Widerstand zwecklos

THEMA

Versuchungen

SCHLÜSSELVERS

1. Korinther 10,13

„Gott ist treu, der euch nicht versuchen lässt über eure Kraft, sondern macht, dass die Versuchung so ein Ende nimmt, dass ihr's ertragen könnt."

INHALT

Element	Titel	Min	Materialien
Spiel 1	Was ist drin?	5	Umschläge, Zettel, Preise
Spiel 2	Entenschießen	10	Softbälle
Start	Sag einfach ja!	7	Wasserpistole
Spiel 3	In den Pool	5	Klebeband
Spiel 4	Versuchungen	5	-
Thema 1	Versuchungs-Umfrage	10	Trockene Erbsen, Karten
Chat	Die zarteste Versuchung	10	Stifte, Arbeitsblatt (Anhang)
Thema 2	Widerstand bringt was	10	Edding, Tafel, Zeitungen, Getränkedosen
Do it 1	Leiste Widerstand	10	Kopien (im Text)
Thema 3	Hilfe ist zur Hand	10	Gummiseil, alte Schuhe, Süßigkeiten, Stühle
Spiel 5	Marshmallowtauchen	5	Schüsseln, Marshmallwos, Schoko-Sauce

ZIEL Den Teens zeigen, wie man Versuchungen widerstehen kann.

GEBET

Lieber Herr Jesus, täglich begegnen uns Versuchungen. Du selber weißt, was es bedeutet in Versuchung geführt zur werden. Danke, dass du uns verstehst. Hilf uns, Versuchungen zu widerstehen und vergib uns, wo wir es nicht geschafft haben.

Amen.

EINLEITUNG

Junge Leute erfahren – wie jeder andere auch – Versuchung. Im Alter von 11 bis 14 ist der Gruppendruck vermutlich am größten, und der Wille, dem Druck standzuhalten und nichts Falsches zu tun, kann sehr schwach sein. Dieses Treffen zielt darauf ab, den Teens Selbstvertrauen zu geben, damit sie dafür einstehen, was sie für richtig halten, und auch Wege zu finden, um Versuchungen zu widerstehen. Bitte beachtet bei diesem Treffen, dass erklärt wird, was das Wort „Versuchung" meint. Dazu könnt ihr am Anfang fragen, was die Teens unter dem Wort verstehen und ihnen erklären, dass Versuchung der Drang ist, der uns dazu verleitet oder verleiten will, etwas zu tun, was verboten ist, uns schaden kann oder unschöne Konsequenzen für unser Leben bringen kann.
Es ist wichtig, dass dieses Treffen nicht zu negativ wird. Achtet darauf, dass ihr positiv hervorhebt, wenn einer Versuchung widerstanden wurde, und dass die Mitarbeiter oft dieselben Versuchungen erfahren wie die Teens.

SPIEL 1

5 Min

WAS IST DRIN?

Material

Briefumschläge (für jeden einen), Zettel, Preise, Edding

Ablauf

Schreibt auf jeden Umschlag in großen Buchstaben EUER PREIS IST HIER DRIN! NICHT ÖFFNEN, BEVOR ES EUCH NICHT EIN MITARBEITER SAGT! Legt in jeden Umschlag einen Zettel, auf dem steht „Leider verloren!" und verschließt dann die Umschläge.

Wenn die Teens ankommen, könnt ihr jedem einen Umschlag geben. Erklärt nichts wei -ter als die Botschaft auf den Umschlägen drauf. Die Mitarbeiter können auch für einige Zeit den Raum verlassen. Wenn alle angekommen sind, schaut nach, wer seinen Umschlag geöffnet hat – gebt denen einen Preis, die es nicht getan haben.

Alternative: Ihr könnt ein paar andere „Versuchungen" kreieren, indem ihr beispielsweise Süßigkeiten unbeaufsichtigt herumliegen lasst, eine kleine Wasserpistole oder eine zusammengerollte Zeitung irgendwo hinlegt oder einen Euro auf den Boden legt. Wenn euch je-mand nach den Dingen fragt, sagt einfach, sie sollen sie nicht anfassen. Wenn jemand der Versuchung erliegt, könnt ihr sie nachher mit der Wasserpistole bespritzen.

ZIEL Ein Spiel, bei dem die jungen Leute einen Umschlag erhalten, den sie nicht öffnen dürfen. Ziel ist, zu sehen, ob sie der Versuchung erliegen oder nicht.

SPIEL 2

10 Min

ENTENSCHIESSEN

Material

3 bis 4 Softbälle

Ablauf

Bildet zwei Teams, eines steht in einem großen Kreis und die anderen stehen in der Mitte dieses Kreises. Gebt denen außen die Bälle. Sie müssen sie einander zuwerfen, und versuchen, dabei nicht die Leute in der Mitte zu treffen.

Die Bälle müssen durch den Kreis geworfen werden, aber nicht über die Köpfe der Leute in der Mitte. Das Team in der Mitte versucht, getroffen zu werden. Wenn jemand getroffen wird, wird ein Strafpunkt gegeben. Spielt drei Minuten und dann wechseln die Teams. Derjenige, der die niedrigste Strafpunktzahl hat, hat gewonnen. Spielt weitere Runden, wenn ihr möchtet.

ZIEL Abwurfspiel, bei dem es Ziel ist, dass die Leute in der Mitte nicht getroffen werden.

START

7 Min

SAG EINFACH JA!

Material

Wasserpistole, Preise

Ablauf

Sucht euch einen Freiwilligen, der nach vorne kommt. Erklärt ihm, dass ihr ihm nun eine Minute lang Fragen stellt und er bei den Antworten auf gar keinen Fall „ja" sagen darf. Wenn er das eine Minute lang überlebt, bekommt er einen Preis. Wenn nicht, wird er eben nass!

Ihr könnt versuchen, die ersten ein oder zwei Leute damit zu kriegen, indem Ihr fragt: „Bist du bereit?" oder „Hast du die Erklärung verstanden?" Spielt mit mehreren Leuten und bezieht die Infos in eure Fragen mit ein (z.B. „Wisst ihr, worum es nächste Woche in Rock Solid geht?", „Gab es etwas Besonderes bei euch in der letzten Woche?", „Weißt du, was heute Thema ist?").

Wenn die Teens erst einmal den Dreh raushaben, stellt ihnen erst einfache Fragen, die nicht mit „ja" beantwortet werden müssen und steckt dann überraschend immer wieder Fragen mitten rein, um sie reinzulegen, indem ihr beispielsweise zusammenfasst, was sie gerade gesagt haben (z.B. „Du meinst also, dass das Thema der nächsten Woche xx ist?"). Nach jeder Person könnt ihr dann die Infos noch einmal entsprechend zusammenfassen.

ZIEL Freiwillige beantworten Fragen, ohne dabei „ja" zu sagen.

Wenn die Teens ständig nur mit „nein" antworten, erweitert einfach die Regel und verbie-tet auch das Wort „nein".

SPIEL 3

5 Min

IN DEN POOL

Material

Klebeband

Ablauf

Klebt einen großen Kreis mit Klebeband auf dem Boden ab. Die Teens stellen sich um den Rand. Erklärt, dass dieser Kreis ein Swimmingpool ist und wenn ihr sagt „In den Pool!", sollen sie hineingehen, und wenn ihr „Raus aus dem Pool!" sagt, gehen sie raus. Jeder, der einen Fehler macht (rein- oder rausgeht, wenn der Befehl anders lautete), scheidet aus.

Beginnt langsam, damit sich die Spieler an das Spiel gewöhnen und steigert dann die Geschwindigkeit. (Wenn sie sehr gut sind, könnt ihr auch nur „rein" oder „raus" sagen.) Um sie reinzulegen, sagt einen Befehl, tut aber das Gegenteil – einige Teens werden euch zuschauen und den Fehler auch machen. Spielt, bis ihr einen Sieger habt. Spielt mehrere Runden, wenn ihr wollt.

Eine Variante kann sein, dass ihr das Kommando nicht mündlich gebt, sondern ein Zeichen mit der Hand für „raus" und „rein" macht. Irritieren geht dann ganz einfach, indem ihr einfach das Gegenteil sagt von dem, was ihr anzeigt.

ZIEL Dieses Spiel ähnelt dem bekannten „Alle Vögel fliegen hoch!". Diesmal müssen die Teens aus einem Kreis rausgehen oder in ihn hineingehen, können aber durch den Spielleiter irritiert werden, der irgendetwas tut, was gar nicht zum Befehl gehört.

SPIEL 4

5 Min

VERSUCHUNGEN

Material

-

Ablauf

Lasst euch von jedem Mitarbeiter einige Situationen erzählen, in denen sie versucht waren. Ihr solltet einige haben, bei denen der Versuchung nachgegeben wurde und andere, bei denen sie widerstanden haben. Bei jeder Situation könnt ihr drei alternative Antworten geben – die richtige Möglichkeit und zwei erfundene. Bereitet zehn solcher Fragen vor.

Bildet Teams. Lest jede Situation vor und gebt die drei Antworten. Die Teams sollen dann die Situation diskutieren und sich ohne Hilfe der Mitarbeiter auf eine Antwort einigen. Nach-dem die Teens ihre Antworten getippt haben, erklärt der entsprechende Mitarbeiter, was damals wirklich geschah und gibt dem Team, das richtig lag, Punkte. Wiederholt das mit allen Fragen.

ZIEL Quiz, bei dem ihr wahre Geschichten erzählt, von Mitarbeitern, die in einer Versuchung waren, und die Teens müssen raten, wie die entsprechende Person reagiert hat.

THEMA 1

10 Min

VERSUCHUNGS-UMFRAGE

Material

trockene Erbsen, Karten mit den Aufschriften A, B, C und D

Ablauf

Vier Mitarbeiter stehen in den Ecken des Raumes und jeder hält eine der vier Karten (A, B, C, D). Gebt jedem Mitarbeiter eine Ladung trockener Erbsen. Die Teens stehen in der Mitte des Raumes. Fragt jede Frage unten nacheinander. Die Teens stellen sich zu dem Mitarbeiter, von dem sie denken, dass seine Antwort am nächsten an dem dran ist, was sie tun würden. Ermutigt sie, so ehrlich wie möglich zu sein.

Du bist mit ein paar Freunden im Park, wenn einer von ihnen ein Päckchen Zigaretten rausholt und sie anbietet. Alle nehmen eine und zünden sie an. Was tust du?

A. Eine nehmen und sie rauchen, weil du sowieso rauchst (3).
B. Nur diesmal eine nehmen und denken, dass du es nicht noch einmal tust. (2)
C. Nichts sagen und keine nehmen. (1)
D. Ablehnen und deinen Freunden sagen, was du über das Rauchen denkst. (0)

Während eines Mathetests wird euer Lehrer plötzlich wegen eines Notfalls aus dem Haus gerufen. Du sitzt am nächsten am Lehrerpult und siehst, dass der Lösungsbogen auf dem Tisch vor dir liegt. Was tust du?

A. Den Bogen nehmen und der ganzen Klasse die Lösungen sagen. (3)
B. Die Antworten lesen und sonst keinem etwas sagen. (2)
C. Deinem Freund von dem Bogen erzählen und hoffen, dass er für dich nachsieht (1).
D. Den Bogen ignorieren. (0)

Du läufst die Straße entlang und findest eine Geldbörse vor einem Geschäft. Darin sind 100 Euro und eine Karte. Was tust du?

A. Du bringst die Börse zur Polizei. (0)
B. Du lässt sie, wo sie ist. (1)
C. Du nimmst das Geld und legst sie wieder zurück. (2)
D. Du nimmst die Börse mit dem Geld und probierst, ob du mit der Karte ein paar Klamotten bezahlen kannst. (3)

...

ZIEL Die jungen Leute sagen, was sie in Beispielsituationen tun würden.

...

Deine ältere Schwester hat einige Pralinen von ihrem Freund bekommen, will dir aber keine abgeben. Abends geht sie weg. Du kommst an ihrem Zimmer vorbei und siehst, dass die Schachtel neben dem Bett steht. Was tust du?

A. Du siehst dir die Dose an, nimmst aber keine Praline. (1).
B. Du läufst am Zimmer vorbei und beachtest die Dose nicht. (0)
C. Du nimmst eine Praline aus der untersten Lage, so dass es nicht auffällt. (3)
D. Du nimmst eine und erzählst es deiner Schwester, wenn sie zurückkommt. (2)

Ein Junge aus deiner Klasse ärgert dich und deinen besten Freund den ganzen Tag. Dein Freund schlägt vor, dass ihr euch rächt, indem ihr eine Stinkbombe in seiner Tasche deponiert. Was tust du?

A. Du sagst deinem Freund, dass er es nicht tun soll. (0)
B. Du schaust zu, wie er es tut. (1)
C. Du tust es mit ihm zusammen. (2)
D. Du steckst auch noch Eier und Mehl rein. (3)

Deine Eltern sind abends weggegangen und haben dich und deinen älteren Bruder zuhause gelassen. Später kommen ein paar Kumpel deines Bruders und beginnen einen Film zu sehen, der ab 18 ist. Was tust du?

A. Du setzt dich dazu und siehst ihn dir an, obwohl du weißt, dass du das nicht tun solltest. (2)
B. Du siehst ein wenig vom Film und hörst dann auf. (1)
C. Du bleibst vom Wohnzimmer weg und schaust in deinem Zimmer was Anderes. (0)
D. Du hast ihn sowieso schon dreimal gesehen, daher interessiert er dich nicht. (3)

Einige ältere Schüler verkaufen in der Schule gefälschte Karten für ein Konzert deiner Lieblingsband. Einige Leute aus deiner Klasse kaufen welche. Was tust du?

A. Du kaufst sofort eine Karte. (3)
B. Du wartest, ob deine Freunde eine nehmen und nimmst dann auch eine. (2)
C. Du denkst den ganzen Tag drüber nach und nimmst in der letzten Stunde eine, wenn noch welche übrig sind. (1)
D. Du ignorierst sie und nimmst keine. (0)

In der Mittagspause spritzt du versehentlich Tinte über die Tasche eines Mädchens aus deiner Klasse. Als sie zurückkommt fragt sie, wer für die Schweinerei verantwortlich ist. Niemand sagt etwas. Was tust du, wenn sie dich direkt fragt?

A. Du betonst, dass du es nicht warst, auch wenn andere das sagen. (3)
B. Du sagst, dass du es nicht warst, gibst es aber zu, wenn andere es bezeugen. (2)
C. Du sagst, dass du es nicht warst, aber gestehst es nachher. (1)
D. Du gibst es direkt zu. (0)

...

...

Du bist in einem Kiosk und willst dir eine Zeitschrift kaufen. Der Verkäufer wird ans Telefon gerufen und der Laden ist nun völlig leer. Was tust du?

A. Du gehst mit der Zeitschrift raus. (3)
B. Du denkst darüber nach und gehst dann mit der Zeitschrift raus. (2)
C. Du denkst darüber nach und kaufst sie dann doch. (1)
D. Der Gedanke an Stehlen kommt dir nicht einmal. (0)

Ein Junge aus deiner Klasse hat Falsches über dich verbreitet, was dich sehr verletzt hat. Am Wochenende seht ihr dann, wie er von der Polizei angehalten und in ihren Auto mitgenommen wird. Was tust du?

A. Du sagst es nicht weiter. (0)
B. Du erzählst es, wenn erst einmal ein paar Gerüchte aufgekommen sind. (1)
C. Du erzählst es so bald wie möglich weiter. (2)
D. Du übertreibst die Geschichte und erzählst es jedem. (3)

Nach jeder Frage geben die Mitarbeiter jedem, der bei ihnen steht, die entsprechende Anzahl Erbsen (steht in Klammern hinter den Antworten). Sagt den Teens, dass es nicht darum geht, wer die meisten oder wenigsten Erbsen hat, sondern dass sie nachher sehen, wie gut sie Versuchungen widerstehen können. Am Ende zählt jeder seine Erbsen – je mehr Erbsen jemand hat, umso leichter erliegt er einer Versuchung.

(0-7: Knallhart, du kannst super widerstehen!

8-15: Ein wenig wacklig, manchmal gibst du nach!

12-22: Du lebst gefährlich, du gibst Versuchungen leicht nach!

23-30: Total anfällig, du gibst beinahe jeder Versuchung nach!)

CHAT

10 Min

DIE ZARTESTE VERSUCHUNG

Material

Kopien des Diskussionsbogens (Anhang), Stifte

Ablauf

Gebt jedem einen Stift und eine Kopie des Bogens, den sie für sich ausfüllen sollen. Wenn sie fertig sind, bildet kleine Gruppen, in denen sie ihre Antworten diskutieren können. Sie können dann auch die folgenden Fragen besprechen:

Warum ist es hart für dich, den Dingen in Teil A oben in der Liste, zu widerstehen? Warum ist das bei den Dingen weiter unten einfacher?

Was macht etwas verlockend?

Hast du schon einmal etwas getan, wo du versucht warst es zu tun, und es dann bereut hast? Was ist passiert (wenn du darüber reden möchtest)?

Wie widerstehst du Versuchungen?

Nachdem sie darüber geredet haben, können sie ihre Ergebnisse in der ganzen Gruppe berichten. Ihr könnt einige der Antworten (z.B. ihre Ideen, wie man Versuchungen widerstehen kann) im Thema 2 wieder aufgreifen.

ZIEL Die jungen Leute erzählen und diskutieren, was für sie eine Versuchung darstellt und wie sie sich damit fühlen.

THEMA 2

10 Min

WIDERSTAND BRINGT WAS

Material

Tafel oder Overheadprojektor, Edding, Zeitschriften, Getränkedosen

Ablauf

Die Mitarbeiter sollten die Sketche vor dem Treffen üben!

Sagt, dass Versuchung etwas ist, mit dem wir alle konfrontiert sind, auch die Mitarbeiter (wie bereits in Spiel 3 klar war). Fragt die Teens, ob es richtig oder falsch ist, versucht zu werden – stimmt darüber durch Handzeichen ab.

Erklärt, dass Versuchtwerden selbst nicht falsch ist und sie sich dabei nicht schuldig fühlen müssen. Die wirkliche Frage ist aber: Was tust du, wenn du versucht wirst – gibt du nach oder widerstehst du? Das Problem ist, dass es Dinge gibt, denen man nur sehr schwer widerstehen kann (gebt ein persönliches Beispiel, um das zu verdeutlichen).

...

ZIEL Den jungen Leuten praktische Hilfestellung geben, wie sie mit Versuchungen umgehen können.

Fragt die Teens, warum es wichtig ist, einer Versuchung widerstehen zu können (sammelt einige Antworten). Wenn wir Dinge tun, von denen wir genau wissen, dass wir sie nicht tun sollten, haben wir immer negative Konsequenzen zu tragen: Erstens fühlen wir uns mies, und zweitens könnten schlechte Dinge passieren (wenn man z.B. beim Einstieg den Umschlag geöffnet hat, verpasst man den Preis). Sagt, dass ihr Mitarbeiter den Teens helfen wollt, das bestmögliche Leben zu führen, indem sie lernen, den Versuchungen, etwas Falsches zu tun, widerstehen.

Bittet um zwei oder drei Freiwillige, die glauben, dass sie Versuchungen gut widerstehen können. Lasst sie nach vorne kommen und lasst einige Mitarbeiter die unten angegebenen Situationen spielen. In jeder Situation kann ein Freiwilliger zeigen, wie er die Versuchung ab-weh-ren würde.

Drei Mitarbeiter versammeln sich um den Freiwilligen und tuscheln dabei. Einer von ihnen holt eine Zeitung heraus und tut so, als sei es ein Pornomagazin. Die anderen stellen sich neben ihn und ermutigen ihn, es anzusehen.

Der Freiwillige und einige Mitarbeiter stehen zusammen und unterhalten sich. Einer von ihnen sagt, dass seine Eltern heute Abend weg sind und er darüber nachdenkt, ein paar Freunde einzuladen – der andere sagt, dass er kommen wird und fragt den Freiwilligen, ob er auch kommen möchte. Wenn der Freiwillige ja sagt, sagt der erste Mitarbeiter, dass sein Bruder ein bisschen Stoff hat, damit sie ihn probieren können. Die Mitarbeiter sollen den Freiwilligen drängen, dass er zur Party kommt.

Zwei Mitarbeiter und ein Freiwilliger sitzen in einer Gruppe beisammen, als säßen sie auf einer Parkbank. Einer von ihnen holt drei Bierdosen heraus und verteilt sie – der eine Mitarbeiter nimmt eine und beide bieten dem Freiwilligen eine an. Sie sollen den Freiwilligen drängen, es zu nehmen. (Anmerkung: Nehmt irgendwas Alkoholfreies und tut so, als sei es Bier.)

Ein Mitarbeiter kommt zu einem Freiwilligen und fragt ihn, ob er schon die Neuigkeiten über x (einen anderen Mitarbeiter) gehört hat. Der Mitarbeiter erzählt irgendwelchen falschen Klatsch und fragt den Freiwilligen, was er darüber denkt. Das Ziel ist, den Freiwilligen dazu zu bekommen, dass er noch mehr Fragen stellt.

Gratuliert jedem Freiwilligen und kommentiert, wie sie sich gegeben haben. Sagt, dass ihr ein paar Tipps dazu geben möchtet, wie man Versuchungen entgehen kann (bezieht euch auf die Theaterstücke, wenn ihr das macht). Schreibt die folgenden Dinge in einer Spalte auf die Tafel: EIN WORT, ZWEI WORTE, DREI WORTE, VIER WORTE.

Sagt, dass das eine Wort, das euch hilft, Versuchung zu begegnen NEIN lautet (schreibt es neben „ein Wort"). Das Einfachste, das ihr tun könnt, ist, NEIN zu sagen, vor allem, wenn andere euch dazu bringen wollen, etwas zu tun, was nicht in Ordnung ist. Das Problem ist, dass man in einer solchen Situation meist nicht weiß, was für einen Grund man für das Nein anbringen sollt. Das Einfachste ist, sich vorher ein NEIN zu definieren und dann vorbereitet zu sein. Entscheidet euch jetzt schon, NEIN zu Drogen, Rauchen, Steh-len usw. zu sagen, damit ihr das wirklich langfristig und in jeder Situation parat habt.

...

Zweitens gibt es zwei Worte, die euch helfen (schreibt das in die nächste Zeile): BLEIBE EINDEUTIG. Mit anderen Worten: Umgeht das Umfeld der Versuchung! Wenn ihr vielleicht in Versuchung kommen könntet, auf einer Party Drogen zu nehmen, dann geht erst gar nicht zu dieser Party. Oder wenn ihr in einem bestimmten Laden gerne etwas klauen würdet, dann geht erst gar nicht hinein.

Die drei Worte sind: HABT GUTE FREUNDE (schreibt es an): Wenn eure Freunde euch in Versuchung führen, falsche Dinge zu tun, solltet ihr darüber nachdenken, ob es die Freunde sind, die Ihr braucht. Versucht, mit Freunden rumzuhängen, die einen guten Einfluss auf euch haben und die euch von dummem Zeug abhalten, anstatt euch dazu zu ermutigen (z.B. könnten sich die Freiwilligen in den Sketchen einfach von den „Freunden" entfernen, wenn sie das wollen).

Die vier Worte sind TUT GUTES, NICHTS SCHLECHTES (schreibt es an): Mit anderen Worten: Wenn ihr versucht seid, etwas Schlechtes zu tun, dann schaut, ob ihr statt dessen etwas Gutes tun könnt. Manche Leute sind versucht, etwas Schlechtes zu tun, weil sie andere beeindrucken wollen. Warum entscheidet ihr euch nicht, andere zu beeindrucken, indem ihr etwas Gutes tut? Immer wenn ihr in Versuchung seid, etwas Schlechtes zu tun, schaut, ob es eine gute Alternative gibt. Wenn es z.B. um die Party geht, könnt ihr stattdessen mit anderen Freunden ins Kino gehen.

DO IT 1

10 Min

LEISTE WIDERSTAND

Material

Kopien von den Situationen (unten)

Ablauf

Bildet kleine Gruppen und gebt ihnen eine oder alle Situationen zum Diskutieren:

Susi und Mary waren die besten Freunde, seit sie klein waren. Heute verbringen sie ihre meiste Zeit zusammen. Sabine, eine andere aus ihrer Klasse, kam nach einem Wochenende in die Schule und zeigte ein signiertes Poster (einer echt angesagten Band). Sabine hat es in der ganzen Klasse gezeigt. Am Anfang der Mittagspause sind Susi und Mary als Letzte im Klassenzimmer. Sie bemerken, dass Sabines Tasche dort steht und das Poster her-ausschaut. Niemand sonst ist da und Susi sagt zu Mary „Soll ich es nehmen?" Was sollte Mary tun? Was sollte Susi tun?

John und Mike sind gute Freunde. An einem Tag am Ende der Schule öffnet John seine Tasche und zeigt Mike den Inhalt – sie ist voller neuer Videos, die er in der Videothek geklaut hat. John sagt Mike, dass er ein Video haben kann, egal welches er möchte. Was sollte Mike tun? Was sollte John tun?

...

ZIEL Die jungen Leute denken darüber nach, wie sie in den Beispielsituationen Versuchungen widerstehen könnten.

...

Jan ist Danielas älterer Bruder. Er ist in der zehnten Klasse und sie in der achten. Eines Tages kommen die beiden von der Schule heim und stellen fest, dass ihre Eltern nicht daheim sind, dass aber die Handtasche ihrer Mutter im Flur steht. Jan nimmt die Geldbörse heraus und sagt, dass 100 € drin sind. Wenn sich jeder, sagt Jan, 10 € nehmen würde, würde es Mutter niemals auffallen. Er nimmt 10 € und gibt Daniela die Geldbörse. Was sollte sie tun? Was sollte Jan tun?

Die Gruppenleiter sollten die Gruppen bei jeder Situation fragen, ob die jeweilige Person eines der vier Dinge (NEIN sagen, EINDEUTIG BLEIBEN, GUTE FREUNDE HABEN, GUTES TUN – NICHTS SCHLECHTES) anwenden kann. Die Gruppe soll auch die Konsequenzen einer solchen Aktion zu Ende denken (z.B. dass NEIN-Sagen eventuell erst einfach zu sein scheint, aber was soll man tun, wenn dadurch eine Freundschaft auf dem Spiel steht?). Nachdem die Gruppen ihre Antworten diskutiert haben, können sie erzählen, warum sie ihre jeweiligen Entscheidungen getroffen haben.

THEMA 3

10 Min

HILFE IST ZUR HAND

Material

stabiles Gummiseil, alte Schuhe, Süßigkeiten, Stühle

Ablauf

Besorgt euch ein Paar alte Schuhe und vier starke Stücke Gummiseil in derselben Länge. Bohrt hinten in jeden Schuh ein Loch, zieht das Gummiseil durch und macht einen dicken Knoten, so dass es sich nicht zurückziehen kann. Bindet die anderen Enden an einen Tisch oder an ein sonstiges unbewegliches Objekt im Raum.

Dieses Spiel sollte man vorher aufbauen und testen. Der Gedanke ist, dass die Leute in die Schuhe schlüpfen und zu einem Stuhl mit Süßigkeiten am anderen Ende des Raumes ren-nen. Doch je näher sie an den Stuhl herankommen, desto straffer zieht sich das Seil und es wird immer schwerer, vorwärts zu kommen. Stellt die Stühle so auf, dass es schwierig, aber nicht unmöglich ist, die Süßigkeiten zu erreichen.

Spiel:

Bildet zwei Teams und ordnet ihnen je ein Paar Schuhe zu. Die Teams stellen sich neben ihren Schuhen auf. Stellt einen Stuhl für jedes Team in der richtigen Entfernung auf und legt einen Teller mit Süßigkeiten darauf.

Auf das Startsignal hin läuft jedes Teammitglied nacheinander in den Schuhen zum Stuhl. nimmt sich eine Süßigkeit und rennt zurück zum Team. Der Nächste steigt in die Schuhe. Das Team, das als erstes alle Süßigkeiten eingesammelt hat, hat gewonnen.

...

ZIEL Zeigen, dass Gott Menschen helfen möchte, Versuchungen zu widerstehen.

Dieses Spiel zeigt, wie Gott uns hilft, Versuchungen zu widerstehen, indem er ein wenig wie das Gummiseil im Spiel funktioniert. Das Band macht es schwierig (aber nicht unmöglich) für die Leute, die verlockende Süßigkeit zu bekommen. Gott wird uns niemals dazu bringen, das Falsche zu tun, aber er wird uns helfen, Versuchungen zu widerstehen, wenn wir ihn um Hilfe bitten.

Erzählen:

Sagt, dass verschiedene Sachen für unterschiedliche Leute Versuchungen darstellen. Jeder kennt eine Versuchung, bei der er es schwer findet, ihr zu widerstehen (sagt, wo eure eigenen liegen!). Das Problem der meisten Leute ist, dass sie sich nur auf ihre eigene Widerstandskraft verlassen.

Sagt, dass eines der großartigen Dinge am Christsein ist, dass Gott seine Kraft gibt, um uns im Leben zu helfen – eingeschlossen die Kraft, Versuchungen zu widerstehen. Die Bibel sagt: „Gott ist treu, der euch nicht versuchen lässt über eure Kraft, sondern macht, dass die Versuchung so ein Ende nimmt, dass ihr's ertragen könnt." (1. Kor. 10,13)

Erklärt, dass dies bedeutet, dass Gott uns helfen wird, Versuchungen zu widerstehen. Ein oder zwei Mitarbeiter sollten dann erzählen, wie Gott ihnen geholfen hat, Versuchungen zu widerstehen oder schlechte Gewohnheiten wie Rauchen und Stehlen abzulegen.

SPIEL 5

5 Min

MARSHMALLOWTAUCHEN

Material

Schokoladensauce, Marshmallows, Schüsseln, Zeitungen, Papiertücher, Klebeband

Ablauf

Teilt die Gruppe in Teams auf und stellt sie an einem Ende des Raumes hinter einer Startlinie auf. Am anderen Ende steht eine Schüssel mit Schokoladensauce für jedes Team mit 10 Marshmallows darin. Legt Zeitungen unter die Schüsseln.

Auf das Startsignal hin laufen die Teammitglieder nacheinander zu der Schüssel, knien sich mit ihren Händen hinter dem Rücken davor und angeln ein Marshmallow mit ihrem Mund heraus. Wenn der Erste zu seinem Team zurückgekommen ist, rennt der nächste los. Das erste Team, das alle seine Marshmallows erwischt hat, hat gewonnen. Gebt jedem ein Papiertuch, damit er sich reinigen kann.

ZIEL Wettbewerb, bei dem Teams um die Wette Marshmallows aus Schüsseln mit Schokosauce fischen und dazu nur den Mund benutzen.

DIE ZARTESTE VERSUCHUNG?

Liste folgende Dinge von 1 (was dich am meisten in Versuchung bringt) bis 15 (was dich überhaupt nicht in Versuchung bringt)

Lügen erzählen

Hausaufgaben nicht machen

Abschreiben

Rauchen

Heimlich den Kühlschrank plündern

Ein Video sehen, das ab 18 ist

Drogen nehmen

Lästern

Alkohol haben

Mit meinem Freund/Freundin schlafen

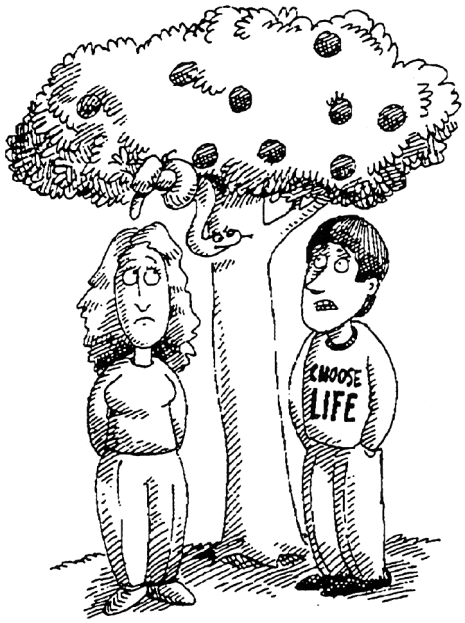
Sexfilme anschauen

Fluchen

Geld von meinen Eltern klauen

Schwarzfahren

Schule schwänzen



Wie reagierst du, wenn du versucht wirst? (unterstreichen)

Ich tue schlechte Dinge...
a. mehr als früher.

b. wenige als früher.

c. etwa genau soviel.

Wenn ich versucht werde...

a. gebe ich schnell auf.

b. versuch ich, es zu ignorieren.

c. denk ich lange nach, bevor...

Ich bin versucht schlechte Dinge zu tun

a. ständig

b. manchmal

c. nie

Meistens kommt die Versuchung...

a. durch meine Freunde.

b. durch mich selber.

c. durch meine Familie.

Wenn ich der Versuchung nachgegeben habe...

a. fühle ich mich schuldig.

b. bin ich stolz.

c. macht es mir nichts aus.