Fettnapf

THEMA

Fehler

SCHLÜSSELVERS

Gott hat den Schuldschein, der uns mit seinen Forderungen so schwer belastete, eingelöst und auf ewig vernichtet, indem er ihn ans Kreuz nagelte.

Kolosser 2,14

(HfA)

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Linienball	7	großer Softball
Spiel 2	Korbball	7	zwei große Softbälle, zwei Plastikfußbälle, Papierkörbe
Start	Rückenmaler	7	Papier und Stifte
Thema 1	Fehler von Leitern	5	-
Spiel 3	Blinde Reihe	7	Augenbinden, Nummern auf einzelnen Zetteln, Videokamera und –Abspielgerät
Chat	Hast du schon einmal?	5	Stuhlkreis
Spiel 4	Zungenbrecher	5	Süßigkeiten o.ä. als Preise
Thema 2	Die drei „L´s“	5	nichts - außer vielleicht ein Schild mit „L“ drauf
Spiel 5	Fußpass	5	große Softbälle
Thema 3	Verwechslung	7	Aufblasbarer Baseballschläger (oder so was ähnliches)
Spiel 6	Babynahrungs-roulette	5	5 Sorten Gläser mit Babynahrung, Löffel und Musik

ZIEL Diese Einheit ist für jeden persönlich gedacht. Jeder soll sich bewusst machen, dass Jesus die Strafe auf sich genommen hat und man das nicht mehr selber abarbeiten muss.

GEBET

Lieber Vater, wir bitten dich, dass die Teens angeregt werden über ihre Fehler nachzudenken und das dieses Treffen ein Ansporn ist, diese Fehler anzupacken und etwas verändern zu wollen. Schenke doch, dass sie verstehen, dass du ihnen dabei helfen möchtest und sie mit ihren Fehlern nicht alleine lässt. Schenke uns auch den Blick für Teens die vielleicht gerne mit jemandem sprechen würden.

Amen

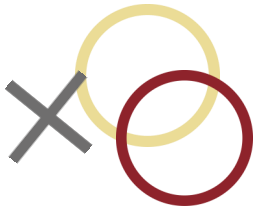
EINLEITUNG

Diese Einheit ist ein unterhaltsamer Abend, der die Aufmerksamkeit auf unsere Fehler lenken soll. Fehler zu machen ist ein Bestandteil unseres Lebens (wenn wir das auch nicht immer gerne zugeben) und daher müssen wir positiv und verantwortungsbewusst auf diese Fehler reagieren. Gegen Ende des Programmes wird der ernste Gedanke angesprochen, dass einige Menschen nicht aus Ihren Fehlern lernen und andere wiederum den Fehler machen, dass sie „bereit sind", die Strafe für ihre Fehler (Sünden) anzunehmen – obwohl Jesus das bereits getan hat. Obwohl es ein lustiger Abend ist (achtet darauf, dass es so ist), führt er doch dahin, dass die Gruppe herausgefordert wird darüber nachzudenken, welchen Fehler viele machen, indem sie Jesus Christus und was er für uns getan hat, ignorieren.

SPIEL 1

7 Min

LINIENBALL



Material

großer Softball

Ablauf

Markiere ein großes Spielfeld.

Teile die Gruppe in zwei Mannschaften ein (oder vier – Spielfeld ist dann ein gleichmäßiges Viereck). Die Mannschaften müssen sich nun jeweils in ihrem Feld in einer Reihe auf der gesamten Breite der Wand (=ihre Torlinie) aufstellen. Jeder Spieler bekommt eine Nummer. Jede Nummer kommt in allen Mannschaften einmal vor.

Nun lege den Ball exakt in die Mitte des Spielfeldes und rufe eine Nummer auf. Jetzt müssen die Spieler mit der jeweiligen Nummer in die Mitte rennen und versuchen, den Ball an die gegnerische Wand (bei vier Teams eine Gegnerische Wand) zu schießen. Die restlichen Spieler des Teams sind Torwart und versuchen den Ball zu fangen. Wenn ein Tor geschossen wird, dann bekommt die entsprechende Mannschaft einen Punkt. Es muss aber darauf geachtet werden, dass der Ball unterhalb der Kopfhöhe an die Wand geschossen wird, höher gilt nicht als Tor, sondern als „Aus". Als weitere Bedingung haben die aufgerufenen Spieler nach dem Start nur 10 Sekunden Zeit, um ein Tor zu schießen. Spielt so viele Runden, wie es die Zeit erlaubt.

ZIEL die ganze Mannschaft muss ihr Tor verteidigen.

SPIEL 2

7 Min

KORBBALL

Material

zwei große Softbälle, zwei Plastikfußbälle, Papierkörbe

Ablauf

Teile alle Teilnehmer in vier Mannschaften auf und lasse sie sich an allen Seiten eines großen Quadrates aufstellen. Stelle einen großen Papierkorb vor jede Mannschaft.

Jeder Spieler bekommt wieder eine Nummer (wie beim Spiel 1) und die vier Bälle werden in gleichem Abstand zu den Mannschaften in die Mitte des Feldes gelegt. Nun ruft der Spielleiter eine Nummer und die Spieler mit dieser Nummer müssen dann in die Mitte rennen und sich einen Ball holen. Sie müssen sich entscheiden:

Holen sie einen der Plastikfußbälle, dann müssen sie losrennen und den Ball in

ZIEL Korb werfen oder Gegner abschießen.

START

7 Min

RÜCKENMALER

Material

Papier und Stifte

Ablauf

Teile die Gruppe in mehrere Mannschaften auf (Idealerweise jeweils mindestens 6 Spieler). Nun sollen sie sich alle Spieler der Mannschaften hintereinander auf Stühle setzen, so dass sie jeweils einen Rücken zum Zeichnen vor sich haben.

Der Spielleiter sagt nun den Spielern am Ende der Reihe einen Gegenstand, den er mit seinem Finger auf den Rücken seines Vordermannes zeichnen soll. Wenn die Zeichnung fertig ist, dann muss derjenige wieder das Bild bei seinem Vordermann zeichnen. Das geht so lange, bis der vorderste der Reihe erreicht ist. Dieser wiederum nimmt nun ein Blatt Papier und einen Stift und zeichnet darauf, was ihm auf den Rücken gezeichnet wurde. Diejenige Mannschaft, die das am schnellsten gemacht hat, bekommt einen Punkt. Die Mannschaft, deren Bild am genauesten der Realität entspricht, bekommt 4 Punkte!

Spielt mehrere Runden und wechsle dabei die Spieler ab, so dass jeder mal vorne und hinten sitzen darf. Hier kannst du nun auch ein paar Gegenstände zufügen, die den Infos dieser Woche entsprechen (z.B. Kuchen für einen Geburtstag).

ZIEL Das ist ein ähnliches Spiel wie „Stille Post“, nur dass hier mit einem Finger auf dem Rücken gemalt wird.

THEMA 1

5 Min

FEHLER VON LEITERN

Material

-

Ablauf

Jeder Leiter sollte auf ein paar kleine Zettel jeweils (in Kurzform) bestimmte Fehler schreiben, die er in seinem Leben gemacht hat. Diejenigen Leiter, die schon viele Fehler gemacht haben, können auch mehr als einen aufschreiben. Die witzigsten Fehler eignen sich am besten! Jeder Leiter sollte vor Beginn des Clubs alle Fehler, auch die der anderen Mitarbeiter, genannt bekommen, damit er sich schon einmal eine Verteidigungsrede ausdenken kann.

Die Gruppe soll sich hinsetzen und dabei nach vorne schauen (zur Bühne).

Der Spielleiter soll nun einen der genannten Fehler ziehen und laut vorlesen (dabei muss er sich nicht voll nach dem Wortlaut richten, sondern kann es frei vortragen). Nun müssen sich zwei oder drei der anderen Leiter nach vorne stellen. Hierbei muss auch derjenige Leiter sein, dessen Fehler soeben vorgelesen wurde. Jeder Leiter darf nun innerhalb von 10 Sekunden begründen, warum er diesen Fehler nicht begangen haben könnte. Anschließend stimmt die Gruppe darüber ab um wessen Fehler es sich handelt.

Spiele dies mir so vielen Leiter-Fehlern, wie eure Zeit zulässt.

ZIEL Die Gruppe muss sich entscheiden, welcher der Leiter den zugegebenen Fehler gemacht hat.

SPIEL 3

7 Min

BLINDE REIHE

Material

Augenbinden, Nummern auf einzelnen Zetteln, Videokamera und –Abspielgerät

Ablauf

Stelle eine Videokamera und einen Bildschirm auf, um die ganze Szene aufzunehmen - und anschließend direkt wieder abspielen zu können.

Gib jedem Spieler einen Zettel mit einer Nummer darauf (jeder darf seine eigene Nummer kennen) und verbinde ihnen die Augen. Niemand darf aber jemand anderem seine eigene Nummer sagen! Die Aufgabe muss gelöst werden, OHNE dass jemand ein Wort sagt: Alle müssen in der richtigen Reihenfolge, entsprechend der Nummern, stehen.

...

ZIEL Die gesamte Gruppe muss sich mit verbundenen Augen in der richtigen Reihenfolge aufstellen ohne zu reden.

...

Sie können versuchen die Personen mit einer niedrigeren Nummer zu finden, indem sie ihre Nummer z.B. klatschen, mit dem Fuß stampfen o.ä.

Das Spiel kann entweder mit der ganzen Gruppe oder in Mannschaften gespielt werden.

Nehme dieses Spiel auf und lasse die Gruppe dann das ganze direkt danach anschauen.

CHAT

5 Min

HAST DU SCHON EINMAL?

Material

Stuhlkreis

Ablauf

Jeder soll sich auf einen Stuhl im Kreis setzen. Der Spielleiter stellt sich nun in die Mitte des Kreises und sagt einen Fehler, den manche der Teens schon einmal gemacht haben könnte. Z.B. „Hast du schon einmal eine Fensterscheibe kaputt gemacht?". Nun müssen diejenigen Teens, die das schon mal gemacht haben, die Stühle tauschen – und der Spielleiter muss auch versuchen, einen freien Stuhl zu bekommen. Die Person, die keinen freien Stuhl mehr bekommt, wird nun zum Spielleiter. Sie muss nun wiederum einen Fehler ankündigen (z.B. „Hast du dich schon einmal am Telefon verwählt?"). Auch nun müssen wieder die Plätze getauscht werden, und die Person in der Mitte muss einen Platz in der Reihe finden.

Es sollte die Regel aufgestellt werden, dass man nicht auf den Nachbarstuhl wechseln darf, sondern mindestens 2 weiter rutschen muss.

Spiele mehrere Runden und frage dabei manche der Teens (vorsichtig) über ihre Fehler aus.

ZIEL einen leeren Stuhl ergattern, wenn man einen Fehler gemacht hat.

SPIEL 4

5 Min

ZUNGENBRECHER

Material

Süßigkeiten o.ä. als Preise

Ablauf

das Spiel kann ganz frei variiert werden: Einzelspieler (wer schafft die meisten Zungenbrecher fehlerfrei), als Mannschaftsspiel (es treten immer zwei gegeneinander an, für jeden fehlerfreien Zungenbrecher gibt es einen Punkt), als Ausscheidungsspiel (wer einen Fehler macht, scheidet aus)

Zungenbrecherbeispiele:

- Schnecken erschrecken, wenn Schnecken an Schnecken schlecken, weil zum Schrecken vieler Schnecken, Schnecken nicht schmecken.
- Unter einer Fichtenwurzel hörte ich einen Wichtel furzen.
- Wenn Fliegen hinter Fliegen fliegen, dann fliegen Fliegen Fliegen nach.
- Wer gegen Aluminium minimal immun ist, besitzt Aluminiumimmunität, Aluminiumimmunität besitzt, wer minimal gegen Aluminium immun ist.
- Wenn dein Dackel zu mein Dackel noch mal Dackel sagt, kriegt dein Dackel von mein Dackel so eine gedackelt, daß dein Dackel nicht mehr "Dackel" sagen kann.
- Klaus Knopf liebt Knödel, Klöße, Klöpse. Knödel, Klöße, Klöpse liebt Klaus Knopf.
- Ein sehr schwer sehr schnell zu sprechender Spruch ist ein Schnellsprechspruch, auch ein nur schwer schnell zu sprechender Spruch heißt Schnellsprechspruch.
- Der Sumpf-Schlumpf schlumpft sich durch den Schlumpf-Sumpf
- Das Schleimschwein schleimt schweinisch im Schleim, im Schleim schleimt schweinisch das Schleimschwein
- Auf den sieben Robbenklippen sitzen sieben Robbensippen, die sich in die Rippen stippen, bis sie von den Klippen kippen.

ZIEL Zungenbrecher und Schnellsprechsätze fehlerfrei aufsagen.

THEMA 2

5 Min

DIE DREI L´S

Material

nichts - außer vielleicht ein Schild mit „L“ drauf

Ablauf

Frage die Gruppe, ob sie in ihrem Leben irgendwann einmal einen Fehler in Klassenarbeiten oder Tests gemacht haben (das sollte eigentlich fast jeder sein). Nun lies einige der folgenden Antworten vor, die so von Schülern in englischen Schulen (Oberstufe) in Klassenarbeiten aufgeschrieben wurden:

- Beethoven komponierte Musik, obwohl er taub war. Er war so taub, dass er laute Musik schrieb.
- Wilhelm Tell hat einen Apfel durch einen Pfeil geschossen während er auf dem Kopf seines Sohnes stand.
- Abraham Lincoln wurde Amerikas bedeutendster Präsident. Lincolns Mutter starb in ihrer Kindheit und er wurde in einer Blockhütte geboren, die er eigenhändig aufgebaut hat.
- Benjamin Franklin hat die Elektrizität entdeckt, in dem er zwei Katzen aneinander rieb. Franklin starb 1790 und ist immer noch tot.
- Königin Viktoria war die längste Königin. Sie saß 63 Jahre auf einem Thron .Ihr Tod war ihre letzte Veranstaltung, die ihre Regentschaft beendete.
- Bach war der berühmteste Komponist der Welt, genauso wie Händel. Händel war zur Hälfte Deutscher, zur Hälfte Italiener und zur Hälfte Engländer. Er war sehr groß.

Manche der Fehler, die wir machen, scheinen nicht so schlimm zu sein, doch andere Fehler können ziemlich große Auswirkungen haben. Fehler machen und dann damit weiter machen kann sehr frustrierend sein, besonders wenn wir denken, dass es immer so bleiben wird.

Wenn es darum geht Fehler zu vermeiden, dann ist es wichtig, das „L-Schild“ zu tragen. Vielleicht könnte hier auch einer der Leiter solch ein Schild tragen. Frage die Gruppe, wofür denn das „L“ stehen könnte. „Lernen“ Sicher kann das Lernen von bestimmten Dingen uns dabei helfen, nicht mehr so viele Fehler (in Hausaufgaben) zu machen; zumindest dass man nicht die gleichen Fehler macht. Fehler zu machen ist die eine Sache, nicht daraus zu lernen (also den Fehler nicht zu wiederholen) ist eine andere. Hier könnte der Leiter vielleicht ein Beispiel aus seinem eigenen Leben erzählen.

...

ZIEL Aufzeigen was uns dabei hilft, manche Fehler nicht (noch mal) zu machen.

...

Frage die Gruppe, für was denn das „L“ noch stehen könnte – lauschen. Teile die Gruppe schnell in Zweiergruppen. Nun müssen sie sich gegenseitig so viel wie möglich davon erzählen, an was sie sich vom heutigen Tag noch erinnern (was geschehen ist). Dafür haben sie 30 Sekunden Zeit – und müssen dabei gleichzeitig aufeinander einreden! Stoppe dieses Gequassel nach 30 Sekunden. Nun müssen sie sich gegenseitig sagen, was sie gehört haben. Betone dabei, dass wir eine Menge Dinge verpassen, wenn wir nicht zuhören oder zumindest aufpassen, wenn es wichtig ist. Auch hier kann der Leiter ein persönliches Beispiel aus seinem Leben geben.

Nun sage der Gruppe, dass du noch ein drittes Wort hast, das mit „L“ zu tun hat, wie man vermeiden kann Fehler zu machen - lasse sie ein paar Mal raten „Leben“. Das klingt vielleicht komisch, doch sein ganzes Leben in der Angst davor zu leben, Fehler zu machen, das kann manche Menschen davon abhalten, richtig zu leben. Das Leben ist voller Risiken, Entscheidungen zu treffen, bei denen wir nicht genau wissen, was dabei herauskommen wird – das ist ein Grund, warum manche Menschen nur sehr wenig riskieren. Selbstverständlich gibt es wirkliche Gefahren, die nicht wirklich in diese Kategorie passen – doch manche Menschen machen sehr wenig aus ihrem Leben und bereuen die Tatsache, dass sie bestimmte Dinge nicht einfach ausprobiert haben. Manche Menschen machen sogar den Fehler, dass sie Abstand von Gott halten – sie werden keine Christen, weil sie Angst davor haben, zu versagen. Aber Gott will, dass wir LEBEN.

SPIEL 5

5 Min

FUSSPASS

Material

große Softbälle

Ablauf

Teile die Gruppe in Mannschaften ein (mind. 5 Spieler pro Team). Sie sollen sich in einer Linie auf den Rücken legen und dabei die Füße in die Luft strecken. Nun bekommt jede Mannschaft einen Ball. Erkläre ihnen, dass die Herausforderung dieses Spiels darin besteht, den Ball der nächsten Person seiner Mannschaft (mit den Füßen) weiterzugeben. Diese wiederum muss den Ball genauso in der Reihe weitergeben. Das ganze sollte so schnell wie möglich gehen. Wenn der Ball auf den Boden fällt (was sicher passieren wird), dann dürfen sie ihn wieder der vorherigen Person auf die Füße legen (derjenige, der den Ball bereits erfolgreich weitergegeben hatte). Wenn der Ball am Ende der Reihe angekommen ist, dann soll er wieder in der Reihe zurückgegeben werden. Die Mannschaft, die den Ball als erste wieder zur ersten Person transportiert gewinnt.

ZIEL Den Ball mit den Füßen entlang einer Reihe weiterzugeben, ohne ihn auf den Boden kommen zu lassen.

THEMA 3

7 Min

VERWECHSLUNG

Material

Aufblasbarer Baseballschläger (oder so was ähnliches)

Ablauf

Lasse zwei Freiwillige vorkommen und stelle sie nebeneinander hin (mit dem Blick nach vorne gerichtet). Der Leiter des Spieles soll sich nun zwischen sie stellen und dabei einen aufblasbaren Baseballschläger in der Hand halten. Nun nennt der Leiter einem der Freiwilligen ein Thema und dieser muss direkt (innerhalb von 3 Sekunden) ein Wort sagen, das dazu passt. Anschließend muss der andere Freiwillige auch innerhalb von 3 Sekunden ein Wort nennen, das wiederum zu dem passt, welches der andere eben gesagt hat (z.B.: Auto-Benzin-Tankstelle usw.). Nun geht es immer abwechselnd – solange bis einer zu lange braucht oder ein unpassendes Wort sagt oder ein Wort nennt, das bereits genannt wurde. Wenn sie es schaffen, dies 90 Sekunden lang fehlerfrei zu machen, dann haben sie einen Preis verdient, wenn nicht, dann gibt es mit dem Baseballschläger einen Schlag auf den Kopf. Wenn es die Zeit zulässt, dann kannst du dieses Spiel mit 2 oder 3 Paaren spielen. Die Belohnung und Bestrafung erfolgt erst ganz am Ende des Spiels.

Sage, dass es für die am Spiel teilnehmenden nun Belohnungen und Strafen zu verteilen gibt. Beginne mit den Strafen: Irgendeiner soll den Baseballschläger aus der Hand des Leiters nehmen und damit den Leiter schlagen. Dies muss er so oft machen, wie das jeweilige Paar insgesamt Fehler gemacht hat. Der Leiter des Spieles übernimmt also die Strafe. Während du nun geschlagen wirst, erkläre den Teens, dass der Grund dafür derjenige ist, dass Jesus Christus so etwas Ähnliches für uns gemacht hat (doch war das bei ihm weit schmerzlicher und bedeutender). Er hat die Strafe für unsere Fehler übernommen.

Nachdem der Leiter die Strafe empfangen hat, sollen die Spieler gefragt werden, ob sie lieber eine Strafe oder einen Preis bekommen wollen. Manche wollen vielleicht aus Spaß die Strafe empfangen – aber das ist auch OK.

Vor 2000 Jahren hat Jesus Christus für unsere Sünden und Schuld die Strafe empfangen. Wir müssen diese Strafe nicht übernehmen (Trennung von Gott, ewige Strafe, und das Fehlen eines Ziels im Leben); doch scheinen viele Menschen das immer noch zu wollen, da sie einfach ignorieren was Jesus für sie getan hat. Verteile nun die Preise für diejenigen, die es annehmen wollten, dass der Spielleiter für sie die Bestrafung übernommen hat.

Schließe mit den Worten aus Römer 6,23: „Denn die Sünde wird mit dem Tod bezahlt. Gott aber schenkt uns in der Gemeinschaft mit Jesus Christus, unserem Herrn, ewiges Leben.“ (Hoffnung für alle).

ZIEL Es soll klar werden, dass Jesus für unsere Fehler gestorben ist.

SPIEL 6

5 Min

BABYNAHRUNGSROULETTE

Material

5 Sorten Gläser mit Babynahrung, Löffel und Musik

Ablauf

Suche 6 Freiwillige, die was sehr leckeres essen wollen. Stelle die Gläser in einen Beutel, so dass sie nicht gesehen werden. Nun lasse die Freiwilligen sich in einen Kreis aufstellen und lass einen Löffel herumgeben, während die Musik spielt.

Wenn die Musik ausgeschaltet wird, dann muss diejenige Person, welche gerade den Löffel in der Hand hat, ein Glas aus der Tasche ziehen. Du kannst dir hier vielleicht daraus einen Spaß machen, indem du sagst dass dies – für Babys! – ein sehr leckeres Essen ist. Sie müssen nun laut vorlesen, was denn in diesem Glas drin ist und einen großen Löffel voll daraus nehmen und essen. Dann darf dieser Freiwillige sich hinsetzen. Nun geht das Spiel so lange weiter, bis nur noch eine Person übrig geblieben ist. Diese hat das Spiel gewonnen und muss nun keine Babynahrung zu sich nehmen. Je größer die Sortenauswahl bei diesem Spiel ist, desto lustiger ist es auch.

ZIEL Freiwillige müssen ein Glas Babynahrung nehmen und daraus essen.