Lösungsmittel

THEMA

Probleme vermeiden

SCHLÜSSELVERS

Jakobus 1,19:

„Liebe Freunde, seid schnell bereit, zuzuhören, aber lasst euch Zeit, ehe ihr redet oder zornig werdet."

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Sichtbar versteckt	7	Versch. Gegenstände, Stifte
Spiel 2	Viereck-Völkerball	5	Bälle, Klebeband
Start	Namenhafte Rücken	5	Stifte, Papier, Klebeband
Chat	Wo stehst du?	7	Buntes Papier
Spiel 3	Kein Hindernis	7	Stühle, Tische, Hindernisse
Thema 1	Ich zähl bis 10...	10	Bibeln
Thema 2	Unruhestifter	7	Luftballons
Do it 1	Menschlichkeit	5	Papier, Stifte
Do it 2	Darüber nachdenken	5	Papier, Stifte
Spiel 4	Bloß kein Ass	10	Spielkarten, 1-Cent-Stücke
Thema 3	Dem Maßstab gerecht	7	Büroklammern, Zollstock, Mehl, Waage, Schüsselchen
Spiel 5	Tausendfüßlerkrieg	7	Schaumstoffbälle
Spiel 6	Wasserpistolenduell	5	Wasserpistolen
To go	Lass es raus	5	Luftballons

ZIEL Die Teenager sollen lernen, Situationen zu vermeiden, die eventuell zu Problemen führen könnten.

GEBET

Lieber Herr Jesus, man kann so schnell in Schwierigkeiten geraten. Manche verursachen wir selber, in manche geraden wir aus Gruppenzwang hinein und merken erst, wenn es zu spät ist, dass es nicht gut war. Wir möchten unsere Teens ermutigen, nicht vorschnell zu handeln und sich immer wieder auf dein Wort zu besinnen, bevor sie irgendetwas mitmachen, weil alle es machen. Hilf uns dabei und segne und bewahre unsere Teens.

Amen.

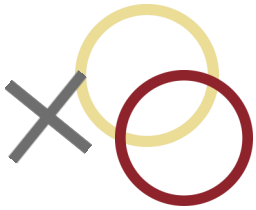
EINLEITUNG

„Wie kann ich Probleme vermeiden?" ist nicht gerade ein Thema, das die meisten Heranwachsenden attraktiv finden. Viele finden es irgendwie spannend, in Schwierigkeiten zu geraten. Die negativen Konsequenzen bemerken sie in der Regel erst, wenn es schon zu spät ist. In diesem Treffen wollen wir sie ermutigen, darauf zu achten, wo sie dazu verleitet werden, falsche Dinge zu tun oder Dinge, die sie hinterher bereuen würden. Gegen Ende des Treffens wollen wir einen Blick darauf werfen, wer entscheidet, was richtig und was falsch ist – nämlich Gott selbst! Jesus sollte unser Maßstab sein. Er schenkt uns den Heiligen Geist, der uns helfen möchte, nach seinem Maßstab zu leben.

SPIEL 1

7 Min

SICHTBAR VERSTECKT



Material

20 verschiedene Gegenstände, Liste der Gegenstände, Stifte

Ablauf

Verstecke bis zu zwanzig kleine Gegenstände im Raum. Sie sollten allerdings zu sehen sein, ohne dass man Schubladen öffnen oder andere Dinge bewegen muss. Zum Beispiel könnte ein Schuhband um ein Stuhlbein gebunden werden, ein 1-Euro-Stück könnte ans Fenster geklebt werden (suche ungewöhnliche Verstecke). Stelle eine Liste mit diesen Gegenständen auf und kopiere sie für jeden Teenager.

Gib jedem ankommenden Teenager eine Liste und einen Stift (sie können auch zu zweit arbeiten). Lege eine bestimmte Zeit fest (nicht zu lange), in der die Teenager den Raum durchsuchen können, um die Gegenstände auf der Liste zu finden. Sie dürfen nichts wegnehmen, sondern sollen nur aufschreiben, wo sich was befindet. Sie sollen nichts verraten, wenn sie einen Gegenstand gefunden haben.

Sammle die Listen ein und gibt sie einem Mitarbeiter, der sie während des nächsten Spiels auswertet.

ZIEL 20 Gegenstände finden und das Versteck aufschreiben.

SPIEL 2

5 Min

VIERECK-VÖLKERBALL

Material

Softbälle oder Bälle aus Zeitungspapier, Klebeband

Ablauf

Teile den Raum (mit Klebeband) in vier gleich große Felder ein.

Teile die Teenager in vier Mannschaften auf. Jede Mannschaft bekommt eins der vier Felder im Raum zugeteilt. Verschiedene Bälle könnten verwendet werden: Volleybälle, Schaumstoffbälle, Bälle aus Zeitungspapier usw. Mit den Bällen versuchen die Spieler, einen Spieler in einem der anderen drei Felder abzuwerfen. Wird jemand getroffen, scheidet er aus. Wird ein Ball gefangen, bevor er den Boden berührt, scheidet der Spieler aus, der ihn geworfen hat. Die Mannschaft, die am längsten im Spiel bleibt, hat gewonnen. Wenn ihr genug Zeit habt und wenn Interesse besteht, könnt ihr auch mehrere Runden spielen. Jedes Feld sollte von einem Schiedsrichter überwacht werden.

ZIEL Die Mannschaften spielen aus ihren Ecken heraus Völkerball.

START

5 Min

NAMHAFTE RÜCKEN

Material

Zettel mit Namen, Papier, Stifte

Ablauf

Hefte jedem Spieler einen Namen auf den Rücken. Es können reale Namen sein, Zweitnamen, ausgedachte Namen, Namen von berühmten Persönlichkeiten, Comicfiguren usw. Versuche, zwei oder drei Namen mit einzufügen, die zu den Infos der Woche führen.

Auf dein Kommando versuchen alle, die Namen vom Rücken anderer Spieler abzuschreiben. Gleichzeitig müssen sie versuchen, andere davon abzuhalten, ihren eigenen Namen zu lesen. Das sollte zu einigen Verbiegungen und Drehungen führen, wenn die Spieler alles tun, damit niemand ihren Rücken sieht. Allerdings ist es nicht erlaubt, sich mit dem Rücken an die Wand zu stellen. Nach einer bestimmten Zeit hat der Spieler mit der längsten Liste gewonnen.

Weise darauf hin, dass bei diesem Spiel jeglicher Körperkontakt verboten ist.

ZIEL Die Namen auf dem Rücken der anderen aufzuschreiben, ohne selbst erkannt zu werden.

CHAT

7 Min

WO STEHST DU?

Material

Quadrate aus farbigem Fotokarton

Ablauf

Lege die farbigen Quadrate in folgender Reihenfolge aus:

rot – orange – gelb – grün – blau

Lies eine Reihe von Aussagen vor, über die die Teenager nachdenken sollen, z.B.:

- Professionelle Fußballer werden leichter aggressiv als Tennisspieler.
- Raucher sind uncool.
- Trunkenheit ist ein großes Problem in der Gesellschaft.
- Jungen machen mehr Ärger als Mädchen.
- Unsere Eltern haben sich als Kinder besser benommen.
- Popstars sind bessere Vorbilder als Filmstars.
- Gewalt im Fernsehen fördert Gewalt in der Gesellschaft.
- Rache (‚ Auge um Auge') ist in Ordnung.
- Krieg ist immer falsch.

Nach jeder Aussage sollen die Teenager sich zu dem Quadrat stellen, das ihre Meinung am ehesten wiedergibt. Blau bedeutet, dass sie die Aussage für vollkommen richtig halten. Rot bedeutet, dass sie ganz anderer Meinung sind. Nehmt Euch Zeit für die verschiedenen Aussagen und lass einen Mitarbeiter ein paar Diskussionen anregen, ohne dabei Meinungen zu verurteilen. So habt ihr die Möglichkeit, die Ansichten der jungen Leute näher kennen zu lernen.

ZIEL Die Gruppe darf ihre Meinung zu möglichen Unruhestiftern ausdrücken.

SPIEL 3

7 Min

KEIN HINDERNIS

Material

Tische, Stühle, andere Gegenstände als Hindernisse

Ablauf

Baue von einer Seite des Raums zur anderen einen kleinen Hindernisparcours auf.

Nachdem der Parcours aufgebaut ist, werden drei Freiwillige, die die folgende Aktion vertragen können, nach draußen geschickt. Fordere sie auf, sich den Hindernisparcours noch einmal gut anzuschauen, weil sie später mit verbundenen Augen wieder hereingeführt werden.

Führe die Freiwilligen anschließend einzeln mit verbundenen Augen wieder in den Raum. Stelle sie an eine Seite des Raums und erkläre ihnen, dass sie versuchen müssen, so schnell wie möglich zur anderen Seite des Raums zu kommen, ohne dabei die Hindernisse umzurennen. Dabei wissen sie nicht, dass in der Zwischenzeit alle Hindernisse beiseite geräumt wurden. Erkläre ihnen, dass die anderen Teenager ihnen helfen werden, indem sie sie vor den Hindernissen warnen, wenn sie ihnen zu nahe kommen. Lass sie dann ihren Weg durch den (nicht existierenden) Hindernisparcours finden. Hole die Freiwilligen nacheinander herein und stoppe die Zeit, um zu sehen, wer der schnellste ist.

Als Alternative könntest du auch alle drei Freiwilligen gleichzeitig laufen lassen.

ZIEL Freiwillige mit verbundenen Augen sollen überzeugt werden, dass sie vor einem Hindernisparcours stehen.

THEMA 1

10 Min

ICH ZÄHL BIS 10...

Material

Bibeln

Ablauf

Alle sitzen im Kreis (bei mehr als fünfzehn Teilnehmern teile die Gruppe in Kreise von acht bis zwölf Teilnehmern). Jeder soll die Augen schließen. Die Gruppen sollen so schnell wie möglich bis 10 zählen. Die Regeln sind einfach: Jeder darf zu jeder Zeit etwas sagen. Keine Person darf zwei oder mehr Zahlen hintereinander sagen und es darf nur eine Person zur selben Zeit eine Nummer sagen. Wenn zwei gleichzeitig reden, müsst ihr wieder von vorne beginnen. Das ist schwieriger, als es aussieht, aber wenn es auf Anhieb gelingt, könnt ihr auch bis 20 zählen.

...

ZIEL eine Möglichkeit mit Wut umzugehen.

...

Was ist das Geheimnis des Spiels? Es funktioniert nur, wenn die meisten der Gruppe ruhig sitzen bleiben. Sie sollen Jakobus 1, 19-21 aufschlagen, wer es zuerst gefunden hat, soll die Bibel hochhalten. Lass sie den Text lesen und stelle zwei Fragen:

- Was sollen wir schnell tun?
- Was sollen wir langsam tun?

Jakobus sagt hier, dass Schwierigkeiten viel mit unserem Umgang miteinander zu tun haben. Wir sollen nicht nur Leute sein, die nicht schnell auf 180 sind, sondern auch Leute, die immer mehr zuhören als reden. Wir sollen aufpassen, was wir sagen. Oft kommen Probleme daher, dass wir nur die Hälfte wissen oder verstanden haben, oder etwas falsch verstanden haben. Deshalb ist der beste Weg, mit Wut umzugehen, vielleicht zu lernen, richtig hinzuhören.

THEMA 2

7 Min

UNRUHESTIFTER

Material

Luftballons

Ablauf

Alle verteilen sich im Raum und stellen sich still hin. Puste einen großen Luftballon auf und lass ihn los, ohne ihn zuzubinden. Er sollte fliegen, ohne dass jemand ihn extra abfängt. Der Spieler, der am nächsten an der Stelle steht, an der der Ballon landet, soll eine Sache zugeben, die ihn einmal in Schwierigkeiten gebracht hat. Wir wollen natürlich nicht, dass die Teens anfangen, damit anzugeben. Deshalb sollten nach jedem Bekenntnis die anderen Teenager tadelnd mit dem Kopf schütteln. Das Spiel sollte zügig weitergehen.

Talk:

Rufe die Gruppe anschließend zusammen. Fordere sie auf, kurz über die folgenden Situationen nachzudenken und sich die folgende Frage zu stellen (sie brauchen nichts zu sagen): Welche Leute verursachen in dieser Situation am ehesten Probleme? Hier sind ein paar Situationen, die du im Abstand von je fünf Sekunden nennen könntest:

- Wenn du mit deinen Geschwistern zusammen bist
- Wenn du mit Freunden zusammen bist
- Beim Sport
- In der Schule in deiner Klasse
- Im Park und
- Beim Schulausflug

...

ZIEL Die Teenager sollen zugeben, wo sie selbst Ärger verursacht haben.

...

Ich frage mich, ob du bei einer der Situationen an Dich selbst gedacht hast. Oft denken wir, dass die andern immer den Ärger anfangen. Aber wenn wir ehrlich sind, müssen wir zugeben, dass wir alle unsere Augenblicke haben. Viele von Euch schaffen es vielleicht, recht selten Ärger zu bekommen. Macht weiter so. Lasst nicht zu, dass andere euch ablenken und euch in Schwierigkeiten bringen. Steht zu eurer Meinung und tut das, was richtig ist. Die meisten Leute kommen in Schwierigkeiten, weil sie sich von anderen dazu verleiten lassen. Lasst euch nicht so leicht verführen!

Andere merken vielleicht, dass sie ziemlich oft selbst Ärger verursachen. Wenn das so ist, solltest du dich einfach etwas zurückziehen und nicht durch Dummheiten die Aufmerksamkeit auf dich ziehen. Oft hilft es, wenn man sich in einem Sportverein oder einer anderen Interessengruppen engagiert. Oft kommen junge Leute einfach aus Langeweile in Schwierigkeiten, weil sie mit anderen ziellos durch die Stadt laufen oder irgendwo herumhängen. Versuche, deine Zeit und Energie besser einzusetzen und etwas Sinnvolles zu tun. Wenn du in einer Clique bist, durch die du immer wieder in Schwierigkeiten kommst, solltest du dich von der Gruppe und dem Einfluss, den sie über dich haben, trennen.

DO IT 1

5 Min

MENSCHLICHKEIT

Material

Papier (ein Blatt pro Person oder Gruppe), Stifte

Ablauf

Gib jedem Teenager bzw. jeder Kleingruppe ein Blatt Papier und einen Stift. Auf dem Blatt sollen sie drei Richtlinien aufschreiben, die den Rock-Solid-Club zu einem „sichereren" und angenehmeren Ort machen – drei Richtlinien zum Umgang mit Unruhestiftern.

ZIEL Richtlinien aufschreiben, die den Teenkreis zu einem besseren Ort machen.

DO IT 2

5 Min

DRÜBER NACHDENKEN

Material

Stifte und Papier

Ablauf

Jeder bekommt ein Blatt Papier und einen Stift. Lies Epheser 4, 25-32 vor. Paulus zeigt hier praktische Dinge auf, wie wir Schwierigkeiten, Probleme und Streit vermeiden können. Es ist gefährlich, diesen Dingen Raum zu geben, weil wir damit dem Teufel Zugang zu uns verschaffen. Ein ganz praktischer Tipp von Paulus ist: Egal was es ist, bring es in Ordnung, bevor die Sonne untergeht. Wir sollen Dinge klären, bevor der Tag zu Ende ist, um frei zu sein und Beziehungen nicht zu gefährden.

Sie sollen eine Sonne auf ihr Blatt malen und auf jeden Strahl den Namen einer Person, die ihnen nahe steht. Sie sollen sich überlegen, ob es irgendwas gibt, was nicht geklärt ist zwischen ihnen, wo sie sauer auf die Person sind (das soll keine tiefenpsychologische Untersuchung werden!). Frag sie, ob es noch jemand aus ihrem Bekanntenkreis gibt, auf den das zutrifft, den sollen sie auch dazuschreiben.

ZIEL überlegen, ob es etwas gibt, das in Ordnung gebracht werden sollte.

SPIEL 4

10 Min

BLOSS KEIN ASS

Material

Spielkarten, 1-Cent-Stücke

Ablauf

Teile die Teenager in Mannschaften zu ungefähr fünf Personen ein und gib jeder Mannschaft ein Set Spielkarten und jedem Spieler vier 1-Cent-Stücke. Ein Spieler teilt jedem Spieler in der Gruppe eine Karte aus. Der Spieler links von ihm fängt an. Er muss sich entscheiden, ob er seine Karte behalten oder mit dem Spieler links von ihm tauschen möchte. Tauscht er mit ihm, behält er die Karte des anderen Spielers. Wer einen König hat, kann nicht gezwungen werden, mit jemandem zu tauschen. Allerdings muss er die Karte dann zeigen, damit alle sie sehen. Spielt im Uhrzeigersinn weiter bis zu dem Spieler, der die Karten verteilt hat. Er kann seine Karte behalten oder die oberste Karte vom Stapel ziehen. Sobald er sich entschieden hat, was er macht, ist die Runde zu Ende und alle zeigen ihre Karten. Wer die niedrigste Karte hat, hat verloren.

Die Reihenfolge ist: König (höchste Karte), Dame, Bube, 10, 9, 8, 7 ... Ass (niedrigste Karte). Wer verliert, muss einen Cent abgeben. Wer als letzter noch einen Cent hat, hat gewonnen.

ZIEL Am Schluss jeder Runde nicht die niedrigste Karte haben.

Wenn ihr nicht mit Geld spielen wollt, nehmt statt der 1-Cent-Stücke einfach Bonbons.

THEMA 3

7 Min

DEM MASSSTAB GERECHT

Material

Zollstock, Waage, Büroklammern, Mehl, Schälchen

Ablauf

Suche für die folgenden Aufgaben so viele Freiwillige aus, wie ihr Zeit habt. Jeder Freiwillige bekommt zwei Büroklammern, die er im Abstand von möglichst genau einem Meter auf den Boden legen kann. Er muss schätzen, wie lang ein Meter ist. Lass dann schnell ein paar Mitarbeiter den Abstand messen, um herauszufinden, wer am nächsten an einem Meter war.

Macht eine ähnliche Übung mit Mehl und Schälchen – mal sehen, wer möglichst genau 100 Gramm Mehl abschätzen kann. Wiege es anschließend.

Input:

Wer von Euch dachte, dass er bestimmt recht gut geschätzt hat? Manche dachten vielleicht, dass sie es fast richtig hätten und wurden dann enttäuscht, als sie sahen, wie lang ein Meter wirklich ist (im Vergleich zu , ihrem' Meter). Frage die, die dachten, dass sie recht gut geschätzt hatten, was passieren würde, wenn die Straßen und Häuser alle nach ihrer Vorstellung eines Meters gebaut werden würden (natürlich würde Chaos entstehen). Woher wissen wir eigentlich, dass der Zollstock, mit dem die Schätzungen der Freiwilligen gemessen wurden, richtig ist (nur weil es darauf steht)? Was wäre, wenn wir hier fünf verschiedene Zollstöcke oder Maßbänder hätten, und auf jedem wäre ein Meter unterschiedlich lang? Wie könnten wir wissen, welches von ihnen richtig ist (wenn überhaupt eins)? In einem solchen Fall hilft uns ein bestimmter Ort, das Eichamt, an dem die Normalmaße und -gewichte aufbewahrt werden. Alles, was nicht mit diesen Maßen übereinstimmt, ist falsch.

In der Bibel steht etwas Interessantes, nämlich, dass das eigentliche Problem der Welt ist, dass die Menschen das tun, was sie selbst für richtig halten. (1. Mose 8,21) Manche sagen, es ist in Ordnung und andere sagen: „Nein, das ist nicht richtig.". Manche sagen, man solle etwas anders machen, während andere ganz anderer Meinung sind. Woher können wir wissen, wer Recht hat? Wer setzt den Maßstab?

Natürlich tut Gott es. (Hebräer 4,12-13) Er ist der Einzige, der es tun kann, weil er selbst ja die Erde geschaffen hat. Er allein entscheidet, was richtig oder falsch, gut oder schlecht ist.

Die schlechte Nachricht ist allerdings, dass wir nicht nach seinem Maßstab gelebt haben. In Römer 3,23 steht, dass nicht einer von uns Gottes Anforderungen erfüllt. Dadurch sind wir von Gott getrennt und stehen ziemlich hilflos da. Wir selbst können nichts daran ändern.

...

ZIEL Zeigen, dass wir Gottes Hilfe brauchen, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten.

...

Die gute Nachricht ist allerdings, dass Jesus bereit war, für uns den Maßstab Gottes zu erfüllen. Er ist unser Stellvertreter geworden. Er hat die Mauer der Sünde zwischen uns und Gott abgebrochen. Wenn wir Jesus in unser Leben lassen, sieht Gott ihn (der seinen Anforderungen erfüllt) in uns und nicht unsere Sünde. Und nicht nur das: Jesus hat uns auch versprochen, dass er uns einen Helfer schicken würde – den Heiligen Geist, der uns Kraft geben kann, das Richtige zu tun, damit wir auch im Alltag nach Gottes Maßstäben leben können.

SPIEL 5

7 Min

TAUSENDFÜSSLERKRIEG

Material

Schaumstoffbälle

Ablauf

Bildet mehrere Tausendfüßler aus jeweils fünf Personen, die sich hintereinander stellen und jeweils den Vordermann an den Schultern fassen. Der vorderste Spieler ist jeweils der Werfer, der versucht, mit den Bällen das hinterste Glied gegnerischer Tausendfüßler abzuwerfen. Treffer am Kopf zählen nicht. Wenn das hinterste Glied eines Tausendfüßlers getroffen wird, scheidet es aus. Die Tausendfüßler leben so lange, bis das Glied hinter dem Werfer getroffen wird. Die einzelnen Glieder eines Tausendfüßlers dürfen sich nicht loslassen.

Spielt mehrere Runden, damit die Teenager die Möglichkeit haben, Strategien zu entwickeln um das hinterste Glied zu beschützen.

ZIEL Die gegnerischen Tausendfüßler-glieder nacheinander abwerfen.

SPIEL 6

5 Min

WASSERPISTOLENDUELL

Material

Wasserpistolen

Ablauf

In Westernfilmen kommt es immer wieder vor, dass jemand, der von einem anderen beleidigt wurde, ihm ein Duell anbietet (aus irgendeinem Grund immer um zwölf Uhr Mittags). Wenn einer deiner Freunde oder ein Mitarbeiter Dich heute beleidigt hat, kannst du ihn um ein Wasserpistolenduell bitten.

Lass je zwei Teenager nach vorne kommen (sie sollten wirklich Freunde sein). Lege zwei Wasserpistolen auf den Boden und decke sie zu. Die Freiwilligen stellen sich neben den Wasserpistolen mit dem Rücken zueinander auf. Auf dein Kommando machen sie fünf große Schritte voneinander und von den Wasserpistolen weg. Wenn du „Jetzt" rufst, müssen sie loslaufen, sich eine Wasserpistole schnappen und schießen. Wer seinen Gegner zuerst trifft, hat gewonnen. Lass noch andere Freiwillige gegeneinander antreten.

(Hier sei erwähnt, dass wir Waffen definitiv nicht als Methode zur Konfliktlösung ansehen. Dieses Spiel soll einfach nur Spaß machen.)

ZIEL Ein Duell mit Wasserpistolen nach Art des Wilden Westens.

TO GO

5 Min

LASS ES RAUS

Material

Ballons, Sonne aus Do it 1

Ablauf

Jeder der Teens bekommt einen Ballon und soll sich die letzte Woche vorstellen und seine Sonne ansehen. Für jede Situation, jeden Ärger, alle Dinge, die sie zornig gemacht haben, auch auf die Personen auf dem Blatt, sollen sie einmal in ihren Ballon pusten. Es geht nicht darum, ihn aufzublasen, sondern sich den Druck äußerlich sichtbar zu machen. Dann soll jeder im Gebet Gott seinen Ballon geben und ihn um die Kraft bitten, den Zorn und Ärger wegzunehmen und die Situationen zu klären. Die Teens sollen zum Schluss den Ballon als Gebet fliegen lassen.