

# Notfallkoffer

Programm für die Jugendarbeit – immer griffbereit

Version 3.0 im Januar 2026



by BÖ /Jungscharwerkstatt.de 2019 erweitert 2023 und 2026

# Inhaltsverzeichnis

Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?.....	5
Was sollte in einen Notfallkoffer?.....	5
Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?.....	7
Spiele mit Karten.....	7
Besetzt.....	7
Spiele mit Würfeln.....	8
Mäxle.....	8
Totwürfeln.....	9
Hausnummern würfeln.....	10
17 und 4.....	11
Würfel fangen.....	11
Besetzt (Würfel-Version).....	11
Würfelpyramide.....	12
Bärenjägerprüfung.....	12
Spiele mit anderem Material aus dem Koffer.....	14
Zeit schätzen.....	14
Mord in Palermo.....	14
Ich habe ein Licht.....	16
Krebsball.....	16
Bodyguard.....	16
Hochstapler.....	16
Streichholzschachtelhüllenstaffel.....	17
Lachen lassen.....	17
Tick-Tack-Piep.....	17
Stadt – Land – Fluss.....	18
Stuhlfußball.....	19
Schnitzeljagd.....	20
Ribbl Dibbl.....	21
Mörderspiel.....	21
Wer bin ich?.....	21
Zeitlauf.....	22
Papierfliegerwettbewerb.....	22
Korken vertikal.....	23
Stilles Fax.....	24
Papierballboccia.....	25
Papierschlange reißen.....	25
Papierkorb Basketball.....	25
Kreisspiel.....	26
Doppelkreis.....	26
Murmelfuchsen.....	26
Abpraller.....	26
Murmel Boccia.....	27
Frisbee-Spiele.....	27
Ultimate Frisbee.....	27
MTA.....	27
Weitwurf.....	28
Disc Shot.....	28
Hin und her.....	28
Brennbee.....	28
Frisboule.....	28
Tödliches Blinzeln.....	28
Tic-Tac-Pong.....	30
Spiele ohne Material.....	31

Kommando Bimberle.....	31
Mega Bimberle.....	31
Black Stories.....	32
Weitsprung.....	32
Demo.....	32
Ich packe meinen Koffer.....	32
Gordischer Knoten.....	32
KrötenKönig.....	32
Schnicktator.....	33
Chef - Vize.....	33
DoDo.....	34
Ich sehe was, das du nicht siehst.....	34
Wortkette.....	34
Schuhe verstecken.....	34
Ups!.....	34
Hänsel und Gretel.....	35
American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars.....	35
Stuhl.....	36
Tanz ums Lagerfeuer.....	37
Flüsterpost.....	37
Das einfachste Spiel der Welt.....	37
Kniebeugen.....	37
Flamingo.....	37
Signs – Zeichen.....	38
Wenigbeinlauf.....	39
Monster malen.....	39
Wer tat was wann wo?.....	39
Geschichten erzählen.....	40
Funkerspiel.....	40
Der Boden ist Lava.....	40
Steinmännchen.....	42
Sachensucher XXL.....	42
Affen beobachten.....	44
Regierungsbank.....	44
Agentenjagd.....	45
Ninja.....	46
Dunkelverstecken.....	47
Pfützenboccia.....	48
Matschburgen.....	48
Regen sammeln.....	49
Unendliche Gruselgeschichte.....	49
Filme raten.....	49
Hören: Stecknadel fällt.....	50
Hören: Störung.....	50
Vorstellungsrunde.....	50
2 mal Wahrheit – 1 mal Lüge.....	50
Saboteure.....	52
Icebreaker Fragen.....	52
Chicago Chopsticks.....	53
10 Last-Minute-Spiele.....	53
Spiele mit Beamer und Leinwand.....	56
Münchhausens Lügenquiz.....	56
Locher.....	56
Alles UnScharf.....	56
Willkommen im Dschungel.....	56

Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz.....	57
Pharao Münchhausens Geschichten.....	57
Das Tal der Fragen – ein ägyptisches Quiz.....	58
Pixels.....	58
Fake News: Tiergeschichten.....	58
Gute Filme – schlecht erklärt.....	58
Agentenquiz.....	58
Die Fragenwand.....	59
Buchstabensuppe.....	59
Sehen: finde den Unterschied.....	59
Andachten / Geschichten zum Vorlesen.....	60
Die gerauchte Bibel.....	60
Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggi.....	61
Spülen für alle.....	62
Helene und Willi.....	64
Die Sache mit Gertrud.....	65
...einfach mal die Klappe halten!.....	67
Die Frage des Blickwinkels eine Andacht von Uli.....	68
Dihydrogenmonoxid.....	69
Kamera 3: näher ran!.....	71
No time for Losers – Die Andacht.....	72
Geschenke.....	74
In der Sackgasse.....	75
(K)Einer ist zuviel.....	77
Besserwisser.....	79
Weihnachtsbeleuchtung.....	81
Dübel.....	82
Akku-Power.....	85
Ich steh an deiner Krippe.....	86
SPAM.....	88
Lehrlinge.....	90
Galater Six-Seven: Was du säst, wirst du ernten.....	92
Bildernachweis:.....	95
Copyright / CC-Lizenz.....	95
Social Media.....	95

# Wozu brauche ich einen Notfallkoffer?

Eine sehr gute Frage. Eigentlich gar nicht.

Außer eben im „Notfall“. Das kann sein, wenn du ein Programm für 10 Spieler vorbereitet hast und nur 5 kommen, wenn Dein Mit-Mitarbeiter das Programm vorbereitet hat und kurzfristig nicht zur Gruppenstunde kommen kann oder das gut vorbereitete Programm zu Ende ist und du noch ein paar Minuten überbrücken musst. Dann ist es gut, wenn man ein bisschen Material und Ideen griffbereit hat.

Dann ist es sinnvoll, einen Koffer oder eine Tasche oder eine Schachtel griffbereit zu haben, in dem Material für einige Spiele ist, die sich ohne große Vorbereitung spielen lassen.

Diese findet ihr zum Beispiel auf der Seite [jungscharwerkstatt.de](https://jungscharwerkstatt.de) unter dem Stichwort „Notfallkoffer“ ( <https://jungscharwerkstatt.de/tag/notfallkoffer> ). Oder eben in diesem Dokument, das gelegentlich erweitert werden wird.

**Denkt aber dran, dass nicht immer „Notfall“ sein sollte.**

**PS: Noch ein Hinweis zur Sprache: Zwecks besserer Verständlichkeit schreibe ich Anleitungen und so weiter ohne irgendwelche Rücksicht auf Geschlecht oder Minderheiten. Es dürfen sich aber Frauen, Männer, Mädchen, Jungen und alle dazwischen mit „Leser“ oder „Mitarbeiter“ oder „Teilnehmer“ angesprochen fühlen.**

## Was sollte in einen Notfallkoffer?

Da sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Ein paar Kartenspiele wie „Uno“ „6 Nimmt“ „Mord in Palermo“ oder ein Standard-Kartenspiel sind nicht schlecht. Spiel aus dem Koffer und das Programm steht. Universell einsetzbare Dinge sind Würfel, Papier, Stifte u.s.w.

Ich zähle einfach mal auf:

- Dieses Dokument als Ausdruck
- Papier – einfache weiße Din-A4 Blätter oder einen Schreibblock
- Stifte – Kugelschreiber, Buntstifte...
- Würfel und Würfelbecher und eine Unterlage
- ein paar Tennisbälle und oder Schaumstoffbälle
- ein paar Teelichter oder Kerzen
- ein paar Kugelschreiber
- mehrere Schachteln Streichhölzer
- Korken
- Eine Stoppuhr (heutzutage kann das jedes Handy)
- Kartenspiel/Uno/6 Nimmt/Mord in Palermo ( <https://jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo-extended> )...
- Kniffelblock (oder eine Billigversion)
- Straßenmalkreide

- Feuerzeug
- Karteikarten
- Ein Buch oder ein paar Blätter mit Vorleseandachten
- Ein Beutel mit Murmeln
- Wenn ihr spontan Zugriff auf einen Beamer habt: Ein USB-Stick mit Beamerspielen

# Welche Spiele kann ich aus dem Koffer holen?

## Spiele mit Karten

Da sind zuerst mal die Spiele die ihr rein gepackt habt in den Original-Regeln. Aber mit Uno-Karten oder einem 52-Blatt Kartenspiel kann man noch andere Spiele spielen.

### Besetzt

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Uno-Karten

#### Vorbereitung:

Aus dem Spiel muss pro Farbe die gleiche Anzahl an Karten sortiert werden. z.B.: 10 mal Zahlen, 1 mal Richtungswechsel, 1 mal 2-ziehen.

Dazu kann noch eine 4-ziehen (nur bei genügend Teilnehmern) und eine Farbwechselkarte. Dieser Stapel wird dann ordentlich gemischt.

In einen zweiten Stapel kommt für jeden Mitspieler eine Farbkarte. Möglichst gleichmäßig aufgeteilt. Aus diesem Stapel darf sich jeder eine Karte ziehen und dann geht's los.

#### Spielablauf:

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis, jeder auf einem Stuhl. Der Spielleiter nimmt die oberste Karte vom Stapel und sagt laut, welche Farbe sie hat. Alle Mitspieler mit dieser Farbe dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (bei der ersten Karte ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt die zweite Farbe. Alle Mitspieler, die diese Farbe haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande.

Besondere Karten:

- bei 2-ziehen dürfen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, 2 Stühle weiter.
- bei Richtungswechsel müssen die Mitspieler dieser Farbe, die nicht „besetzt“ sind, einen Stuhl zurück
- bei Farbwahl dürfen alle Mitspieler die nicht „besetzt“ sind einen Stuhl weiter.
- bei 4-ziehen dürfen alle Mitspieler, die nicht „besetzt“ sind 4 Stühle weiter.

Gewonnen hat, wer als erstes eine Runde geschafft hat.

#### Varianten:

- Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen. Kommt man mit 2- oder 4-ziehen zu weit, muss man eine weitere Runde drehen
- Der Sieger muss direkt auf seinem Stuhl sitzen, ohne dass ein Mitspieler unter ihm ist. Sonst muss man noch eine Runde drehen

# Spiele mit Würfeln

## Mäxle

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- zwei Würfel
- Würfelbecher
- Unterlage (z.B.: Buch)
- Stift
- Zettel

Mindestens 4 Mitspieler bis theoretisch unbegrenzt. Tatsächlich ist 15 eine realistische Obergrenze.

Bei dem Spiel gilt folgende Zahlenreihenfolge:

31, 32

41, 42, 43

51, 52, 53, 54

61, 62, 63, 64, 65,

Einerpasch (zweimal 1)

Zweiерpasch (zweimal 2)

Dreierpasch (zweimal 3)

Viererpasch (zweimal 4)

Fünferpasch (zweimal 5)

Sechserpasch (zweimal 6)

Mäxle = 21 = höchste Zahl, nicht zu übertreffen



Es wird reihum gewürfelt. Der erste Mitspieler beginnt und schüttelt die zwei Würfel in einem Becher, der mit Hilfe einer Unterlage geschlossen wird. Nur er schaut sich das Ergebnis an. Dabei ergeben die zwei Würfel folgende Zahlen: Die größere Augenzahl stellt den Zehner dar, die kleinere den Einer (z.B. 3 und 5 = 35)

Beim Spiel geht es darum, immer eine höhere Zahl als sein Vorgänger zu würfeln. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es sich anhört. Und würfelt man dann doch mal eine niedrigere Zahl als sein Vorgänger, so bleibt einem nichts anderes übrig, als den nächsten Spieler anzuschwindeln. Man sagt dann einfach eine höhere Zahl als die, die der Vorgänger gewürfelt hat und gibt den Becher verschlossen an den nächsten Mitspieler weiter.

Dieser hat nun die Wahl die genannte Zahl zu glauben oder eben nicht. Glaubt er die genannte Zahl, dann würfelt er einfach weiter, ohne zu gucken, was unter dem Becher für eine Zahl steckt und muss nun versuchen, wieder die gleiche oder eine höhere Zahl zu würfeln als sein Vorgänger ihm genannt hat.

Glaubt er seinen Vorgänger jedoch nicht, so hat er die Möglichkeit, den Becher zu heben und zu schauen, ob die Zahl die ihm genannt wurde, stimmt. Stimmt sie nicht, so ist der Lügner enttarnt

und bekommt einen Minuspunkt. Stimmt die Zahl jedoch, so bekommt der Spieler, der die Zahl aufgedeckt hat und seinem Vorgänger nicht geglaubt hat den Minuspunkt

Untertreiben – statt 43 darf man 42 sagen. Die angesagte Zahl beinhaltet immer ein unausgesprochenes „Oder höher“ Ist erlaubt und der Zweifler bekommt einen Minuspunkt. Sollte sich unangekündigt ein Mäxle unter dem Becher befinden, gibt es nur einen Punkt.

Nach jedem Minuspunkt beginnt eine neue Runde. Der Mitspieler, der den Minuspunkt bekommen hat, startet eine neue Runde in diesem Spiel.

Hat ein Mitspieler einen „Mäxle“ also eine 21, so kann er diese an den nächsten Mitspieler weitergeben. Da es nichts Höheres als Mäxle gibt, kann der Spieler wiederum diese Zahl nicht überbieten. Glaubt er das Mäxle bekommt er einen Minuspunkt und schüttelt die Würfel ungesehen. Damit beginnt eine neue Runde.

Glaubt er es nicht und deckt die Würfel auf, werden 2 Minuspunkte verteilt. Wenn ein Mäxle unter dem Becher ist, bekommt er die Punkte, wenn kein Mäxle drunter ist, bekommt der Lügner 2 Punkte.

Es gibt einige Varianten dieses Spiels. Hardcore: Statt Minuspunkten „Dibbl \*“ verteilen, „Weitergeben“ des Bechers...

Die „Chance“ ist eine Regel, die ich mit jüngeren Teilnehmern empfehle: Sollte jemand so offensichtlich lügen, dass es jeder merkt (z.B.: 57 lügen) darf er noch mal schütteln und ohne unter den Becher zu schauen mit den Worten „Höher als mein Vorwürfler“ weitergeben.

\*siehe Anleitung „Ribbl Dibbl“

## Totwürfeln

Eingesendet von Siggi

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stift
- Zettel
- Sechs Würfel

Ab 3 Spielern spielbar.

Start:

Jeder Spieler erwürfelt sich seine Leben: alle Würfel auf einmal würfeln, die Augen werden addiert und ergeben die Leben.

Ziel des Spiels:

Als letzter übrig zu sein

Ablauf:

Der Spieler mit der niedrigsten Anzahl an Leben startet.

Nun würfelt er gleichzeitig alle Würfel. Pro Wurf muss er mindestens einen Würfel liegen lassen.

Ziel ist es, am Ende mit den sechs Würfeln eine Summe von mindestens 30 zu erreichen. Also einen Schnitt von mindestens fünf. Ratsam ist also, 6er und evtl. 5er liegen zu lassen. Oder eben das nächsthöhere.

Nun würfelt die Person so lange, bis alle Würfel liegen und addiert die Punkte.

**Unter 30:** wird der würfelnden Person die Differenz von den eigenen Leben abgezogen (Bsp: bei 27 werden 3 Lebenspunkte abgezogen).

**Bei 30:** nichts passiert, der nächste ist dran.

**Über 30:** Nun ist wieder die Differenz entscheidend. Bsp: 33: Nun geht es um die 3er. Der Würfler hat die Möglichkeit, mit möglichst vielen 3ern der Person, die nach ihm an der Reihe ist, Leben abzuziehen.



Dazu werden zunächst alle Würfel wieder aufgenommen und gewürfelt. Alle 3er, die dabei gewürfelt werden, bleiben liegen. Es darf so lange weiter gewürfelt werden, wie pro Wurf mind. eine 3 gewürfelt wird. Wird keine (mehr) gewürfelt, endet das würfeln. Die Summe der 3er wird addiert und bei der Person, die nach dem Würfler an der Reihe ist, von den Lebenspunkten abgezogen. Bsp.: werden zwei 3er gewürfelt, werden 6 Punkte abgezogen.

Wird mit allen sechs Würfeln eine 3 gewürfelt, kann der Würfler wieder alle Würfel aufnehmen und hat nochmals alle sechs Würfel zur Verfügung ... bis keine 3 mehr gewürfelt wird.

Wer auf 0 Lebenspunkte kommt (egal ob durch eigenes oder fremdes Würfeln), ist aus dem Spiel. Ist der Nebensitzer aus dem Spiel, attackiert man die Person, die danach kommt etc.

## Hausnummern würfeln

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Das Ziel beim Hausnummern würfeln ist es, eine möglichst hohe dreistellige Hausnummern zu würfeln. Bei der großen Hausnummer gewinnt die, bei der kleinen Hausnummer entsprechend die niedrigste dreistellige Nummer.

Es wird reihum mit einem Würfel gewürfelt. Jeder Teilnehmer sagt, an welcher Stelle die Zahl stehen soll. Bei den großen Hausnummern stellt man eine 6 ganz klar nach vorne, eine 1 nach hinten und bei allen anderen Zahlen entscheidet man nach Bauchgefühl. In der zweiten Runde sind nur noch zwei Stellen frei, an die man den zweiten Wurf stellt und in der dritten Runde ist klar wohin das Ergebnis gestellt wird. Die höchste Hausnummer ist also 666 die kleinste 111.

## 17 und 4

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Jeder Spieler bekommt einen Würfel. Es wird der Reihe nach gewürfelt. Wer die 21 hat, hat gewonnen. Ist man über der 21, ist man raus und wenn es keine 21 gibt dann gewinnt der Spieler der am nächsten an der 21 dran ist. In der Runde kann jeder Spieler für sich entscheiden wann er aufhört zu Würfeln.

## Würfel fangen

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel

Alle Teilnehmer sitzen um einen Tisch. Zwei (möglichst gegenüber sitzende) bekommen einen Würfel und beginnen zu würfeln. Wer eine sechs bekommt, gibt den Würfel an den linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt wieder zu würfeln usw. Da die Würfel unterschiedlich schnell weitergegeben werden, holt der eine Würfel den anderen ein, was natürlich durch möglichst schnelles würfeln verhindert werden soll.

## Besetzt (Würfel-Version)

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Die Teilnehmer sitzen im Stuhlkreis. Jeder bekommt eine Zahl zwischen 1 und 6 zugeteilt. Der Mitarbeiter würfelt. (Cool: Großer Schaumstoffwürfel in der Mitte)

Alle Mitspieler mit dieser Zahl dürfen einen Stuhl nach rechts rücken. Weil dieser (beim ersten Würfeln ganz sicher) besetzt ist, setzt man sich einfach auf den Schoß des anderen. Dann kommt der zweite Wurf. Alle Mitspieler, die diese Zahl haben und nicht „besetzt“ sind, dürfen einen Stuhl nach rechts. u.s.w. Dabei kommen manchmal erhebliche Stapelhöhen zustande. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes wieder auf seinem eigenen Stuhl sitzt.

## **Würfelpyramide**

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel
- Papier
- Stift

Jeder Spieler schreibt auf ein Blatt Papier die Zahlen eins bis sechs als Pyramide auf. Also: als Spitze  $1 \times 1$ , dann  $2 \times 2$  usw. Dann beginnt der erste zu würfeln und streicht die gewürfelte Zahl weg. Dann bekommt der nächste den Würfel. Wer als erstes alle Zahlen weg gestrichen hat ist Gewinner.

## **Bärenjägerprüfung**

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Würfel

Bei diesem Spiel geht es darum, dass die Teilnehmer das System, das dahinter steckt erkennen.

In der Arktis – das ist das Gebiet um den Nordpol – leben die Eisbären. Wenn man sie beobachten will, muss man einiges über sie wissen. Eisbären sitzen immer um Löcher im Eis um Fische zu fangen. Es gibt aber auch keine Löcher wenn die Eisbären sie nicht mit ihren kräftigen Pranken durch die Eisdecke schlagen.

Die 4 Grundregeln lauten:

1. Ohne Löcher keine Bären
2. Ohne Bären keine Löcher
3. Die Bären sitzen um die Löcher
4. Bärenjäger sind verschwiegen



Mit mehreren Würfeln (erfahrungsgemäß sind 5 bis 10 gut) wird gewürfelt. Dann wird den Teilnehmern erklärt, wie viele Bären um wie viele Löcher sitzen.

Drei Beispiele:

1 – 2 – 5 – 6 – 5 : 8 Bären sitzen um 2 Löcher

1 – 5 – 4 – 3 – 2 : 6 Bären sitzen um 2 Löcher

3 – 3 – 5 – 3 – 4 :10 Bären sitzen um 4 Löcher

Die Erklärung:

Ich habe die Lösung mal ein bisschen verschlüsselt. Googelt nach „rot13 decoder“ und kopiert dann den Buchstabensalat rein.

Qnf „hz qvr Yöpure“ vfg jöegyvpu mh aruzra. Qvr Chaxgr orv qra hatrenqra Mnuyra fvaq hz rvara Chaxg va qre Zvggr natrbeqarg. Orv rvare 5 fvaq 4 „Oäera“ hz rva „Ybpu“, orv rvare 3 fvgmra ahe mjrv hz rva Ybpu. Qvr 1 vfg xrva Ybpu, jrvy: xrvar Yöpure buar Oäera.

Man kann auch noch weitere Regeln einbauen:

- Fische oder Pinguine: Unter den Löchern sind Fische bzw. Pinguine leben auf der anderen Seite – Qvr Nhtra hagreunyo qre Yöpurejüesry jreqra mhfnzzraurmäug. Rvar 3 oevatg rva Ybpu, 2 Rvfoäera haq 4 Svfpur/Cvathvar. Rvar 5 rva Ybpu, 4 Oäera haq mjrv Svfpur /Cvathvar
- Robben: Robben halten sich von den Löchern fern – Qvr trenqra Nhtramnuyra (2, 4 haq 6) jreqra mhfnzzra trmäug
- u.s.w.
- ehemalige Teilnehmer der Gammesfelder Bubenjungschar haben die Prüfung in der Hütte mit Eskimos und Reinhold Messner perfektioniert (Stufe „krank“)

Sobald die ersten Teilnehmer den Dreh raus haben, solltet ihr immer wieder auf Regel 4 (Bärenjäger sind verschwiegen) hinweisen.

PS: natürlich dürfen Eisbären nicht erschossen, sondern nur mit dem Foto „gejagt“ werden...

# Spiele mit anderem Material aus dem Koffer

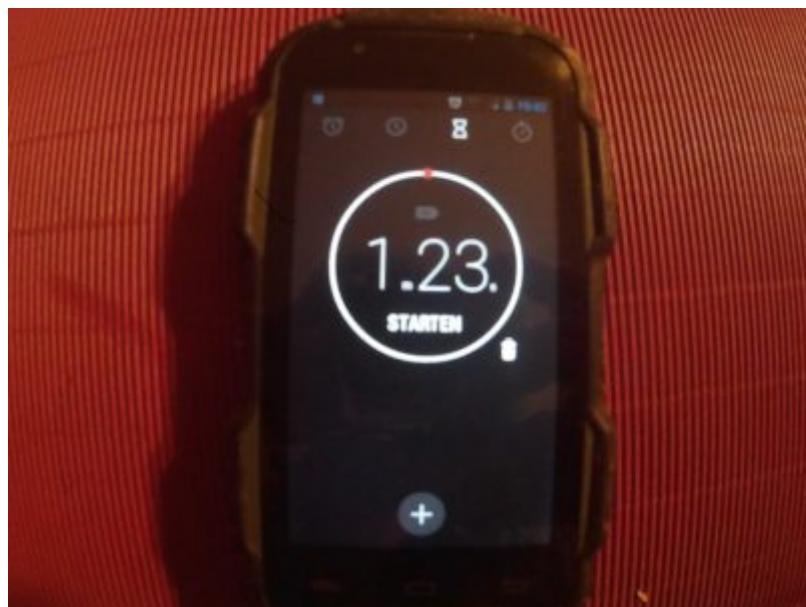
## Zeit schätzen

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Stoppuhr bzw Handy

Ablauf:

Der Spielleiter gibt in das Handy eine gewisse Zeit ein und teilt sie den Teilnehmern mit. Dann startet er den Countdown und die Teilnehmer schätzen die Zeit. Sobald jemand denkt die Zeit ist um, hebt er die Hand. Der letzte der die Hand hebt, bevor der Alarm los geht, ist der Sieger.



Je länger die Zeit ist, desto schwerer wird es. Fangt am Besten mit einer Minute an

## Mord in Palermo

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Karteikarten oder ein paar Stücke Papier
- einen Stift

Ein Mitarbeiter übernimmt die Rolle des Spielleiters. Im Zweifelsfall gilt das, was er sagt. Die Mitspieler bekommen über Karten bzw Lose ihre Rolle zugeteilt. Bei einer Runde mit etwa 10 Mitspielern werden zwei Karten mit „Mörder“, eine mit „Polizist“ und der Rest mit „Bürger“ beschriftet. Bei etwa 15 sollte ein dritter Mörder ins Spiel kommen. Probiert ein bisschen aus. Nachdem jeder weiß, wer er ist, wird idealerweise das Licht gedimmt um die Atmosphäre anzupassen.

So läuft eine Spielrunde ab:



Der Spielleiter beginnt die erste Runde mit den Worten:

**„Es wird Nacht in Palermo und alle Bewohner schlafen“** Alle Mitspieler schließen die Augen.

**„Doch zwei Mafiosi erwachen und suchen sich ihr Opfer“** Die Mörder verständigen sich stumm und teilen dem Spielleiter durch Zeigen mit, wen sie töten wollen. Mit den Worten

**„Die Mafiosi schlafen ein...“** bringt er die Mafiosi zum Einschlafen

**„.... und der Polizist erwacht“** veranlasst den Polizisten die Augen zu öffnen. Er zeigt auf eine Person in der Runde und bekommt schweigend vom Spielleiter mitgeteilt, ob diese Person ein Bürger oder ein Verbrecher ist. Zum Beispiel mit Daumen hoch für braven Bürger oder Daumen runter für Verbrecher.

**„Der Polizist schläft wieder ein... Es wird morgen in Palermo und alle erwachen bis auf ...“**  
Und dann wird der Name des Opfers genannt.

Die Bewohner von Palermo beginnen eine Diskussion. Dabei achten die Mafiosi und der Polizist darauf, nicht enttarnt zu werden. Die Mafiosi halten natürlich zusammen. Der Polizist sollte möglichst unauffällig die Mörder belasten, wenn er sie kennt, beziehungsweise Bürger verteidigen, wenn sie beschuldigt werden. Am Ende der Diskussion werden zwei Verdächtige vor Gericht gestellt und halten eine Verteidigungsrede. Anschließend entscheiden alle Bewohner, wer vom Mob gelyncht wird. Der Spielleiter gibt dann bekannt, ob der Mob einen Verbrecher oder einen Unschuldigen getötet hat.

Dann kommt die zweite Nacht. In dieser dürfen die Getöteten zuschauen, dürfen aber nicht reden oder den anderen Mitspielern Zeichen geben.

Auch in dieser Nacht übernimmt der Spielleiter das Kommando. Es macht mehr Spaß, wenn dieser die Geschichte und die Morde etwas ausschmückt.

Das Spiel endet, wenn entweder alle Mafiosi gelyncht wurden, oder alle Unschuldigen „verstorben“ sind.

Seit 2025 gibt es das extended Card Deck mit fast 30 verschiedenen Rollen.

<https://jungscharwerkstatt.de/mord-in-palermo-extended>

Hier könnt ihr euch das komplette Spiel inklusive ausführlicher Anleitung kostenlos runterladen:

[https://theone-andonly.de/jsw-bonus/25/mord\\_in\\_palermo.pdf](https://theone-andonly.de/jsw-bonus/25/mord_in_palermo.pdf)

Ausgedruckt und laminiert ist es eine wunderbare Ergänzung im Notfallkoffer

## **Ich habe ein Licht...**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- eine Schachtel Streichhölzer

Alle sitzen im Kreis. Der erste Mitspieler zündet ein Streichholz an und sagt: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter." Dann gibt er das brennende Streichholz an seinen rechten Nebensitzer weiter. Dieser sagt ebenfalls: "Ich habe ein Licht und ich gebe das Licht weiter. Der Mitspieler, bei dem das Streichholz ausgeht, bekommt einen Minuspunkt.

ACHTUNG! FEUER!

## **Krebsball**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

Teilnehmer spielen auf allen Vieren mit Bauch nach oben Fußball. Ball schubsen mit der Hand ist erlaubt, aber nicht halten/werfen. Indoor mit Tennisball auf Stühle.

## **Bodyguard**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Schaumstoffball, zur Not tut's ein Tennisball. Damit kann es aber schmerhaft werden.

### **Durchführung:**

Alle Teilnehmer stellen sich im Kreis auf. Zwei werden in die Mitte beordert. Der Eine ist der Promi, der andere sein Bodyguard. Beide stehen in der Kreismitte. Die Spieler am Kreis müssen versuchen, den Promi mit dem Tennisball abzuschließen. Der Bodyguard muss verhindern, dass der Ball den Promi berührt. Er darf den Ball fangen, mit den Händen oder sonstigen Körperteilen abwehren und sich vor den Promi stellen. Der Bodyguard darf sich frei im Kreis bewegen, diesen jedoch nicht verlassen.

Schafft er es, eine bestimmte Zeit den Promi zu beschützen, hat er gewonnen. Berührt der Ball allerdings den Promi (egal wo), hat er verloren.

## **Hochstapler**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- für jeden Teilnehmer etwa 15-25 Streichhölzer
- einen Korken

**Ablauf:** Jeder Teilnehmer bekommt die gleiche Anzahl Streichhölzer. TN 1 legt 1 Streichholz auf den aufrecht stehenden Korken und schiebt ihn weiter zu TN 2. Der legt wiederum ein Holz auf den Korken oder die schon liegenden Hölzer und schiebt sie zu TN 3. und so weiter. Bei wem der Stapel umfällt, der bekommt alle abgestürzten Hölzer. Wer zuerst alle Hölzer los ist, ist der Sieger.

## **Streichholzschatelhüllenstaffel**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Streichholzschatel

Für diesen Spiel wird die Hülle um die Streichholzschatel benötigt. Der erste Spieler steckt sich die Hülle auf die Nase und läuft damit einen Parcour (Start und Ziel an gleicher Stelle) ab. Festhalten ist verboten und wenn die Hülle runter fällt, muss der Spieler noch mal von vorn beginnen. Am Ende des Parcour wird die Hülle ohne Hände auf die Nase des Nächsten gesteckt, bevor dieser starten darf.

## **Lachen lassen**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Eine Stoppuhr bzw ein Handy

Wer bringt am schnellsten einen aus der Gruppe zum Lachen? (einer nach dem anderen – Zeit stoppen)

## **Tick-Tack-Piep**

### **Material:**

Handy mit Countdownfunktion, Küchenwecker oder die „Bombe“ aus dem Originalspiel  
Verschiedenen Aufgabe (siehe unten)



### **Ablauf:**

Alle Spieler sitzen im Kreis. Der Spielleiter stellt eine Aufgabe und startet den (geheim eingestellten) Countdown (30 Sekunden bis 2 Minuten und jedes mal eine andere Zeit). Dabei sollte man darauf achten, dass beim Handy das Display nach unten liegt damit niemand weiß, wie lange die Bombe noch tickt.

Der erste Mitspieler sagt eine Antwort und schiebt das Handy schnell weiter. Der nächste ebenso. Bis der Alarm losgeht. Der Mitspieler der dann das Handy hat, bekommt einen Minuspunkt. Sieger ist, wer nach x Runden die wenigsten Minuspunkte hat.

## **Varianten:**

K.O.-System: Wer verliert ist raus. Nur bei kleinen Gruppen

Sobald ein Spieler 3 (oder 4 oder ... 10) Minuspunkte hat, endet das Spiel und wer die wenigsten Punkte hat ist Sieger

## **Die Sache mit der Bombe**

Die original Bombe hat einen ganz eigenen Reiz. Mehr Nervenkitzel, echte Zufallszeit... In Zeiten des Terrors hab ich allerdings gewisse Probleme damit, Kindern eine Bombe in die Hand zu drücken. Daher die Handy-Version.

## **Spielkarten**

- Was hast Du im Schulranzen
- Wörter die mit „un“ beginnen
- ungewöhnliche Hobbies
- Was nimmst Du in den Urlaub mit
- Wörter in denen ein „Y“ vorkommt
- Wörter in denen ein Umlaut vorkommt
- Fußballspieler
- Popstars
- Personen aus der Bibel
- Bücher aus der Bibel
- Haltestellen, an denen der Schulbus hält
- Fernsehserien
- Superhelden
- Was fällt Dir zum Thema „Fußball“ ein (Schule, Jungschar und was Euch sonst noch einfällt)
- Jungscharspiele
- ..haus.. (Hochhaus, Haustür...)
- ..wasser.. (Wasserkocher, Spülwasser...)
- ..nuss..
- ..papier..
- Buchstabenpflicht: (zwei oder drei vorgegebene Buchstaben müssen in dem Wort vorkommen)
- Wortbausatz: (nur die Buchstaben auf der Karte dürfen für das Wort verwendet werden)
- ...

## **Stadt – Land – Fluss**

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Papier und Stifte

Im Prinzip braucht man pro Person ein Blatt Papier, auf das man mehrere Spalten in verschiedenen Kategorien aufmalt. Üblicherweise steht über der ersten Spalte „Stadt“ über der 2. „Land“ und über der 3. „Fluss“ über weitere Spalten kann man weitere Kategorien schreiben. Über die letzte Spalte schreibt man „Punkte“ Für die Tabellen gibt es in den Weiten des Internets Druckvorlagen wie Sand am Meer. Braucht man wie gesagt aber nicht.

Dann wird ein zufälliger Buchstabe ermittelt. Meistens beginnt ein Mitspieler indem er laut „A“ sagt und dann stumm weiter buchstabiert bis ein weiterer Mitspieler „Stopp“ sagt. Der zuletzt gedachte Buchstabe soll der Anfangsbuchstabe für jedes Wort in der Spalte sein. Bei „F“ schreibt

man dann in die Spalte „Stadt“ „Frankfurt“ in die Spalte „Land“ „Frankreich“ ... Derjenige, der als erster in jeder Spalte ein Wort hat, zählt laut langsam von zehn runter bis null, dann darf nicht mehr geschrieben werden.

Als nächstes beginnt die Auswertung: Jeder liest reihum seine Stadt vor. Hat man keinen Begriff in einer Spalte, bekommt man logischerweise keinen Punkt. Hat man einen Begriff, den jemand anders auch hat, gibt es 5 Punkte. Hat man einen Begriff, den sonst niemand hat, gibt es 10 Punkte. Und hat man in einer Spalte in der sonst niemand etwas wusste einen Begriff, gibt das 20 Punkte.

Definiert einen Mitarbeiter als Schiedsrichter! Der kann dann entscheiden, wie Punkte verteilt werden, wenn 1 Spieler „Frankfurt am Main“, einer „Frankfurt an der Oder“ und 2 nur „Frankfurt“ haben. Bekommen alle nur 5 Punkte? Oder bekommen die, die genauer definiert haben 10 und die anderen 5?

Mögliche „normale“ Kategorien:

- **Stadt**
- **Land**
- **Fluss**
- **Beruf**
- **Tier**
- **Pflanze**
- **Name**
- **Mädchenname**
- **Jungenname**
- **Prominente**
- **Sänger/Band**
- **Film / Fernsehsendung**
- Und so weiter

Mögliche „extreme“ Kategorien:

- **3x Buchstabe** (in dem Wort muss der Buchstabe 3 mal vorkommen)
- **Plus „Z“** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Z“ im Wort vorkommen)
- **Plus Umlaut** (Außer dem Anfangsbuchstaben muss ein „Ä“ „Ö“ oder „Ü“ im Wort vorkommen)
- **Am Ende** (der Gesuchte Buchstabe muss am Ende des Wortes stehen)
- **Ohne „E“** (Es darf kein „E“ im Wort vorkommen, es sei denn, es wird nach „E“ gesucht. Dann darf es nur am Anfang sein und kein 2. „E“ im Wort auftauchen)
- **Was stinkendes**
- **Englisches Wort**
- **Grund für Strafarbeit**
- **Was man morgens als erstes macht**
- Wenn ihr mutig seid: **Schimpfwort** oder **Mordwaffe**
- Und so weiter

## Stuhlfußball

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Einen Tennisball

2 Mannschaften sitzen sich auf Stühlen gegenüber. Ziel ist es einen Ball unter den Stühlen der anderen durch zu schießen.

## Schnitzeljagd

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- Straßenmalkreide

Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Die eine bekommt einen Sack mit Hobelspanen oder ein paar Brocken Straßenkreide und haut ab. Immer in Sichtweite zur letzten Markierung wird ein neuer Pfeil (bzw. Hobelspanhaufen) gemacht. Nach einer bestimmten Zeit werden die restlichen Kreidebrocken (der Sack) als Markierung abgelegt und die Teilnehmer verstecken sich in einem vorher definierten Umkreis.

Die zweite Gruppe lässt der ersten einen gewissen Vorsprung und nimmt dann die Verfolgung auf. Pfeil für Pfeil folgen sie den Flüchtenden. Wenn sie die Endmarkierung erreicht haben, suchen sie nach den Anderen. Haben sie bis zur vereinbarten Zeit alle Gegner gefunden sind sie Sieger. Wenn nicht, haben sie verloren.

Variationen:

- Außer Kreide und Hobelspanen lassen sich auch andere Gegenstände zu Markierungen verarbeiten.
- In der Bubenjungschar Gammesfeld gibt es die Nacht-Version mit Knicklichtern
- Irrwege sind erlaubt und bremsen die Verfolger aus. Vorher definieren, wie lang ein Irrweg sein darf (z.B.: maximal 5 Pfeile)



## Mathe für Mitarbeiter

Für das Timing rechne ich rückwärts.

Um 20:00 Uhr sollten wir zurück am Gemeindehaus sein. Der Rückweg dauert erfahrungsgemäß länger als der Hinweg. Die Kinder sind erschöpft und nicht mehr so motiviert wie auf dem Hinweg. Das heißt: um **19:30 Uhr** sollte das eigentliche Spiel abgeblasen werden, damit um 19:35 Uhr alle zum Abmarsch bereit sind.

Die Jäger sollten etwa 10 – 15 Minuten zum Suchen haben. das heißt, ihre Ankunft sollte gegen 19:15 Uhr erfolgen.

Da das erste Team **10 Minuten Vorsprung** hat, muss sich dieses um **19:05 Uhr** verstecken. Paradoxerweise ist es dann relativ egal, wann das Spiel beginnt. Irgendwann zwischen 18:30 Uhr und 18:45 Uhr.

Für die Teilnehmer sind nur die fett geschriebenen Zeiten wichtig.

## Ribbl Dibbl

Ihr benötigt aus dem Koffer:

- ein Korken
- eine Kerze
- ein Feuerzeug.

Alle sitzen im Kreis und werden reihum durchnummeriert. Dann beginnt Spieler Nummer eins mit dem Spruch

„Ribbl Dibbl Nummer x

ohne Dibbl

ruft

Ribbl Dibbl Nummer y

ohne Dibbl“

Wobei x seine eigene Nummer ist und y die des nächsten Spielers. „Ohne Dibbl“ bleibt so lange bis der erste einen Fehler macht. Dann bekommt er einen Dibbl mit dem angerußten Korken ins Gesicht gemalt und ist ab sofort „Ribbl Dibbl Nummer x mit einem Dibbl“. Oder wenn noch mehr Fehler gemacht werden auch mehr.

Fehler sind z.B.: Nicht auf einen Ruf reagieren, falsche Dibbl-Anzahl bei sich oder anderen oder sich beim Spruch verhaspeln.

Bei großen Altersunterschieden muss man mit den Jüngeren etwas lockerer und bei den Älteren etwas strenger sein. Aber das versteht sich hoffentlich von selbst

## Mörderspiel

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Kerzen
- Feuerzeug
- Blätter

Alle Teilnehmer sitzen im Kreis. jeder bekommt eine Kerze bzw. Taschenlampe und muss sie so halten, dass man das Gesicht erkennt. Der Mitarbeiter verteilt an jede Person im Kreis einen Zettel. Auf einem steht M wie Mörder, auf einem P wie Polizist auf allen anderen B wie Bürger. Der Mörder muss jetzt versuchen, alle Anwesenden durch zublinzeln zu „töten“ Wer vom Mörder angeblinzelt wird, muss sein Lebenslicht ausblasen. Der Polizist muss den Mörder finden. Wenn er mit seinem Verdacht falsch lag, hat er verloren, da ihn der Mörder dann natürlich so schnell wie möglich umbringt. Sollte der Polizist getötet werden, muss er es sagen und der Mörder hat gewonnen.

Achtung mit Kerzen wegen Verbrennungen und Wachsflecken

## Wer bin ich?

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Blätter oder Karteikärtchen
- Stifte

Jeder schreibt den Namen einer berühmten Person auf einen Zettel. Real oder Fiktiv ist egal, sie muss nur allen Anwesenden bekannt sein. Die Zettel werden eingesammelt, neu verteilt und mit Kreppband oder Spucke an die Stirn der Teilnehmer geklebt. Jeder Mitspieler hat jetzt einen Namen auf der Stirn und muss mit Ja/Nein-Fragen herausfinden, wer er ist. Beispiel: Auf meiner Stirn steht „Superman“ Ich frage: „Bin ich weiblich?“ -Nein „Bin ich real?“ -Nein. „Bin ich eine Comicfigur?“ -Ja. Wer mit weniger als 10 „Nein“ -Antworten herausfindet, wer er ist, bekommt einen Punkt. Wer bei der 10. Antwort immer noch nicht weiß, wer er ist, hat verloren. Dann kommt der nächste Mitspieler dran.

## **Zeitlauf**

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Stoppuhr

Eine vorher abgesteckte Strecke wird vom vermeintlich langsamsten in der Gruppe gerannt. Alle andern müssen versuchen, die Strecke möglichst genau so schnell zu laufen. Abweichungen ergeben Minuspunkte.

## **Papierfliegerwettbewerb**

Für diesen Programmpunkt braucht ihr nur ein paar Blatt Papier.

Die Teilnehmer sollen sich mit selbstgebastelten Papierfliegern in verschiedenen Disziplinen messen. Entweder darf er nur einen Allroundflieger für alle Runden bauen, oder für jede Runde einen Spezialisten.

Ein einfacher Standardflieger von [besserbasteln.de](http://besserbasteln.de)

Auf [Papierfliegerei.de](http://Papierfliegerei.de) findet ihr einige aufwändigere Faltanleitungen

Die **verschiedenen** Disziplinen sind:

### **Langstrecke**

Von einer Abwurflinie aus werfen alle Teilnehmer (gleichzeitig?) ihre Flieger. Der Pilot, dessen Flieger die größte Entfernung zurück legt, hat gewonnen. Es zählt die Position, an der der Flieger am Ende liegt.

### **Dauerflug**

Mit einer Stoppuhr (Handy) wird die Zeit vom Abwurf bis zur Landung gemessen. Je länger die Flugzeit, desto besser.

### **Kunstflug**

Eine Jury bewertet die Kurvenflugeigenschaften jedes Fliegers

### **Punktladung**

Jeder Teilnehmer wirft von einem Startpunkt aus möglichst nahe an ein Ziel (z.B.: einen Stein). Mit einem Meterstab wird der Sieger ermittelt.



## Freestyle

Von einem erhöhten Punkt aus darf jeder seinen Flieger werfen und sich einfach daran freuen. Ein erhöhter Punkt war bei uns schon ein Fenster im ersten Stock, eine Stadtmauer, der Kirchturm, ein Riesenrad und (nur unter Mitarbeitern) das Ulmer Münster. Ernschd hat vom Kirchturm aus einen perfekten Wurf in die Thermik getroffen und sein Flieger stieg immer weiter nach oben, bis man ihn nach ein paar Minuten nicht mehr gesehen hat.

**WICHTIG: Sammelt nach Möglichkeit eure Flieger wieder ein!**

## Korken vertikal

Ihr benötigt aus dem Koffer

- Korken

Die Mitarbeiter müssen den Teilnehmern Begriffe erklären. Dabei müssen sie einen Weinkorken hochkant zwischen den Zähnen halten. Lustig ist auch die Variante, in der die Mitarbeiter mit Korken „Ich packe meinen Koffer“ spielen

## Stilles Fax

Stilles Fax ist die Papier-Version der Flüsterpost. Vor einigen Jahren habe ich es in der analogen Version schon mal auf einer Geburtstagsfeier gespielt und bin auf der Suche nach Ideen für die online Jungschar über eine [witzige digitale Form](#) davon gestolpert.

Für die ursprüngliche Form braucht ihr für jeden Mitspieler einen Schreibblock und einen Stift. 4 Personen sollten mindestens mitspielen. Nach oben hin gibt es keine Grenzen

Ob ihr Karten mit Begriffen austeilt oder die Mitspieler sich selber welche ausdenken ist euch selbst überlassen. Inspirationen für Zufallssätze findet ihr [hier](#), obwohl man recht häufig klicken muss um nutzbare zu finden.

Der 1. Mitspieler schreibt den Satz auf die 1. Seite des Blocks und schiebt ihn im Uhrzeigersinn weiter zum nächsten.

Dieser liest den Satz, blättert den Block um und malt die Szene so gut wie möglich. Wieder werden die Blöcke im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Der nächste Mitspieler schaut sich die Zeichnung an, blättert um und schreibt auf, was er gesehen hat...

Je nach Mitspielerzahl endet die Runde, wenn jeder einmal in jeden Block geschrieben hat, oder nach einer bestimmten Anzahl von Stationen.

Am Ende präsentiert jeder, was aus seinem Satz geworden ist.



Beispiele:

- Katze fährt Fahrrad
- Affe tanzt im Wald
- Haus am Berg
- Auto auf der Insel
- Banane mit Sonnenbrille
- Pianist im Aufzug
- Hund pinkelt ins Klo
- Frierender Hai auf dem Saturn
- Das Pferd frisst keinen Gurkensalat
- Schwein fährt Auto
- Dosentelefon von Haus zu Haus
- Schmied haut auf Amboss
- Feuer auf der Insel
- Tanzender Clown

## **Papierballboccia**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter (buntes) Papier

Jeder Teili bekommt zwei zerknüllte, farbige Blätter. Der Erste darf von einer Grundlinie aus einen Tischtennisball als „Schweinchen“ werfen. Dann versuchen nach einander alle mit ihren Papierkugeln möglichst nahe an den Ball zu treffen.

## **Papierschlange reißen**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter Papier

Aus einem DIN-A4 Blatt Papier versuchen die Teilis eine möglichst lange Papierschlange zu reißen. Im Zweifelsfall zählt das längste zusammenhängende Stück.

## **Papierkorb Basketball**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Mehrere Blätter Papier

Fünf Bälle aus zerknülltem Papier werden aus einem Abstand in einen Papierkorb geworfen. Ein Teili nach dem Anderen versucht sein Glück. Wer die meisten Treffer hat, bekommt die meisten Punkte.

## **Kreisspiel**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

In einem Kreis mit etwa 50cm Durchmesser befindet sich eine ungerade Anzahl an (kleinen) Murmeln. Zwei Teams treten gegeneinander an. Ziel ist es, mit den größeren Schußmurmeln die kleineren aus dem Kreis zu schießen. Die Schußmurmeln dürfen nur außerhalb des Kreises abgeworfen werden. Wenn (mindestens) eine kleine Murmel aus dem Kreis rollt, darf diese Mannschaft noch mal. Schafft sie es nicht, ist die andere Mannschaft dran. Die Schußmurmeln werden nach jedem Schuß wieder aus dem Kreis genommen.

Das Team, das über die Hälfte der Murmeln aus dem Kreis geschossen hat, gewinnt.

## **Doppelkreis**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Um den inneren Kreis wird ein zweiter Kreis mit etwa 2m Durchmesser gezogen. Im inneren Kreis liegt wieder eine ungredade Anzahl an Murmeln. Jede Mannschaft hat 10 weitere Murmeln, die immer abwechselnd vom äußeren Kreis in die Mitte geworfen werden. Jede Kugel (inklusive der geworfenen), die den inneren Kreis verlässt darf das Team zu seinen Murmeln dazu nehmen und sie auch zum werfen benutzen. Sollte die geworfene Kugel im inneren Kreis liegen bleiben, bleibt sie dort.

Das Team, das über die Hälfte aller Murmeln hat, gewinnt. Sollte ein Team keine Murmeln mehr zum schießen haben, hat es verloren.

## **Murmelfuchsen**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Alle versuchen nach einander ihre Murmel möglichst nahe an eine Wand zu rollen. Die Murmel, die am nächsten an der Wand ist, ohne sie zu berühren, gewinnt.

## **Abpraller**

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Dieses mal muss die Wand berührt werden und die Murmel noch möglichst weit von der Wand wegrollen.

## Murmel Boccia

Ihr braucht aus dem Koffer

- Murmeln

Eine größere Murmel wird von einer Abwurflinie etwa 3 bis 4 Meter weit geworfen. Die einzelnen Mitspieler bekommen je zwei Murmeln und versuchen damit möglichst nahe an die Zielmurmel zu treffen.

## Frisbee-Spiele

Wenn ihr eine Frisbee-Scheibe griffbereit habt, könnt ihr die natürlich auch nutzen:

<https://jungscharwerkstatt.de/frisbee-basics> und <https://jungscharwerkstatt.de/frisbee-spiele>

## Ultimate Frisbee

Sprengt den Rahmen für dieses Dokument: <https://jungscharwerkstatt.de/ultimate-frisbee>



## MTA

MTA steht für Maximum Time Aloft. Hier wird versucht, das Frisbee möglichst lange in der Luft zu halten. Mit der Stoppuhr messen.

## Weitwurf

Der Name erklärt alles. Von einer Abwurflinie aus versuchen die Teilis die Kunststoffscheibe möglichst weit zu werfen.

Als Steigerung der Schwierigkeit könnt ihr Zweierteams bilden und nur die Würfe werten, die gefangen wurden.

## Disc Shot

Disc Shot ist die Scheibenalternative zum Fußball oder Hockey. Zwei Mannschaften mit (gepolstertem) Torwart spielen gegen einander auf Tore.

Ich verlinke mal zu [ausführlichen Regeln](#)

## Hin und her

Bildet Zweierteams und werft die Scheibe möglichst oft hin und her, ohne dass sie den Boden berührt. Hier gilt es, sauber zu werfen und zu fangen.

Entweder wertet ihr, wie viele Würfe in einer bestimmten Zeit gefangen wurden. Dann zählen die nicht gefangen Versuche einfach nicht.

Oder ihr wertet nur die Würfe bis zum ersten Fehler.

In einer dritten Variante gehen die Teilis vor jedem Wurf einen Schritt weiter auseinander. Auch hier würde ich die Würfe bis zum ersten Fehler werten.

## Brennbee

Brennball mit der Frisbeescheibe.

2 faire Teams einteilen. Das Werferteam ist außerhalb des Spielfeldes, das Fängerteam verteilt sich innerhalb. Die Werfer beginnen: Scheibe werfen, losrennen und möglichst viele Bases schaffen. Die Gegner müssen die Scheibe fangen bzw aufheben und in einen Zielkreis werfen. Jeder Werfer, der in diesem Moment nicht an einer sicheren Base ist, fliegt raus. Jeder, der die ganze Runde schafft, erspielt einen Punkt. Wer eine Runde ohne Zwischenstopp schafft, erspielt drei Punkte fürs Team.

## Frisboule

Für jeden Mitspieler braucht ihr eine Scheibe. Der erste wirft das Frisbee von einer Abwurflinie irgendwo ins Feld. Alle anderen versuchen, ihre Scheibe mit nur einem Versuch möglichst nahe an diese zu treffen. Wer den Geringsten Abstand hat, bekommt einen Punkt und darf in der nächsten Runde das Ziel setzen.

## Tödliches Blinzeln

Wenn ihr die Rollen auf Zettel schreibt und die „Mordopfer“ nicht Kerzen ausblasen, sondern sich auf den Boden setzen, könnt ihr auch dieses Spiel innerhalb weniger Minuten starten:

In eurer Runde sitzt ein Mörder, der versucht, eure ganze Gruppe zu töten. Eure Hoffnung liegt auf dem einzigen Polizisten. Kann dieser den Mörder entlarven, bevor er selbst zum Opfer wird?

Damit dieses Kreisspiel die richtige Atmosphäre bekommt, solltet ihr es im Dunkeln mit Kerzen spielen. Grundsätzlich geht es aber auch bei Licht. Als Kerzen haben wir Babybreigläschen mit

Wachs und Doch gefüllt. Das vermindert Wachsflecken auf dem Boden und der Kleidung. Ein Teelicht in einem Glas erfüllt den gleichen Zweck.

Druckt euch das Kartenset so oft aus, wie ihr es benötigt. Die Rückseite ist optional. Für reine Bubengruppen könnt ihr die Männer nehmen, für Mädchengruppen die Frauen und bei gemischten Gruppen beide. Zählt dann für jede teilnehmende Person eine Karte in den Stapel. Eimal Mörderin, einmal Polizist und für alle andern Bürger und Bürgerinnen.

Alle Teilis sitzen im Kreis und haben ein Kerzenglas in der Hand. Jeder darf sich eine Karte ziehen. Die Identität der einzelnen Personen muss geheim bleiben.

Mit den Worten „Mörder, walte deines Amtes“ eröffnet ihr die Runde. Ab jetzt herrscht im Idealfall absolute Stille.

Alle halten die Kerzen so, dass man ihre Augen erkennen kann und nehmen mit verschiedenen Leuten Blickkontakt auf. Die Mörderin kann in diesem Moment mit einem Blinzeln die Person töten der sie in die Augen schaut. Wer getötet wurde pustet seine Kerze aus. Wenn ihr bei Tag spielt, fallen die Getöteten vom Stuhl.



Das Spiel endet entweder, wenn der Polizist die Mörderin entlarven kann, oder wenn er getötet wurde.

Zum Entlarven kann er einfach sagen wer die Mörderin ist. Grundsätzlich hat er mehrere Versuche. Wenn die Mörderin allerdings nicht auf Risiko aus ist, sollte klar sein, wer das nächste Opfer ist...

Manchmal kommt es vor, dass jemand aus Versehen jemand tötet, weil man sich das Blinzeln nicht immer verkneifen kann. Am Besten „schießt“ ihr in die Decke oder den Boden wenn ihr blinzeln müsst. Solltet ihr versehentlich jemanden ermorden könnt ihr auch sagen, hoppla, war ein Versehen... Bei diesem Spiel kann ein tödlicher Blinzler zurückgenommen und die Kerze wieder angezündet werden.

## **Tic-Tac-Pong**

Hier klauen wir die Idee vom Bier-Pong und lassen den Alkohol weg.

9 leere Becher werden als Spielfeld auf der einen Seite des Tisches aufgestellt. Von der anderen Seite aus wirft jedes Team abwechselnd einen Tischtennisball so, dass er einmal auf dem Tisch aufkommt und dann möglichst in einem Becher landet. Jedes Team hat Tischtennisbälle in einer Farbe. Sobald ein Ball in einem Becher liegt, wird ein eventueller zweiter Ball wieder entnommen.

Alternativ könnt ihr – vorausgesetzt ihr habt genügend Bälle – auch den jeweils letzten Ball im Becher werten. Das muss aber vor Beginn genau definiert werden.

# **Spiele ohne Material**

## **Kommando Bimberle**

Ein Teilnehmer wird zum Kommandant Bimberle. Die anderen Teilis versuchen alle Befehle des Kommandanten auszuführen. Es werden diese Kommandos erklärt:

- Kommando Bimberle: mit dem Zeigefinger auf die Tischkante klopfen.
- Kommando Flach: die ausgestreckten Hände werden flach auf den Tisch gelegt.
- Kommando Doppelflach: Beide Hände flach aufeinander legen
- Kommando Kant: die ausgestreckten Hände werden hochkant auf den Tisch gestellt.
- Kommando Doppelkant: beide Hände hochkant übereinander
- Kommando Faust: die Hände werden als Faust auf den Tisch gelegt
- Kommando Doppelfaust: beide Fäuste übereinander
- Kommando Bock: die Fingerspitzen berühren den Tisch, die Handrücken stehen nach oben.
- Kommando Doppelbock: 2 Böcke übereinander

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung der anderen Teilnehmer.

## **Mega Bimberle**

Mega Bimberle ist die sportliche Version von Kommando Bimberle.

Alle stehen im Kreis. Wieder wird der Kommandant Bimberle bestimmt und auch die Befehle werden erklärt.

- Kommando Bimberle: mit den Füßen abwechselnd auf den Boden stampfen
- Kommando Bock: klein zusammenkauern
- Kommando Kant: auf die Seite legen
- Kommando Flach: auf den Bauch legen
- Kommando Bock: Hände und Füße auf den Boden, Rücken nach oben durchstrecken
- Kommando Sitz: Auf den Boden setzen
- Kommando... Was immer ihr ausmacht ist erlaubt. Purzelbaum, Hampelmann oder wenn Deitz kommandiert auch der tote Hund bei dem man auf dem Rücken liegt und Hände und Füße in die Luft streckt.

Die Kommandos dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn das Wort „Kommando“ gesagt wurde. Wird zum Beispiel nur „Flach“ gesagt, dann ist das Kommando nicht auszuführen und alle Mitspieler bleiben in der Stellung wie beim vorherigen Kommando. Je schneller das Spiel gespielt wird, desto interessanter wird es. Der Kommandant Bimberle darf natürlich alle Bewegungen durchführen dies dient der Verwirrung und zur Anstiftung zum Fehler der anderen Mitspieler.

## **Black Stories**

Black Stories sind Rätselspiele bei denen eine seltsame, häufig makabere, Situation vom Spielleiter beschrieben wird. Die Teilnehmer dürfen Fragen stellen, die der Spielleiter mit Ja oder Nein beantworten kann. So müssen die Teilnehmer herausfinden, was passiert ist.

Den Teilnehmern macht das vor allem auch Abends im Zelt als Gute-Nacht-Geschichte Spaß.

Wenn man im Internet sucht, findet man auch ziemlich makabere Geschichten. Achtet darauf, wie viel „Grusel“ eure Teilnehmer vertragen.

Zu finden unter [jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories](http://jungscharwerkstatt.de/tag/black-stories)

## **Weitsprung**

Wer kann aus dem Stand am weitesten springen?

## **Demo**

Etwa zwei Drittel der Teilnehmer setzen sich als Demonstranten in die Mitte des Raumes, verhaken Arme und Beine und der Rest (Polizisten) müssen sie durch wegziehen trennen. Sobald ein Demonstrant keinen Kontakt mehr zu den anderen hat, muss er sich friedlich abführen lassen.  
ACHTUNG! Wenn das Spiel ausartet, müsst ihr es abbrechen.

## **Ich packe meinen Koffer**

Wieder geht es reihum. Der erste beginnt mit den Worten „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit...“ und nennt einen Gegenstand, der in den Koffer gehört „....eine kurze Hose“ Der nächste Mitspieler packt in den Koffer natürlich ebenfalls „....eine kurze Hose und ein Handtuch“ Der dritte muss schon zwei Gegenstände wiederholen und einen Dritten einpacken „Ich packe meinen Koffer. Ich nehme mit.... ....eine kurze Hose, ein Handtuch und einen Schlafsack.“ Das geht so lange weiter, bis ein Teilnehmer nicht mehr alle Gegenstände im Koffer aufzählen kann. Dann beginnt die nächste Runde mit einem einzelnen Gegenstand. Auch hier kann man variieren: mit Tieren „Ich baue einen Zoo und da wohnen...“ mit Fußballprofis „Ich gewinne die WM mit... “

## **Gordischer Knoten**

Alle Teilnehmer stehen im Kreis und überkreuzen die Arme . Dann nimmt jeder zwei zufällige Hände im Chaos und hält sie fest. Wenn jede Hand im Kreis eine andere hält, müssen die Teilnehmer versuchen, den Knoten zu entwirren ohne die Hände los zu lassen

## **KrötenKönig**

Zwei Kinder umfassen ihre Fußknöchel und stellen sich in „Krötenhaltung“ gegenüber auf. Jetzt geht's darum, sich gegenseitig umzuschubsen – ohne die Hände zu benutzen. Der Gewinner nimmt den Zweikampf mit dem nächsten Kind auf, bis der „KrötenKönig“ feststeht.

## Schnicktator

Alle Teilnehmer beginnen auf Level 0. Jeder sucht sich einen Gegner, gegen den er „Schnick-Schnack-Schnuck“ Also Schere-Stein-Papier spielt. Der Sieger steigt zu Level eins auf, der Verlierer bleibt auf Level 0. Als Erkennungszeichen strecken alle Level 1er den Daumen zur 1 raus. Die Level 0er ballen die Faust. Jeder sucht sich einen Gegner auf seinem Level und spielt die nächste Runde. Der Sieger steigt jeweils auf, der Verlierer steigt ab bzw. bleibt auf Level 0. Wer als erstes auf Level 5 ist, wird der Schnicktator und damit der Sieger.

### Varianten

- Bei kleinen Gruppen kann man auch die Verlierer auf dem gleichen Level lassen und den letzten auf dem untersten Level automatisch eins Aufsteigen lassen.
- Normalerweise spielt man nur mit drei Symbolen. Schere, Stein und Papier. Jedes Symbol gewinnt gegen ein anderes und verliert gegen ein anderes. Der Brunnen bringt ein Ungleichgewicht ins Spiel.
- Wenn ihr es den Teilnehmern erklären wollt bzw könnt, könnt ihr auch die Nerd-Version mit „Spock“ und „Eidechse“ spielen (Googeln)

## Chef - Vize



Die Mitspieler sitzen im Kreis bekommen einen Namen: Chef, Vieze, 1,2,3,...Depp. Der Chef gibt der Takt vor. Alle schlagen im gleichen Rhythmus auf ihre Oberschenkel, dann klatschen alle in die Hände, den rechten Daumen Richtung rechte Schulter und den linken Daumen Richtung linke

Schulter. Beim rechten Daumen sagt der, der dran ist seinen Namen beim linken Daumen den eines anderen Mitspielers. Der Gerufene macht weiter. Kommt jemand aus dem Takt oder verspricht sich, wird er zum Depp und alle zwischen Depp und dem leer gewordenen Stuhl rücken auf. Die Nummern ändern sich dementsprechend. Wenn die Nummern bis 5 gehen und Nummer 3 einen Fehler macht, wird Nummer 3 zum Depp, Nummer 4 zu 3, Nummer 5 zu 4, und der bisherige Depp zu 5. Ziel ist es natürlich, den Chef zu stürzen und selber Chef zu werden.

## DoDo

Der Raum wird in zwei Hälften aufgeteilt. Je die Hälfte der Teilnehmer verteilen sich in ihrer Hälfte. Ein Teilnehmer geht als Angreifer ins gegnerische Feld und versucht einen Gegner abzuschlagen. Dabei muss er ohne Luft zu holen immer DoDoDoDo... sagen. Wenn er einen Gegner abgeschlagen hat kann die Mannschaft (nicht der Gegner) den Angreifer ebenfalls abschlagen. Gelingt es ihm, den Gegner abzuschlagen ohne zurückgeschlagen zu werden, miss der abgeschlagene Gegner mit ins Feld des Angreifers. Wird der Angreifer geschlagen oder holt Luft, muss er im gegnerischen Feld bleiben

## Ich sehe was, das du nicht siehst

Ein Teilnehmer beginnt indem er sich einen Gegenstand im Bus oder auf der Straße aussucht. Er sagt: „Ich sehe was, das du nicht siehst. Und das ist ...“ und die Farbe oder auch eine andere Eigenschaft des Gegenstandes. Die Mitspieler raten nun, um welchen Gegenstand es sich handelt. Wer richtig rät, darf sich den nächsten Gegenstand aussuchen

## Wortkette

Reihum sagt jeder Mitspieler ein Wort, das mit dem Endbuchstaben des vorherigen Wortes beginnt.  
**Katze – England – Dach – Hamster...**

Es kann in verschiedenen Kategorien gespielt werden. Tiere, Länder, Fußballprofis ...

## Schuhe verstecken

Alle ziehen die Schuhe aus. Die Teilnehmer warten vor der Tür, bis ein Mitarbeiter im Zimmer die Schuhe versteckt hat. Das Licht wird gelöscht und die Teilnehmer kommen in den dunklen Raum. Wer als erstes seine beiden Schuhe an hat, hat gewonnen.

## Ups!

Alle sitzen im Kreis. Ein Mitspieler beginnt mit 1, der links davon sagt zwei u.s.w. bei einer vereinbarten Zahl (z.B.: 3) sagt der entsprechende Teilnehmer „UPS“. Immer wenn eine Zahl kommt, in der die Vereinbarte vorkommt oder die durch sie teilbar ist kommt das UPS.

Beispiel „3“

1 2 UPS 4 5 UPS 7 8 UPS 10 11 UPS UPS 14 UPS 16 17 UPS 19 20 UPS 22 UPS UPS 25 26 UPS  
28 29 UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS UPS 40 41 UPS ...

## Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel kommen an das Hexenhaus.

Die Hexe bekommt die Augen verbunden und die Teilnehmer bestimmen stumm eine Gretel oder einen Hänsel. Dann darf die Hexe fragen:

„Knusper knusper Knäuschen! Wer knuspert an meinem Häuschen?“

Das Kind antwortet mit verstellter Stimme „Der Wind, der Wind. Das himmlische Kind!“

Die Hexe muss jetzt erraten, wer da vor der Türe steht. Wenn sie recht hat, wird das Kind zur blinden Hexe und ein neues Kind wird bestimmt. Liegt sie falsch, muss sie versuchen, das nächste Kind zu erraten.

## American Eagle – Ein Gastbeitrag von Lars

Lars hat mir einen Gastbeitrag zugeschickt. Gedacht ist American Eagle eher für ältere Teilnehmer, die sich auspowern wollen.

American Eagle:

American Egale ist eine andere Version von „Wer hat Angst vor dem schwarzen Mann“.



Der Spielaufbau ist, genau wie beim schwarzen Mann, ein Spielfeld das die Spieler von einer Grundlinie zur anderen überqueren müssen.

Am Anfang startet ein einzelner Fänger laut mit dem Satz:

„one two three American Eagle“

und die Gegenseite erwidert mit:

„one two three British Bulldog“.

Dann laufen die Spieler aufeinander zu.

Der Fänger muss, um die anderen Spieler auf seine Seite zu bekommen, diese hoch heben und während der andere Spieler den Boden nicht berührt sagen: „one two three American Eagle, one two three British Bulldog“.

Kommt der hoch gehobene Spieler währenddessen in Bodenkontakt jeglicher Art, muss der Fänger wieder den andern Spieler hoch heben und erneut versuchen den Satz von Anfang an zu sagen. Gelingt dies muss der andere Spieler von nun an auch Fänger.

Nach und nach gibt es immer mehr Fänger und für den Rest wird es immer schwieriger auf die andere Seite zu kommen.

**ACHTUNG! Das Spiel birgt ein gewisses Verletzungsrisiko in sich.**

## Stuhl

Alle Mitspieler sitzen im Stuhlkreis. Ein erster Stuhlfänger wird ausgelost. Dieser stellt sich in die Mitte des Kreises.



Der Spieler rechts vom freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den freien Platz.

Der Spieler rechts vom neuen freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den neuen freien Platz.

Der Spieler rechts vom aktuellen freien Stuhl bleibt sitzen und ruft den Namen einer Person im Kreis. Diese muss sich dann schnell auf den freien Stuhl setzen.

Der Spieler rechts vom neuen freien Stuhl ruft „Stuhl“ und rückt auf den neuen freien Platz...

Immer 2 mal „Stuhl“ und dann ein Name. Soweit so langweilig.

Aber es gibt ja noch den Stuhlfänger in der Mitte. Seine Aufgabe ist es, sich auf einen freien Stuhl zu setzen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten.

Erstens: er setzt sich auf einen freien Stuhl. Was einfacher gesagt als getan ist. Denn sobald der Name genannt wurde, gilt der Stuhl als besetzt. Allerdings hinterlässt jeder einen freien Stuhl. Und wenn die Person rechts davon nicht schnell genug reagiert, hat man eine echte Chance.

Zweitens: Sobald jemand von den Sitzenden einen Fehler macht, muss er in die Mitte und der Stuhlfänger darf sich auf seinen Platz setzen.

Fehler sind zum Beispiel: Der Spieler links vom freien Stuhl rutscht versehentlich, ein Spieler sagt beim ersten oder zweiten Stuhl einen Namen oder beim dritten Stuhl „Stuhl“

Und es ist nicht einfach, sich bei dem scheinbaren Chaos zu konzentrieren und schnell genug zu reagieren.

## **Tanz ums Lagerfeuer**

Jeweils vier Teilnehmer stehen ums Lagerfeuer und halten sich an den Händen. Auf ein Kommando des Spielleiters versuchen sie, sich gegenseitig ins Feuer zu ziehen. Wer mit dem Fuß in die Flammen tritt scheidet aus. Aus Sicherheitsgründen wird das Lagerfeuer entweder mit Kreide auf den Boden gemalt oder mit einem Seil oder Hula Hoop Reifen markiert. Oder ihr habt eine Feuerstelle ohne Feuer.

## **Flüsterpost**

Alle Mitspieler sitzen im Kreis. Der erste flüstert dem zweiten einen Satz ins Ohr. Der 2. sagt dem 3. was er verstanden hat. der 3. dem 4. und so weiter. Der letzte sagt laut, was ihm geflüstert wurde,

## **Das einfachste Spiel der Welt...**

Wer als erstes was sagt hat verloren

## **Kniebeugen**

Aus: Schlag den Clown – Extreme. Alle Teilis spielen gegen einen Mitarbeitenden.

Der Clown zählt laut. Bei jeder Zahl müssen alle eine Kniebeuge machen. Sobald jemand nicht mehr sauber mit macht, scheidet er aus. Der Mitarbeiter muss als letzter weitermachen um zu gewinnen.

## **Flamingo**

Aus: Schlag den Clown – Extreme. Alle Teilis spielen gegen einen Mitarbeitenden.

Der Vertreter des Clowns und seine Herausforderer stellen sich gleichzeitig auf ein Bein und ziehen das Andere wie ein Flamingo an den Körper. Wer diese Position verlässt scheidet aus. Sollte ein Teilnehmer länger durchhalten als der Mitarbeitende, hat dieser verloren.

## Signs – Zeichen

Bei Signs spielt – wie in vielen Kreisspielen – ein Mitspieler in der Mitte gegen die Anderen, die gemütlich auf den Stühlen sitzen.

Zu Beginn denkt sich jeder ein (Hand-)Zeichen aus und zeigt dieses allen anderen.

Beispiele für solche Zeichen sind:

- Am Kopf kratzen
- Winken
- „Peace“-Zeichen
- An die Nase oder ein Ohr fassen
- Die Beine nach vorne ausstrecken
- Hände falten
- Mutige stehen komplett auf
- ...



Dann wird ausgelost, wer sich als erstes in die Mitte stellt. Diese Person muss nun die Augen schließen und langsam von 10 bis 0 zählen, bevor er die Augen öffnen und das Zeichen verfolgen

darf. Während dieser Zeit schickt ein vorher bestimmter Mitspieler das Zeichen los indem er zuerst sein Zeichen macht und dann das Zeichen eines Mitspielers.

Der angesprochene Mitspieler muss so schnell wie (taktisch) möglich das Zeichen annehmen indem er sein Zeichen macht. Dann schickt er es weiter. Dazu macht er das Zeichen eines anderen Mitspielers.

Solange dieser das Zeichen nicht annimmt, ist es noch beim versendenden Mitspieler.

Die Person in der Mitte muss herausfinden, wer das Zeichen hat. Wer mit dem Zeichen erwischt wird, muss in die Mitte.

## **Wenigbeinlauf**

Die gesamte Gruppe muss eine bestimmte Strecke zu Fuß überqueren. Dabei dürfen aber nur so viele Füße benutzt werden, wie Personen mitspielen. Das heißt, theoretisch können alle auf einem Bein hüpfen oder eine Person eine andere tragen.. EasyPeasy, geschafft.

Je nach Anzahl dürfen in jedem Durchgang ein oder zwei Beine weniger zum Einsatz kommen. Die Teilis müssen als Team herausfinden, wie sie das schaffen können.

## **Monster malen**

Jeder bekommt Blatt Papier und malt oben einen Monsterkopf mit dem Hals. Dann wird das Blatt so nach hinten gefaltet, dass nur noch das untere Stück vom Hals zu sehen ist. Alle schieben ihr Blatt im Uhrzeigersinn weiter und malen einen Oberkörper bis zur Gürtellinie. Wieder wird so gefaltet, dass nur der Übergang nach unten zu sehen ist. Das Blatt wird weitergegeben und der restliche Körper von der Gürtellinie bis zu den Füßen gezeichnet. Die letzte Person zeichnet die Füße des Monsters.

Wenn alle fertig sind, werden die Ergebnisse präsentiert.

## **Wer tat was wann wo?**

Ein ähnliches Spielprinzip wie Monster malen hat „Wer tat was wann wo?“

Dieses mal beginnen alle mit einer Person, die auf ein Blatt geschrieben wird. Zum Beispiel „Unser Gruppenleiter“ oder „Kasperl“. Dann wird der Name nach hinten gefaltet und das Blatt wird weiter gegeben.

Der Nächste schreibt, was die Person tut. Beispiel „kocht Spaghetti“ oder „flickt einen platten Fahrradschlauch“ . Wieder falten und weitergeben.

Es folgen eine Zeit („am Samstag um Mitternacht“ oder „im Jahr 2345“) und nach einem weiteren Falten und weiter geben ein Ort („in der Achterbahn“ oder „auf einer einsamen Insel“)

Die Ergebnisse werden (idealerweise beim Vorlesen grammatisch berichtigt) laut vorgelesen.

## Geschichten erzählen

Es wird der Anfang einer Geschichte vorgegeben. Reihum darf jede Person einen weiteren Satz zur Geschichte beitragen

Geschichtenanfänge:

- Neulich bin ich im Unterricht eingeschlafen und hatte einen seltsamen Traum
- Am Anfang war ein Eichhörnchen.
- Als ich letzte Woche mit dem Fahrrad unterwegs war, ist mir etwas seltsames passiert.
- Es war dunkel in der Höhle und ich schaltete meine Taschenlampe ein.
- Wenn ich das nächste mal in einen Freizeitpark gehe, habe ich eine besondere Idee.
- Es ist das Jahr 2060 und ich befindet mich in einer verlassenen Hütte.
- Ich schlug die Augen auf. Wo war ich? Das letzte woran ich mich erinnern konnte war...

## Funkerspiel

Aus dem Spieleabend „Weltreise“

Bevor ihr zur Weltreise aufbrechen könnt, müsst ihr zuerst lernen, wie ihr abseits der Zivilisation Kontakt zu den anderen halten könnt. Die Teilis sitzen im Kreis und werden durchnummeriert. Funker 1 beginnt indem er die Hände als Antenne seitlich an den Kopf hält. Diese ist leider nicht groß genug. Daher braucht er die Verstärkung der beiden Nebensitzer. Beide halten die Hand, die in Richtung Funker geht als Zusatzantenne an ihren Kopf. So reicht die Stärke aus. Funker 1 ruft mit dem Ruf: „Funker 1 ruft Funker X. Bitte kommen. Over.“ einen anderen Funker. Der muss auch seine Antennen und die Nebensitzer die Zusatzantennen aufstellen. Mit „Funker X hört.“ nimmt er den Funkspruch an. Sollte der Funker oder eine der Zusatzantennen den Einsatz verpassen, scheidet diese Person aus. Der angefunkte Funker ruft dann mit sämtlichen Zusatzantennen den nächsten Funker an. Ausgeschiedene Zusatzantennen werden durch den jeweils nächsten im Kreis ersetzt. Wer einen ausgeschiedenen Funker anfunkt, scheidet ebenfalls aus.

## Der Boden ist Lava

Vier Worte und das Spiel ist erklärt. Der Boden besteht aus Lava und wer ihn berührt hat verloren. Das Spielprinzip ist eigentlich so einfach wie alt. Im Jahr 2020 hat Netflix das Kinderspiel auf ein [ganz neues Level](#) gehoben. Ein ganzer Raum mit flüssiger, brodelnder „LAVA“ und einige Gegenstände die darin schwimmen und dem Team behilflich sind, zum Ausgang zu kommen.

Man muss aber gar nicht so einen Aufwand treiben, um diesen Actionspiel in der Jugendgruppe zu spielen.

Wie bei vielen traditionellen Spielen gibt es viele verschiedene Regelversionen. Ich stelle hier einige Versionen vor.

## Die Urversion

Die Urversion ist vermutlich diese:

Jemand ruft plötzlich ohne Vorwarnung: „Der Boden ist Lava“ und zählt von 5 runter. Wer bei 0 nicht auf irgendeinen Gegenstand geklettert ist und noch den Boden berührt, hat verloren. Ein schnelles Spiel zwischendurch. Wenn eure Gruppe die Regel kennt, könnt ihr jederzeit ein schnelles

Auflockerungsspiel machen. Ob drinnen oder in Freien. Kein Aufwand, keine Vorbereitung. Ein Kommando und es geht los.

### **Last one standing**

Eine andere bekannte Variante ist „last one standing“. Deutlich mehr Action aber auch mehr Konfliktpotential. Macht euch vorher Gedanken ob diese Variante für eure Gruppe geeignet ist. Die Ausgangsposition ist genau so, wie in der Urversion. Ein Kommando, ein Countdown und niemand darf den Fußboden berühren. Allerdings geht das Spiel jetzt erst los. Ziel ist es, alle anderen Mitspieler in die Lava zu werfen um am Ende als Sieger da zu stehen.

**Achtet darauf, dass das Spiel nicht zu gewalttätig wird. Die Teilis sollten ähnlich stark sein.**



### **Parcours**

Die „Königsklasse“ ist der Parcours. Verschiedene Hilfsmittel ermöglichen es, den Raum zu durchqueren. In der einfachsten Version schneidet ihr flache „Steine“ aus Pappe aus. Oder ihr nehmt ein paar alte Kissen und verteilt sie im Raum.

Je nach Können der Teilnehmer könnt ihr auch Sessel oder andere Möbel einsetzen. Bedenkt, dass bei höheren und harten Gegenständen die Verletzungsgefahr steigt. Vor allem wenn sie dabei springen müssen. In der Netflixserie sind alle Gegenstände gepolstert.

**IHR TRAGT DIE VERANTWORTUNG FÜR EURE TEILIS !**

Ob als Einzelkämpfer oder im [Koop-Mode](#) zusammenarbeitend ist euch überlassen. Seid kreativ!

## Outdoor

Ein ganz besonderer Reiz ist es, der Boden ist Lava im Freien zu spielen. Hängt ein Seil an einen Baum, stellt ein paar leere Gertänkekisten auf, spannt Seile zwischen zwei Bäume...

Wenn ihr ein geeignetes Gewässer in der Nähe habt, könnt ihr im Sommer anstelle von Lava auch Wasser überqueren. Wortwörtlich. Denkt an Badetücher für die, die es nicht schaffen.

## Steinmännchen



Gebt den Teilis 10 Minuten Zeit um Steine zu suchen und einen Turm daraus zu bauen. Es zählt die Anzahl der Steine.

## Sachensucher XXL

Sachensucher kennt ihr ja schon von der [Jungschar at home](#) – Onlinegruppenstunde.

In der Originalversion ging es darum, im eigenen Haus möglichst schnell einen Gegenstand zu fotografieren, der von der Spielleitung vorgegeben wurde.

Bei Sachensucher XXL geht es immer noch darum, möglichst schnell Sachen zu suchen. Dieses Mal spielen aber Teams im Gemeindehaus oder im ganzen Dorf gegen einander.

Für jedes Team wird ein Stapel mit Gegenstandskarten ausgelegt. Diese enthalten zwar die gleichen Gegenstände, aber in unterschiedlicher Reihenfolge.

Auf ein Startkommando hin decken alle Teams ihre oberste Karte auf. Der Gegenstand der darauf ist muss so schnell wie möglich der Spielleitung vorgelegt werden. Sobald das erfüllt ist, darf die nächste Karte aufgedeckt, und dieser Gegenstand gesucht werden.

Gewonnen hat das Team, das am Ende der Zeit die meisten Sachen gefunden hat, bzw als erstes den ganzen Stapel abgearbeitet hat.

Das schöne an Sachensucher XXL ist, dass es sowohl als Dorf- als auch als Hausspiel gespielt werden kann. Je nachdem, welche Gegenstände ihr aufschreibt.



Eine Liste Mit möglichen Gegenständen

- Blatt Papier
- Löffel
- Ei
- Grashalm
- 30cm langes Haar
- (Fernseh-)Zeitschrift
- Blatt vom Baum
- Schokolade
- Stofftier / Puppe
- Blatt Klopapier
- Becher Wasser
- Turnschuh
- Unterschrift eines Elternteils
- Bonbon
- Stempelabdruck
- Münze
- Tageszeitung (von gestern)

- Taschentuch
- Weihnachtsdeko
- Tasse
- Kartenspiel
- Taschenlampe
- Bibel
- DVD
- Apfel
- Ketchupflasche
- Kopfkissen
- Zahnbürste
- ...

Eine [Liste mit fast 100 Sachen](#) zum Download vom originalen Sachensucher.

## Affen beobachten

Aus dem Spieleabend „Weltreise“

Ein Tourist wird vor die Tür geschickt und der Rest der Gruppe einigt sich auf einen Affenkönig. Dieser gibt die Bewegungen vor und alle anderen Affen machen die Bewegungen nach. Dabei bewegen sie sich durch den ganzen Raum. Der Tourist kommt zurück und muss herausfinden, wer in der Affenhorde das sagen hat.

## Regierungsbank

Bei Regierungsbank geht es darum die 5 Stühle der Regierung mit Mitspielern des eigenen Teams zu besetzen. Das ist nicht so einfach, wie es zunächst klingt.

Die Teilis werden in zwei möglichst gleich große Gruppen eingeteilt. Sie sitzen immer abwechselnd in einem Stuhlkreis. 5 Stühle sind als Regierungsbank markiert. 2 aus jedem Team sitzen also auf der Regierungsbank, der mittlere Stuhl der Regierungsbank ist frei.

Die Person rechts vom freien Stuhl sollte bei einer ungeraden Spieleranzahl aus dem kleineren Team sein. Sie darf sich jetzt jemand auf die Regierungsbank wünschen. Am besten natürlich aus dem eigenen Team.

Am Anfang des Spieles ist es kein Problem. Aber die beiden tauschen jetzt ihre Namen. Damit es bei jüngeren Teilnehmern übersichtlich bleibt, können alle ihre Namen auf einen Zettel schreiben und diese tauschen.

Die Person rechts vom frei gewordenen Stuhl darf sich wieder eine Person auf diesen wünschen. Es ist empfehlenswert, jemand aus dem gegnerischen Team von der Regierungsbank zu holen.

Wieder werden die Namen getauscht. Und die Person rechts vom freien Stuhl wünscht sich jemand darauf. Es reagiert natürlich immer die Person, die gerade diesen Namen hat.

Wenn ein Team alle fünf Regierungssitze hat, hat es gewonnen.

Es empfiehlt sich, wenn ihr das Spiel zum ersten mal spielt, eine Runde ohne das Namen tauschen zu spielen. Damit die Teilis das grundsätzliche Spielprinzip verstehen.

## Agentenjagd

**Nur aus dem Notfallkoffer spielbar, wenn alle Teilis ein Handy haben!**

Agentenjagd ist ein Stadt- oder Dorfspiel, bei dem gegnerische Agententeams sich gegenseitig beschatten.

Wichtig ist dabei, dass man selbst nicht enttarnt wird.

### Die einfachste Variante

Alle Teilis ziehen mit den Handys los und nach einer bestimmten Zeit trifft man sich wieder zur Auswertung.

Jedes deiner Fotos auf dem ein anderer Teili zu erkennen ist, bringt zwei Punkte. Jedes Foto, das andere von dir gemacht haben, bringt einen Minuspunkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde. Legt fest, dass Serienbilder nur als eines zählen. Es empfiehlt sich, eine Mindestzeit zwischen zwei Fotos fest zu legen, damit kein Handy mit Serienfotos hundert Punkte auf einmal macht.

Ihr könnt die Teilis natürlich auch in Gruppen einteilen und die Bilder entsprechend Gruppenweise auswerten.



### **Die Live – Variante:**

Jeder bekommt einen Aufkleber mit einer gut lesbaren Nummer auf den Rücken oder auf die Stirn geklebt. Die Fotos werden in eine Gruppe gestellt. Wer enttarnt wurde, muss sich an der Basis am Gemeindehaus eine neue Nummer holen und darf in dieser Zeit keine anderen Agenten enttarnen.

### **Die alberne „entmilitarisiert“ Variante**

Falls ihr die Sache etwas alberner aufziehen wollt oder das Militärische aus dem Spiel nehmen wollt, könnt ihr auch das „Ag-“ im Namen streichen. Dann rennen verkleidete Teilis in Entenkostümen durch die Stadt und müssen gejagt werden.

## **Ninja**

*Ein Ninja ist ein besonders ausgebildeter Kämpfer. Der Ursprung findet sich im vorindustriellen Japan. Ninja wurden als Kundschafter, Spion, Saboteur, Brandstifter oder Meuchelmörder eingesetzt. Weibliche Ninja werden Kunoichi genannt.*

*In der Kampftechnik Taijutsu geht es in erster Linie um Körperbeherrschung. Und damit werden wir uns bei „Ninja“ beschäftigen.*



Natürlich kann man die hohe Kunst des Taijutsu nicht in einer einzigen Gruppenstunde erlernen. Aber Grundlagen wie „bewegungslos stehen bleiben“ kann man zumindest üben.

Zu Beginn einer Runde stellen sich alle Ninja und Kunoichi im Kreis auf. Alle gehen einen Schritt zurück, um etwas Abstand von den anderen zu bekommen.

Nachdem ausgemacht ist, wer beginnt, nehmen alle eine Haltung ein, die sie lange aushalten können. Die Person, die beginnt, darf jetzt einen Angriff durchführen. Dieser muss mit einer einzigen, schnellen Bewegung durchgeführt werden. Das Ziel ist, die Hand der angegriffenen Person zu treffen. Die versucht natürlich, ihre Hand in Sicherheit zu bringen.

Es dürfen sich nur die angreifende und die angegriffene Person bewegen. Alle anderen sind völlig bewegungslos. Einzig als Angriff und Verteidigung ist eine einzelne Bewegung erlaubt.

Nach dem Angriff ist die nächste Person im Uhrzeigersinn mit dem Angriff dran. Wer dabei angegriffen wird, ist den Angreifenden überlassen.

Eine Berührung von Hand zu Hand lässt die angegriffene Person sofort ausscheiden. Am Ende sind noch zwei Personen übrig. Spätestens jetzt ist es wichtig, ganz klar eine kurze Pause zwischen den Angriffen zu lassen, damit man weiß, wer gerade angreift.

Wer am Ende die Hand der anderen Person erfolgreich trifft, hat gewonnen

## Dunkelverstecken

Dunkelverstecken ist ein Spiel, das man am Besten in einem möglichst dunklen Gelände spielt.

Am geeignetsten sind ein nicht zu dichter Wald oder ein dunkler Park

Wenn mehr als 10 bis 12 Personen mitmachen, wird das Ganze eher langweilig.

Definiert ein Spielgelände, falls das gesamte Gebiet zu groß ist. Flatterbänder oder ausgelegte Knicklichter sind dafür geeignet.

## Grundregeln

Der erste Fänger bekommt eine Taschenlampe. Er schließt die Augen und gibt den anderen Zeit sich zu verstecken.

Dann macht er mit einem Ruf wie „Ich komme“ allen deutlich klar, dass die Suche beginnt. Ein Mitarbeiter startet in diesem Moment einen Countdown von 5 Minuten. Je nach Mitspieleranzahl und Spielfeldgröße könnt ihr ihn auch länger oder kürzer machen.

Der Fänger sucht jetzt nach den anderen. Die Taschenlampe darf dabei benutzt werden. Einfaches Finden genügt. Ab- oder Freischlagen sind aufgrund der Verletzungsgefahr nicht sinnvoll.

Wenn der Countdown abgelaufen ist, signalisiert der Mitarbeiter dieses und alle nicht gefundenen Teils kommen aus ihren Verstecken.

In der nächsten Runde sucht ein anderer Teili. Am Ende könnt ihr dann auswerten wer am meisten Mitspielende gefunden hat. Muss aber nicht sein. Nicht alles muss zum Wettbewerb ausarten.



# Dunkel-Verstecken

## **Variante Endlosspiel**

Sobald der Fänger jemand gefunden hat, wird diese Person zum Fänger. Er schließt die Augen und der bisherige Fänger darf sich verstecken.

Alternativ sucht der neue Fänger direkt weiter und darf nicht direkt den bisherigen Fänger fangen.

## **Pfützenboccia**

Ein kleiner Stein wird in eine Pfütze geworfen. Die Teilis versuchen jetzt mit jeweils zwei etwa hühnereigroßen Steinen möglichst nahe an das Ziel zu treffen. Da spritzt das Wasser schön in alle Richtungen.

Regeln in Anlehnung an [Crossboccia](#).

## **Matschburgen**

Sandburgen halten nicht, wenn der Sand zu trocken ist. Wenn er allerdings zu nass ist, gibt es auch Probleme. Dann versucht mal, im Regen Burgen aus matschiger Erde zu bauen. Wer baut die höchste, größte oder schönste Matschburg?

## **Regen sammeln**

Bildet mehrere Teams, die mit Bechern losziehen um damit möglichst viel Wasser in einen Eimer zu befördern. Einfach den Becher in den Regen halten, aus Pfützen schöpfen oder an einer (Dach-)Kante das Wasser in einen Becher laufen lassen? Ihr legt fest was erlaubt ist.

## **Unendliche Gruselgeschichte**

Das ist keine unendlich gruselige Geschichte, sondern eine die (theoretisch) nicht endet. Ihr gebt einen Satz vor und reihum erzählt jeder einen Satz weiter.

- „Es war eine dunkle und stürmische Nacht, als plötzlich das Licht im ganzen Haus ausging und ein seltsames Geräusch aus dem Keller zu hören war...“
- „Mitten im Wald stand ein altes, verfallenes Haus, von dem niemand wusste, wie es dort hingekommen war – und jeder, der es betrat, kam nie wieder heraus...“
- „Die Freunde spielten auf dem Dachboden, als sie eine alte Truhe fanden, die sich mit einem unheimlichen Knauf öffnete – darin lag etwas, das schon lange vergessen war...“
- „In der stillen Nacht hörte der Junge plötzlich leise Schritte hinter sich, doch als er sich umdrehte, war niemand zu sehen...“
- „Die Kinder hatten gehört, dass der Friedhof in der Nähe des Waldes verflucht war, doch sie beschlossen, mitten in der Nacht dort hinzu zu gehen, um das Geheimnis zu lüften...“

## **Filme raten**

Filme werden von einem Teili pantomimisch dargestellt. Alle andern raten. Punkte würde ich nicht vergeben, das macht das Spiel entspannter.

Eine Liste mit Filmen, die die Kinder kennen könnten:

- Die Eiskönigin – Völlig unverfroren
- Harry Potter und der Stein der Weisen
- Die Unglaublichen
- Shrek
- Toy Story
- Aladdin
- Der König der Löwen
- Findet Nemo
- Frozen – Die Eiskönigin
- Drachenzähmen leicht gemacht
- Kung Fu Panda
- Die Monster AG
- Minions
- Die Chroniken von Narnia
- Rapunzel – Neu verföhnt
- Sing
- Ice Age
- Madagascar
- Pocahontas
- Coco – Lebendiger als das Leben!

- Mulan
- Zoomania
- Batman v Superman: Dawn of Justice
- Peter Pan
- Lego Movie
- Der Hobbit – Eine unerwartete Reise
- Wreck-It Ralph – Chaos im Netz

## **Hören: Stecknadel fällt**

Aus dem Spieleabend „Mit allen Sinnen“

Die Teilis müssen komplett leise sein und die Augen schließen. Ein Mitarbeitender steht vor ihnen und lässt in unregelmäßigen Abständen immer wieder eine Nadel fallen. Wer am genauesten sagen kann, wie viele Nadeln auf den Boden gefallen sind, gewinnt die Runde.

## **Hören: Störung**

Aus dem Spieleabend „Mit allen Sinnen“

Zwei Teilis stehen an unterschiedlichen Seiten des Raums. Alle anderen verteilen sich dazwischen und schreien so laut sie können. Einer der äußeren Teilis muss jetzt dem anderen ein Wort zurufen. Sobald dieser es verstanden hat, hebt er die Hand und alle verstummen, damit er die Lösung verkünden kann.

## **Vorstellungsrunde**

Aus „Gruppenpraxis: Teambuilding“

**Ablauf:** Alle stehen im Kreis und sagen reihum: „Hallo, ich heiße ...“

In der zweiten Runde: „Hallo, ich heiße ... und ich esse gerne ...“

In der dritten Runde: „Hallo, ich heiße ..., ich esse gerne ... und bin (Beruf oder in der xten Klasse)“

Denkt euch weitere Eigenschaften aus, die für euch interessant sein könnten.

In der letzten Runde ändert ihr überraschend die Regeln und jeder muss die Person auf seiner Rechten Seite vorstellen: „Das ist ..., sie isst gerne ...“

**Teambuilding-Effekt:** Erste Informationen über andere Personen erhalten

## **2 mal Wahrheit – 1 mal Lüge**

Dieses Spiel eignet sich um die Mitglieder der Gruppe (besser) kennen zu lernen, für lockere Runden in der Gruppenstunde, im Zeltlager oder als Pausenfüller.

Jede Person denkt sich drei Aussagen über sich selbst aus – zwei davon sind wahr, eine ist erfunden. Die anderen Mitspielenden müssen herausfinden, welche Aussage die Lüge ist.

Alle sitzen im Kreis oder so, dass sich die Gruppe gut sehen und hören kann. Eine Person beginnt und sagt drei Aussagen über sich selbst.

- Beispiel:
  - „Ich habe schon mal einen Regenwurm gegessen.“

- „Ich kann ein Rad schlagen.“
- „Ich habe drei Geschwister.“



Die anderen überlegen und dürfen raten oder diskutieren, welche der drei Aussagen die Lüge ist. „Wer ist für die erste Geschichte, wer für die Zweite und wer für die Dritte?“ Über Handzeichen wird eine eindeutige Antwort abgegeben. Dann verrät die Person, welche Aussage gelogen war. Oft sorgt das für Lacher oder Überraschungen.

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

- Es müssen immer **zwei Wahrheiten** und **eine Lüge** sein.
- Die Lüge sollte möglichst **glaubwürdig** klingen, damit das Raten spannend wird.
- Wahrheiten dürfen auch ungewöhnlich oder überraschend sein.
- Niemand darf während des Ratens die Antwort verraten.
- Je verrückter und überraschender die Wahrheiten sind, desto lustiger wird das Spiel.
- Am besten vorher kurz nachdenken, damit die Aussagen nicht zu offensichtlich sind.
- Ideal auch, wenn sich die Gruppe noch nicht so gut kennt.

Variante „Themenrunde“: Alle Aussagen müssen sich um ein bestimmtes Thema drehen (z. B. „Reisen“, „Essen“, „Schule“).

Unter <https://jungscharwerkstatt.de/2-mal-wahrheit-1-mal-luege> findet ihr noch 100 plausible Lügen, für die ehrlichen Teilis, die sich mit dem Lügen schwer tun ;-)

## Saboteure

Viele Spiele aus dem Spieletag „Saboteure“ sind spontan und ohne Material zu spielen.

<https://jungscharwerkstatt.de/saboteure>

Kooperative Spiele sind immer eine Herausforderung. Und sie werden nicht einfacher, wenn die Aufgaben durch Saboteure erschwert werden.



### Wer sind die Saboteure?

Dieses Spiel passt perfekt, wenn ihr mit einer größeren Gruppe drinnen seid und Lust auf Spannung, Rätselraten und viel Gelächter habt. Alle Jugendlichen arbeiten scheinbar zusammen – doch ein oder zwei von ihnen haben eine geheime Rolle: Sie sind die Saboteure. Ihre Aufgabe ist es, die Gruppe unauffällig zu stören, ohne dabei enttarnt zu werden.

### Icebreaker Fragen

Um die Mitglieder einer Gruppe (besser) kennen zu lernen kann man mit sogenannten Icebreakerfragen das Eis brechen.

Eine Frage wird in die Runde gestellt und jeder gibt eine Antwort darauf. Daraus können gute Diskussionen entstehen. Oder ihr erfahrt einfach neue Fakten über eure Teilis.

<https://jungscharwerkstatt.de/icebreaker-fragen>

## Chicago Chopsticks

<https://jungscharwerkstatt.de/chicago-chopsticks>

Ich freue mich immer wieder, wenn ich (für mich) neue Spiele kennen lerne. Wie zum Beispiel Chposticks, das mir Johnny in wenigen Minuten erklärt hat. Dem wiederum hat es ein Work- und Travel-Paar aus Chicago beigebracht. Deshalb übernehme ich das Chicago in den Namen.

Etwas Recherche ergab, dass das Spiel wohl nicht mehr so neu ist, wie ich dachte und seinen Ursprung in Asien hat. Was auch die zweite Hälfte des Namens mit den chinesischen Essstäbchen erklärt.

In Jugendgruppen oder Freizeiten kann Chopsticks schnell zu einem echten Favoriten werden. Einfach, witzig und doch voller Strategie!

## 10 Last-Minute-Spiele

Heute bekommt ihr 10 Spiele, die weder Material benötigen, noch Vorbereitungszeit.

Egal ob ihr kurz zwischendrin etwas Energie aus der Gruppe nehmen wollt oder noch ein paar Minuten bis zum Gruppenstundenende überbrücken müsst: Diese Spiele könnt ihr sofort einsetzen.



### 1. Klatschen-Kettenreaktion

- **So geht's:** Alle sitzen oder stehen im Kreis. Ein Startpunkt wird festgelegt. Eine Person klatscht in die Hände. Die Klatschwelle wandert sofort im Uhrzeigersinn zur nächsten Person, die weiterklatscht. Ziel ist ein schneller, flüssiger Rhythmus. Variante: Wer an der

Reihe ist kann die Richtung mit einem Doppelklatsch umkehren. Perfekt für Aufmerksamkeit und Gruppentiming.

## 2. Biotop – Schnellentscheidungen

- **So geht's:** Der Spielleiter ruft eines von drei imaginären „Biotopen“ und zeigt gleichzeitig auf einen Mitspieler. Dieser muss so schnell wie möglich das passende Tier nennen.
  - **MEER** -> z.B. „Fisch!“, „Wal!“
  - **LUFT** -> z.B. „Adler!“, „Mücke!“
  - **LAND** -> z.B. „Hase!“, „Elefant!“Wer zögert oder etwas Falsches sagt, scheidet für diese Runde aus. Tempo und Albernheit garantiert!

## 3. Ich packe meinen Koffer... – Die Extremversion

- **So geht's:** Klassisches Merkspiel, aber mit Twist. Der erste sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit... eine ANANAS.“ Der nächste muss den Gegenstand wiederholen und einen neuen hinzufügen, der mit B beginnt. Der nächste wiederholt alles und nimmt etwas mit C, usw. Das Alphabet wird durchgegangen. Mega herausfordernd und witzig!

## 4. Stopptanz der Tiere

- **So geht's:** Musik an (oder MA summt/trommelt). Alle bewegen sich als ein vorher genanntes Tier durch den Raum (z.B. „Affen!“). Stoppt die Musik, müssen alle sofort einfrieren. Beim nächsten Start ist man ein anderes Tier („Pinguine!“, „Kängurus!“, „Schlangen!“). Sehr albern und ein Garant für Lacher.

## 5. Schere-Stein-Papier-Schlange

- **So geht's:** Alle laufen mit den Händen auf dem Rücken durch den Raum. Bei einer Begegnung spielen die zwei Personen Schere-Stein-Papier. Der Verlierer stellt sich hinter den Gewinner und bildet eine Schlange. Die Schlange zieht weiter, ihr „Kopf“ spielt gegen andere Köpfe oder Einzelspieler. Verlieren sie, kommt die ganze Schlange hinter den Gewinner. Am Ende gibt es meist zwei große Schlangen, die in einem Final-Duell antreten.

## 6. Platzwechsel-Chaos

- **So geht's:** Alle sitzen auf Stühlen im Kreis, ein Stuhl weniger als Personen. Eine Person steht in der Mitte. Sie ruft ein Merkmal: „Alle mit blauen Socken wechseln den Platz!“ oder „Alle, die heute Brot gegessen haben, wechseln!“ Alle, auf die das zutrifft, müssen aufspringen und einen anderen freien Stuhl suchen. Die Person aus der Mitte versucht ebenfalls, einen Stuhl zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist nächster Rufer.

## 7. Die verzwickte Zahlenreihe

- **So geht's:** Die Gruppe zählt reihum von 1 nach oben. ABER: Bei jeder Zahl, die eine 7 enthält (7, 17, 27...) oder durch 7 teilbar ist (14, 21, 28...), wird nicht die Zahl genannt, sondern „Peng!“ gesagt. Wer einen Fehler macht, scheidet aus oder die Runde startet neu bei 1. Ein absoluter Klassiker, der immer wieder fesselt.

## 8. Samurai

- **So geht's:** Alle stehen im Kreis. Eine Person „schlägt“ mit einem lauten „HAA!“ auf jemanden im Kreis. Die getroffene Person muss sofort die Hände hochreißen und ebenfalls „HAA!“ rufen, während die beiden Nachbarn links und rechts gleichzeitig auf diese Person

zeigen und „HI!“ rufen. Wer zu spät reagiert, scheidet aus oder sorgt für Gelächter – je nach Variante.

## 9. 1–2–3 Game

- **So geht's:** Jeweils zwei Personen stehen sich gegenüber. Sie zählen abwechselnd:  
Person A: „1“  
Person B: „2“  
Person A: „3“  
Und wieder von vorn.

Nach 2–3 Runden werden die Zahlen ersetzt:

Die „1“ wird zu einem Sprung  
Die „2“ wird zu einem Klatscher  
Die „3“ wird zu einem Sound/Quatsch-Geräusch

Chaos garantiert. Wer sich verhaspelt, scheidet nicht aus – alle lachen einfach weiter und wiederholen die Runde. Das Spiel ist simpel, extrem niederschwellig und bricht sofort das Eis. Es mischt Konzentration, Humor und Körperkoordination. Perfekt, um müde Teilis neu zu aktivieren oder Wartezeiten zu überbrücken.

## 10. Die unsichtbare Kugel

- **So geht's:** Alle stehen im Kreis. Eine Person „formt“ mit den Händen eine imaginäre Kugel und wirft sie jemandem zu. Der/die Fänger/in „formt“ die Kugel wieder sichtbar und wirft weiter.

Varianten:

- Es gibt plötzlich zwei Kugeln im Umlauf.
- Kugel wird schwer, heiß, klebrig, winzig, riesig usw.

# Spiele mit Beamer und Leinwand

Wenn ihr einen Beamer zur Verfügung habt, könnt ihr den natürlich auch nutzen. Das ist aber mittlerweile immer mehr Standard in Gemeindehäusern. Dann müsst ihr nur die entsprechenden Spiele auf USB-Stick, Laptop, Tablet oder sonst irgendwo hin runter laden.

Alle Spiele findet ihr unter <https://jungscharwerkstatt.de/tag/beamer>. Allerdings moderiert es sich nicht so einfach, wenn man die Lösung selber nicht kennt.

Hier ein paar Spiele, die ihr ohne zusätzliches Material spielen könnt. Bei manchen Quiz-Shows wäre ein Buzzersystem cool.

## Münchhausens Lügenquiz

Der berühmt-berüchtigte Baron Münchhausen war ein begnadeter Geschichtenerzähler. Leider waren seine Geschichten meistens nicht ganz der Wahrheit entsprechend.

<https://jungscharwerkstatt.de/baron-muenchhausens-luegenquiz>

## Locher

Auf der ersten Folie in jeder Runde seht ihr auf einem schwarzen „Blatt“, was überhaupt gesucht wird. Ein Tier, eine Pflanze, ein Gebäude und so weiter.

Auf der nächsten Folie hat der Locher ein Loch in das Blatt gestanzt und man erkennt schon ein bisschen vom Gegenstand. 5 Punkte gibt es, wenn jemand schon errät, was gesucht wird.

In der nächsten Folie sind 2 Löcher. Man erkennt mehr, dafür gibt es nur noch 4 Punkte...

Ein Buzzersystem wäre hilfreich, geht aber auch ohne

<https://jungscharwerkstatt.de/locher>

## Alles UnScharf

Ähnlich wie bei „Locher“ geht es hier darum, möglichst schnell Bilder zu erkennen. Entweder über eine Präsentation oder einzelne Bilder die in den Chat geschoben werden.

Das erste Bild der jeweiligen Runde ist noch extrem unscharf und üblicherweise nur durch glückliches Raten zu lösen. Gebt den Teilnehmenden trotzdem Zeit um es für 5 Punkte zu versuchen.

Das zweite Bild ist schon besser zu erkennen. Bringt allerdings nur noch 4 Punkte. Wer das Motiv auf dem letzten Bild für einen Punkt nicht erkennt, sollte mal zum Augenarzt.

<https://jungscharwerkstatt.de/alles-unscharf>

## Willkommen im Dschungel

Mit „Willkommen im Dschungel“ gibt es wieder mal ein Bilderquiz in der Art von „Locher“ oder „Alles UnScharf“.

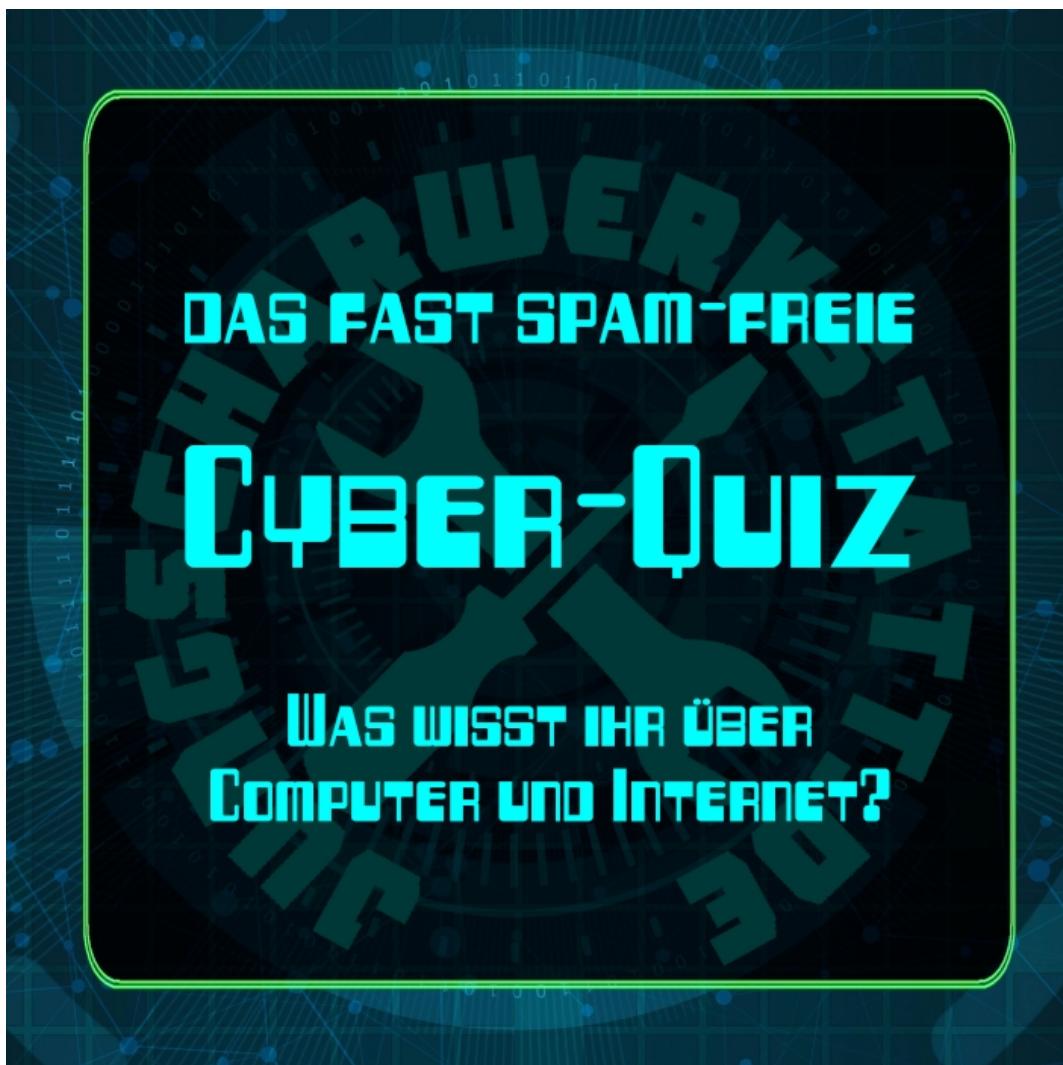
Dieses mal hat es die Gruppe in den Dschungel verschlagen, wo es viele Tiere zu sehen gibt. Und auch Tiere, die nicht wirklich im Dschungel leben sind zu Gast. Das Ziel ist, durch das dichte Gestrüpp zu erkennen, welches Tier sich dort aufhält. Wer es als erstes weiß, bekommt einen Punkt.

<https://jungscharwerkstatt.de/willkommen-im-dschungel>

## **Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz**

Das fast SPAM-freie Cyber-Quiz ist wieder einmal ein Programmpunkt, den ihr auf einer Leinwand oder einem Bildschirm spielt.

Wenn ihr das als richtigen Show-Abend aufziehen wollt, folgen noch einige Ideen, was ihr machen könntet. Grundsätzlich könnt ihr das Quiz auch innerhalb kürzester Zeit als Notprogramm durchziehen.



Lest euch unbedingt im Vorfeld die Fragen durch. Ihr solltet nicht auf der Bühne stehen und selber mit raten müssen.

<https://jungscharwerkstatt.de/cyber-quiz>

## **Pharao Münchhausens Geschichten**

Es geht um einen Vorfahren des berühmten Baron Münchhausen. Der lebte im alten Ägypten und konnte genau so gut Geschichten erzählen, von denen man nicht jede einzelne glauben darf.

<https://jungscharwerkstatt.de/pharao-muenchhausens-geschichten>

## **Das Tal der Fragen – ein ägyptisches Quiz**

Es handelt sich um ein klassisches Quiz. Eine Frage, drei mögliche Antworten.

In unserer Gameshow hatte jede Gruppe Schilder mit Zahlen von 1 bis 3. Auf ein Kommando der Moderatoren hielt jede Gruppe das Schild mit der vermeintlich richtigen Antwort hoch.

Lest euch unbedingt im Vorfeld die Fragen durch. Ihr solltet nicht auf der Bühne stehen und selber mit raten müssen.

<https://jungscharwerkstatt.de/das-tal-der-fragen-ein-aegyptisches-quiz>

## **Pixels**

Ein Pixel ist ein einzelner Punkt einer Rastergrafik. Wenn man genügend Pixel neben- und übereinander setzt entsteht ein Bild. Je mehr Pixel in jeder Zeile und Spalte sind, desto schärfer wird das Motiv.

Bei Pixels sehen eure Teili verschiedene Bilder in unterschiedlichen Auflösungen. Von Bild zu Bild wird die Auflösung höher und damit das Bild schärfer.

<https://jungscharwerkstatt.de/pixels>

## **Fake News: Tiergeschichten**

In diesem Quiz geht es um wahre Geschichten, die unglaublich klingen und um ausgedachte „Fakten“, die irgendwie plausibel sind. Eure Teili sollen den Unterschied heraus finden.

Es sind Geschichten, in denen Tiere unglaubliche Fähigkeiten haben. Ihr könnt das Ganze als große Gameshow mit Moderation und Show-Act aufziehen, oder einfach spontan den Beamer oder Fernseher anwerfen und die Bilder nach einander durchklicken.

Lasst die Teili nach jeder Frage abstimmen, ob sie glauben, dass die Geschichte wahr ist. Wenn ihr in Gruppen spielt, könnt ihr Schilder mit „gelogen“ und „wahr“ verwenden. gebt ihnen ein bisschen Beratungszeit und lasst sie gleichzeitig die Schilder hoch heben.

<https://jungscharwerkstatt.de/fake-news-tiergeschichten>

## **Gute Filme – schlecht erklärt**

Es gibt unzählige Filme für Kinder und Jugendliche. Einige davon sind überdurchschnittlich gut. Aber das ist – wie so oft - Geschmackssache.

In diesem Quiz werden gute oder zumindest bekannte Filme in ein bis zwei Sätzen beschrieben. Allerdings ist die Erklärung in allen Fällen etwas misslungen. Finden eure Teili heraus, welche Filme hier gesucht werden?

<https://jungscharwerkstatt.de/gute-filme-schlecht-erklaert>

## **Agentenquiz**

Beim Agentenquiz habt ihr die Möglichkeit, dass zwei Geheimagenten die komplette Moderation übernehmen. Dann startet ihr einmal den Film und das Programm läuft. Oder ihr ladet euch die Slides runter und moderiert selber.

<https://jungscharwerkstatt.de/agentenquiz>

## **Die Fragenwand**

Die Fragenwand ist im Gegensatz zu den bisherigen Quiz-Shows nicht linear, also eine Frage nach der anderen, aufgebaut.

Die Teilis können eine Kategorie auswählen, Die Frage wird gestellt, beantwortet und die Punkte werden dazu gezählt. Grundsätzlich könnt ihr das Quiz selbst gestalten.

<https://jungscharwerkstatt.de/die-fragenwand>

Im Notfall könnt ihr aber die vorgefertigte Wand sofort online starten

<https://theone-andonly.de/jsw-bonus/25/fragenwand/jsw1/>

## **Buchstabensuppe**

Die Teilis müssen die durcheinander geworfenen Buchstaben richtig zusammensetzen und das gesuchte Wort erraten. Nur wer schnell denkt und gut rätseln kann, wird am Ende als Gewinner dastehen!

<https://jungscharwerkstatt.de/buchstabensuppe>

## **Sehen: finde den Unterschied**

Aus dem Spieleabend „Mit allen Sinnen“

Für dieses Spiel habe ich ein paar Slides vorbereitet. Ladet sie in die Präsentationssoftware. Auf den Folien, deren Name mit „1“ endet seht ihr zwei Bilder die sich in einer Kleinigkeit unterscheiden. Auf den Folien mit „2“ ist der Unterschied eingekreist.

Wer entdeckt die Fehler zuerst?

Download der Bilder [https://theone-andonly.de/jsw-bonus/25/sehen\\_sinne\\_Jungscharwerkstatt.zip](https://theone-andonly.de/jsw-bonus/25/sehen_sinne_Jungscharwerkstatt.zip)

# Andachten / Geschichten zum Vorlesen

## Die gerauchte Bibel

Ein Mitarbeiter der Bibelgesellschaft verteilte kostenlose Neue Testamente.

„Wenn sie mir dieses Buch unbedingt aufdrängen wollen, werde ich mir aus jeder einzelnen Seite eine Zigarette drehen“ erklärte ihm der Mann, der ihm gegenüber stand und nicht wirklich Interesse an Gottes Wort hatte.

„Ich werde sie nicht daran hindern. Sie müssen mir aber versprechen, nur Seiten zu rauchen, die sie auch gelesen haben.“ erwiderte Kambarami

Der Raucher willigte ein, packte die Bibel und machte sich aus dem Staub.



## Fünfzehn Jahre später

Der Mann, der die Bibeln verteilt hatte, war auf einer Konferenz der Bibelgesellschaft und hörte gespannt einem Redner zu.

Plötzlich zeigte dieser mit dem Finger auf ihn und sagte für alle hörbar ins Mikrofon:

„Dieser Mann erinnert sich sicherlich nicht mehr an mich. Vor 15 Jahren schenkte er mir ein Neues Testament, obwohl ich ihm androhte, es als Zigarettenpapier zu verwenden.

Ich rauchte Matthäus komplett.

Ich rauchte Markus komplett.

Ich rauchte Lukas komplett.

Aber dann stieß ich im 3. Kapitel des Johannes-Evangeliums auf den Vers 16:

**Denn Gott hat die Menschen so sehr geliebt, dass er seinen einzigen Sohn für sie hergab. Jeder der an ihn glaubt, wird nicht verloren gehen, sondern das ewige Leben haben.**

Von jenem Moment an konnte ich nicht mehr weiterrauchen. Und mein Leben veränderte sich von Grund auf. Seit kurzem bin ich Pfarrer einer kleinen Gemeinde“

## **Warten lohnt sich! – eine Adventsandacht von Siggi**

**(Lukas 2, 25-30)**

Immer dieses Warten! Am Bushäuschen, auf der Einwechselbank und vor allem jetzt: vor Weihnachten. Warum kann ich meine Geschenke nicht schon jetzt kriegen? Was soll die Geheimnistuerei? Ich will es gleich!

Da gab es einen Typ, dem ging es ähnlich. Wann ist es endlich soweit? Das, was er sich am meisten gewünscht hat, das wollte er nun auch endlich sehen. Aber wann? Simeon war gespannt. Er wartete nicht erst seit dem 1. Advent, dass es endlich Geschenke gibt. Er wartete schon ziemlich lange. Tage. Wochen. Monate. Sogar Jahre! Kannst Du dir das vorstellen? So lange auf etwas zu warten?

Wenn es sich lohnt, vielleicht schon?! Wenn es das größte ist, was du dir vorstellen kannst? Ein Stadionbesuch mit Papa? Ein persönliches Treffen mit deinem größten Idol? Das Motorrad, auf dem du mal fahren willst, wenn du groß bist? Deinen Traumberuf mal wirklich zu bekommen? Kannst du dir vorstellen, darauf lange zu warten?

Warten ist ganz schön schwer. Gut, dass es nicht immer so lange dauert. Aber bei Simeon war es so. Aber es gab ein Versprechen: du wirst das bekommen, was du dir am meisten wünscht. Ich verspreche es dir! Dieses Versprechen hatte er – von Gott.

Aber wird Gott das Versprechen halten? Wie oft hast du schon erlebt, dass ein Versprechen gebrochen wurde. Dein Freund hat dir was versprochen. Du hast dich gefreut. Du hast drauf gewartet. Und dann – wurdest Du enttäuscht. Woher sollst du wissen, ob das Warten sich überhaupt lohnt?



Simeon hat sich das nicht gefragt. Er hat Gott vertraut: „Wenn Gott mir das verspricht, dann wird es auch so sein!“ hat er gedacht. Und dann passierte was:

An diesem Morgen hörte er Gottes Stimme. Sie war nicht laut. Sie war noch nicht mal ganz normal zu hören. Aber in seinem Herzen hörte er es ganz deutlich: „Simeon, geh in den Tempel. Heute ist der Tag. Heute erfülle ich mein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende.“ Ach – wie schön ist

das, wenn es endlich so weit ist. Simeon hatte ein Kribbeln im Bauch. So ein Kribbeln, wie wenn du das Geschenk siehst und denkst: ja, das könnte genau das sein, was ich mir wünsche. Die Spannung wuchs.

Simeon überlegte nicht lange. Er ging los. Ab zum Tempel. Die Aufregung stieg. So, wie wenn du dein Geschenk auspackst und der erfüllte Wunsch immer näher kommt. Da ging er durch das große Tor. Und mitten unter allen Menschen sah er es. Nein, nicht es. IHN! Ein kleines Baby. Simeon wusste sofort: das ist ER. Gott erfüllt sein Versprechen. Heute hat das Warten ein Ende. Es hat sich gelohnt: das ist Gottes Sohn. Sein Herz sprang vor Freude. Seine Augen füllten sich mit Tränen – Freudentränen. Erst zögerlich, dann schneller ging er alte Mann auf die Eltern zu, die das Baby auf den Händen hielten. Mit offenem Mund stand er da – und strahlte. Das ist er. Gott hat sein Versprechen erfüllt: sein Sohn, der Retter der Welt, ist geboren. „Darf ich ihn auf den Arm nehmen?“ fragt er die Eltern. „Gern.“

Simeon kann sein Glück nicht fassen. Er blick freudestrahlend nach oben. „Mein Gott, das Warten hat sich gelohnt. Jetzt habe ich alles, was ich mir je gewünscht habe. Meine Augen haben deinen Sohn, den Retter der Welt gesehen. Danke!“

Als er an diesem Tag den Tempel verlässt, ist er überglücklich. Seit Jahren hat er gewartet. Gott hat sein Versprechen erfüllt. Sein Sohn, Jesus, ist geboren. Simeon wusste: das Warten hat sich gelohnt. Du hast es gut: ja, du musst noch manchmal warten. Das ist schwer. Aber auf die wertvollste Sache musst du nicht warten: der Wertvollste, Jesus, Gottes Sohn, ist schon geboren. Auch für dich! Wenn du dein Herz für ihn öffnest, dann hast du das größte Geschenk schon jetzt. Jesus wartet. Auf dich. Lässt du ihn rein?

## Spülen für alle

„Wer Tabea nass macht, ist mein Freund!“ sagte ich schmunzelnd ins Mikrofon des Tagesleiters. „Deshalb übernehme ich die Strafe für Buschi“.

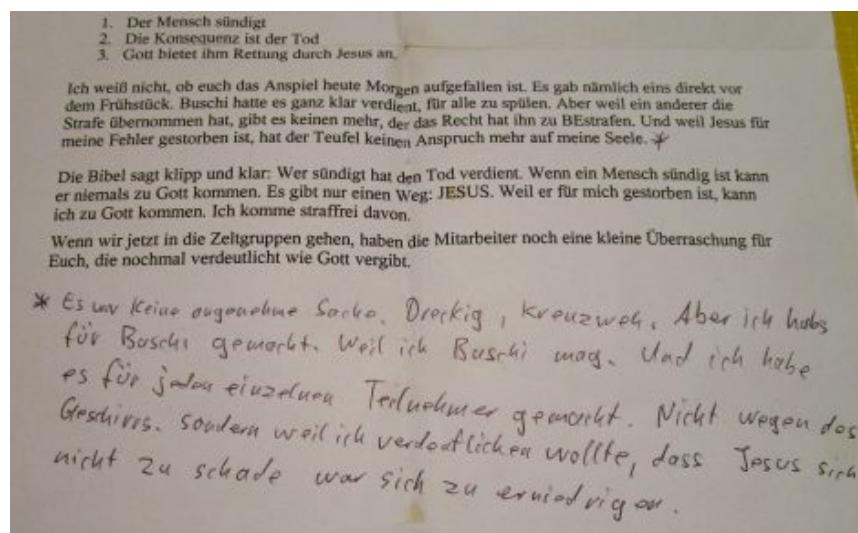
Was war geschehen? Im Zeltlager gibt es feste Regeln. Eine davon lautet: „Spülwasser ist kein Spielwasser“. Wer also mit Wasser aus den Spülwannen andere nass macht, muss für alle auf dem Platz das Geschirr spülen. Buschi war Mitarbeiter und für seine Ich-stell-dich-unter-die-Dusche-Aktionen bekannt. Dass er aber schon vor dem Frühstück die arme Tabea in die mit noch sauberem Wasser gefüllte Spülwanne steckte überraschte doch die meisten. Tabea war ebenfalls Mitarbeiterin. Es war nicht so, dass sie keine Streiche machte, aber meistens war sie das Opfer. Die Streiche waren nie bösartig, deshalb konnte sie meistens auch darüber lachen. Die morgentliche Aktion von Buschi kam allerdings auch für sie überraschend. Tiefnass kletterte sie aus der Spülwanne in die sie vor den Augen aller Teilnehmer getaucht wurde. Das Frühstück stand bereit und alle warteten darauf, dass der Tagesleiter es endlich mit einem Gebet eröffnete.

Das musste allerdings noch einen Moment warten. Die Situation war eindeutig. Die Regeln galten natürlich auch für Mitarbeiter. Und so kündigte er an, dass Buschi nach dem Frühstück für alle spülen würde. Ich ging zum Tagesleiter und übernahm die Strafe.

Die halbe Stunde nach dem Frühstück war keine angenehme Zeit. Ich kniete vor der Spülwanne auf dem Boden und bemerkte, wie jeder Teller, jede Tasse und jede Müslischale das Wasser schmutziger werden ließ. Die Knie schmerzten und der Rücken tat mir weh. Aber irgendwann war der letzte Teller sauber und ich war fertig.



Es war auch höchste Zeit. An diesem Tag musste ich auch noch die Bibelarbeit halten. Ich machte mir noch ein paar handschriftliche Notizen auf meinen ausgedruckten Entwurf und ging weiter ins große Zelt, wo ich kurz darauf auf der Bühne zum Thema „Vergebung“ sprach.



„Ich weiß nicht, ob euch das Anspiel heute morgen aufgefallen ist. Buschi hatte es ganz klar verdient für alle zu spülen. Ein anderer hat die verdiente Strafe übernommen und es gibt keinen mehr, der das Recht hat, ihn zu bestrafen. Weil Jesus für meine Fehler gestorben ist, hat der Teufel keinen Anspruch mehr auf meine Seele. Es war nicht angenehm. Aber ich habe es nicht nur für Buschi gemacht, sondern für jeden einzelnen Teilnehmer. Es ging nicht darum, dass euer Geschirr sauber ist, sondern ihr sollt begreifen, dass Jesus sich nicht zu schade war sich zu erniedrigen.“

## **Helene und Willi**

Zwei identische Glühbirnen\* als Beispiel für den Sinn des Lebens.



Helene und Willi sind zwei Birnen. Aus der selben Fabrik. Quasi Geschwister. Zwillinge. Auf den ersten Blick nicht zu unterscheiden.

Eines Tages kommt Willi aus der Jungschar und strahlt vor sich hin. Er hat sich in eine Fassung eindrehen lassen und wird von einer besonderen Energie durchflossen.

Die Birne Helene kann mit Williams Christ-licher Einstellung nicht so viel anfangen. Wenn man so vor sich hin strahlt, fällt man schon ganz schön auf. Und sie mag es lieber unauffällig.

Die Frage an die Teilnehmer ist, welche Birne mehr wert ist. Sind sie nicht gleich viel wert? Aus der selben Fabrik. Genau das gleiche Material. Aber nur Willi erfüllt den Zweck wofür er geschaffen wurde. Er ist ein Licht in der Welt wie es Jesus in Matthäus 5,14 vorschlägt.

Am besten fangt ihr im halbdunklen Raum mit 2 Glühlampen an und schraubt im passenden Moment Willi in eine Nachttischleuchte.

\*als Elektriker muss ich klarstellen, dass sogenannte Glühbirnen eigentlich Glühlampen sind. Aber das nur am Rande. Am unteren Rande.

## Die Sache mit Gertrud

„Gertrud“ ist eine Andacht die von Matze und mir entwickelt wurde. Mit Hilfe eines Laternenstabs und einem Metallstabs wird gezeigt, dass Jesus nicht die Probleme beseitigt aber beim Tragen hilft.

### Material:

- Laternenstab (damit ihr wisst, was ich meine: [Link](#))
- Steine
- Kreide oder Edding
- Eine Tasche
- ein Metallstab etwa so lang wie der Laternenstab
- ein paar Gummiringe

Testet vorher mal, wie viele Steine euer Laternenstab ungefähr aushält.

**Kennt ihr Gertrud? Das ist sie:** Laternenstab Gertrud vorzeigen



**Und Gertrud hat Probleme. Wie alle Laternenstäbe. Und wie alle Menschen.** Einige Steine auf den Tisch legen, die entweder schon beschriftet sind, oder jetzt beschriftet werden. Evtl können die Teilnehmer auch Probleme aus ihrem Alltag aufzählen und die Steine werden individuell beschriftet.

**Da gibt es ein paar Klassenkameraden, die sie immer Ärgern** Gertrud wird waagrecht gehalten (evtL von 2 Teilnehmern) und die Tasche in die Mitte gehängt und ein Stein mit der Aufschrift „Mobbing“ kommt in die Tasche

**Ihre Eltern streiten immer mehr und sie hat Angst, dass sie sich scheiden lassen** Stein mit Aufschrift „Eltern streiten“ in die Tasche

**Sie ist deshalb nicht mehr gern zu Hause und macht ihre Hausaufgaben nur noch selten. Die Folge: Ärger in der Schule. Meistens ist sie Nachmittags bei ihrer besten Freundin. Der kann sie alles erzählen. Aber gestern hatten sie ziemlichen Streit und Gertrud hat beim Verlassen des Hauses gesagt: „Mit dir will ich nichts mehr zu tun haben“ Weitere Steine kommen in die Tasche und irgendwann zerbricht Laternenstab Gertrud an ihren Problemen**

**Am Abend ist Jungschar. Eigentlich ist ihr gar nicht danach. Aber sie will nicht nach Hause und zu ihrer besten Freundin kann sie auch nicht. Also geht sie doch. Ihrer Mitarbeiterin fällt auf, dass etwas nicht stimmt. Gertrud ist irgendwie geknickt. Deshalb spricht sie Gertrud nach der Jungschar an. Und dann bricht es aus Gertrud heraus. Sie erzählt ihrer Mitarbeiterin was sie bedrückt, und die sagt: „Das ist wirklich schlimm. Aber Jesus kann dir**

da helfen.“ „Und dann sind meine ganzen Probleme weg?“ fragt Gertrud nach. „Nein, leider nicht. Aber wenn wir fest mit Jesus verbunden sind, hilf er uns, unsere Lasten und Probleme zu tragen.“ Gertrud wird mit Hilfe von Gummibändern fest mit dem Jesus-Stab verbunden.



„Aber gehen die Probleme nie mehr weg?“ fragt Gertrud verzweifelt. „Manche schon.“ meint die Mitarbeiterin. „Und manchmal kommen auch neue dazu.“ Die Tasche mit den Problemen wird wieder an Gertrud, aber dieses Mal auch an Jesus befestigt. „Aber auf eines kannst Du Dich verlassen: Jesus mutet Dir nie mehr Probleme zu, wie Du mit seiner Hilfe tragen kannst. In der Bibel steht: Alle eure Sorge werft auf ihn, denn er sorgt für euch. (1Petr 5,7) Und ich habe die Erfahrung gemacht, dass das stimmt.“ Und dann beten die beiden gemeinsam und erzählen Jesus, was Gertrud bedrückt.

## **...einfach mal die Klappe halten!**

In der Bibel ([Johannes 8, 2-11](#)) steht eine Geschichte, die uns zeigt, wie Jesus damit umgeht, wenn Menschen schlechte Dinge über andere erzählen.

Jesus ist gerade im Vorhof des Tempels und diskutiert dort mit anderen Menschen über Gott als einige Schriftgelehrte ihn ansprechen. „Wir haben diese Frau beim Ehebruch ertappt. Die Regeln, die Gott an Mose weiter gegeben hat, schreiben vor, dass sie gesteinigt wird. Du erzählst aber immer, dass wir anderen vergeben sollen. Was stimmt denn nun?“ Was sagt Jesus darauf? Nichts. Er setzt sich still auf den Boden und malt mit den Fingern in den Staub. Er ignoriert die Frage einfach. Die Schriftgelehrten nerven immer weiter. „Los, sag was!“ – „Sollen wir sie töten, oder das Gesetz des Mose missachten?“ Jesus steht auf und sagt nur einen Satz: „Wer von euch noch nie gesündigt, der soll den ersten Stein werfen“ dann setzt er sich wieder in den Staub und malt weiter. Die Menschen um ihn verlassen – einer nach dem anderen – schweigend den Platz und am Ende sind nur noch Jesus und die Ehebrecherin da. Er spricht sie an: „Hat dich niemand verurteilt?“ Sie antwortet „Nein.“ „Ich verurteile dich auch nicht.“ sagt Jesus. „Geh nach Hause. Aber sündige in Zukunft nicht mehr“



Eine spannende Geschichte die uns einige Dinge beibringen kann. Jesus lästert nicht mit den anderen über diese Frau. Er hält einfach die Klappe. Und als die Leute um ihn herum immer mehr auf dem Fehler der Frau herum reiten, sagt er ihnen ganz klar: „Ihr seid doch auch nicht besser“ Erst nachdem er mit der Frau unter vier Augen sprechen kann, sagt er ihr ehrlich, aber freundlich und sachlich, seine Meinung.

Sollten wir uns nicht auch so verhalten? Wenn unsere Freunde schlecht über andere reden, einfach mal die Klappe halten und uns nicht an Lästereien beteiligen? Und wenn wir jemand für etwas kritisieren müssen, können wir das nicht freundlich und sachlich unter vier Augen erledigen?

## Die Frage des Blickwinkels eine Andacht von Uli

Im Sommer durfte ich wieder bei der [AJC-Jungscharfreizeit](#) als Mitarbeiter dabei sein. Das Motto des Zeltlagers lautete „Hollywood“, es ging um die biblische Geschichte von David. Natürlich durften bei diesem Thema ein roter Teppich mit Blitzlichtgewitter nicht fehlen. Daher überlegte ich mir kurzerhand, einen Fotoworkshop anzubieten.

Ich malte mir im Vorfeld der Freizeit aus, wie der Workshop ablaufen soll. Als erstes sollte eine kleine Einweisung über Spiegelreflexkameras erfolgen und anschließend sollten die Teilnehmer lernen mit der Kamera umzugehen. Worauf man beim Fotografieren achten muss, welche Einstellungen der Kamera wichtig sind und andere Fragen sollten uns beschäftigen.



Nun war es soweit und die Freizeit war im vollen Gange und die erste Workshop-Zeit startete. Eine kurze Einweisung erfolgte und ich merkte, dass die Teilnehmer sich nicht für die Funktionen der Kamera interessierten. Daher warf ich meinen Plan über Bord und drückte die Spiegelreflexkamera einem Teilnehmer in die Hand und los ging es über den Zeltplatz. Unser Ziel war es, so viele Teilnehmer und Mitarbeiter wie möglich vor die Linse zu bekommen.

An den Abenden schaute ich mir die Bilder vom jeweiligen Tag auf meinem Laptop an. Ich war begeistert. Die Teilnehmer machten grandiose Bilder. Um ehrlich zu sein, war ich etwas neidisch. Ich fragte mich, warum die Bilder der Teilnehmer so gut und schön sind, einfach anders als meine Bilder. Irgendwann kam mir ein Gedanke, der mich die ganze Freizeit hindurch nicht mehr losgelassen hat. >> Es ist alles eine Frage des Blickwinkels. <<

Meine Bilder wurden aus dem Blickwinkel eines Erwachsenen geknipst. Die Teilnehmer des Fotoworkshops hingegen sind den anderen Teilnehmern auf Augenhöhe begegnet.

Meine Gedanken gingen weiter. Wie ist es mit Gott? Gott hätte seinen Heilsplan auch vom Himmel aus erledigen können. Gott hätte von oben herab die Weltgeschichte so lenken können, dass alles ein gutes Ende hat. Aber Gott ist anders. Gott ist uns Menschen auf Augenhöhe begegnet. Gott wurde durch Jesus Mensch und hat sich klein gemacht für uns Menschen, für dich und mich. Er hat mit den Menschen hautnah gelebt, erlebt, geweint und gelacht. Jesus weiß, was uns Menschen umtreibt. Er kennt unsere Sorgen, Krankheiten, er weiß was uns bedrückt. Er weiß aber auch, wann es uns gut geht und freut sich mit uns.

Oft ist ein solcher Blickwechsel auch in unserem Leben notwendig.

An Weihnachten dürfen wir feiern, dass Gott Mensch wurde. Jesus kam zu uns auf die Erde, dass wir Menschen durch ihn Gottes Liebe erfahren dürfen. Welch ein Geschenk, das ich als kleiner Mensch von einem Mensch gewordenen Gott in Augenhöhe empfangen darf.

## Dihydrogenmonoxid

An Pfingsten feiern wir, dass der Heilige Geist die Jünger erfüllte. Kurz nachdem Jesus in den Himmel zu seinem Vater aufgefahren ist.

Aber was ist der Unterschied zwischen den 3 Göttern? Oder ist es doch nur einer? Komplizierte Sache. Ich will versuchen sie zu erklären. Ohne Anspruch auf theologische oder chemische Korrektheit erheben zu wollen.

Als Vergleich werde ich Dihydrogenmonoxid benutzen.

Ihr wisst nicht was das ist? Es hat noch mehr Bezeichnungen.

[DHMO.de](http://DHMO.de) schreibt darüber: „Dihydrogenmonoxid (DHMO) ist eine farblose und geruchlose Chemikalie, manchmal auch bezeichnet als Dihydrogen Oxid, Hydrogen Hydroxid, Hydronium Hydroxid oder einfach Hydritsäure.“

Also eine Verbindung aus zwei Wasserstoff- und einem Sauerstoffatom. Das Formelzeichen ist  $H_2O$ .

Wasser? Nein. Also, ja. Aber nicht nur.

Dihydrogenmonoxid tritt in verschiedenen Formen auf. Bei und tatsächlich meistens als Wasser.

Ein Stück weiter im Norden und viel weiter im Süden – rund um die Pole – findet man eher festes Dihydrogenmonoxid wieder. Also Eis und Schnee. Chemisch gesehen identisch, aber mit total anderen Eigenschaften.

Die dritte Form in der Dihydrogenmonoxid auftritt ist Gas. Im Fall von Dihydrogenmonoxid nennt man das Gas auch „Dampf“. Es nimmt im Vergleich zu flüssigem Dihydrogenmonoxid ein vielfaches an Raum ein und kann daher große Dampfmaschinen oder ein [Modelldampfboot](#) mit Wasserimpulsantrieb antreiben.

Was hat das ganze jetzt mit Pfingsten zu tun?

Nun, mit Gott, dem Vater, Jesus und dem heiligen Geist ist es ganz ähnlich.

Sie sind alle das Selbe, das in unterschiedlichen Formen auftritt.

Gott der Vater hat Himmel und Erde geschaffen. Einfach alles was existiert. Er hat den Menschen Regeln gegeben. Die Gebote. Leider hielten und halten sich die Menschen nicht daran.

Jesus war auf der Erde als Mensch unterwegs. Er hat den Menschen von Gottes Reich erzählt. Und davon, dass er der einzige Weg zu Gott ist. Er ist für unsere Sünden gestorben, hat den Tod besiegt und ist in Gottes Reich zurückgekehrt.



Bild von PublicDomainPictures auf Pixabay

Kurz nachdem Jesus vor den Augen seiner Jünger in den Himmel aufgefahren war, wurden diese „vom Heiligen Geist erfüllt“. Er sollte sie und alle anderen Menschen begleiten, bis Jesus am Ende der Welt zurückkommt.

Wasser ist Dihydrogenmonoxid

Dampf ist Dihydrogenmonoxid

Eis ist Dihydrogenmonoxid

Der Vater ist Gott.

Jesus ist Gott.

Heilige Geist ist Gott.

Ich hoffe, du verstehst die komplizierte Sachlage jetzt ein bisschen besser. Einfach wird sie aber trotzdem nicht.

## Kamera 3: näher ran!

Da stand ich also. Das erste mal sollte ich eine Kamera für einen Livestream bedienen. Die Kamera bedienen war kein Problem, obwohl sie ein aufwändigeres Gerät war. Aber ich hatte schon öfter mit ähnlichen Kameras gefilmt. Aber bisher waren es nur Aufzeichnungen. Wenn etwas nicht gepasst hat, konnte man einfach noch mal einen weiteren Versuch starten.

Dieser Jugendgottesdienst war anders. Live. Das was in der Kirche passierte, konnten die Zuschauer weltweit im Internet mit wenigen Sekunden Verzögerung auf ihren Bildschirmen sehen. Ein Fehler konnte nicht mehr korrigiert werden.

Der Regisseur hatte an einem Videomischpult die Bilder von 6 Kameras und zusätzlich Texte und Folien in einer Präsentation zur Auswahl. Er musste in jedem Moment entscheiden, welche Kamera ihr Bild ins Internet streamte. Den Kameraleuten konnte er über Funk Anweisungen direkt in ihre Kopfhörer geben.



Die Übertragung begann. Und schon nach kurzer Zeit leuchtete die Lampe meiner Kamera das erste mal rot. Ich wusste: jetzt sehen alle Zuschauer das, was ich filme. Ich hatte gerade die Band gefilmt und wollte jetzt das Singteam auch mit einfangen. Also betätigte ich den Zoom und stellte ein größeres Bild ein. Da hörte ich schon im Kopfhörer: „Kamera 3: näher ran! Nur auf die Band!“

Aber warum? Das Singteam soll man doch auch sehen. Das ist doch nicht fair, wenn man nicht alle sieht. Und in diesem Moment ging die rote Lampe an der Kamera aus...

Ich richtete sie wieder nur auf die Band. Kurz darauf wurde wieder mein Bild übertragen. Ich filmte die einzelnen Musiker nacheinander. Und ich hörte keine störende Anweisung im Kopfhörer. Anscheinend machte ich die Sache richtig.

Während der Predigt filmte ich immer schön direkt auf den Prediger. Und wieder rauschte es im Kopfhörer: „Kamera 3: weiter nach rechts!“

Wieso denn das? Da ist doch die Hälfte vom Bild sinnlos! Und wieder ging das rote Licht aus. Auch die anderen Kameraleute wurden ständig über Funk kritisiert. Dem Regisseur konnte man es wohl nicht recht machen. Dem würde ich nachher mal meine Meinung sagen...

Das tat ich dann auch. Nachdem die Übertragung beendet war, ging ich direkt zu ihm. „Warum willst du nicht, dass man das Singteam auch sieht? Wieso soll ich den Prediger an den Rand stellen?“ blaffte ich ihn an.

Er antwortete erstaunlich ruhig, wenn man bedenkt, wie unfreundlich ich ihn angesprochen hatte: „Kamera 5 hatte das Singteam ständig im Bild. Von Dir brauchte ich nur die Band. Und als du den Prediger an den Rand stellen solltest, habe ich auf der anderen Seite den Predigttext eingeblendet. Ich habe von meinem Platz aus den Überblick über alles, was hier passiert. Du siehst nur den kleinen Ausschnitt den deine Kamera erfasst. Mir geht es nicht darum, dich in deinen Freiheiten einzuschränken oder dir Anweisungen zu geben. Ich will, dass es einen guten Livestream gibt. Und ich denke, das willst du auch, oder?“

Ich nickte stumm. Ja, genau das wollte ich.

Später wurde mir klar, dass ich mich in meiner Beziehung mit Gott manchmal genau so verhalte. Ich glaube, besser zu wissen was richtig ist, als Gott. Ich mache das, was ich für richtig halte und nicht das was Gott will. Obwohl sein Überblick sich weiter erstreckt als über ein paar Kameras und Präsentationen.

*Allerdings genügt es nicht, seine Botschaft nur anzuhören; ihr müsst auch danach handeln. Alles andere ist Selbstbetrug!*

*Jakobus 1:22*

## No time for Losers – Die Andacht

No time for Losers. Keine Zeit für Verlierer. Diese Aussage erinnert mich an ein Lied der Rockband Queen. „We are the Champions“

Da heißt es übersetzt:

Wir sind die Champions, meine Freunde!  
Und wir werden kämpfen, bis zum Ende!  
Keine Zeit für Verlierer,  
Denn wir sind die Champions der ganzen Welt!

Aber ist es das, was Gott von mir erwartet? Was, wenn ich nicht der Sieger bin? Was, wenn ich der Loser bin?

Ich habe schon persönlich die Erfahrung gemacht, dass mich Gott besonders dann segnet, wenn ich schwach bin und nicht mehr weiter weiß. Ein echter Loser. Und auch in der Bibel wird davon berichtet, dass Gott nicht die Starken auswählt um seinen Plan durch zu ziehen.



Als erstes fällt mir dazu David ein. Der jüngste und schwächste Bruder in der Familie. Ein echter Loser. Samuel soll einen aus seiner Familie zum König ernennen. Natürlich meint Samuel, der größte und stärkste der Brüder muss es sein. Aber bei allen Brüdern bremst Gott Samuel aus. Erst beim Loser David sagt Gott: „Das soll der König sein“. Und der kleine David wurde später der größte König, den das Volk Israel je hatte. So behandelt Gott Loser...

([Eine Andacht zu diesem Thema mit 3D-Effekt findest du auch hier](#))

Oder Petrus. Der war einige Jahre mit Jesus unterwegs und hat einiges mit ihm erlebt. Wie Jesus Kranke heilt und Tote auferweckt. Mit Hilfe von Jesus ging er zu Fuß auf dem See spazieren. Und als er sich auf die Wellen konzentrierte, ging er unter...

So ein Loser.

Aber Jesus zog ihn aus dem Wasser und lies ihn nicht ertrinken.

Das war aber nicht das größte Versagen. Als Jesus gefangen und verurteilt wurde, hielt er sich in der Nähe auf. Und obwohl er im Vorfeld zu Jesus gesagt hatte: „Ich halte zu dir! Egal was passiert!“ behauptete er in dieser Nacht mehrfach: „Jesus? Den kenn ich nicht.“

Erst an nächsten Morgen wurde ihm bewusst: „Ich bin ein Loser!“

Nachdem Jesus gekreuzigt wurde und von den Toten auferstand, gab es ein ernstes Gespräch zwischen den Beiden. In Johannes 21,15 kannst du nachlesen, wie Jesus ihn als Chef über seine Gemeinde stellte. So behandelt Gott Loser...

Menschen machen Fehler. Aber wenn Jesus in deinem Leben das Sagen hat, kann jeder Fehler vergeben werden.

Du musst kein Sieger sein um Gott zu gefallen.

In der Bibel steht (2.Korinther 12,9):

... Lass dir an meiner Gnade genügen; denn meine Kraft vollendet sich in der Schwachheit. Darum will ich mich am allerliebsten rühmen meiner Schwachheit, auf dass die Kraft Christi bei mir wohne.

Gott sei Dank

## Geschenke

Kaufe in unserem Onlineshop Waren im Wert von 100 Euro und du bekommst ein Geschenk. So ähnlich hört man es oft in der Werbung. Mich ärgern solche Sprüche. In meinen Augen ist ein Geschenk etwas anderes.



Bild von 3D Animation Production Company auf Pixabay

Echte Geschenke sind bedingungslos und unverdient. Oder warum bekommst du an deinem Geburtstag Geschenke? Was hast du dafür gemacht? Wenn jemand an diesem Tag etwas verdient hätte, dann wäre es deine Mutter. Aber DU bekommst Geschenke. Unverdient. Bedingungslos.

Genau so ist es an Weihnschften. Wir schenken und werden beschenkt. Wobei mir da bei Erwachsenen etwas auffällt. Wenn ich jemandem etwas schenke und diese Person hat nicht damit gerechnet, dann höre ich: „Oh danke, aber ich habe gar nichts für dich“. Das ist mir eigentlich egal, denn ich verschenke etwas um anderen eine Freude zu machen. Und nicht, um auch etwas – möglichst gleichwertiges – zu bekommen.

Aber Erwachsene verlernen in unserer leistungsbezogenen Welt wohl das beschenkt werden. Wenn ich Kindern etwas schenke, nehmen sie es, packen es aus und freuen sich meistens darüber.

Ist es vielleicht das, was die Bibel mit der Stelle in Matthäus meint:

*Amen, das sage ich euch: Wenn ihr nicht umkehrt und wie die Kinder werdet, könnt ihr nicht in das Himmelreich kommen. Wer so klein sein kann wie dieses Kind, der ist im Himmelreich der Größte.*

Kannst du einfach das Geschenk annehmen, das uns Gott an Weihnachten in die Krippe gelegt hat? Jesus, Gottes Sohn kam auf die Erde um uns bedingungslos und unverdient den Weg zu Gott frei zu machen. Jetzt fragst du dich vielleicht, was du dafür tun musst.

NICHTS!

Lass dich beschenken und nimm Gottes großes Geschenk an. Genau so wie du an deinem Geburtstag die Geschenke annimmst, die du bekommst. Dieses Geschenk war am Ende teurer als alle anderen Geschenke, die du jemals bekommen wirst. Aber Gott liebt dich so sehr, dass er dir dieses Geschenk anbietet.

Mt 18,1-4: „In jener Stunde kamen die Jünger zu Jesus und fragten: Wer ist im Himmelreich der Größte? Da rief er ein Kind herbei, stellte es in ihre Mitte und sagte: Amen, das sage ich euch: Wenn ihr nicht umkehrt und wie die Kinder werdet, könnt ihr nicht in das Himmelreich kommen. Wer so klein sein kann wie dieses Kind, der ist im Himmelreich der Größte.“

## In der Sackgasse

Neulich hat ein früherer Freizeitmitarbeiter von einem früheren Freizeitteilnehmer erzählt, an den ich mich auch erinnere.

An die Geschichte, die Matthias erzählt hat, kann ich mich nicht mehr erinnern. Aber an eine ähnliche Begebenheit.

Er war ein, sagen wir mal „etwas anstrengender“ Teilnehmer. Leicht reizbar. Und er fühlte sich ständig ungerecht behandelt, obwohl die Mitarbeiter versuchten, so fair wie möglich zu sein.

In einer Jungscharstunde war der Junge mal wieder ohne erkennbaren Grund ausgerastet. Er rannte aus dem Jungscharraum und quer durch die Ortschaft. Einer seiner Mitarbeiter war immer ein paar Schritte hinter ihm. Der Junge schrie „Lass mich in Ruhe“ – da hielt der Mitarbeiter ein bisschen mehr Abstand. Aber er blieb an ihm dran. Irgendwann war das Dorf zu Ende. Der Mitarbeiter war immer noch, mit etwas Abstand, aber in Sichtweite, hinter dem Teilnehmer.

Ein paar hundert Meter vom Ortsschild entfernt war ein alter, verlassener Steinbruch. Man konnte dort problemlos hinein und ein paar alte Förderbänder waren ein prima Abenteuerspielplatz für die Kinder des Dorfes, ganz ungefährlich war die ganze Sache allerdings nicht.

An der einen Seite ging es fast ebenerdig in die Grube. Dort fuhren früher die Fahrzeuge rein, die die Steine abtransportierten. Die anderen Seiten waren jedoch von 10 bis 15 Meter hohen, steilen Felswänden umgeben. Was im Umkehrschluss bedeutete, dass der Teilnehmer nicht mehr weiter konnte. Das hatte er nicht bedacht. Er saß in der Sackgasse



Er hatte im Übrigen auch seine überschüssige Energie abreagiert und schon wieder vergessen, warum er sauer war. Also ließ er sich von seinem Mitarbeiter zurück in die Jungscharstunde bringen.

Dieser Teilnehmer hat irgendwann kurz darauf Jesus als seinen Herrn anerkannt. Er betete mit seinem Jungscharmitarbeiter, dass er den Heiligen Geist in sein Herz lassen wollte. Er nahm sich vor: Ich will mich verändern. Er wollte das tun, was Jesus in der Bibel als gut definiert hat.

Er wurde ganz brav und hatte keine Wutausbrüche mehr.

Und wenn er nicht gestorben ist, dann lebt er noch heute.

Nein. Ganz so war es nicht. Er war immer noch gelegentlich zornig und konnte seine Mitarbeiter zur Weißglut treiben. Und er dachte: „jetzt mag mich Jesus nicht mehr.“ Das sagte er irgendwann seinem Mitarbeiter. Der beruhigte ihn: Keine Angst. Jesus vergibt dir deine Fehler immer noch. Probier nur weiterhin, das zu tun was Jesus will. Wenn du Fehler machst ist das schlecht. Aber der Heilige Geist wird dich von innen heraus verändern. Das passiert langsam. Genau so wie wenn eine Frucht am Baum wächst. Die ist ja auch nicht von heute auf morgen da, oder?“

Und der Mitarbeiter sollte recht behalten. Im Lauf der Zeit wurden die Wutausbrüche weniger. Er spürte die Veränderung. Immer, wenn er etwas tat, von dem er wusste, dass Jesus es nicht wollte, betete er: „Jesus, vergib mir was ich falsch gemacht habe. Bitte verändere mich immer weiter zum Guten.“

Irgendwann wurde der Teilnehmer selbst Mitarbeiter. Er hatte viele Teilnehmer im Lauf der Jahre. Auch welche, die so schwierig waren wie er selbst früher. Er wusste: Jesus kann auch ihnen die Schuld vergeben und jeden einzelnen Teilnehmer zum Guten verändern.

Manchmal verhält sich dieser frühere Teilnehmer immer noch falsch. Wenn das passiert, bittet er Jesus immer noch um Vergebung. Und Jesus vergibt ihm immer noch.

Nach über 30 Jahren wachsen die „Früchte des Geistes“ immer noch in ihm. Ganz brav im klassischen Sinn ist er nie geworden.

Er erzählt immer noch in der Jungschar, wie sehr Gott jeden einzelnen Menschen liebt, und wie er sie verändern kann.

## (K)Einer ist zuviel

Schon aus der Ferne konnte ich sie sehen. Sie war mit ein Grund, warum ich in aller Frühe in Berlin unterwegs war. Eigentlich nur ein Teil von ihr.



Ich war über mein Hobby, das Geocaching, auf sie aufmerksam geworden. Und immer wieder hatte ich von ihr gehört. Und so wollte ich bei dieser digitalen Schnitzeljagd auch diesen „Schatz“ finden.

„Sie“ war eine Giraffe aus Legosteinen. Etwa 6 Meter hoch und ich konnte problemlos unter ihr durchgehen. Das war schon sehr beeindruckend. Ich war extra früh aufgebrochen um sie genau zu untersuchen, ohne dass mich dabei zu viele Menschen beobachten konnten. Denn mein Ziel war nicht die Giraffe, sondern ein einzelner, besonderer Klemmbaustein.

Der Geocache hieß: „[Lego – Einer ist zuviel](#)“. Und wie beim Geocaching üblich ging es darum, seinen Namen in ein Logbuch zu schreiben. Es war relativ schnell klar, dass dieses in einem der tausenden Bausteine versteckt war.

Ich hatte Glück und wurde schnell fündig. Der Owner, also die Person, die diesen Cache versteckt hat, hatte den zusätzlichen Baustein unauffällig markiert. Mit einem ganz spitzen Bleistift schrieb ich meinen Namen in das winzige Logbuch und befestigte den Stein wieder an der richtigen Stelle.



Immer wieder musste ich an dieses beeindruckende Bauwerk denken. Ich muss bei solchen Sachen immer überlegen: „Wie macht man so was? Hat sie ein „Skelett“ aus Metall? Wurden dann die Bausteine drum herum gebaut? Wie sieht ein Bauplan für so ein Projekt aus?“

Wenn nicht jeder dieser Bausteine an der richtigen Stelle sitzen würde, wäre es keine Giraffe, sondern eine Banane oder ein Minion oder etwas anderes mit viel Gelb. Aber irgendjemand hat sich Gedanken gemacht, dass man, wenn jeder Stein am richtigen Ort sitzt, daraus eine Giraffe bauen kann. Und so haben vermutlich mehrere Personen nach diesen Plänen eine Giraffe gebaut. Jeder Stein da hin wo seine Stelle ist.

Paulus hat im Brief an die Korinther ([1.Korinther 12 ab Vers 12](#)) etwas ganz ähnliches geschrieben. Er hat die Gemeinde Gottes mit einem Körper verglichen. Jede Person hat in der Gemeinde eine eigene Aufgabe. Wie Körperteile am Körper.

Gott hat einen Plan, wie sein Reich aussehen soll. Und für jeden einzeln Menschen einen Plan. Einen Ort, wo er seinen Talenten entsprechend gut hinpasst.

Jeder Mensch hat verschiedene Gaben. Manche können gut singen und machen in einem Chor mit. Wenn ich zu singen beginne, sehen die meisten in der Umgebung nicht besonders glücklich aus. Aber meine Gabe ist eine andere. Ich weiß, wie man Mikrofone, Mischpult, Verstärker und Lautsprecher mit vielen Kabeln verbinden muss, damit man den Chor in einer großen Halle bis in die letzte Reihe hören kann. Daher bin ich (und der Rest vom Technikteam) genau so wichtig, wie jedes einzelne Chormitglied auf der Bühne.

Wenn ich nicht meinen Platz einnehme, sieht die Giraffe schon nicht mehr wie eine Giraffe aus. Sie wird schon in bisschen zur Banane.

Du bist auch wichtig. Ich habe noch nie jemand kennen gelernt, der keine Gaben hatte. Ich wünsche dir, dass du deine Aufgabe entdeckst und dich genau an deinem vorgesehenen Platz für Gottes Reich einsetzt.

Denn: Keiner ist zuviel!

## Besserwisser

Als Elektriker muss ich häufig bei Kunden zu Hause arbeiten.

Viele erklären mir, was es zu tun gibt und lassen mich dann in Ruhe arbeiten. Ab und zu schauen sie mal vorbei und fragen, ob alles in Ordnung ist.

Andere stehen die ganze Zeit hinter mir und sehen mir beim Arbeiten zu. Das kann manchmal schon etwas nerven. Aber im Großen und Ganzen kann ich damit umgehen.

Die schlimmsten sind die, die mir erklären wie ich zu arbeiten habe. Kurz zur Erklärung: Ich habe dreieinhalb Jahre lang eine Ausbildung zum Elektriker gemacht und arbeite mittlerweile seit über 30 Jahren in diesem Beruf. Ich lehne mich also nicht besonders weit aus dem Fenster, wenn ich sage: Meistens weiß ich, was ich wie machen muss.

Diese kleine Anzahl an Kunden allerdings weiß auch genau, was ich wie machen muss. Dann erklären sie mir beispielsweise: „Ich hab im Internet nachgeschaut: Die Sicherung lässt sich nicht mehr einschalten. Die muss getauscht werden“

Ich tausche natürlich nicht gleich die Sicherung, sondern gehe systematisch auf Fehlersuche. Hab ich so gelernt. Erstmal den Draht aus klemmen, der an der Sicherung angeschlossen ist. Und siehe da, die Sicherung hält. Der Besserwisser ist skeptisch. „Im Internet stand aber...“

Nach kurzer weiterer Fehlersuche kann ich eine Leitung ausfindig machen, die offensichtlich in der Wand beschädigt ist. Zumindest sprechen die Messwerte des Isolationsmessgerätes ganz klar dafür. Ich frage den Besserwisser: „Haben sie in dieser Wand gebohrt oder einen Nagel eingeschlagen?“

„Ja, gestern habe ich ein Bild aufgehängt.“ Dabei hat er wohl den Nagel in die entsprechende Leitung geschlagen und damit einen klassischen Kurzschluss verursacht. Mir bleibt nichts anderes übrig als die Wand vorsichtig auf zu stemmen und die beschädigte Leitung zu reparieren.

Simon hatte irgendwann einen ähnlichen Fall. Es war nicht wirklich ein Kunde, aber offensichtlich ein klassischer Besserwisser.

Simon war Fischer. Er hatte von klein auf diesen Beruf gelernt. Simon fuhr mit seinen Kollegen jede Nacht auf den See um zu fischen. Und sie machten ihren Job gut. Zumindest so gut, dass sie davon leben konnten. Aber das war nicht verwunderlich. Sie wussten, was zu tun war.



Manchmal hatten sie auch Pech und fingen nur wenige Fische. Und am Morgen nach so einer Nacht waren sie gerade dabei die Netze zu flicken um sich dann ein paar Stunden aufs Ohr zu hauen und zu schlafen. Plötzlich kam eine Gruppe Leute auf sie zu. Sie liefen hinter einem Wanderprediger her und wollten hören, was er zu sagen hatte. Doch weil sich alle um ihn drängten, konnte man nicht viel verstehen. Deshalb kam er auf Simon zu und fragte, ob er ihn mit dem Boot ein Stück auf den See fahren könnte.

Simon überlegte. Eigentlich war Feierabend – oder Feiermorgen? – und er wollte nur noch schlafen. Aber dieser Mann fasizierte ihn. Er ruderte ein paar Meter auf den See hinaus und die anderen Menschen blieben am Ufer stehen. Der Wanderprediger erzählte mit lauter Stimme von Gottes Reich und alle konnten ihn verstehen.

Als er seine Rede beendet hatte sagte er zu Simon: „Wirf deine Netze noch mal aus.“

Simon wusste, dass das eine dumme Idee war. Er hatte lange genug als Fischer gearbeitet, dass er folgendes wusste: Bei Tag hätten die Fische den Schatten des Bootes als Bedrohung gesehen und wären davon geschwommen. Das hatte er so gelernt.

Dieser Besserwisser, Jesus hieß er wohl, hatte doch keine Ahnung. Man erzählte sich, dass er eigentlich Zimmermann war. Wenn der ihm Tipps gegeben hätte wie man ein Holzboot repariert, dann hätte Simon sicher darauf gehört. Aber tagsüber fischen?

Aus irgendeinem Grund tat er aber trotzdem, was dieser Jesus da verlangte. Und plötzlich war das Netz so voll, dass es zu reißen begann. Die Kollegen mussten in einem zweiten Boot auf den See und helfen.

Dieses Wunder beeindruckte Simon so sehr, dass er beschloss seinen Beruf als Fischer aufzugeben und mit diesem Jesus von Ort zu Ort zu ziehen. Zwei seiner Kollegen kamen auch gleich mit. Simon bekam später den Spitznamen Petrus. Er hat noch viel mehr mit Jesus erlebt.

Wie würde ich reagieren, wenn Jesus mir erklären würde, wie ich meinen Job zu machen habe?

Im Berufsleben ist mir das noch nie passiert. Ich versuche trotzdem im Alltag nach den Regeln zu leben, die in der Bibel stehen. Da steht übrigens gar nicht so viel über elektrischen Strom drin.

Aber in meinem Leben konnte ich schon häufig feststellen, dass es gut ist, das zu tun was Jesus will. Er weiß es wirklich besser.

Und ich wünsche euch, dass ihr die gleiche Erfahrung macht. Lasst euch auf ein Leben mit diesem Besserwisser Jesus als euren Herrn ein.

PS: Die ganze Geschichte von Simon findet ihr in [Lukas 5,1-11](#)

## Weihnachtsbeleuchtung

Kurz vor Weihnachten ist die Wintersonnenwende. An diesem Tag ist auf der Nordhalbkugel die längste Nacht. Am Nordpol sieht man die Sonne gar nicht, in Deutschland – je nachdem wo man ist – zwischen etwas über sieben (Flensburg 07:11) und knapp achteinhalb (Oberstdorf 08:25) Stunden. ([Quelle](#))

Vorausgesetzt man sieht die Sonne überhaupt. Häufig ist es im Dezember auch noch stark bewölkt.

Kein Wunder also, dass die Menschen früher gerade in der Advents- und Weihnachtszeit viele Kerzen angezündet haben. Irgendwann kam dann ein schlauer Mensch, der vermutlich ganz nebenbei auch Elektriker war, auf die Idee eine Kerze durch eine Glühlampe zu ersetzen. Der erste, der auch kommerziellen Erfolg hatte, war übrigens Thomas Alva Edison.

So wurden Weihnachtsbäume und ganze Häuser mit elektrischen Lichterketten dekoriert. Und wie es bei uns Menschen so ist, muss natürlich der eine Nachbar den anderen übertrumpfen. Und so kommt es, dass nicht nur in Amerika einige Vorgärten nachts heller erleuchtet sind, als am Tag.

( Wohin das führen kann: [siehe Stenkelfeld](#) )

Selbst als Elektriker muss ich sagen, dass weniger manchmal mehr ist. Wenn man ein Einfamilienhaus schon aus mehreren Kilometer Entfernung sehen kann, und eine Sonnenbrille aufsetzen muss, wenn man sich dem Gebäude auf weniger als hundert Meter nähert, finde ich es übertrieben. Von der Energie, die dafür benötigt wird mal ganz abgesehen. Die Stromrechnung möchte ich lieber nicht sehen...

Jesus vergleicht in der Bergpredigt seine Nachfolger mit einem so beleuchteten Haus. Nein, natürlich nicht wörtlich. Aber ihm ist auch aufgefallen, dass ein Licht in der Dunkelheit weit zu sehen ist.

Er sagt: *Ihr seid das Licht der Welt. Es kann die Stadt, die auf einem Berg liegt, nicht verborgen sein.*

Matthäus 5,14

Wir sollen uns als seine Nachfolger anders verhalten als der Rest der Menschheit. Nicht nur an uns denken, ehrlich und gerecht sein. Das fällt schon auf, wenn wir in der Schule nicht mit mobben. Oder uns weigern, eine Straftat als Mutprobe zu begehen. Ja, manchmal braucht man mehr Mut, dass man NICHT beweist, wie mutig man ist.



Oder wenn man ehrlich einen Fehler zugibt, anstatt ihn mit einer Notlüge zu vertuschen.

Aber mit Gott im Rücken können wir das durchziehen. Und ein leuchtendes Vorbild für andere sein.

Gibt es Christen in deiner Klasse? Dann sprich mit ihnen. Unterstützt euch gegenseitig und macht euch Mut. Dann könnt ihr noch heller strahlen. Und das ganz ohne hohe Stromrechnung.

## Dübel

Dübel sind schon eine tolle Sache. Das kleine Stück Plastik sorgt dafür, dass Schrauben in einer Wand schwere Lasten halten können.

Bei mir als Elektriker sind das im Alltag meistens Wechselrichter für Photovoltaikanlagen, Kabelkanäle oder Sicherungskästen.

Aber fangen wir von vorne an.

Alles was zu schwer für einen kurzen Nagel ist, lässt sich nur schlecht in einer Steinwand befestigen. Der Nagel geht meistens nur in die ziemlich dünne Putzschicht und nicht wirklich in die Steinwand.

Bevor die modernen Dübel erfunden wurden, musste man ganz schön viel Arbeit aufwenden, wenn man ein schweres Regal aufhängen wollte. Ein Loch in die Wand meiseln und dabei darauf achten, dass man nicht auf der anderen Seite wieder raus kommt.

Dann wurde mit Gips oder Mörtel ein Stück Holz in der Wand befestigt. Wenn der Gips trocken war, konnte man eine Schraube in das Holz drehen und daran das Regal aufhängen.



Im Lauf der Zeit gab es dann elektrische Bohrmaschinen, die Löcher in Steinwände bohren konnten. Das war praktisch. Aber bohrt man das Loch zu groß, dann fällt die Schraube wieder raus. Und bohrt man in eine Steinwand ein zu kleines Loch bekommt man die Schraube nicht hinein, weil der Stein nicht nachgibt.

Einige Leute machten sich Gedanken darüber wie man das Problem lösen könnte. Von kleinen Holzstückchen über Blechhülsen bis zu Schnur wurde viel ausprobiert. Einige Personen experimentierten auch mit dem neu entwickelten Kunststoff Nylon. Der ist relativ weich und trotzdem bricht er nicht auseinander.

Den Durchbruch erreichte Artur Fischer mit seinem 1958 patentierten Nylon-Spreizdübel. Der wird in ein Loch mit dem gleichen Durchmesser gesteckt. Wenn man eine etwas kleinere Schraube in den Dübel eindreht, wird dieser auseinander gedrückt und füllt den Hohlraum aus, der sonst einen festen Halt unmöglich machen würde.

Mittlerweile gibt es für jede Wand spezielle Dübel. In Gipskartonwände dreht man Dübel mit einem groben Gewinde oder nutzt Kippdübel, die in der hohlen Wand aufklappen. Es gibt spezielle Dübel aus Metall, die in Verbindung mit Betonwänden unglaubliche Belastungen aushalten. Und chemische Dübel, die durch eine Art Klebstoff die Schraube in der Wand halten.

Ein paar Varianten hab ich euch mal fotografiert.



Am häufigsten werden aber immer noch die einfachen und vielseitigen Nylondübel verwendet.

Ich habe schon unzählige Dübel verarbeitet. Manchmal wundere ich mich, dass die verdübelten Schrauben schwere Kästen, die 3 starke Personen gerade so hochheben können, an der Wand halten. Und das nur, weil ein Stückchen Kunststoff die Lücke zwischen Schraube und Wand ausfüllt.

In der Bibel steht:

Und wir wissen: Der Sohn Gottes ist zu uns gekommen, damit wir durch ihn Gott kennen lernen, der die Wahrheit ist. Nun sind wir eng mit dem wahren Gott verbunden, weil wir mit seinem Sohn Jesus Christus verbunden sind. Ja, Jesus Christus ist selbst der wahre Gott. Er ist das ewige Leben.  
1 Johannes 5:20

Jesus selbst will der Dübel sein, der eine feste Verbindung mir Gott herstellt. Er füllt die Lücke aus, die uns daran hindert Gott nahe zu sein.

Und wenn wir diese Verbindung eingehen kann uns nichts mehr von Gott trennen.

PS: Wenn ihr wollt, könnt ihr in einem Video aus der Sendung mit der Maus genauer erfahren, wie Artur Fischer seinen Dübel entwickelt hat.

<https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/duebel.php5>

## Akku-Power

Kennt ihr das auch? Immer dann, wenn man das Handy am dringendsten braucht, ist der Akku am Ende. Keine Energie mehr. Gut, dass es da Ladegeräte gibt, die diesen Zustand beheben.

Nicht nur im Handy, auch in vielen anderen Geräten sind Akkus verbaut. Während vor einigen Jahren in meiner Ausbildung Akkuschrauber noch etwas besonderes waren, verkaufen Werkzeughersteller heute alles mit Akku. Große Bohrmaschinen, Winkelschleifer, Stich- und Kreissägen. Und dann begann ein Hersteller damit, große, laute Radios zu bauen, die – natürlich mit ihren Akkus – die ganze Baustelle beschallen. Es gibt sogar Kaffeemaschinen und auch Mikrowellen, die mit Maschinenakkus auf einer Baustelle ohne Steckdose funktionieren.

Wenn auf der Baustelle noch kein Strom ist, müsste man die Energie sonst mit einem Verlängerungskabel vom Baustromkasten vor dem Neubau holen. Dank Akku ist das aber nicht nötig.



Was ist das besondere an einem Akku?

Wikipedia meint: Ein Akkumulator (kurz Akku; auch Sekundärbatterie genannt) ist ein als elektrochemischer Energiespeicher nutzbares, wiederaufladbares galvanisches Element, [...] das elektrische Energie auf elektrochemischer Basis speichert.

Ein Akku speichert also elektrische Energie. Wenn man das Gerät benutzt, wird der Akku entladen. Egal ob im Handy, im Werkzeug, im Spielzeug oder im größeren Umfang in einem Elektroauto.

Alle Geräte mit Akku müssen also ab und zu an ein Ladegerät um wieder neue Energie zubekommen.

Das erinnert mich irgendwie an mein eigenes Leben.

Wenn ich in meinem Beruf zu viel arbeite oder in meiner Freizeit zu viel unternehme, dann merke ich, dass auch meine Energie nachlässt. Und das nicht nur körperlich. Da tut es mit gut, wenn ich weiß, wo ich frische Energie her bekomme.

In der Bibel im Buch Jesaja steht in Kapitel 40 steht etwas zu diesem Thema:

28 Habt ihr denn nicht gehört? Habt ihr nicht begriffen? Der HERR ist Gott von Ewigkeit zu Ewigkeit, seine Macht reicht über die ganze Erde; er hat sie geschaffen! Er wird nicht müde, seine Kraft lässt nicht nach; seine Weisheit ist tief und unerschöpflich.

29 Er gibt den Müden Kraft und die Schwachen macht er stark.

30 Selbst junge Leute werden kraftlos, die Stärksten erlahmen.

31 Aber alle, die auf den HERRN vertrauen, bekommen immer wieder neue Kraft, es wachsen ihnen Flügel wie dem Adler. Sie gehen und werden nicht müde, sie laufen und brechen nicht zusammen.

Das merke ich ganz besonders im Zeltlager. Wenn ich 10 Tage immer aktiv bin und definitiv weniger schlafe, als mir gut tut. Wenn ich zu wenig Zeit mit Gott verbringe, weil ich mich um meine Teils kümmern muss und noch zusätzlich verschiedene Programmfpunkte aufbaue. Dann muss ich mir ab und zu mal daran erinnern, dass mein Akku nicht unbegrenzt ist.

Dann muss ich raus aus dem Trubel, eine ruhige Ecke suchen und Gott im Gebet erzählen, wie es mir geht. 10 oder 15 Minuten müssen meistens reichen. Aber danach ist wieder ein bisschen Energie in meinem „Akku“.

Ich wünsche euch, dass auch ihr erlebt, dass Gottes Kraft in euch wirken kann.

Jes 40,29: Er gibt dem Müden Kraft und Stärke genug dem Unvermögenden.

## **Ich steh an deiner Krippe...**

Ich steh' an deiner Krippe hier,  
o Jesu, du mein Leben;  
ich komme, bring' und schenke dir,  
was du mir hast gegeben.  
Nimm hin, es ist mein Geist und Sinn,  
Herz, Seel' und Mut, nimm alles hin  
und laß dir's wohl gefallen.

Endlich Feierabend. Es war ein anstrengender Tag, an dem einiges auf der Baustelle nicht so gelaufen ist, wie ich mir das vorgestellt hatte.

Alles hatte damit angefangen, dass eine Steuerung gelegentlich nicht das machte, was sie sollte. Schon seit ein paar Wochen diskutierten wir mit den Herstellern, bis diese ein Ersatzteil schickten. Die Kunden waren verständlicherweise nicht besonders begeistert, dass das so lange gedauert hat, bis ich wieder vor Ort war.

Aber heute war der Tag. Das Ersatzteil war gekommen und ich fuhr auf die Baustelle. Es war ein ziemliches Gefummel, bis alle Drähte und Stecker wieder angeschlossen waren. Als ich dann die Steuerung wieder in Betrieb nehmen wollte, machte sie gar nichts. Auch nicht das kleinste Bisschen.

OK. Da habe ich wohl etwas falsch angeschlossen. Aber es hatte nicht geknallt oder geraucht. Das wäre ein echtes Problem. Dass es gar nichts macht ist erstmal nicht schlimm. Ich hatte ja fotografiert, wie das originale Teil angeschlossen war. Also nochmal genau vergleichen... Aber alles war so wie vorher. Nochmal an jedem Draht und Stecker wackeln. Alles fest und sauber angeschlossen.

Nächster Schritt: Hotline des Herstellers anrufen. Eigentlich sollte ich in den Einstellungen nichts mit dem Laptop ändern müssen. Aber irgendwo muss ich einen Fehler gemacht haben, sonst würde es ja funktionieren.



Also rufe ich die Hersteller an und höre Wartemusik. Na toll. „Der nächste Mitarbeiter ist für sie da...“ erzählt mir eine Stimme. Nach genau drei Minuten bricht die Verbindung ab. Nächster Anruf: drei Minuten und Abbruch. Über eine halbe Stunde und eben zehn erfolglose Anrufe später beschließe ich: ich baue das alte Teil wieder ein. Und sobald ich damit die Steuerung in Betrieb nehme, geht es wieder. Vermutlich immer noch mit Fehlern, aber es geht. Da hatte mir der Hersteller wohl ein defektes Ersatzteil geschickt.

Jetzt muss ich nur noch dem Kunden und später in der Firma meinem Chef schonend beibringen, dass es weiterhin Aussetzer geben wird und ich nochmal mit einem Ersatzteil anrücken muss. Du wirst es richtig vermuten: Keiner war glücklich darüber.

Endlich ist Feierabend. Die Laune ist logischerweise im Keller. Im Auto läuft eine Weihnachtsplaylist. Da kommt eines meiner Lieblingsweihnachtslieder: Ich steh an deiner Krippe

hier. Paul Gerhardt hat den Text um 1653 geschrieben und stellt sich dabei vor, wie er vor Jesus an der Krippe steht und alles was er von Gott empfangen hat als Geschenk an das kleine Kind zurück gibt.

*Ich steh‘ an deiner Krippe hier, o Jesu, du mein Leben;  
ich komme, bring‘ und schenke dir, was du mir hast gegeben.*

Immer noch wütend denke ich bei mir: „Da würde sich das Christuskind nicht besonders freuen, wenn ich ihm diesen blöden Tag, den er mir heute gegeben hat, an die Krippe bringen würde!“

Als ich noch etwas länger darüber nachdenke, wie Jesus wohl reagieren würde, kommt mir Matthäus 11,28 in den Sinn. Dort steht: *Kommt alle her zu mir, die ihr euch abmüht und unter eurer Last leidet! Ich werde euch Ruhe geben.*

Jesus will anscheinend, dass ich meine Probleme zu ihm bringe. Das weiß ich eigentlich schon lange. Aber in diesem Moment entdecke ich das wieder mal ganz bewusst. Jesus interessiert sich für mich. Nicht nur für das, was in meinem Leben gut läuft. Noch während der Fahrt sage ich ihm im Gebet, warum ich gerade echt wütend bin. Und ich merke, das tut mir gut.

Ich wünsche dir, dass auch du die Erfahrung machst, dass du mit allem zu Jesus kommen kannst. Mit allem, was dich freut. Aber auch mit allem, was dich belastet.

Kommt alle her zu mir, die ihr euch abmüht und unter eurer Last leidet! Ich werde euch Ruhe geben. Matthäus 11,28

## SPAM

„Herzlichen Glückwunsch! Sie haben 1.000.000 € gewonnen!“

Na klar... und nächste Woche werde ich König von Deutschland.

Solche E-Mails landen zum Glück gar nicht erst in meinem Posteingang. Mein Mail-Programm hat einen Spamfilter, der genau dafür sorgt. Es analysiert die Nachrichten und sortiert alles aus, was verdächtig aussieht: Fake-Gewinnspiele, seltsame Links, fragwürdige Angebote.

Und das ist auch gut so. Sonst würde ich jeden Tag unzählige Mails durchforsten müssen, nur um die wirklich wichtigen zu finden.

Gelegentlich schaue ich trotzdem mal in den Spam-Ordner, um sicherzugehen, dass nichts Wichtiges versehentlich aussortiert wurde. Denn manchmal landet auch eine gute Nachricht im falschen Ordner.

Genau daran musste ich denken, als ich über die Jahreslosung 2025 aus 1. Thessalonicher 5,21 nachgedacht habe:

**„Prüft alles und behaltet das Gute.“**

Eigentlich genau das, was ein Spamfilter macht. Er überprüft jede Nachricht und entscheidet: Kommt das durch? Oder wird es aussortiert?

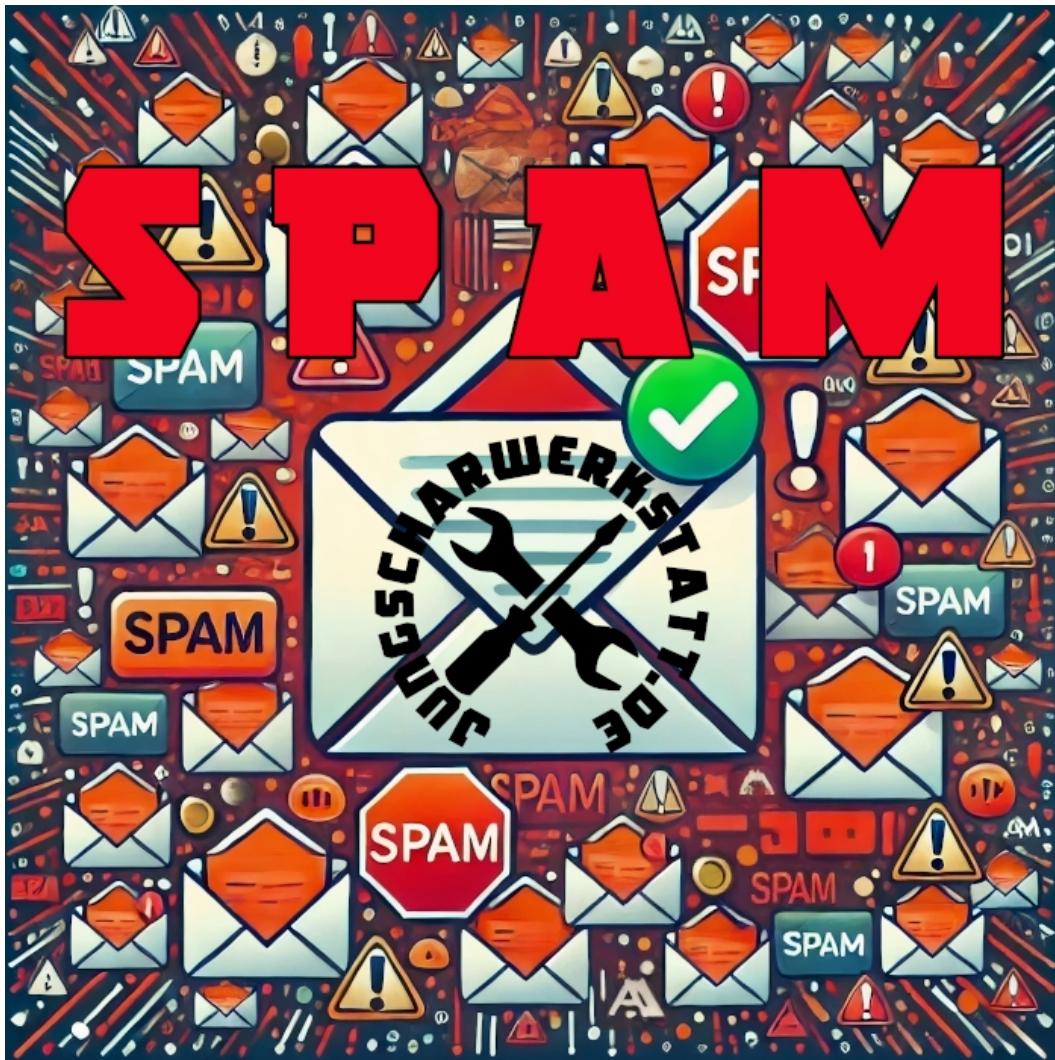
Wäre doch praktisch, wenn es so einen Filter auch für den Kopf gäbe.

- Denn jeden Tag prasseln unzählige Informationen auf mich ein:
- Nachrichten aus der Welt – Kriege, Katastrophen, Krisen.

- Meinungen von Leuten, die genau wissen, wie ich mein Leben führen sollte.
- Werbung, die mir erzählt, dass ich unbedingt dieses oder jenes brauche, um glücklich zu sein.
- Kommentare in sozialen Medien, die oft mehr Streit als Sinn ergeben.

Und irgendwo dazwischen gibt es auch gute Nachrichten – ermutigende Worte, ehrliche Ratschläge, Wahrheiten, die mich weiterbringen.

Aber ohne Filter geht alles ungeprüft in meinen Kopf. Dann beschäftigt mich plötzlich Zeug, das mich runterzieht, verunsichert oder mich in die falsche Richtung lenkt.



### **Was ist das Kriterium?**

Ein Spamfilter hat eine klare Regel: Wenn eine Mail nach Betrug oder Unsinn aussieht, fliegt sie raus.

Aber wonach filtere ich die Dinge, die täglich auf mich einströmen?

Wenn ich wissen will, was gut und richtig ist, dann sollte ich mich daran orientieren, was Jesus sagt. Seine Worte sind wie ein zuverlässiger Filter:

Worte der Ermutigung? Behalten.

Ehrlicher Rat von Freunden? Durchlassen.

Gedanken, die mich runterziehen oder Angst machen? Prüfen und aussortieren.

Lügen, die mir einreden wollen, dass ich nicht genug bin? Sofort löschen.

Ich will lernen, Gottes Wahrheit durchzulassen und den Rest gar nicht erst in meinen Kopf zu lassen.

Und falls doch mal was Falsches durchkommt? Dann ist es gut, wenn ich regelmäßig den „Spam-Ordner“ in meinem Kopf überprüfe – und aussortiere, was da nicht hingehört.

Ich wünsche dir, dass du deinen inneren Spamfilter gut einstellst. Und dass du bewusst das Gute behältst.

**„Prüft alles und behaltet das Gute.“** – 1. Thessalonicher 5,21

## Lehrlinge...

Als Elektrikergeselle hatte ich schon viele Lehrlinge auf der Baustelle dabei. Am Anfang müssen sie alles lernen: Wie man Leitungen ordentlich verlegt, wie man Schaltpläne liest – und vor allem, wie sie sicher arbeiten, damit sie keine Stromschläge bekommen. Meine Aufgabe ist, ihnen alles beizubringen, was sie wissen müssen. Und dass die Meisten am Anfang noch gar nichts können, hat nichts mit Dummheit zu tun.

Mit der Zeit machen sie Fortschritte. Sie lernen, worauf sie achten müssen, und irgendwann können sie selbstständig arbeiten. Nach dreieinhalb Jahren machen sie dann die Gesellenprüfung und übernehmen dann selbst die Verantwortung für eine Baustelle.

Die meisten Lehrlinge lernen im Lauf der Zeit was ich ihnen aus meiner langjährigen Erfahrung vermitteln kann. Manche lernen sogar so viel, dass sie mich „überholen“ und die Meisterprüfung machen. Mein jetziger Vorgesetzter war früher mein Lehrling. Ein anderer hat mittlerweile eine eigene Elektrikerfirma gegründet.

Und dann gibt es diese Lehrlinge, die scheinbar eine eingebaute Lernblockade haben.

Ein Beispiel, das mir besonders in Erinnerung geblieben ist: Ich hatte einen Lehrling, der einfach nicht verstehen wollte, dass ein 6er Dübel auch in ein 6er Loch gehört – und nicht in ein 8er Loch.

„Der Dübel mit dem ich den Kabelkanal montieren soll, wird nicht fest.“ Das kann mal passieren, klar. Wenn ich es ihm dann in Ruhe erkläre und ihm zeige, warum das nicht hält, dann sollte er es doch verstanden haben. Das ist auch nicht schlimm, so einen Fehler kann ich mit etwas Aufwand ausbessern.

Ein paar Tage später: der gleiche Lehrling bohrt wieder ein 8er Loch für einen 6er Dübel.

„Sag mal, was habe ich dir neulich erklärt?“ – „Ja, ja, ich weiß... aber ich dachte, das hält schon irgendwie.“

Nächste Woche: Wieder das gleiche.

„Sechser Loch für sechser Dübel. Wie oft muss ich dir das noch erklären?“

## Geistliche Lernresistenz

Lustigerweise bin ich manchmal genau so ein „Lehrling“ – nur nicht auf der Baustelle, sondern in meiner Beziehung mit Gott.

Da steht in der Bibel, dass ich mir keine Sorgen machen soll, weil Gott für mich sorgt. Ich lese es, nicke zustimmend – und sorge mich trotzdem.

Da fordert mich Jesus auf, anderen zu vergeben. Ich weiß, dass es richtig ist. Aber dann kommt eine Situation, in der ich nachtragend bin.



Da sagt Gott mir klar und deutlich, dass er einen guten Plan für mein Leben hat – aber ich zweifle immer wieder daran.

Ich kann mir richtig vorstellen, wie Gott manchmal den Kopf schüttelt:

„Wie oft muss ich dir das noch erklären?!"

Lernen heißt dranbleiben

Ich erwarte von meinen Lehrlingen, dass sie mit der Zeit dazu lernen und aus ihren Fehlern klüger werden. Und genauso will Gott, dass wir geistlich wachsen.

Die gute Nachricht: Gott gibt uns nicht auf, selbst wenn wir mal „lernresistent“ sind. Er ist geduldig mit uns und bringt uns immer wieder auf den richtigen Weg.

In der Bibel steht:

**„Ich will dich unterweisen und dir den Weg zeigen, den du gehen sollst; ich will dich mit meinen Augen leiten.“** – Psalm 32,8

Das heißt aber auch: Ich muss bereit sein, mich unterweisen zu lassen.

Ich will mir vornehmen, nicht immer die gleichen Fehler zu machen. Ich will lernen, was Gott mir beibringen will. Und wenn ich mal wieder ein „8er Loch für einen 6er Dübel“ bohre, dann will ich es beim nächsten Mal besser machen.

Und wie ist das bei dir? Lässt du dich von Gott unterweisen – oder muss er dich immer wieder erinnern?

## Galater Six-Seven: Was du säst, wirst du ernten

Im Moment (Ende 2025) gibt es mal wieder einen Trend, den man in ein paar Jahren nicht mehr nachvollziehen kann. Der 6–7-Meme stammt ursprünglich aus dem Song „Doot Doot“ des US-Rappers Skrilla, in dem die Zahlen „six, seven“ vorkommen. Sie beziehen sich auf die 67th Street in Philadelphia, Skrillas Heimat. Bekannt wurde der Meme später vor allem durch Basketball-Videos, in denen die Phrase humorvoll verwendet wurde. Und im Moment rasten die Teils einfach nur aus, wenn sie „six-seven“ hören.

Als Jungscharmitarbeiter muss man nicht jeden Trend mitmachen. Manche sind nicht gut und sogar gefährlich. Six-Seven ist aber harmlos und höchstens nervig, also kam mir die Idee, irgend eine Bibelstelle Kapitel 6 Vers 7 als Andacht zu halten.

Angefangen hab ich die Suche bei 1.Mose 6,7. Dort steht: *Ich werde die Menschen, die ich gemacht habe, wieder vernichten!«, sagte er. »Ja, nicht nur die Menschen – auch die Tiere auf der Erde, von den größten bis zu den kleinsten, und ebenso die Vögel am Himmel. Es wäre besser gewesen, ich hätte sie erst gar nicht erschaffen.«*

OK. Nicht wirklich ein motivierendes Thema für eine Andacht in der Gruppenstunde. Also hab ich Buch für Buch in der Bibel weiter gesucht bis ich bei Galater six-seven hängen geblieben bin.

Dort steht: *Irret euch nicht! Gott lässt sich nicht spotten. Denn was der Mensch sät, das wird er ernten.*

Daraus kann man doch was machen...

Der Vers bezieht sich in erster Linie auf die Beziehung zu Gott. Aber auch zwischen uns Menschen bemerke ich oft, dass man genau das bekommt, was man austeilt. Und dazu möchte ich ein paar Gedanken mit euch teilen.

Als Elektriker habe ich jeden Tag mit ganz unterschiedlichen Kunden zu tun. Manche sind richtig angenehm – man kommt hin, erklärt kurz, was man macht, und dann kann man in Ruhe arbeiten. Aber andere... na ja, sagen wir mal: Sie sind eine kleine Herausforderung.

Manche stehen die ganze Zeit neben mir und schauen mir auf die Finger.

Andere meckern über jede Kleinigkeit: „Das hätten Sie aber auch schöner machen können“ oder „Sind Sie sicher, dass das so richtig ist?“

Und manchmal merkt man schon beim ersten Satz: Das wird heute kein leichter Kunde.

Trotzdem versuche ich, freundlich zu bleiben. Auch wenn jemand anstrengend ist, hilft es meistens, ruhig und höflich zu bleiben.

Einige meiner Kollegen sind da weniger geduldig. Wenn sie merken, dass jemand nervt, reagieren sie sofort gereizt.

Manchmal erzählen wir uns dann abends nach der Arbeit, wie der Tag gelaufen ist.



Neulich meinte ein Kollege zu mir:

„Oh, bei dem Kunden warst du auch? Der war doch furchtbar! Hat sich nur beschwert – dem hab ich ordentlich Kontra gegeben!“

Ich war überrascht. Denn ich hatte bei demselben Kunden eigentlich einen ganz anderen Eindruck.

Da ist mir etwas aufgefallen:

Vielleicht war der Kunde gar nicht grundsätzlich schwierig – vielleicht hat mein Kollege einfach eine andere „Saat“ ausgesät.

Wenn man unfreundlich oder genervt auf jemanden reagiert, bekommt man oft genau das Gleiche zurück. Wenn man aber freundlich und respektvoll bleibt, verändert sich die Stimmung.

Man „erntet“ oft auch wieder Freundlichkeit.

Paulus schreibt im Galaterbrief:

„Was der Mensch sät, das wird er ernten.“ (Galater 6,7)

Das ist nicht nur bei Pflanzen so, sondern auch im Umgang mit Menschen.

Wenn du Streit, Ärger oder Unfreundlichkeit „säst“, wirst du davon mehr bekommen.

Wenn du aber Geduld, Freundlichkeit und Verständnis zeigst, dann wächst daraus etwas Gutes – Vertrauen, Frieden und vielleicht sogar Dankbarkeit.

Paulus meint das nicht als Drohung, sondern als Ermutigung:

Unsere Entscheidungen haben Folgen – und wir dürfen uns bewusst für das Gute entscheiden.

Gott sieht, was wir tun, und er wünscht sich, dass in unserem Leben gute Frucht wächst:  
Freundschaft statt Streit, Vergebung statt Nachtrag, Vertrauen statt Misstrauen.

Und wenn du mal Mist gebaut hast, darfst du trotzdem wieder neu anfangen.

Denn bei Gott ist jeder Tag eine neue Chance, Gutes zu säen.

Und wenn in Zukunft jemand unfreundlich zu dir ist, denk einfach an „six-seven“ und bleib  
freundlich. Lass keine schlechte Saat aufgehen.

## **Bildernachweis:**

Alle Bilder in diesem Dokument wurden von den Urhebern der Beiträge selbst gemacht, KI-generiert oder stammen von <https://pixabay.com> oder anderen legalen Plattformen.

Die jeweiligen Titelbilder wurden mit der kostenlosen Bildbearbeitungssoftware GIMP – Gnu Image Manipulation Programm – bearbeitet. <https://www.gimp.org>

## **Copyright / CC-Lizenz**

Dieses Dokument darf zur Vorbereitung von Jungschar- und anderen Gruppenstunden frei verwendet und vervielfältigt werden, solange die Links zu <https://jungscharwerkstatt.de> nicht entfernt werden. Für eventuelle Nachfragen stehe ich gerne zur Verfügung.

Dieses „Buch“ unterliegt der CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

## **Social Media**

Du willst jede Woche über den neuen Beitrag der Jungscharwerkstatt informiert werden?

Dann folge der Jungscharwerkstatt auf

Instagram: <https://www.instagram.com/jungscharwerkstatt>

Facebook: <https://www.facebook.com/jungscharwerkstatt>

Pinterest: <https://pin.it/445ktl3>

Telegram: <https://t.me/jungscharwerkstatt>