Sie geben Kraft, Mut und Hoffnung, gerade wenn alles begrenzt und aussichtslos erscheint.

In seiner Endzeitrede (Lk 21,5–36) spricht Jesus ganz offen von bevorstehenden katastrophalen Zuständen. Aber er erinnert seine Jünger daran, dass ihre Rettung naht. Wer um seine Erlösung weiß, kann auch heute schon in schwierigen Zeiten

**BIBELTEXT:**

Lukas 21,5–36

im Hinblick auf Jesus, den gegenwärtigen und wiederkommenden Sohn Gottes, getrost leben.

Quelle: Lämmle, Andreas in Heinzmann, Gottfried (Hg.); Andachten 2013, S. 65, buch+musik, ejw-service gmbh, Stuttgart

Hinweis auf den Film „Das Wunder von Lengede“

Das Ereignis wurde wiederholt verfilmt. Zuletzt wurde 2003 in SAT1 ein zweiteiliger Fernsehfilm ausgestrahlt, der auch als DVD im Handel erhältlich ist. Das Lexikon des Internationalen Films kommt zu dem Urteil: „Trotz inszenatorischer Verdichtungen ist er um Authentizität bemüht und bündelt die Ereignisse zu bester Unterhaltung auf höchstem Niveau mit anhaltender Spannung, gut gezeichneten Figuren und brillanten Darstellern.“



Der Film zeigt sehr anschaulich die dramatischen Situationen bei den verschütteten Kumpeln unter Tage. Er zeigt aber auch wie die Leitung des Bergwerks, die Kollegen und Angehörige der Kumpel mit der Situation umgehen.

Die Originalfassung des Films dauert 184 Minuten. Vor allem, wenn anschließend noch Zeit zum Gespräch oder für eine Andacht eingeplant werden soll, empfiehlt es sich, den Film nur ausschnittsweise zu zeigen.

Der Film mit Nadja Uhl, Heino Ferch, Jan Josef Liefers und Heike Makatsch in den Hauptrollen ist auch als DVD im Handel erhältlich. Auf einer Bonus Disc findet man weitere Materialien. Vor allem die Interviews mit den Überlebenden 40 Jahre nach dem Unglück eignen sich auch als Einstieg in ein Gruppengespräch.

Anregungen zum Gespräch

Die Impulse aus der Vorleseandacht oder aus dem Film „Wunder von Lengede“ können gut in einem Gruppengespräch aufgenommen und vertieft werden.



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

- „Zwei Wochen im Grab“ so titelte die Wochenzeitung „Die Zeit“ einen Bericht zum 40. Jahrestag des Bergwerkunglücks. Ganz ähnlich formulierte die „Frankfurter Allgemeine Zeitung“: „Vierzehn Tage lang lebendig begraben“. Was gab den Kumpeln Hoffnung in der hoffnungslosen Situation? Was war wichtig beim Warten und Durchhalten? Was können wir von den verschütteten Bergleuten lernen?
- Die Rettung kommt von oben! Es gibt Situationen, in denen wir uns selbst nicht mehr helfen können. Kennst du solche Situationen? Was hilft, wenn nichts mehr geht? Wer hilft?
- Durch die erstmalige Live-Berichterstattung konnten viele Menschen die Ereignisse von Lengede miterleben. Bis heute sind nach jeder Katastrophe sofort Bilder im Fernsehen und nunmehr auch im Internet zu sehen. Ist es gut, dass alles sofort überall zu sehen ist? Machen uns die Bilder betroffen? Wie gehen wir mit solchen Informationen um? Was bewirken oder verändern sie in uns? Könnten solche Nachrichten Gebetsanliegen werden?
- Zum Weiterdenken: In der Bibel finden wir auch Berichte von Menschen, die sich in aussichtslosen Situationen befinden:

In Apostelgeschichte 16 (Verse 23 bis 40) wird von Paulus und Silas im Gefängnis berichtet. Schwer misshandelt wurden sie in Philippi ins Gefängnis geworfen, gefesselt und bewacht. „Um Mitternacht aber beteten Paulus und Silas und lobten Gott.“ (Vers 25) Durch ein großes Erdbeben wurden die Türen und Fesseln geöffnet. Was bewirkt beten und loben? Wer hat schon einmal erlebt, dass „loben nach oben zieht“?

In Psalm 130 (Aus tiefer Not) ruft der Beter „aus der Tiefe“ zu Gott, „harrt“ aus, „hofft“ und „wartet“ auf den Herrn, bei dem Gnade und Erlösung ist.

TIPP:

Psalm 130 gemeinsam zum Abschluss betend sprechen

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

findet Tatsachenberichte wie das „Wunder von Lengede“ nicht nur spannend, sondern enorm bewegend und inspirierend.

Einmal hin, alles drin!

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: beliebig

Vorbereitungszeit: 10 Minuten
Dauer: 5 Min.; als Quiz 10 Min.

Eine Vorleseandacht mit und zu Werbesprüchen

Diese Andacht eignet sich als Vorleseandacht. Für die Zuhörer kopiert, kann leicht eine Gruppenarbeit daraus werden: wer findet alle eingebauten Werbesprüche? Diese Auseinandersetzung vertieft zusätzlich die Gedanken der Andacht.



20 % auf alles, außer
Tiernahrung!

Wir schenken ihnen
die Mehrwertsteuer
in Höhe von 19 %

25 % auf alles, das
keinen Stecker hat

Sale:
bis zu 70 % reduziert!

Rabatte sind eine tolle Sache. Wir hassen teuer. Wer möchte schon gerne mehr bezahlen, wenn man auch sparen kann. Preise gut, alles gut: So ein Nachlass hat schon manchen zum Kauf verleitet. Nicht nur Schnäppchenjäger sind anfällig für solche Angebote. Hauptsache sternhagel günstig. Wir sind doch schließlich nicht blöd!

Auch die Anbieter übrigens nicht. Gute Preise? Eher nicht: meistens haben die Verkäufer vermeintliche Rabatte bei der Preisgestaltung längst berücksichtigt. Also oben drauf geschlagen. So hat sich schon manches Schnäppchen im Nachhinein als gar nicht so günstig herausgestellt. Also aufpassen: Entdecke die Möglichkeiten der Werbestrategen bevor du runterzählst: drei, zwei eins – meins!



Aber schauen wir mal ganz genau hin: Wer hat's eigentlich erfunden, die Sache mit dem Nachlass? Sagen wir mal so: Der, der den Weg frei macht! Der möchte nämlich, dass wir mehr vom Leben haben.

Gott gewährt uns nämlich nicht nur einen Nachlass von 20 oder 25 % auf unsere Schuld. Er vergibt uns komplett. 100 % – was für ein krasses Angebot. Ein für alle Mal. Einmal hin und alles ist für dich drin. Das ist ein Hammerangebot. Man könnte gerade schreien vor Glück!

Wo gibt's Infos zu diesem Angebot: Zum Beispiel mit einem sehr bekannten Gebet, dem Vaterunser. Dort beten wir: „und vergib uns unsere Schuld!“. Wir beten da nicht: Bitte gib uns 40 %, weil gerade Rabattwochen sind. Wir beten auch nicht: bitte zieh mir 3 % Sofortrabatt ab. Wir bitten, wenn wir so beten, um die Vergebung aller unserer Schuld. Da muss nicht ein Rest zurück bleiben. Hier geht es um ein Komplettangebot. Das ist ein wirklich großartiges Angebot.



Im Vaterunser äußern wir diese Bitte aber nicht isoliert. Das Gebet geht weiter: „wie auch wir vergeben unseren Schuldigern!“ Heißt ja: Wenn ich das 100 % Angebot für mich in Anspruch nehme, dann soll ich auch gegenüber anderen „nachlässig“ sein. Das ist natürlich eine Herausforderung und geht vielleicht nicht immer so ganz leicht. Anfangen lohnt sich aber und vielleicht werden wir ja jeden Tag ein bisschen besser? Es gibt immer was zu tun! Packen wir's an?

Christoph Gruber, Jugendrefent, Renningen

ist ein überzeugter Schnäppchenjäger und erzählt gerne von Gottes großartigem Angebot, das jedem Menschen gilt.

Auf dem Holzweg

Zielgruppe: Jugend- und Freizeitgruppen
Gruppengröße: 2 bis 20 Personen

Vorbereitungszeit: ca. 20 Minuten +
Material besorgen
Dauer: 60 bis 90 Minuten

Eine einfache künstlerische Bibel- arbeits-Methode am Beispiel der Emmaus-Geschichte

Mit einfachen Holzspateln, wie sie jeder vom Arzt kennt, kann man sehr eindrücklich biblische Geschichten nachbauen. Das einfache Material mit Abrundungen und ausgefransten Bruchstellen ist gut geeignet für das Nachbauen von Bildern aus Bibelgeschichten. Diese Methode hilft den Teilnehmenden, sich in die Bibeltexte hineinzusetzen und ihre Gedanken dazu zu äußern. Ganz nebenbei entstehen eindrückliche Kunstwerke, mit deren Hilfe sich die Jugendlichen die Geschichten gegenseitig auslegen.



BIBELTEXT:

Lukas 24,13–35

Für die Bearbeitung eignen sich vor allem „bilderreiche“ Geschichten aus der Bibel. Vorgestellt wird diese Methode anhand der Geschichte der Emmaus-Jünger (Lukas 24). Für alle Jugendlichen ist eine Bibel hilfreich oder eine Kopie vom ausgewählten Bibeltext.

Die Methode eignet sich auch für eine Runde mit der Frage: Was habe ich diese Woche erlebt? Auch das kann natürlich nachgebaut werden und dann anderen beschrieben werden.



So geht's

Schritt 1 – Einstieg

(kann wegfallen, wenn es zeitlich eng ist)

Zum Einstieg werden Bilder von Kunstwerken gezeigt. Die Jugendlichen beschreiben sich gegenseitig ihre Beobachtungen. Gut eignet sich z. B. das Passionsbild vom „Isenheimer Altar“, das im Internet leicht zu finden ist.

Schritt 2 – Bibelgeschichte wahrnehmen und künstlerisch umsetzen

Die Gruppe liest gemeinsam die Bibelgeschichte, die von den Mitarbeitenden ausgewählt wurde. In diesem Beispiel also die Geschichte der Emmaus-Jünger (Lukas 24, 13 ff).

Hierzu ist es hilfreich, wenn für alle Jugendlichen eine Bibel zur Verfügung steht. Es werden Kleingruppen von zwei bis drei Personen gebildet. Jede Kleingruppe bekommt folgende Aufgaben:

- Lest die Geschichte nochmals für euch alleine durch.
- Überlegt euch, welche Passage, welches Bild euch am meisten beeindruckt.
- Stellt euch die ausgewählten Textpassagen oder Bilder gegenseitig vor.
- Einigt euch auf eine Textpassage oder ein Bild.
- Legt nun dieses Bild mit Hilfe der Holzspatel auf einen Tonkarton. Dabei ist es völlig egal, wie viele Spatel ihr dazu braucht. Ihr könnt sie auch zerbrechen oder knicken.
- Eure Holzspatelbilder sind fertig! Überlegt, ob ihr wirklich alle Holzspatel braucht, die ihr gelegt habt. Könnt ihr euer Kunstwerk noch reduzieren? Ziel ist es, so viele Holzspatel wie nötig zu legen, aber so wenig wie möglich.
- Überlegt euch einen markanten und aussagekräftigen Namen für euer Bild.

Schritt 3 – Bilder wahrnehmen

Aufgabe der Mitarbeitenden ist es im Entstehungsprozess die Abfolge der Bilder innerhalb der Bibelgeschichte herauszufinden, denn das bestimmt nun die Reihenfolge der Wahrnehmung.

- Die Jugendlichen stellen sich um das erste Bild und betrachten es.

MATERIAL:

Die benötigten Holzspatel gibt es günstig in Apotheken und im Onlinehandel. Damit die Kunstwerke gut zur Geltung kommen wird für jeweils zwei bis drei Teilnehmende ein schwarzer Tonkarton besorgt (A3 oder größer).





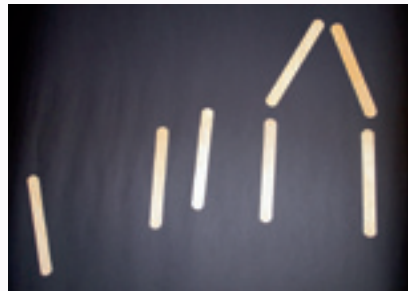
- Wer möchte, kann beschreiben, was er sieht, und was das seiner Meinung nach bedeuten könnte.
- Die Mitarbeitenden achten darauf, dass die Bilder nicht bewertet werden und dass auch scheinbare Kleinigkeiten zur Sprache kommen.
- Jemand aus der Kleingruppe liest die entsprechende Passage aus der Bibel vor.
- Alle überlegen gemeinsam einen Namen für das Bild.
- Die Kleingruppe nennt den von ihnen gewählten Titel und erklärt, warum dieser gewählt wurde.

Die Gesamtgruppe wechselt zum nächsten Bild. Sollte es mehrere Bilder zur selben Passage geben, ist das nicht schlimm. Man könnte fragen, was unterscheidet die Bilder, wo legt das eine Bild im Gegensatz zum anderen seinen Schwerpunkt? Zum Abschluss bündelt eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter die wesentlichen Eindrücke (z. B. indem die Bildüberschriften oder der gesamte Bibeltext nochmals vorgelesen wird).

Schritt 4 – Abschluss

Wenn die Jugendlichen möchten, können sie eine Bitte oder einen Dank „aus ihrem Bild heraus“ formulieren und in einem gemeinsamen Gebet zur Sprache bringen.

Eindrücklich ist es, wenn die Bilder fotografiert werden und als Postkarten später an die Jugendlichen verteilt werden.



Christoph Gruber, Jugendrefent, Renningen

Er hat diese Methode gemeinsam mit der Jungenschaft in Malmsheim und Weissach entwickelt. „Es hat mir geholfen, mich in die Geschichte hineinzuversetzen“, sagte ein Junge aus der Jungenschaft in Weissach. Dort sind auch die hier abgedruckten Bilder entstanden.

Demokratie – da sind wir echt dabei!

Zielgruppe: Jugendliche
Gruppengröße: ab 4 Personen

Vorbereitungszeit: überschaubar
Durchführung: 60 bis 90 Minuten

Sechs Vorschläge, um mit Jugendlichen über politische Themen ins Gespräch zu kommen

In unserer Jugendgruppe war dieser Vorschlag ein gelungener Abend, obwohl wir organisatorische Schwierigkeiten hatten. Wir wussten nicht, dass wegen eines Kleiderbazars der Kindergärten alle Räume im kirchlichen Gemeindehaus belegt waren. Wir fanden Platz in einer Herberge, d. h. der Wirt der nahegelegenen Pizzeria gab uns etwas widerwillig das Nebenzimmer seiner Gaststätte. Wir konnten also keine echte Gruppenarbeit durchführen. Den Abend gestalteten wir mit den Modulen 2,1 und 5.



Vorüberlegungen

Überlegt, welche Vorschläge – die beliebig kombinierbar sind – am besten zur eigenen Gruppe passen. Überschlagt die Zeit: Wollt ihr drei oder vier Module durchführen? Wichtig: Zeit zur Auswertung und zum Gespräch einplanen.



Ideen zur Umsetzung

Vorschlag 1 – Die Podiumsdiskussion

Eine politische Frage soll diskutiert werden. Z. B. „Soll das Wahlalter für die Bundestagswahl auf 16 Jahre herabgesetzt werden?“ (oder: „Soll das Sitzenbleiben abgeschafft werden?“ bzw. „Ein Atommüllendlager soll in unserem Kreis eingerichtet werden. Was denkst du darüber?“). Der Gesamtgruppe werden mehrere Vorschläge vorgestellt. Per Abstimmung wird das Diskussionsthema festgelegt.

- Es werden zwei Teilgruppen gebildet.
- Es wird festgelegt, welche Gruppe die „Pro“-Position (z. B. für das Wahlalter 16 Jahre) und welche Gruppe die „Contra“-Position (hier: Beibehaltung des Wahlalters bei 18 Jahren) vertritt.
- Jede Gruppe sammelt im Gespräch Argumente für ihre Position und legt fest, welche drei Personen auf das Podium gehen.
- Die Podiumsdiskussion. Eine mitarbeitende oder eine vorher festgelegte Person aus der Gesamtgruppe übernimmt die Moderation. Jede Gruppe stellt zunächst in ca. drei Minuten ihre Position dar. Dann beginnt die Diskussion. Jeder Beitrag sollte maximal eine Minute dauern (Stoppuhr mitlaufen lassen!). Die Beiträge sollten abwechselnd von beiden Gruppen vorgetragen werden.



WICHTIG:

Fairer Umgang mit dem „politischen Gegner“!

Die „Zuhörer“ können ebenfalls Fragen stellen. Eine faire Auswertung wird vorgenommen. Was war gut, was war schlecht? Wer hätte vermutlich „gewonnen“, wenn eine Telefonabfrage stattgefunden hätte? Die Leitungspersonen könnten sachlich und ohne zu verletzen ihre Eindrücke formulieren.



Vorschlag 2 – Nachrichten lesen und speichern

Es wurde vereinbart, dass nach Möglichkeit alle Jugendliche, die am Ort üblicherweise gelesene Tageszeitung vom Vortag mitbringen. Die Mitarbeitenden bringen noch zwei oder mehrere Exemplare mit (z. B. von Nachbarn oder Verwandten). Jedes Mitglied der Gruppe sollte eine komplette Zeitung in der Hand haben.

- Es wird festgelegt, welche Artikel von den Jugendlichen gelesen werden. Bei der Durchführung in unserer Gruppe waren es bestimmte Artikel auf den Seiten 1, 2 und 9 (Wirtschaftsteil). Die Artikel sollten nicht zu lang sein. Insgesamt werden etwa sechs Artikel ausreichen (je nach Länge der Artikel und nach Leistungsvermögen der Jugendlichen). In unserer Gruppe wurden den Jugendlichen sechs Fragen zum Inhalt der Artikel gestellt (den Gruppenmitgliedern wird das vorher mitgeteilt; deshalb sollen sie sich den Inhalt ihrer Artikel merken).
- Die Jugendlichen schreiben ihre Antworten auf ein Blatt Papier. Die richtigen Ergebnisse pro Person werden festgehalten und beim späteren Quiz mitgezählt.

Vorschlag 3 – Politik geht uns etwas an!

An einem erfundenen Beispiel und mit einem erfundenen Text sollen die Jugendlichen ein Problem diskutieren, das sie direkt betreffen könnte. Argumente sollen sorgfältig abgewogen werden und in einem kurzen Leserbrief festgehalten werden.

Beispiel (fiktiv): Jugendtreff soll geschlossen werden

Im Schlater Gemeinderat gab es hitzige Diskussionen. Ein Antrag, der von 25 Bürgerinnen und Bürgern unterschrieben war, wurde besprochen. Der Jugendtreff im Untergeschoss des Bürgerhauses soll dem Antrag nach geschlossen werden. Die Unterzeichneten beschwerten sich, dass es nach ihren Informationen wiederholt zu Alkoholexzessen unter den Jugendlichen gekommen sei. Weiter würden die Öffnungszeiten nicht eingehalten. Der Hauptvorwurf war, dass die ganze Nachbarschaft unter massiver Lärmbelästigung zu leiden hatte. Bis spät in die Nacht sei laute Musik zu hören. Wenn die Jugendlichen vor dem Bürgerhaus rauchten, würde laut gesprochen, die Türen würden offen stehen und die Musik würde dadurch nach außen dringen. Der Gemeinderat kam nach einstündiger Besprechung zu dem Ergebnis, bei der nächsten Sitzung mehrere Jugendliche



aus dem Organisationsteam zu hören und einen betreuenden Mitarbeiter zu befragen. Nach der Diskussion hatten die Zuhörer den Eindruck, dass mit einer Schließung des Jugendtreffs zu rechnen ist.

(Aus der Schlater Regionalzeitung „Unterm Wasserberg“)

Aufgaben:

- Eine Gruppe sammelt Argumente und Lösungsmöglichkeiten gegen eine Schließung des Jugendtreffs und formuliert einen Leserbrief (ca. 10 Zeilen) unter der Überschrift „Gebt den Jugendlichen noch eine Chance.“
- Eine Gruppe sammelt Argumente, die für eine Schließung sprechen. Schreibt einen Leserbrief (ca. 10 Zeilen) unter der Überschrift „Jetzt ist es genug!“
- Jede Gruppe überlegt sich, wie man in der Kommune zu einer gütlichen Einigung kommt, so dass die Anliegen der Nachbarn ernst genommen werden und die Jugendlichen noch einmal eine Chance bekommen.

Vorschlag 4 – Das Wichtigste zuerst

- Es wird eine Jury gebildet, z. B. aus zwei Mitarbeitenden und zwei Jugendlichen.
- Jedes Gruppenmitglied (außer den beiden Mitgliedern der Jury) bekommen eine komplette Tageszeitung (z. B. wie in „Vorschlag 2“ die Ausgabe vom Vortag).
- Jedes Mitglied liest die miteinander vereinbarten Seiten, z. B. Seite 1, Seite 3, Seite 9 (Wirtschaft) und Seite 15 (erste Seite des Regionalteils).
- Welche Information ist für die Jugendlichen dieser Gruppe die wichtigste? Im Hinblick auf diese Frage wählt jede Person einen Artikel aus und kürzt ihn so, dass die Vorlesedauer 90 Sekunden nicht überschreitet. Jedes Gruppenmitglied liest den Artikel mit der von ihr oder ihm für besonders wichtig erachteten Information vor.
 - Möglichkeit 1: Die Jury entscheidet, welcher Artikel für die Jugendlichen der wichtigste war.
 - Möglichkeit 2: Die Gesamtgruppe stimmt über jeden einzelnen Artikel ab (evtl. mehrere Schritte der Abstimmung). Welcher Artikel bekommt im Hinblick auf seine Wichtigkeit für die Jugendlichen dieser Gruppe die meisten Stimmen?



Vorschlag 5 – Quiz

Aus den letzten Ausgaben der Tageszeitung können rasch Ersatzfragen beschafft werden. (Die Ergebnisse von „Vorschlag 2“ könnten in dieses Quiz integriert werden).

WICHTIG:
Die Fragen an die eigene Gruppe anpassen.



1. Wo steht der folgende Satz:
„Alle Menschen sind vor dem Gesetz gleich“?
2. Welche Einrichtung wählt den Bundespräsidenten?
3. Wie heißt der derzeitige deutsche Verteidigungsminister?
4. Wie heißt der Fraktionschef der Partei „Die Linken“ im Bundestag?
5. Wie heißt der Kanzlerkandidat der SPD?
6. Wie viel kostet derzeit ein Kilogramm Gold?
7. Was hat derzeit mehr Wert: ein Euro oder ein Dollar?
8. Wie hoch ist derzeit in Deutschland etwa die Inflationsrate?
9. Wie heißt der derzeitige französische Staatspräsident?
10. Welchen Namen hat der im Jahr 2013 gewählte Papst?
11. Wie heißt der derzeitige EU-Kommissar für Energiepolitik?
12. In welchem Jahr wurde vom Parlamentarischen Rat in Bonn das Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland beschlossen?
13. In welcher Stadt befindet sich der Sitz des Bundesverfassungsgerichts?
14. Bei der Bundestagswahl 2013 will die Partei „Alternative für Deutschland“ antreten. Ist diese neue Partei für den Euro oder gegen den Euro?
15. Wie viele EU-Mitgliedsstaaten gibt es im Jahr 2013? 17 oder 21 oder 27?
16. Wie alt muss ein Kandidat für das Amt des Bundespräsidenten mindestens sein?

Lösungen: 1) Grundgesetz; Artikel 3; 2) Bundesversammlung; 3) Thomas de Maiziere; 4) Gregor Gysi; 5) Peer Steinbrück; 6) Etwa 40 000 Euro; 7) Ein Euro; 8) 1,7 % im März 2013; 9) Françoise Hollande; 10) Franziskus; 11) Günter Oettinger; 12) 1949; 13) Karlsruhe; 14) gegen den Euro; 15) 27; 16) 40 Jahre



Vorschlag 6 – Der Mann mit den Nagelstiefeln

In einer Geschichte wird erzählt, dass es nach dem Krieg in Deutschland eine verlassene Fabrikhalle gegeben habe, in der viele Säcke mit Sprengpulver lagen. Das Sprengpulver sei zur Produktion von Munition vorgesehen gewesen. Die arme Bevölkerung konnte mit dem Sprengpulver nichts anfangen, benötigte jedoch den Stoff der Säcke. Die Menschen schlitzten die Säcke auf, leerten das Pulver auf einen Haufen und nahmen die Säcke mit. Mit der Zeit lagerte in der Halle ein großer Berg mit explosivem Sprengpulver. Eine Redewendung unter den Menschen dieser Gegend war vielen vertraut: „Hütet euch vor dem Mann mit den Nagelstiefeln“. Früher wurden Arbeitsschuhe an der Sohle mit kurzen Eisennägeln beschlagen, damit sich die Sohlen bei harter Arbeit nicht so rasch abnützten. Wenn ein Mensch die Fabrikhalle mit Nagelschuhen betreten würde, dann würden die Eisennägel auf dem Steinboden Funken erzeugen. Die Funken würden das Pulver entzünden und die ganze Fabrikhalle würde in die Luft fliegen mit katastrophalen Auswirkungen auf die ganze Gegend.



Aufgabe:

Adolf Hitler wurde in dieser Geschichte als ein Mann mit den Nagelschuhen gesehen. Er hatte den zweiten Weltkrieg verursacht mit etwa 50 Millionen Toten. Dabei wurden in Europa sechs Millionen Frauen, Kinder und Männer umgebracht, die der jüdischen Religion angehörten.

Wer könnte heute als so ein Mann mit den Nagelschuhen gelten? (Etwa Kim Jong-un aus Nordkorea?) Was können wir dazu beitragen, dass es solche gefährlichen Menschen mit den Nagelschuhen nicht mehr geben kann? Sind ausländische Militäreinsätze sinnvoll, um gefährliche Diktatoren zu stürzen oder um Terroristen (z. B. Osama bin Laden) zu töten?



Weitere Ideen:

- Wir gründen eine Partei „Die Jungen“. Es sind drei Forderungen zu formulieren zu Gunsten der jungen Generation. Weiter sind drei Punkte aus dem Wahlprogramm zu formulieren, was man der älteren Generation wegnehmen müsste.
- Arbeit mit Karikaturen. Karikaturen sammeln aus der Tageszeitung. Wer sind die Personen auf der Karikatur? Was will die Karikatur sagen? Finde einen Text zu einer Karikatur.
- Arbeit mit dem Grundgesetz. Welche Grundrechte aus dem Grundgesetz kennt ihr? Mögliche Aufgaben:
 - Informiert euch in Artikel 13 GG, unter welchen Umständen die Wohnung eines Menschen in Deutschland überwacht werden darf.
 - Wenn ein deutscher Staatsbürger mehrfach straffällig geworden ist, darf ihm dann ein Gericht die Staatsangehörigkeit entziehen? (vgl. Art. 16,GG)
 - Findet Beispiele zu Artikel 1 (1), zu Artikel 3 (1), zu Artikel 4 (1) und zu Artikel 5 (1)
- „Wir sind für Demokratie“. Schreibt auf, welche Vorteile eine Demokratie bietet. Was wäre in meinem Leben anders, wenn es morgen in Deutschland eine Diktatur geben würde? Befragt eure Großeltern, welche Einschränkungen der Grundrechte es in Deutschland im sogenannten Dritten Reich (1933 bis 1945) gab. Verfasst ehrlich gemeinte Sätze der Form: „Ich bin für Demokratie, weil ...“ oder „Demokratie ist wie ...“ oder „Diktatur wäre wie ...“
- Was hat die Bergpredigt Jesu mit Politik zu tun?
- Informationsbeschaffung aus dem Internet (etwa mit Smartphones) z. B. zum Thema „Atommülllagerung“

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor, Schlat

Er leitet eine Jungengruppe und ermutigt dazu, mit Jugendlichen über politische Themen ins Gespräch zu kommen.

The life of Pi – Schiffbruch mit Tiger

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahre
Gruppengröße: variabel
Dauer: je nach Einsatzmöglichkeit

Vorbereitungszeit: je nach Aufwand
Einsatzmöglichkeiten: Freizeiten, Wochenenden, Gruppenarbeit

„Life of Pi – Schiffbruch mit Tiger“, USA 2012, R: Ang Lee, 127 Min, FSK 12

Ideen zum Film „Schiffbruch mit Tiger“

Der Film „The life of Pi – Schiffbruch mit Tiger“ erzählt die Geschichte eines jungen Mannes, der als Schiffbrüchiger 227 Tage auf dem Meer unterwegs ist. „Ich habe eine Geschichte, die ihnen den Glauben an Gott geben wird“ – dieser Satz taucht programmatisch immer wieder auf. Es geht um Glaube, Hoffnung, Verzweiflung und das, was einen Menschen in auswegloser Situation am Leben erhält. Die Bausteine zum Film nehmen die Inhalte auf, können auf unterschiedliche Weise in der Jugendarbeit eingesetzt werden und regen an, sich selbst (methodisch/inhaltlich) Gedanken zum Film zu machen.



Der Film

Piscine Molitor Patel, genannt Pi, wächst als jüngster Sohn eines Zoodirektors in den 1970er-Jahren im französisch-indischen Pondicherry auf. Er ist ein aufgeweckter Junge, der sich früh unterschiedlichen Religionen öffnet. Mit 14 Jahren lernt Pi bei einem Sommerausflug das Christentum kennen. Als er in einer Kirche seinen Durst aus dem Weihwasserbecken löscht, kommt er mit dem Konzept der Nächstenliebe in Berührung: Wider Erwarten schimpft ihn der Priester nicht aus, sondern spricht ihn freundlich an und verwickelt ihn in ein Gespräch über



Glaubensfragen. Der Junge ist fasziniert von der Idee der Liebe, die Jesus so viel Leid ertragen lässt und die Pis Lebenserfahrung und Vorstellung der Allmacht des Göttlichen gegensätzlich gegenübersteht. Zugleich hinterfragt Pi die für ihn unverständlichen Aspekte des christlichen Glaubens. Ebenfalls fasziniert ist Pi vom Islam, den er im muslimischen Viertel seiner Heimatstadt erkundet. Besonders scheint ihn die gemeinschaftliche Gebetszeremonie der Muslime in der Moschee anzusprechen. Pi entdeckt



bei seinen Vergleichen der Glaubensinhalte von Hinduismus, Christentum und Islam viele Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Bemerkenswert ist die Konsequenz, die er aus diesen Erkundungen zieht: er sucht sich aus den drei Weltreligionen die ihm zusagenden Elemente heraus und schafft sich so eine Art eigener Superreligion. Er nimmt sich sogar die Freiheit, alle drei Religionen zu praktizieren. Als Pi 17 Jahre alt ist, will seine Familie – mitsamt ihrem halben Zoo – nach Kanada emigrieren. Doch ihr Frachter sinkt in einem gewaltigen Sturm. Pi rettet sich als Einziger in ein Beiboot und stellt fest, dass er dort nicht allein ist: Eine Ratte, ein verletztes Zebra, ein Orang-Utan, eine Hyäne und der bengalische Tiger Richard Parker, der schließlich als einziges Tier überleben wird, sind mit an Bord. Ein beispielloser Überlebenskampf zwischen Mensch und Raubtier beginnt.

In der Verfilmung des Romans von Yann Martel verdichtet sich die Geschichte auf die für Pi doppelt bedrohliche Situation auf See, die er streckenweise aus dem Off kommentiert. Denn nicht nur der hungrige Tiger droht jederzeit anzugreifen, der Schiffbrüchige wird auch zum Spielball der Elemente und muss immer wieder neue Überlebensstrategien entwickeln. Pis Odyssee führt den Jungen nicht nur physisch an seine Grenzen, sondern wird auch zu einer inneren Reise und Glaubensprüfung. Regisseur Ang Lee zitiert einen Kernsatz des Romans – „Ich habe eine Geschichte, die Ihnen den Glauben an Gott geben wird“ – und bemüht sich, ihn zu veranschaulichen. Insofern zeigt der Film als prägende Elemente nicht einfach nur Himmel und Meer, sondern die Bilder leuchten in einer überwältigenden Bandbreite von Farben und Stimmungen, die unwillkürlich die Anwesenheit des Göttlichen veranschaulichen. Andererseits werden das Boot und seine beiden Insassen auch mehrfach aus der Obersicht in den Weiten des Ozeans gezeit und das Kinopublikum erfährt so deren grenzenlose Verloren-



heit. Gleichzeitig kann diese Perspektive auch Geborgenheit vermitteln – vorausgesetzt, der Betrachter von oben lenkt die Geschehnisse. Die Auseinandersetzung mit Gott prägt auch Pis Überlebenskampf während seiner Odyssee im Pazifik. Als ein schwerer Sturm den 17-jährigen Filmhelden in eine tiefe Verzweiflung stürzt, die ihn an Gott zweifeln lässt, schreit er zum Himmel: „Ich habe alles verloren! Ich ergebe mich! Was willst du denn noch?“ Doch auch in dieser Sinnkrise bleibt Pi standhaft und gibt



die Hoffnung nicht auf. Neben seinem Überlebensinstinkt, seinem Verstand und einer Rettungsinsel im Boot hilft dem Teenager der Glaube an Gott, die lebensgefährliche Lage zu überstehen. Ja, Pi ist am Ende überzeugt, dass Gott zu seiner Rettung beigetragen hat. Während der 227-tägigen Odyssee, die schließlich an der mexikanischen Küste endet, erweist sich Pis Beziehung zu Richard Parker als überlebenswichtig. Pi sieht in ihm ein gleichwertiges Geschöpf, wenngleich ihm dabei auch klar ist, dass er in dem Boot nur überleben kann, wenn es ihm gelingt, das Tier zu zähmen und zu beherrschen. So versorgt er das hungrige Tier mit Nahrung und ermöglicht so ein friedliches Zusammenleben. Später, als die Reederei den Untergang des Frachters zu klären versucht und den geretteten Jungen deshalb zu den Ereignissen befragt, erzählt Pi eine zweite, nüchterne Version seines Abenteuers.

Im Roman wie im Film erzählt Pi beide Geschichten ohne damit den Untergang des Frachters zu erklären. Autor wie Regisseur stellen jedoch nicht die Frage nach der Glaubwürdigkeit, sondern danach, welche Version der Leserschaft und dem Kinopublikum besser gefällt – und überlassen abschließend jeder und jedem Einzelnen auch die Entscheidung, wie sie oder er es mit der Existenz Gottes halten will.

Bausteine

Baustein 1 – Geschichten von Gott und den Menschen

„Ist die Geschichte wahr?“ zweifeln am Ende der Erzählung die japanischen Versicherungsagenten die den Überlebenden befragen. Sie glauben ihm nicht,



trotz all seiner Versuche, sie zu überzeugen. So erzählt er seine Geschichte noch einmal. Ähnlich, aber doch ganz anders, grausamer, nur mit überlebenden und dann getöteten Menschen, ohne Tiere. Am Ende fragt er: „Und welche Geschichte gefällt ihnen besser?“ Und er bestätigt das rätselnde Nachdenken der Agenten mit der Formulierung: „Genauso ist es mit Gott“.

In dem Buch heißt es „Jede Religion hat massenhaft Geschichten“. Religion, so der Autor, das heißt nichts anderes, als Geschichten zu erzählen. In den Geschichten ist die Religion am lebendigsten. Man erzählt von menschlichen Abgründen: Hass, Neid, Wut, Gewalt. Und menschlichen Leidenschaften: Liebe, Fürsorge, Mitleid. Und hört von Gottes Barmherzigkeit, seinem Zorn, seinen Strafen, von seinen Verheißungen und seiner Liebe. Die Bibel ist voll von solchen Geschichten über Gott und den Menschen.

Idee

Mit den Jugendlichen die Frage diskutieren, welche Version der Geschichte sie für „wahr“ halten. Die Jugendlichen sammeln selber Geschichten, die ihnen wichtig geworden sind: Geschichten aus der Bibel, über Menschen, die etwas mit Gott erlebt haben oder die sie selber erlebt haben. Austausch darüber, was ihnen dabei wichtig geworden ist.

Baustein 2 – See- oder Landkarte zeichnen

Im Film werden uns verschiedene Lebensstationen von Pi aufgezeigt. Sein Leben ist davon geprägt, seinen Platz in dieser Welt zu finden und Gott mit seinem Leben in Einklang zu bringen. Auf dem Ozean ist er dem Kampf der Elemente ausgesetzt. Nur das Rettungsboot, das Floß, die Beziehung zu Richard Parker und der Glaube an Gott geben ihm Halt. Es ist eine abenteuerliche Reise, die wir zu sehen bekommen.



Idee

Die Jugendlichen zeichnen einzeln eine See- oder Landkarte auf, die ihr bisheriges Leben nachzeichnet (zusätzlich können sie auch aufzeichnen, wie sie sich ihre Zukunft vorstellen). Verschiedene Landschaften, Landmarken stehen für be-



sondere Erlebnisse – z. B. Berge für Höhepunkte, Wüste als Durststrecke, Wasser für besondere „Erfrischungen“, Inseln, Felsenriffs... der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Karten werden in der Kleingruppe vorgestellt. Zusätzliche Frage: Wo bzw. wie würdet ihr Gott einzeichnen? (Hinweis: vom „Atlas der Erlebniswelten“ aus dem Eichborn-Verlag kann man sich gut inspirieren lassen, gibt es leider nur noch gebraucht zu kaufen).

Bernhard von Clairvaux sagt in einer Adventspredigt:

„Du musst nicht über Meere reisen, musst keine Wolken durchstoßen und musst nicht die Alpen überqueren. Der Weg, der dir gezeigt wird, ist nicht weit. Du musst deinem Gott nur bis zu dir selbst entgegengehen. Denn das Wort ist dir nahe: Es ist in deinem Mund und in deinem Herzen.“

Baustein 3 – Den Film mit anderen (Augen) sehen

Pi wendet sich verschiedenen Religionen zu. Dabei kommt immer das zum Vorschein, was ihn an der jeweiligen Religion fasziniert. Der Film eignet sich deshalb auch gut, um über andere Religionen ins Gespräch zu kommen.

Idee

Den Film zusammen mit muslimischen Jugendlichen anschauen. Anschließend Diskussion über das, was aus jeweiliger Sicht über Gott ausgesagt wurde, was sichtbar geworden ist. Kontakt zu muslimischen Jugendlichen z. B. über die örtliche/regionale Moschee. Als gemeinsame Veranstaltung – warum nicht auch mal in den Räumen einer Moschee?

Baustein 4 – Andacht

Pi ist ein aufgeweckter Junge und interessiert sich schon frühzeitig für Religion. Er belässt es nicht dabei, dass er als Hindu auf die Welt gekommen ist. Er will mehr wissen. Er will den Dingen auf den Grund gehen. Er stößt dabei auch auf das Christentum. Hauptsächlich in Person von Pater Martin, den er bei einem Familienausflug kennenlernt. Diesen löchert er mit vielen Fragen und immer wieder geht es dabei um die Frage, wieso der christliche Gott so ist, wie er ist. Im Roman kommt dies sehr deutlich zum Vorschein. Pi kann nicht verstehen, warum ein Gott Mensch geworden ist, was ihn dazu getrieben hat, sterblich zu werden und all das Leid zu ertragen. Hier ein paar Zitate: „Warum tat sich Gott so etwas an? Warum überließ er den Tod nicht den Sterblichen? Warum machte er das Schöne



schmutzig, die Vollkommenheit unvollkommen? Aus Liebe. Das war Pater Martins Antwort“ Und an einer anderen Stelle: „Dieser Sohn Jesus, der Hunger und Durst leidet, der müde und traurig wird, der kleinlaut ist, sich hänseln und herumschubsen lässt, der sich mit Anhängern umgibt, die von nichts eine Ahnung haben, unter Gegnern, die keine Achtung vor ihm kennen – was ist denn das für ein Gott? Das ist ein Gott, der zu menschlich geworden ist. Und er geht zu Fuß. Dieser Sohn, der ein Gott ist, ist ein Fußgängergott, und das in einem heißen Land. Er geht wie ein gewöhnlicher Mensch, soweit die Sandalen ihn tragen, und wenn er sich einmal ein Transportmittel gönnte, dann war es ein einfacher Esel. Dieser Sohn ist ein Gott, der drei Stunden lang starb, der stöhnte, seufzte, klagte. Und das soll ein Gott sein? Was hat er denn, woran man sich ein Beispiel nehmen kann? „Liebe“, sagte Pater Martin.

Am Ende der Begegnung sagt Pi zu Pater Martin: „Pater, ich will ein Christ sein“. Pater Martin lächelte. „Das bist du schon, Piscine – in deinem Herzen. Wer Christus in seinem Herzen aufnimmt, der ist ein Christ. Hier bist Du Christus begegnet“. Pi war überwältigt von der Menschlichkeit Gottes. Das konnte er von keiner anderen Religion. Dass Gott uns



Menschen so nahe kommt, ja selber einer von uns wird. Das ist einer der zentralen Punkte unseres Glaubens. Im Johannesevangelium heißt es: „Denn Gott hat der Welt seine Liebe dadurch gezeigt, dass er seinen einzigen Sohn für sie hergab, damit jeder, der an ihn glaubt, das ewige Leben hat und nicht verloren geht“ (Johannes 3,16). Pi selber hat sich nicht für einen Gott entschieden und sein Glaube wurde auf eine harte Probe gestellt. Doch vielleicht war es gerade das Leiden von Jesus und diese Liebe, die ihm die Kraft gegeben haben, alles durchzustehen und die Hoffnung nicht aufzugeben. So wird der Glaube an Gott nicht zu einer Forderung, sondern zu einer Einladung, ihm zu vertrauen und sich auf seine Liebe einzulassen.

Martin Burger aus Althengstett, Landesjugendreferent im ejw,

leidenschaftlicher Filmegucker. Er stellt immer wieder fest, dass in vielen Filmen spannende (Lebens-)Themen auftauchen.

Richtig angeben können

Zielgruppe: Jugend- oder Freizeitgruppen, Konfirmandengruppen...
Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 60 bis 90 Minuten
Vorbereitung: Spiele und Spielmaterial zusammenstellen

Das Remake einer genialen Spielidee

Der besondere Reiz dieser Spielidee liegt darin, dass nicht das beste Team gewinnt, sondern jenes, das die eigenen Leistungen am genauesten einschätzen kann. Eine Vorgängervariante haben wir bereits vor vielen Jahren veröffentlicht. Hier nun das Remake – weil die Idee immer noch spannend und reizvoll ist.



Vorbereitung

Benötigt wird ein großes Plakat, in dem die Spiele, die Vorhersagen und die Punkte notiert werden. Außerdem sind je nach Gruppe und den besonderen Fähigkeiten der Teilnehmenden ca. 20 bis 25 Spiele auszuwählen und das dazu benötigte Material griffbereit bereitzustellen.

Ablauf

Es werden Gruppen mit drei bis fünf Personen gebildet. Die Spielidee wird erläutert und – falls notwendig – eine Proberunde gespielt. Hierzu eignet sich das Würfelspiel „Hausnummern würfeln“ (siehe Seite 28).



Danach laufen alle Spielrunden, die gewertet werden, nach folgender Reihenfolge ab:

- Der Name des Spiels wird genannt und auf das Wertungsplakat notiert
- Die Spielregel wird erklärt
- Fünf Schwierigkeits-Stufen werden genannt und auf das Wertungsplakat notiert
- Alle Gruppen nennen reihum die Schwierigkeits-Stufe, die sie meinen, erreichen zu können
- Das Spiel wird durchgeführt
- Die Wertung wird durchgeführt: Alle Gruppen, die ihre Prognose erreicht oder übertroffen haben, bekommen die Schwierigkeits-Stufe als Punkte, alle die sich überschätzt haben, bekommen Null Punkte

Wichtiger Hinweis: Die angegebenen Schwierigkeits-Stufen sollten auf jeden Fall vorher von der Spielleitung mit den Materialien getestet werden und auf die erwarteten Fähigkeiten der eigenen Gruppe angepasst werden. Dabei sollte Schwierigkeits-Stufe 3 der Wert sein, den durchschnittliche Personen erreichen, Schwierigkeitsstufe 5 sollte tatsächlich schwer erreichbar sein und Schwierigkeitsstufe 1 sollte eigentlich immer möglich sein.

Spiele

Nun folgen 30 Spiele als Vorschlag, die gerne durch eigene Ideen erweitert werden können:

Nr.	Spielname	Spielzeit	Schwierigkeitsstufe					Maßeinheit
			1	2	3	4	5	
0	Hausnummernwürfeln		200	310	420	530	640	Gesamtzahl
1	Lungentest		40	55	65	70	75	cm Umfang
2	Streichholz-Turm	0:30	10	15	20	25	30	Stück
3	Apfel schälen	2:00	30	60	90	120	150	cm
4	Papierschlange	2:00	100	150	200	250	300	cm
5	Kraft-Protz		40	55	70	80	90	kg
6	Tauch-Gang		20	30	40	50	60	sec.
7	Minuten-Tipp		15	9	6	4	2	sec.
8	Babys Flasche		120	105	90	75	65	sec.



Nr.	Spielname	Spielzeit	Schwierigkeitsstufe					Maßeinheit
			1	2	3	4	5	
9	Der Hammer		5	4	3	2	1	Schläge
10	Ein kleiner Sprung ...		100	150	180	210	230	cm
11	Wurfsack		100	75	50	35	20	cm
12	Europas Hauptstädte	4:00	6	12	18	24	30	Richtige
13	Krokodilsprung		30	40	50	60	70	sec.
14	Knoten knoten	2:00	3	6	9	12	15	Knoten
15	Gewichte sortieren		1	3	5	7	8	Richtige
16	Ball-Stapler		4	6	8	10	12	Tennisbälle
17	Streichholzschachtel-Weitwurf		250	300	340	370	390	cm
18	Liegestützen	0:30	5	10	15	18	20	Stück
19	Wäscheklammer		60	0	120	150	180	sec.
20	Bibelfest		55	45	35	25	15	sec.
21	Schneiderkurs		100	75	50	35	20	sec.
22	Geld blind zählen		2,00 €	1,00 €	0,50 €	0,20 €	0,10 €	Differenz
23	Zungenbrecher	1:00	1	2	3	4	5	Richtige
24	Luftballon-Lauf		21	18	15	12	9	sec.
25	ABC rückwärts		60	50	40	35	30	sec.
26	Herkules' Hobby		5	8	11	13	15	Stück
27	Schätzaufgabe		30	20	10	5	2	kg Abweichung
28	Schlagzeilen		1	3	5	7	8	Richtige
29	Gewürze blind erkennen	2:00	1	3	5	7	8	Richtige
30	Taxifahrer-Test	2:00	2	4	6	8	10	Richtige

Spiel 0 – Probespiel „Hausnummern würfeln“

MATERIAL:
drei Würfel

Jede Gruppe erhält nacheinander einen Würfel und würfelt insgesamt drei Mal. Nach jedem Wurf wird entschieden, ob die Ziffer nach vorne, in die Mitte oder ans Ende der Zahl gestellt wird. Die damit erreichte Gesamtzahl ist vorher zu schätzen.



Spiel 1 – Lungentest

Jede Person erhält einen Luftballon, holt einmal tief Luft und bläst den Ballon so weit wie möglich auf.



MATERIAL:

Luftballons, Schnur, Meterstab

Spiel 2 – Streichholz-Turm

Innerhalb der vorgegebenen 30 Sekunden müssen möglichst viele Streichhölzer auf einen Flaschenhals gestapelt werden. Dazu erhält jedes Team eine Schachtel mit 40 Hölzern.

MATERIAL:

Uhr, pro Team: Streichhölzer, Flaschen

Spiel 3 – Apfel schälen

Ein Apfel muss in zwei Minuten so geschält werden, dass eine möglichst lange Schale entsteht. Dabei zählt nur das längste zusammenhängende Stück.

MATERIAL:

Äpfel, Messer, Maßband, Uhr

Spiel 4 – Papierschlange

Aus einem DIN-A4 Blatt muss in zwei Minuten eine möglichst lange Papierschlange gerissen werden. Auch hier zählt nur das längste zusammenhängende Stück.

MATERIAL:

DIN-A4 Papier, Maßband, Uhr

Spiel 5 – Kraft-Protz

Eine Badezimmer-Personenwaage wird mit zwei Händen zusammengedrückt und die maximale Anzeige abgelesen.

MATERIAL:

Personenwaage

Spiel 6 – Tauch-Gang

Mit zugehaltener Nase wird mit einem Röhrchen Luft in ein Wasserglas geblasen. Dabei wird kontrolliert, ob es ständig blubbert.

MATERIAL:

Wassergläser, Röhrchen, Uhr

Spiel 7 – Minuten-Tipp

Ohne Uhr muss eine Minute möglichst genau abgeschätzt werden. Gewertet wird die Abweichung.

MATERIAL:

Uhr mit Sekundenanzeige



Spiel 8 – Babys Flasche

MATERIAL:
Baby-Flasche(n),
Getränk, Uhr

Eine gefüllte 100 ml-Baby-Flasche ist auszunuckeln. Achtung: Unbedingt vorher ausprobieren und je nach Lochgröße die Schwierigkeitsstufen anpassen, oder das Loch vergrößern.



Spiel 9 – Der Hammer

MATERIAL:
Balken, Nägel,
Hammer

Mit möglichst wenigen Schlägen soll ein (Zimmermanns-)Nagel in einen Balken geschlagen werden. Auch hier vorher probieren und Schwierigkeitsstufen auf den Balken und die Nägel anpassen.

Spiel 10 – Ein kleiner Sprung ...

MATERIAL:
Maßband

Weitsprung aus dem Stand. Alle haben zwei Versuche, der bessere wird gewertet.

Spiel 11 – Wurfsack

MATERIAL:
Wurfsack,
Maßband

Ein kleines Säckchen (ca. 6 x 6 cm) auf dem oben und unten jeweils der Mittelpunkt markiert ist, soll auf eine ca. drei Meter entfernte Markierung am Boden möglichst geworfen werden. Nach jedem der drei Würfe wird der Abstand gemessen und aufaddiert. Unbedingt vorher testen, je nach Bodenbelag (von Teppichboden bis Parkett) ist dies unterschiedlich schwierig.

Spiel 12 – Europas Hauptstädte

MATERIAL:
Papier, Stifte, Uhr

Die ganze Gruppe schreibt in vier Minuten möglichst viele Länder Europas mit zugehöriger Hauptstadt auf ein Blatt Papier. Zum Korrigieren tauschen die Gruppen die Antwort-Blätter.





Spiel 13 – Krokodilsprung

Hier muss möglichst lange ununterbrochen über ein Hindernis (z. B. eine leere Bierkiste) gesprungen werden.

MATERIAL:
Hindernis, Uhr

Spiel 14 – Knoten knoten

Jede Person erhält ein Stück Haushaltsschnur mit genau 30 cm Länge (bei längeren Stücken sinkt der Reiz). In zwei Minuten sollen möglichst viele Knoten gemacht werden. Das Problem dabei ist, die Knoten möglichst eng aneinanderzusetzen, denn am Ende ist die Schnur nur noch ca. 10 cm lang.

MATERIAL:
Schnüre, Uhr

Spiel 15 – Gewichte sortieren

10 Gegenstände sind ihrem Gewicht nach zu ordnen. Die Gegenstände liegen auf dem Tisch, jede Gruppe erhält ein Blatt Papier und einen Stift und notiert die Reihenfolge.

MATERIAL:
10 Gegenstände,
Papier, Stifte,
Waage, Uhr

Spiel 16 – Ball-Stapler

Möglichst viele Tennis-Bälle müssen in einer einzigen Hand gestapelt werden und dort, ohne zusätzlich festgehalten zu werden, 10 Sekunden liegen bleiben.

MATERIAL:
mind. 12 Tennis-
Bälle, Uhr

Spiel 17 – Streichholzschachtel-Weitwurf

Aus einer leeren Streichholz-Schachtel muss die „Lade“ herausgepusht werden. Gewertet wird der weiteste von 3 Versuchen.

MATERIAL:
leere Streichholz-
Schachteln, Maß-
band

Spiel 18 – Liegestützen

Wer schafft die meisten Liegestützen in 30 Sekunden?

MATERIAL:
Uhr



Spiel 19 – Wäscheklammer

MATERIAL:

Wäscheklammern,
Cent-Münzen, Uhr

Eine Wäscheklammer wird so zusammenge-drückt, dass damit eine Cent-Münze eingeklemmt wird und wieder herausfällt, wenn der Druck nachlässt. Diese Anordnung ist nun mit ausgestreckter Hand möglichst lange zu halten, ehe die Cent-Münze zu Boden fällt.



Spiel 20 – Bibelfest

MATERIAL:

Bibeln, Bibel-
stellen, Uhr

Eine vorgegebene Bibelstelle muss möglichst schnell aufgeschla-gen werden. Dazu werden die Jugendlichen der anderen Gruppen aus dem Raum geschickt. Variante: Bibelstellen werden ausgelost, dann können alle Gruppen gleichzeitig spielen.

Spiel 21 – Schneiderkurs

MATERIAL:

Nadeln, Fäden, Uhr

Drei jeweils neue Fäden sind nacheinander in eine Nadel einzufä-deln. Die dafür insgesamt benötigte Zeit wird gemessen.

Spiel 22 – Geld blind zählen

MATERIAL:

einige Euro-Mün-
zen, Papier, Stifte

Den Jugendlichen werden die Augen verbunden und danach einige Münzen gegeben. Der Gesamtbetrag wird notiert und die Abweichung zum tatsächlichen Betrag ermittelt. Achtung: Vorher ausprobieren und einen geeigneten Betrag auswählen.





Spiel 23 – Zungenbrecher

Innerhalb einer Minute soll ein Zungenbrecher möglichst oft aufgesagt werden. Bei einem Fehler wird der aktuelle Versuch sofort abgebrochen und ein neuer begonnen. Die bisher fehlerfreien Versuche zählen natürlich trotzdem.

MATERIAL:

Uhr

Spiel 24 – Luftballon-Lauf

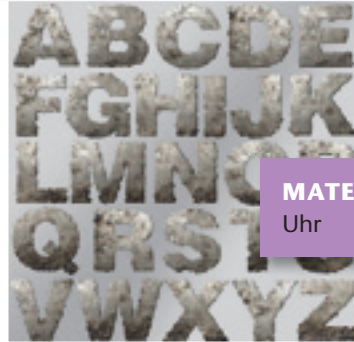
Ein aufgeblasener Luftballon soll möglichst schnell über eine Strecke von fünf Metern transportiert werden und darf dazu nur mit dem Kopf, der Brust oder den Füßen berührt werden.

MATERIAL:

Luftballons, Uhr, Maßband

Spiel 25 – ABC rückwärts

Das Alphabet soll fehlerfrei rückwärts aufgesagt werden. Dazu ist natürlich aufschreiben und ablesen nicht gestattet.



MATERIAL:

Uhr

Spiel 26 – Herkules' Hobby

Möglichst viele Streichhölzer müssen zwischen Zeige-, Mittel- und Ringfinger eingeklemmt werden und (z. B. mit einem Schlag der anderen Hand) auf einmal zerbrochen werden.

MATERIAL:

Streichhölzer

Spiel 27 – Schätzaufgabe

Das Gesamt-Gewicht aller im Raum befindlichen Personen muss von jeder Gruppe geschätzt und notiert werden. Danach wird natürlich nachgewogen und die tatsächliche Abweichung errechnet.

MATERIAL:

Papier, Stifte, Waage

Spiel 28 – Schlagzeilen

Die Gruppen bekommen nacheinander jeweils 10 verschiedene Schlagzeilen die jeweils von der Titelseite der Lokalzeitung stammen und sollen diese in die richtige zeitliche Reihenfolge sortieren.

MATERIAL:

10 Schlagzeilen der letzten Tage



Spiel 29 – Gewürze blind erkennen

MATERIAL:

Gewürze,
Augenbinde

10 vorher genannte Gewürze sollen blind durch Schmecken oder/und Riechen erkannt werden.

Spiel 30 – Taxifahrer-Test

MATERIAL:

Stadtplan, Uhr

Innerhalb von zwei Minuten sollen möglichst viele von 10 vorgegebenen öffentlichen Gebäuden auf einem Stadtplan gefunden werden.



Anmerkung

Um die Spannung aufrecht zu erhalten, werden die Spielnamen und die Schwierigkeits-Stufen erst beim Erklären auf dem Wertungsplakat notiert. Der Zeitbedarf ist sehr unterschiedlich, je nach Anzahl der Gruppen und Anzahl der Gruppenteilnehmenden und natürlich je nach dem, welche Spiele ausgewählt wurden. Einige Spiele sind nicht von allen gleichzeitig spielbar, was deutlich mehr Zeit benötigt. Für einen 90-minütigen Gruppenabend sollten ca. 15 bis 20 Spiele vorbereitet werden. Spielende ist aber auf jeden Fall beim Erreichen einer vorher festgelegten Uhrzeit.

Um den Spielablauf zu straffen und damit die Konzentration hoch zu halten, sollte die Spielleitung auf zwei Personen aufgeteilt werden. Während die eine Person das Wertungsplakat beschriftet und die Ergebnisse einträgt, erklärt und überwacht die andere Person die Spiele.

Thomas Volz, Dipl. Ingenieur, Böblingen,

der immer Lust am Spielen und an kuriosen Spielideen hat.

Sackkarren- Rallye

Zielgruppe: Jugendgruppen
Gruppengröße: ab 6 Personen

Dauer: 60 bis 90 Personen

Spaßige Spiele mit Sackkarren

Mit Sackkarren lassen sich auf Freizeiten oder in Jugendgruppen viele lustige Spiele durchführen. Hier einige Möglichkeiten dazu – vielleicht inspirieren diese zu noch mehr Ideen, was man mit Sackkarren so alles machen kann ...



MATERIAL:

2 möglichst gleiche Sackkarren, unten mit großer Platte; 2 gleiche Eimer; 4 gleiche Wasserwannen; Meterstab; 2 Stoppuhren; Fußball; 2 gleiche quaderförmige Plastikkörbe; 2 gleich große/schwere Sandsäcke – alternativ 2 x 5 Getränkekisten mit leeren Flaschen; Bretter und Holzrollen um Hindernisse im Parcours zu bauen.

Einen genügend großen Platz vorher aussuchen und präparieren.

Die Spiele

Rallye 1

Die Gruppe wird in zwei Spielgruppen aufgeteilt, die gegeneinander antreten. Auf dem Platz sind zwei Parallelstrecken abgesteckt und präpariert – Gelände-



formen mit einbeziehen – die hin und zurück zu bewältigen sind. Die Spielgruppen starten gleichzeitig mit den Sackkarren, die mit Sandsäcken beladen sind – alternativ mit je 5 Getränkekisten. Die Jugendlichen befahren den Parcours hin und zurück. Wer den Sandsack bzw. die Kisten verliert, beginnt von vorne. Der erste Spieler übergibt im Ziel an den nächsten Spieler usw. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst fertig ist.

Rallye 2

Wie Rallye 1, aber jetzt wird ein Mitspieler transportiert, der auf der Sackkarre steht und mit dem Rücken an der Karre lehnt. Wer den Mitspieler abwirft beginnt von vorne.

Rallye 3

Wieder spielen zwei Gruppen gegeneinander. Der Parcours ist eine einigermaßen ebene Strecke mit Kurven. Transportiert werden verhältnismäßig leichte Schachteln oder Pappkartons, die bei zu schneller Fahrt vom Fahrtwind heruntergeworfen werden können bzw. in den Kurven der Fliehkraft zum Opfer fallen. Wer die Ladung verliert, muss anhalten und wieder aufladen, erst dann darf weiter gefahren werden. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst fertig ist.



Wassertransport

An Start und Ziel stehen je eine mit Wasser gefüllte und eine leere Wanne. Der Eimer wird mit Wasser gefüllt – über die Wassermenge entscheidet die Gruppe. Der Eimer wird nun über den Parcours geschoben oder gezogen sodass möglichst wenig Wasser überschwappt. Wer den Eimer verliert stellt ihn leer wieder auf die Sackkarre und fährt weiter. Am Ziel wird das Wasser in die leere Wanne geschüttet. Es wird so lange gefahren, bis die ursprünglich volle Wanne leer ist.



Die Zeit jeder Gruppe wird gestoppt. Danach wird mit einem Meterstab die Füllhöhe der Wannen gemessen.

Mögliche Wertungen:

- Es gibt Punkte für die größere Wassermenge und für die kürzeste Zeit.
- Wassermenge und Zeit werden gegeneinander aufgerechnet – das muss von den Mitarbeitenden vorher ausprobiert werden, um eine ausgewogene Wertung zu erhalten.
- Es gibt zunächst Punkte für die Wassermenge. Ist die gleich (+/- 1 cm) so entscheidet die Zeit.

Sackkarren-Tipp-Kick

Auf einem halbwegs ebenen Platz wird ein einem Fußballfeld nachempfundenes Spielfeld markiert. Für die Tore werden Plastikkisten mit der langen Seite am Boden aufgestellt. Jede Mannschaft stellt zunächst ein Team mit zwei Spielern (einen Schieber und einen Spieler auf der Sackkarre). Per Los wird bestimmt, wer im Mittelkreis Anspiel hat. Der Ball wird an genau gegenüber liegenden Punkten mit einem Farbfleck markiert. Die



Sackkarre wird hinter den Ball gestellt. Wenn der Sackkarrenführer den Spieler auf den Kopf tippt schlägt der mit dem Fuß gegen den Ball, um ihn möglichst im Tor unterzubringen. Überschreitet der Ball die Spielfeldbegrenzung, macht die gegnerische Mannschaft da weiter, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat. Bleibt der Ball im Spielfeld liegen, so macht die Mannschaft weiter, deren Farbpunkt weiter oben liegt – der Schiedsrichter entscheidet. Nach einem Tor erhält die Mannschaft, gegen die das Tor geschossen wird im Mittelkreis Anspiel. Nach zwei Minuten wechseln beide Mannschaften ihre beiden Spieler.

Walter Engel, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte, Rottenburg

war Freizeitleiter sehr vieler Sommerfreizeiten, bei denen Spiele im Freien, auch Sackkarrenrallyes, mit viel Spaß durchgeführt wurden.

fuzhipin – Kopieren mitten im Wald

Zielgruppe: Jugendgruppen, Freizeiten,
Konficcamps

Gruppengröße: ab 20 Personen

Dauer: ca. 90 Min.
(mit Andacht ca. 100 Min.)

Idee: auch als gemeinsames Event auf
Bezirks- oder Distriktsebene geeignet

Bonbon: Druckvorlagen auf
www.der-steigbuegel.de

Geländespiel mit LEGO®-Bausteinen

Chinesische Bergdörfer sind bekannt für die dort gepflegte Kopierkultur. Mit großem Eifer werden allem westlichen Urheberrecht zum Trotz Produkte aller Art möglichst originalgetreu nachgebaut. Besonders lukrativ ist für die Billigerhersteller in den kleinen Bergdorf-Werkstätten, wenn möglichst schnell nach der Auslieferung des Originals eine perfekte Kopie (chinesisch: fuzhipin) auf den Markt gebracht werden kann.



Dieser einzigartige Flair der chinesischen Bergdörfer, gekennzeichnet durch Technik mitten in der Pampa, wird im nachfolgenden Geländespiel aufgegriffen, bei dem mit LEGO®-Bausteinen im Wald gespielt wird.

In kleinen „Werkstattteams“ müssen möglichst viele technische Gegenstände möglichst schnell kopiert werden. Dabei müssen die „Werkstattteams“ zunächst die Originale ausspähen oder einen Konstruktionsplan in die Hand bekommen. Anschließend müssen die nötigen Baumaterialien beschafft werden. Schließlich müssen die kopierten Gegenstände möglichst schnell auf den „Weltmarkt“ gebracht werden.



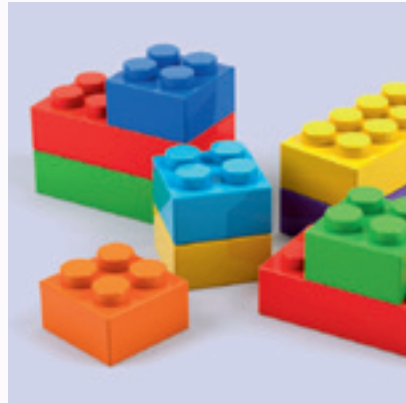
Vorbereitung

Die Spielleitung sucht zunächst ein geeignetes Waldstück. Idealerweise wird das Spielgebiet durch mehrere Wege begrenzt. Das Spielgebiet sollte eine Länge von etwa 300 bis 400 Metern haben und eine Breite von etwa 100 bis 200 Metern.

Am einen Ende des Spielgebiets wird der „Weltmarkt“ eingerichtet. Dort können die „Werkstattsteams“ fertige Kopien abgeben. Am besten werden die abgegebenen Kopien in eine große, für die ankommenden „Werkstattsteams“, nicht einsichtige Kiste verbracht. Sinnvoll ist es, vor dem „Weltmarkt“ einen markierten Wartebereich einzurichten, aus dem die „Werkstattsteams“ nur einzeln vor den „Weltmarkt“ treten dürfen.

In der Nähe des anderen Endes des Spielgebiets befindet sich das „Sperrgebiet“, in dem die mit LEGO®-Bausteinen nachzubauenden Gegenstände an Schnüren zwischen Bäumen aufgehängt sind. Die Grenze des kreisförmigen „Sperrgebiets“ wird mit einem Absperrband markiert.

Im Spielgebiet befindet sich an zwei unterschiedlichen Stellen jeweils ein „Bergwerk“, an denen jeweils LEGO®-Bausteine („Baumaterialien“) durch bergmännischen Abbau erworben werden können. Während es bei einem „Bergwerk“ gelbe und rote LEGO®-Bausteine gibt, gibt es beim anderen „Bergwerk“ blaue und grüne LEGO®-Bausteine. Das „Bergwerk“ besteht aus einer mit Sand gefüllten Mörtelwanne. Im Sand sind in jeder Wanne fünfzig 1-Cent-Münzen versteckt. Je nachdem wie viele Münzen vom „Werkstattteam“ innerhalb einer bestimmten Zeit gefunden werden, gibt es mehr oder weniger LEGO®-Bausteine.



Alternativ können auch im „Bergwerk“ (andere) LEGO®-Bausteine verwendet werden. Dazu wird einfach eine bunte Mischung von verschiedenen Bausteinen verwendet. Innerhalb der bestimmten Zeit müssen nun Bausteine mit einer ganz besonderen Eigenschaft gefunden werden (z. B. 2 x 3-LEGO®-Bausteine). Diese Alternative eignet sich vor allem, wenn das Spiel als Hausspiel durchgeführt werden soll.

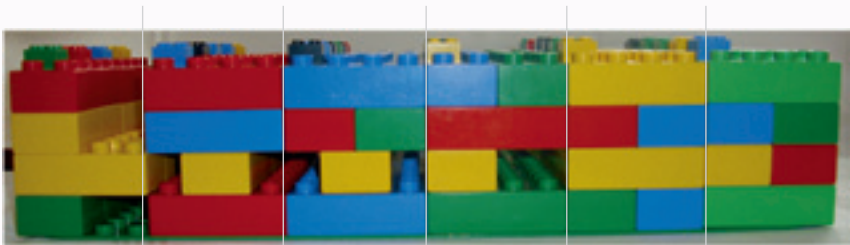


Weiter wird an einer anderen festen Stelle im Spielgebiet der „Baumarkt“ eingerichtet. Dort können LEGO®-Bausteine gegen Spielgeld erworben werden.

Im Spielgebiet bewegen sich zusätzlich ein bis zwei „Schwarzmarkthändler“. Jeder „Schwarzmarkthändler“ hält in einer blickdichten Stofftasche ein Sortiment aller LEGO®-Bausteine bereit. Auf dem „Schwarzmarkt“ können LEGO®-Bausteine getauscht werden.

Außerdem ist ein „Produktpirat“ mit perfekten Plänen der nachzubauenden Gegenstände auszustatten. Dazu werden jeweils entsprechende Farbkopien mit Bildern von jeweils einem im Sperrgebiet hängenden Original gefertigt. Am besten wird der „Produktpirat“ auffällig verkleidet. Außerhalb des Spielgebiets sollte eine Rückzugsmöglichkeit für den Produktpiraten bestehen.

Wesentliche Aufgabe der Spielleitung ist es, im Vorfeld die nachzubauenden Gegenstände („Originale“) anhand der Anzahl der zu bildenden „Werkstattteams“, der vorhandenen LEGO®-Bausteine und unter Berücksichtigung der gewünschten Spieldauer zusammenzustellen. Außerdem sind die verwendeten LEGO®-Bausteine aufzuteilen: auf die beiden „Bergwerke“, den „Baumarkt“ und die „Schwarzmarkthändler“. Ein mögliches Beispiel, bei dem insgesamt 400 DUPLO®-Steine verwendet werden, ist in der Anlage 1 abgedruckt. Wichtig ist, dass genügend LEGO®-Bausteine im Umlauf sind.



Original 1
(4 Steine)

Original 2
(4 Steine)

Original 3
(5 Steine)

Original 4
(5 Steine)

Original 5
(6 Steine)

Original 6
(6 Steine)

Vor Spielbeginn nehmen die beiden „Bergwerk“-Mitarbeitenden und der „Baumarkt“-Mitarbeiter ihre Plätze ein. Die beiden „Schwarzmarkthändler“-Mitarbeitenden verteilen sich im Spielgebiet. Der „Produktpirat“ hält sich außerhalb des Spielgebiets auf. Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter betreut den „Weltmarkt“.



Ablauf

Das Spiel wird in der Nähe des „Weltmarkts“ erklärt. Dort werden auch „Werkstatteams“ mit jeweils fünf bis sechs Personen gebildet, die während des Spiels immer zusammenbleiben.

Alle „Werkstatteams“ starten gleichzeitig. Jedes Team kann entscheiden, ob es zunächst das „Sperrgebiet“ aufsucht oder zunächst mit dem Erwerb von Baumaterialien beginnt.

Die „Werkstatteams“ erhalten zu Spielbeginn folgende strategische Hinweise:

- Der Wert einer abgelieferten Kopie ist umso höher, desto weniger solche Kopien vorher auf dem „Weltmarkt“ abgeliefert wurden. => Fertige Kopien möglichst schnell auf dem „Weltmarkt“ abliefern!
- Jedes „Werkstatteam“ hat nur einen festen Geldbetrag zum Einkauf im „Bauemarkt“. Im Laufe des Spiels werden Baumaterialien immer günstiger. => Wer früher kauft, kann insgesamt weniger kaufen, aber schneller wertvolle Kopien zum Weltmarkt bringen; umgekehrt: wer zunächst auf Einkäufe im „Bauemarkt“ verzichtet, bekommt mehr Bausteine für sein Geld und kann mit den gekauften Kopien mehr Kopien herstellen!
- Abgelieferte Kopien von Originalen mit mehr Bausteinen sind mehr wert als Kopien von kleineren Originalen. => Wer größere Kopien abliefern, bekommt pro Baustein mehr Punkte; umgekehrt: kleinere Kopien können schneller fertiggestellt werden!

Wichtige Regeln

„Bergwerk“

Im „Bergwerk“ darf das gesamte „Werkstatteam“ insgesamt 60 Sekunden nach Münzen suchen. Je nach Ergebnis gibt es ein bis drei Bausteine. Dasselbe „Bergwerk“ darf von einem „Werkstatteam“ erst dann wieder aufgesucht werden, wenn zuvor ein anderes „Werkstatteam“ dort war. Die erworbenen Bausteine werden vom Mitarbeitenden ausgesucht, in dem dieser „blind“ in den Aufbewahrungsbehälter greift.

DOWNLOAD:

Umfangreiche Druckvorlagen und Beispiel unter www.der-steigbuegel.de



„Baumarkt“

Im „Baumarkt“ gibt es zwei Tarife:

- Ein „blind“ gezogener Baustein kostet im ersten Drittel des Spiels 3 \$, im zweiten Drittel des Spiels 2 \$ und im letzten Drittel des Spiels 1 \$.
- Falls das „Werkstattteam“ einen bestimmten Baustein selbst auswählen möchte, kostet dieser jeweils das Doppelte.

Es können pro „Baumarkt“-Besuch maximal drei Bausteine eingekauft werden. Der „Baumarkt“ darf von einem „Werkstattteam“ erst dann wieder aufgesucht werden, wenn zuvor ein anderes „Werkstattteam“ dort war.

„Schwarzhändler“

Beim „Schwarzmarkthändler“ kann ein „Werkstattteam“

- entweder einen Baustein in seinen Aufbewahrungsbehälter und dann anschließend einen Baustein „blind“ ziehen.
- Alternativ kann für zwei abgegebene Bausteine ein bestimmter Baustein selbst ausgewählt werden.

Es können pro „Schwarzmarkt“-Besuch maximal drei Bausteine eingetauscht werden. Der(selbe) „Schwarzmarkt“ darf von einem „Werkstattteam“ erst dann wieder aufgesucht werden, wenn zuvor ein anderes „Werkstattteam“ dort war.

„Werkstattteams“

Die „Werkstattteams“ können untereinander zu beliebigen, von ihnen ausgehandelten Bedingungen Bausteine tauschen.

„Sperrgebiet“

Das „Sperrgebiet“ darf nicht betreten werden. Es dürfen auch keine Bilder oder Zeichnungen von den im Sperrgebiet hängenden „Originalen“ gefertigt werden.



„Produktpirat“

Der „Produktpirat“ durchquert gelegentlich in schnellem Tempo das Spielgebiet. Wer den „Produktpiraten“ fängt, bekommt von diesem einen „Konstruktionsplan“. Der jeweils ausgehändigte Plan wird vom „Produktpiraten“ ausgewählt.



Spielende

Das Spielende wird ca. 5 Minuten vorher durch ein deutlich hörbares akustisches Signal angekündigt. Ein zweites deutlich hörbares akustisches Signal beendet das Spiel. Ab diesem Zeitpunkt können keine „Kopien“ mehr auf dem „Weltmarkt“ abgegeben werden.

Tipp: Wer bei Spielende die Rückgabe nicht verwendeter Bausteine mit einer kleinen Belohnung (z. B. Gummibärchen) vergütet, kann das Einsammeln der Bausteine erheblich beschleunigen!

Zeitplanung

- Erklären des Spiels und Gruppeneinteilung
 - Laufen ins Spielgebiet: 15 bis 30 Minuten
 - Eigentliche Spielzeit: 45 bis max. 60 Minuten
 - Anschließend Rückmarsch: ca. 15 Minuten
 - Abschluss (Siegerehrung / Andacht): 15 bis 30 Minuten
- Insgesamt: 90 bis 120 Minuten

Hinweise zur Durchführung

Falls es bei einem „Bergwerk“, bei einem „Schwarzmarkthändler“ oder im „Baumarkt“ zu einem Engpass an Baumaterialien kommt, sollten die Mitarbeitenden Bausteine untereinander austauschen.



Der „Produktpirat“ kann gezielt Bewegung ins Spiel bringen. Er sollte nur gelegentlich, dann aber auffällig und spektakulär das Spielgebiet durchqueren. Idealerweise sollte jedes „Werkstattteam“ mindestens einmal, nicht jedoch öfters als dreimal den „Produktpiraten“ fangen und einen Konstruktionsplan erhalten.

Das Spiel kann auch sehr gut innerorts in Fußgängerzonen von Städten und Orten durchgeführt werden.

Vor allem bei sehr schlechtem Wetter kann das Spiel auch als Hausspiel in größeren Gemeindezentren und Freizeithäusern gespielt werden.

Wertung

Es gibt insgesamt sechs verschiedene „Originale“, wobei jeweils zwei „Originale“ aus vier Bausteinen, zwei „Originale“ aus fünf Bausteinen und zwei „Originale“ aus sechs Bausteinen bestehen.

	Kopie von					
	Original 1 (4 Bau- steine)	Original 2 (4 Bau- steine)	Original 3 (5 Bau- steine)	Original 4 (5 Bau- steine)	Original 5 (6 Bau- steine)	Original 6 (6 Bau- steine)
1. Kopie	20 Pkt.	20 Pkt.	30 Pkt.	30 Pkt.	40 Pkt.	40 Pkt.
2. Kopie	18 Pkt.	18 Pkt.	27 Pkt.	27 Pkt.	36 Pkt.	36 Pkt.
3. Kopie	16 Pkt.	16 Pkt.	24 Pkt.	24 Pkt.	32 Pkt.	32 Pkt.
4. Kopie	14 Pkt.	14 Pkt.	21 Pkt.	21 Pkt.	28 Pkt.	28 Pkt.
5. Kopie	12 Pkt.	12 Pkt.	18 Pkt.	18 Pkt.	24 Pkt.	24 Pkt.
6. Kopie	10 Pkt.	10 Pkt.	15 Pkt.	15 Pkt.	20 Pkt.	20 Pkt.
7. Kopie	8 Pkt.	8 Pkt.	12 Pkt.	12 Pkt.	16 Pkt.	16 Pkt.
8. Kopie	6 Pkt.	6 Pkt.	9 Pkt.	9 Pkt.	12 Pkt.	12 Pkt.
9. Kopie	4 Pkt.	4 Pkt.	6 Pkt.	6 Pkt.	8 Pkt.	8 Pkt.
10. Kopie	2 Pkt.	2 Pkt.	3 Pkt.	3 Pkt.	4 Pkt.	4 Pkt.



- ...
- 6. Kopie
 - 5. Kopie
 - 4. Kopie
 - 3. Kopie
 - 2. Kopie
 - 1. Kopie



Kopie von

Original 1 Original 2 Original 3 Original 4 Original 5 Original 6

Sieger ist das „Werkstattteam“, das bei Spielende insgesamt die Kopien mit dem größten Gesamtwert auf dem „Weltmarkt“ abgeliefert hat.

Die abgegebenen „Kopien“ können auf einer Grundplatte in Tabellenform aufgestellt werden. Dabei können die auf dem „Weltmarkt“ von den einzelnen „Werkstattteams“ abgegebenen „Kopien“ jeweils unterschiedlich farblich markiert werden (vgl. Abbildung / auf jeder „Kopie“ wurde links hinten ein 2 x 2-LEGO®-Baustein mit der Farbe des abliefernden „Werkstattteams“ angebracht)

MATERIAL:

- Duplo/LEGO®-Steine (siehe Anlage 1 auf www.der-steigbuegel.de) zuzüglich weitere Steine (evtl. im Kindergarten ausleihen)
- Für den „Weltmarkt“-Mitarbeitenden: Konstruktionspläne (Druckvorlage Anlage 2c – anhand der zur Verfügung stehenden Bausteine ausgewählte „Originale“ sind abzufotografieren und einzufügen. Oder: Beispiele für „Originale“ entsprechend der Liste Anlage 1 sind als Anlagen 2a und 2b beigefügt).
- Für den „Produktpirat“-Mitarbeitenden: 5 Druckvorlagen (Anlagen 2a, 2b bzw. 2c) zerschnitten (jeweils ein Original pro „Konstruktionsplan“).
- Je „Werkstattteam“: eine Karte (Druckvorlage Anlage 3).
- Für die „Schwarzmarkthändler“-Mitarbeitenden: blickdichte Stofftaschen zur Aufbewahrung der Bausteine.



- Für die „Bergwerk“-Mitarbeitenden: jeweils eine 60 l-Mörtelwanne mit etwa 30 l Sand und fünfzig 1-Cent-Münzen. Oder alternativ: jeweils einen Eimer oder eine Wanne mit verschiedenen LEGO®-Bausteinen.
- Für den „Sperrbezirk“: Absperr- oder Trassierband, Schnur, „Originale“ (vgl. Anlagen 2a, 2b bzw. 2c).
- Für den „Weltmarkt“: große, abschließbare Kiste, Grundplatte zum Aufstellen der Kopien, evtl. Absperr- oder Trassierband für Wartelinie.

Anregungen zur Verkündigung

Sammele keine Kopien – Erlebe das Original!

In Europa hat sich seit der Renaissance die Auffassung durchgesetzt, dass jedem Menschen nicht nur Gegenstände gehören können, sondern auch Ideen. Auf dieser Grundlage, hat sich in unserer Rechtskultur das geltende Patentrecht und ein umfangreicher Markenschutz entwickelt.

Ganz anders sieht es in China aus: China ist ein stark kollektivistisches Land. Alle Ideen und Erfindungen werden als Allgemeingut angesehen. Und entsprechend haben Chinesen eines verinnerlicht: Kopieren ist erlaubt! Und Kopieren ist so wichtig, dass die chinesische Sprache sogar zwei Begriffe für Kopien kennt: „fangzhipin“ ist die offensichtliche Imitation. Dagegen versteht man unter „fuzhipin“ eine perfekte Kopie, die so perfekt ist, dass sie in jeder Hinsicht denselben Wert wie das Original hat. In China hat sich eine regelrechte Kopierkultur entwickelt! Kopieren ist Volkssport!

Und bei uns? Ich denke jetzt weniger an illegale Raubkopien und Downloads auf vielen Handys und PCs. Ich denke auch nicht in erster Linie an abgeschriebene Hausarbeiten oder an Plagiate in Doktorarbeiten. Ich denke an unser Erleben an sich. Erleben wir selbst etwas? Oder nähren wir uns von Erlebnisberichten anderer? Hören wir noch Gottes Reden zu uns? Oder genügt es uns, uns daran zu erinnern, was Gott zu anderen geredet hat?





Ein Forscher kam zurück in seine Heimat. Er war jahrelang im Amazonas-Gebiet unterwegs. Alle wollten alles über den Amazonas ganz genau wissen. Es fiel dem Forscher schwer, die vielen Fragen zu beantworten. Bei allen Fragen spürte er die Gefühle in seinem Herzen, die nicht in Worte zu fassen waren. Er erinnerte sich an einzigartige und wunderschöne Blumen, an die unbeschreiblichen Geräusche, die er im nachtdunklen Urwald hörte... Auch an seine Angst, wenn er wilde Tiere in der Nähe spürte oder er mit seinem Kanu auf gefährlichen Flussstrecken unterwegs war. Ganz zu schweigen von dem gerochenen Duft in der Luft und der geschmeckten Köstlichkeit frisch geernteter Früchte.

Der Forscher gab seinen Freunden einen Tipp: „Wenn ihr den Amazonas kennenlernen möchtet, gibt es nur eine Möglichkeit: Ihr müsst selbst hingehen. Ohne euer eigenes persönliches Risiko werdet ihr den Amazonas nicht erleben. Das eigene Erfahren und Erleben ist durch nichts zu ersetzen.“ Er wollte ihnen dabei helfen und zeichnete so gut er es konnte aus seiner Erinnerung eine Karte des Amazonas-Gebiets. Die Freunde waren begeistert von der Karte, in die der Forscher Krümmungen und Biegungen des Flusses genauso sorgfältig eingezeichnet hat wie Wasserfälle und Stromschnellen. Die Karte wurde im Gemeindehaus aufgehängt und jeder erhielt eine Kopie. Und alle, die eine Kopie in Händen hielten, meinten, sie wissen nun alles und seien richtige Amazonas-Experten.



Als der Forscher das sah, bereute er das Zeichnen der Karte und dachte: „Wahrscheinlich wäre es besser gewesen, nichts aufzuzeichnen.“

In der Apostelgeschichte wird berichtet, wie Petrus und Johannes voller Überzeugung und mit großem Freimut in der Öffentlichkeit ihren Glauben lebten und die frohe Botschaft von Jesus Christus in Wort und Tat verkündigten. Vorgeführt vor den Hohen Rat in Jerusalem bezeugten sie: „Wir können’s ja nicht lassen, von dem zu reden, was wir gesehen und gehört haben.“ (Apostelgeschichte 4, 20).

BIBELTEXT:
Apostelgeschichte
4,20



Weil sie Gott in Jesus Christus erlebt haben, konnten und wollten sie unabhängig von den Konsequenzen für ihr eigenes Leben immer Gott mehr gehorchen als Menschen.

Und wie ist es bei uns „Christen“ – sind wir christlich oder kennst du Christus?

Erlebst du Gemeinde als Museum mit Glaubenslandkarten, in denen du nur von den Erlebnissen anderer hörst? Oder ist Gemeinde für dich ein Ort, an dem Jesus dir begegnet?



Wer Weihnachten feiert, weil alle seit Jahrhunderten Weihnachten feiern, wird an Weihnachten bestensfalls eine weihnachtliche Stimmung erleben. Wer aber Weihnachten feiert, weil sein Freund Jesus Geburtstag hat, wird etwas von dem Geheimnis erleben, dass und wie Gott Mensch geworden ist.

Wer Ostern feiert, weil alle seit Jahrhunderten Ostern feiern, wird an Ostern bestensfalls Ostereier finden. Wer aber Ostern feiert, weil er entdeckt hat, dass Jesus nicht nur für uns am Kreuz gestorben, sondern am Ostermorgen auferstanden ist, wird an Ostern etwas von der Gesinnung Jesu entdecken, die unser Leben prägen soll.

Wer die Bibel wie ein ganz normales Buch liest, wird spannende Geschichten finden. Wer die Bibel aber wie einen (Liebes-)Brief liest, der für ihn geschrieben ist, wird täglich überwältigt von Gottes Liebe und Güte und wird immer neu erleben wie Gott heute in seinem Leben gegenwärtig ist und wirkt.

Sammele keine Kopien – Erlebe das Original! Sammele keine Jesus-Geschichten – Lebe mit Jesus!



Hinweise auf weitere Ideen

Ein weiteres Geländespiel mit LEGO®-Bausteinen („Baumeister“-Herausforderung) mit weiteren Anregungen zur Verkündigung ist im Steigbügel 2/2012 (344) abgedruckt.

Zum Thema passend ist außerdem im Steigbügel 3/2010 (337) eine LEGO®-Challenge mit weiteren Spiel- und Quizideen abgedruckt.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig

... hat zusammen mit Alex Marcus und Tim Österle das Spiel entwickelt und erprobt und dabei erlebt, wie das für einen warmen, trockenen Herbstnachmittag im Wald geplante Geländespiel wegen überraschender kalter und feuchter Witterung sehr gut auch als Stadtspiel durchgeführt werden konnte.

Die Siedler von Xaveria

Zielgruppe: Konfis, Jugendliche
Gruppengröße: mind. 100 Personen
Mitarbeiter: mind. 20
Aufwand: hoch

Spielzeit: mind. 4 Stunden oder als
Ganztagesaktion
Gelände: großes Gelände, möglichst mit
Wald und Wiesen

Eine Großaktion für Camps, Freizeiten oder als Ferienaktion

Als ich das erste Mal vor vielen Jahren auf einem Jugendzeltlager als Mitarbeiterin dabei war, kam gerade das Spiel „Siedler von Catan“ groß heraus. Allerorts wurde gesiedelt, auch auf dem Camp bei einem Tagesgeländespiel mit an die 120 Jugendlichen. In den alten Spielunterlagen bin ich über den Satz gestolpert: „Julian klärt mit Hannes ab, ob er echte Schafe für den Tag organisieren kann.“ Ganz so weit ist es damals nicht gekommen, jedoch ist dieses Spiel eine wahre Materialschlacht und muss sehr gut vorbereitet werden. Für diese Variante haben neben den Siedlern noch andere altgediente (Brett-)Spiele Pate gestanden.



Infos zum Spiel

Die Geschichte

Wir befinden uns im tiefsten Mittelalter. König Xaver herrscht über ein großes Reich, das er in verschiedene Grafschaften aufteilen möchte. Aus seinem Volk



hat er nur die besten Untertanen ausgewählt, um das Land im Osten, Westen, Norden und Süden zu besiedeln. Städte und florierende Handelszentren sollen dort entstehen und zum Reichtum von König Xaver beitragen.

Spielgebiet

Die vier Provinzen sollen in den Randgebieten des Spielfeldes entstehen und möglichst weit voneinander entfernt und etwas versteckt sein. In der Mitte befindet sich Xaveria, die Hauptstadt des Reiches mit dem königlichen Palast und dem großen Markt. Xaveria muss klar markiert und abgesteckt werden, da dort nicht gekämpft werden darf. Zudem dürfen die Lager der anderen Teams nicht betreten werden. In jedem Lager befindet sich ein langer Holzstab (im Boden steckend oder in der Luft



zwischen zwei Bäumen). An diesem werden symbolisch für die unterschiedlichsten Gebäude Luftballons in verschiedenen Farben befestigt. Für den Bau von Gebäuden müssen bestimmte Rohstoffe gesammelt, erspielt und erkämpft werden. Dabei verfügt jede Provinz bereits über einen Rohstoff, den es dort in unbegrenzter Menge gibt.

Osten=Erz=Teamfarbe blau

Westen=Lehm=Teamfarbe rot

Süden=Stroh=Teamfarbe gelb

Norden=Holz=Teamfarbe grün

Vorbereitung

Vier Mannschaften werden gebildet. Dabei können die Jugendlichen anhand einer Liste bunt zusammengewürfelt werden, oder mehrere Zelte bilden ein Team. Jedem Team steht während des gesamten Spiels eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter als Berater mit Rat und Tat zur Seite. Alle Teammitglieder werden gekennzeichnet, z. B. mit einem Stoffstreifen in der Teamfarbe am Oberarm.



Dann erklärt der König seinen Untertanen die Regeln. Nach der Einführung haben die Teams 20 Minuten Zeit, um zu ihrem Lager zu gelangen und sich dort einzurichten. Außerdem werden die einzelnen Posten innerhalb des Teams verteilt. Auf ein lautes Signal hin oder zu einer vorher bestimmten Uhrzeit beginnt das Spiel.

Ziel

Die Gruppen müssen möglichst viel bauen. Für die verschiedensten Gebäude bekommen sie verschieden hohe Punktzahlen. Gewonnen hat, wer am Ende der Spielzeit die imposanteste Stadt und somit die meisten Punkte errungen hat.

Spieler aus Xaveria und ihre Aufgaben

Diese Rollen werden mit Mitarbeitenden besetzt (siehe MA).

König (1 MA):

Erklärt das Spiel, unterschreibt Bauanträge

Kultusminister (1 MA):

Verteilt Kulturaufträge, belohnt mit 5 Rohstoffen nach Wahl

Schmied (1 MA):

Hier können sich die Händler eine Waffe gegen die Wegelagerer besorgen. Dafür verlangt der Schmied drei Rohstoffkarten des Heimatrohstoffs.

Holzhändler (1 MA):

Der Holzhändler hat einen Stand auf dem Marktplatz von Xaveria und handelt nur mit Holz. Bei ihm können die Siedler Rohstoffe im Verhältnis 1:1 gegen Holz eintauschen. Werden seine Holzvorräte knapp, kann er das Tauschverhältnis in 2:1 erhöhen.

Goldhändler (1 MA)

Auch der Goldhändler hat einen festen Stand auf dem Marktplatz. Bei ihm können die Siedler Rohstoffe im Verhältnis 1:1 ausschließlich gegen Gold eintauschen. Werden die Goldvorräte knapp, kann er das Verhältnis in 2:1 erhöhen.





Kundschafter (4 MA):

Bringen Botschaften aus Xaveria in die Provinzen

Wegelagerer (4 bis 8 MA):

Bewegen sich im Gelände, lauern Händlern und Boten auf. Wird ein Händler abgeschlagen, muss er zwei Rohstoffe abgeben, außer er besitzt eine Waffe vom Schmied. Wird der Lebensfaden der Boten zerrissen, müssen diese ihren Auftrag an die Wegelagerer abgeben.



Schwarzhändler (2 bis 6 MA):

Bei ihnen können die Händler ihre Rohstoffe gegen alle anderen Rohstoffe eintauschen. Aber Vorsicht! Die Preise sind überhöht, die Wechselkurse liegen je nach Lust und Laune der Schwarzhändler bei 2:1 oder auch mal bei 4:1.

Gaukler (2 bis 4 MA):

Bei den Gauklern hat man die Möglichkeit um Rohstoffe zu spielen. Man handelt mit den Gauklern aus, was in den Siegertopf kommt. Händler und Gaukler würfeln je 1x. Wer die höhere Zahl würfelt gewinnt den ganzen Topf.

Spieler in den Provinzen

Diese Rollen werden mit Jugendlichen (siehe TN) wie auch mit Mitarbeitenden (MA) besetzt.

Bürgermeister (1 bis 2 MA):

Eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter pro Team mimt den Bürgermeister und fungiert als Chef der Provinz. Der Bürgermeister verteilt die Positionen im Team, wacht über die Rohstoffe, koordiniert die Baumaßnahmen, bringt die Luftballons an und gibt Bauanträge aus. Zudem klärt er offene Fragen und fungiert gegebenenfalls als Schiedsrichter. Sind genügend Mitarbeitende vorhanden können bei großen Gruppen auch zwei Teambetreuer eingesetzt werden.

Boten (2 bis 4 TN)

Zwei Boten werden an einer Hand mit einem Wollfaden aneinandergebunden. Sie bewegen sich während des Spiels zwischen Provinz und Xaveria und trans-



portieren Bauanträge und Botschaften. Bei einem Angriff der Wegelagerer müssen sie ihren Lebensfaden schützen, indem sie möglichst eng zusammenbleiben. Reißt der Faden, ist der Bauantrag verloren und wird von den Wegelagerern einkassiert. Auch Kulturaufträge nehmen die Wegelagerer an sich, sie können dann nicht mehr vom Team ausgeführt werden. Die Boten können sich beim Bürgermeister einen neuen Faden holen.

Händler (alle anderen Teammitglieder)

Sie bekommen zu Spielbeginn Rohstoffe, um die sie beim Bürgermeister würfeln. Alle würfeln zunächst einmal. Im Lauf des Spiels kann ein Händler dann erneut würfeln, wenn er einen fremden Rohstoff mitbringt oder keine eigenen Rohstoffkarten mehr hat.

Für 1 oder 2 Würfelaugen gibt es 1 Rohstoffkarte des Heimatrohstoffes.

Für 3 oder 4 Würfelaugen gibt es 2 Rohstoffkarten des Heimatrohstoffes.

Für 5 oder 6 Würfelaugen gibt es 3 Rohstoffkarten des Heimatrohstoffes.

Kulturaufträge

Während des Spiels erteilt der Kultusminister jeder Provinz fünf Kulturaufträge. Werden die Aufträge zufriedenstellend erledigt, bekommt die Provinz fünf Rohstoffe nach Wahl. Ein Kulturauftrag muss von mindestens fünf Siedlern ausgeführt und vom Kultusminister begutachtet werden. Kulturaufträge können sein: Lied vorsingen, Ententanz, Gedicht aus vorgegebenen Wörtern schreiben, Bild malen mit Naturmaterialien, Skulptur bauen...



Grundausrüstung Xaveria

- Die einzelnen Personen hängen sich ein Schild um den Hals, auf dem zu sehen ist, wen sie darstellen. Schön ist auch ein entsprechendes Kostüm. Die Wegelagerer tragen schwarze Kleidung und eventuell Masken.
- Tafel mit dem Bauplan



Grundausrüstung Provinzen

- Stock, Würfel, Rohstoffe, Schreibzeug, Bauanträge, Wollfäden, Klebeband
- Tafel mit Bauplan

So wird gespielt

Die Siedler laufen durch das Spielgebiet und versuchen sich gegenseitig abzuschlagen. Wer einen anderen Siedler abschlägt darf beliebig viele Rohstoffe im Verhältnis 1:1 tauschen. Im Lager können die Händler ihre Rohstoffe beim Bürgermeister abgeben. Dieser entscheidet dann, wenn genug vorhanden ist, welche Gebäude gebaut werden. Er schickt die Boten mit einem entsprechenden Antrag zum König, welcher dann den Antrag unterzeichnet und den Boten mitsamt einem Luftballon wieder mitgibt. Werden die Boten unterwegs nicht überfallen, kann der Bürgermeister im Lager den Ballon am Stab anbringen. Neben dem „Tagesgeschäft“ bekommen die Provinzen Kulturaufträge, die sie freiwillig ausführen können. Diese kosten Zeit, da währenddessen von mehreren Händlern keine Rohstoffe gesammelt werden können. Gelingt der Auftrag, kommt man dafür leicht an neue Rohstoffe. Die Provinzen sollten aber darauf achten, nicht zu viele Rohstoffe zu horten, da unvorhergesehene Ereignisse die Bestände schrumpfen lassen können. Ist die Spielzeit abgelaufen, ertönt erneut ein lautes Signal und die Mannschaften sammeln sich mit ihrem Luftballon-Stab auf dem Marktplatz. Der König und der Kultusminister vergeben die Punkte für die Mannschaften und küren den Sieger.

Bauplan

Dorf: 6 Holz, 6 Gold (2 Punkte)

Stadt: 2 Gold, 2 Stroh, 2 Erz, 2 Lehm, 2 Holz, 2 Wolle (4 Punkte)

Hafen: 3 Stroh, 2 Erz, 2 Wolle, 1 Holz (4 Siegpunkte)

Festung: 3 Gold, 3 Erz, 3 Stroh, 3 Wolle, 2 Lehm, 2 Holz (6 Punkte)

Kloster: 3 Erz, 2 Gold, 2 Stroh, 1 Lehm (3 Punkte)

Marktplatz: 3 Wolle, 2 Erz, 2 Gold, 1 Lehm (4 Punkte)

Schule: 3 Gold, 2 Stroh, 2 Wolle, 1 Lehm (2 Punkte)



Ereignisse

Kundschafter bringen diese Nachrichten im Lauf des Spiels in die Provinzen und sammeln dort die geforderten Rohstoffe ein.

- Dauerregen: das Stroh ist verfault, die Provinz muss fünf Karten abgeben
- Feuer: im Holzlager brennt es, die Provinz muss sieben Karten abgeben
- Krieg: der König beschlagnahmt Erz, die Provinz muss sieben Karten abgeben
- Seuche: viele Schafe sterben, die Provinz muss fünf Wollkarten abgeben

Bauantrag Textvorlage

Hiermit beantragt Team...den Bau von... Die erforderlichen Rohstoffe wurden beim Bürgermeister abgegeben.

Tipps, Materialien und Varianten

Dieser Spielvorschlag soll eine Art Grundgerüst sein und bietet Raum für eigene Ideen und Aktionen. Einzelne Elemente lassen sich wie Bausteine den örtlichen Gegebenheiten, sowie der Anzahl der Mitarbeitenden und Jugendlichen anpassen.

Das Spiel sollte sehr genau und sehr gewissenhaft vorbereitet werden. Materiallisten sollten erstellt werden um zu prüfen, ob alles bereitliegt. Zudem sollten alle Mitarbeitenden gut ins Spiel eingewiesen werden und die

Regeln beherrschen. Für die Bürgermeister empfehle ich eine kleine Mappe, in denen sie nochmal alle Regeln auch während des Spiels nachlesen können.

Für ein Spiel mit 100 Jugendlichen werden von jedem Rohstoff 100 Karten benötigt. Um auf Nummer sicher zu gehen, empfehle ich je 150 Karten. Einfach die Rohstoffbezeichnungen auf verschiedenfarbigem Papier ausdrucken und zuschneiden.





Um die einzelnen Gebäude darzustellen nehme ich gern Wasserbomben (ohne Wasser). Diese sind sehr günstig und in vielen Farben zu bekommen.

Die Bürgermeister sollten zwei Schuhkartons bei sich haben. In einem werden die Rohstoffe, die die Händler ins Lager bringen, gesammelt. In den anderen steckt man die bereits verwendeten Rohstoffe. Sollten die Rohstoffe im Spiel knapp werden, können Mitarbeitende in den Lagern diese benutzten Rohstoffe einsammeln und wieder neu in Umlauf bringen.

Als Variante könnten die Wegelagerer auch die Lager der Siedler überfallen und die Hälfte der Rohstoffvorräte klauen. Dies kann nur verhindert werden, wenn sich außer dem Bürgermeister mindestens drei Siedler im Lager befinden.

Möchte man einen ganzen Tag spielen, kann ein Waffenstillstand vereinbart und ein gemeinsames Picknick auf dem Marktplatz gemacht werden.

Zusätzliche Aktionen

Falls einen ganzen Tag lang gespielt wird, sollte ein wenig Abwechslung ins Spiel gebracht werden. Der Schatzmeister des Königs kann Suchaufträge in Form von Schatzkarten an die Siedler verteilen. An bestimmten Stellen auf dem Gelände sind Gegenstände versteckt, die mit Hilfe der Karte gefunden werden müssen. Die Gegenstände können beim Schatzmeister gegen Rohstoffe eingetauscht werden.

Zusätzliche Spielende auf Seiten der Mitarbeitenden wären die Scharlatane. Sie reisen durchs Land und fordern die Händler zu Mutproben heraus, z. B. „eklige“ Sachen essen (Rollmops, Chili, Zitrone, Zwiebel). Eine bestandene Mutprobe wird mit Rohstoffen belohnt.

Damaris Kächele, Buchhändlerin, Sigmaringen,

ist ein großer Fan von Spielen aller Art, und freut sich schon auf das nächste Camp, bei dem sie ihre neuesten Ideen „live“ ausprobieren kann.

Schwingende Kreativität...

Zielgruppe: Jugendliche, Mitarbeitende, Konfis...

Gruppengröße: egal (auch für sehr kleine Gruppen geeignet)

Vorbereitungszeit: Material besorgen, Raum vorbereiten

Dauer: 30 bis 60 Minuten

Malen mit Farbpendel

Ein grundierter Keilrahmen wird mit einer schwingenden Farbe bespritzt, so dass spannende Ellipsen in unterschiedlichen Farben zu sehen sind. Diese Aktion ist deshalb besonders reizvoll, da sie immer besondere Ergebnisse hervorbringt und richtig Spaß macht. Auch Jugendliche, die wenig Lust auf Kreatives haben, können beeindruckende Bilder mit nach Hause nehmen.



MATERIAL:

großer Keilrahmen
(z.B. 80 x 120 cm)
Acrylfarbe in Gelb, Rot, Orange,
Blau, Hellgrün (oder nach Wunsch
andere Farben)
Farbwalze oder breiter Flachpinsel

(z.B. Größe 24)
ggf. Fön
Gefrierbeutel
reißfeste Wolle oder Schnur
Büroklammer
Schere

Besondere Hinweise

Mit Farbe zu arbeiten ist im Gemeindehaus immer so eine Sache. Man kann es gut schaffen, das Kunstwerk mit Farbe zu bespritzen, ohne dabei Kleider, Boden und Wände zu treffen. Jedoch ist immer die Frage, wer damit hantiert, wie viele



Hände in ungünstigen Momenten dazwischengreifen, wie viele Tollpatsche am Werk sind ... Deshalb die Empfehlung: entweder gut Boden und nahegelegene Wände mit Zeitungspapier und/oder Wachstumstischdecken abzudecken oder im Freien zu arbeiten.

So geht's

Schritt 1 – Material besorgen

Beim Besorgen des Materials sollte sich das Team überlegen, ob lediglich ein bis zwei Kunstwerke fürs Gemeindehaus/die Schule/das Jugendhaus ... hergestellt werden, oder ob alle Jugendlichen ihr eigenes Pendelbild herstellen. Am besten wirkt die Pendelmethode auf einem möglichst großen Keilrahmen. Diese kosten aber auch etwas mehr als die kleineren. Empfehlung: in diversen Discountern oder auch in „Kruschtelläden“ kann man große Keilrahmen relativ günstig erstehen.

Schritt 2 – Keilrahmen grundieren

Zuerst wird der Keilrahmen mit gelber Farbe grundiert. Am besten geht das mit einer Walze, die Farbe trocknet schneller und ist gleichmäßig aufgetragen. Notfalls geht auch ein breiter Flachpinsel. Nun muss der Keilrahmen trocknen. Im Freien unter Sonneneinstrahlung trocknet die Farbe sehr schnell, bei kühlerem Wetter oder in kühleren Räumen kann man auch einfach mit einem Fön den Trocknungsvorgang beschleunigen. Natürlich ist dies auch eine gute Zeit, um eine Andacht einzuschieben.

Schritt 3 – Farbe vorbereiten

Nun wird die erste Acrylfarbe (z. B. rot) mit etwas Wasser verdünnt und in einen Gefrierbeutel gefüllt. Die Farbe sollte in der Konsistenz nicht zu dickflüssig sein, da sie sonst nicht gut aus dem Beutel läuft und die Kreise ziehen kann. Ist die Farbe zu dünnflüssig, verliert sie an Intensität und läuft unkontrolliert über das Bild. Mengenmäßig benötigt man so viel Farbe, dass eine Ecke des Gefrierbeutels gut gefüllt ist, wenn man den Beutel schräg hält. Die Farbe in eine Ecke laufen lassen und den Beutel so abbinden, dass die Ecke spitz nach unten zeigt. Tipp: Hier empfiehlt es sich, wenn sich die Jugendlichen untereinander helfen.



Schritt 4 – Farbbeutel in Position bringen

An den Beutel wird nun eine lange Schnur gebunden. Außerdem wird eine weitere lange Schnur waagrecht gespannt (z. B. zwischen zwei hochkant aufgestellten Tischen oder von Ast zu Ast – was sich auch immer an Befestigungsmöglichkeiten vor Ort anbietet). Wichtig ist, dass diese Schnur straff gespannt wird und nicht durchhängt.

An diese waagrechte Schnur soll der Farbbeutel gehängt werden. Dazu wird mit der Büroklammer die Schnur des Farbbeckens an der waagrecht gespannten Schnur so aufgehängt, dass der Farbbeutel ganz dicht über dem Keilrahmen hängt.

Schritt 5 – Farbpendel in Aktion

Jetzt wird es spannend... Am besten kniet man sich neben den Keilrahmen oder beugt sich zumindest hinunter. Dann den Farbbeutel in die Hand nehmen und mit der Schere ein winziges Stück der Farbbeckenspitze abschneiden (sollte die Farbe dann nicht richtig herauslaufen können ggf. noch etwas mehr abschneiden – Vorsicht, nicht zu viel). Dann dem Farbbeutel einen kleinen Schubs geben und schon beginnt das Farbpendel zu kreisen. Man kann das Pendel wenig oder stark anschubsen, so entstehen unterschiedlich große und geformte Ellipsen.

Schritt 6 – Weitere Farben ins Spiel bringen

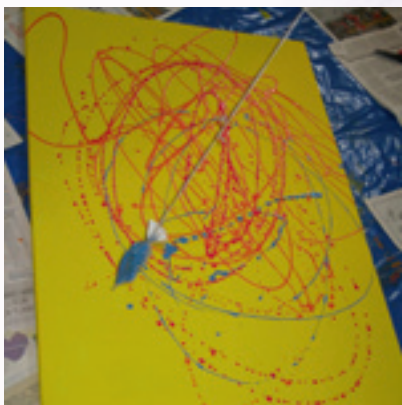
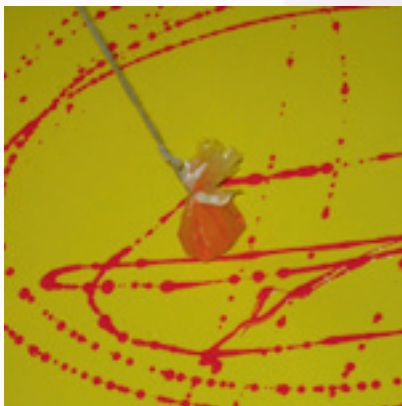
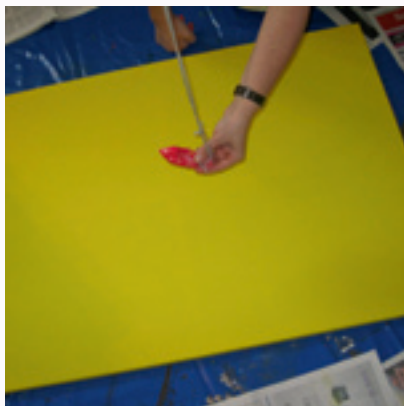
Mit den weiteren Farben wird genauso verfahren. Am besten jedes Mal den Keilrahmen ein wenig verschieben, damit unterschiedliche Pendelkreise entstehen. Am besten mit der neuen Farbe warten bis die alte getrocknet ist, da die beiden Farben sonst an den Schnittstellen ineinander laufen können.

Tipp

Man kann auch mit Sand Pendelbilder herstellen. Anstatt der Farbe wird feiner farbiger Dekosand eingefüllt. Auch hier wird ein großer Keilrahmen zuerst mit einer hellen Farbe grundiert, dann aber nach dem Trocknen mit Holzleim oder Kleister bestrichen. Mit derselben Pendel-Methode lässt man nun den Sand in den noch feuchten Leim rieseln. Ideal ist dunklerer Sand (rot, grün, blau...) auf einer hellen Grundfarbe (gelb, hellgrün, hellblau, helles orange...).



Man sollte unbedingt darauf achten, dass die Sandpendeltüte so dicht wie möglich über dem Keilrahmen hängt (ohne Kontakt zu Farbe oder Kleister zu haben), da sonst der Sand zu breit streut und keine schönen Linien entstehen. Ein ähnlicher Effekt zeigt sich auch bei den Farbbeuteln.



Sybillе Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

die es geschafft hat, zwischen Kühlschrank und Dunstabzugshaube die waagrechte Schnur zu spannen und die Küche ohne Farbspritzer zu hinterlassen.

Genuss unter Sternen

Zielgruppe: Alle, die gerne am Lagerfeuer sitzen
Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: Einkauf
Dauer: variabel – je nach Hunger und Zutatenmenge

Leckere Rezepte fürs Lagerfeuer

Ein Lagerfeuer birgt immer eine besondere Atmosphäre. Ganz besonders gesellig wird es, wenn man sich zu kleinen leckeren Lagerfeuer-Snacks ums Lagerfeuer versammelt. Alles ist einfach herzustellen. Man hat Zeit, sich nebenher zu unterhalten. Spannend ist auch die Beobachtung, dass Jugendliche, die sich gerne ein bisschen von der Gruppe „abseilen“, durch diese Aktion oder die wohlriechenden Düfte anlocken lassen und plötzlich mitten in der „Lagerfeuer-Gemeinschaft“ sitzen.



Rezeptideen

Stockbrot

Der Klassiker der Lagerfeuer-Snacks, altbekannt und heißgeliebt. Und doch gibt es Teilnehmer, die noch nie ein Stockbrot gesehen, über der heißen Glut gedreht und es hinterher verspeist haben.

Hier sind zwei Teig-Varianten vorgestellt: die klassische und die für die Faulen mit Zeitnot.



Klassische Variante

Stockbrotteigzutaten für ca. 15 Personen

500 g Mehl, 1 Trockenhefe, 250 ml lauwarme Milch, 50 g Butter oder Margarine, 1 Ei, 1 Teelöffel Salz, 1 Messerspitze Pfeffer

Aus den Zutaten einen Hefeteig herstellen und etwas gehen lassen. Der Teig hat dann die richtige Konsistenz, wenn er sich, ohne kleben zu bleiben, von Fingern und Schüssel lösen lässt.

Zeitnot-Variante

1 Packung Teigmischung (meist 750 bis 1000 g) Weißbrot oder Ciabattabrot

Nur noch warmes Wasser hinzufügen, kneten und den Teig etwas gehen lassen.

Tipp: Teig mit etwas weniger Wasser anrühren als auf der Packung steht, dass er nicht zu klebrig wird.

So geht's

Alle nehmen sich ein „apfelgroßes“ Stück Teig und drücken es um einen frisch geschnittenen und geschälten ca. 3 cm starken Stock. Kenner besitzen schon eine Sammlung Stockbrotstecken und müssen gegebenenfalls nur noch alte Teigreste mit dem Taschenmesser abschaben. Der Teig sollte gleichmäßig rundum verteilt sein, nicht zu dünn und nicht zu dick – auch über der Stockspitze sollte Teig gewickelt sein, damit die Füllung später nicht herauslaufen kann. Über der Glut eines herabgebrannten Feuers wird das Stockbrot immer wieder gedreht und knusprig braun gebacken. Gebacken wird nicht, solange noch starke Flammen da sind, sonst ist das Stockbrot außen schwarz und innen noch teigig.

Wenn das Stockbrot fertig ist, wird es vorsichtig von Stock gezogen (Achtung, heiß!). Die Öffnung kann nach Lust und Laune gefüllt werden (z. B.: Grillwurst, Pizzafüllung, Marmelade, Nuss-Nougat-Creme, Apfelmus...). Bei einer großen Gruppe braucht man viele Stöcke. Damit dafür nicht

TIPP:

Mit dem Feuer frühzeitig starten, damit man nicht lange auf die Glut warten muss.





der Wald gerodet werden muss, kann man im Vorfeld auch günstige Holzbesenstiele kaufen und diese als Stockbrotstecken benutzen. Eventuell können Stockbrotstöcke auch ausgeliehen werden.

Stockbrotfüllungen

Stockbrot mit süßer Füllung

Stockbrotrezept anstatt mit einem Teelöffel Salz nur eine Prise Salz verwenden und auf die Messerspitze Pfeffer verzichten. Stattdessen zwei Teelöffel Zucker in den Teig geben. Das Stockbrot wird nach dem Backen mit Marmelade, Nuss-Nougat-Creme oder Apfelmus gefüllt.

Stockbrot mit Pizzafüllung

300 g Schinken, 300 g Salami, 300 g Gouda (evtl. bereits gerieben), 300 g Tomaten (frisch oder aus der Dose), je nach Geschmack Paprika, Pilze, Zwiebeln..., 2 Becher Saure Sahne, Schmand oder Schmelzkäse. Gewürze: Salz, Pfeffer, Paprika, Pizzagewürzmischung, italienische Kräuter...



Die Pizzamischung am besten bereits zuhause vorbereiten und mitnehmen. Wer das Gemeinschaftsgefühl der Gruppe zusätzlich stärken möchte, kann die Füllung aber auch vor

Ort mit den Jugendlichen herstellen. Alle Zutaten in kleine Würfel schneiden, vermischen und die saure Sahne unterrühren. Nach Wunsch würzen. Nach dem Abziehen des Stockbrottes wird die Pizzafüllung mit einem Löffel in die Öffnung des Stockbrots gefüllt. Wer etwas Geduld aufbringt, kann noch einige Minuten warten, dann hat sich die Füllung durch die Hitze des Brotes erwärmt.



Pizza-Fladen

Rezept (siehe Stockbrotteig)

Anstatt des Stockbrots werden Fladen gebacken. Dazu dünne runde Teigfladen formen und auf den Grillrost legen (Glut oder schwaches Feuer). Wenn die Unterseite schön braun ist, werden die Fladen gewendet. Sofort nach dem Wenden, wird die Oberseite mit der Pizzafüllung bestrichen. Der Pizzabelag erwärmt sich, während der die Unterseite des Fladenbrottes über dem Feuer bräunt.

Tipp: Nicht zu viel Belag auf den Fladen streichen, da der Käse beim Schmelzen von der Pizza läuft.

Natürlich schmeckt auch ein Stockbrot-Fladen mit süßem Aufstrich.

Folienkartoffeln

Kartoffeln, Kräutersalz, Kräuterquark, Frischkäse oder Hüttenkäse o.ä., Salzstreuer oder Kräutersalz, außerdem Olivenöl und Alufolie.

Je nach Hunger wird pro Person eine mittelgroße bis große Kartoffel pro Person gerechnet.

Die Kartoffeln mit einer Gabel mehrmals einstechen. Alufolie-Quadrate zuschneiden, ca. 20 x 20 oder 30 x 30 Zentimeter, je nach Kartoffelgröße. Die Alufolie in der mittigen Fläche mit ein bisschen Olivenöl einpinseln,

Salz und Pfeffer darauf streuen, dann die Kartoffel damit einwickeln. Wichtig: Beim Verpacken darauf achten, dass man die Kartoffel später gut aus der Glut holen kann (z. B. wie ein Bonbon).

Wer sehr hungrig ist, kann die Kartoffeln vorher schon vorkochen, dadurch verringert sich der Garprozess. Eine genaue Zeitangabe ist schwierig, da der Garprozess von der Größe der Kartoffel und der Hitze der Glut abhängt. Am besten mit der Gabel kurz in die Kartoffel stechen, um zu prüfen, ob die Kartoffel fertig ist. Gekostet wird eine Folienkartoffel auf einem Teller. Mit einer Gabel oder einem Löffel wird die heiße Kartoffel „ausgelöffelt“. Wer möchte kann sie nach Belieben würzen oder mit einem Klecks Quark oder Frischkäse genießen.





Schokobananen

pro Person 1 Banane, entsprechende Anzahl an Vollmilch-Schokolade-Tafeln (eine „Reihe“ pro Banane); Alufolie, Teller, Kuchengabeln und Kaffeelöffel

Die Banane (mit Schale) mit einem tiefen Schnitt längs aufschneiden. Wichtig: Banane nicht durchschneiden! Eine „Schokotafelreihe“ in länglichen Schnitt stecken, Banane in ein Aluschiffchen (kann auch oben offen sein) stecken und auf den Rost oder in die Glut stellen. Wenn die Banane warm ist und die Schokolade zerläuft, legt man sie auf einen Teller und löffelt sie samt Schokosoße direkt aus der Schale.

Alkoholfreie Bowle

WICHTIG:
unbedingt vor dem
Lagerfeuerabend
vorbereiten.

1,5 Liter Wasser, 400 g Zucker, 3 Dosen Pfirsiche, 1 Liter Maracujasaft, 250 ml Orangensaft, 1 Liter Kirschsaf, 2 Liter Mineralwasser; große Bowleschale, Schöpflöffel, Becher

Wasser mit Zucker 5 Minuten aufkochen lassen. Pfirsiche in Stücke schneiden und in der Zuckerlösung ca. 3 Stunden ziehen lassen.

Den gut gekühlten Maracujasaft und dem gut gekühlten Orangensaft hinzugeben. Kurz vor dem Servieren erst das gekühlte und kohlenstoffhaltige Wasser zugeben. Den Kirschsaf entweder kalt dazugeben, oder idealerweise vorher Eiskwürfel herstellen. Abwandlungen und Kreativität natürlich jederzeit erlaubt.

Diese Bowle schmeckt vor allem an heißen Tagen sehr lecker.

WEITERE REZEPTIDEEN:

In den letzten Ausgaben haben wir bereits einige Rezeptideen veröffentlicht.

Steigbügel 345 (3/2013) auf Seite 52 und 53 (Lagerfeuerpizza)

Steigbügel 347 (1/2013) auf Seite 47 (Cookie-Sandwiches)

Die Rezepte gibt es auch auf der Steigbügel-Homepage: der-steigbuegel.de

Sybillе Kalmbach, Jugendreferentin, Gärtringen

die das Sitzen und Reden am Lagerfeuer liebt. Außerdem ist sie überzeugt, dass allen, die noch nie ein Stockbrot über der heißen Glut gedreht und verspeist haben, eine lebenswichtige Erfahrung fehlt.

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
Berechnungszeitraumes

Bildnachweis:

© photocreo – fotolia.com (Titelbild)
Archiv ejw (3); Gruber (12); Lämmle (40,
45); Kalmbach (61, 62, 63, 64)
www.fotolia.com: Andrey Armyagov (4);
neillockhart (5); lassedesignen (6); Arten-
auta (8); macgyverhh (9); geww (10);
Sorin Popa (11); Marco2811 (13); Christian
Schwier (14); Stauke (17; 54); svedoliver
(18); Guido Vrola (20); flucas (21); Maksym
Dykha (22); Luftbildfotograf (23); photo-
paris (25); Maksim Šmeljov (26); fotomaed-
chen (29); michelangelus (30 oben); vvoe
(30 unten); Ionescu Bogdan (32 oben);
Peter Atkins (32 unten); alexfiodorov (33);
Balloge (34); hufnasi (35); auremar (36);
www.lehrfoto.de (37); openwater (38);
tavi (39); bluedesign (43); peshkova (46);
tiero (47); Banana Republic (48); shooting-
ankauf (50); Glamshot (51); bill_17 (52);
Elnur (53); wrangler (56); Petair (58); Wire-
pec (62); macroart (65)

Layout:

Fred Peper, Stuttgart
www.fredpeper.de

Satz:

Isabel Flemisch, Esslingen
www.isabelflemisch.de

Druck: PRINTEC OFFSET >medienhaus>,
Kassel



ejw-service gmbh
Haerberlinstraße 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

Alexander Strobel, Anke Walliser

Rund ums Kochen

Ein Handbuch für Freizeitköche

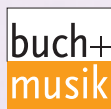
ca. 168 Seiten, Spiralbindung

ca. 17,90 Euro

Kochrezepte für Gruppen – erprobt, bewährt und leicht verständlich beschrieben. Von Chili con carne und China-Pfanne über Lasagne mit Spinat und Pilzen bis zu verschiedenen Aufläufen reicht die Spanne der Hauptgerichte. Aber auch viele Rezepte für Suppen, Beilagen, Salate, Dressings, Nachtisch und Kuchen sind enthalten. Jedes Rezept beginnt mit Grundangaben zu Schwierigkeit, Dauer, Eignung für Vegetarier, Personenzahl etc. Das Buch enthält außerdem einen großen Teil nützlicher Infos rund um Organisation, Hygienevorschriften, Lagerung, Wiegen ohne Waage, Grundmengen pro Person ... Mit diesem Buch sind Sie für jede Eventualität gewappnet!



Zu beziehen bei:



ejw-service gmbh

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