The Day after Tomorrow

THEMA

Umwelt

SCHLÜSSELVERS

1.Mose 2,15:

„Gott, der Herr, brachte den Menschen in den Garten Eden. Er sollte ihn bebauen und bewahren."

NLB

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Saugglocken	10	Saugglocken, Hula-Hoop-Reifen, versch. Ringe
Spiel 2	Haltet den Globus	7	Hula-Hoop-Reifen
Spiel 3	Bananenrecycling	5	Bananen
Spiel 4	Bedrohte Tierarten	5	Kekse oder Süßigkeiten, Stühle
Start	Schritt für Schritt	7	Klebeband
Do it 1	Berufsbeschreibung	5	Zettel und Stifte
Do it 2	Stellenanzeige	7	Zettel, Stifte
Thema 1	The Day after	10	Video/DVD „The Day after Tomorrow", Kartons
Chat	Unser Job	10	-
Spiel 5	Zerbrechlicher Planet	7	ausgeblasene Eier
Thema 2	Gottes Gärtner	10	Pappschild, Erdkugel aus Pappe, Schaumstoffbälle
Spiel 6	Globale Erwärmung	5	Eiswürfel, Handtücher, Eimer, Hindernisse

ZIEL Die jungen Leute sollen verstehen, dass Gott uns die Verantwortung für die Erde gegeben hat.

GEBET

Lieber Vater im Himmel, du hast uns deine kostbare Erde anvertraut, die du so liebevoll und gut durchdacht geschaffen hast. Oft achten wir nicht genug auf sie, dass sie erhalten bleibt. Hilf uns, verantwortungsvoller unsere Aufgabe zu erfüllen, die Erde zu pflegen und zu bewahren.

Amen.

EINLEITUNG

In diesem Treffen wollen wir betonen, wie wichtig es ist, auf die Um-welt zu achten. Der Film "The Day after Tomorrow" liefert das Thema und wird den Teenagern einige der Gefahren vorstellen, die der Erde drohen, aber ihnen auch zeigen, was sie selbst dagegen tun können. Es wäre hilfreich, Fotos von gefährdeten Gebieten oder Lebewesen im Raum aufzuhängen (Arktis, Regenwald, bedrohte Tierarten, usw.).

SPIEL 1

10 Min **SAUGGLOCKEN**

Material

Saugglocken (Pömpel, Pümpel oder auch Gummistampfer genannt), Hula-Hoop-Reifen, weitere Reifen oder Ringe in unterschiedlichen Größen

Ablauf

Ein Spiel ähnlich dem Hufeisenwerfen – mit einigen Abwandlungen. Statt Metallhufeisen werden Ringe verwendet. Die Ziele sind keine Metallstäbe, sondern Saugglocken. Drücke die Saugglocken mit etwa 6 Meter Abstand auf den Boden, sodass der Griff in die Luft zeigt. (Am besten eignet sich eine glatte Oberfläche. Probiere es vorher einmal aus und sichere die Saugglocken eventuell noch mit Klebeband!)

Abwechselnd versuchen die Teenager, die Ringe über die Saugglocken zu werfen. Falls das zu einfach ist, können sie die Ringe auch so rollen, dass sie über der Saugglocke landen. Verteile anschließend kleinere Ringe/Reifen, um die Aufgabe zu erschweren.

Um das Ganze spannender zu gestalten, kannst du auch kleine Preise neben die Saugglocken stellen. Wer zuerst trifft, bekommt den Preis.

ZIEL Ringe über Saugglocken werfen.

SPIEL 2

7 Min

HALTET DEN GLOBUS

Material

Hula-Hoop-Reifen

Ablauf

Halte den Hula-Hoop-Reifen in der Mitte des Raums fest. Die Spieler sitzen in einem großen Kreis um dich herum. Erkläre das Spiel. Niemand darf sprechen und es dürfen keine Zeichen gegeben werden. Ziel des Spiels ist es, nacheinander den Reifen festzuhalten, erst ein Spieler, dann ein zweiter, dann ein dritter usw., aber nie zwei Spieler gleichzeitig. Sobald zwei Spieler auf einmal den Reifen berühren, oder gleichzeitig aufstehen, um ihn festzuhalten, muss die Gruppe von vorne anfangen. Das Spiel kann die Teens richtig gefangen nehmen. Sie werden versuchen, dass jeder aus der Gruppe mindestens einmal an die Reihe kommt. Das kann jedoch lange dauern und so solltest du die Aktion eventuell nach einer gewissen Zeit unterbrechen. Wenn die Gruppe sehr groß ist, können auch kleinere Mannschaften gegeneinander antreten. Dabei müssen Mitarbeiter darauf achten, dass nie zwei Spieler gleichzeitig aufstehen.

ZIEL Immer nur ein Spieler darf den Globus (Hula-Hoop-Reifen) halten.

SPIEL 3

5 Min

BANANENRECYCLING

Material

eine Banane pro Mannschaft

Ablauf

Teile die Teenager in Mannschaften zu etwa sechs Teenagern und je einem Mitarbeiter ein. Ein Spieler pro Mannschaft bekommt eine Banane. Er beginnt z.B. mit den Worten: "Das ist keine Banane. Es ist ... ein Telefon!" Dann muss er den Gebrauch dieses Gegenstands mit der Banane pantomimisch darstellen. Die Banane wird an den nächsten Spieler weitergegeben. Er sagt z.B. „Das ist keine Banane. Es ist ein langer Fingernagel!" usw. Gib den Mannschaften je fünf Minuten Zeit, um die Banane so oft wie möglich wiederzuverwerten. Der Mitarbeiter beurteilt, ob die Verwendungsvorschläge sinnvoll sind. Sagt z.B. jemand „Das ist keine Banane. Es ist ein Haus!" bekommt die Mannschaft dafür keinen Punkt. Vorschläge unterhalb der Gürtellinie geben drei Punkte Abzug. Die Mannschaft, die nach fünf Minuten die meisten Wiederverwertungsideen hat, hat gewonnen.

ZIEL Die Banane zu möglichst vielen verschiedenen Zwecken benutzen.

SPIEL 4

5 Min

BEDROHTE TIERARTEN

Material

Kekse oder Süßigkeiten, Stühle

Ablauf

Teile die Teenager in gleich große Mannschaften auf. In den Mannschaften stellen sich je zwei Spieler Rücken an Rücken, greifen mit den Armen durch die Beine und halten sich an den Händen fest. So entstehen seltsame Fabelwesen mit zwei Köpfen. Vor jeder Mannschaft werden vier Stühle zu einem Slalomlauf aufgestellt. Auf jedem Stuhl befinden sich ein paar Süßigkeiten oder Kekse. Jedes Paar hat eine Minute Zeit, um den Slalom zu laufen. Um ihre Tierart vor dem Aussterben zu bewahren, müssen die Paare unterwegs für beide Köpfe des Tieres Nahrung sammeln. Zu keiner Zeit dürfen sie sich jedoch loslassen. Wenn einem Paar das nicht in einer Minute gelingt, scheidet es aus. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Überlebenden hat, hat gewonnen.

ZIEL Erschwerter Slalomlauf.

START

7 Min

SCHRITT FÜR SCHRITT

Material

Klebeband

Ablauf

Klebe ein lebensgroßes Spielfeld mit mindestens 15 Feldern auf den Boden (es sieht dann aus wie eine Leiter).

Teile die Teenager in drei Mannschaften auf. Jede Mannschaft stellt sich vor einem Spielfeld auf und bekommt Fragen gestellt. Je nach Antwort müssen sie vor- oder zurückgehen. Ein Spieler pro Mannschaft ist die Spielfigur.

Wenn die Gruppe recht klein ist, kann auch jeder einzeln mitspielen und selbst Spielfigur sein. Du kannst die folgenden Fragen benutzen (ergänze sie mit eigenen!). In jeder Mannschaft gilt die Antwort, die die Mehrheit der Spieler gibt.

- Kommst du mit dem Auto oder mit dem Fahrrad zur Schule? (Fahrrad: 2 Felder vor. Auto: am Start stehen bleiben.)
- Sammelst du Plastikflaschen, damit sie recycelt werden können? (Ja: 1 Feld vor. Nein: ein Feld zurück.)
- Drehst du beim Zähneputzen den Wasserhahn zu? (Ja: 2 Felder vor. Nein: 1 Feld zurück.)

...

ZIEL Ein Brettspiel in Lebensgröße, als Erster ankommen.

...

- Kaufst du Lebensmittel aus fairem Handel? (Ja: 3 vor. Nein: 2 zurück.)
- Bewahrst du Plastiktüten auf, um sie wieder zu benutzen oder wirfst Du sie weg? (Wieder benutzen: 1 Feld vor. Wegwerfen: 1 Feld zurück.)
- Sammelst du Altpapier? (Ja: 1 Feld vor. Nein: 1 Feld zurück.)
- Habt ihr einen Komposthaufen? (Ja: 1 Feld vor. Nein: 1 Feld zurück.)
- Hast du schon mal Müll auf die Straße geworfen? (Ja: 2 zurück. Nein: 2 vor.)
- Würdest du einen echten Pelzmantel tragen? (Ja: 3 zurück. Nein: 2 vor.)

Du kannst bestimmte Fragen zum Treffen hinzufügen, z.B. „Weißt du, was wir nächstes Wochenende machen?" oder „Weißt du, wer letzte Woche den Wettkampf gewonnen hat?" Füge für jede Ansage eine Frage hinzu.

Sieger ist die Mannschaft, die zuerst am Ziel ankommt (oder am weitesten gekommen ist).

DO IT 1

5 Min

BERUFSBESCHREIBUNG

Material

Zettel und Stifte

Ablauf

Teile die Teenager in Mannschaften auf und verteile Zettel und Stifte. Lies die folgenden Hinweise vor. Pro Erklärung hat jede Mannschaft einen Versuch. Wer beim ersten Mal richtig rät, bekommt drei Punkte, beim zweiten Mal zwei Punkte und beim letzten Mal einen Punkt.

In der Regel mag er keine Raucher.
Du musst nicht Grisu oder Sam heißen, um diesen Beruf auszuüben.
Er benutzt einen Wasserschlauch – allerdings nicht, um den Garten zu bewässern.
Antwort: Feuerwehrmann

Er fängt morgens sehr früh an zu arbeiten.
Hunde können oft ziemlich lästig für ihn werden.
Er schreibt zwar nicht unbedingt selbst Briefe, aber Briefe sind trotzdem ein wesentlicher Bestandteil seiner Arbeit.
Antwort: Postbote

Der Ring ist unerlässlich für ihn.
Nach der Arbeit ist er nass bis auf die Knochen.
Er thront manchmal hoch über allen anderen.
Antwort: Rettungsschwimmer

...

ZIEL Mit Hilfe von Beschreibungen Berufe erraten.

...

In diesem Beruf müssen sich auch Männer jeden Tag schminken.
Große Menschenmengen schauen ihm bei seiner Arbeit zu.
Manchmal gehören eine rote Nase und riesige Schuhe zur Dienstuniform.
Antwort: Clown

Er bringt Menschen in Bewegung.
Er kommt jeden Tag durch viele Städte.
Er zieht viele Wagen hinter sich her.
Antwort: Lokomotivführer

Dieser Beruf ist der erste, der je erfunden wurde.
Es handelt sich um eine weltweite Aufgabe.
In diesem Beruf muss man sich für die Umwelt interessieren.
Stelle bei dieser letzten Aufgabe die Frage: Wessen Aufgabe ist das?
Antwort: Deine und meine!

DO IT 2

7 Min

STELLENANZEIGE

Material

Zettel, Stifte

Ablauf

Fordere die Gruppe auf, eine Stellenanzeige für jemanden zu schreiben, der die Erde retten soll. Die Jugendlichen können z.B. beschreiben, welche Aufgaben diese Stelle beinhaltet (die Umweltverschmutzung verringern, Gerechtigkeit wieder herstellen, usw.). Wichtiger noch sind aber die persönlichen Eigenschaften, die erwähnt werden sollten (Mitgefühl, Selbstlosigkeit, Demut usw.).

Tragt anschließend die Ideen zusammen und hängt die Stellenanzeigen im Raum auf.

ZIEL Herausfinden, was wir tun müssen, um die Erde zu retten.

THEMA 1

10 Min

THE DAY AFTER

Material

Video/DVD „The Day after Tomorrow" (Achtung: FSK frei ab 12), drei Kar-

Ablauf

Zeige einen Ausschnitt aus dem Film. Beginne mit der Szene, in der die Jungen sich vor der New Yorker Bücherei befinden, nachdem sie Lebensmittel aus einem im Eis festgefrorenen Schiff geholt haben. Sie bemerken gerade, dass der Sturm immer näher kommt und es eisig kalt wird. Halte den Film an, wenn die Jugendlichen sich in einen Raum gerettet haben, die Tür hinter sich schließen und sehen, wie das Eis die Wände bedeckt. Sie sind gefangen.

Anmerkung: Wenn du Teens im Club hast, die noch keine 12 Jahre alt sind, lass den Filmausschnitt weg.

Erkläre:

Wir müssen immer wieder erkennen, dass nicht alles auf der Erde so ist, wie es sein sollte. Die Situation ist zwar noch nicht so schlimm wie in dem Film – aber es könnte so kommen. Wenn sich wirklich etwas ändern soll, muss das auf drei Gebieten geschehen.

Nimm den großen Karton mit der Aufschrift WELT.

Auf weltlicher Ebene: Die Regierungen müssen ihre Politik ändern. Die öffentlichen Verkehrsmittel müssen besser werden. Wir dürfen nicht mehr so viele fossile Brennstoffe verbrennen, sondern müssen auf erneuerbare Energien umsteigen.

Bei der Produktion dürfen nicht mehr so viele Chemikalien benutzt werden wie bisher. Es muss mehr recycelt werden. Mehr Kooperation und weniger Wettbewerb sind gefragt. Es ist eine Welt mit einem großen Problem. Dieses Problem kann nur gelöst werden, wenn die Menschen zusammenarbeiten.

Hole aus dem WELT-Karton den zweiten Karton mit der Aufschrift STADTGEMEINDE.

Auf städtischer Ebene: Wir müssen anfangen, in unserer Stadtgemeinde Initiative zu ergreifen. Wir können Mitglied einer lokalen Aktionsgruppe werden. (Sammle vorher Informationen zu verschiedenen Gruppen, die in eurer Stadt aktiv sind.) Diese Gruppen können auf lokaler Ebene etwas verändern. Außerdem wird dadurch ein gewisses Zugehörigkeitsgefühl zur Stadt entwickelt. Das ist unbedingt nötig, um die Stadt zu bewahren. Wenn wir uns zu etwas zugehörig fühlen, achten wir darauf. Also müssen wir uns zu unserer Stadtgemeinde zugehörig fühlen.

Zieh dann aus dem STADTGEMEINDE-Karton den dritten und kleinsten Karton mit der Aufschrift ICH.

Auf persönlicher Ebene: Wenn wir die Welt verändern wollen, müssen wir uns zu allererst selbst ändern. Jeder, der sich wirklich zu der Aufgabe verpflichtet, die Umwelt zu bewahren, kann dadurch auch die Welt verändern. Passe diese drei Ebenen so gut es geht an die Situation Deiner Gruppe an.

ZIEL Verdeutlichen, dass nicht nur die Regierungen für die Erde verantwortlich sind.

CHAT

10 Min

UNSER JOB

Material

-

Ablauf

Was können wir tun? Nehmt euch Zeit gemeinsam ein paar Ideen sammeln, wo ihr im kleinen und vielleicht auch großen etwas für den Umweltschutz tun könnt z.B. Produkte aus fairem Handel kaufen, Altpapier und Altglas sammeln, mehr öffentliche Verkehrsmittel oder das Fahrrad benutzen, usw. Aber auch Dinge wie keinen Müll auf die Straße werfen, Energie/Storm und Wassersparen.
Vielleicht wollt ihr auch mal eine Müllsammel-Aktion machen.

Sprecht auch über Umweltschutz allgemein. Was gehört dazu und welche Erfahrungen haben die Teens schon damit gemacht?

ZIEL Überlegen, wo ihr einen Beitrag zum Umweltschutz leisten könnt.

SPIEL 5

7 Min

ZERBRECHLICHER PLANET

Material

ausgeblasene Eier für jede Mannschaft (Handfeger und Kehrblech für zerbrochene Stücke)

Ablauf

Teile die Teenager in Mannschaften auf und bitte sie, innerhalb der Mannschaften Paare zu formen. Baue mit Stühlen oder Reifen einen Hindernisparcours auf, durch den die Paare hindurchgehen müssen. Jedes Paar muss ein Ei durch den Parcours transportieren, indem es das Ei mit den Stirnen festhält. Sobald ein Paar es geschafft hat, ist das nächste an der Reihe. Die Mannschaft, deren Mitglieder zuerst alle durch den Parcours gelaufen sind, hat gewonnen.

ZIEL Ein Ei durch einen Hindernisparcours bringen.

THEMA 2

10 Min

GOTTES GÄRTNER

Material

Pappschild, Erdkugel aus Pappe, Schaumstoffbälle

Ablauf

Bitte drei Freiwillige nach vorne. Der erste stellt sich vor die Erdkugel aus Pappe, die an einen Stuhl oder Tisch gelehnt ist, und versucht, sie zu beschützen. Die anderen zwei versuchen, mit den Schaumstoffbällen die Erde zu treffen. Für jeden Treffer bekommen sie einen Punkt.

Bei 10 Punkten ist das Spiel zu Ende. Wenn es zu lange dauert, kannst Du es auch nach drei Minuten abbrechen. Bedanke Dich bei den Freiwilligen.

Input:

Das erste Gebot, das Gott Adam und Eva gibt, finden wir in 1. Mose 1,28. Gott fordert die beiden auf: "Seid fruchtbar und mehret euch und füllt die Erde und macht sie euch untertan." „Macht sie euch untertan" kann auch gut übersetzt werden mit „passt auf sie auf" oder „beschützt sie". Ganz zu Anfang hat Gott den Menschen schon den Auftrag gegeben, die Erde zu beschützen. (1.Mose 2,15: „Gott, der Herr, brachte den Menschen in den Garten Eden. Er sollte ihn bebauen und bewahren.") Er hat dieses wunderbare Ding geschaffen und gibt uns die Aufgabe, darauf aufzupassen.

Stell Dir vor, jemand leiht Dir ein unglaublich wertvolles Kunstwerk. Würdest Du es nicht an einem sicheren Ort aufbewahren, immer wieder nach ihm schauen und dafür sorgen, dass niemand es beschädigt, damit Du es später in einwandfreiem Zustand zurückgeben kannst? Wenn Du es als Kleiderständer oder Schreibunterlage benutzen, es mit Tomatensoße voll spritzen oder durch die Gegend werfen und zerbrechen würdest, würdest Du ernsthafte Probleme bekommen – und das zurecht! Genau so ist es mit Gott. Er gibt uns die allerwichtigste Aufgabe der Welt – die Erde zu bewahren.

Es ist ein Privileg, diese Aufgabe für Gott zu erfüllen, und wir sollten es sorgfältig und mit gewissem Stolz tun.

Frage nach, wer in der Gruppe ein eigenes Haustier hat – es gibt bestimmt welche. Frage nach den Namen dieser Haustiere. Finde heraus, welches Haustier in der Gruppe den ungewöhnlichsten Namen hat. Erkläre den Teenagern, dass Adam und Evas erste Aufgabe (außer natürlich, die Erde zu bevölkern) war, die Tiere zu benennen, die Gott geschaffen hat.

ZIEL Zeigen, welche Aufgabe Gott den Menschen gab, als er sie erschaffen hat.

SPIEL 6

5 Min

GLOBALE ERWÄRMUNG

Material

Eiswürfel, Handtücher, Eimer, Hindernisse (Stühle, Tische)

Ablauf

Teilt euch in Mannschaften auf und stellt euch an einem Ende des Raums auf. Der erste Spieler jeder Mannschaft bekommt so viele Eiswürfel in den Mund, wie er will (globale Erwärmung kann sich unangenehm anfühlen!). Der Spieler muss die Eiswürfel durch einen kurzen Parcours transportieren und sie am Ende in einen Eimer fallen lassen. Er geht zurück zum Team und dann kommt der Nächste dran. Das Team, das in einer bestimmten Zeit die meisten Eiswürfel im Eimer hat, gewinnt.

ZIEL Eiswürfel im Mund transportieren, bevor sie schmelzen.