Wer zieht an deinen Fäden?

THEMA

Wer und was hat Einfluss auf unser Leben?

SCHLÜSSELVERS

1. Johannes 2,15

„Liebt nicht diese Welt, und hängt euer Herz nicht an irgendetwas, das zu dieser Welt gehört. Denn wer die Welt liebt, kann nicht zugleich Gott, den Vater, lieben."

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Mega Point	15	Stühle, Blätter, Stifte, Preise
Start	Überredet!	5	-
Spiel 2	Druck	5	Teller, Schüsseln, Löffel, Nahrungsmittel, Tisch
Do it 1	Aufstehen hinsetzten	2	-
Do it 2	Entdecke die Beeinflussung	5	Arbeitsblätter (Anhang), Stifte, Tafel und Stift
Chat	Gut und Schlecht	5	-
Thema 1*	Bitte was?	10	Ballons, Eddings, Bibeln
Spiel 3	Verrückt	10	Papier, Stifte, Tafel und Stift
Thema 2	Gute Einflüsse	3	Tafel und Stift
Thema 3	Gottes Einfluss	10	-
Do it 3*	Was Gott gefällt	5	Große Blätter, Stifte
Spiel 5	Ballon-Rasur	5	Ballons, Rasierschaum, Einwegrasierer, Zeitung, Papiertücher, Preise
To go	Unterschiede	5	Blätter und Stifte

ZIEL Die Teens zum Nachdenken bringen, was ihr Leben beeinflusst und sich dann die guten Einflüsse zu wählen, besonders Gott

GEBET

Danke Herr, für das Treffen mit den Teens heute. Bitte segne sie heute in besonderer Weise. Sie sind so vielen Einflüssen ausgesetzt und empfänglich für alles Mögliche. Bitte gib ihnen heute, durch das Programm und durch uns und vor allem durch deinen Geist, Orientierung und Halt. Amen.

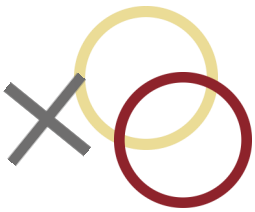
EINLEITUNG

Unsere Teens sind als Personen und Charaktere noch in der Entwicklung. Das macht sie offen für alle möglichen Personen, Produkte, Kulturen usw. Dadurch kaufen sie den Medien uns Stars auch vieles ab. Unsere Aufgabe ist es, sie darauf hinzuweisen, dass das so ist,. Dass manche Industrie sie als Zielgruppe hat und sie gewinnen möchte wegen ihrem Besten, Geld. Interessanterweise haben Teens massig Geld zur Verfügung. Jeder hat eine Spielkonsole, Smartphone, Markenklamotten etc. Der Club heute soll den Teens etwas die Augen öffnen und zeigen, wie beeinflussbar Menschen sein können. Aber nicht alle Einflüsse sind schlecht. Wenn wir der Bibel glauben, ist es eine gute Sache sich von Jesus beeinflussen zu lassen.

SPIEL 1

15 Min

MEGA-POINT



Material

Stühle, Blätter, Stifte, Preise

Ablauf

Das Spiel Mega Point sollte wie eine TV- Gameshow aufgezogen werden. Das Spiel hat zwei Teile (ein Teil kann ausgelassen werden, wenn es zeitlich nicht passt).

Teil 1:

Wähle zwei Spieler aus, einen Jungen und ein Mädchen, die du nach vorne setzt. Wähle noch sechs weitere aus (eine Mischung aus Leitern und Teilnehmern), die als „Stars" teilnehmen. Setze sie zusammen an eine Seite. Alle sechs bekommen einen Stift und Papier.

Lies einen Satz vor, bei dem ein Schlüsselwort fehlt, z.B.:
Als ich hier heute ankam, merkte ich, dass ich mein ... zuhause vergessen hatte.
Was (einen der Leiter) besonders auszeichnet, ist sein ausgeprägtes....

Die „Stars" sollen sich nun ein passendes Wort überlegen und es aufschreiben. Nun ist einer der Spieler an der Reihe. Auch er soll sagen, was er in die Lücke schreiben will. Wenn alle fertig sind, bittest du den Spieler, das Wort vorzulesen.

Danach sind die „Stars“ an der Reihe. Der Spieler bekommt einen Punkt für jede (Fast)- Übereinstimmung mit seinem Vorschlag. Es kann keine falschen oder richtigen Antworten geben. Der Spieler sollte nur auf das Wort tippen, von dem er am ehesten erwartet, dass die „Stars“ es auch vorschlagen.
Wiederhole das Spiel mit dem zweiten Spieler und neuen Aufgaben. Wer die meisten Punkte gewinnt, ist eine Runde weiter. Bei Gleichstand sollte eine Schnellrunde gespielt werden (wer die meisten richtigen Antworten auf sich vereint, hat gewonnen). Danach sollten erneut zwei Spieler gewählt werden, mit denen das Spiel ebenso gespielt wird. Die beiden Gewinner spielen im Finale (TEIL 2) gegen einander. Gib den Verlierern Trostpreise.
Zu Anfang sollte ein Beispiel gegeben werden, damit die Spieler wissen, worum es geht. Während der Denkpausen sollte der Showmaster blöde Witze reißen.

ZIEL Die Spieler versuchen, einen Lückentext möglichst mit dem Wort zu vervollständigen, das die heutigen „Stars“ bei Rock Solid auch für diese Lücke ausgesucht haben.

TEIL 2

Material: Blätter, Stifte, Umschläge, Blätter mit den Namen von Preisen darauf, Bilder von Preisen

Ablauf :

Die zwei Gewinner sitzen vorne. Jeder im Publikum bekommt Stift und Papier. Dann stellst du ein paar Fragen. Sie sollen die Antworten auf die Zettel schreiben. Diesmal handelt es sich um einen Teil eines zusammengesetzten Wortes. Nur das zusätzliche Wort sollte aufgeschrieben werden, z.B.:

...Musik
Fußball...
...Geld
...fernsehen

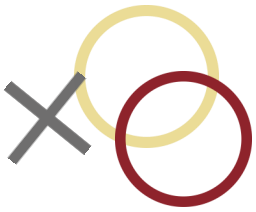
Gib zum besseren Verständnis ein Beispiel („Auto-Radio“). Wenn alle die Antworten aufgeschrieben haben, werden die Zettel eingesammelt und die Antworten durchgezählt. Währenddessen überlegen sich die Spieler die passenden Antworten.
Die Spieler spielen nacheinander. Wenn ein Spieler eine der Top3 Antworten erraten hat, bekommt er so viele Punkte, wie Leute im Publikum die gleiche Antwort gegeben haben.
Wiederholt das Spiel mit dem anderen Spieler und der zweiten Frage an das Publikum. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, gewinnt. Der Verlierer bekommt einen Trostpreis, der Gewinner einen Umschlag mit einem Zettel darin, worauf steht, was er gewonnen hat. Dieser Preis wird ihm dann als Bild übergeben.

ZIEL Die Spieler versuchen, sich das vom Publikum meist gewählte Wort zu raten.

START

5 Min

ÜBERREDET!



Ablauf

Bereite ein Quiz mit zehn Fragen vor (einige davon können sich auf die Ansagen beziehen) mit jeweils einer richtigen und einer falschen Antwort, z.B.:

Wer ist heute als erster da gewesen?
Was kostet eine Eintrittskarte zu...?
Wie viele Leute hier haben diesen Monat Geburtstag?
Jeder Kuss verkürzt dein Leben um drei Sekunden – wahr oder falsch?
Welche Farbe hat die Unterhose von (einem Leiter)?

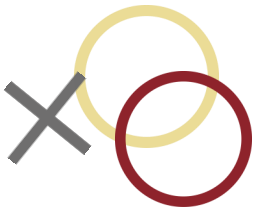
Schreibe je drei Kopien von den Fragen und Antworten auf. Zwei davon bekommen die Leiter, die das Überreden übernehmen.

Zwei Leiter stehen an den gegenüberliegenden Seiten des Raumes, die jungen Leute stehen in der Mitte. Stelle eine Frage nach der anderen. Bei jeder sollen die Leiter ihre Antworten geben und die Gruppe überreden, ihnen zu glauben. Die jungen Leute wählen, indem sie sich zu dem jeweiligen Leiter stellen. Wer die falsche Antwort wählt, ist raus. Die anderen spielen weiter. Die, die sich nicht entscheiden konnten, sind ebenfalls raus und sollen sich hinsetzen.

ZIEL Ein Quiz, bei dem es auf jede Frage eine richtige und eine falsche Antwort gibt. Ein Leiter versucht, die Spieler zu der richtigen Antwort zu überreden, ein anderer zu der falschen.

SPIEL 2

5 Min **DRUCK**



Material

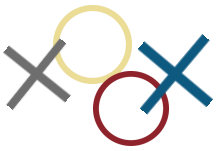
Teller, Schüsseln, drei verschiedene Nahrungsmittel, Tisch, Löffel, Dosenöffner

Ablauf

Hole drei Teller oder Dosen mit Nahrungsmitteln hervor. Eines davon sollte gut schmecken (Schokolade), eines sollte mittelmäßig sein (ein Kräcker) und eines eklig (Babybrei, gesalzener Joghurt, Zwiebel). Wähle Freiwillige aus und schicke sie mit einem Leiter vor die Tür. Während sie draußen sind, verdeckst du die Teller mit den Schüsseln und stellst sie auf einen Tisch nach vorne.

Wähle drei weitere Freiwillige aus, die sich zu einer von den Schüsseln stellen sollen. Sie sollen den Freiwilligen überreden, ihren Teller zu wählen (es darf auch gelogen werden). Nun bringst du einen Freiwilligen herein, der sich die Argumente der „Verkäufer" anhören und einen der Teller auswählen soll. Sage zur Warnung, dass sie, was immer sie wählen, auch essen müssen. Wenn die Wahl getroffen wurde, nimmst du die Schüsseln weg, um zu zeigen, was der Spieler ausgesucht hat. Nun muss der Freiwillige mindestens einen Bissen vom gewählten Teller essen. Wiederhole das Spiel mit den anderen Freiwilligen.

ZIEL Dieses Spiel soll auch auf unsere Beeinflussbarkeit hinweisen. Freiwillige sollen eines der drei Nahrungsmittel essen, während drei andere versuchen, sie zu ihrem Teller zu überreden.



DO IT 1

2 Min **AUFSTEHEN, HINSETZTEN**

Ablauf

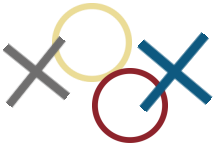
Erkläre, dass wir nun herausfinden werden, wer oder was unser Leben beeinflusst. Mancher denkt vielleicht, dass wir mehr oder weniger unbeeinflusst und frei sind und uns selbst unseren Weg suchen, aber letztlich sind wir alle in vieler Hinsicht beeinflusst.
Lies die folgenden Beschreibungen vor. Wenn eine davon zutrifft, soll der Betreffende aufstehen (ermutige dazu, ehrlich zu sein).
Steh auf, wenn...

du den letzten, stark beworbenen Film gesehen hast (z.B. „Der gestiefelte Kater").
du einen Werbeartikel zu dem Film gekauft hast.
du Sachen trägst, die zurzeit „in" sind.

du ein Trikot von deinem Lieblingsverein hast.
du ein paar Markenturnschuhe trägst.
du das neueste Computer-Spiel besitzt
du heute in der Schule warst.
du eines dieser Produkte besitzt, für das ständig im Fernsehen Werbung läuft.
du die Erlaubnis deiner Eltern brauchst, um hier sein zu dürfen.
du noch nie ein Auto gefahren hast.

Erkläre zum Abschluss, dass jeder, der bei einer dieser Umschreibungen aufgestanden ist, mit Sicherheit von anderen Menschen beeinflusst wird. Das können Freunde, das Fernsehen, die Eltern und sogar die Regierung sein, die unsere Gesetze macht. Sie beeinflussen, wie wir unser Geld ausgeben, unsere Zeit und sogar unser ganzes Leben einsetzen.

ZIEL Eine schnelle Übung, um zu sehen, wer von anderen beeinflusst ist. Man steht auf, wenn die Beschreibung zutrifft.



DO IT 2

5 Min

ENTDECKE DIE BEEINFLUSSUNG

Material

Arbeitsblatt aus dem Anhang, Stifte, Tafel oder Ähnliches

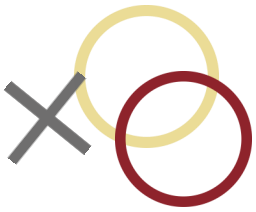
Ablauf

Kopiere das Arbeitsblatt aus dem Anhang für jede Gruppe.
Teile in Kleingruppen mit je einem Leiter auf und gib jeder eines der Blätter und einen Stift. Sie sollen die Liste auf dem Arbeitsblatt in die Tabelle einordnen und aufschreiben. Nach 2-3 Minuten sollen alle die Ergebnisse zusammen tragen. Schreibe die Antworten auf eine Tafel oder Ähnliches .

ZIEL Herausfinden, was die Teens beeinflusst.

CHAT

5 Min **GUT UND SCHLECHT**



Ablauf

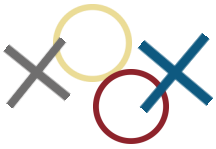
Dieser Teil folgt direkt auf „Do it 2“ und sollte von der gleichen Person geleitet werden. Die Teens sollen folgende Fragen in ihren Kleingruppen diskutieren:

Welcher Einfluss aus der Liste hat die besten Auswirkungen auf dein Leben? Warum?
Welcher hat den schlechtesten? Warum?
Gibt es Einflüsse, die sich ändern sollten?

Die Gruppenleiter sollten die Sache richtig stellen, wenn schlechte Einflüsse das Leben der ´Teens beeinflussen. Stelle auch sicher, dass die Dinge, die uns positiv beeinflussen können, dies auch weiterhin tun. Auch diese Ergebnisse können vorgetragen und diskutiert werden.

ZIEL Die Arbeitsblätter von „Do it 2“ in Kleingruppen auswerten.

THEMA 1



10 Min **WIE BITTE?***

Material

Ballons, Eddings, Bibeln

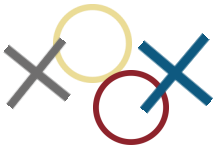
Ablauf

Gib jedem einen Ballon und lass sie einzeln die Worte des Satzes “Die Welt mit ihren Versuchungen wird vergehen” (1.Joh. 2,15-17) draufschreiben. Dazu sollen sie die Stelle erst in ihrer Bibel suchen und anschließend abschreiben. Anschließend sollen sie die Ballons aufblasen und einen Knoten reinmachen. Jetzt sollen sie die Ballons in der richtigen Reihenfolge auf den Boden legen und vorlesen. Nacheinander lässt du einen Ballon nach dem andern platzen, so das zum Schluss keiner mehr da ist und sie den Satz ganz ohne Hilfe sagen.

Auf den ersten Blick hört sich das merkwürdig an „Liebt nicht diese Welt". Hat Gott nicht selber gesagt, dass er diese Welt liebt (Joh. 3,16)? Also was meint er damit, dass wir uns nicht von dieser Welt beeinflussen lassen sollen? Was ist so schlimm daran die Welt zu lieben? Wenn wir genauer hinschauen, sehen wir, dass es nicht nur ein Vorschlag ist, sondern dass Gott von uns erwartet, dass wir anders sind, denn „wer die Welt liebt, kann nicht gleichzeitig Gott lieben".

ZIEL Herausfinden, was die Bibel vorschlägt, wie wir uns der Welt gegenüber verhalten sollen.

SPIEL 3



10 Min

VERRÜCKT

Material

Papier, Stifte, Tafel oder Ähnliches und Stift

Ablauf

Wähle drei oder vier ungewöhnliche Wörter aus (eventuell aus dem echten Spiel oder aus dem Wörterbuch) und schreibe die richtige Definition jeweils auf ein Blatt Papier. Teile in mehrere Gruppen mit je einem Leiter auf. Schreibe eines der Wörter auf die Tafel und wähle eines der Teams für die richtige Beschreibung aus. Die anderen Teams sollten eine falsche (aber überzeugende) Beschreibung liefern und aufschreiben. Jede Gruppe gibt ihre Beschreibung an den Leiter der Wahrheitsgruppe ab. Der Leiter dieser Gruppe liest nun die richtigen und die falschen Antworten in beliebiger Reihenfolge vor. Nun sollen die anderen Teams überlegen, welche Beschreibung die richtige ist. Sie sollen ihre Auswahl bekannt geben (auf einem Zettel für den Leiter oder laut sagen). Nun soll die richtige Beschreibung gesagt werden. Die Punkte werden wie folgt verteilt:
Für ein Team, das eine falsche Beschreibung geschrieben hat, gibt es 1 Punkt je Mannschaft, die darauf hereinfiel.
3 Punkte für ein Team, das die richtige Antwort geraten hat.
3 Punkte für die Wahrheitsgruppe, wenn keiner die richtige Antwort wählt.

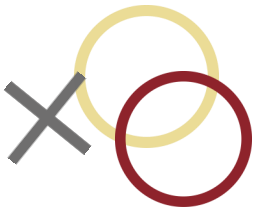
Achte darauf, dass jedes Team einmal die Wahrheitsgruppe war. Zähle am Schluss die Punkte zusammen und bestimme den Sieger.

ZIEL Dieses Spiel basiert auf dem Gesellschaftsspiel „Das Nilpferd in der Achterbahn". Die Mannschaften sollen versuchen, passende Beschreibungen für ungewöhnliche Wörter zu finden, wobei versucht wird, mit der eigenen Beschreibung möglichst viele Gegenspieler aufs Glatteis zu führen.

THEMA 2

3 Min

GUTE EINFLÜSSE



Material

Tafel oder Ähnliches, Stift

Ablauf

Halte diesen Teil kurz. Frage, welche Sorte Menschen uns beeinflussen sollte. Warte ein paar Antworten ab und schreibe sie dann auf die Tafel. Erkläre, dass wir, wenn wir nicht auf einer einsamen Insel leben, ständig von außen beeinflusst werden, durch Menschen und Dinge um uns her. Ein Sprichwort sagt: Zeige mir deine Freunde und ich sage dir, wer du bist. Wer sich also in schlechter Gesellschaft aufhält, wird sich automatisch auf ähnlich schiefe Bahnen begeben (gib vielleicht ein wahres Beispiel). Wenn nun die Menschen um uns einen guten Einfluss auf unser Leben haben, wird uns das von vielem unnötigem Ärger fernhalten und uns bei den richtigen Entscheidungen helfen. Um sicher zu gehen, dass die Einflüsse auf dich wirklich gut sind, musst du dafür sorgen, dass die Menschen, die dich beeinflussen, dich wirklich lieben und ernst nehmen, Menschen, die nur das Beste für dich wollen. Leider gibt es immer einige Schein-Freunde, die dies nicht wollen (z.B. Werbung, Filme, Musik...). Die meisten solcher Scheinfreunde wollen und können dich gar nicht lieben. Sie wollen nur dein Bestes ... dein Geld.

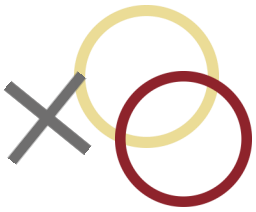
Unterstreiche zum Abschluss den Deiner Meinung nach besten Einfluss für uns – Gott. Er liebt uns mehr, als es jemals jemand Anderes könnte. Er möchte nur das Beste für uns. Unser Wohlergehen ist sein Herzenswunsch. Was also wird passieren, wenn wir Gott den größten Einfluss in unserem Leben erlauben? Lasst es uns herausfinden!

ZIEL Die Teens dazu ermutigen, dass sie sich in ihrem Leben nur von guten Dingen beeinflussen lassen.

THEMA 3

10 Min

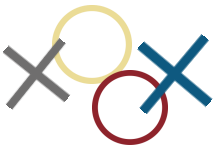
GOTTES EINFLUSS



Ablauf

Dieser Teil folgt direkt auf Thema 2 und sollte von der gleichen Person geleitet werden. Alle gehen zurück in ihre Kleingruppen und besprechen die folgende Frage:
Wie könnte dein Leben sich verändern, wenn Gott einen großen Einfluss hätte?
Nach zwei Minuten sollen die Gruppen zusammen tragen, was sie herausgefunden haben.
Die beste Möglichkeit, herauszufinden, welche Veränderungen stattfinden würden, wenn Gott in unser Leben kommt, wäre: Jemanden fragen, bei dem das passiert ist: einen Christen. An dieser Stelle sollte ein Leiter ein kurzes Zeugnis darüber geben, was Gott in seinem Leben verändert hat. Dies kann auch als Gruppengespräch mit dem Gruppenleiter passieren.
Bei dieser Art Zeugnis ist es am besten, nur ein kurzes Beispiel über eine Veränderung in seinem Leben zu geben, etwas, das die jungen Leute leicht verstehen können. Abstraktes und schwer Nachvollziehbares ist dann fehl am Platze. Auch die Sprache sollte einfach sein. Ziel muss sein, das Wirken Gottes im Leben eines Menschen praktisch deutlich zu machen.
Beende diesen Teil, indem du sagst, dass Jesus erklärte, er sei in die Welt gekommen, um uns das volle Leben zu geben. Das bedeutet, Jesus oder Gott Einfluss auf dein Leben nehmen zu lassen, bringt mehr Erfüllung als irgendetwas Anderes. Fordere sie auf, nicht nur zu hören, sondern das Gehörte auch ruhig auszuprobieren und Gott wirklich Einfluss nehmen zu lassen.

ZIEL Zeigen, dass Gott den besten positiven Einfluss in unserem Leben haben will.



DO IT 3

5 Min

WAS GOTT GEFÄLLT

Material

Große Blätter,

Stifte

Ablauf

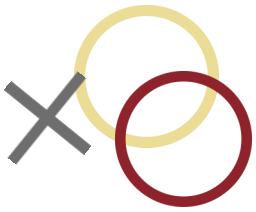
Teile die Gruppe in zwei Teams und gib jedem Team ein großes Blatt. Sie sollen in die Mitte „tue was Gott gefällt" schreiben und sich überlegen, was alles dazu gehört und wie sie sich davon beeinflussen lassen können. Abschließend kannst du die Arbeit zusammenfassen.

ZIEL Überlegen, was Gott gefällt.

SPIEL 4

5 Min

BALLON-RASUR



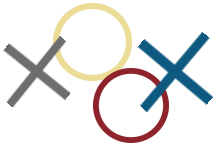
Material

Ballons, Rasierschaum, Einwegrasierer, Stühle, Zeitung, Papiertücher, Preise

Ablauf

Wähle Freiwilligenpaare aus (z.B. Junge/Mädchen) und setze die Jungen in einer Reihe hin, mit dem Gesicht zum Publikum. Jeder bekommt einen aufgeblasenen Ballon zwischen die Zähne (den Knoten). Nun werden die Ballons mit Rasierschaum eingeseift und jeder Partner bekommt einen Rasierer. Lege den Boden mit Zeitungen aus. Auf dein Kommando beginnen die Rasierer mit ihrer Arbeit. Wenn ein Ballon platzt, ist das Pärchen raus (und sieht ziemlich schaumig aus). Wer zuerst einen rasierten Ballon vorweisen kann, hat gewonnen. Natürlich kannst du zum Ende alle übrigen Ballons selbst zerstechen (wie gemein). Das Siegerpaar bekommt einen Preis. Gib die Tücher aus, damit alle sich saubermachen können.

ZIEL Ein Wettkampf zwischen Paaren, bei dem einer einen eingeseiften Luftballon zwischen den Zähnen hält, während der andere diesen rasiert.



TO GO

5 Min

DER UNTERSCHIED

Material

Blätter und Stifte

Ablauf

Lass leise Musik im Hintergrund laufen und gib jedem einen Zettel und einen Stift. Jeder soll für sich einen Bereich, ein Erlebnis oder einen Wunsch aufschreiben, von dem er glaubt, dass Gott nicht möchte, dass er so weitermacht wie bisher. Dann sollen sie eine Möglichkeit aufschreiben, damit aufzuhören. Eine Möglichkeit könnte darin bestehen, mit einem Leiter zu reden.
Anschließend sollen sie leise für sich Gott bitten, ihnen zu helfen, das zu tun, was Gott möchte. Zum Schluss kann einer der Leiter beten.

ZIEL Eine Möglichkeit geben, mit Gott zu besprechen, was wir in unserem Leben ändern sollten.

ANHANG

WER ZIEHT AN DEINEN FÄDEN

DO IT 2: ENTDECKE DIE BEEINFLUSSUNG

Werbung, Schule, Freunde, Rock Solid,

Musik, Eltern, Computer-Spiele, Politiker, Freunde , YouTube

Zeitungen, Fernsehen, Mode, der Teufel, Geld,

Filme , Gott, Lehrer , Social Media

	Entscheidet als Gruppe, wie groß der Einfluss der jeweiligen Dinge auf euch ist und tragt es unten ein. Denkt darüber nach ob dies gute oder schlechte Einflüsse auf euer Leben sind.
GROSS	
MITTE	
KLEIN	