



# Friends

### INHALT

	Element	Titel	Min	Materialien
THEMA	Spiel 1	Magst du deinen Nachbarn?	5	
Echte, gute Freunde	Spiel 2	Zeitung schlagen	5	Zeitung
	Start	Im Kreis herum	7	_
	Do It 1	Der beste Freund	15	
SCHLÜSSELVERS  1. Samuel 18, 3+4 "David	Do it 2	Freundschafts- aktion	10	Spielgeld, Papier, Tafel oder Ähnli- ches. Stift
und Jonathan schlossen einen Bund und schworen	Thema 1	Freunde sind gut	5	Tafel oder Ähnliches, Stift
sich ewige Freundschaft. Jonathan sagt: "David, du	Thema 2*	Johnny und Dave	10	Bibeln
bist mir so lieb wie mein eigenes Leben!" Dann zog	Do It 3	Situationen	10	Fragezettel (siehe unten)
er den Mantel und die Waffenrüstung aus und	Spiel 3	Musikalische Wasserpistolen	5	Musik, Wasserpistolen
schenkte sie David, dazu noch sein Schwert, den	Thema 3	Gottes Freunde	5	-
Bogen und den Gürtel."	To Go	Gebet	5	Papier oder Pappe

**ZIEL** Die Teens sollen über die Eigenschaften eines wahren Freundes nachdenken und verstehen, dass Gott unser Freund sein will.



### **GEBET**

Herr, in deinem Wort können wir lesen, wie echte Freunde sind. Sie nehmen sich bedingungslos an und halten immer zusammen. Wir sind nicht perfekt und wünschen uns trotzdem solche guten Freunde. Bitte hilf uns, dieses Thema gut rüber zu bringen. Hilf uns Mitarbeitern aber auch die Wünsche und Nöte der Teens zu erkennen und lass uns gute Freunde für sie sein. Amen.

### **EINLEITUNG**

Vielleicht das Wichtigste, das junge Menschen brauchen sind Freunde. Sie verstehen einen, sind für einen da, hören die gleiche Musik und tragen die gleichen Klamotten. Gut, wenn man nicht alleine ist! Wir sprechen von richtigen Freunden, nicht Instagram Freunde! Manch einer vergisst, dass das echte Leben nicht vor dem Smartphone stattfindet. Was sind gute Freunde,? Wie trifft man solche Leute? Wie viele Freunde braucht man eigentlich? Das sind die Punkte, die wir heute behandeln wollen!





### **MAGST DU DEINE NACHBARN**

#### Ablauf

Spielt dieses Spiel, während die Leute noch ankommen. Alle sollen sich im Kreis hinsetzen. Dann wählst du einen Freiwilligen aus, der in der Mitte stehen soll; es sollte kein freier Stuhl übrig sein.

Der Freiwillige in der Mitte geht auf jemand im Kreis zu und fragt ihn: "Magst du deine Nachbarn?" Wenn sie langweilig sind, sagen sie: "Ja". Dann muss der Freiwillige jemand anderen suchen. Bei "Nein" fragt der Freiwillige: "Wen möchtest du dann?". Darauf muss der Gefragte eine Eigenschaft beschreiben (z.B. "Leute mit schwarzem Haar", "jemand, der im Juni geboren ist", "Leute, die gerne Fernsehen gucken" usw.). Darauf gib das Kommando zum "Umzug" – die beiden Nachbarn und alle, auf die die Beschreibung passt, müssen sich einen neuen Platz suchen. Auch der Freiwillige in der Mitte soll sich jetzt einen neuen Platz suchen. Weil es einen Stuhl zu wenig gibt, wird einer in der Mitte zurückbleiben, der dann das Spiel weiter führt.

Spielt mehrere Runden. Lass am Anfang ein paar Leiter das Spiel zeigen, damit alle wissen, wie es funktioniert. Beende das Spiel mit einem herzlichen "Willkommen" im Club!

**ZIEL** Die Leute tauschen die Plätze und versuchen, sich wieder woanders hinzusetzen



SPIEL 2

### **▼**5 Min **ZEITUNG SCHLAGEN**



#### Material

#### **Ablauf**

Zusammengerollte Zeitung

Alle sitzen im Kreis (bei einer großen Gruppe sollten mehrere Spielkreise gleichzeitig laufen). Sie sollen ihre Vornamen nacheinander laut sagen, damit jeder weiß, wer wer ist. Wenn ein Name mehr als einmal vorkommt, sollten Spitznamen oder Zweitnamen benutzt werden.

Wählt einen Freiwilligen aus, der in der Mitte stehen soll (der "Schläger"). Beginne mit dem Namen einer Person im Kreis - und lasse sie dann selbst weiter machen, indem ein anderer Name aus dem Kreis gerufen wird. Die genannte Person muss dann selbst wieder einen Namen aus dem Kreis rufen usw.

Wenn der Schläger es schafft, einem Ausgerufenen auf die Knie zu schlagen, bevor ein anderer Name gerufen wird, tauschen die beiden die Plätze und der "Geschlagene" wird zum "Schläger".

Spielt mehrere Runden. Um es komplizierter zu machen, kann der Schläger den Namen der Person annehmen, die er ersetzt, wenn er sich in den Kreis setzt (so dass die Namen letztlich den Stühlen gehören; jeder nimmt also den Namen an, den der Stuhl besitzt).

**ZIEL** Ein Spiel zum Lernen der Namen. Man muss den Namen eines anderen sa gen, bevor man selbst abgeschlagen wird. Der "Schläger" in der Mitte muss mit der Zeitung auf die Knie der Person schlagen (nicht zu fest!), deren Name zuletzt genannt wurde, bevor sie einen anderen Namen sagen kann.



### **▼** 7 Min IM KREIS HERUM

### **Ablauf**

Alle sitzen im Kreis und markieren ihren Platz z.B. mit ihrer Jacke über der Lehne. Nun nennst du einige Eigenschaften und für jede Eigenschaft wechseln alle, die auf die Beschreibung passen, einen Platz nach rechts. Wenn dort schon jemand sitzt, setzt man sich auf dessen Schoß.

Nenne Beschreibungen, wie "alle, die in der 7. Klasse sind", "alle, die Jeans tragen", "alle, die heute frische Unterwäsche angezogen haben" usw.; nenne auch ein paar Beschreibungen, die auf die Ansagen hinweisen, z.B. "alle, die heute zum ersten Mal dabei sind", "alle, die wissen, um welches Thema es heute geht", "alle, die diesen Monat Geburtstag haben" usw., Danach wird jeweils die passende Ansage gemacht.

Im Laufe des Spiels werden viele auf dem Schoß von anderen sitzen (sag, das sei eine gute Möglichkeit, sich anzufreunden!). Erkläre, dass niemand weiter wechseln kann, wenn jemand auf seinem Schoß sitzt, auch wenn die Beschreibung passt. Gib aber auch öfter das Kommando "alle wechseln", worauf alle, die bei jemandem auf dem Schoß sitzen, die Reihenfolge wechseln müssen (danach sitzt der Obere unten und der Untere oben). Vergib von Zeit zu Zeit auch "Straf" – Beschreibungen (z.B. "ihr habt euch die letzte Hitparade der Volksmusik angeschaut"), woraufhin alle einen Platz zurück wechseln müssen.



Das Spiel endet, wenn jemand auf seinen Platz zurück kommt. Zum Abschluss stellst du das Thema des Clubs vor.

**ZIEL** Man wechselt die Plätze gegen den Uhrzeiger im Kreis herum, wenn die gegebene Beschreibung auf einen passt und versucht dabei, der erste zu sein, der wieder auf seinem Platz sitzt.





### **▼**15 Min **DER BESTE FREUND**

Dies ist eine Art "Gameshow": man benötigt einen Ansager, einen Showmaster "Harry Schweinfurt" (er sollte ausgeflippt angezogen sein, dumme Sprüche machen, mit hoher Stimme lachen und sich ständig auf den Showtitel oder andere Sprüche beziehen) und eine Helferin "Maren Blitzer", die ständig lächeln und sich in Pose setzen sollte. Je überzogener es wirkt, desto besser.

#### Material

#### Ablauf

Kostüme

Stellwände

Kopfhörer

Tesafilm

Pappbecher

Fragenkarten

Publikumsschilder

Schreibe die Fragen auf Karten mit einem "Der Beste Freund"- Logo auf der Rückseite; schreibe "Hör-Nix-Box" auf eine Seite der Stellwände, die du zu einer Box zusammenstellst.

Der Ansager sollte die Show vorstellen: "Und nun, meine Damen und Herren, begrüßen sie mit mir den Gastgeber von "Der Beste Freund", Harry Schweinfurt…! Harry sollte hereinkommen und Maren vorstellen. Harry bittet dann um zwei Freiwillige, die beste Freunde sind, und Maren sollte sie auswählen, nach vorne bringen und allen vorstellen, indem sie einige blöde Hobbies und Geschichten im typischen Gameshow-Stil erfindet (z.B. "Sie trafen sich im brasilianischen Regenwald während des Erdkundeunterrichts", "ihre Hobbies sind Messerwerfen und Gehirnoperationen" usw.)



Einer der beiden Freunde sollte dann von Maren in die "Hör-Nix-Box" gebracht werden. Dort sind sie mit Kopfhörern beschäftigt. Harry stellt dem anderen Partner nun die folgenden drei Fragen (oder ähnliche) über den Freund:

Was ist ihre/seine Lieblings-Fernsehserie? Wie lautet der Vorname ihrer/seiner Mutter? Was war ihr/sein peinlichster Moment?

Nach Beantwortung der Fragen sollte der Partner aus der Box gebracht werden und die gleichen drei Fragen über sich selbst beantworten (z.B. Was ist deine Lieblings-Fernsehserie?). Für gleiche Antworten gibt es 1000 Punkte und 500 bei einer "fast" gleichen Antwort. Nach dem Verlesen des Punktestandes ist ein Paar vom anderen Geschlecht an der Reihe.

Frage nun folgende (oder ähnliche) Fragen:

Wie heißt ihre/seine Lieblingsgruppe/ -sänger/in? Wo war sie/er in den Ferien? Was ist für sie/ihn das wichtigste im Leben?

Nachdem beide Paare gespielt haben, sollte Maren den Endstand bekannt geben und den Verlierern den Trostpreis überreichen (einen "Der Beste Freund"-Becher oder etwas ähnlich Billiges und Einfaches). Dann sollte Harry das Gewinnerpaar fragen, ob sie doppelt oder nichts spielen wollen, um einen Superpreis zu gewinnen (sie sollten, wenn nötig, dazu überredet werden).

**ZIEL** Durch Fragespiele herausfinden, wie gut die Teilneh mer ihren besten Freund kennen.

### TEIL 2

### Material

Ablauf

Tasche,
Dose Mettwurst,

l öffel

Dosenöffner

Umschlag

Papier

Stift,

Poster

Nimm das Etikett von einer Dose Hundefutter und klebe es um eine Dose Mettwurst. Bereite einen Umschlag mit der Beschreibung eines möglichen Preises darin vor (z.B. "ein Abend mit Brad Pitt", "ein neues Auto". Am besten hat man unterschiedliche Preise für Jungen und Mädchen.

Maren sollte mit dem Partner, der in der letzten Runde als erster dran war, in die Hör-Nix-Box gehen,. Harry sollte nun dem anderen Partner die "Doppelt-Oder-Nichts"-Aufgabe stellen: Kannst du deinen Freund dazu überreden, einen Löffel Hundefutter zu essen??? Erkläre, was die Dose wirklich enthält; man darf es dem anderen Partner natürlich nicht sagen – er muss nur dazu gebracht werden, einen Löffel davon zu

essen.

Harry sollte der Person eine Tasche mit der Dose, einem Dosenöffner und einem Löffel geben und den anderen Partner aus der Hör-Nix-Box holen lassen. Er sollte es als den ultimativen Test für Freundschaft und Vertrauen bezeichnen – und ohne große Erklärungen die beiden sich selbst überlassen. Der eine muss nun den anderen zum Essen überreden, ohne zu verraten, was wirklich in der Dose ist. Seht was passiert...

Wenn das Paar keinen Erfolg hat und kein Hundefutter gegessen wird, schickt man sie mit den Pappbechern auf ihre Plätze, wie das andere Team. Wenn sie erfolgreich sind, übergibt Harry den versiegelten Umschlag mit dem geheimen Preis. Wenn sie die Beschreibung des Preises vorlesen, gibt Maren jedem ein ausgeschnittenes Bild des jeweiligen Preises aus einer Zeitung. Harry sollte nun zum Applaus auffordern und abschließend sagen: "Das war's für diese Woche! Von Maren und mir noch einen schönen Abend an alle besten Freunde. Und schaltet auch nächste Woche wieder ein bei "Der Beste Freund!" etc.

Um mehr Stimmung zu bekommen, kann der Ansager dem Publikum im passenden Moment Schilder zeigen mit Anweisungen, wie KLATSCHEN, LACHEN, RAUNEN, AUSRASTEN usw.

**ZIEL** Ein Partner versucht den anderen zu überreden, einen Löffel "Hundefutter" zu essen.

**DO IT 2** 

## **▼**10 Min FREUNDSCHAFTSAUKTION



#### Material

Spielgeld

Paierblätter

Tafel oder Ähnliches

Stift

#### **Ablauf**

Die Teens schlagen Qualitäten eines idealen Freundes vor, z.B. Loyalität, Vertrauens-würdigkeit, Humor usw. Schreibe die Vorschläge auf die Tafel und auf die Blätter. Leiter können auch Vorschläge machen – man braucht ca. 10–20 Vorschläge.

Dann teile das Spielgeld aus. Jeder erhält einen Fünfer und fünf Einer, die anschlieBend für die gesammelten Eigenschaften geboten werden können. "Wer möchte, dass
sein Kumpel einen superwitzigen Humor hat?" Verkaufe jeweils für das höchste Gebot.
Ein Leiter soll die Scheinchen entgegennehmen und dafür das Blatt mit der jeweiligen
Eigenschaft ausgeben. Sieh zu, dass die Auktion schnell vorangeht, damit es nicht zu
lange dauert. Zum Abschluss sollten alle gefragt werden, warum sie für die jeweilige
Eigenschaft geboten haben

**ZIEL** Im Stil einer Auktion bieten die Leute für die Eigenschaften, die sie an einem Freund am meisten schätzen.



### THEMA 1

### **▼**5 Min FREUNDE SIND GUT



#### Material

#### **Ablauf**

Tafel oder Ähnliches

Schreibt auf eine Tafel: "FREUNDE SIND GUT", wobei die Buchstaben G, U und T senkrecht untereinander stehen.

Stift

Frage in die Gruppe: "Wer will mehr Freunde haben, als er im Moment hat?" (warte auf Meldungen) "Wer möchte bessere Freundschaften mit den Freunden, die er bereits hat?"

Sag, dass du kurz drei Eigenschaften aufzeigen willst, die helfen können, mehr und bessere Freundschaften zu bilden – es sind drei Eigenschaften. Während du einen Punkt besprichst, schreibst du ihn zu dem entsprechenden Buchstaben. (benutze auch persönliche Beispiele)

gradlinig - ein wahrer Freund ist jemand, der tut, was richtig ist, und dich ermutigt, dasselbe zu tun. Solche Freunde bringen dich nicht in Schwierigkeiten oder verleiten dich zu schlechten Gewohnheiten. Wenn du Freunde hast, die dich negativ beeinflussen, dann bist du ihnen nicht wirklich wichtig. Solche falschen Freunde tauscht man besser für echte Freunde ein.

unverkrampft - ein wahrer Freund wird dich immer du selbst sein lassen; er liebt und akzeptiert dich, wie du bist. Denk über die Freunde nach, die du jetzt hast. Kannst du bei ihnen du selbst sein? Kannst du ihnen alles sagen, selbst das, was peinlich für dich sein könnte? Mit unverkrampften Freunden kannst du selbstsicherer werden, denn du weißt, dass sie dich nicht ablehnen.

treu, oder zuverlässig – ein wahrer Freund wird zu dir stehen, egal was passiert; wenn in deinem Leben etwas schief geht, lässt er dich nicht allein; wenn du ihn verletzt oder vergisst, wird er dich nicht einfach verlassen, sondern versuchen, das Problem aus der Welt zu schaffen.

Eigenschaften eines guten Freundes aufzeigen





### **X**5 Min **JONNY UND DAVE \***



#### Material

#### Ablauf

Bibeln

Lies 1. Samuel 18,1-4

Bitte die Teenager sich hinzustellen und als Antwort auf die folgenden Fragen entweder nach links oder rechts zu lehnen:

- -Man kann immer nur einen besten Freund haben (links) oder man kann mehr als einen besten Freund haben. (rechts)
- -Echte Freundschaft zerbricht nie (links) oder wenn eine echte Freundschaft zerbricht, verträgt man sich später immer wieder. (rechts)
- -Beste Freunde bleiben immer beste Freunde. (links) Weil Menschen sich verändern, kann es auch sein, dass man auch mal den besten Freund wechselt. (rechts)
- -Es ist besser viele Freunde zu haben als einen ganz besonderen Freund. (links) Es ist besser einen wirklich guten Freund zu haben als zu einer Clique zu gehören. (rechts)

Erkläre: Als David den Riesen Goliath besiegt, lässt König Saul ihn in den Palast ziehen, wo er sich mit dem königlichen Prinzen Jonathan anfreundet. Nicht alle Freundschaften sind wie die zwischen Jonathan und David. Es ist eine ganz besondere Freundschaft. Wir wollen uns drei Dinge anschauen, die diese Freundschaft so besonders machen.

(Schneide zwei Figuren aus Pappe aus. Verbinde sie mit drei Papierstreifen mit je einer der folgenden Überschriften:)

#### **GEISTLICH EINS:**

Die Bibel zeigt uns, dass die beiden im Glauben eins waren. Beide vertrauten Gott und dadurch bekam ihre Freundschaft eine geistliche Dimension – eine viel tiefere Einheit als wenn man nur zusammen Spaß hat oder die gleichen Interessen verfolgt.

SELBSTLOS: Jonathan liebte David "wie sein eigenes Herz". Das heißt, dass ihm Davids Gefühle genau so wichtig waren wie seine eigenen.

VERSIEGELT: Jonathan und David schlossen einen Bund miteinander. Jonathan schenkte David seine Kleidung, die sicherlich einen gewissen Wert hatte



#### Lies 1. Samuel 19,1-7

Erkläre: David war so beliebt und erfolgreich, dass der König eifersüchtig wurde und befahl ihn umzubringen! Aber anstatt einfach mit der Masse zu schwimmen und seine Ruhe zu haben, überredet Jonathan seinen Vater es nicht zu tun. Er schafft Frieden zwischen seinem Vater und seinem Freund. David hatte sich versteckt und um sein Leben gefürchtet. Jetzt darf er wieder dem König dienen.

#### Lies 1. Samuel 20,1-16

Erkläre: Leider hielt Sauls Umkehr, dass der David doch nicht umbringen wollte, nicht lange an. Schon kurze Zeit später hat David wieder Angst um sein Leben und wieder ist es Jonathan, der alles versucht um herauszufinden, was los ist. David weiß, dass sein Leben auf dem Spiel steht. In dieser Situation ist jemand, dem er vertrauen kann, unbezahlbar und die beiden erneuern ihren Bund miteinander.

Für den Durchschnittsbürger in Israel steht die Loyalität dem König gegenüber ganz oben auf ihrer Prioritätenliste. Saul hatte Boten ausgesandt um David zu suchen und würde sicherlich denjenigen, der ihn findet, reich belohnen. David war mit der Prinzessin verheiratet und der beste Freund des Prinzen! Es sah so aus, als gäbe es kein Entrinnen, aber ihre Freundschaft war stark genug, dass er Jonathan vertrauen konnte.

ZIEL In der Bibel lesen wir darüber hinaus noch von einer anderen Dimension von guten Freunden.





#### Material

#### **Ablauf**

Fragezettel für jede Gruppe Führt die Sketche nacheinander vor und lasst die jungen Leute über die Fragen in kleinen Gruppen diskutieren. Macht, falls nötig, eine Zusammenfassung.

Sarah: Hi Lisa! Ich bin's, Sarah! Kommst du am Samstag zur Party?

Lisa: Oh oh, ich wusste, ich hab' was vergessen!

Sarah: Was meinst du damit?

Lisa: Na ja, da ist dieser Typ, Maik, aus der Zehnten. Er hat mich am Samstag ins Kino

eingeladen. Es ist mein erstes Date!

Sarah: Heißt das, du kommst nicht zur meiner Party?

Lisa: Tut mir leid, ich kann nicht!



Sarah: (ärgerlich) Na toll, du bist meine beste Freundin und kommst nicht einmal zu meiner Party! Was soll ich jetzt machen? Das wird kaum eine richtige Party, wenn keiner kommt. Ich schätze, du hättest gerne, dass ich alles absage, damit du mit diesem Typen ausgehen kannst. Eine tolle Freundin bist du!



Lisa: Aber Sarah, du verstehst das nicht.

Sarah: Erwarte bloß nicht, dass ich noch etwas mit dir zu tun haben will. Ich werde woanders bessere Freunde finden! (knallt den Höher aufs Telefon)

Frage: Was würdest du an Sarahs Stelle tun?

Die Party machen und Lisa in Zukunft ignorieren.

Sich bei Lisa entschuldigen und die Party verschieben.

Lisa mit Maik zusammen einladen.

Versuchen, Lisa von der Verabredung mit Maik abzubringen.

etwas Anderes (was?)

### **SITUATION 2**



Hans und Paul beim Fußballspiel

Hans: LOS ROT VOR, NOCH EIN TOR! Das ist das beste Spiel der ganzen Saison!

Paul: (niedergeschlagen) Hmm, vielleicht...

Hans: Was ist denn los, Paul? Du bist schon den ganzen Tag schlecht drauf!

Paul: Hör mal, ich möchte nicht darüber reden, klar?

Hans: Komm schon, ich bin dein bester Kumpel. Du kannst mit mir reden!

Paul: Sagst du's auch niemandem?

Hans: Versprochen!

Paul: Die Bullen haben mich gestern geschnappt, als ich versuchte, ein Auto zu knacken. Mein Vater wird mich umbringen, wenn er es erfährt!

Hans: (geschockt) du hast ein Auto geknackt? Hans, wie konntest du nur?

Paul: Mein Bruder hat mich gezwungen. Ehrlich!



Hans: Du bist ein Krimineller! Mein bester Kumpel ist ein Krimineller! Alle werden denken, ich würde mit Kriminellen rumhängen. Wie konntest du mir das antun?

Paul: Ich wusste, es würde nichts bringen, es dir zu erzählen!

Hans: Was soll ich denn jetzt tun? Du machst alles kaputt, Paul. Und wenn du nicht wieder auf die rechte Bahn zurück kommst, kannst du mich als Freund vergessen!

Frage: Was würdest du an der Stelle von Hans tun?

Paul eine Chance geben und ihn fallen lassen, wenn er noch mal etwas Falsches tut.

Bei Paul bleiben und ihm bei Gericht zur Seite stehen.

Die ganze Sache vergessen.

Pauls Bruder sagen, dass er Paul nicht zu so etwas verleiten soll.

etwas Anderes (was?)

#### **SITUATION 3**



Jörg und Kai im Video-Laden

Jörg: Wollen wir uns ein Video ausleihen? Meine Eltern sind heute nicht da. Ich habe sturmfreie Bude.

Kai: Hey, cool, aber ich habe kein Geld dabei!

Jörg: Kein Problem! Ich habe mir heute morgen ein bisschen Geld aus dem Portemonnaie meiner Mutter geliehen. Also, was holen wir uns?

Kai: Meine Schwester sagt, "Die Maske" wäre gut.

Jörg: Hey, komm, das ist doch Babykram! Wir brauchen was Richtiges!

Kai: Was meinst du?

Jörg: Guck mal: "Ein Zombie hängt am Glockenseil" – das ist doch was für uns! Den nehmen wir!

Kai: Aber der ist ab 18!

Jörg: Komm schon, werd' erwachsen! Das wird ein Spaß! Außerdem wird es keiner mitkriegen! Was denkst du?

Kai: Hmm, ...ich weiß nicht.

Jörg: Gut! Alles klar! Wir treffen uns später bei mir – dann gibt's ein bisschen Gewalt – extra!



Frage: Was würdest du an Kai's Stelle tun:

- Hingehen und den Film mit Jörg anschauen.
- Zuhause bleiben und nicht zu Jörg gehen.
- Jörg über die Gefahren gewalttätiger Filme aufklären.
- Jörgs Eltern sagen, was er getan hat.
- etwas Anderes (was?)



**ZIEL** Leiter oder Teens sollten die drei Sketche zuerst vorführen (vorher üben!).



**X**5 Min





#### Material

Musik

Zwei Wasserpistolen



Alle sitzen im Kreis, und einer bekommt die Wasserpistole. Starte die Musik. Während die Musik spielt, soll die Pistole im Kreis herumgereicht werden. Derjenige, der die Pistole hält, wenn die Musik stoppt, darf EINMAL auf jemanden im Kreis feuern.

Spielt mehrere Runden, bis die Pistole leer ist. Behalte die andere Wasserpistole, um zu bestrafen, wenn jemand schießt, während die Musik noch spielt oder wenn jemand öfter als einmal feuert.

**ZIEL** Die Leute geben eine Wasserpistole im Kreis herum und haben die Chance, jemanden zu bespritzen, wenn die Musik aufhört.





## **▼**5 Min **GOTTES FREUNDE**



#### **Ablauf**

In kleinen Gruppen (mit einem Leiter) sollten die folgenden Fragen diskutiert werden:

- Glaubst du an Gott? Warum/Warum nicht?
- Wenn es einen Gott gibt, glaubst du, dass er unser Freund sein möchte? Würdest du gerne sein Freund sein wollen?
- Glaubst du, Gott kann mit uns, reden'? Wie?

Zwei Gruppen sollen vortragen, was sie erarbeitet haben. Die Diskussion sollte durch die folgenden Punkte zusammengefasst werden:

Der beste Ort, um herauszufinden, was Gott uns sagen möchte ist die Bibel: sie ist Gottes Wort, oder Botschaft. Eines der Dinge, die Gott in der ganzen Bibel sagt, ist, dass er uns liebt – und das schließt alle hier mit ein. Er möchte uns ein enger Freund sein.

Erkläre, wie Gott mit dir spricht. Denke aber daran, dass der Gedanke, dass Gott mit uns spricht, einigen der jungen Leute ziemlich eigenartig vorkommen könnte. Deshalb erkläre genau was du meinst (z.B. vielleicht nicht mit einer hörbaren Stimme, sondern durch die Bibel, Gedanken, Gewissen, Schöpfung, andere Menschen...). Gib ein Beispiel, wie Gott einmal mit Dir gesprochen hat.

Zum Abschluss sagst du, dass du hoffst, dass die Jugendlichen hier selbst herausfinden, wie sehr Gott sie liebt und mit ihnen Freundschaft schließen will. Wenn sie Fragen zu diesem oder einem anderen Thema haben, können sie sich am Ende des Abends einen Leiter schnappen und mit ihm darüber reden.

**ZIEL** Zeigen, dass Gott unser Freund sein will.





### **▼**5 Min GEBETSSTATIONEN



#### Material

#### **Ablauf**

Papier oder Pappe

Bereite Schilder mit den folgenden Aufschriften vor: Errettung, Heilung, Hilfe. Hänge sie an drei verschiedenen Stellen im Raum auf.

Das Beste, das du für einen Freund tun kannst, ist für ihn zu beten. Gib jedem Teenager drei selbstklebende Zettel und einen Stift. Sie sollen die Vornamen von drei verschiedenen Freunden auf die Zettel schreiben (jemand, der nicht im Raum ist). Sie sollten dabei an einen Freund denken, der noch kein Christ ist, einen, dem es nicht so gut geht, und einen, der auf ganz praktische Weise Gottes Hilfe erfahren muss.

Dann soll jeder für etwas 20 Sekunden für jede dieser Personen beten und anschlie-Bend den Zettel unter das entsprechende Schild hängen.

Lass nach zwei Minuten einen Mitarbeiter zum Abschluss beten. Bereite Schilder mit den folgenden Aufschriften vor: Errettung, Heilung, Hilfe. Hänge sie an drei verschiedenen Stellen im Raum auf.

Das Beste, das du für einen Freund tun kannst, ist für ihn zu beten. Gib jedem Teenager drei selbstklebende Zettel und einen Stift. Sie sollen die Vornamen von drei verschiedenen Freunden auf die Zettel schreiben (jemand, der nicht im Raum ist). Sie sollten dabei an einen Freund denken, der noch kein Christ ist, einen, dem es nicht so gut geht, und einen, der auf ganz praktische Weise Gottes Hilfe erfahren muss.

Dann soll jeder für etwas 20 Sekunden für jede dieser Personen beten und anschließend den Zettel unter das entsprechende Schild hängen.

Lass nach zwei Minuten einen Mitarbeiter zum Abschluss beten.



