



LEBEN UND GLAUBEN

- 4 Mein Platz im Leben** Cornelius Kuttler
Ideen zu einem Modul von YOUBE
- 10 Jesus versöhnt** Lukas Golder
Eine Bibelarbeit zu 2. Korinther 5,18–20
- 17 Auf dem Wasser gehen für Anfänger** Lukas Golder
Eine erlebnisorientierte Andacht am Meer, Badeseen oder im Freibad



OUTDOOR

- 21 Mensch ärgere dich nicht XXL** Sophia Bühner, Julia Ilg
Das Traditionsspiel als Gruppenspiel für alle Altersklassen
- 24 „Takehis Castle“ für Jugendliche** Julian Schmid
Geländespiel für Freizeiten und Jugendgruppen



SPIEL, SPASS, QUIZ

- 32 Wasser marsch!** Manfred Pohl
Spiele mit Wasserpistolen für's Sommerlager
- 36 Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin** Walter Engel
Ein Quiz rund um die deutsche Hauptstadt
- 45 Glaube in Bewegung (er)leben** Andreas Lämmle
Anregungen zur Gestaltung von bewegten Aktionen



KREATIV UND HANDWERK

- 50 Süßes Mäppchen** Jana Zudrell
Kreatives Recycling aus leerer Schokoladenverpackung
- 53 Maritimes Kerzenlicht** Sybille Kalmbach
Mit wenig Aufwand schöne Dekowürfel herstellen
- 56 Kronkorken-Schildchen** Heike und Thomas Volz
Eine hübsche Hilfe für den Kräutergarten



PÄDAGOGIK

- 58 Das etwas andere Mobbing-Thema** Stephanie Schwarz
Was Mitgefühl und ein positiver Selbstwert damit zu tun haben

YOUBE

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

YOUBE – so heißt der neue evangelische Jugendkatechismus, der 2015 erschienen ist. „Katechismus“ – ein altes Wort – bedeutet einfach eine Zusammenfassung der christlichen Lehre aus kirchlicher Sicht, ist also ein Lehrhandbuch in den Grundfragen des christlichen Glaubens. Das gibt es sowohl von der katholischen als auch der evangelischen Kirche. Als ich den Videoclip zum **YOUBE** zum ersten Mal gesehen* und ein wenig Hintergrundinformationen dazu erfahren habe, war ich sofort begeistert von den so gut auf den Punkt gebrachten Formulierungen. In drei Teile gegliedert, nimmt der evangelische Jugendkatechismus die existenziellen Fragen des Leben auf und setzt sich in jugendgemäßer Form und aus christlicher Sicht mit ihnen auseinander: Wo gehören wir hin? Was können wir glauben? Wie sollen wir leben? Mit dem **YOUBE** kann man den christlichen Antworten auf diese Fragen auf die Spur zu kommen. Wir werden in den nächsten Heften jeweils mindestens einen Stundenentwurf veröffentlichen, damit ihr den **YOUBE** in euren Gruppen und Kreisen einsetzen könnt. Es ist eine super Hilfe, um sprachfähig zu werden im Glauben, der sich auf Jesus Christus gründet. Klar, dieses Heft bietet viele weitere tolle Ideen, um die Zeiten, die ihr mit den Jugendlichen verbringen dürft, kreativ, intensiv und abwechslungsreich zu gestalten! Seid ganz da für die Jugendlichen und macht euch gemeinsam mit ihnen auf die Suche nach Antworten auf die großen Fragen des Lebens

Mit herzlichen Grüßen aus dem Redaktionsteam,
Eure



Ilse-Dore Seidel

*PS: den Clip findet ihr unter www.meinyoub.net



Zugangscod Homepage

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

Benutzernam: Jugendarbeit ; **Passwort:** yoube

Mein Platz im Leben

Zielgruppe: Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren, Konfigruppen, Teeniekreise

Gruppengröße: variabel

Vorbereitungszeit: ca. 30–45 Min.

Dauer: ca. 60 Min.

Besondere Hinweise: in den folgenden Ausgaben werden wir je einen Stundenentwurf zum YOUBE zur Verfügung stellen.

Ideen zu einem Modul von YOUBE

2015 ist der neue evangelische Jugendkatechismus YOUBE an den Start gegangen. Er bringt Themen des christlichen Glaubens kurz und prägnant auf den Punkt. Der erste Teil des YOUBE ist überschrieben mit YOU BELONG – hier geht es um die Frage „Wo gehöre ich hin?“ anders gesagt: „Wo ist mein Platz im Leben?“



Dieser Artikel gibt Ideen, wie Jugendliche gemeinsam den YOUBE lesen und darüber nachdenken können, wo ihr Platz im Leben ist und was dies mit dem Glauben an Gott zu tun hat.

1. Der YOUBE – ein Katechismus für Jugendliche

Im evangelischen Glauben spielte der Katechismus seit der Zeit der Reformation eine wichtige Rolle. Ein Katechismus war ein in Fragen und Antworten formulierter Glaubenskurs, der die Basics des Glaubens behandelte. Er war eigentlich dazu gedacht, ihn auswendig zu lernen. Dieses Auswendiglernen, was Konfis heute oft ziemlich nervt, hatte den Sinn, dass der Glaube eng mit dem eigenen Leben verbunden wird, dass er nicht nur im Kopf, sondern auch im Herzen ist.

Der YOUBE ist kein Katechismus, der darauf angelegt ist, auswendig gelernt zu werden. Die Struktur von Fragen und Antworten ist jedoch eingebaut, um Fragen und Statements von Jugendlichen aufzunehmen.



Der **YOUBE** umfasst drei große Teile:

YOU BELONG: Wir gehören zu Gott. Das macht unser Leben wertvoll in Zeit und Ewigkeit;

YOU BELIEVE: Gott schenkt uns sein Wort. Das gibt Orientierung für unser Denken, Fühlen und Handeln;

YOU BEHAVE: Gott zeigt uns, wie das Leben gelingt. Das gibt klare Werte und Ziele, die Bestand haben.

Diese drei Teile umfassen insgesamt neun elementare Themen des Glaubens, die jeweils in drei thematischen Aspekten näher erklärt werden. Der Abschnitt **YOU BELONG** unterteilt sich z. B. in die drei Themenkreise: Erschaffen (hier geht es um Gott den Vater), Erlöst (hier geht es um Jesus) und Erfüllt (hier geht es um den Heiligen Geist). Diese drei Aspekte des Glaubens werden dann noch einmal in jeweils drei Unterpunkten konkretisiert.

Dem **YOUBE** gelingt es, in jugendgerechter Sprache und theologisch tiefgehenden Formulierungen die Kernpunkte des christlichen Glaubens auf den Punkt zu bringen. Er liegt in einer Designausgabe und einer Nur-Text-Ausgabe vor, die von der Seitenzahl her identisch sind. Die Designausgabe verbindet Texte mit Grafiken und Bildern, die „Haftflächen für die Lebenswelt von Jugendlichen schaffen sollen“ (so das Vorwort).

Der **YOUBE** bietet die Chance, mit Jugendlichen an den Themen des Glaubens entlangzugehen. Es könnte sich also für eine Jugendgruppe anbieten, über einen längeren Zeitraum mit dem **YOUBE** zu arbeiten.

Die folgenden Ideen sind als Einstieg in den **YOUBE** gedacht und nehmen den ersten Unterabschnitt „Gott hat alles wunderbar geschaffen“ von **YOU BELONG** in den Blick.

- zum Aufbau des **YOUBE** vgl. Übersicht auf www.fontis-verlag.com/yoube
- Link zur Homepage des **YOUBE**: www.meinyoube.net

2. Wo gehöre ich hin – mein Platz im Leben?

YOU BELONG – damit ist der erste große Teil des **YOUBE** überschrieben. Es ist wahrscheinlich eine der wirklich wichtigen Fragen des Lebens, wo wir hingehören. Wahrscheinlich sehnen wir uns alle irgendwie danach, unseren Platz im Leben zu finden. Wir sehnen uns danach Menschen zu haben, die uns mögen. Es ist eine tiefe Sehnsucht, dazugehören. Vielleicht wissen wir auch sehr genau,



wie sich das anfühlt, wenn man nicht dazugehört. Es gibt einen Kinderreim, der für mich zum Bild für unser Leben wird: „Ene mene muh und raus bist du!“ So zählen Kinder ab. Vielleicht erinnern wir uns gut an solche Situationen unseres Lebens, in denen wir dieses beklemmende Gefühl hatten: Ich gehöre nicht dazu. Ich bin ausgezählt. Da stehen andere im Mittelpunkt, aber ich werde übersehen. Ich gehöre nicht dazu, weil ich das Gefühl habe, meine Geschwister sind von den Eltern mehr geliebt. Ich gehöre nicht dazu, weil andere auf mich herabsehen und mich das auch spüren lassen. Ich gehöre nicht dazu, weil andere gar nicht merken, was alles an Fähigkeiten und Begabungen in mir steckt.

Die Frage ist also: Wer sagt mir, wo ich hingehöre und was hilft mir, mit dem zurechtzukommen, wo ich mich ausgeschlossen fühle?

Im **YOUBE** werden auf S. 16 Verse aus Psalm 139 zitiert, z. B.: „Du hast mich geschaffen – meinen Körper und meine Seele ... Als ich gerade erst entstand, hast du mich schon gesehen ...“. Psalm 139 erzählt davon, wie wunderbar Gott uns Menschen geschaffen hat. Und diese Worte zeigen: Gott kennt unser Leben sehr genau, er blickt voller Liebe auf unser Leben. Auf S. 17 erinnert der **YOUBE** an ein zweites Bibelwort: In Jeremia 31,3 steht, was Gott über jeden Menschen sagt: „Ich habe dich je und je geliebt“. Dieses Bibelwort zeigt, was Gott über unser Leben denkt. Gottes Herz schlägt nicht im Takt dieses „ene mene muh und raus bist du“. Der Herzschlag von Gottes unbegreiflicher Liebe sagt uns etwas anderes: „Du gehörst zu mir. Ich liebe dich.“ Dass diese Liebe uns gilt, das zeigt uns Gott durch Jesus Christus. Jesus hat sich lieber ans Kreuz schlagen lassen, als das zurückzunehmen, dass Gottes Liebe allen gilt. Jesus hat erfahren, wie es sich anfühlt, ausgezählt zu sein, verlacht zu werden und nicht dazuzugehören (davon spricht der **YOUBE** im zweiten Punkt „erlöst“ von **YOU BELONG**).

Psalm 139 und Jeremia 31,3 lassen etwas von Gottes unbegreiflicher Liebe zu uns spüren. Damit wird nicht alles beiseite gewischt, was wir an schmerzlichen Lebenserfahrungen mit uns tragen. Aber neben das „raus bist du“, das wir oft erleben, stellt Gott seine grenzenlose Liebe: „Du gehörst zu mir“. Bei ihm kann das zur Ruhe kommen, was unser Leben manchmal so sehr bestimmt: Unser Gefühl, erst beweisen zu müssen, dass wir es wert sind, dazuzugehören. Was uns auszeichnet, dazuzugehören, liegt nicht in uns selber, sondern ist ein Geschenk von Gott. Er hat sich unser Leben ausgedacht. Er sagt uns: „Du gehörst zu mir. Du bist wertvoll, weil ich dich über alles liebe.“



3. Ideen zur Gestaltung

Um mit dem **YOUBE** arbeiten zu können, wäre es ideal, so viele Ausgaben zur Verfügung zu haben, dass die Jugendlichen die Texte und Bilder selbst lesen und anschauen können.

a) Einstieg

Es hängen verschiedene Plakate aus, auf denen Bereiche des Lebens notiert sind, zu denen Jugendliche gehören könnten. Da könnte es Plakate geben zu „Familie“, „Freunde“, „Schule“, „Verein“, „Kirche“, „Glaube“, „Jugendgruppe“, „Sport“, „Musik“ usw.

Jeder Gruppenteilnehmende bekommt einen farbigen Stift und hat eine doppelte Aufgabe: Zuerst überlegt sich jeder ein Symbol für die eigene Person (z. B. Note, wenn jemand musikalisch ist, Fußball usw.). Anschließend malt jeder sein Symbol auf die Plakate, die einen Lebensbereich nennen, zu welchem er gehört oder gehören möchte. Wer also sportlich ist, malt sein Symbol aufs Sportplakat usw.; es ist natürlich möglich, das eigene Symbol auf mehrere Plakate zu zeichnen. Dann werden die Plakate gemeinsam in den Blick genommen und alle haben die Möglichkeit, etwas zu den jeweiligen Lebensbereichen zu sagen.

b) Gott hat uns wunderbar geschaffen – kaum zu glauben

Gemeinsam werden die Seiten 14–17 im **YOUBE** gelesen. Entweder jeder still für sich oder gemeinsam. Anschließend wäre es sicher gut, kurz über das zu sprechen, was gelesen wurde. Impulse für ein Gespräch könnten sein: „Ihr habt einiges gelesen. Was ist das erste, an das ihr euch erinnert?“; „Gibt es einen Satz, der euch besonders gut gefallen hat?“; „Habt ihr etwas nicht verstanden?“

Dann wird noch einmal der Abschnitt aus Psalm 139 gelesen (S. 16)

Jeder bearbeitet für sich drei Aufgaben zum Bibeltext:

- 1) Wähle fünf Worte aus, die für dich wichtig sind in diesem Text, schreibe immer ein Wort auf ein Blatt (DIN-A4-Blätter liegen aus).
- 2) Male ein kleines Bild oder ein Symbol, das zum Bibeltext passt.
- 3) Wie geht es dir mit diesem Bibeltext? Gefällt er dir? Findest du etwas seltsam? Bist du mit einer Aussage vielleicht nicht einverstanden?



Im Anschluss werden die Blätter mit den Worten und Symbolen auf dem Boden ausgebreitet und es ist Zeit, sie anzuschauen – sozusagen als Wort-Bild-Teppich zu Psalm 139.

c) Wo gehöre ich hin, wenn ich mich selbst nicht mag?

Die Frage auf S. 18 im **YOUBE** wird laut gelesen: „Nicht jeder ist schließlich perfekt, auch an mir selbst gefällt mir manches nicht – zum Beispiel an meinem Körper. Bin ich etwa ein Kunstfehler Gottes? Gelten diese Zusagen auch mir?“

An der Wand hängen die Worte des Abzählverses „ene mene muh und raus bist du“.

Es liegen Bilder aus (z. B. verschiedene Postkarten oder Kalenderblätter, auf denen Menschen, Gesichter o. Ä. abgebildet sind). Die Jugendlichen wählen ein Bild aus, das für sie zum Abzählvers passt. D. h., es geht um Situationen, in denen andere sie ausschließen und in denen sie sich selbst ausschließen, weil sie nicht zufrieden sind mit sich selbst.

Diese Bilder werden dann um den Abzählvers an die Wand gehängt. Nun wird kurz erklärt, warum jeweils gerade dieses Bild ausgewählt wurde.

Nun wird gemeinsam im **YOUBE** die Seite 19 gelesen.

Es könnte nun ein Gespräch entstehen über die Frage, was denn hilft, wenn wir das Gefühl haben „draußen“ zu sein? Hier könnten dann auch noch einmal die Antworten des **YOUBE** von S. 19 eingespielt werden. An dieser Stelle wäre auch eine kurze Andacht zum Thema einzubauen.

Kreative Vertiefung

Wichtig scheint mir, dass die Jugendlichen etwas „handfestes“ mitnehmen können, das sie daran erinnert, wo ihr Platz im Leben ist. Es könnte ein Kissen gestaltet werden. Weil ein Kissen ja zeigt, wo unser Platz ist – z. B. auf dem Sofa.

Auf den Kissenbezug könnte ein Satz aus Psalm 139 oder der Satz von Jeremia 31 geschrieben werden. Das zeigt, dass wir unseren Platz im Leben bei Gott finden, der uns über alles liebt.

(>> Material 1)

MATERIAL 1:

YOUBE, DIN-A4-Blätter (weiß und farbig), Stifte, Postkarten/Bilder mit Personen, Gesichtern usw., Kissenbezüge mit Inlets, Textilfarben



Vielleicht muss der Bibelvers abgekürzt werden oder es werden nur einzelne Worte geschrieben. Auch eine symbolische Verzierung (z. B. Herz) eignet sich gut. Kissenbezüge und Inlets können oft recht günstig bestellt werden (evtl. im Bastelladen, auf jeden Fall im Internet). Bemalt werden die Kissenbezüge mit Textilfarben. Wichtig ist, dass beim Bemalen die Kissenbezüge über einen dünnen Pappkarton gezogen werden, um das Durchdrücken der Farben zu verhindern. Die fertigen Kunstwerke sollten kurz gebügelt werden, um die Farben zu fixieren.

Wenn die Jugendlichen solche Kissen gestalten, haben sie vor Augen, wo ihr Platz im Leben ist, wo sie hingehören: Zu diesem Gott, der ihnen sagt, wie sehr er sie liebt.

Cornelius Kuttler, Pfarrer in Oberiflingen,

vielleicht typisch Pfarrer, weil er Luthers Katechismus mag, zugleich ist er begeistert, wie der YOUTUBE Themen des Glaubens neu verpackt!

Jesus versöhnt

Zielgruppe:	Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren	als Einladung und Vorbereitung für das Christival verwendet werden, das vom 4. – 8. Mai 2016 in Karlsruhe stattfindet.
Gruppengröße:	variabel	Infos unter: www.Christival.de
Vorbereitungszeit:	30 Min.	Ohne Bezug zum Christival ist es eine passende Bibelarbeit zu Ostern.
Dauer:	45–60 Min.	
Besondere Hinweise:	Diese Bibelarbeit kann	

Eine Bibelarbeit zu 2. Korinther 5,18–20, dem Motto des diesjährigen Christivals und zu Ostern

Die Bibelarbeit zu 2. Korinther 5,18–20 gliedert sich in drei Punkte. Zu Beginn wird die Frage nach der Bedeutung von Versöhnung heute gestellt, anschließend wird der Bibeltext betrachtet, um dann wieder auf die Frage der Versöhnung heute

und was wir tun können, zurückzukommen. Zum Abschluss gibt es eine kleine Nagelkreuzbastelaktion, die auch losgelöst von der Bibelarbeit ganz gut für Ostern (oder auch nach Ostern) geeignet ist.



Einstieg

Was verstehst du unter Versöhnung?

Bei dem Wort „Versöhnung“ denken Jugendliche an ganz unterschiedliche Situationen und persönliche Erlebnisse. Manche wünschen sich, dass die Eltern sich wieder vertragen, andere dass der Streit mit der besten Freundin oder dem besten Freund beigelegt wird, oder die Klasse zu einer friedlichen und respektvollen Gemeinschaft zusammenwächst oder andere wiederum denken in größeren Dimensionen: Weltfrieden.



Aber was heißt Versöhnung eigentlich konkret?

1. Aktion: Was bedeutet für dich Versöhnung ganz konkret?

Teilnehmende überlegen für sich, was Versöhnung für sie bedeutet. Anschließen- der Austausch in kleinen Gesprächsgruppen oder in der Großgruppe (Zeit ca. 5 Min.). Evtl. Gedanken bzw. Stichworte auf einem Zettel notieren lassen.

Zwei Seiten der Versöhnung

Erinnert ihr euch noch an eine Begebenheit im Kindergarten, wie die folgende? Nach einem Streit mit einem anderen Kind bestand die Erzieherin darauf, dass ihr euch bei dem Kind entschuldigt. – Das hat möglicherweise Überwindung gekostet. Man musste sich eingestehen, dass man einen Fehler gemacht hat. Und dann haben auch noch andere Kinder den Tumult mitbekommen und schauten nun bei der „Versöhnung“ zu. Wie peinlich, jetzt vor allen anderen zugeben zu müssen, dass es euch Leid tut und ihr einen Bock geschossen habt. Das ist eine Seite von Versöhnung.

Eine andere Situation. Ihr habt Stress mit euren Eltern. Es fliegen die Fetzen und du wirfst ihnen im Streit so manches unüberlegte Wort an den Kopf. Es wird Abend, ohne dass ihr euch nochmal begegnet. Du liegst im Bett und versucht zu schlafen, aber die Gedanken fahren Karussell und die Bilder gehen dir einfach nicht aus dem Kopf. „Was ist, wenn wir uns jetzt gar nicht mehr vertragen? Was, wenn ich jetzt tatsächlich ausziehen muss? Was, wenn sie oder er die Worte ernst nimmt, die ich heute im Streit um mich geworfen habe?“

In der Nacht schlaft ihr unruhig und schlecht. Was für ein schönes Gefühl, wenn ihr diese Sache am nächsten Tag geklärt habt und eure Eltern euch wieder in die Arme schließen. Die Sache ist vergessen.

Versöhnung in der Bibel

In der Bibel gibt es viele Geschichten von Versöhnung. Z. B.: Jakob und Esau (1. Mose 27ff.) oder das Gleichnis vom verlorenen Sohn (Lukas 15) ... euch fallen bestimmt noch mehr ein. In den Geschichten geht es immer um die Wiederherstellung von einer Beziehung. So, wie ihr einen Streit aus der Welt räumt und euch danach wieder in die Augen schauen könnt, meint Versöhnung immer die Wiederherstellung einer Beziehung.



Die Beziehung war zerstört. Durch Neid, durch Überheblichkeit, dadurch, dass jemand meint: „Ich brauch dich nicht, ich schaff das ganz alleine“. Doch dann kommt der Wandel. Im Streit lebt es sich auf Dauer nicht so ruhig. Man hat Angst: Was ist, wenn der Bruder so sauer ist, dass er nach meinem Leben trachtet? Oder wie in der Geschichte vom verlorenen Sohn: „Daheim ist es doch am schönsten. Ich hab einen Fehler gemacht. Ich will zurück.“

Es beginnt eine Veränderung im Menschen. Ein radikaler Wandel.

Die Brüder waren verfeindet. Hatten Angst voreinander. Nun sind sie wieder Freunde, können sich in die Augen sehen und in den Arm nehmen.

Der Vater nimmt seinen Sohn wieder bei sich auf und der Sohn findet es zu Hause nicht mehr so eng wie früher.

BIBELTEXT:
2. Kor 5,18–20

In der Bibel meint Versöhnung solch eine radikale Wandlung um 180°.

HINWEIS: 2. Kor 5,18–20 gemeinsam lesen.

In dem Text geht es zunächst nicht um Menschen, die sich miteinander versöhnen müssen, so wie ihr vielleicht im Kindergarten. Es geht zunächst nicht um eine Beziehung zwischen zwei Menschen, die wieder hergestellt wird, sondern zuallererst um die Beziehung von Gott zu uns.

Der Text wird nun in drei Schritten betrachtet:

1. Die Notwendigkeit der Versöhnung Gottes

Bevor wir näher auf den Bibeltext eingehen, müssen wir uns der Frage stellen, warum wir eigentlich Gottes Versöhnung notwendig haben.

Die Bibel berichtet in 1. Mose 3 vom sogenannten Sündenfall des Menschen. Er löst sich aus Gottes schützender Hand und will wie Gott sein. Die Beziehung zu Gott ist seither gestört. Wir leben als selbstbezogene Wesen. Wir denken, wir können alles und beherrschen alles. Ein Irrtum, wie wir schmerzhaft feststellen müssen. Wir haben nicht alles in der Hand. Deutlich wird das, wenn zum Beispiel ein schlimmes Erdbeben Menschenleben fordert oder die Medizin an ihre Grenzen kommt.



In der christlichen Sprache wird diese Selbstüberschätzung des Menschen und die Trennung von Gott „Sünde“ genannt. Genauso radikal wie Versöhnung, ist auch die Sünde. Sünde ist eine Macht, die man nur durch den Tod los wird, denn sie bedeutet den Tod.

Im Alten Testament wird von dem Bemühen der Menschen erzählt, durch Opfer den Graben zwischen Gott und den Menschen zu überwinden.



HINWEIS: Dieses Bild zur Veranschaulichung an eine Tafel oder Plakat malen

Die Menschen dachten, dass sie durch den Rauch eines Opfertieres und durch das Verspritzen von Blut mit Gott in Kontakt treten und ihn besänftigen können.

HINWEIS: Rauchwolken in die Zeichnung auf der Seite der Menschen einzeichnen, die aber nicht den Graben überwinden.

Aber die Rauchwolken verfliegen immer wieder und mussten wiederholt werden, um das Gefühl vom Kontakt mit Gott aufrecht erhalten zu können. Bei jeder neuen Schuld und jedem neuen Dank musste ein neues Tier geschlachtet und geopfert werden. Die Opferversuche reichten nicht aus, um die Versöhnung mit Gott zu erreichen.

2. Gott hat sich mit uns versöhnt durch Christus

Eine solche Versöhnung ist nicht vom Menschen aus möglich, denn der Mensch als von Gott geschaffenes Wesen kann nicht um Versöhnung beim Schöpfer bitten. Dazu ist der Unterschied zwischen Schöpfer und Geschöpf zu groß, der Graben zu breit.

Gott war es leid, dass die Menschen keine Beziehung zu ihm haben konnten. Er wollte Abhilfe schaffen. Und zwar ein für alle Mal. Er wollte eine Brücke über den Graben bauen. Eine Brücke für diejenigen, die sich ihm anvertrauen.

Dafür starb Jesus, sein Sohn, schuldlos am Kreuz. Er starb am Kreuz, obwohl seine Beziehung mit dem himmlischen Vater nicht durch Sünde zerstört war.



Geht gedanklich nochmal zurück zur Situation im Kindergarten. Denkt daran, wie schwer euch vielleicht damals diese Form von Versöhnung gefallen ist. Wie viel schwerer muss Gott die Versöhnung durch den Tod seines Sohnes gefallen sein. Und das, obwohl Gott ganz unschuldig war in diesem Konflikt und die Menschen sich doch von ihm entfernt hatten.

Diese Versöhnungstat Gottes ist die notwendige Brücke über den Graben.



HINWEIS: Kreuz einzeichnen

Das deutsche Wort „Versöhnung“ geht auf die Wurzel Sühne zurück und meint somit die Überwindung von Sünde bzw. Schuld.

Das alte Wort für versöhnen – versöhnen – taucht z. B. in der zweiten Strophe des Weihnachtsliedes „Oh du fröhliche“ auf („Christ ist erschienen, uns zu versöhnen“). An Weihnachten feiern wir, dass Gott seinen Sohn auf die Erde sandte mit dem Ziel, uns Menschen mit sich zu „versöhnen“.

Jesus wird auch als das Opferlamm bezeichnet, das rein und unbefleckt war. Dies drückt aus, dass Jesus unschuldig nicht für sich, sondern für uns am Kreuz gestorben ist und mit ihm die Macht der Sünde. Das Verhältnis zwischen Gott und Mensch ist wieder hergestellt. Diese radikale Verwandlung meint „Versöhnung“ in diesem Kontext.

Wir können Gott wieder in die Augen sehen und mit ihm Kontakt aufnehmen. Er empfängt uns mit offenen Armen. Alles ist dann vergessen, was in unserem Leben schief gelaufen ist. Wenn mal wieder was schief gehen sollte, weil wir leider nicht perfekt sind – findet Gott das zwar definitiv nicht super – doch wir dürfen wissen, dass die Brücke auch für uns immer noch steht und wir wieder zu Gott kommen können.

3. Wir haben von Gott einen Auftrag der Versöhnung

Im letzten Teil des Textes schreibt Paulus von einem ganz klaren Auftrag, den diejenigen haben, die mit Christus versöhnt sind: Wir sollen die Botschaft von Gottes versöhnendem Handeln in die ganze Welt tragen. Jeder soll wissen, dass



wir nicht perfekt sein müssen. Wir haben nicht alles in der Hand und das ist gut so. Wir brauchen uns nicht vergebens an Dingen abmühen oder uns wegen irgendetwas schämen. Gott will für uns da sein. Das sollen wir in die Welt tragen. Wir sollen Boten der Versöhnung sein. Jeder von uns kann so ein Versöhnungsbote sein. Wie? Das Lied „So ist Versöhnung“ (Das Liederbuch Nr. 147) beinhaltet viele tolle Bilder, die beschreiben wie Versöhnung aussehen und gelebt werden kann.

Aktion: Versöhnung – bildlich

Jeder der Teilnehmenden sucht sich ein Bild aus dem Lied heraus, das ihn besonders anspricht und gestaltet dazu ein A4-Blatt. Evtl. können auch alle Bilder im Lied verteilt werden. Anschließend können die Bilder z. B. den Gruppenraum schmücken.

Weiterführende Aktion

Fallen euch noch Bilder ein, die für euch Versöhnung bedeuten? Schafft ihr es, eine vierte (oder sogar fünfte) Liedstrophe für das Lied zu dichten?

Versöhnung ist wie ein Fest. Vielleicht auch wie ein ganzes Festival. Vom 4. – 8. Mai 2016 findet ein großes Festival in Karlsruhe statt mit vielen tausend jungen Leuten, tollen Impulsen, Diskussionen, jeder Menge Spaß und Begegnung mit Jesus, der versöhnt. Er ist der Grund, warum wir ausgelassen leben und feiern können. Bist du neugierig auf das Festival? Weitere Infos unter: www.Christival.de

Aktion: Ein Nagelkreuz für dich

Eine Person, die sich sehr für den Frieden in der Welt eingesetzt hat und nachträglich Spuren hinterlassen hat, war der Dompropst der Kathedrale von Coventry, Richard Howard.

Nachdem die deutsche Luftwaffe in der Nacht vom 14. November 1940 die Kathedrale, sowie große Teile der Innenstadt verwüstet hatte und es über 550 Tote in der Stadt zu beklagen gab, ließ Richard Howard in die Ruinen des Domes „Father forgive“ – Vater vergib! meißeln. Außerdem ließ er aus drei Nägeln des Dachgebälks ein Kreuz schmieden. Als Zeichen der Versöhnung und Vergebung



Gottes. Dieses Nagelkreuz wurde Symbol für eine Friedensbewegung. In vielen Kirchen weltweit, auch in einigen in Deutschland, gibt es ein Nagelkreuz, nach dem Vorbild von Coventry. Drei Nägel als Symbol des Friedens. Mit drei Nägeln, so wird es erzählt, wurde Jesus ans Kreuz genagelt. Drei Nägel sind nun Friedensboten in der Welt.

Das Kreuz von Coventry ließ der Probst Richard Howard aufwändig schmieden. Mit etwas Draht, drei Nägeln und einer Zange können wir ein solches Nagelkreuz recht einfach für uns zu Hause machen. Es kann uns daran erinnern: Durch Jesu Tod am Kreuz sind wir mit Gott versöhnt. Nichts kann uns mehr von Gott und seiner Liebe trennen. Das ist kein gut zu hütendes Geheimnis, sondern eine frohe Botschaft, die wir in die ganze Welt tragen sollen.

Nagelkreuz basteln (Dauer: ca. 5 Min. pro Kreuz)

Anleitung

MATERIAL 1:

1 längerer Nagel
(z. B. 6 cm lang),
2 kürzere Nägel
(z. B. 4 cm lang),
ca. 20 cm dünnen
Draht, Zange

Die zwei kürzeren Nägel auf den langen Nagel legen, so dass die Köpfe in entgegengesetzte Richtungen zeigen (also Nagelspitze an Nagelkopf). Draht einmal um die kurzen Nägel

wickeln und sie zusammen fixieren. Anschließend das kurze Nagelpaket auf den langen Nagel legen und mit dem restlichen Draht unter Zug zusammenbinden (über Kreuz).

(>> Material 1)



Lukas Golder, Diplomtheologe, Affstätt,

findet die Bilder im Lied „So ist Versöhnung“ total schön und es wird ihm immer wieder ein neues wichtig.

Auf dem Wasser gehen für Anfänger

Zielgruppe: Konfis, Jugendliche und junge Erwachsene
Gruppengröße: ab 10 Personen
Vorbereitungszeit: 5 Min.
Dauer: 10 – 30 Min. (je nach Gruppengröße)

Ort: Hüfttiefes Wasser im Schwimmbad, Badesee oder Meer
Besondere Hinweise: Das Wasser vorher auf Steine oder sonstige Verletzungsquellen absuchen. Auf einer Sommerfreizeit am Meer getestet.

Eine erlebnisorientierte Andacht am Meer, Badesee oder im Freibad

Vertrauen auf Gott? Manchmal gar nicht so einfach. Vertrauen in andere Menschen? Auch nicht immer einfach. Die Übung im hüfttiefen Wasser ermöglicht das Vertrauen in andere Menschen und kombiniert diese Erfahrung mit der biblischen Geschichte des sinkenden Petrus.



Der Artikel ist zweigeteilt. Nach einer kurzen Einleitung findet die Aktion statt. Direkt anschließend oder bei Freizeiten am Meer auch erst abends, folgt der zweite Teil des Impulses.

MATERIAL 1:
Gewebeplane
(ca. 3 x 6 m)

Impuls Part I

HINWEIS: Andacht zum Vorlesen oder als Ideengeber für eigene Gedanken

Heute sind wir am Meer/Baggersee/Freibad/... Wasser in einer so großen Menge fasziniert mich immer total. Schiffe können darauf fahren, wir können darin schwimmen, tauchen ... aber nicht darauf gehen. Das einzige Lebewesen, das wirklich auf dem Wasser gehen kann ist der Wasserläufer, der geschickt die Oberflächenspannung des Wassers ausnutzt. (>> Material 1)

**BIBELTEXT:**
Mt 14,22–32

In der Bibel gibt es eine Geschichte, die erzählt, dass Jesus auf dem Wasser gehen kann. Sie steht im Matthäusevangelium Kapitel 14,22–32.

TIPP: Gemeinsam lesen oder vorlesen in einer Übersetzung der eigenen Wahl.

Einmal auf dem Wasser gehen. Petrus hat die Gelegenheit beim Schopf gepackt und hat es gewagt. Raus aus dem Boot und rauf aufs Wasser. Ohne nachzudenken. Einfach aus dem Bauch raus hat er sich gesagt: „Ja, ich wag es!“ Er hat sich keine Gedanken darüber gemacht, dass Menschen eigentlich nicht auf dem Wasser laufen können. Er hat ganz und gar Jesus vertraut. So beschreibt es die Geschichte. Und es hat funktioniert! Er konnte auf dem Wasser gehen. Aber dann. Dann kamen die Zweifel. Er fragte sich vielleicht: „Äh, stopp. Was mach ich hier eigentlich? Ich bin doch kein Wasserläufer, sondern ein Mensch. Ich gehöre, wenn ich so weit vom Ufer weg bin, ins Boot und nicht aufs Wasser. Was ist, wenn ich jetzt untergehe? Ich kann ja gar nicht schwimmen!“. Mehr und mehr verlor er das Vertrauen in sich selber und das was er tat und die Zusage, die ihm Jesus gegeben hatte: „Komm zu mir. Vertraue mir“. Zuerst sinkt sein Vertrauen auf Jesus, dann das in sich selber und schließlich geht er unter. Jesus ist zur Stelle und rettet ihn.

Vertrauen zu haben und zu fassen ist manchmal gar nicht so einfach. Man braucht jemanden der sagt: „Komm, das packst du!“. Man braucht einen Anschubser, sonst traut man sich nicht, was Neues auszuprobieren.

Bei der folgenden Aktion rufen wir dir als Gruppe persönlich zu: „Komm, das schaffst du!“. Und du wirst sehen, dass du wirklich auf dem Wasser gehen kannst. Du musst dir vertrauen, der Gruppe und du darfst dein Ziel nie aus den Augen lassen und zielstrebig darauf zugehen, ohne zu zögern. Und dann, dann kannst du heute auf dem Wasser gehen.

Nicht ganz so, wie die biblische Geschichte erzählt. Aber mit der Hilfe einer Plane und mit der Hilfe der Gruppe kann es jeder probieren.

Vertraue dir, bleib nicht stehen, wenn du auf der Plane bist und denke nach, sonst wirst du sinken, sondern gehe zielstrebig und schnell über das Wasser auf der Plane.

Bitte springe am Ende vor Freude nicht mit dem Kopf voraus ins Wasser.

Keiner muss über das Wasser gehen! Es ist freiwillig. Aber es ist die Chance, Neues zu wagen und Vertrauen zu üben. Wag es!



Auf dem Wasser gehen – just do it!

Auf dem Wasser gehen – Knowhow Anleitung für die Mitarbeitenden

Damit wir auf dem Wasser gehen können brauchen wir eine Gewebeplane und andere Menschen. Die Gewebeplane wird der Länge nach einmal in der Mitte gefaltet, so dass die Plane doppelt liegt und dadurch tragfähiger wird. Nun ist sie ca. 1,5 m breit. Bei breiteren Planen diese einfach so oft zusammenlegen, bis am Ende 1,5 m Breite übrig bleiben. Die Länge variiert nach der Gruppengröße. Die Teilnehmenden stehen Schulter an Schulter rechts und links der Plane und markieren so die Länge. Die Plane dann entsprechend umschlagen.

Im hüfttiefen Wasser stehen sich die Teilnehmenden gegenüber und halten die Plane (diese liegt bzw. schwimmt auf der Wasseroberfläche) gespannt.

HINWEIS: Für manche Gruppen ist es auch angenehmer in etwas tieferes Wasser zu gehen.

Im natürlichen Gewässer empfiehlt es sich, die Beine schräg unter die Plane auf den Grund des Gewässers zu drücken. Nun versucht ein Jugendlicher nach dem anderen über das Wasser zu gehen. Evtl. brauchen die Teilnehmenden beim Aufsteigen auf die Plane Hilfestellung. Sie sollten, sobald sie auf der Plane stehen, zügig loslaufen und nicht lange an einer Stelle ausharren, da sonst die Gruppe evtl. das Gewicht nicht tragen kann. Dann beginnt die Person zu sinken. Sollte sich zu Beginn niemand freiwillig melden, wäre sinnvoll, dass einer der Mitarbeitenden mit gutem Beispiel vorangeht. In der Regel halten das sowohl die Plane, als auch die Gruppe aus!

Sicherheitshinweise: Bitte nur in ausreichend tiefem Wasser durchführen. Vorher Umgebung nach möglichen Gefahrenquellen absuchen. Ein Mitarbeitender sollte die oder den Freiwilligen am Ende der Plane in Empfang nehmen und ihm helfen, von der Plane zu steigen. Auf keinen Fall zulassen und vorher darauf hinweisen, dass jemand einen Kopfsprung oder Ähnliches von der Plane macht! (Verletzungsfahr!!!!!!)

TIPP: Wenn die Gruppe die Folie etwas unter der Wasseroberkante spannt, sieht man die Plane auf Fotos im natürlichen Gewässer nicht unbedingt.



Impuls Part II

HINWEIS: Dieser Impuls kann sich direkt an die Aktion anschließen. Wenn es im Freibad/Badesees/Strand zu unruhig ist, bietet sich dieser Part auch als Abendimpuls an (z. B. auf Freizeiten).

Folgende Fragen dienen zur persönlichen Vertiefung und Reflexion. Sie können in der Großgruppe oder in Kleingruppen besprochen werden oder als rhetorische Fragen jedem persönlich mitgegeben mit einer anschließenden Zeit der Stille.

- Wie erging es euch heute, als ihr auf dem Wasser gegangen seid?
- War es einfach, es zu wagen und uns und der Plane zu vertrauen?
- Hast du geglaubt, dass man auf dem Wasser gehen kann?
- Was nimmst du aus dieser Übung für dich und dein Leben mit?
- Wo wünschst du dir manchmal mehr Vertrauen in etwas und jemanden der ruft: „Komm! Wag es!“?

Nach der Reflexion / Zeit der Stille / den Kleingruppen können einige Lieder gesungen werden. Beendet wird der Impuls z. B. mit folgenden Worten:

Mach's gut ruft Jesus dir zu und traut dir zu, dass du es gut machst.
Du kannst gute Gaben einsetzen,
gute Worte weitersagen,
gute Ideen zur Tat werden lassen.
Meine Kraft ist in dir, meine Liebe ist bei dir, meinen Segen hast du.
Mach's gut ruft Jesus dir zu,
mach's gut mit mir.

Gottfried Heinzmann

Ideen für Lieder:

- Jesus ich vertraue dir (Feiert Jesus! 3, Nr. 101)
- Meer / Oceans
- Zum Hören: Nasse Füße (Johannes Falk und Samuel Harfst)
<https://www.youtube.com/watch?v=MVcp8XYdLNo>

Lukas Golder, Vikar (ab 1.4.2016), Bad-Cannstatt,

findet es besser über das Wasser zu gehen, als in kaltes Wasser zu springen.

Mensch ärgere dich nicht XXL

Zielgruppe: Kinder, Jugendliche und Mitarbeitende
Gruppengröße: vier Gruppen à mind. fünf Personen

Vorbereitungszeit: ca. 60 Minuten
Dauer: mind. 60 Minuten

Das Traditionsspiel als Gruppenspiel für alle Altersklassen mit extra Herausforderungen

Jeder kennt das beliebte Gesellschaftsspiel „Mensch ärgere Dich nicht“. Wir haben es in lebensgroß nachgebaut. Die Spielfiguren sind die Jugendlichen. Mit zusätzlichen herausfordernden Aufgaben für die einzelnen Teams kommt nie Langeweile auf.



MATERIAL 1: 72 Pappteller, dicke wasserfeste Filzstifte / Wachsmalstifte oder sonstige wasserfeste Farben (z. B. Spraydosen) in vier unterschiedlichen Farben (z. B. rot, gelb, grün, blau), Klebeband, Kreide, Schaumstoffwürfel, vier Becher, ausreichend Wasser, Partyhüte in vier unterschiedlichen Farben (oder andere Markierungen für die Spieler einer Mannschaft)

Vorbereitung

72 Pappteller, jeweils neun in einer von vier Farben (rot, gelb, grün, blau) anmalen, je einen Pappteller in jeder Farbe mit einem „A“ (= Anfang) markieren. Zusätzlich werden vier Aktionsfelder in einer fünften Farbe angemalt (oder weiß gelassen). Um den Spielverlauf gut beobachten zu können, ist es wichtig, die Pappteller übersichtlich und mit ausreichend Abstand auf dem Boden zu befesti-



gen (nach dem Vorbild des bekannten Brettspiels). Alternativ kann das Spielfeld mit Straßenmalkreide auf den Boden gemalt werden. (>> Material 1)

Das Spiel verläuft wie „Mensch ärgere dich nicht“. In dieser Variante dienen die Spieler selbst als Spielfiguren. Ziel des Spieles ist es, seine Spielfiguren (also Menschen) vom Startfeld (A) auf die Zielfelder zu bringen. Dazu müssen die Spieler das Spielfeld einmal umrunden und dabei verschiedene Aufgaben im Team lösen.

Spielablauf

In der ersten Runde dürfen alle Teams dreimal hintereinander würfeln. Wird eine sechs gewürfelt darf ein Spieler an den Start gehen. Das Team darf noch einmal würfeln und der Spieler auf dem Startfeld geht auch die Augenzahl des Folgewurfes, um das Startfeld „A“ zu räumen. Wenn man die Möglichkeit hat, einen Gegenspieler rauszuwerfen – indem man auf sein Feld kommt – muss man dies auch tun. Personen des eigenen Teams dürfen nicht geworfen und innerhalb der Zielfelder nicht überholt werden.

TIPP: Orientiert euch für den allgemeinen Spielverlauf an einer Spielanleitung zum klassischen „Mensch Ärgere Dich Nicht“-Brettspiel.

Sonderaktionen

Zu den bekannten Regeln gibt es zwei zusätzliche Aktionen:

1) Wasserduell

In der Mitte des Spielfeldes stehen vier Becher gefüllt mit Wasser. Stehen zwei Gegenspieler direkt hintereinander, können beide Teamspieler die Initiative ergreifen und jeweils dem Gegenspieler einen Becher Wasser über den Kopf ausschütten. Der Spieler des Teams, der bei diesem Duell verloren hat, fliegt vom Spielfeld.

TIPP: Im Winter bzw. in geschlossenen Räumen kann diese Aktion durch eine andere ersetzt werden, z. B.: Wer isst am schnellsten einen Schokokuss?, o. Ä.



2) Aktionsfelder

Die vier inneren Ecken des Spielfeldes sind Aktionsfelder.

Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, darf das Team noch einmal würfeln. Je nach Zahl wird eine Aktion ausgeführt. Die folgenden Aktionen dienen als Beispiele, die beliebig variiert werden können.

Zahl 1: noch einmal würfeln und die gewürfelte Anzahl der Augen rückwärtsgehen.

Zahl 2: alle Spieler des Teams, die nicht auf dem Spielfeld sind, machen zehn Liegestützen, ansonsten muss der Spieler auf dem Spielfeld zum Startfeld zurück.

Zahl 3: noch einmal würfeln und die gewürfelte Anzahl der Augen vorwärtsgehen.

Zahl 4: alle Spieler des Teams, die nicht auf dem Spielfeld sind, machen zehn Hampelmänner, ansonsten muss der Spieler auf dem Spielfeld zum Startfeld zurück.

Zahl 5: die Person, die gewürfelt hat, muss einmal um das Spielfeld rennen.

Zahl 6: mit einem beliebigen Spieler aus einer der gegnerischen Teams auf dem Feld den Platz tauschen.

Sophia Bühner, Studentin Wirtschaftsingenieurwesen, Schorndorf,
Julia Ilg, Auszubildende zur Jugend- und Heimerzieherin, Grunbach,

haben mit dem ejw Schorndorf ein Jugendcamp in Kroatien durchgeführt.

„Takeshis Castle“ für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche zwischen
13 und 16 Jahren
Gruppengröße: mind. 20, max. 100
Vorbereitungszeit: 3 Stunden
Dauer: 60–120 Min.

Besondere Hinweise: Teilnehmende sollten unbedingt alte Kleidung tragen, die dreckig und nass werden darf (inkl. Schuhe) – am besten Badeklamotten drunter ziehen. Nur in Badeklamotten ist das Spiel jedoch nicht zu empfehlen.

Geländespiel für Freizeiten und Jugendgruppen

Ein Geländespiel für Jugendgruppen und Freizeiten, bei dem der Spaß und Zusammenhalt im Vordergrund steht und das dem Fernsehklassiker „Takeshis Castle“ nachempfunden ist. Den Teilnehmenden werden vom General verschiedene Aufgaben gestellt, welche sie gemeinsam meistern müssen und die sie aus ihrer Komfortzone holen. Am Ende steht der große Kampf um die Festung, bei dem König Takeshi persönlich mitspielt. Takeshis Castle ist eine japanische Fernsehproduktion, die auch in Deutschland großen Erfolg hatte. „Takeshi“ (Japanisch) heißt übersetzt „Zeig, was in dir steckt“.



Vorbemerkungen

Für das Spiel ist es wichtig, dass niemand von den Teilnehmenden zu etwas gezwungen wird. Für manche ist es eine große Überwindung, zum Beispiel durch Matsch zu robben oder auf einer Slackline zu stehen. Die Mitarbeitenden sollten motivierend agieren und gleichzeitig die Teilnehmenden respektvoll behandeln. Wenn Einzelne eine Station nicht machen wollen ist das in Ordnung. Diese können dann einfach daneben stehen oder zum Zielpunkt der Station gehen. Möchten Teilnehmende die Aufgabe nicht machen, wird dies kommentarlos



akzeptiert und passiert ohne großes Aufsehen. Es kann sinnvoll sein, die Möglichkeit des „Aussetzens“ bei der Einleitung mit anzukündigen. Doch ist hierbei Fingerspitzengefühl gefragt, da Jugendliche, die einfach keine Lust haben, diese Möglichkeit dann als Ausrede nutzen.

Vorbereitungen im Vorfeld

Die Stationen werden – wie unten beschrieben – vorbereitet und aufgebaut.

Aus dem Mitarbeiterteam wird ein Spielleiter (General) und ein Takeshi (König) ausgewählt. Diese Personen verkleiden sich nach Möglichkeit entsprechend.

Vier weitere Mitarbeitende werden in die Stationen und den Spielmodus eingeweiht. Weitere fünf Mitarbeitende betreuen die Stationen.

Ein Megafon oder ein Mikrofon mit tragbarem Lautsprecher macht es dem General leichter.

1. Station: Einführung

Aufbau

Gewählt wird ein Raum oder ein Platz, an dem alle Mitspielenden die Leinwand und damit die Einführung gut sehen können. Als Einführungsvideo kann eine alte Folge „Takeshis Castle“ gezeigt werden, da viele Jugendliche diese Spielshow nur aus Erzählungen kennen. Das Video zeigt, was Takeshis Castle ist und animiert die Jugendlichen beim Spiel mitzumachen. Als Verkleidung für den König dient ein entsprechendes Kaiser- oder Königskostüm, alternativ ein witziges Kostüm (Einhorn, Schwein, Frosch etc.). Der General trägt Generalsklamotten oder ist zumindest deutlich erkennbar. (>> Material 1)

MATERIAL 1:
Beamer, Leinwand
Video einer alten
Takeshis Castle-
Folge, Verkleidung
für Takeshi und
General, Megafon
oder Mikrofon mit
tragbarem Laut-
sprecher

TIPP: Auf Youtube findet man Videos von „Takeshis Castle“.



Durchführung

Die Teilnehmenden treffen sich alle fertig umgezogen in dem vorbereiteten Raum bzw. auf dem Platz und werden vom General herzlich begrüßt. Der General stellt sich als Spielleiter vor ohne jedoch gleich zu verraten, was den Jugendlichen bevorsteht. Danach wird das Video mit einzelnen Szenen aus Takeshis Castle gezeigt. Im Anschluss geht der General zu einzelnen Teilnehmenden und fragt sie nach spontanen Meinungen und Reaktionen. Vermutlich sorgen die Szenen für die einen oder anderen Lacher.

Nun tritt König Takeshi auf und verkündigt, dass die Jugendlichen niemals seinen Thron stürmen werden und dass er verschiedene Aufgaben für sie vorbereitet hat, die sie daran hindern werden. Er stachelt die Jugendlichen ein bisschen an.

Jetzt wird das Mitarbeiterteam vorgestellt, das mit den Teilnehmenden zusammen kämpfen wird, um Takeshis Thron zu stürzen. Im Idealfall sind diese Mitarbeitenden schon etwas mit Matsch beschmiert, um zu verdeutlichen, dass es nicht schlimm ist, dreckig zu werden, sondern dass genau das auch Spaß machen wird. Diese Mitarbeitenden sollten sich auch nicht scheuen, die Aktionen vorzuführen und mit viel Motivation vorangehen. Die Jugendlichen entwickeln nun einen gemeinsamen Schlachtruf, womit die Stimmung weiter angeheizt wird. Jetzt fällt der „Startschuss“.

2. Station: Lauf mit verbundenen Augen

MATERIAL 2:

Augenbinden für jeden Mitspielenden

Aufbau

Die Augenbinden sind so vorbereitet, dass die helfenden Mitarbeitenden jedem Mitspielenden schnell die Augen verbinden können. Die zurückzulegende Wegstrecke über ca. 50 Meter wurde definiert. (>> Material 2)

Durchführung

An dieser Station legen die Jugendlichen eine Wegstrecke mit verbundenen Augen zurück. Dabei stehen ihnen fünf Mitarbeitende im Weg, die ihnen zunächst die Augen verbinden und sie dann immer wieder in eine andere Richtung dre-



hen, nachdem der Startschuss durch den General erfolgt ist. Vor dem Startschuss wird allen das Ziel gezeigt und es wird erklärt, dass Mitarbeitende versuchen werden, jeden daran zu hindern dieses Ziel zu erreichen. Alle übrigen Mitarbeitenden spielen mit verbundenen Augen mit. Am Ziel angekommen dürfen die Teilnehmenden die Augenbinden nicht abnehmen. Wenn alle am Ziel angekommen sind, wird gemeinsam zur nächsten Station gegangen. Idealerweise befindet sich die dritte Station direkt am Ziel der zweiten Station.

3. Station: Schatzsuche

Aufbau

Sollte auf dem Gelände ein Beachvolleyballfeld sein, werden so viele Tennisbälle darin vergraben, wie Mitspielende dabei sind. Alternativ werden große Wannen mit Sand gefüllt und darin entsprechend viele Tischtennisbälle vergraben. (>> Material 3)

MATERIAL 3:

Pro Teilnehmenden ein Tennis-/ Tischtennisball, Beachvolleyballfeld oder große Wannen mit Sand

Durchführung

Die Mitspielenden haben weiterhin die Augen verbunden. Ihnen wird erklärt, dass sie jeweils einen (!) Tennisball im Beachvolleyballfeld oder einen (!) TT-Ball in großen Wannen finden müssen. Auf ein Startsignal hin beginnt die Suche. Auch das Mitarbeiterteam spielt mit.



In der Zwischenzeit gehen fünf Mitarbeitende zur nächsten Station und machen sich mit Wasserbomben und Spritzpistolen bereit.

Haben alle ihren Ball gefunden, werden die Augenbinden und Bälle vom General wieder eingesammelt. Zwischendurch führt der General kleine Interviews mit den Jugendlichen und befragt sie zu den einzelnen Aktionen. Dies dient zur Motivation und zum Mut machen, auch bei der nächsten Aktion mitzumachen.



4. Station: Alle gegen das Wasser

MATERIAL 4:

Viele Wasserbomben (gefüllt),
Wasserspritzpistolen

Aufbau

Hat das ausgewählte Gelände einen Hügel/Berg, wird diese Station am oberen Ende aufgebaut. Es sind genügend Wasserbomben gefüllt – ca. so viele wie Teilnehmende mitspielen. Mehrere große Wasserspritzpistolen sind ebenfalls gefüllt und liegen bereit. (>> Material 4)

Durchführung

Das Ziel dieser Station ist der Ort, an dem die fünf Mitarbeitenden mit Wasserbomben und Wasserpistolen stehen. Die Mitspielenden müssen diesen Ort erreichen, ohne nass zu werden. Aufgabe ist es, den „Berg“ zu stürmen und den fünf Mitarbeitenden die Wasserbomben und Spritzpistolen abzunehmen. Dabei entsteht natürlich eine kleine Wasserschlacht.

Die Teilnehmenden werden dieses Spiel zunächst unfair finden, jedoch schnell merken, dass sie ja zahlenmäßig überlegen sind. Das Mitarbeiterteam muss auch das Ziel erreichen.

MATERIAL 5:

Große Plane
(sollte eine etwas
festere Plane sein)
Wasserschlauch
bzw. Pumpe für die
Wasserversorgung

5. Station: Wasserrutsche

Aufbau

Die Wasserrutsche wird an einem Hügel oder kleinem Gefälle aufgebaut. Idealerweise ist dort eine Wasserversorgung vorhanden. Die Oberfläche der Plane darf nicht rau sein, da beim Rutschen sonst leichte Verbrennungen auf der Haut entstehen können. Die Plane wird so glatt wie möglich ausgelegt. (>> Material 5)

Durchführung

Die Wasserrutsche wird mit dem Wasserschlauch nass gemacht und nochmals glatt gezogen. Die Teilnehmenden rutschen einzeln. Dabei können auch noch Aufgaben erfüllt werden, wie ein Wasser- oder Eiertransport. Hier steht jedoch ganz der Spaß im Vordergrund. Denn die nächste Station wird die Teilnehmenden herausfordern.



6. Station: Matsch und los

Aufbau

Für diese Station wird ein matschiger Platz benötigt, bzw. ein Platz, der matschig werden darf. Der Boden wird dafür schon vor dem Spiel gründlich gewässert und aufgeweicht. Beim Spiel entsteht dann ein richtiges Matschloch. (>> Material 6)

An den Seiten werden Pflöcke eingeschlagen (alternativ Bierbänke aufgestellt) und Absperrband oder Schnur über das Feld gespannt. Je tiefer die Schnur gespannt ist, desto mehr müssen die Teilnehmenden später durch das Feld robben. Bedacht werden sollte bei der gewählten Höhe die körperliche Verfassung aller Mitspielenden.



MATERIAL 6:

Pflöcke oder Bierbänke, Absperrband, Matschiger Untergrund

Durchführung

Das Matschloch wird nochmals kräftig gewässert. Bei diesem Spiel machen die Mitarbeitenden motiviert den Anfang, um den Teilnehmenden die Hürde des Dreckigwerdens zu nehmen. Das Robben im Dreck wird letztlich den meisten sehr viel Spaß bereiten, jedoch auch einiges an Überwindung kosten. Besonders an dieser Station ist wichtig, dass keiner unter Gruppendruck gerät, der nicht mitmachen möchte. Nach dem Spiel werden alle in ihren matschigen Kleidern mit dem Wasserschlauch abgespritzt, damit der Matsch nicht eintrocknet.

7. Station: Balanceakt

Aufbau

Bietet das Gelände einen Badensee oder Teich, kann eine Slackline mit Handlauf über den See gespannt werden. Die Slackline wird an ausreichend dicken Stämmen bzw. Bäumen (Durchmesser mind. 30 cm) befestigt. Sie kann ggf. auch

MATERIAL 7:

Softbälle, Slackline



anders angebracht werden. Die Sicherheit steht jedoch immer im Vordergrund. Bei Unsicherheit diese Station lieber weglassen. Gibt es eine Seilrutsche oder Seilbahn (über den See), wird diese genommen. Die Softbälle liegen bereit. (>> Material 7)

Durchführung

Ziel ist es, den See auf der Slackline zu überqueren und auf der anderen Seite anzukommen. Beim Überqueren muss ein Ball gefangen werden. Die Teilnehmenden gehen einzeln auf die gespannte Slackline. Ungefähr in der Mitte wird ihnen ein Softball zugeworfen. Mit dem Ball gehen sie die restliche Strecke auf der Slackline, um zur nächsten Station zu gelangen.

Hier muss der General besonders die Stimmung positiv beeinflussen, da den Jugendlichen langweilig werden könnte (insbesondere bei größeren Gruppen). Er kommentiert witzig die Performance der Überquerer oder lässt kleine Wetten abschließen, ob der Ball gefangen wird oder nicht. Das Mitarbeiterteam spielt das Spiel mit.

8. Station: Endspiel

MATERIAL 8: Kleine Wasserspritzpistolen od. Spritzen, Wanne mit Wasser zum Nachfüllen, Augenbinden/Stoffetzen, Schilmützen, Draht, Gewebeklebeband, Küchenrolle oder Toilettenpapier, Thron

Aufbau

Am Ende dieser Station steht ein Thron. Auf ihm nimmt König Takeshi Platz und beobachtet das Spielgeschehen. Für die fünf Mitarbeitenden werden genügend Zielscheiben gebastelt. Dafür wird ein Ring aus Draht (ca. 15 cm Durchmesser) gebogen. Auf diesen wird Küchenrolle oder Toilettenpapier gespannt. Mit Gewebeklebeband wird die Zielscheibe an einer Schilmütze befestigt, so dass diese über dem Schild vor dem Gesicht des Trägers hängt, oder am Hinterkopf.

Für die Teilnehmenden werden kleine Wasserspritzpistolen gefüllt. Alternativ können kleine Spritzen verwendet werden. Eine Wanne mit Wasser zum Nachfüllen steht bereit. (>> Material 8)



Durchführung

Das Endspiel ist das Highlight der Sendung und auch dieses Geländespieles! Von jeweils zwei Teilnehmenden wird mit Bändern oder Stoffresten je eine Hand so zusammengebunden, dass sie nun insgesamt drei Hände haben. In die gemeinsame „Doppelhand“ bekommen sie die Wasserspritzpistole oder die Spritze. Die Mitarbeitenden setzen die vorgefertigten Mützen mit den Zielscheiben auf und stellen sich vor Takeshis Thron. In einer kurzen Ansprache erklärt dieser, dass seine Beschützer viel zu stark sind und niemals gegen die Teilnehmenden verlieren werden.

Der General erklärt, dass die Jugendlichen die Küchenrollen-Zielscheiben mit ihren Spritzpistolen durchschießen müssen. Die Mitarbeitenden dürfen sich nur durch Bewegungen und Wegrennen vor den Wasserstrahlen schützen.

Auf das Signal vom General beginnt die wilde Wasserspritzerei. Vermutlich dauert es nicht lange, bis alle Zielscheiben kaputt sind und der Sieg über Takeshis Castle gefeiert werden kann. Natürlich kann nun auch der Thron eingenommen werden. Dies ist zugleich auch das Ende des Spieles.

Variationen

Das gesamte Spiel kann auch als Teamevent gespielt werden. Dafür werden die Stationen so verändert, dass sie bewertet werden können und die Gesamtgruppe wird in mehrere Teams eingeteilt. Bei der Schatzsuche können z. B. die Anzahl der gefundenen Bälle bewertet werden und das Team mit den meisten Punkten darf an der achten Station mit den Spritzpistolen gegen die Mitarbeitenden spielen.

Auf unserem Camp haben wir die Teilnehmenden gemeinsam spielen lassen. Alle waren bis zum Ende dabei. Die Jugendlichen waren sehr motiviert, weil es keine wirklichen Verlierer gab und sie ein gemeinsames großes Ziel hatten.

Julian Schmid, Student für Luft- und Raumfahrttechnik, Stuttgart,

entwickelte das Spiel mit Mitarbeitenden der Teenagerfreizeit f.r.o.g. Camp 2015, wo es zum ersten Mal mit großem Erfolg und viel Spaß gespielt wurde.

Wasser marsch!

Zielgruppe: Jugendliche ab 13 Jahren
Gruppengröße: ab sechs Personen

Vorbereitungszeit: 60 Min.
Dauer: 90 Min.

Spiele mit Wasserpistolen, die besonders gut zu einem Sommerlager passen

Spiele mit Wasserpistolen kommen immer gut an. Bei einem Sommerlager wäre ein Wettbewerb zwischen zwei oder drei Mannschaften, die nach Möglichkeit parallel spielen, eine besondere Attraktion. Selbstverständlich können diese Spiele im Frühsommer oder im Herbst im Freien gespielt werden. Unsere Jugendgruppen haben solche Spiele erfolgreich bei einer Veranstaltung zum Schülerferienprogramm der Kommune eingesetzt.



Spiel 1: Kerzen auslöschten

MATERIAL 1:

2 Tische,
10 gleiche Kerzen,
Zündhölzer bzw.
Feuerzeug,
mindestens
6 Wasserpistolen

Auf zwei getrennten Tischen (z. B. Biertische) stehen auf einer Papierunterlage jeweils fünf brennende Kerzen. Der Abstand zwischen den einzelnen Kerzen beträgt etwa drei bis vier Zentimeter. Die Spielpersonen stehen in einer Entfernung von etwa zwei Metern zum Tisch hinter einer Stuhlreihe. Auf „Los“ versuchen die ersten Spielpersonen der beiden Mannschaften, eine brennende Kerze mit dem gespritzten Wasser auszulöschen.

Dann kommt die nächste Person dran. Gewonnen hat die Mannschaft, bei der zuerst alle Kerzen ausgelöscht sind. (>> Material 1)



Spiel 2: Die Türme fallen – mit der richtigen Taktik

Hinweis: Dieses Spiel muss vorher ausprobiert werden: Fallen die „Türme“ auch ganz bestimmt um? Welche Entfernung ist richtig? Auf zwei Tischen stehen in gleichen Abständen jeweils fünf „Türme“. Bei welcher Mannschaft sind zuerst alle Türme durch Anspritzen umgefallen? (>> Material 2)

Variante

Beide Mannschaften überlegen, ob es geschickter ist, dass die Spielpersonen nacheinander auf die Türme spritzen oder ob zwei oder drei Spielpersonen miteinander auf einen Turm zielen. Dies darf nicht vorher getestet werden!

MATERIAL 2:

2 Tische, 10 „Türme“ (z. B. Bauklötzchen oder Jengasteine oder Spielfiguren von „Mensch ärgere dich nicht“), 6 Spritzpistolen

MATERIAL 3:

2 Glocken bzw. 2 Blechdosen, 6 Spritzpistolen

Spiel 3: Wer trifft die Glocke?

Für jede Mannschaft hängt in etwa drei Meter Entfernung von einer „Standlinie“ (z. B. Stuhleihe) an einer Querstange eine Glocke. In unserer Jugendgruppe hatten wir kleine Glocken aus Porzellan besorgt. Alternativ geht auch eine Blechdose, bei der am Boden ein Loch hindurch gebohrt wurde. Ein Bindfaden wird durch das Loch gesteckt und dann wird ein Knoten gemacht, so dass die Schnur nicht rückwärts wieder rausrutschen kann.

Auf „Los“ zielen die ersten Spielpersonen jeder Mannschaft auf die Glocke. Wenn diese Glocke vom Wasserstrahl getroffen wird, kommt die nächste Person dran. Bei welcher Mannschaft haben alle Personen die Glocke getroffen und zwar in der kürzesten Zeit? (>> Material 3)

Variante

„Wilhelm-Tell-Gedächtnis-Schuss“. Eine Spielperson steht in Badehose bzw. Badeanzug mit dem Rücken zu den anderen Jugendlichen. Diese Spielperson hat einen Apfel auf dem Kopf. Welche Mannschaft schießt den Apfel zuerst vom Kopf? (>> Material 4)

MATERIAL 4:

zusätzlich 2 Äpfel

Hinweise: Ausprobieren! Falls der Apfel zu schwer ist, wird ein kleiner Softball (Durchmesser etwa sechs Zentimeter) verwendet. Damit der „Apfelträger“ nicht durch Kopfwackeln den Apfel zum Fallen bringt, könnte man die „Apfelträger“ wechseln; d. h. die Spielperson mit Apfel von Mannschaft A steht als Ziel bei Mannschaft B.

**MATERIAL 5:**

2 Tische, mehrere Holzplatten,
2 Tischtennisbälle,
6 Spritzpistolen

MATERIAL 6:

2 Softbälle bzw.
2 Tischtennisbälle,
6 Wasserpistolen,
Stoppuhr

MATERIAL 7:

2 Tische,
2 Tischtennisbälle,
6 Wasserpistolen,
Holzlatten

Spiel 4: Gegeneinander ist auch ganz nett

Die beiden Tische sind so zusammengestellt, dass sie eine langgezogene Fläche bilden. Die ersten beiden Spielpersonen stehen sich an den Tischenden gegenüber. Genau in der Mitte liegen zwei Tischtennisbälle. Die Aufgabe besteht darin, die Tischtennisbälle durch Anspritzen zum Gegner zu treiben. Wenn eine Pistole leer ist, wird unterbrochen und die beiden nachfolgenden Spielpersonen nehmen wieder eine volle Pistole in die Hand. Sieger ist diejenige Mannschaft, die nach einer vereinbarten Zeitspanne (etwa drei Minuten) mehr Bälle auf der gegnerischen Tischseite hat. Dann kann eine zweite Runde beginnen. Damit die Bälle nicht seitwärts vom Tisch rollen, werden die beiden Längsseiten der Tische mit Holzplatten versehen; es darf natürlich über die Bande gespielt werden! (>> Material 5)

Spiel 5: Werfen und treffen

Zwei Mannschaften spielen nach Möglichkeit wieder parallel; eine Spielperson steht in ca. drei Meter Entfernung von einer „Standlinie“ (z. B. Stuhlreihe). Diese Person wirft einen kleineren Softball (Durchmesser etwa 6 Zentimeter) oder (schwieriger!) einen Tischtennisball senkrecht nach oben. Jetzt muss die erste Spielperson pro Mannschaft versuchen, den fliegenden Ball zu treffen. Wenn dies gelungen ist, kommt der nächste „Schütze“ dran. (>> Material 6)

Wertung: Welche Mannschaft erzielt in drei Minuten die meisten Treffer?

Spiel 6: Auf die Zone kommt es an!

Jeder Tisch wird so vorbereitet, dass am Ende drei Zonen angebracht werden durch Aufkleben von Klebestreifen quer zur Längsseite. Die drei Zonen zählen 30 Punkte bzw. 20 Punkte bzw. 10 Punkte. Von einer Markierung aus muss ein Tischtennisball durch Anspritzen mit Wasser in eine der drei Zonen befördert werden. Wenn eine Pistole leer ist, kommt die nächste Spielperson dran. Wenn ein Ball in einer Zone liegt und die Person abrechnen möchte, wird die Punktzahl notiert und der Ball wieder auf den Startpunkt gelegt. Welche Mannschaft erzielt in drei Minuten die meisten Punkte? (>> Material 7)

Achtung: An die Längsseiten der Tische werden Holzplatten gelegt, das Ende des Tisches ist offen. Fällt ein Ball vom Tisch, so werden keine Punkte gezählt!



Spiel 7: TT-Ball von Flasche schießen

Am Ende jedes Spieltisches steht eine leere Flasche. Oben auf der Öffnung liegt ein Tischtennisball. Vom anderen Ende des Tisches aus wird mit der Wasserpistole auf den Ball geschossen. Sobald der Ball herunterfällt, wird ein Punkt gezählt und der Ball wird wieder auf die Flasche gelegt. Die nächste Spielperson ist an der Reihe, wenn der Ball gefallen ist oder wenn eine Pistole leer ist.

Welche Mannschaft hat in vier Minuten die meisten Bälle von der Flasche geschossen? (>> Material 8)

Spiel 8: Auto mit Wasserkraft

Auf jedem Spieltisch steht ein leichtes Spielzeugauto. An den Längsseiten der Tische verhindern Holzplatten das Abstürzen der Autos. Diese werden von einem Startpunkt aus mit Wasser angespritzt und über die Tischfläche hinweg bis zum Ende des Tisches gespritzt. Wenn sie vom Tisch fallen, werden sie aufgefangen und wieder auf den Startpunkt gestellt. Welche Mannschaft bringt innerhalb von fünf Minuten die meisten Autos über die Fahrtstrecke? (>> Material 9)

Spiel 9: Boccia

Am Ende des Tisches steht eine Flasche. Ein Tischtennisball liegt auf einem Startpunkt. Die Aufgabe besteht darin, den Tischtennisball durch Anspritzen bis auf fünf Zentimeter an die Flasche heranzubringen. Holzplatten verhindern das Abstürzen an den Längsseiten. Wenn der Ball bis auf fünf Zentimeter bei der Flasche angelangt ist oder die Flasche trifft, wird ein Punkt gezählt und der Ball geht auf den Startpunkt zurück. (>> Material 10)

Wie viele Punkte werden innerhalb einer Zeitspanne von fünf Minuten erzielt?

MATERIAL 8:

2 Tische,
2 leere Flaschen,
2 Tischtennisbälle,
6 Wasserpistolen,
Stoppuhr

MATERIAL 9:

2 Tische, 2 leichte
Spielzeugautos,
Holzlatten,
6 Wasserpistolen,
Stoppuhr

MATERIAL 10:

2 Tische, 2 Flaschen
2 Tischtennisbälle,
Holzlatten,
2 Meterstäbe,
6 Wasserpistolen,
Stoppuhr

Manfred Pohl, Oberstudiendirektor i.R., Schlat,

hat solche Wasserspiele in einer Jungenschaft und mehrfach bei Schülerferienprogrammen ausprobiert.

Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin

Zielgruppe: Jugendgruppen, auch Erwachsene
Gruppengröße: ab 6 Personen
Dauer: ca. 60 Min., je nach Spielmodus

Vorbereitungszeit: ca. 30 Min.
Besondere Hinweise: unter www.der-steig-buegel.de findet ihr im Downloadbereich das benötigte Zusatzmaterial

Ein Quiz rund um die deutsche Hauptstadt

Jeden Tag gibt es vor allem in den Nachrichtensendungen Informationen aus Berlin. Als größte Stadt Deutschlands – drittgrößte Europas – sorgt Berlin aber nicht nur in der Politik für Schlagzeilen. Berlin ist eine der geschichtsträchtigsten Städte der Welt und hat auf vielen Gebieten Großartiges vorzuweisen.



Unter der Jugend der Welt ist es die im Moment „angesagteste“ Stadt, noch vor New York, London oder Paris. Im Quiz erfahren wir, wie Berlin zu der Stadt wurde, die sie heute ist.

MATERIAL: Von Vorteil ist ein Stadtplan von Berlin; Schere; Stifte; Klebestift; Pinnadeln; ggf. Laptop und Beamer, um die Bilder zu projizieren; eine große Menge weiterer Informationen finden sich auf der Website der Stadt Berlin (www.berlin.de) mit vielen Links zu weiteren Internetseiten von Museen, Einrichtungen und Institutionen bzw. auf der Seite der Berliner Verkehrsbetriebe BVG (www.bvg.de)



WICHTIG: Auf der Steigbügel-Website findet ihr im Downloadbereich folgendes Material:

- Plan der Stadtmurisse von Berlin; ausdrucken, auf Karton kleben
- Lösungsblatt zu III.; ausdrucken
- Bilder zu III. zum Ausschneiden und Einfügen ins Lösungsblatt; ausdrucken
- Bilder zu den Fragen I. 1. und V. 4.; sonst zur Illustration und Liste; ausdrucken

Bei den Auswahlantworten ist die richtige Antwort herausgehoben, andernfalls liegen die Lösungen bei.

I) Die Geschichte Berlins

1. **Bild Nr. I.1.:** Dies ist die „Geburtsurkunde“ von Berlin, eine Urkunde, in der die Stadt Cölln erwähnt wird, mit der sich Berlin nur einige Jahre später zusammenschloss. Schon 1307 bauen Berlin und Cölln ein gemeinsames Rathaus. Aus welchem Jahr stammt die Urkunde?

1134 1237 1251

2. Im Jahr 1415 wird der Hohenzoller Friedrich VI. Kurfürst von Brandenburg. Seine Nachfolger werden ab 1701 preußische Könige. Der berühmteste unter ihnen ist Friedrich der Große, König von 1740 – 1786. Welches Bauwerk ließ er errichten?

Schloss Bellevue Schauspielhaus Neue Wache

3. Um 1800 ist Berlin mit 200.000 Einwohnern nach London und Paris die drittgrößte Stadt Europas. 1877 wurde Berlin zur Millionenstadt. Wann knackte Berlin die 2-Millionen-Grenze?

1895 1900 1905

4. Die schrecklichste Zeit erlebte Berlin unter der Herrschaft der Nationalsozialisten 1933 – 1945. Im Krieg wurde praktisch die ganze Innenstadt von Bomben zerstört. Die Einwohnerzahl sank von 4,5 Millionen (1943) auf weit unter 3 Millionen (1946). In der Rekordbauzeit von nur einem Jahr ließ Hitler die Neue Reichskanzlei 1938/39 in einschüchterndem Monumentalbauartstil errichten. Unter welcher Adresse war die Neue Reichskanzlei zu finden?



Unter den Linden 3 Wilhelmstraße 78 Voßstraße 1(-10)

5. Nach 1945 wurde Berlin unter den Kriegssiegern USA, Sowjetunion, Großbritannien und Frankreich in 4 Sektoren geteilt. Im Oktober 1949 gründeten die Sowjets in ihrer Besatzungszone die DDR mit Ostberlin (Sowjetischer Sektor) als Hauptstadt. Die Grenze der DDR zur Bundesrepublik wird schon 1952 geschlossen. Nur die Sektorengrenze in Berlin war noch passierbar. Immer mehr Menschen verließen auf diesem Weg die DDR. Wie viele DDR-Bürger kehrten der DDR danach bis zum Mauerbau 1961 den Rücken?

2,3 Millionen 2,7 Millionen 3 Millionen

II) Die Berliner Mauer

6. Am 13. August 1961 sperrte die DDR Westberlin durch eine Mauer gegen die DDR und Ostberlin ab. Wie lang war die innerstädtische Mauer, die West- von Ostberlin trennte?

43,5 km 47 km 49,5 km

7. Zwischen 1961 und 1989 starben 136 Menschen an der Berliner Mauer. Wer wurde als erstes Maueropfer von DDR-Grenzern beim Fluchtversuch erschossen?

Peter Fechter – verblutete direkt hinter der Mauer in der Nähe des Checkpoint Charlie am 17. August 1962

Chris Gueffroy – Letzter Flüchtling, der bei einem Fluchtversuch am 5. Februar 1989 erschossen wurde

Günter Litfin – erschossen am 22. August 1961

8. Wieviele innerstädtische Grenzübergänge gab es in Berlin?

5 7 10

1. Bornholmer Straße (Westberliner und Bundesbürger)
2. Chausseestraße (Westberliner)
3. Invalidenstraße (Westberliner)
4. Checkpoint Charlie (Ausländer und Diplomaten)
5. Heinrich-Heine-Straße (Bundesbürger)
6. Oberbaumbrücke (Westberliner)
7. Sonnenallee (Westberliner)



9. Welches Mitglied des SED-Politbüros verkündete in einer Pressekonferenz am 9. November 1989 die Öffnung der Berliner Mauer?

Wolfgang Herger **Günter Schabowski** Gerhard Schürer

10. Wann wurde der Abriss der Berliner Mauer offiziell abgeschlossen?

13. August 1990 1. Oktober 1990 **30. November 1990**

III) Berliner Bauwerke und ihre „Spitznamen“

Die Berliner verteilen schon immer gerne Spitznamen für bekannte Gebäude oder Personen. Schon 1806 nannten sie Napoleon, der die Quadriga vom Brandenburger Tor entfernen und nach Paris bringen ließ, den „Pferdedieb“. Hier einige Spitznamen und die Fotos der dazugehörigen Bauwerke, die richtig zugeordnet werden sollen. Wer weiß die offiziellen Namen der Gebäude?

Schwangere Auster		Kongresshalle/Haus der Kulturen der Welt
Langer Lulatsch		Funkturnm
Waschmaschine		Bundeskanzleramt
Telespargel		Fernsehturm
Hungerkralle		Luftbrückendenkmal
Goldelse		Viktoria (2 P) / Siegessäule (1 P)
Erichs Lampenladen		Palast der Republik
Hohler Zahn		Kaiser-Wilhelm-Gedächtniskirche



IV) Öffentliche Verkehrsmittel in Berlin

Die wesentlichen Verkehrsträger in Berlin sind S-Bahn, U-Bahn, Straßenbahn (Tram), Bus und ein paar Fähren. Betreiber sind die Berliner Verkehrsbetriebe (BVG), die Deutsche Bahn AG sowie die Verkehrsbetriebe Potsdam, zusammengeschlossen im Verkehrsverbund Berlin-Brandenburg (VBB).

11. Der öffentliche Berliner „Fernverkehr“ begann mit der Eröffnung der ersten Berliner Eisenbahn von Berlin nach Potsdam. Wann wurde diese erste Eisenbahnlinie eröffnet?

1835 **1838** 1843

12. 1880 regte ein berühmter Berliner den Bau einer U-Bahn an, mit deren Bau dann 1896 begonnen und die 1902 eingeweiht wurde. Wer gab die Anregung zum Bau?

Otto von Bismarck Gustav Langenscheidt **Werner von Siemens**

13. Wie viele Bahnhöfe (U-, S-, Regional- und Fernbahn) gibt es heute in Berlin?

339 345 359

14. Der Berliner ÖPNV transportiert im Jahr etwa 1 Milliarde Fahrgäste. Pro Tag sind das die Einwohnerzahlen welcher Städte zusammen?

München Hamburg Stuttgart
Frankfurt/Main Bremen Köln
Hannover Dortmund Düsseldorf

15. Schon 1825 betrieb der Berliner Simon Kremser die erste Pferdebuslinie vom Brandenburger Tor nach Charlottenburg. Von ihm stammt übrigens der Begriff Omnibus. 1905 fuhren in Berlin die beiden ersten Busse mit Verbrennungsmotor. Heute fahren in Berlin ca. 1.440 Busse auf bis zu 198 Buslinien (saisonal schwankend). Wie viele km legen die Berliner Busse pro Tag durchschnittlich zurück?

255.000 285.000 **300.000**



V) Wissenschaft und Technik in Berlin

In Berlin ging der wissenschaftliche und technische Fortschritt schon immer etwas schneller voran als in anderen Regionen Deutschlands. Hier wurden Generator und Elektromotor erfunden, die Atomkernspaltung entdeckt, der erste Computer gebaut. Hier erprobte Otto Lilienthal nach seinem ersten nachweislichen Menschflug 1891 in Derwitz (bei Potsdam) weitere Flugapparate in Steglitz und Lichterfelde.

16. In Berlin gab es über die Zeit weit über 20 Lokomotivfabriken. 1841 wurde die erste Lokomotive in Berlin gebaut – von wem?

August Borsig Benno Orenstein Louis Schwartzkopff

17. Nachdem Werner Siemens (damals noch nicht geadelt) 1879 auf der Berliner Gewerbeausstellung die erste elektrische Lokomotive vorgestellt hatte, eröffnete er später die erste elektrische Straßenbahnlinie der Welt in Lichterfelde. Wann war das?

1881 1884 1887

18. Am 17. Dezember 1938 beschossen Wissenschaftler im Kaiser-Wilhelm-Institut in Berlin Uran mit Neutronen und konnten sich auf das Ergebnis zunächst keinen Reim machen. Erst die kernphysikalische Deutung des Experiments durch ihre frühere Mitarbeiterin Lise Meitner, die als Jüdin im Sommer 1938 Deutschland verlassen musste, brachte den Beweis, dass der Uranatomkern gespalten wurde. Wer erdachte sich die Versuchsanordnung und führte sie mit seinem Mitarbeiter Fritz Strassmann aus?

Otto Fritsch

Otto Hahn, gilt heute als Entdecker der Atomkernspaltung; erhielt dafür 1944 den Chemienobelpreis
Carl-Friedrich von Weizsäcker

19. Der Bauingenieur Konrad Zuse (*1910) baute 1938 in Berlin eine elektromechanische Rechenmaschine (Z1), die die Programme von gelochten Kinofilmstreifen ablas. Diese Maschine arbeitete aber aufgrund mechanischer Probleme nicht zuverlässig. Am 12. Mai 1941 stellte er in Berlin seine vollelektronisch arbeitende Maschine Z3 vor, die als erster funktionsfähiger Computer der Welt gilt. Zuse erlebte noch den Siegeszug seiner



Erfindung bis zum PC. Wann starb Konrad Zuse?

1988 1992 **1995**

20. Seit 1889 war der Physiker Max Planck Professor in Berlin. Wen konnte er 1913 als Mitarbeiter für die Preußische Akademie der Wissenschaften gewinnen?

Max von Laue Werner Heisenberg **Albert Einstein**

VI) Berliner Museen

Auf der Website der Stadt Berlin sind ca. 200 Museen aufgeführt, viele davon sind weltberühmt.

21. Das Feuerwehrmuseum in Berlin-Tegel zeigt höchst ansprechend die Geschichte der ersten Berufsfeuerwehr Deutschlands seit 1851, so auch die Zeit der Teilung zwischen 1948 und 1990. Wann fand der erste gemeinsame Einsatz von Ost- und Westberliner Feuerwehr nach dem Mauerfall 1989 statt?

11.12.1989

01.01.1990 am Brandenburger Tor wegen einer eingestürzten Videoleinwand
15. Mai 1990

22. Mit jährlich über 1 Million Besuchern gehört das Pergamonmuseum zu den meistbesuchten Museen Berlins. Es beherbergt weltberühmte Schätze wie den Pergamonaltar oder das Ischtartor aus Babylon. Von welchem König wurde das Ischtartor in Babylon zwischen 605 und 562 v. Chr. errichtet?

Nebukadnezar II. Nabopolasser Amel-Marduk

23. Das Naturkundemuseum in Berlin zeigt eine der bedeutendsten Dinosauriersammlungen der Welt. Seit Dezember 2015 ist das Museum um eine Attraktion reicher. Was zeigt das neueste Ausstellungsobjekt?

Brachiosaurus Triceratops **Tyrannosaurus Rex**



24. **Bild VI.4.:** Dieses Originaldokument aus einem Berliner Museum ist Weltgeschichte. Worum handelt es sich?

Hitler-Stalin-Pakt vom 23.08.1939

Bedingungslose Kapitulation – vom 8. Mai 1945: Die Originaldokumente der Kapitulation sind seit April 2013 im Deutsch-Russischen Museum zu sehen.
Potsdamer Abkommen – vom 2. August 1945

25. Das wohl bekannteste Ausstellungsstück des Ägyptischen Museums ist die Büste der Nofretete, die während der Regierungszeit des Pharaos Echnaton zwischen 1353 und 1336 v. Chr. gefertigt wurde. Wann wurde die Büste mit Genehmigung der ägyptischen Altertümerverwaltung nach Deutschland gebracht?

1912 **1913** 1920

VII) Wo ist was in Berlin?

Jede Gruppe erhält einen Umrissplan Berlins mit den Stadtbezirken, fixiert auf einem Karton. Mit Pinnadeln sollen die Lage der folgenden Plätze bzw. Gebäude gekennzeichnet werden. Hilfe: Stadtplan; Zeit: 5 Min.

- Olympiastadion (1)
- Brandenburger Tor (2)
- Alexanderplatz (3)
- Funkturm (4)
- Flughafen Tegel (5)
- Bundeskanzleramt (6)
- Siegessäule (7)
- Müggelsee (8)
- Stasimuseum/
Früher Ministerium
für Staatssicherheit (9)
- Strandbad Wannsee (10)





VIII) Berlin querbeet

26. Wer gab 1879 den Anstoß, eine neue repräsentative Straße – den Kurfürstendamm – als Verbindung nach Westen zum Grunewald zu bauen?

Kaiser Wilhelm I. **Otto von Bismarck** Stadtbaurat James Hobrecht

27. Mit dem Umzug der Bundesregierung 1999 nach Berlin wurde auch der Bau eines neuen Kanzleramtes notwendig. Wer regierte zuerst im neu erbauten Kanzleramt?

Helmut Kohl Angela Merkel **Gerhard Schröder**

28. Die Berliner Waldbühne diente seit ihrem Bau 1936 bis 1960 vor allem als Sportarena (meist Boxen). Seither ist sie Konzertbühne. Beim Auftritt welcher Band in den 60er-Jahren wurde sie von randalierenden Zuschauern völlig verwüstet?

Rolling Stones Beatles Bob Marley

29. Vom 150 m hohen Funkturm, erbaut von 1924–1926, wurde das erste reguläre Fernsehprogramm der Welt gesendet. Wann war das?

22. März 1935 1. August 1936 13. März 1938

30. Friedrich der Große plante 1769 einen repräsentativen Abschluss der Allee Unter den Linden. Erst 1788 wurden die Planungen wieder aufgenommen. Das Tor von Carl Gotthard Langhans wurde 1791 als Brandenburger Tor eingeweiht. Zwei Jahre später wurde die Quadriga vom Berliner Bildhauer Johann Gottfried Schadow nachgeliefert. Diese wurde im 2. Weltkrieg zerstört und erst 1958 ersetzt. Welcher Teil der Original-Quadriga ist heute im Märkischen Museum zu sehen?

Preußen-Adler Kopf der Siegesgöttin **Pferdekopf**

Walter Engel, Rottenburg, Leiter einer Sonderschule für Körperbehinderte,

findet Berlin eine großartige Stadt und fährt mindestens einmal im Jahr dorthin.

Glaube in Bewegung (er)leben

Zielgruppe: ab 14 Jahren
Gruppengröße: ca. 10 bis 20 Personen
Dauer: ca. 30 bis 90 Min. – variabel

Besondere Hinweise: Ideen können auch gut als Module in Freizeiten verwendet werden

Anregungen zur Gestaltung von bewegten Aktionen in Jugend-, Gebets- und Kleingruppen

Der CVJM-Gesamtverband in Deutschland e. V. hat zunächst 2011 eine bundesweite Aktionswoche unter dem Motto „CVJM bewegt“ initiiert und durchgeführt. Aktuell findet eine zweite Runde der Kampagne „CVJM bewegt“ statt. Die nachfolgenden Ideen wurden im Rahmen der ersten Aktionswoche entwickelt und erprobt. Auch ohne bundesweite Kampagne wurden die Ideen in Folgejahren regelmäßig ins Jahresprogramm der Gruppe aufgenommen, ergänzt und weiterentwickelt.



Einleitung

Viele Glaubenserfahrungen machten Menschen in Bewegung. Abraham machte sich auf den Weg und erlebte unterwegs viel mit Gott. Das Volk Israel zog vierzig Jahre durch die Wüste und machte dabei wichtige Gotteserfahrungen. Die zwölf Jünger begleiteten Jesus auf seinem dreijährigen Weg durch Judäa und Galiläa und erlebten „en passant“ Jesus, den menschengewordenen Gott.



Gewiss: Auch in wichtigen Zeiten der Stille und Ruhe spricht Gott. Und auch hier gibt es viele biblische Beispiele. Aber eben auch: Glaube bleibt in Bewegung, wenn ich in Bewegung bleibe. Und Glaube kommt in Gang, wenn ich mich auf den Weg mache. Als Christen bewegen wir uns ganzheitlich, mit Körper, Seele und Geist. Bewegung tut gut und macht Spaß – besonders gemeinsam mit anderen.

Die Anregungen eignen sich selbstverständlich auch außerhalb der Aktionswoche bzw. des Aktionsjahres. Es bietet jedoch besondere Chancen, wenn sich gleichzeitig viele, unterschiedlich und an verschiedenen Orten bewegen – so wird aus einer Idee eine Gemeinschafts-Bewegung!

1. Jugendraum** als Museum

Idee

Im Raum/Haus sind an verschiedenen Stellen Bilder/Fotografien mit Bibelworten oder anderen geistlich inspirierenden Texten aufgehängt oder ausgelegt. Zunächst bewegen sich alle durch den Raum oder das Haus und „besichtigen“ die einzelnen Werke jeweils mit den Fragen: Was spricht mich an? Warum?

Im zweiten Teil kann in einem Gruppengespräch jeder den anderen mitteilen, welches Bild, welche Fotografie oder welcher Text einen besonders bewegt hat und warum. In einer abschließenden Lob- und Dank-, Bitte- und Fürbitterrunde kann Bewegendes weiter bewegt werden – gerne auch mit Bewegungen!

Vorbereitung

Es werden verschiedene Bilder/Fotografien mit Bibelworten oder anderen geistlich inspirierenden Texten ausgesucht und im Raum/Haus aufgehängt, aufgestellt oder ausgelegt. Christliche Kalender oder auch Postkarten sind eine Fundgrube – auch alte! Wenn vorab jeder oder mehrere Teilnehmende gebeten werden, einige geeignete Ausstellungsobjekte mitzubringen, lässt sich die Vorbereitung sehr gut auf mehrere Schultern verteilen und nebenbei ergibt sich eine größere Vielfalt!

TIPP: Jugendgruppe** on Tour: Vielleicht kann die Aktion auch bei einem Künstler stattfinden, der die Jugendgruppe** in sein Atelier einlädt. Oder man trifft sich in einer Kirche mit verschiedenen Fensterglasbildern, Gemälden, Skulpturen und/oder einem bebilderten Altar.



Hinweis: Die Idee eignet sich selbstverständlich auch für andere (Klein-) Gruppen!

2. Bewegt Zeitung lesen – Zeitung lesen bewegt!

(als Variante zu oben Nr. 1 – deshalb dortige Anregungen entsprechend umsetzen)

Idee

Im Raum/Haus werden an verschiedenen Stellen Seiten der aktuellen Tageszeitung aufgehängt. Alle bewegen sich auch hier zunächst durch den Raum oder das Haus und lesen Zeitung (manchmal nur die Überschrift, manchmal den ganzen Artikel, manche vielleicht auch mehrmals). Nach etwa 30 Minuten wird im zweiten Teil in einem Gruppengespräch zusammengetragen, welche Nachricht wen besonders bewegt hat. Nach einem bewegten Zeitungslesen können die Nachrichten gemeinsam im Gebet vor Gott bewegt werden. So gelesen sind Nachrichten – anders als die Zeitung – nicht bereits morgen von gestern!

Vorbereitung

Es bietet sich an, höchstens zwanzig Zeitungsseiten aufzuhängen. Möglich ist auch, dass verschiedene Personen geeignete aktuelle Artikel/Grafiken/Karikaturen aus unterschiedlichen Zeitschriften mitbringen.

3. Psalm-Wanderung

Idee

Die Gruppe trifft sich zu einer Wanderung. Von Zeit zu Zeit wird ein Psalm versweise (ggf. auszugsweise) vorgelesen. Zwischen den Stationen läuft die Gruppe still weiter und jeder bewegt diesen Vers. Am Ende der Wanderung setzt die Gruppe sich an einem Rastplatz zusammen und tauscht sich über Gedanken, Erfahrungen, Erlebnisse und Eindrücke aus. Eine kurze Lobpreis- und/oder Gebetszeit kann die Aktion umrahmen oder abschließen.



Vorbereitung

Psalm und geeignete Wanderstrecke auswählen (für eine zweistündige Aktion einschließlich Schlussrunde etwa 4 bis 6 km – ideal ist eine Rundwanderung mit einer passenden Sitzgelegenheit am Start/Ziel). Bei längeren Psalmen empfiehlt es sich, sechs bis acht Verse vorher auszuwählen.

Gut geeignet sind

Ps. 1 (möglichst an einem Bachlauf entlang wandern)

Ps. 8 (ideal für eine abendliche Feld-, Wald-, Wiesenwanderung)

Ps. 23 (unbedingt aktuellen Weideplatz einer Schafherde erkunden)

Ps. 92 (besonders passend für einen Panoramawanderweg)

Ps. 104 (ein Psalm, der in besonderer Weise auszugsweise passend zu den örtlichen Verhältnissen gelesen werden kann)

Ps. 139 (ein Psalm, der auszugsweise gelesen werden kann und nahezu überall, auch innerorts gut verwendet werden kann)

TIPP: Die Aktion als Jugendgruppe*-XL durchführen: etwas früher anfangen und mit einem gemeinsamen einfachen Picknick (z. B. Butterbrezeln ...) beginnen.

4. Gebetsspaziergang

Idee

Die Gruppe begibt sich an mehrere interessante und wichtige Plätze der Stadt/Gemeinde. An den ausgewählten Orten wird gemeinsam konkret für die dortige Situation gebetet. Vor dem Beten können an den Orten zunächst Informationen und Gebetsanliegen zusammengetragen werden. Auf dem Weg zwischen den Stationen kann das gemeinsame „laute“ Beten durch stilles Beten ergänzt werden. Bei diesem „Klassiker“ kommen körperliche Bewegung und geistliches Beten besonders gut zusammen.

Vorbereitung

Interessante Plätze/Orte suchen, die nicht zu weit auseinanderliegen und bei denen Anliegen gut vor Augen liegen (z. B. Aussichtsplatte mit Blick auf die Stadt oder den Ort, Schulen, Kindergärten, Rathaus, Altenheime, Kranken-/Ärzte-



häuser, Friedhof, soziale Brennpunkte, ...) und dann eine (Rund-)Strecke festlegen.

TIPP: Anliegen und Eindrücke an den einzelnen Plätzen und Orten schriftlich festhalten und nach einiger Zeit den Gebetsspaziergang wiederholen mit den Fragen: Was hat sich verändert? Wo bleiben wir dran?

5. Hinweise auf andere „bewegte Möglichkeiten“ zum Glaube in Bewegung (er)leben

Weitere Informationen zur Kampagne „CVJM-bewegt“ finden sich auf der Homepage www.cvjm-bewegt.de.

Im Ideenheft „CVJM bewegt 2015“ finden sich viele Ideen zur Gestaltung von sportlich bewegten Aktionen, die mit Menschen unterschiedlicher Alters- und Zielgruppen durchgeführt werden können. Das 64-seitige Ideenheft kann beim CVJM-Gesamtverband in Deutschland als Broschüre oder pdf-Dokument bestellt werden <http://www.cvjm-bewegt.de/bewegt/news/n/19>.

Eine weitere im Rahmen von CVJM bewegt entstandene Idee wurde bereits im Steigbügel veröffentlicht (Der Steigbügel 4/2011 (342), Seiten 38 ff.). Der „Bibliathlon“ verbindet einen Rundstreckenlauf mit Spielstationen, die einen biblischen Gedanken spielerisch aufgreifen. Diese Aktion eignet sich vor allem auch für größere Gruppen oder im Rahmen einer ortsübergreifenden Veranstaltung.

Andreas Lämmle, Notar, Altensteig,

ist gerne in Bewegung – er freut sich, wenn er unterwegs Gottes Nähe spürt, er ihn inspiriert und dann eigene Schritte zu Schritten im Glauben werden.

Süßes

Mäppchen

Zielgruppe: Teenager, Mitarbeitende
Gruppengröße: 1–15 Personen
Vorbereitung: die Zeit für den Materialeinkauf
Dauer: 30–45 Min. für ein Mäppchen
Besondere Hinweise: Die Gruppengröße hängt

von zur Verfügung stehenden Nähmaschinen und den Näh-Vorkenntnissen ab. Zwingend notwendiges KnowHow der Mitarbeitenden: Sie müssen mit einer Nähmaschine nähen können, um entweder die wenigen Nähschritte für alle zu erledigen oder ins Nähen einzuweisen.

Kreatives Recycling aus leerer Schokoladenverpackung und Stoffresten

Schokolade schon aufgegessen? Das Papier fliegt anschließend in den Mülleimer. Halt! Das muss nicht sein. Denn durch dieses süße Mäppchen wird aus Schokoladenpapier ganz kreativ etwas Nützliches, das auch noch richtig lecker aussieht.



MATERIAL PRO MÄPPCHEN:

- 1 leere Schokoladenverpackung
- 1 Stoffschere
- 1 Papierschere
- Stift
- (Buch-)Klebefolie in der Größe der Schokoladenverpackung
- Stück Stoff in der Größe der Schokoladenverpackung
- 1 Reißverschluss (für große Gruppen ist es günstig, Endlosreißverschlüsse zu besorgen – spart eine Menge Geld)
- 1 Nähmaschine
- Büroklammern
- 10 cm Schmuckband für den Henkel



WICHTIGER HINWEIS: Die Firma MILKA hat leider dem Verkauf dieser Mäppchen nicht zugestimmt! Man darf die Mäppchen also nur selbst genießen oder verschenken.

Arbeitsschritte

Schritt 1:

Die Verpackung über dem MILKA-Schriftzug auseinanderschneiden und den abgeschnittenen Teil unten an die Verpackung anlegen.

Zwei Stücke Klebefolie, die ein bisschen größer sind als die Verpackungsteile, zuschneiden und diese damit bekleben.



Schritt 2:

Jetzt den kleineren Teil einfach auf den größeren Teil legen (die Außenseiten der Teile liegen jetzt innen) und mit Büroklammern feststecken. Dann eine gerade Linie nähen, um die beiden Teile zu verbinden.



Schritt 3:

Die zusammengenähten Teile wieder auseinanderfalten. Ein genauso großes Stück auf den Stoff aufzeichnen und das Stück mit der Stoffschere ausschneiden.

Schritt 4:

Die Verpackung ganz genau auf das ausgeschnittene Stoffstück legen und beide mit Büroklammern aneinanderstecken. Mit einem Zickzack-Stich einmal entlang der Kanten rund um die Verpackung herum nähen.



**Schritt 5:**

Jetzt den Reißverschluss am oberen Rand anlegen. Der Zipper muss nach unten schauen und an der Stelle sein, die über die Verpackung hinaussteht. Einmal entlang der rechten Reißverschluss-Kante nähen.

**Schritt 6:**

Zuerst den Reißverschluss und dann die Hälfte der Tasche nach oben klapfen: Jetzt liegt die Außenseite innen. Wieder einmal entlang der Kante nähen.

Danach den Reißverschluss zur Hälfte aufmachen!!!

Jetzt die linke Seite zunähen.

**Schritt 7:**

Wer einen Henkel an der Tasche haben will, steckt ihn jetzt zwischen die beiden Taschenseiten. Das geht, indem man 10 cm Band auf die Hälfte legt und die Schlaufe in die Tasche schiebt. Dann auch diese Seite zunähen.

Jetzt das Mäppchen durch die Reißverschlussöffnung wenden und die schöne Seite nach außen drehen. Mit einem Stift vorsichtig in die Ecken fahren und diese schön nach außen arbeiten.



Fertig ist das süße Mäppchen!



Jana Zudrell, Lehrerin aus dem Stuttgarter Raum,

ihr Lieblingsschritt in dieser Bastelanleitung ist das Essen der Schokolade noch vor Beginn ...

Maritimes Kerzenlicht

Zielgruppe: kreative Jugendliche
Gruppengröße: variabel zwischen 3 und 30
Personen
Dauer: 45–60 Min.

Vorbereitungszeit: Einkaufen des Materials;
ggf. Zusägen (lassen) der
Holzwürfel

Mit wenig Aufwand schöne Dekowürfel herstellen

Die quadratischen Holzwürfel aus einfachen Vierkanthölzern ergeben mit wenig Aufwand wunderschöne Wohnraumdekorationen. Ob diese nun stärker maritim gestaltet werden (wie auf dem Foto) oder eher im „LICHTYS-Design“, dem Fisch als Zeichen der ersten Christen, bleibt jedem selbst überlassen. Ob als Deko oder Geschenk – auf jeden Fall ein toller Hingucker, der auch von Bastelungeübten mit überschaubarem Zeitaufwand gut bewältigt werden kann.



TIPPS: Wenn die Holzwürfel schon im Baumarkt oder vom Mitarbeiter vorgesägt sind, muss nur noch geschliffen und bemalt werden, das ist auch mit großen Gruppen bis zu 30 Teilnehmern gut machbar. Wird selbst gesägt ist es sinnvoll in kleineren Gruppen bis zu 3–12 Personen zu arbeiten, da so aus Sicherheitsgründen eine bessere Aufsicht gewährleistet werden kann und auch nicht zu lange Wartezeiten an der Säge entstehen. Eine große Gruppe und wenig Werkzeug (Säge, Pinsel ...) können zu Verzögerungen führen. Es lohnt sich immer, im Vorfeld ein Beispiel herzustellen. Dies hat einen größeren Motivationseffekt und vor allem ist es wichtig, die Arbeitsschritte selbst einmal gemacht zu haben, um bessere Tipps geben zu können.



MATERIAL PRO PERSON:

- Für die Fische: Sperrholz, 10 mm stark, 10 cm x 8,5 cm
- Für die Würfel: Vierkantholz, 8 x 8 cm – je nachdem wie viele Würfel jeder herstellt die Anzahl berechnen -> hier im Artikel werden pro Person 3 Würfel eingeplant, also 3 x 8 cm lang pro Person
- Bast in Natur, 35 cm lang
- Werden die Würfel maritim gestaltet benötigt man noch:
- Bast in Blau, 70 cm lang
- 3 Muscheln, ca. 1,5 cm, 2,5 cm und 3,5 cm

MATERIAL ALLGEMEIN:

- Stichsäge oder Kappsäge oder von Hand mit einer Holzsäge (oder vom Baumarkt vorher zusägen lassen)
- Forstnerbohrer, 4 cm Durchmesser und dazugehörige Ständerbohrmaschine
- Heißkleber
- Bleistifte zum Vorzeichnen, evtl. weißes Papier für Schablonenherstellung
- Acrylfarbe in Weiß und Dunkelblau, bei maritimem Motiv wie auf dem Foto noch Acrylfarbe in Mittelbraun
- Pappteller (oder ausgewaschene Joghurtbecher) für die Acrylfarbe
- Breite Borstenpinsel zum Grundieren der Würfel, feine Haarpinsel zum Aufmalen der Motive
- Teelichter
- Falls man die Trocknungszeit beschleunigen möchte: ein oder mehrere Föhne

1. Die Vierkanthölzer in den angegebenen Größen zusägen (oder schon zugesägt mitbringen). Die Kanten aller Würfel mit Schleifpapier glätten.
2. Mit dem Forstnerbohrer die Löcher für die Teelichter in die Würfel fräsen.
3. Die beiden Fische aufmalen, aussägen und schleifen.
4. Jede Farbe auf einem Pappteller oder in Joghurtbechern mit etwas Wasser verdünnen (dann ist die schöne Holzmaserung besser zu sehen) und die Würfel grundieren. Trocknen lassen. Die Trockenzeit könnte man zum Beispiel für eine Andacht zum ICHTYS-Motiv nutzen, oder man beschleunigt den Trocknungsvorgang durch das Föhnen der Würfel.
5. Ganz wenig Dunkelblau mit Weiß mischen und damit einen Fisch bemalen. Den zweiten nur mit Weiß grundieren. Nach dem Trocknen den weißen Fisch mit der hellblauen Mischung, den blauen mit einem fast trockenen Pinsel und Dunkelblau schattieren.
6. Die Würfel bemalen – entweder frei, oder leicht mit Bleistift vorzeichnen – wer unsicher ist malt sich die Motive auf ein Papier und schneidet diese als Schablone aus, um damit das Motiv auf den Würfel zu übertragen.



Mögliche Motive:

- nur Fische (mit Hellblau anmalen; um die Fische etwas unterschiedlicher und lebendiger zu gestalten sieht es schön aus, wenn man sie verschieden schattiert, z. B. einen mit wenig Weiß aufhellen, einen anderen mit einem Hauch Dunkelblau im unteren Bereich ergänzen und weiß + hellblau im oberen Bereich des Fisches)
 - evtl. auch das Wort „ICHTYS“
 - oder weitere maritime Motive wie Segelboot (siehe Foto), Leuchtturm und Anker
7. Die dunkelblaue Farbe dann mit wenig Wasser verdünnen und den weißen Würfel damit besprenkeln. Weiß ebenfalls mit Wasser verdünnen und die anderen beiden Würfel besprenkeln (siehe Foto).
 8. Zuletzt den Bast umbinden und die Muscheln mit Heißkleber befestigen.

TIPPS FÜRS BEMALEN: Die Farben schnell in nassem Zustand verstreichen, damit keine harten Übergänge entstehen.

Diese Anleitung stammt aus dem Bastelheft „Schmucke Holzwürfel“ von Alice Rögele und wurde uns freundlicherweise vom Frechverlag Stuttgart zur Verfügung gestellt. Das ganze Heft ist voll von schönen Anregungen rund um die Holzwürfel und bietet Dekorationen für drinnen durchs Jahr. Die kleinen Holzdekorationen können im Nu, ohne viel zu sägen, nachgearbeitet werden – ob mit Schriftzügen bemalt oder als kleine Vasen und Figuren. In kurz oder lang, quadratisch oder rechteckig, mit oder ohne Accessoires – die kleinen Holzwürfel lassen sich vielseitig gestalten und hübsch arrangieren. Dank genauer Vorlagen und Anleitungen sind die Mini-Holzpfeifen einfach nachzuarbeiten.



Sybille Kalmbach, Lehrerin, Gärtringen,

findet solche Bastelideen toll und hat diesen Text für den Steigbügel überarbeitet.

Kronkorken- Schildchen

Zielgruppe: Jugendgruppen
Dauer: 30–60 Min., je nach Kreativität der Teilnehmenden

Gruppengröße: begrenzt durch vorhandenes Material/Werkzeug

Eine hübsche Hilfe für den Kräutergarten

Wer schon mal in seinem Garten gerätselt hat, was das zarte Pflänzchen ist, das da seit wenigen Tagen aus der Erde schaut, weiß diesen Kreativ-Tipp sicherlich zu schätzen. Die Schildchen werden einfach direkt nach der Aussaat zum entsprechenden Samen gesteckt und die Zeit des Rätselratens ist vorüber.



MATERIAL: Benötigt wird pro Schildchen ein möglichst unverformter Kronkorken einer Getränkeflasche, ein 3–5 mm dünner Rundstab mit 10–20 cm Länge, Farbe und passende Pinsel, wasserfeste feine Folienstifte sowie eine ruhige Hand zum Beschriften. Zur Befestigung des Kronkorkens auf dem Rundstab: Power-Knete



Vorbereitung

Im Vorfeld Kronkorken sammeln, die möglichst nicht verformt sind.



TIPP: Dies geht super, wenn vor dem Öffnen der Flasche eine 1-Euro-Münze auf den Kronkorken gelegt wird. Damit wird zwar das Öffnen etwas schwieriger, aber der Kronkorken bleibt eben und formschön.

Die Rundstäbe können entweder aus Metall oder Aluminium (3–4 mm Durchmesser) sein, dann sind sie länger haltbar. Oder aber sie sind aus Holz (5–6 mm), dann halten sie jedoch nur ca. eine Saison. Je nachdem, wofür das Schildchen sein soll, sind unterschiedliche Längen sinnvoll. Am besten werden die Rundstäbe bereits vor der Gruppenstunde in entsprechender Anzahl in passender Länge vorbereitet.

So geht's

Schritt 1:

Zuerst die Kronkorken mit einer deckenden Acryl-Farbe grundieren.

TIPP: Die Farbe besser zwei oder mehrere Male dünn auftragen als einmal dick, da ein dicker Farbauftrag sehr viel länger braucht, um zu trocknen, als mehrere dünne. In der Regel kann nach ca. 15 Minuten die Beschriftung vorgenommen werden.

Schritt 2:

Beschriftung mit einem wasserfesten feinen Folienstift.

Schritt 3:

Letzter Arbeitsschritt ist, die Kronkorken mit den Rundstäben zu verbinden. Eine sehr einfache und gut funktionierende Möglichkeit ist Power-Knete. Gemäß Hinweisen auf der Verpackung ist eine kleine Kugel aus dem Rohmaterial gut durchzukneten, um die beiden Komponenten gut zu vermischen. Dann einfach die Kugel in die Innenseite des Kronkorkens hineindrücken. Den so präparierten Kronkorken im gewünschten Winkel oben auf den Rundstab drücken. Schließlich entweder das Ganze passend unterlegen und stabilisieren oder einfach für kurze Zeit festhalten – fertig! Wer auf Nummer sicher gehen möchte, kann die Gemüse-Beet-Schildchen auch noch mit einer dünnen Schicht Sprühlack versiegeln.

Heike und Thomas Volz, Grafikerin und Maschinenbau-Ingenieur,
Böblingen,

finden Selbstgemachtes, das praktisch und optisch ansprechend ist, einfach genial.

Das etwas andere Mobbing-Thema

Zielgruppe: Jugendliche ab 14 Jahren
Gruppengröße: ab 6 Personen
Vorbereitungszeit: ca. 30 Min., für die Auseinandersetzung mit dem Thema, Spiele und Aktionen vorbereiten

Dauer: 45–90 Min., je nach Auswahl der einzelnen Elemente
Besondere Hinweise: Bibeln austeilen oder den Bibeltext auf Blätter kopieren

Was Mitgefühl und ein positiver Selbstwert damit zu tun haben

Wenn man den Begriff „Mobbing“ bei Google eingibt, bekommt man sofort über zehn Millionen Homepage-Seiten genannt in denen es um Mobbing geht. Auch in den Medien, in pädagogischen Lehrbüchern, Volkshochschulkursen usw. taucht Mobbing immer wieder auf und spiegelt dadurch den Raum wider, den Mobbing in unserer Gesellschaft einnimmt. In diesem Stundenentwurf geht es darum, was Mobbing ist und was schon im Vorfeld gegen Mobbing hilft.

Nur ganz kurz: Was Mobbing (nicht) ist

Bei Mobbing geht es nicht darum, dass jemand nicht so viele Freunde hat, oder eine Person einmal ausgelacht oder als letzte in die Mannschaft gewählt wird. Genauso wenig ist ein böser Streit oder eine Beleidigung gleich Mobbing.

Das Hauptkennzeichen von Mobbing ist, dass sich das negative Verhalten gegenüber einer Person oft wiederholt und sich über lange Zeit hinweg fortsetzt. Diese regelmäßig wiederkehrenden negativen Handlungen können verbal (drohen, verspotten, beschimpfen ...), non-verbal (treten, schlagen, schubsen, festhalten ...)





oder psychisch (Gesten, Grimassen, ignorieren, den Rücken zuwenden ...) geschehen.

Mobbing bedeutet also, dass jemand kontinuierlich geärgert, schikaniert, gemieden und in seiner Würde verletzt wird. Mobben kann durch eine Einzelperson oder durch eine Gruppe geschehen.

Ort dafür kann die Schule, der Verein oder Arbeitsplatz sein; also überall dort wo Menschen sich regelmäßig begegnen und viel Zeit miteinander verbringen.

Wichtig ist, dass sich nicht an bestimmten Eigenschaften oder Persönlichkeitsmerkmalen festmachen lässt, ob jemand ein Mobbing-Täter oder ein Mobbing-opfer wird. Vielmehr ist es so, dass in jedem und jeder von uns beides steckt: Der Mobbing-Täter und das Mobbing-Opfer. Keiner kann sich sicher sein, möglicherweise andere mal zu mobben, oder aber selber ein Mobbing-Opfer zu werden. Dieser Gedanke soll uns nicht klein machen, sondern ein Bewusstsein dafür schaffen, dass nicht alles so einfach ist, wie es auf den ersten Blick scheint.

Ob gemobbt wird oder nicht hängt ganz stark von der Gesamtsituation der Gruppe ab. So konnte beobachtet werden, dass großer Konkurrenzdruck, Neid, starre Hierarchien, schlechtes Betriebs- oder Schulklima und das Fehlen einer positiven Streitkultur das Mobbing fördern.

Was hilft gegen Mobbing?

Vorbeugend gegen Mobbing wirken zwei Dinge: **Mitgefühl und ein positiver Selbstwert.**

Als Prävention gegen Mobbing ist es wichtig, dass Menschen Mitgefühl haben und ein positives Selbstwertgefühl entwickeln.

Unsere Jugendgruppen bieten einen perfekten Platz, um dies miteinander einzuüben und zu leben. Einfach durch das Klima, welches in unserer Gruppe herrscht, durch die Art, wie wir miteinander umgehen und wie wir unsere Höhen und Tiefen miteinander teilen.

Beides, Mitgefühl und ein positiver Selbstwert lernen Jugendliche vor allem durch Vorbilder und durch das eigene Erleben.



Mitgefühl bedeutet, sich in den Anderen hineinversetzen zu können und das Wohl des anderen zu wollen. Also nicht nur sich selber sehen und den eigenen Vorteil suchen, sondern den anderen im Blick haben und Gutes für ihn tun.

Das zeigt sich in einer Gruppe schon in ganz einfachen Situationen:

- miteinander teilen
- gegenseitig beim Aufräumen helfen
- einander zuhören

usw.

Mitgefühl meint Einfühlungsvermögen, Anteilnahme, Rücksicht und ein Herz für andere haben. In einer Gruppe, in der solch eine Haltung im Miteinander gepflegt wird, lernen die Einzelnen, dass es wichtiger ist, andere in ihrer Würde zu achten, anstatt sie klein zu machen.

Einen **positiven Selbstwert** zu haben meint, dass ein Mensch sich dessen bewusst ist, dass er wertvoll ist. Für Jugendliche sind die Erfahrung und das Wissen, geliebt und gewollt zu sein total wichtig. Geliebte, wunderbare Kinder Gottes, und auch geliebt und geschätzt von den Menschen.

Wer sich des eigenen Wertes bewusst ist und den Rückhalt des „Geliebt Werdens“ hat, ist dem Mobbing nicht ganz schutzlos ausgeliefert.

Auch in einer christlichen Jugendgruppe sind nicht alle Teilnehmenden gleich gut miteinander befreundet. Trotzdem können sie einander Liebe zeigen. Möglichkeiten dazu sind im normalen Miteinander:

- Bemerken, wenn jemand länger nicht kommt und ihm nachgehen
- Einander grüßen und anlächeln
- Loben und nette Sachen sagen
- Höfliche Umgangsformen
- Auch außerhalb der Jugendgruppe die anderen kennen und dazu stehen

Aufmerksamkeit, Freundlichkeit und Wohlwollen sind Gruppen-Eigenschaften, mit welchen wir einander unseren Wert zeigen können.



Mobbing gab's schon in der Bibel: Sarah und Hagar

Ein paar Hintergrundinformationen

zu 1. Mose 16,1–6a (für die Mitarbeitenden)

BIBELTEXT:

1. Mose 16,1–6a

1. Sarah und Abraham können keine Kinder bekommen. Das war zu der damaligen Zeit noch viel schlimmer als heute. Denn vom Fortbestand der Familie hingen der Wert und die Zukunft ab. Vor allem für die Frauen war es schlimm, keine Kinder zu haben. Denn es war immer ihre Schuld und ihr Versagen.
2. Zur damaligen Zeit war es übliche Praxis, dass eine Magd anstelle ihrer Herrin ein Kind von deren Mann bekam. Das Baby hatte dann den Status wie das eigene Kind der Herrin.
3. In der Geschichte versuchen das auch Sarah und Abraham mit Sarahs Magd Hagar. Doch sobald diese schwanger ist, verschieben sich die Machtverhältnisse. Nun wird Hagar Sarah gegenüber stolz und überheblich. Abraham hält sich raus. Doch mit seiner Erlaubnis beginnt Sarah dann ihrerseits Hagar zu schikanieren.

Praktische Umsetzung

BIBELTEXT:

1. Mose 16,1–6a

Möglichst mindestens zwei Gesprächsgruppen bilden

1. Mose 16,1–6a in den Gesprächsgruppen miteinander lesen

Fragen:

- Wo wird in dieser Geschichte gemobbt?
- Wer mobbt wann wen?
- Warum? Wie kommt es zu diesem Mobbing?
- Wer könnte evtl. etwas daran ändern?

Aufgabe:

- Wie könnte diese Änderung praktisch ausgesehen haben?
- Erst Gedanken zu diesen Fragen sammeln und dann möglichst anschauliche Szenen überlegen.



Gruppe 1: Wie hat Hagar Sarah gemobbt?

- Warum mobbt Hagar Sarah?
- Was könnte Hagar gesagt und getan haben?
- Wie könnte sie Sarah gemobbt haben?
- Wie haben sich Abraham und die anderen Leute in der Situation verhalten?
- Wie hat sich Sarah vielleicht gefühlt?

Gruppe 2: Wie hat Sarah Hagar gemobbt?

- Warum mobbt Sarah Hagar?
- Was könnte Sarah gesagt und getan haben?
- Wie könnte sie Hagar gemobbt haben?
- Wie haben sich Abraham und die anderen Leute in der Situation verhalten?
- Wie hat sich Hagar vielleicht gefühlt?

Hinweis: Je nach Gesamtgruppengröße können sich natürlich auch zwei oder drei Gruppen jeweils mit dem Thema „Hagar mobbt Sarah“ bzw. „Sarah mobbt Hagar“ beschäftigen.

Gespräch in der Gesamtgruppe:

Die Kleingruppen spielen ihre Mobbing-Szenen nacheinander vor.

Impulse für das anschließende Gespräch:

- Warum wurden sowohl Sarah als auch Hagar zu Mobbern und zu Opfern?
- Warum kam es zum Mobbing?
- Was hätte in beiden Fällen geholfen, damit es nicht zum Mobbing kommt?
- Wie hätten sich Hagar, Sarah und Abraham auch noch verhalten können?

Zusammenfassung durch einen Mitarbeitenden

Gründe für das Mobbing waren wahrscheinlich:

- Zukunftssorgen: Durch das Kind ist nun meine Zukunft gesichert bzw. nicht gesichert und das möchte ich auf jeden Fall deutlich machen.
- Stolz: Nun bin ich endlich etwas wert (Hagar durch das Kind) bzw. nun bin ich erst recht nichts mehr wert und hab stattdessen noch eine Konkurrentin (Sarah)
- Machtverhältnisse: Wer steht über wem? Wer ist wichtiger? Wer wird gewinnen?



Wodurch hätte das Mobbing evtl. verhindert werden können?

Mitgefühl füreinander haben.

- Sarah für die Magd Hagar, die in der damaligen Zeit eigentlich nicht viel mehr als eine rechtlose Sklavin war.
- Hagar für Sarah, die ohne Kinder in der damaligen Gesellschaft keinen Wert hatte.
- Über die eigenen Sorgen und Gedanken miteinander reden.
- Abraham hätte Stellung beziehen und zwischen den beiden vermitteln können.
- Gedanken zu „Als Vorbeugung für Mobbing helfen zwei Dinge: Mitgefühl und ein positiver Selbstwert.“ (siehe Seite 59)

Aktionen und Spiele zu „Miteinander statt gegeneinander“

Hinweis: Je nach Zeitrahmen und Gruppensituation kann man von den vorgeschlagenen Spielen und Aktionen die passenden aussuchen.

MATERIAL 1:
Zeitschriften, Kleber, Scheren, Stifte, Karton, Fotoapparat/Smartphone mit Kamera

Aktionen zu Mitgefühl und Selbstwert

Collage und Standbild

Zu folgenden Synonymen von Mitgefühl je eine Collage basteln und am Ende der Gruppe vorstellen. Wenn möglich die Collagen eine Weile im Gruppenraum aufhängen als Erinnerung für ein freundliches Miteinander. (>> Material 1)

Statt Collage können jeweils drei bis vier Jugendliche ein Standbild zu dem Begriff entwickeln. Diese Standbilder werden dann der Gruppe vorgestellt und fotografiert. Die Bilder könnten ebenfalls im Gruppenraum aufgehängt werden.

- Wohlwollen, Zuneigung
- Mitleid, Anteilnahme
- Herzlichkeit, Warmherzigkeit
- Menschlichkeit



Komplimente verteilen

MATERIAL 2:

Papier, Stifte

Für alle Teilnehmenden ein DIN-A4-Blatt austeilen. An den oberen Rand jedes Blattes seinen Namen schreiben und umklappen.

Nun schreiben alle aus der Gruppe zu jedem Namen eine Eigenschaft, die man an der Person bewundert, schön findet oder über die man sich besonders freut. Dann wird das Blatt so gefaltet, dass man zwar den Namen lesen kann, jedoch nicht, was die Vorgänger geschrieben haben. Wenn alle Teilnehmenden auf jedes Blatt ein Kompliment geschrieben haben, bekommen alle ihr Namensblatt ausgehändigt. (>> Material 2)

Spiele zu Achtsamkeit und einem guten Miteinander

Aufstand zu zweit

Die Jugendlichen bilden Paare und stellen sich Rücken an Rücken dicht aneinander. Sie gehen ganz langsam in die Knie und setzen sich, und zwar ohne die Arme und Hände zu Hilfe zu nehmen. Anschließend stehen sie langsam wieder auf.

Atom-Spiel sehend

Ein Mitarbeitender lässt ein Musikstück laufen, zu dessen Rhythmus sich die Jugendlichen einzeln wie Atome im Raum bewegen. Plötzlich hält die Musik an und der Mitarbeitende nennt zwei Zahlen, z. B. „5 und 2“. Aufgabe der Jugendlichen ist es, ein Molekül, d. h. eine Gruppe von fünf Teilnehmenden zu bilden welche sich so zusammenfinden, dass sie nur an zwei Stellen den Boden berühren. Sobald ein oder mehrere Gruppen fertig sind, setzt die Musik wieder ein und das Molekül löst sich in seine Atome auf. Dann werden die nächsten Zahlen genannt.

Atomspiel blind

Die Teilnehmenden verteilen sich im ganzen Raum. Alle bekommen eine Augenbinde und drehen sich auf Anweisung des Mitarbeitenden dreimal um die eigene Achse.

Nun werden „blind“ Gruppen gebildet. Jeder Jugendliche tastet sich vorsichtig vorwärts, um auf einen Mitspieler zu treffen. Wichtig: Es darf nicht gesprochen werden.



Beispiele für Gruppen:

- Dreiergruppen bilden
- Namenspaare nennen, die sich finden müssen
- Alle mit kurzen bzw. langen Haaren bilden eine Gruppe

„Das Doch- und Nein-Spiel“

Zwei Teilnehmende setzen sich gegenüber. Es wird ein Zeichen vereinbart, welches bedeutet, dass man das Spiel nicht weiter spielen möchte (z. B. Heben einer Hand). Ein Teilnehmender sagt immer lauter werdend „Doch!“ und der andere antwortet darauf auch immer lauter werdend „Nein!“. Es wird so lange gespielt, bis es nicht mehr lauter geht oder einer die Hand hebt.

Blind anziehen

Jeder Teilnehmende holt seine Jacke und zieht seinen Pullover, seine Schuhe und seine Socken aus und legt alle Kleidungsstücke neben sich. Dann setzt jeder eine Augenbinde auf. Aufgabe ist es, sich blind anzuziehen. Wer alle Kleidungsstücke korrekt in der kürzesten Zeit angezogen hat, hat gewonnen.

Hinweis: Natürlich soll keiner in Unterwäsche da sitzen ...

BIBELTEXT:

1. Mose 16,6b–14

Abschlussgedanken zu 1. Mose 16,6b–14

Als Hagar die Situation nicht mehr aushält sieht sie keinen anderen Ausweg als in die Wüste zu fliehen. Dort trifft sie an einem Brunnen einen Engel Gottes und diese Begegnung verändert sie selbst und dadurch auch die Mobbing-Situation aus der sie geflohen ist.

Sie erfährt Mitgefühl.

- Der Engel Gottes hört ihr zu.
- Sie darf ihm ihre Geschichte erzählen und ihr Herz ausschütten.
- Der Engel Gottes ermutigt sie.
- Er spricht von ihrer Zukunft und von dem was sie erleben wird.
- Der Engel Gottes zeigt ihr einen Weg, den sie gehen kann.
- Zwar zurück in die Situation mit Sarah, aber in dem Wissen, dass sie dort nicht alleine sein wird.



Hagar erlebt, dass sie wertvoll ist

- Der Gott des Himmels sieht sie an!
- Sie ist nicht nur eine kleine Magd auf die es nicht ankommt. Für Gott selbst ist sie so wichtig, dass er sie dort in der Wüste gesehen hat und ihr einen Engel schickte.
- Gesehen werden, das bedeutet:
 - Sichtbar sein.
 - Es wert zu sein, dass jemand hinschaut.
 - Besonders sein. Einzigartig. Wichtig.

Das gilt nicht nur für Hagar. Auch wenn unsere Lebensumstände heute ganz anders aussehen, so können wir aus Hagars Geschichte lernen, wie wichtig Mitgefühl und das „angesehen werden“ ist.

Es lohnt sich hinzuschauen und andere Menschen wirklich zu sehen, Mitgefühl mit ihnen zu haben und ihnen zu zeigen, dass sie einen Wert haben. In der Jugendgruppe, in der Schule und gerade auch bei den Menschen, bei denen uns das schwerer fällt. Und zwar nicht, weil wir das müssen, sondern weil wir mit Mitgefühl und Liebe großzügig sein können.

DENN ES GILT:

- Du bist ein angesehener Mensch!
- Du bist wertvoll in Gottes Augen. Er sieht dich. Er liebt dich.
- Gott nimmt Anteil an dir. Auch in den Situationen, die dir schwer fallen, aus denen du am liebsten abhauen möchtest. Selbst dann, wenn du Fehler machst und selbst andere ungerecht behandelst.
- Du bist ein angesehener Mensch! Egal was andere sagen und wie du dich selber siehst.
- Du bist geliebt!

Stephanie Schwarz, Landesreferentin im EJW, Dettingen/Teck,

findet es sehr besonders, zu erleben, wenn Menschen durch Taten und Worte ihr Herz füreinander öffnen.

Impressum

»der Steigbügel«

Praxishilfe für die Arbeit mit Jugendlichen

Herausgeber und Verlag:

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

Schriftleitung: Ilse-Dore Seidel

Erscheinungsweise: vierteljährlich

Bezugspreis: jährlich (4 Hefte) 15,00 Euro,
inkl. Porto; Einzelpreis: 5,00 Euro, zzgl. Porto

Vertrieb und Aboverwaltung:

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

Abbestellungen: 6 Wochen vor Ende des
Berechnungszeitraumes

Bildnachweis:

© pikselstock/Shotshop.com (Titelbild)

fontis-verlag (4); Christival (10); Lukas Gol-
der (13, 14, 16); Julian Schmid (24, 27, 29);
Walter Engel (39: Kongresshalle, Bundes-
kanzleramt, Luftbrückendenkmal, Palast der
Republik; 43); CVJM Gesamtverband (45);
Jana Zudrell (alle Bilder 51, 52); Frechverlag
(53, 55); Heike Volz (56)

www.istockphoto.com:

OJO_Images (17)

www.fotolia.com:

Peter Atkins (21); Christian Schwier (32);
kameraauge (37); Heiko Küverling – Funk-
turm (39); JFL Photography – Fernsehturm
(39); lumen-digital – Siegessäule (39); ro-
landrossner – Gedächtniskirche (39); high-
waystarz (58)

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

Christopher May

Farbe bekennen Zeig, was du denkst!

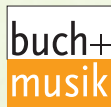
80 Karten in Stülpedeckelbox,
mit Anleitung, 8 x 12,8 cm

12,95 Euro

Wenn es einer Gruppe schwerfällt, ins Gespräch über die Bibel zu kommen, oder sie eine Anregung für eine lebendigere Diskussion sucht, ist dieses Kartenspiel genau richtig: Alle kommen zu Wort und jeder nimmt etwas Gutes mit nach Hause. Um bei einer gemeinsamen Bibellese miteinander ins Gespräch zu kommen und die verschiedenen Menschen mit ihren unterschiedlichen Meinungen zu verknüpfen, erhalten alle einen Satz Karten mit Aussagen wie „Hä?“, „Alles klar!“, „Einspruch“ oder „Richtig!“. Dann werden nach jedem Text(abschnitt) die Karten ausgespielt und so Farbe bekannt. Nach und nach entwickelt sich ein interessantes Gespräch, zu dem alle etwas beitragen können. „Farbe bekennen“ funktioniert mit jedem Text und eignet sich nicht nur für Bibelgespräche in Gruppen und Hauskreisen, sondern auch für eine ganze Menge anderer Einsatzzwecke. Ideen liefert die beiliegende Anleitung.



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