JUGEND FÜR CHRISTUS

Die ver-rückte rückwärts Party

THEMA

Christenmachen manche Dinge anders und fallen damit sogar auf.
Bildlich gesprochen schwimmen sie gegen den Strom.

SCHLÜSSELVERS

Matthäus 7,13+14:

„Geht durch das enge Tor!

Denn das Tor zum Verderben ist breit und ebenso der Weg dorthin! Viele Menschen gehen ihn. 14 Aber das Tor, das zum Leben führt, ist eng, und der Weg dorthin ist schmal. Deshalb finden ihn nur wenige."

(HfA)

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
To Go	Zu Beginn das Ende	1	-
Spiel 9	Schönheit mal anders	5	Augenbinden, Stühle, Tische, Lippenstifte, Preise
Thema 1	Gegen den Strom	10	Glasgefäß mit Wasser, Gegenstände (1 schwimmender, mehrere nichtschwimmende) Tafel, Edding.
Spiel 8	Der verschwundene Ball	10	Kleiner Ball
Spiel 7	Rückwärts Quiz	5	-
Spiel 6	Was passierte vorher	10	Laptop, DVD, TV, Beamer
Spiel 5	TV-Quiz umgekehrt	5	Laptop, DVD, TV, Beamer, Papier, Stifte
Spiel 4	Hauptsache schnell rückwärts	10	Gegenstände zum Weitergeben, Decken, Luftballons, Hindernisse
Start	Wörter buchstabieren	5	Papier, Stift, Wasserpistole
Spiel 3	Rücken-Fußball	10	Großer Softball, Stühle
Spiel 2	Rück-Zug	3	Klebeband oder Kreide
Spiel 1	Zeig uns den Weg	5	Augenbinde, Handtücher

ZIEL Zeigen, dass es ok ist, anders zu sein. Man muss sich als Christ nicht verstecken!

GEBET

Vater im Himmel. Danke für die neue Rock Solid Saison! Wir danken dir für jeden einzelnen Teenager, der kommt! Bitte schenke uns heute einen guten Einstieg mit viel Spaß und einer guten Atmosphäre, damit die Teens sich wohl fühlen. Bitte hilf uns auch das heutige Thema auf eine gute und verständliche Art rüber zu bringen. Amen

EINLEITUNG

Heute läuft alles rückwärts! Seid kreativ und macht alles verkehrt herum: Tragt die Klamotten auf links, begrüßt die Leute mit „Tschüss", hängt Poster falsch herum auf, sitzt rückwärts auf Stühlen, bei Spielen bekommen die Verlierer die Preise etc. Auch das Programm hier ist in umgekehrter Reihenfolge. Aus Gründen der Lesefreundlichkeit haben wir allerdings darauf verzichtet, rückwärts zu schreiben. Warum das alles? Heute geht es darum anders zu sein und zu zeigen, dass es manchmal nötig ist, gegen den Strom zu schwimmen. Christen werden in der Bibel dazu aufgerufen, nicht der Welt gleich zu sein.
Viel Spaß bei diesem witzigen Einstieg in eine neue Rock Solid Saison!

TO GO

1 Min

ZU BEGINN DAS ENDE

Zum Abschluss möchte ich euch noch mal zusammenfassen, um was es heute ging: Manchmal ist es notwendig, anders als die anderen zu sein. Sich anders zu verhalten und dabei auch das Risiko einzugehen ausgelacht zu werden. Denn nicht immer ist das Richtige das, was die meisten tun oder sagen! Gott aber weiß was das Beste für uns ist, deshalb sollen wir seinen Wegen folgen.

SPIEL 9

5 Min

SCHÖNHEIT MAL ANDERS

Material

Augenbinden, Stühle, Tische, Lippenstifte, Preise

Ablauf

Wähle ein paar Mädels aus und ordne jedem einen Jungen zu. Die Mädels sitzen auf Stühlen am Tisch, die Jungs stehen mit verbundenen Augen hinter ihnen. Auf das Startsignal hin nehmen die Jungs die Lippenstifte und versuchen die Mädels möglichst kreativ zu schminken. Das Paar, dass dies am besten schafft, bekommt einen Preis. Um den Spaß zu steigern, kannst du noch andere Aufgaben einbauen, z.B. noch mehr Make-up auftragen, Zähne putzen oder Gesicht waschen.

ZIEL Jungs malen die Mädels mit Lippenstift an, während sie mit einer Augenbinde verbunden hinter ihnen stehen.

THEMA 1

10 Min

GEGEN DEN STROM

Material

Glasgefäß oder Plastikflasche mit Wasser, verschiedene Gegenstände (einer, der schwimmt, z.B. Ein Korken, die anderen sinken),

Tafel oder OHP und Eddingstift.

Vorbereitung

Fülle das Glasgefäß mit Wasser, lege die Gegenstände hinein und verschließe den Deckel sorgfältig. Die Idee ist, dass beim Umdrehen des Gefäßes alle schweren Gegenstände nach unten sinken und nur der eine, leichte Gegenstand oben schwimmt.

Ablauf

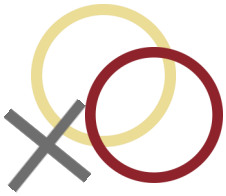
Zeige den Rockies das Gefäß und lasse ein paar ausprobieren, was passiert, wenn man es schüttelt. Erkläre, dass das Leben manchmal so sein kann wie die Gegenstände in dem Gefäß: manchmal musst du in eine andere Richtung gehen als alle anderen – wenn du etwas anderes glaubst, wenn du eine andere Entscheidung triffst usw.

Teile die Teens in Kleingruppen auf und lasse sie die folgenden Fragen beantworten: Bist du jemals „gegen den Strom geschwommen"? Inwiefern? Wie war das? Inwieweit schwimmen Christen „gegen den Strom"? Wenn du ein Christ wärst/bist, was wäre/ist anders an dir, verglichen mit den anderen in der Schule?

Input

Der Hauptunterschied zwischen Christen und Nichtchristen liegt in dem, wer oder was ihr Leben bestimmt: Christen versuchen, das zu tun, was jemand anderes von ihnen will, nämlich Gott. Während Nichtchristen in aller Regel das tun, was sie selber wollen. Es ist, als hätte man zwei Sorten Menschen, die sich in entgegen gesetzte Richtungen bewegen: Christen in Gottes Richtung und Nichtchristen in die andere Richtung. Gib ein oder zwei praktische Beispiele aus deinem eigenen Leben, wo dein Christsein dich veranlasst hat, gegen den Strom zu schwimmen und nicht das zu tun, was alle anderen getan haben.

Lies oder schreibe auf die Tafel Matthäus 7,13 – 14 (der schmale und der breite Weg). Die Bibel sagt schon, dass viele nicht diesen engen Weg gehen wollen und lieber mit der Masse mitschwimmen. Beende den Gedanken, indem du klarmachst, dass es sich vielleicht nicht immer attraktiv anhört, Gott die Kontrolle über unser Leben zu geben und das zu tun, was er möchte: Gott wird die Richtung unseres Lebens ändern wollen und



SPIEL 8

10 Min

DER VERSCHWUNDENE BALL

Material	Ablauf
Kleiner Ball	Macht zwei gleichgroße Teams die sich gegenüber stehen. Die Teams selber stehen Schulter an Schulter nebeneinander. Jedes Team wählt sich einen Teamsprecher. Ein Team bekommt den Ball, der hinter dem Rücken beliebig weiter gegeben wird, so dass das andere Team das möglichst nicht verfolgen kann. Irgendwann bleibt der Ball bei einem Spieler. Das gegnerische Team muss nun raten, welcher Spieler den Ball hat, gültig ist, was der Teamsprecher sagt. Rät das Team richtig bekommen sie den Ball, liegen sie falsch behält das andere Team den Ball und es folgt die nächste Runde.

ZIEL Die Spieler einer Mannschaft stehen in einer Reihe nebeneinander und geben den Ball hinter dem Rücken weiter. Die andere Mannschaft versucht rauszukriegen, wer gerade den Ball hält.

SPIEL 7

5 Min

RÜCKWÄRTS QUIZ

Ablauf

Nenne eine „Antwort", z.B.: „Rock Solid Club", „ein Skoda", „weil er tot war", „in seiner Nase", „1893", „falsch herum", „unter dem Toilettensitz". Die Teams haben dann 30 Sekunden Zeit, in denen sie eine entsprechende Frage formulieren können. Gib dem Team mit der lustigsten oder einfallsreichsten Frage Punkte. Spielt mehrere Runden.

ZIEL Teams bekommen Antworten und lassen sich witzige und originelle Fragen dazu einfallen.

SPIEL 6

10 Min

WAS PASSIERTE VORHER?

Material

Laptop, DVD, TV oder Beamer

Ablauf

Spiele ein paar Filmausschnitte rückwärts ab. Nach jedem Clip besprechen sich die Teams und sagen, was ihrer Meinung nach direkt vor dem Ausschnitt, den sie gesehen haben, passiert ist. Gib dem Team Punkte, das richtig geraten hat, oder mit seiner Antwort am nächsten dran war.

ZIEL Ein Filmausschnitt wird rückwärts abgespielt und Teams erraten, was vorher passierte, wenn der Film angehalten wird.

SPIEL 5

5 Min

TV-QUIZ UMGEKEHRT

Material

Laptop, TV oder Beamer
Papier, Stifte

Vorbereitung

Nimm 10 bis 20 Ausschnitte von Fernsehsendungen und Serien auf. Die Ausschnitte sollten nicht länger als 10 Sekunden sein.

Ablauf

Lasse die Clips laufen, dann gib jedem Team ein Schmierpapier und einen Stift. Die Teams sollen so viele TV-Sendungen aufschreiben, wie sie erkennen konnten. Pro richtig erkannter Sendung gibt es einen Punkt.

ZIEL Teams versuchen, Fernsehsendungen zu erraten, die im schnellen Rücklauf gezeigt werden.

SPIEL 4

HAUPTSACHE SCHNELL RÜCKWÄRTS

10 Min

Material

Abhängig von den ausgewählten Spielen: Gegenstände, die weitergegeben werden können

(Rückwärts-Pass); Decken oder Müllsäcke (Wagenrennen);

Luftballons (Rückenballon); Hindernisse (Rückwärts-Rallye)

Ablauf

Spielt eins oder mehrere der folgenden Spiele:

RÜCKWÄRTS-RALLYES: Rennt, kriecht, hüpft usw. rückwärts um Hindernisse herum.

RÜCKWÄRTS-PASS: Teams stehen aufgereiht nebeneinander und geben von vorne nach hinten Gegenstände rückwärts weiter, und zwar abwechselnd über ihren Kopf und zwischen ihren Beinen.

RÜCKWÄRTS-WAGENRENNEN: Rallye, bei der Paare eine dritte Person, die auf einer Decke oder einem Müllsack sitzt, rückwärts um einen Achter-Kurs ziehen. Spielt als Teams gegeneinander oder auf Zeit.

RÜCKENBALLON: Rallye, bei der Paare einen Luftballon, den sie zwischen ihren Rücken festhalten, durch den Raum tragen ohne die Hände zu benutzen.

START

5 Min

RETRÖW BUCHSTABIEREN

Material

Papier, Stift, Wasserpistole

Ablauf

Wähle einen Freiwilligen pro Team aus, um abwechselnd zu spielen: nenne ihnen ein Wort, das sie laut rückwärts buchstabieren sollen. Wenn sie es richtig machen, bekommt ihr Team einen Punkt; wenn sie falsch buchstabieren, kommt die Wasserpistole zum Einsatz.

Wenn du Ansagen hast, suche Begriffe aus, die sich darauf beziehen, z.B. Rock Solid; Glückwunsch (gratuliere den Geburtstagskindern); Rückwärts (das Thema); Gruß (heiße sie willkommen) usw. Mache die entsprechende Ansage nach jedem Wort.

ZIEL Freiwillige buchstabieren Wörter rückwärts

SPIEL 3

10 Min

RÜCKEN FUSSBALL

Material

Großer Softball

Stühle als Tore

Ablauf

Teile in zwei Teams auf. Die Teams bilden Paare und haken ihre Arme rückwärts gegeneinander ein. Ausgenommen davon sind die Torwarte. Bei den Paaren steht jeweils einer dem eigenen Tor gegenüber, während der andere auf das gegnerische Tor sieht. Spielt nach normalen Fußballregeln – als Foul zählt auch, wenn jemand den Ball spielt, ohne mit seinem Partner verhakt zu sein. Ab und zu kannst du den Spielern das Kommando „rumdrehen" geben, so dass sie dem anderen Tor gegenüberstehen. Dies stellt sicher, dass jeder einmal die Chance bekommt, der „Vorwärts-Spieler" zu sein, genauso wie der „Rückwärts-Spieler". Falls du zu viele Leute hast, um sie alle gleichzeitig spielen zu lassen, kannst du die Paare durchnummerieren und immer mal verschiedene Nummern aufrufen. Du kannst auch mit mehreren Bällen spielen.

ZIEL Teams spielen Fußball mit Paaren, die sich an den Armen unterhaken und Rücken an Rücken spielen

SPIEL 2

3 Min

RÜCK-ZUG

Material

Klebeband oder Kreide

Ablauf

Markiere mit Klebeband oder Kreide eine Linie auf dem Boden, die quer durch den Raum geht. Jeder tut sich mit einem Partner zusammen und stellt sich Rücken an Rücken an der Linie auf. Die Paare beugen sich nach vorne, stecken ihre Arme durch ihre Beine und ergreifen die Handgelenke ihres Partners. Beim Startsignal versucht jeder, seinen Partner über die Linie zu ziehen.
Die Verlierer scheiden aus; die Gewinner spielen weiter gegeneinander – so lange, bis du einen Gesamtgewinner hast. Das ganze können auch ganze Gruppen gegeneinander spielen.

ZIEL Spiel für Paare oder größere Gruppen, bei dem die Spieler versuchen, ihren Gegner rückwärts über eine Markierung zu ziehen.

SPIEL 1

ZEIG UNS DEN WEG

Material

Augenbinde

Handtücher

Ablauf

Baue für die Mannschaften einen Parcours auf, durch den sie rückwärts laufen müssen (entweder in einem Raum oder auch durch mehrere Räume). Stelle zwei Mannschaften mit je vier Spielern auf. Einer der vier sollte jeweils ein Mitarbeiter sein. Verbinde den drei Teenagern beider Mannschaften die Augen. Mit Hilfe der Handtücher sind die Mannschaftsmitglieder miteinander verbunden, indem sie sie am Ende anfassen und zwischen sich halten. Auf dein Kommando müssen beide Mitarbeiter ihre Mannschaft gleichzeitig mit Worten durch den Parcours führen. Die Mannschaft, die zuerst am Ziel ist, gewinnt. Dann wird das Spiel wiederholt, wobei diesmal die Mitarbeiter selbst mit der Mannschaft durch den Parcours gehen.

ZIEL Ein blindes Team durch einen Parcours führen.