Gott hat den Durchblick

THEMA

Unser Plan vs. Gottes Plan

- mit Blick auf Ostern

SCHLÜSSELVERS

1. Korinther 1,18:

„Die Botschaft, dass für alle Menschen am Kreuz die Rettung vollbracht ist, muss denen, die verloren gehen, als barer Unsinn erscheinen. Wir aber, die gerettet werden, erfahren darin Gottes Kraft."

GN

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Ostereier-Jagdfieber	5	Schokoladeneier
Start	Knack den Code	5	Zettel, Stifte
Spiel 2	Out of the Box	7	Flipcart o.ä.
Spiel 3	Entwirrung	7	Seile
Chat	Pläne schmieden	7	-
Spiel 4	Am Tisch des Kapitäns	7	Kopiervorlagen (Anhang),
Thema 1	Auf die harte Tour	5	-
Spiel 5	Ostereier-Raub	7	Klebeband, Stöcke, Löffel, etc.
Media 1	Findet Nemo	5	Film „Findet Nemo", Abspielmöglichkeit
Thema 2	Der Masterplan	5	-
Spiel 6	Straßen Rennen	5	Kopiervorlagen (Anhang)
To Go	Zusammenfassung	5	-

ZIEL Zu vermitteln, dass unsere Ideen nicht immer die Besten sind. Gott allerdings weiß was er tut und auf ihn können wir vertrauen.

GEBET

Vater, danke dass deine Pläne allesamt weise und vollkommen sind. Danke für das Kreuz, an dem du uns unübersehbar deine Macht gezeigt hast. Bitte schenke, dass diese jungen Leute verstehen, was das Kreuz bedeutet und hilf ihnen mehr und mehr von deiner Weisheit zu bekommen.

Amen.

EINLEITUNG

Jeder von uns schmiedet Pläne. Wir überlegen uns wo wir in 5 Jahren sein wollen, oder wie wir mit einem bestimmten Problem richtig umgehen können.
Dieses Rock Solid Programm macht deutlich, dass nicht alle Pläne die Menschen sich zurechtlegen klug sind. Dieser Club zeigt den Kontrast auf der oftmals zwischen unseren Plänen und Gottes Plan besteht. Es wird vermittelt, dass selbst wenn die Botschaft vom Kreuzestod Jesu sich dumm anhört, er doch eigentlich die ultimative Demonstration von der Macht Gottes ist.

SPIEL 1

5 Min

OSTEREIER-JAGDFIEBER

Material

Kleine Schokoladeneier in verschiedenen Farben

Ablauf

Verstecke bereits bevor die Teilnehmer kommen eine große Menge an Schokoeiern im ganzen Raum. (Als Richtlinie – ungefähr eine große Packung Schokoladeneier pro 8 Teilnehmer). Lege für jede Farbe die es an Eiern Gibt einen Wert fest. (Zum Beispiel blaue Eier = 5 Punkte, rote Eier = 10 Punkte, grüne Eier = 20 Punkte und gelbe Eier = minus 10 Punkte) Wenn die meisten der Teilnehmer da sind erkläre ihnen, dass Schokoladeneier gesucht und gefunden werden sollen. Sage ihnen, sie sollen so viele Eier wie möglich finden.

Wenn dann der Großteil der Eier gefunden wurde unterbreche das Spiel und erkläre den Teens, dass die Eier jeder Farbe einen unterschiedlichen Wert besitzen. Also ist nicht unbedingt derjenige der Gewinner, der am meisten Eier gefunden hat. Gib ihnen eine Minute um untereinander die Eier zu tauschen, falls sie das möchten.

Achte darauf wie sie reagieren. Versuchen sie, möglichst jeder Farbe Eier zu bekommen, oder gehen sie ein Risiko ein und entscheiden sich für eine spezielle Farbe? Gib danach die Werte der verschiedenen Eier bekannt und lass die Spieler selbstständig ihre Punktzahl ausrechnen. (Wenn jemand Schwierigkeiten zu haben scheint, hilf ihm.) Überreiche dem Spieler mit den meisten Punkten einen Preis (noch ne Tüte Schokoladeneier zum Beispiel).

ZIEL Möglichst die Eier zu suchen, die den „höchsten Wert" haben.

START

5 Min

KNACK DEN CODE

Material

Zettel mit den „Codierten Infos“

Ablauf

Schreibt diese Woche alle Ankündigungen auf Zettel. Um es interessanter zu machen ersetzt ihr dabei in jeder Nachricht einige Schlüsselwörter durch Wörter, die in irgendeiner Weise mit dem ursprünglichen Wort verbunden sind.

Wenn ihr ankündigen wollt: „Bring am nächsten Freitag deine Freunde mit zur Pizza Party “ Dann könnte die codierte Nachricht heißen: „Bring am nächsten Robinson Crusoe deine Lieblings Fernsehsendung mit zur Lieferservice Party.“

Ihr könnt nach Belieben auch gerne weniger Worte austauschen, um das ganze leichter zu gestalten.

Teilte die jungen Leute in dreier oder vierer Teams auf und fordert sie dazu heraus den Code zu knacken. Lest dafür die Nachrichten eine nach der anderen vor. Wenn ihr möchtet könnt ihr wieder kleine Preise an diejenigen verteilen, die zuerst den Code geknackt haben. Nach ein paar Versuchen solltet ihr das ganze auflösen falls niemand drauf kommt, oder zumindest kleine Hilfestellungen geben.

ZIEL Die Gruppe soll die Bedeutung der jeweiligen Nachricht erraten.

SPIEL 2

7 Min

OUT OF THE BOX

Material

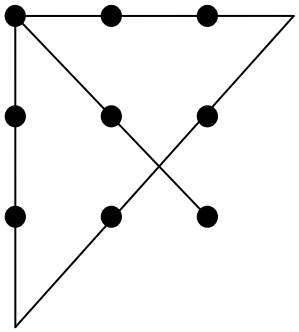
Flipchart oder Whiteboard, Stifte

Vorbereitung

Baut eine Flipchart oder ein Whiteboard auf, falls euch solche zur Verfügung stehen,

und zeichnet darauf drei Reihen mit jeweils drei Punkten in gleichem Abstand voneinander entfernt.

(So soll es dann später mit der Lösung aussehen)

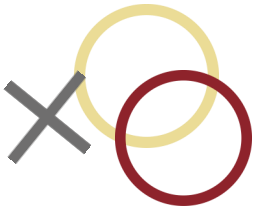


ZIEL Aufzuzeigen, dass es manchmal notwendig ist „über die Box hinaus“ zu denken.

Ablauf

Zeigt der Gruppe die Punkte auf der Tafel und erklärt ihnen, dass sie versuchen sollen alle 9 Punkte zu verbinden. Sie dürfen dazu allerdings nur vier gerade Linien benutzen und den Stift nicht zwischendurch absetzen. Holt nacheinander Freiwillige nach vorne, die versuchen, die Aufgabe zu lösen. Wenn es jemandem gelingt belohne ihn, ansonsten dank allen ganz herzlich und verrate die Lösung.

Sage: Manchmal stellt sich heraus, dass das was uns als logisch und richtig erscheint, nicht zum Ziel führt. Wir merken, dass unser Plan gar nicht so schlau war, wie wir dachten. Oder andersherum, was uns dumm vorkommt ist in Wirklichkeit das genialste. Es kann hilfreich sein, dass man lernt auch „über die Box hinaus zu denken", um so offener für andere Ideen zu werden.



CHAT

7 Min

PLÄNE SCHMIEDEN

Material

-

Ablauf

Wenn ihr eine große Gruppe habt, dann teilt diese in kleinere Gruppen, mit jeweils fünf oder sechs Leuten, auf. Lasst die Teens sich Gedanken darüber machen, wie sie in folgenden Situationen vorgehen würden:

- Du musst 2000€ auftreiben und hast nur eine Woche Zeit.
- Du läufst durch den Park und auf ein Mal packt eine Frau von hinten deine Schulter. Sie sagt sie sei schwanger und bekomme jeden Moment ein Kind. Sie ist total panisch und du hast leider kein Handy bei dir um Hilfe zu holen.
- Deine Schwester wird bald 16 und du denkst dir, es wäre doch eine super Idee eine Überraschungsparty für sie zu schmeißen.

Lass sie Pläne dazu schmieden. Danach fragt ihr sie, ob sie oder jemand den sie kennen schon mal eine richtig geniale Idee hatten und ob die Idee auch schon so genial aussah bevor sie etwas unternommen haben um die Idee anzugehen. Fragt weiter, ob sie, oder jemand den sie kennen, schon mal eine richtig dumme Idee hatte. Sah diese auch schon von Anfang an aus wie eine Schnapsidee?

ZIEL Darüber diskutieren ob etwas ein guter oder ein schlechter Plan ist.

SPIEL 4

7 Min

AM TISCH DES KAPITÄNS

Material

Namensschilder (Anhang), Tische

Ablauf

Kopiere die Namensschilder im Anhang, so dass jedem Team ein Set zur Verfügung steht.

Bei einer großen Gruppe könntet ihr die Teens ungefähr in Viererteams einteilen.

Gebt jedem Team ein Set Namensschilder und einen Tisch, auf dem sie die Schilder anordnen können. Trage ihnen auf, jeweils vier Namen an die Längsseiten zu stellen und jeweils ein Schild ans Kopf- und Fußende. Erklärt ihnen, sie sind auf einem Schiff und dies ist der Tisch des Kapitäns. Der Kapitän hat neun Leute eingeladen die mit ihm zu Abendessen sollen, doch er hat strenge Richtlinien vorgegeben wer neben wem zu sitzen hat. Ihre Herausforderung wird es sein, die Namensschilder so anzuordnen, dass der Kapitän zufrieden ist. Der Kapitän hat angeordnet:

- Keine zwei Personen derselben Familie dürfen nebeneinander sitzen,
- Keine zwei Personen der Schiffs Crew dürfen nebeneinander sitzen
- Und keine zwei Personen die demselben Geschlecht (Mann und Frau) angehören dürfen nebeneinander sitzen.

Auf euer Zeichen legen die jungen Leute los. Schaut welches Team es zuerst schafft die Richtige Kombination herauszubekommen.

ZIEL Die Namensschilder müssen in die richtige Anordnung gebracht werden.

THEMA 1

5 Min

AUF DIE HARTE TOUR

Material

-

Ablauf

Sage: Normalerweise nehmen wir an, dass unsere Pläne toll sind. Wir würden uns nicht vornehmen etwas zu tun, wenn wir nicht überzeugt davon wären, dass es eine gute Idee ist. Aber manchmal müssen wir feststellen, dass wir mit unseren Plänen voll daneben liegen können. Dies ist die Geschichte von Jemandem, der das auf die harte Tour herausgefunden hat.

„ Ich war 9 Jahre alt und total fasziniert von Feuerwerkskörpern. Mein Favorit war die Römer Fackel. Die hältst du am einen Ende der Papprolle fest und das andere Ende verschießt wunderschöne, bunte Kugeln in die Luft. Da kam mir eines Tages die geniale Idee! Wäre es nicht super cool dieses Zeug aus der Öffnung einer Cola Flasche heraus schießen zu sehen? Ich war neun Jahre alt, also gesagt - getan. Ich zückte mein Taschenmesser, halbierte einige der Römer Fackeln, und schüttete ihren phosphorhaltigen Inhalt in eine Cola Flasche. Und dann, in kindlichem Leichtsinn, habe ich ein Streichholz angezündet. Dieses Streichholz an der Öffnung der Cola Flasche verfolgt mich immer noch in meinen Albträumen, obwohl ich jetzt schon 41 Jahre alt bin. Zeugen haben gesagt, dass wäre die lauteste Explosion gewesen die sie jemals gehört hätten. Die Explosion hat mir meine Augenbrauen weg gebrannt, meine Haare versengt und mich mit Glassplittern übersäht. Ich konnte nichts mehr hören und schrei trotzdem aus Leibeskräften, während ich auf meinem einen heil gebliebenen Fuß umher hüpfte. Bis ich schließlich zusammenbrach und man mich ins Krankenhaus brachte. Mehrere Stunden verbrachte man im Operationssaal damit Glassplitter aus meinem Körper zu ziehen und die Sehnen über meinem linken Knöchel wieder zusammen zu flicken.

Den oberen Teil der Cola Flasche hat man 15 Meter die Straße rauf gefunden.

Bis heute noch tauchen ab und zu Glassplitter aus meiner Hautoberfläche auf. Unter meinen Freunden bin ich ein lebendes Beispiel für Dummheit wegen dieser Geschichte."

Gott sagt uns in der Bibel, dass unsere Pläne nicht immer die klügsten sind. Er sagt uns, dass es uns manchmal den Kopf kosten kann wenn wir unsere Pläne verfolgen.

Was lernen wir daraus? Nun, Gott sagt uns außerdem noch, dass er an unseren Planungen Teil haben möchte. Wenn wir unsere Pläne mit Gott besprechen, kann er uns Weisheit schenken und sicherstellen, dass unsere Pläne gut sind.

ZIEL Zu Vermitteln, dass die Pläne, die wir schmieden, nicht immer sehr klug sind.

SPIEL 5

7 Min

OSTEREIER-RAUB

Material

Ein großes Osterei, ein Sockel, Seile, Gewichte, Bambusrohr, Esslöffel, Klebeband

Vorbereitung

Stellt das Osterei in der Mitte des Raumes auf einen Sockel. Um den Sockel zieht ihr einen Kreis mit Kreide oder Klebeband, der drei bis vier Meter Durchmesser haben sollte.

Ablauf

Erklärt der Gruppe, dass dieses Ei ein unbezahlbares Goldenes Ei ist, welches in einem Museum ausgestellt wird. Ihre Herausforderung ist es, das Ei zu entfernen ohne dabei den Alarm auszulösen. Innerhalb des Kreises befinden sich Drucksensoren sowie Geräuschsensoren, die sehr empfindlich sind. Jede Berührung des Bodens und jedes Geräusch lauter als ein Flüstern lösen den Alarm aus.

Ihr könnt das Spiel noch zusätzlich erschweren indem ihr sagt, Die Überwachungskamera schwenkt alle zwei Minuten über das Ei, sodass sie nicht länger als 120 Sekunden Zeit haben, bevor die Sicherheitsleute auf sie aufmerksam werden.

Gib den Teens eine Reihe von Material an die Hand, das dabei helfen soll, das Ei zu entfernen. Seile, Gewichte, Bambusstöcke, Esslöffel und Klebeband sind sehr hilfreich.

Lasst die Teens entweder alle zusammen arbeiten, oder falls ihr eine große Gruppe habt teilet sie in kleinere Gruppen auf, die es abwechselnd versuchen müssen das Ei zu stehlen. Dann könnt ihr schauen welches Team am schnellsten und effizientesten das Ei entfernt.

ZIEL Das Osterei stehlen, ohne den „Alarm" auszulösen

MEDIA 1

5 Min

FINDET NEMO

Material

Film Findet Nemo, Fernseher / Beamer mit DVD Spieler

Ablauf

Szene: Start bei 00:41:20 – Stopp bei 00:45:53

Der Filmclip zeigt Marlin und Dori, wie die beiden versuchen den bestmöglichen Weg zu Marlins verschwundenem Sohn Nemo zu finden. Marlin ist überzeugt davon, dass es dumm und gefährlich ist, den Weg durch die dunkele Schlucht zu nehmen. Dori jedoch hat das nagende Gefühl, dass auch wenn der Weg gefährlich aussieht, er trotzdem die bessere Alternative darstellt.

ZIEL Zu zeigen, dass ein guter Plan nicht immer schlau aussieht.

THEMA 2

5 Min

DER MASTERPLAN

Material

-

Ablauf

Sage: Pläne die wir für gut halten sind es manchmal absolut nicht. Aber auch das Gegenteil kann der Fall sein. Manchmal kann ein total genialer Plan uns unsinnig erscheinen. An Ostern denken wir daran zurück, dass Jesus sich selbst hat ans Kreuz nageln lassen. Das allein erscheint einem doch einfach dumm. Warum sollte Jesus sich das freiwillig von Leuten antun lassen? Doch das ist nur die halbe Geschichte. An Ostern denken wir auch daran, dass Jesus nach drei Tagen wieder von den Toten auferstanden ist. Wegen dieser Tatsache hat sein Plan auf ein mal eine Menge Sinn ergeben. Er sich nicht von den Leuten töten lassen weil er ein Schwächling war, und sich nicht retten konnte. Er starb, um die Strafe auf sich zu nehmen, die eigentlich wir verdient hätten, für all die Dinge die wir falsch gemacht haben. Er starb um uns die Chance zu erkaufen, wieder Freunde von Gott zu sein. Und er kehrte zum Leben zurück, um zu beweisen, dass nicht einmal der Tod ihn aufhalten kann. Wenn wir ihm folgen, dann ist der Tod auch für uns nicht das Ende.

Das Sterben von Jesus war sicherlich schwer zu verstehen und sah Anfangs wahrscheinlich sogar wie eine Dummheit aus. Doch wenn wir genauer hinsehen, erkennen wir, dass Jesus den genialsten Plan aller Zeiten hatte.

ZIEL Zu vermitteln, dass die Kreuzigung von Jesus zwar völlig unsinnig ausgesehen hat, in Wirklichkeit aber unglaublich weise war.

SPIEL 6

5 Min

STRASSEN-RENNEN

Material

U-Bahn Plan (Anhang)

Ablauf

Kopiere den U-Bahn Plan zu genüge, schneide sie in einzelne Teile und verteile sie im Raum.

Teile die Gruppe in drei oder vier Teams ein und lass sie sich jeweils in einer Ecke des Raums sammeln. Erklärt ihnen, dass die Teile des Plans überall im Raum verteilt sind. Die Teams sollen sich alle Teile suchen die zu einem Plan gehören und diesen zusammensetzen.

Auf das Startsignal hin geht immer ein Spieler pro Team los, holt sich ein Stück Plan und klatscht mit dem nächsten des Teams ab. Wenn jemand ein Planteil mitbringt, das die Gruppe schon hat muss der nächste Spieler es wieder zurück in die Mitte bringen und dann erst ein neues Teil holen. Schaut welches Team es zuerst schafft einen kompletten Plan zusammen zu bekommen.

Wenn der Plan vollständig ist, zeigt sie das Londoner U-Bahn Netz. Die nächste Herausforderung wird sein, den Weg von Finchley Raod zur Warren Street zu finden, der die wenigsten Zwischenstopps hat.

Dieser sieht folgendermaßen aus:

Finchley Road - Baker Street (Change line) - Regents Park - Oxford Circus (Change line) - Warren Street.

Schaut welches Team diese Route als erstes herausfindet.

ZIEL Die Einzelteile des Plans zu finden, zusammen zu setzen und eine Route zu planen.

TO GO

5 Min

ZUSAMMENFASSUNG

Material

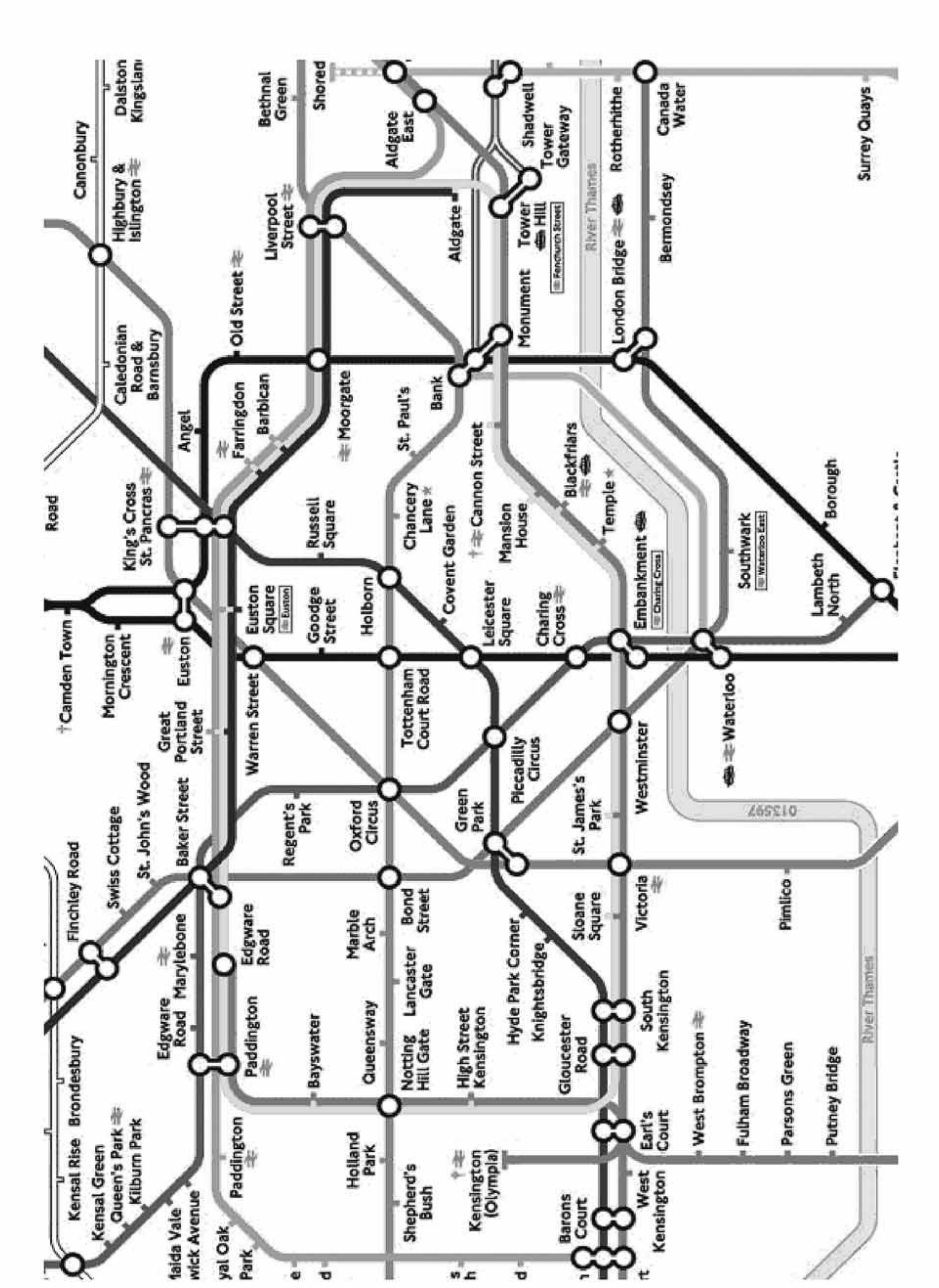
-

Ablauf

Sage: Unsere Pläne sind nicht immer so klug und durchdacht wie wir glauben. Deswegen ist es eine gute Sache Gott in unsere Pläne mit einzubeziehen und ihn zu fragen, was er davon hält. Denn er hat sozusagen den Blick von oben. Sein Plan, durch Jesus wieder eine Beziehung mit uns haben zu können ist der wohl größte Rettungsplan überhaupt!

ZIEL Das Treffen zusammenfassen und die Kernaussagen nochmals hervorheben.

Kapitän Jack Haddock	Frau Rachel Waitt
Dr. Mauritius Duncan	Admiral Timothy Waitt
Herr Keith Smith	Frau Julia Peters
Herr Harald Peters	Frau Ruth Duncan
Kommandantin Deborah Smith	Frau Jeanette Haddock


Canonbury
Dalston Kingsland
Highbury & Islington
Caledonian Road & Barnsbury
Camden Town
Mornington Crescent
King's Cross St. Pancras
Angel
Old Street
Farringdon
Barbican
Bethnal Green
Liverpool Street
Moorgate
Aldgate East
Aldgate
Shadwell
Tower Gateway
Tower Hill
Fenchurch Street
Monument
Bank
St. Paul's
Chancery Lane
Cannon Street
Mansion House
Blackfriars
Temple
Embankment
Charing Cross
London Bridge
Rotherhithe
Canada Water
Surrey Quays
Bermondsey
Southwark
Waterloo East
Borough
Lambeth North
Waterloo
Westminster
River Thames
Euston
Euston Square
Warren Street
Great Portland Street
Russell Square
Goodge Street
Holborn
Tottenham Court Road
Covent Garden
Leicester Square
Piccadilly Circus
Oxford Circus
Regent's Park
Green Park
St. James's Park
Victoria
Sloane Square
Pimlico
Baker Street
St. John's Wood
Swiss Cottage
Finchley Road
Marylebone
Edgware Road
Paddington
Bond Street
Marble Arch
Lancaster Gate
Hyde Park Corner
Knightsbridge
South Kensington
Gloucester Road
High Street Kensington
Notting Hill Gate
Queensway
Bayswater
Holland Park
Shepherd's Bush
Kensington (Olympia)
Earl's Court
West Brompton
Fulham Broadway
Parsons Green
Putney Bridge
West Kensington
Barons Court
Kensal Rise
Brondesbury
Kensal Green
Queen's Park
Kilburn Park
Maida Vale
Warwick Avenue
Royal Oak
Westbourne Park
Road