

Freundschaftskreise

Das fehlende Glied in der Missionsarbeit



Impressum

Freundschaftskreis
Das fehlende Glied in der Missionsarbeit

Heft 1: Trainer Ausbildung
Autor: Amy Kristina Petschnig und Doru Tarita
Lektorat: Peter Krumpschmid
Korrektorat: Hans Matschek

Herausgegeben von und zu beziehen über:
Kirche der Siebenten-Tags-Adventisten
Abteilung Regionalleitung
Prager Straße 287 | A-1210 Wien | Österreich

info@adventisten.at | +43 1 31 993 01

Copyright 2022: Abteilung Regionalleitung der Kirche der Siebenten-Tags-Adventisten

3. Ausgabe: 10|2022

Spendenkonto: Kirche der S. T. Adventisten
BIC: BKAUATWW
IBAN: AT42 1100 00074122 4000

Die Bibelzitate sind – falls nichts anderes vermerkt ist – genommen aus:
Bibel nach der Übersetzung Martin Luthers (revidierter Text 1984),
durchgesehene Ausgabe in neuer Rechtschreibung, © 1999 Deutsche
Bibelgesellschaft, Stuttgart
Hoffnung für alle – Die Bibel (revidierte Fassung), © 1983, 1996, 2002
International Bible Society, Brunnen-Verlag, Basel und Gießen

Gesamtes Inhaltsverzeichnis

Einführung – „... und lernt von mir!“	5
1. Wie führen wir heute Menschen zu Jesus?	10
2. Unser größtes Bedürfnis!	11
3. Warum Care Groups in der Adventgemeinde?	16
4. Die wichtigsten Elemente einer Care Group	20
5. Kleingruppen des 21. Jahrhunderts neu definiert!	31
6. Arbeitsplan – Wie starte ich eine Care Group?	34
Zusammenfassung	36
Anhang 1 Lebensereignis	40
Anhang 2 Essensideen	42
Anhang 3 Gebetsmöglichkeiten und Gebetsformen	44
Anhang 4 Care Group – Tabelle	48
Anhang 5 Organisatorischer Fahrplan	50
Anhang 6 Gebetsgemeinschaft	52
Anhang 7 Bibelstudium: Johannes 4	54
Gemeinschafts-Spiele	57

„... und lernt von mir!“

Leiten wie Jesus

„Lernt von mir, denn ich bin sanftmütig und von Herzen demütig.“ Matthäus 11,29

JESUS ist unser großes Vorbild. Von IHM sollen wir Sanftmut und eine **von Herzen kommende Demut lernen**.

- JESUS sagt uns nicht nur, **dass** und **was** wir lernen sollen,
 - sondern sagt uns auch, **warum** wir von IHM lernen sollen!
- Von JESUS lernen, um Ruhe zu finden!**

Wähle ein Leben des Wachstums!

Menschen, die Erfolg im Leben haben, sind meist Menschen, die lebenslang wachsen und bereit für Veränderung sind. Wenn du ein besserer Leiter werden willst, musst du als Leiter wachsen. Wenn du bessere Kinder haben willst, musst du ein besserer Elternteil werden. Das Einzige, was du verbessern kannst, bist du selbst. Und der erste Schritt zum Wachstum ist die bewusste Entscheidung dazu.

1. **Fange heute an zu wachsen!**

Es zählt nicht, was du tun wirst, sondern, was du **JETZT** tust. Viele Menschen haben die „eines Tages“-Krankheit. Oder andere sagen: „Irgendwann einmal“. „Eines Tages bedeutet KEINES Tages.“ Fange also heute an!

2. Sei belehrbar!

Es zählt das, was du lernst, da du schon **alles** weißt! Erfolgreiche Menschen sind immer am Lernen, lassen sich führen, versuchen, immer besser zu werden. Höre niemals auf zu lernen!

3. Konzentriere dich auf deine Entwicklung, nicht auf deine Erfüllung!

Sich selbst entwickeln heißt, seine Möglichkeiten auszuschöpfen, um den Zweck zu erreichen, für den du geschaffen wurdest. Dabei wirst du dich glücklich fühlen. Es gibt aber in diesem Prozess auch Trauer und Herausforderung.

4. Gib dich mit dem gerade Erreichten nicht zufrieden!

Rick Warren sagte: *“Der größte Feind des morgigen Erfolgs ist der heutige.“* Zu denken, dass man „angekommen“ ist, heißt, dass man glaubt, alles zu wissen. Das nimmt dir den Wunsch zu lernen. Also bleibe hungrig. Setze dich nicht in die bequeme Ecke. Lass dir den Erfolg nicht zu Kopf steigen. Genieße den Augenblick, danke Gott und bewege dich dann weiter! Einen Tag nach dem anderen!

5. Sei ein Dauerlerner!

Die beste Art, um mit deinem jetzigen Leistungsstand nicht zufrieden zu sein, ist, dich zu einem Dauerlerner zu machen. In der Computerwelt ist ein Rechner innerhalb von 12 bis 24 Monaten überholt. Man kann schnell ins Hintertreffen gelangen.

6. Konzentriere dich auf wenige Hauptthemen!

Wofür hast du eine Leidenschaft? Was machst du wirklich gerne? Ich liebe Menschen. Ich liebe Gott. Deshalb konzentriere ich mein Leben darauf, Gott zu kennen, zu lieben und ihm zu dienen.

Die Schule des Lernens beginnt mit:

Matthäus 5,3

 *Was heißt das für dich persönlich?*

Lernen heißt:

Manchmal gewinnen, manchmal ... lernen!

John C. Maxwell, ein bekannter Leadership-Experte aus Amerika und Autor von über 50 Büchern zum Thema Leadership, trainierte bereits mehr als eine Million Führungskräfte weltweit. Er ist Gründer von INJOY, einer Organisation, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, Menschen zu helfen, ihr persönliches Leadership-Potenzial zu nutzen und beständig weiterzuentwickeln. Da Maxwell eine christliche Kirche in Amerika geführt hat, zählt er auch auf, welche Folgen das für die Gemeindegemeinschaft hatte.

Was sind die „Elemente“ des Lernens?

- **Demut** ist der Geist des Lernens
- **Wirklichkeit** ist das Fundament des Lernens
- **Verantwortung** ist der erste Schritt des Lernens
- **Verbesserung** ist der Fokus des Lernens
- **Hoffnung** ist die Motivation des Lernens
- **Lernbereitschaft** ist der Pfad des Lernens
- **Widerstand** ist der Katalysator des Lernens
- **Probleme** sind Gelegenheiten des Lernens
- **Schlechte Erfahrungen** sind die Perspektive des Lernens
- **Veränderung** ist der Preis des Lernens
- **Reife** ist die Frucht des Lernens

Demut: Der Geist des Lernens

Wenn Jesus sagt: „Lernet von mir, denn ich bin demütig“, dann sehen wir daran schon, dass Demut durchaus etwas ist, was nicht dem Naturell des Menschen entspricht.

Den Weg der Sanftmut und Demut gehen

Jesus ging den Weg der Demut, er ließ SEIN Leben, damit es viele gewinnen können. Auch darin ist ER uns ein vollkommenes Vorbild. ER ging diesen Weg der Sanftmut und Demut geradlinig und konsequent bis zum Ende.

Das Gegenteil von Demut ist Hochmut

Wahre christliche Demut erwächst aus dem Wirken des Heiligen Geistes in uns. Sie erwächst aus einer engen Beziehung zu unserem allmächtigen Schöpfergott. Einen wichtigen Aspekt wahrer Demut erläuterte Jesus durch das Beispiel eines Kindes. Er sagte: *Wer nun sich selbst erniedrigt und wird wie dieses Kind, der ist der Größte im Himmelreich.* (Matthäus 18,4). Jesus zeigt, dass wir das Auftreten und die Geisteshaltung eines Kindes haben müssen, das heißt eine Haltung ohne Heuchelei – aufrichtig, wissbegierig, empfänglich, lernwillig.

Auch wenn du bereits seit 10, 20 oder 30 Jahren Christ bist, musst du von Jesus DEMUT lernen.

Jedes Mal, wenn du in einer schwierigen Situation steckst, lädt dich Jesus ein, von ihm zu lernen. Jedes Mal, wenn ich mit meinen Problemen zu ihm gehe, sagt er mir, dass das eine, das ich von ihm lernen soll, **Demut** ist.

Demut aber geht noch tiefer. Zur echten Demut gehört die richtige Selbsteinschätzung in Bezug auf Gott und Christus. Demut heißt lateinisch **humilitas**. Aus derselben Wurzel stammt auch das Wort „Humus“ – Erde. Wenn wir uns in der rechten Perspektive betrachten, sehen wir, dass wir sterblich sind, d. h. aus Erde gemacht sind. (Jer. 18,1-6)

„Weder Neid noch blinder Ehrgeiz sollen euer Handeln bestimmen. Im Gegenteil, denkt von euch selbst gering und achtet den anderen mehr als euch selbst.“ Philipper 2,3

Demut üben:

1. Johannes 3,16

„Es gibt drei Geheimnisse des christlichen Lebens:

1. Demut, 2. Demut, 3. Demut.“ Zac Poonen

Kolosser 3,12-13

„Schwere Ähren und volle Köpfe neigen sich.“ Sprichwort



1. Wie führen wir heute Menschen zu Jesus?

Viele Christen möchten ihre Mitmenschen zu Jesus führen und gemeinsam mit ihnen die Ewigkeit verbringen. Wir wünschen uns, dass diese sofort die biblische Botschaft annehmen und voller Begeisterung Jesus nachfolgen. Doch aus Erfahrung wissen wir, dass der Weg zu Jesus mit vielen Hindernissen gepflastert ist und es oft lange dauert, bis jemand Interesse am Bibelstudium zeigt.

Folgende „altbewährte“ Schritte werden streng befolgt, um „Ergebnisse“ zu verzeichnen.

1. **Kontakt**
2. **Bibelstudium**
3. **Überzeugen**
4. **Entscheiden**
5. **Verhaltensänderung**
6. **Taufe**
7. **Zugehörigkeit**
8. **Jüngerschaft praktizieren**

Diese Schritte bringen bestimmt auch Frucht, und es freut uns, wenn wir die Betreffenden nach „langer Betreuung“ im „Kreise der Gemeindefamilie“ begrüßen dürfen.

Aber die Gesellschaft ändert sich ständig, und die Menschen haben andere Prioritäten als „die Suche nach Wahrheit“. In der postmodernen Gesellschaft sind andere „Schritte“ notwendig, um Menschen anzusprechen:

1. **Kontakt**
2. **Zugehörigkeit**
3. **Verhaltensänderung**
4. **Entscheiden**
5. **Überzeugen**
6. **Studium**
7. **Taufe**
8. **Jüngerschaft praktizieren**

Achten wir darauf, dass wir den Menschen das geben, wonach sie sich primär sehnen! Danach werden sie uns und unseren Anliegen vertrauen.

2. Unser größtes Bedürfnis

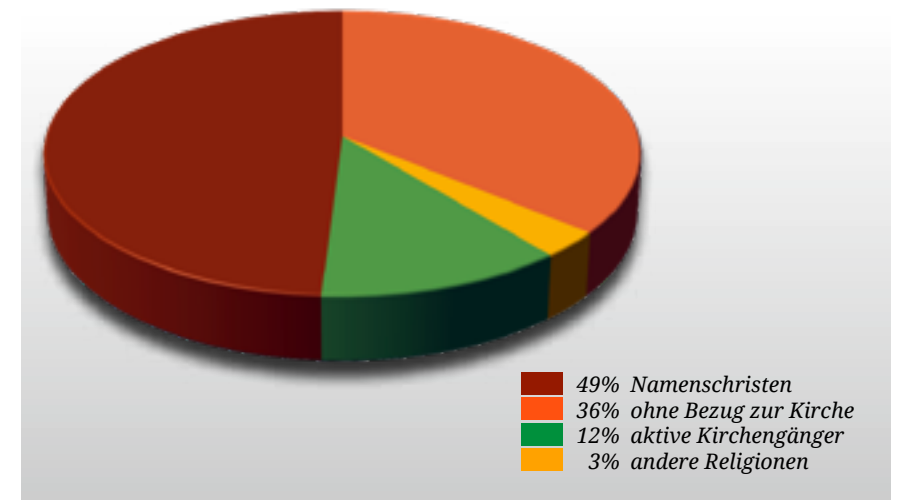
In den letzten Jahrzehnten hat sich unsere Gesellschaft völlig gewandelt und damit auch ihr Bezug zur Religion.

Trotz einer jahrhundertelangen christlichen Tradition führen heute die meisten Menschen kein aktives religiöses Leben.

Der Verlust der „Religiosität“ ist ein lebensbestimmender Faktor im Denken und Handeln des Menschen. Er führt zu einer „Verweltlichung“ des Lebens, des Glaubens und der Werte.

Es fand auch ein Wechsel statt – von einem gemeinschaftsorientierten Lebensstil zu einem Rückzug ins Private, zu Individualismus und Pluralismus.

„Entkirchlichte Menschen“ sind in der Regel nicht feindselig gegenüber der Religion, sie haben nur kein Interesse an ihr und wissen kaum etwas über sie.



Von 100 Personen sind also 85 (!) „entkirchlicht“

In Anbetracht der 85% stellt sich jedoch noch viel mehr die Frage, wie der säkulare Mensch von heute Christ wird ...

Auch da hat sich in den letzten Jahrzehnten einiges gewandelt, und dem müssen wir Rechnung tragen!

Was wissen wir wirklich über den Weg, wie ein Mensch aus der säkularen Welt in die Gemeinschaft mit Christus findet?

Wie werden Menschen zu „Christen?“

Die Flavel-Yeakley-Studie

Befragung von 720 Personen, die durch ein einjähriges evangelistisches Projekt mit der Gemeinde bekannt wurden.

- Hausbesuche
- Öffentliche Veranstaltungen

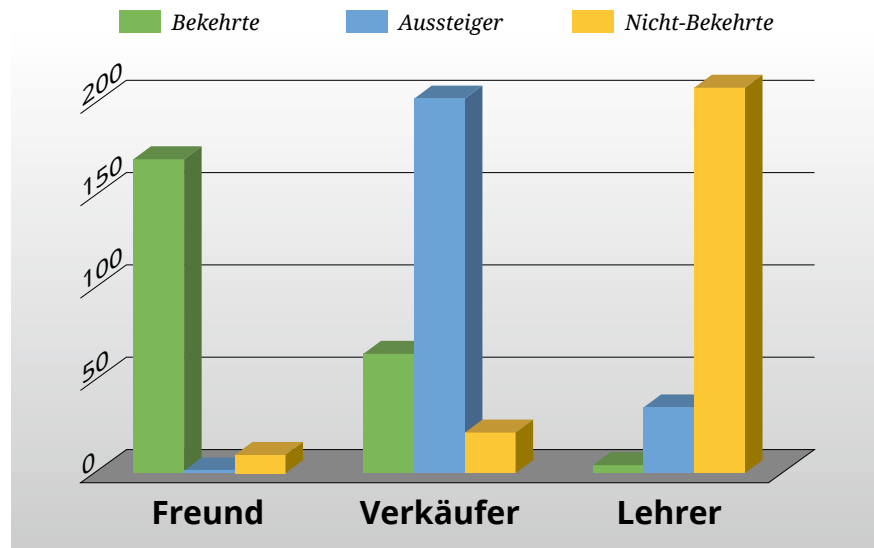
240 Bekehrte

240 Aussteiger

240 Nicht-Bekehrte

Gesamt = 720 Personen

War der Christ, der mit Ihnen in Beziehung kam, eher ein „Verkäufer“, ein „Lehrer“ oder ein „Freund“?



Die Flavel-Yeakley-Studie

Die Win-Arn-Studie

Befragung von zehntausenden Mitgliedern der unterschiedlichsten Glaubensgemeinschaften, einschließlich der STA.

Was war Ihr stärkster Beweggrund, um in die Gemeinde zu kommen?

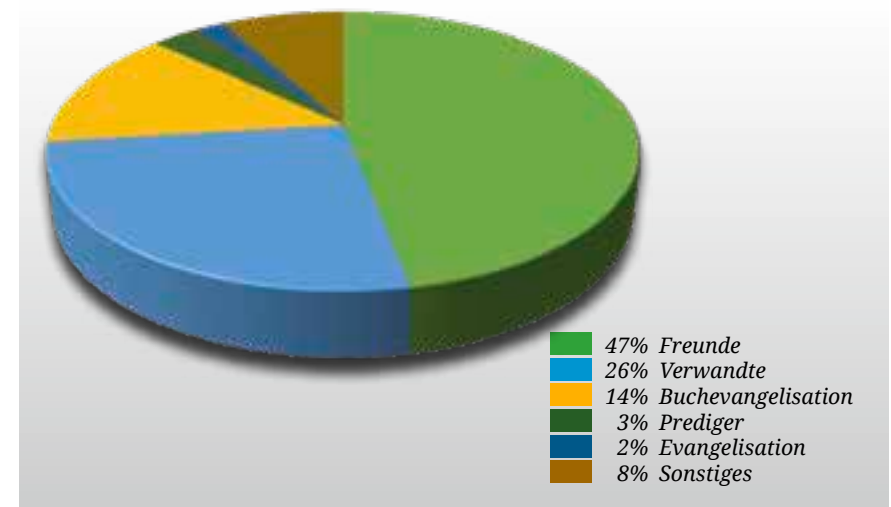
Antwort Nr. 1: Das Bedürfnis nach Liebe und Freundschaft

Die Dr.-Oosterwal-Studie

Untersuchung unter Tausenden von Gemeindegliedern in den USA.

Auf welchem Weg kommen Menschen zum ersten Mal mit der Adventgemeinde in Berührung?

Evangelisation	? %
Prediger	? %
Buchevangelisation	? %
Freunde	? %
Verwandte	? %



73% (!) kommen durch Verwandte, Freunde und Nachbarn mit der Adventgemeinde in Berührung.

Viele treffen ihre Entscheidung in Bibelstunden oder öffentlichen Veranstaltungen, aber die persönliche Beziehung ist der Schlüssel für ihre Bekehrung.


Der effektivste und natürlichste Weg, Menschen für Christus und die Gemeinde zu gewinnen, ist, **ihre Freunde zu werden**.

 **Welche Möglichkeiten haben unsere Gemeinden, um in der Öffentlichkeit bekannt zu werden?**

Printwerbung, Schaukästen, Zeitungsanzeigen, Radioprogramme, Internet, TV, Literatur, Wohlfahrts- und Gesundheitsarbeit, um die Menschen darauf aufmerksam zu machen, dass es die Adventgemeinde gibt.

Nicht zu unterschätzen sind auch besondere Veranstaltungen wie Advent- oder Muttertagsfeiern, zu denen wir unsere Freunde sowie Verwandte und Nachbarn einladen.


In diesem Bereich haben wir als Adventgemeinde eine große Herausforderung zu meistern.

 **Wenn wir auf die Straße gingen, um die Leute zu fragen, ob sie wissen, wer die Adventisten sind: Wie würden sie auf einer Skala von 1-10 den Bekanntheitsgrad unserer Kirche einschätzen?**

Die meisten Österreicher wissen nicht, wer die Kirche der Siebentags-Adventisten ist, und diejenigen, die davon schon gehört haben, wissen darüber oft zu wenig Bescheid. Bekannt zu sein ist zwar nicht alles (siehe Zeugen Jehovas, Mormonen), aber trotzdem ist das wichtig, damit erste Schritte gegangen werden können.

 **Ist meine Gemeinde auf irgendeinem Gebiet attraktiv?**

Verschiedene Studien machen deutlich, dass Personen, die zum ersten Mal eine Gemeinde besuchten, in den vorherigen 12 Monaten von einer höheren Anzahl von Stressfaktoren belastet waren.

 **Welche Umstände im Leben eines Menschen führen ihn dazu, Gott zu suchen?**

Lebenskrise oder Lebensveränderung

Die großen Lebenskrisen stehen in einem direkten Zusammenhang mit der Bekehrung eines Menschen zu Christus und seinem Besuch einer Gemeinde.

Menschen in einer schwierigen Lebensphase entscheiden sich eher dazu, eine Gemeinde zu besuchen.

Sie suchen praktische Hilfe und Unterstützung für ihre Notlage, sie suchen nach dem Sinn ihres Lebens und nach geistlichen Werten.

Der gute „Ruf“, den eine Gemeinde in ihrem Umfeld hat, ist ein sehr kraftvolles Mittel, um Interesse zu wecken.

Die ersten 30 Sekunden, die ersten 5 Minuten der Kontaktaufnahme sind dabei entscheidend; erste Eindrücke sind bleibende Eindrücke.

Wer von uns kann sich noch an die ersten Minuten beim ersten Kontakt mit der Gemeinde erinnern?

(Interessanterweise können sich die meisten sehr detailliert daran erinnern, obwohl das mitunter schon mehrere Jahrzehnte zurückliegt. Das sollte uns lehren, unsere Gottesdienste auch mit den Augen von Besuchern zu sehen).

Was geschieht im Vorraum eurer (unserer) Gemeinde?

Wie sieht der Dienst aus, den eure (unsere) Gemeinde dort für die Menschen anbietet?

3. Warum ein Freundschaftskreis in der Adventgemeinde?

Weil Menschen Beziehungen und Freunde brauchen!

- Freunde nehmen sich einander an, so wie sie sind.
- Freiwillige Beziehung – sie sind zu nichts verpflichtet.
- Sie sind frei und dem anderen nicht verantwortlich.

Einen Freund zu haben bedeutet:

- Jemand kennt dich wirklich; er versucht nicht, dich zu manipulieren.

Was ist ein Beziehungs- oder „Freundschaftskreis“ NICHT?

- Ein Bibelkreis!
- Ein Ort, wo man lehrt, wie man Bibelstunden gibt!
- Ein Ort, wo man „seine“ Weisheit „verkauft“!
- Ein Ort, wo man andere „belehrt“!
- Ein Ort, wo man „seine Frömmigkeit“ verbreitet!

Sondern

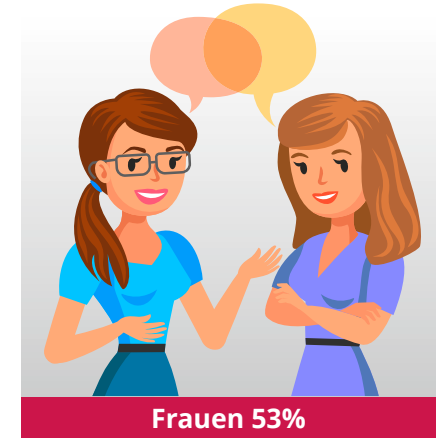
- Ein Ort, wo man wahre Freunde gewinnt.
- Ein Ort, wo man authentisch und transparent sein kann!

- Ein Ort, wo alle mitmachen dürfen!
- Ein Ort, wo wir von- und miteinander lernen.
- Ein Ort, wo man Freude hat und lachen darf.
- Ein Ort, wo man weinen kann und angenommen wird.
- Ein Ort, wo man Gottes Liebe erfährt, ohne mit Leistung zu „bezahlen“.
- Ein Ort, wo sich Gottes Charakter in uns prägt.

Einsamkeit ist eine der größten Krankheiten unter den Menschen unserer Zeit. Viele erfolgreiche und angesehene Menschen berichten, dass sie sehr einsam sind.

Die Gallup-Poll Studie (USA): Mehr als 2.000 Männer und Frauen wurden befragt, und man stellte überraschenderweise fest, dass nur wenige von ihnen enge persönliche Freunde hatten, bei denen sie sich sicher genug fühlten, um über fast alles zu sprechen, und bei denen sie auf Hilfe zählen konnten.

Menschen möchten geliebt werden und gute Freunde haben ... und entdecken, dass sie einsam sind!



20% der Männer und 53% der Frauen behaupten von sich, eine(n) gute(n) Freund(in) zu haben.

🗨️ Welche Anzeichen deuten auf Einsamkeit hin?

Wenig geliebt zu werden, ist eine sehr schmerzliche Erfahrung.

Wenn wir von Einsamkeit reden, dann sprechen wir nicht über die anderen, sondern über so manchen von uns (hier in diesem Raum), der auch wirklich darunter leidet.

🗨️ Warum tun wir uns so schwer, den anderen anzunehmen?

🗨️ Was sind „Nährstoffe“ für eine Beziehung?

1. Echtheit
2. Annahme
3. Die Fähigkeit, wirksam zu kommunizieren.

Der Zweck dieser Ausbildung ist, zu helfen ...

- ein wahrer Freund zu sein
- neue Freundschaften zu schließen
- Freunden in ihren persönlichen Problemen zu helfen
- Freunden behilflich zu sein, Christus anzunehmen
- Leiter eines Freundschaftskreises zu werden

Hauskreis versus Freundschaftskreis

Eine „Fürsorge-Gruppe“ (ein Freundschaftskreis) hat eine andere „Zielsetzung“ als ein Haus- oder Bibelkreis. Deshalb geht es hier nicht um einen „besseren“ Kreis, sondern um einen „anderen“ Kreis, mit einem anderen Schwerpunkt.

Hauskreis	Freundschaftskreis
Grundsätzlich für Glaubensinteressierte	Für jeden (mindestens 1 Nicht-Adventist, keine EGW + STA Sprache)
Fokus auf Theologie (60 Min. Bibelstudium)	Fokus auf Beziehungen – Ablauf: Apg 2,42 (Essen, Gemeinschaft, Andacht, Gebet)
Hauskreis = Teil der Gemeinde (eines der vielen Angebote/Optionen einer Gemeinde)	Freundschaftskreis = Struktur der Gemeinde (betreibt jede Mission durch das Freundschaftskreis-System) (FK = Gemeinde)
Kann nicht jeder leiten	Kann jeder leiten (+ Co-Leiter)
Auf unbestimmte Zeit	Muss nicht ewig sein = befristet (Programm)
Multiplikation von Gruppen	Multiplikation von Leitern
Allgemein (wenig Platz für Authentizität)	Kann spezifisch sein (z. B. Musik-Gruppe, Sport-Gruppe, ein bestimmtes Buch der Bibel ...)
Beziehung für Evangelisation	Beziehung als Evangelisation

Jesus leitete eine kleine Gruppe von 12 Männern. Die ersten Christen trafen sich regelmäßig in kleinen Gruppen. Diese waren sehr erfolgreich und ein wesentlicher Grund für starkes Gemeindegewachstum. Wir wollen von ihnen lernen!

Warum sind wir hier?

Wir starten einen **Versuch**, um zu sehen, ob wir Gruppen gründen und leiten wollen. Der beste Weg, um herauszufinden, ob wir weitere Gruppen starten wollen, besteht darin, selbst Teil einer solchen Gruppe zu sein.

Vision unserer Gruppe:

„Jünger werden und zu Jüngern machen!“ (weitere Gruppen starten) Matthäus 28,18-20

Vorteile dieser Gruppe:

- ▶ Da es sich um einen Versuch handelt, ist es nicht erforderlich, dass ich selbst ein Gruppenleiter werde.
- ▶ Ich kann von dieser Erfahrung profitieren.
- ▶ Ich lerne Gemeindeglieder besser kennen.
- ▶ Ich lerne, wie ich selbst eine Gruppe leiten kann.
- ▶ Ich kann neue Freundschaften entwickeln.

Warum wollen wir weitere Gruppen gründen und starten?

Vision weiterer Gruppen: Jünger machen, Gott und einander neu und besser kennenlernen.

4. Die wichtigsten Elemente eines Freundschaftskreises

Jeder Mensch hat ähnliche Bedürfnisse, die gestillt werden sollen. In einem Freundschaftskreis wird auf die Bedürfnispyramide geachtet.

Die Bedürfnispyramide

1. Körperliche Bedürfnisse

- Essen & Trinken
- Schlaf
- Gesundheit
- Bedürfnisse des Körpers

2. Bedürfnisse nach Sicherheit

- Sicherheit & Geborgenheit
- Schutz
- Trost & Frieden
- Keine Bedrohung oder Gefahren
- Ordentliche & gepflegte Umgebung

3. Bedürfnisse nach sozialem Kontakt

- Annahme
- Zugehörigkeitsgefühl
- Gruppenzugehörigkeit
- Liebe & Zuneigung

4. Bedürfnisse nach Anerkennung

- Wertschätzung
- Vertrauen & Führung
- Leistung & Fähigkeit
- Kompetenz & Erfolg
- Stärke & Intelligenz

5. Bedürfnis nach Wissen

- Entdecken
- Verstehen
- Erleben



Georg Thieme Verlag, Stuttgart • New York | I Care Pflege • 2015

6. Bedürfnis nach Sinn und Ziel

- Ausschöpfen des eigenen Potentials
- Intellektuelle Neugier und Erfüllung

Bedürfnis nach Anerkennung: „Werde ich wahrgenommen?“

Soziale Bedürfnisse: Tiefe, echte Freundschaft!

Sicherheitsbedürfnis: Geborgenheit!

Die Struktur eines Freundschaftskreises

- a. Gebet
- b. Essen und Trinken
- c. Gemeinsame Unternehmungen (Spiel, Soziales)
- d. Thema
- e. Allfälliges
- f. Gebet oder Gebetsgemeinschaft

a. Das Gebet, die „Atomkraft Gottes“ in unseren Händen!

Das Gebet am Anfang soll das „natürlichste“ Element in einer Gruppe sein. Der Leiter betet, weil das seine Gewohnheit ist, und nicht, weil er „beten muss“.



Drei wichtige Wahrheiten sind in diesem Text enthalten:

1. Das Gebet:

Es ist das Gebet, **das viel vermag.**

2. ... des Gerechten:

Es muss das Gebet eines Gerechten sein.

3. ... wenn es ernstlich ist:

Das Gebet muss ernstlich sein, d. h. begleitet mit Glauben, Geduld und Hoffnung.

🗋️ Warum ist das Gebet die Atomkraft Gottes in unseren Händen?

Das Gebet zu Gott:

- ▶ **Sprengt Ketten** (Apostelgeschichte 12,7)
- ▶ **Öffnet verschlossene eiserne Türen** (Apostelgeschichte 12,10)
- ▶ **Bewegt Berge** (Markus 11,22-24)
- ▶ **Bringt Feuer vom Himmel auf die Erde** (1. Könige 18,37-38)
- ▶ **Stopft das Maul der Löwen** (Daniel 6,14,21-23)
- ▶ **Holt Engel vom Himmel auf die Erde** (Daniel 9,21-23)
- ▶ **Erweckt Tote zum Leben** (Johannes 11,41-45; Apostelgeschichte 20,8-12; 1. Könige 19,17-24)
- ▶ **Hält den Regen zurück** (Jakobus 5,17-18)
- ▶ **Besiegt Unfruchtbarkeit** (1. Samuel 1,12-20; 1. Mose 12,2; 18,10-14)
- ▶ **Offenbart die Zukunft** (Daniel 2,17-21)
- ▶ **Rettet ganze Nationen** (1. Mose 32,9-14; Jona 4)
- ▶ **Lässt dich übers Wasser gehen** (Matthäus 14,30-33)
- ▶ **Kann jede Krankheit heilen** (Jakobus 5)

- ▶ **Holt den Heiligen Geist zu uns** (Apostelgeschichte 2)
- ▶ **Bringt Sieg in Kampf und Auseinandersetzungen** (2. Mose 17,8-15)
- ▶ **Lässt das Eisen schwimmen** (2. Könige 6,1-7)
- ▶ **Sorgt für die tägliche Nahrung** (Matthäus 6; 2. Könige 4,1-7)
- ▶ **Erweitert unseren Einflussbereich** (1. Chronik 4,10)
- ▶ **Befreit von Schuld und Depression** (Psalm 32,1-6; 51,12-14)
- ▶ **Vermeehrt die Nahrung** (2. Könige 4,42-44, Johannes 6)
- ▶ **Setzt sogar die Naturgesetze außer Kraft** (Josua 10,12-14)

b. Essen und Trinken



Am Esstisch kann Entscheidendes stattfinden. Gemeinsam essen kann ein „Türöffner“ für gegenseitiges Vertrauen werden. Einander begegnen, miteinander Gemeinschaft haben: Essen und Trinken sind ein wesentlicher Bestandteil davon.

Auch hier fließt ganz natürlich unser Lebensstil ein, ohne dass wir uns zu verstecken brauchen oder sogar beratend wirken.

Die alttestamentlichen Erzählungen machen deutlich, dass die Zusammengehörigkeit häufig durch Tischgemeinschaft bezeugt

wird. Es ist Ausdruck von Freundschaft und gegenseitigem Respekt, an einem Tisch Platz zu nehmen und sich aufeinander einzulassen.

Abraham speiste mit König Melchisedek, nachdem dieser ihm Brot und Wein gebracht hatte (2. Mose 14,17-19).

Auch Jakob und Laban besiegelten ihre Versöhnung mit einer Tischgemeinschaft (2. Mose 31,46.54)



Bei Mahlzeiten pflegte man gemeinsam aus einer Schüssel zu essen.

Quelle: <https://www.bibelwissenschaft.de>

Erst das gemeinsame Mahl ermöglichte ihnen den gegenseitigen Friedensschluss.

Jesus hat sehr oft mit Menschen gegessen und am Tisch sehr wichtige Themen besprochen. Er hat ganz bewusst die Tischgemeinschaft gepflegt und damit sehr viel zum Ausdruck gebracht.

Er selbst sagt z. B. zu Zachäus: „Ich will heute dein Gast sein.“

1.Korinther 10,16-17

„Der Kelch, den wir segnen, ist der nicht die Gemeinschaft des Blutes Christi? Das Brot, das wir brechen, ist das nicht die Gemeinschaft des Leibes Christi? Denn ein Brot ist's: So sind wir viele ein Leib, weil wir alle an einem Brot teilhaben.“

Hebräer 13,2

„Vergesst die Gastfreundschaft nicht; denn durch sie haben einige, ohne es zu ahnen, Engel beherbergt.“

c. Gemeinsames Unternehmen (Startfragen, Spiele)

1. Eisbrecherfragen

Eisbrecherfragen können helfen, ins Gespräch zu kommen und einander besser kennenzulernen. Diese Fragen kann jeder beantworten, und sie sind besonders hilfreich, wenn sich die Teilnehmer einer Gruppe noch nicht so gut kennen.



- ▶ Was ist dein Lieblingsessen?
- ▶ Was machst du am liebsten in deiner Freizeit?
- ▶ Welcher Mensch hatte den größten Einfluss auf dein Leben? Warum?
- ▶ An welche Kindheitserinnerung denkst du gern zurück?
- ▶ Wie hast du deinen letzten Geburtstag verbracht?
- ▶ Wer war in deiner Kindheit dein Held?
- ▶ Welche Traditionen bzw. Rituale gibt es in deiner Familie?
- ▶ Wo hast du deinen schönsten Urlaub verbracht?
- ▶ Welchen Ort dieser Welt würdest du gern besuchen?
- ▶ Wie verbringst du am liebsten einen freien Tag?
- ▶ Welche Dinge bringen dich auf die Palme?
- ▶ Womit kann man dir am besten eine Freude bereiten?
- ▶ Was gefällt dir an deiner Arbeit bzw. Schule?
- ▶ Was möchtest du gern im Leben erreichen?
- ▶ Wohin ging die längste Reise, die du je unternommen hast?
- ▶ Welche fünf Dinge würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?
- ▶ Welche drei Eigenschaften beschreiben dich besonders treffend?
- ▶ Welchen Menschen würdest du gerne einmal persönlich treffen?
- ▶ Wofür bist du gerade am meisten dankbar?



- ▶ Wenn du Gott eine Frage stellen dürftest, was würdest du ihn fragen?
- ▶ Worauf freust du dich am meisten, wenn du an den Himmel denkst?
- ▶ Erzähle uns von deinen Narben und wie du sie bekommen hast.
- ▶ Was würdest du mit 1 Million Euro machen?
- ▶ Was würdest du einem 10-Jährigen raten?

2. Gesellschaftsspiele!

Hier sind wir authentisch
Wir können gemeinsam lachen
Wir können alle teilnehmen!
Siehe Spiele im Anhang!

d. Das Thema des Abends

Das Thema des Abends soll rechtzeitig angekündigt werden. Es stehen verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl. Man kann eine Serie von 5-7 Abenden zu einem bestimmten Thema vorbereiten.

Die Themen werden nach den „Möglichkeiten“ des Leiters und Co-Leiters ausgewählt. Hier sind der Vielfalt keine Grenzen gesetzt. Dennoch ist es sinnvoll, die Themen im Zusammenhang mit den aktuellen Bedürfnissen der Teilnehmer auszuwählen.



1. Bildung, Glaube, Wissen
2. Essen, Ernährung
3. Aktuelles Zeitgeschehen
4. Kleidung, Lebensstil
5. Sport, Freizeit
6. Finanzen
7. Gewusst wie...
8. Abnehmen
9. Sprachen, Lernen
10. Reisen
11. Kochtipps
12. Ratgeber
13. Musik
14. Ehe-Tipps
15. Erziehungstipps
16. Schulkindergruppe
17. Kindergarten
18. Blumenschmuck
19. Stressbewältigung
20. Gott erfahren
21. Die Macht des Gebetes

Während der Zusammenkunft soll es ganz ungezwungen zugehen. Manche fühlen sich „verpflichtet“, schon nach fünf Minuten über die „Adventbotschaft“ zu sprechen, sonst sei die Stunde „umsonst“. Das ist ein großer Irrtum. Meine Erfahrungen mit Gott dürfen im Gesamtprogramm ganz natürlich und passend einfließen. Vergessen wir nicht, dass wir „Freunde“ und keine „Lehrer“ sind. Kommunikation ist sehr wichtig.

Sieben Prinzipien zur Weitergabe meiner „Glaubens-Geschichte“

- Bete darum, dass Gott dich führt.
- Mache nicht zu viele Worte.
- Identifiziere dich mit deinem Gesprächspartner.
- Vermeide die „Sprache Kanaans“.
- Verherrliche nicht deine Sünden.
- Vermeide eine lange Liste all der „Opfer“, die dir deine Entscheidung für Christus abverlangte. Betone vielmehr das, was für dich zu einer ganz realen Hilfe geworden ist.
- Kritisiere nicht andere Kirchen und Glaubensgemeinschaften.

Hintergrund: „Weltmensch“

- Mein Leben, bevor ich Christ wurde.
- Was war der Anlass, mich für den Glauben zu interessieren?
- Wie ich Christus kennengelernt habe.
- Was seitdem geschehen ist.
- Was Christus mir heute bedeutet.

Hintergrund: christliches Heim

- Mein christliches Heim, Menschen, die mich beeinflusst haben, und meine früheren christlichen Erfahrungen.
- Mein Verständnis – was es meint, Jesus nachzufolgen.
- Wie ich als Erwachsener dahin kam, eine persönliche und konkrete Beziehung zu Christus aufzubauen.
- Besondere Erfahrungen meines Lebens. Wie Jesus mich veränderte.
- Bereiche meines Lebens, an denen er heute an mir arbeitet.

e. Allfälliges

- Hier wird kurz über den nächsten Termin gesprochen und ermutigt, Freunde einzuladen (nur am ersten Abend).
- Dazu werden die Teilnehmer ermutigt, sich am Programm zu beteiligen:
- „Wer möchte etwas zum Naschen, Essen, Trinken ... mitbringen?“
- „Wer möchte eine Eisbrecherfrage oder ein Spiel vorbereiten?“

f. Gebetsgemeinschaft

Es hängt von der Gruppe ab, wann man mit Gebet abschließt. Wenn die Gruppe offen ist und sich schon eine Weile kennt, könnte man Gebetsanliegen sammeln und auf eine Pinwand heften und immer wieder „prüfen“, wie Gott gewirkt hat. Das Gebet hat eine gewaltige Wirkung auf die neuen Teilnehmer.

„Euer Erfolg hängt nicht so sehr von euren Kenntnissen und Ausführungen ab, als vielmehr von eurer Fähigkeit, den Weg zum Herzen zu finden. Indem ihr gesellig seid und Mitgefühl mit den Leuten bekundet, werdet ihr ihren Gedankengang leichter ändern als durch die schönste Rede.“ *Evangelisation S. 401*

Möglicher Ablauf des ersten Abends:

1. Schaffe von Anfang an eine entspannte Atmosphäre (z. B. *leise Musik im Hintergrund*).
2. Warte nicht länger als fünf Minuten, bevor du beginnst.
3. Gebet (*zwei Minuten*).
4. Essen und Trinken (*Bedürfnis 1*), ca. 20 Minuten.
5. Lass die Teilnehmer sich selbst vorstellen und frage, was sie bewogen hat, hierher zu kommen (*ca. zehn Minuten*) (*Bedürfnis 3*).
6. Spiel – 15 Minuten (*Bedürfnis 3*).
7. Stelle kurz das Programm der Gruppe vor! Fragen sind erlaubt!
8. Formuliere die Gruppenregeln und lass darüber abstimmen! (*Bedürfnis 2, 3*).
9. Thema! 20 Minuten (*Bedürfnis 5*).
10. Frage nach Freiwilligen für verschiedene Aufgaben in der Gruppe (*Essen-Koordinator, Spiel-Koordinator, Gebetskoordinator ...*) (*Bedürfnis 4*).



11. Gebet (verschiedene Arten).

Das ist nur ein Vorschlag für den ersten Abend. Jede Gruppe ist frei, das Programm nach ihren Bedürfnissen zu gestalten. ABER die vorgegebene STRUKTUR ist wichtig! Sie macht diesen Kreis zum **Freundschaftskreis**.

5. Kleingruppen des 21. Jahrhunderts neu definiert!

Wir erleben ständige Veränderungen. Die Welt ist nicht mehr so wie vor zehn Jahren. Die sozialen Medien bieten viele Möglichkeiten zur Kontaktaufnahme, aber dennoch sind die Menschen einsam und auf der Suche nach echter Gemeinschaft.

Wir müssen unser Kleingruppenkonzept neu definieren, damit wir die Menschen dieses Jahrhunderts erreichen.

1. Denke „von innen nach außen“, nicht umgekehrt!

Übliche Meinung: Sorge zuerst für die Personen in deinem inneren Kreis.

Realität heute: Kleine Gruppen, die den Schwerpunkt auf die eigenen Mitglieder legen, werden sich auf sich selbst fokussieren und stagnieren.

2. Denke „breiter, nicht schmaler!“

Übliche Meinung: Kleinere Gruppen führen zu stärkerer Innigkeit, tieferen Beziehungen und beträchtlichem geistlichen Wachstum.

Realität heute: Gruppen mit weniger als sieben Personen sind schwer zu führen, was bedeutet, dass sie kaum die Möglichkeit haben, gesunde Beziehungen zu fördern oder geistlich zu wachsen, während Gruppen von **12-15 Mitgliedern** beides effektiv erreichen können.

3. Denke sozialorientiert, nicht intimorientiert!

Übliche Meinung: In Kleingruppen sollen vor allem innige Beziehungen aufgebaut werden.

Realität heute: Kleingruppen dienen dazu, neue Freundschaften zu knüpfen.

4. Denke kurzzeitig, nicht langfristig!

Übliche Meinung: Kleine Gruppen sollen eine Lebensdauer von mindestens 18 Monaten haben.

Realität heute: Die ideale Lebensdauer einer Kleingruppe ist 10-12 Wochen.

5. Denke in Werbeabschnitten, nicht fortlaufenden Anmeldungen!

Übliche Meinung: Kleine Gruppen sollen ständig „laufen“, damit Menschen jederzeit einsteigen können.

Realität heute: Eine kurze Anmeldezeit erhöht die Teilnahme und die Begeisterung in Kleingruppen.

6. Denke: Eine Gemeinde aus Kleingruppen, nicht eine Gemeinde mit Kleingruppen!

Übliche Meinung: Kleingruppen sind eine von vielen Programmpunkten in der Gemeinde.

Realität heute: Kleingruppen sind exponentiell effektiver, wenn sie alleine stehen und nicht mit anderen Gemeindeprogrammen konkurrieren müssen.

7. Denke einfach, nicht kompliziert!

Übliche Meinung: Menschen sind bereit, mehrere Schritte in einem Prozess zu gehen, um Mitglieder einer Gruppe zu werden.

Realität heute: Ein Anmeldeprozess mit nur einem Schritt ist schneller, einfacher, nicht so einschüchternd und erhöht die Anzahl der Teilnehmer.

8. Denke voraus!

Übliche Meinung: Ein Monat im Voraus ist genügend Zeit, um eine Kleingruppe zu planen und zu organisieren.

Realität heute: Um erfolgreich zu sein, muss man 3-4 Monate im Voraus planen.

9. Denke: Alle Mitarbeiter beteiligen sich aktiv, nicht nur „der Spezialist“!

Übliche Meinung: Du brauchst einen Kleingruppenspezialisten, um alles zu organisieren; die anderen Mitglieder brauchen sich um nichts zu kümmern.

Realität heute: Jeder Mitarbeiter einer Kleingruppe soll eine Aufgabe übernehmen.

10. Denke: Wir sind Lernende, nicht Experten!

Übliche Meinung: Kleingruppenleiter müssen ein großes Bibelwissen haben, schon lange Christen sein und eine lange Ausbildung absolviert haben, um eine Gruppe effektiv leiten zu können.

Realität heute: Wenn man lernt, indem man etwas tut, bildet man potentielle Leiter aus, egal wie lange man Christ war oder welche Ausbildung man hat.

11. Denke dezentralisiert, nicht kontrollierend!

Übliche Meinung: Um Erfolg zu haben, müssen die Leiter die Kontrolle haben.

Realität heute: Gruppen wachsen schneller und sind gesünder, wenn die Leiter Gott ihre freiwilligen Helfer anvertrauen und wenn sie den freiwilligen Helfern die Gruppe anvertrauen.

12. Denke: „Multiplikation der Leiter, nicht der Gruppen!“

Übliche Meinung: Die beste Möglichkeit, die Anzahl der Gruppen zu steigern, ist es, die Gruppen zu teilen.

Realität heute: Durch die Semester-Methode und die Lehrling-Methode kann man die Gruppen ganz natürlich vermehren, weil man mehr Leiter bekommt.

Quelle: „Activate, An Entirely New Approach to Small Groups“, von Nelson Searcy and Kerick Thomas

6. Arbeitsplan: Wie starte ich einen Freundschaftskreis?


Meine Zielgruppe

 Welche Menschen sind meine Zielgruppe?

Diejenigen, die die gleichen Interessen wie ich haben.

(1. Korinther 9,22-23)

Dabei sind folgende Fragen zu beachten:

 Was kann ich anbieten?

 Habe ich die entsprechenden Ressourcen?

 Wo liegen meine Fähigkeiten?

 Wer ist mein Co-Leiter?

Beschreibe deine Zielgruppe möglichst ausführlich:

▶ Interessen und Gemeinsamkeiten: _____

▶ Alter: _____

▶ Anzahl: _____

▶ Stärken: _____

▶ Schwächen: _____

▶ Besonderheiten: _____

Ich kann mir vorstellen, eine Gruppe zu starten – mit folgendem Schwerpunkt:

Mein Co-Leiter: _____

Mein Beziehungsnetzwerk

Freunde (Schule, Arbeit, Soziale Netze ...)

Gelegenheitsfreunde: _____

Verwandte: _____

Familie: _____

Zusammenfassung:

Freundschaftskreis – Vorteile

- ▶ Vergangenheit beweist Erfolg.
- ▶ Ist unverbindlich.
- ▶ Bringt Struktur und Vernetzung in die Gemeinde.
- ▶ Gemeinde wird unabhängiger vom Prediger.
- ▶ Jeder (und jedes Gemeindeglied) kann mitmachen.
- ▶ Neue Beziehungen und Freundschaften entstehen.
- ▶ Relativ leicht umzusetzen.
- ▶ Es fällt leicht, Freunde zu einer Gruppe einzuladen (im Gegensatz zu einer Gemeinde).
- ▶ Es ist nicht teuer und führt nicht zur totalen Erschöpfung.
- ▶ Gäste sehen praktisches Christsein.
- ▶ Es macht es für Gäste leicht, Jesus kennenzulernen.
- ▶ Bibelstundenkontakte können geknüpft werden.
- ▶ Gemeindeglieder lernen den Umgang mit Ungläubigen.
- ▶ Es macht es leicht, neue Gläubige aufzunehmen und zu integrieren.
- ▶ Erfahrung und Wissen wachsen.
- ▶ Vertrauen wächst, Authentizität steigt.
- ▶ Nicht einmalig, sondern kontinuierlich.
- ▶ Es macht Freude, sich regelmäßig mit Freunden zu treffen.
- ▶ Gruppen teilen sich.
- ▶ Multiplizierung.
- ▶ Gemeindegrowth („Betreuungskapazität“ steigt).

Mein Freundschaftskreis Zeitplan

1. Gebetsliste! Tägliches Gebet um _____
2. Leiter und Co-Leitertreff: einmal vierzehntägig _____
3. Freundschaftskreis Vision: _____
4. Freundschaftskreis Zielgruppe: _____

5. Starttermin am: _____
6. Wie oft? _____
7. Wann? _____
8. Was? _____
9. Start, Einladungen: _____
10. Gelegenheiten nutzen: _____
11. Eine Woche vor dem Termin anrufen! _____
12. Ein Tag vor dem Termin SMS: _____
13. Eine Stunde vor dem Termin Gebetsgemeinschaft! _____
14. Start (Ablauf) _____
15. Feedback: _____



Die größten Hindernisse, einen Freundschaftskreis zu starten bzw. zu erhalten:

- Ich
- Keine Vision
- Kein Plan
- Kein Gebet
- Keine Motivation
- Keine Ausdauer
- Keine Disziplin
- Keine Vorbereitung
- Keine Kommunikation mit dem Co-Leiter
- Keine Annahme

Mit Gottes Hilfe möchte ich heute Folgendes entscheiden:

S = **Spezifisch**

Ist das Ziel klar und eindeutig formuliert?

M = **Messbar**

Woran ist zu erkennen, dass das Ziel erreicht wird?

A = **Akzeptiert**

Ist das Ziel für alle Betroffenen akzeptabel?

R = **Realistisch**

Ist das Ziel anspruchsvoll, aber erreichbar?

T = **Terminiert**

Ist für das Ziel ein eindeutiger Endtermin festgelegt?

S _____

M _____

A _____

R _____

T _____

Mit den Augen des Glaubens sehen!

Prioritäten anpassen

Leitende Mitarbeiter informieren

Aktionsplan bestimmen

Navigationsziel festlegen

Ergebnis kontrollieren

Verliere nie den Mut

Orientiere dich am großen Ganzen

Räume Zeit zur allgemeinen Akzeptanz ein

Aktiviere alle Kräfte

Uberprüfe regelmäßig den Arbeitsplan

Schaue auf die Erfolge

Lebensereignis

Die folgende Index-Tabelle wurde 1967 von den amerikanischen Psychologen Holmes und Rahe entwickelt (*Holmes-Rahe life changes scale*).

Lebensereignis	(Stress-Skala) Punkte
Tod des Partners	100
Scheidung	73
Eheliche Trennung	65
Gefängnisaufenthalt	63
Tod eines Familienangehörigen	63
Persönliche Verletzung oder Krankheit	53
Heirat	50
Verlust von Arbeit	47
Eheliche Versöhnung	45
Pensionierung/Ruhestand	45
Gesundheitliche Veränderung eines Familienmitglieds	44
Schwangerschaft	40
Sexuelle Probleme	39
Familienzuwachs	39
Veränderungen im Geschäft bzw. Beruf	39
Finanzielle Veränderungen	38
Tod eines nahen Freundes	37
Wechsel der Arbeitsstelle	36
Zunehmende Auseinandersetzungen mit dem Partner	35
Schulden über 75.000 €	31
Kündigung einer Hypothek oder eines Darlehens	30
Berufliche Beförderung	29
Sohn oder Tochter verlassen das Haus	29

Schwierigkeiten mit Schwiegereltern	29
Außerordentlicher persönlicher Erfolg	28
Der Partner beginnt oder beendet eine Arbeit	26
Beginnen oder beenden der Schule	26
Veränderung der Wohnsituation	25
Verhaltensänderung	24
Probleme mit dem Vorgesetzten	23
Veränderungen der Arbeitszeiten bzw. Arbeitskonditionen	20
Wohnortwechsel	20
Schulwechsel	20
Veränderung in der Freizeit	19
Veränderungen in der Gemeinde (Kirchentätigkeit)	19
Veränderungen der sozialen Aktivitäten	18
Schulden unter 23.000 €	17
Veränderungen der Schlafgewohnheiten	16
Veränderung der Familienzusammenkünfte	15
Veränderung der Essgewohnheiten	15
Urlaub/Ferien	13
Weihnachten allein verbringen	12
Geringe Gesetzesverstöße	11

Quelle: <https://www.code-knacker.de/stress.htm>

Essensideen

- Suppen:**
- Zucchinicremesuppe
 - Kürbiscremesuppe
 - Spargelcremesuppe
 - Grießnockerlsuppe
 - Nudelsuppe
 - Bohnensuppe
 - Frittatensuppe
- Pikante Speisen:**
- Belegte Brötchen
 - Brot mit Aufstrichen und aufgeschnittenes Gemüse
 - Überbackene Pizzabrötchen
 - Überbackener Pizzatoast
 - Pizza (veganer Scheibenkäse)
 - Haystacks oder Nacho Pizza
 - Bratkartoffeln
 - Tortellini
 - Nudelsalat
 - Gemüse, Obst, Käsespieße
 - Polenta-Schnitten
 - Spätzle
- Salate:**
- Bohnensalat
 - Kartoffelsalat
 - Nudelsalat
 - Grüner Salat
 - Gemischter Salat
 - Obstsalat

- Süßspeisen:**
- Kaiserschmarrn
 - Pfannkuchen
 - Knödel (Marille, Zwetschke usw.)
 - Powidlknödel und Mohn
- Sonstige Beilagen:**
- Kuchen
 - Kekse
 - Soletti
 - Knabbermischung
 - Sesamstangen
 - Nüsse
 - Chips
 - Obst
- Getränke:**
- Wasser
 - Fruchtsäfte
 - Tee, Punch
 - Smoothies
 - Gemüsesäfte

Gebets- möglichkeiten und Gebetsformen

- **Kleingruppengebete** – Jeweils zwei oder drei Personen stellen sich zusammen, tauschen persönliche Gebetsanliegen aus und beten füreinander.
- **Stilles Gebet** – Jeder nimmt sich persönlich Zeit zum Gebet.
- **Hände reichen** – Die Teilnehmer knien oder stehen im Kreis, einer fängt mit einem kurzen Gebet an und die Person neben ihm ist der Nächste. Wenn jemand nicht beten möchte, kann er das mit einem kurzen Handdruck der Person neben ihm signalisieren.
- **Einsatz Gebet** – Die Person, die sich neben dem Leiter befindet, beginnt das Gebet mit einem Satz (ohne das Gebet mit Amen zu beenden) und der Nächste hängt einen weiteren Satz an, bis der Leiter den letzten Satz des Gebetes spricht und schließlich mit einem Amen abschließt.
- **Vorbestimmtes Gebet** – Ungefähr drei Leute melden sich (oder werden gebeten), ein Gebet zu sprechen, das repräsentativ für die Gruppe gilt.

- **Ausgetauschte Anliegen** – Gebetsanliegen werden anonym auf Zettel notiert, dann eingesammelt, wieder gemischt und neu verteilt. Nun kann man in Zweiergruppen für die gezogenen Anliegen beten.
- **Spontanes Gebet** – Es wird bestimmt, wer mit einem Gebet abschließt, ansonsten darf jeder, der will, ohne bestimmte Reihenfolge ein Gebet sprechen.
- **Das „rechte“ Gebet** – Jeder spricht ein stilles Gebet, in dem besonders für die Person zur Rechten gebetet wird.
- **Plakat** – Es werden Gebetsanliegen auf einem (schön gestalteten) Plakat aufgeschrieben (oder auf Haftnotizen geschrieben und auf das Plakat geklebt). Bei jedem Treffen werden neue hinzugefügt und bereits beantwortete entfernt (bzw. in einem Erfahrungsbuch festgehalten).
- **Verheißungsgebet** – Anhand von Verheißungen (Bibelversen) beten.
- **Gebetsstationen** – Für jedes Gebetsanliegen oder jede Kategorie (Lob, Dank, Bitte, Fürbitte, Bekenntnis) einen anderen Ort wählen (anderes Zimmer, andere Ecke, draußen). Je nach Anzahl der Kategorien Gruppen bilden und nach festgesetzter Zeit rotieren. Je nach Kategorie kann das Gebet auch anders gestaltet werden (z. B. still, freiwillig, laut usw.).
- **Namen ziehen** – Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel, faltet ihn und legt ihn in ein Körbchen. Die Namen werden gemischt und jeder zieht einen Namen. Für die Person mit diesem Namen soll man im anschließenden Gebet und in der folgenden Woche besonders beten.
- **Gebet im Dunkeln** – Gebet in einem dunklen Raum, nur wenig beleuchtet (z. B. kleine Lampe oder Kerze usw.).

Mein Freundschaftskreis

Name: _____

Leiter: _____

Beschreibe in einigen Worten die Gruppe, die du starten möchtest:	Wie heißt die Gruppe?
Mein Co-Leiter heißt:	
Potentielle Mitglieder:	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	6.
	7.

	8.
	9.
	10.
	11.
	12.
	13.
	14.
	15.
	16.
	17.
	18.
	19.
	20.
Anmerkungen:	

Organisatorischer Fahrplan

WANN	Anfangsdatum: Enddatum: Co-Leiter:
	Wie oft? <i>(1 mal pro Woche, 2 mal pro Monat)</i>
	Wochentag + Uhrzeit:
WO	Adresse:
ABLAUF	<i>(z. B. Essen, Spielen, geistlicher Teil, Gebet)</i>
	1.
	2.
	3.
	4.
	5.
	6.
	7.

Ideenbörse:

TATSÄCHLICHER INHALT

Block 1.

FASSE DIE VISION DER FREUNDSCHAFTSKREIS-GRUPPE IN WORTE

Gebets- gemeinschaft

Unser Plan

Wir möchten für die zu entstehende Gruppe und deren potentielle Mitglieder beten.

Wir telefonieren jede Woche an diesem Wochentag:

um diese Uhrzeit:

Wir machen uns aus, wer anrufen wird oder ob wir uns damit abwechseln werden, damit keine Missverständnisse geschehen:

Unter der Woche beten wir in folgender Weise für unsere Namensliste:

(z. B. betet jeder für alle Personen. Die Namen der Personen, für die gebetet wird, rotieren jede Woche. Kärtchen mit Gebetsanliegen werden regelmäßig ausgetauscht. Die Namen werden aufgeteilt usw.)

Ein weiterer Baustein ist „Gelegenheiten nutzen“. Er ist selbsterklärend: Wir wollen den Menschen (deren Namen auf der Liste stehen) jetzt begegnen und für sie da sein, ohne dass wir daran denken, sie in unsere Gruppe einzuladen. (z. B. anrufen, E-Mails schreiben, nach dem Gottesdienst plaudern, zum Essen einladen, zum Geburtstag gratulieren usw.)

Allerdings ist die Umsetzung dieser Aufgabe kontinuierlich und nicht immer leicht. Nutzt Gelegenheiten, damit ihr herausfindet, wofür ihr für diese Person beten könnt.

Bibelstudium: Johannes 4

Grundgedanken:

- Verse 5-7a: Christus hört zu und beobachtet (Jak. 1,19)
 - Warum kommt die Frau aus der Stadt heraus (ca. 1,5 km)?
 - „Sychar“ heißt „schmutzig“.
 - Die Frau kommt alleine.
- Vers 7b: Christus identifiziert sich mit der Frau.
- Vers 9: Christus zeigt durch seine Körpersprache, dass er sie angenommen hat.
- Vers 10: Jesus identifiziert sich mit ihren tieferen Sehnsüchten und spricht diese an.
- Verse 11-12:
 - Die Frau vertraut ihm, und ihre Neugier für geistliche Dinge wächst.
 - Das „versteckte“ Angebot Jesu bezüglich der Nöte der Frau lässt sie aufhorchen und weiter nachfragen.
- Verse 13-14: Das klare Angebot Christi
 - Ihre Bedürfnisse werden gestillt – „lebendiges Wasser“
 - Der Nutzen – „nie wieder Durst“
 - Die Segnung – „eine Quelle des Wassers im Inneren des Menschen“
- Vers 15: Die Frau nimmt ihre Not bewusst wahr und offenbart ihr Inneres.
- Verse 16-18: Jesus erforscht gemeinsam mit der Frau das Verhalten, das aus ihrer Not und ihrem Leid erwachsen ist.

- Verse 19-20: Die Frau spricht ihre geistliche Not aus.
- Verse 21-24: Jesus stellt ihr das Evangelium vor.
- Verse 25-26: Die Frau nimmt Jesus als ihren Heiland an (Vers 37)

„Nur die Methode Christi verbürgt wahren Erfolg im Bemühen, Menschen mit dem Evangelium zu erreichen. Der Heiland MISCHE sich unter die Menschen als einer, dem nur ihr Bestes am Herzen lag. Er ZEIGTE ihnen seine ehrliche Anteilnahme, DIENTE ihren Bedürfnissen und GEWANN auf diese Weise ihr Vertrauen. Erst dann BAT er sie: Folge mir nach!“ (Ellen G. White, Ministry of Healing, p. 143)



Gemeinschafts- Spiele

Warum spielen?

Spiele und Spaß lockern die Stimmung in einer Gruppe auf, man lernt einander besser kennen, man wächst zusammen – die Beziehungen untereinander werden enger.





Hinweis: Der Leiter einer Gruppe sollte sich so weit wie möglich an den Spielen beteiligen, anstatt nur die Anweisungen zu geben und Spielleiter bzw. Schiedsrichter zu sein.

Inhaltsverzeichnis

1.	Arrangement		7
2.	Aufgaben erraten und ausführen		7
3.	Aufstehen	ZA	8
4.	Augen wiedererkennen		8
5.	Augenzahl		8
6.	Balance		9
7.	Bauen	ZA	9
8.	Bauen ohne Worte	ZA	9
9.	3 Begriffe	KL	10
10.	Beschreibe mich		10
11.	Bildgeschichte	ZA	10
12.	Blinde Geometrie	ZA, D	11
13.	Blatt wenden	ZA	11
14.	Blinden-Parcours	D	11
15.	Blind ein Seil formen	ZA, D	12
16.	Blind und stumm		13
17.	Briefe schreiben		13
18.	Charakterzüge		13
19.	Deckenspiel	ZA	14
20.	1 Ente – 2 Beine		14
21.	Farbklopfspiel		14
22.	Fotolotto		15
23.	Gemeinsamkeiten	KL	15
24.	Gernhabe-Kuchen	KL	15
25.	Glasplatte	ZA	16
26.	Gruppenfoto	ZA	16
27.	Hurrikan		16
28.	Ich sehe etwas		17
29.	„Ich“ bin		17
30.	Immer im Viereck rum	ZA	18
31.	Klebeband		18
32.	Klopapier	KL	18
33.	Knödel-Oma	ZA	19
34.	Knoten lösen	ZA	19
35.	Lebende Kamera	D	19

36.	Lego		20
37.	Luftballon		20
38.	Mein Bild	KL	20
39.	„Menschen“ malen		21
40.	Menü		21
41.	Miteinander	ZA	21
42.	Modeschau		22
43.	Mund voll	D	22
44.	Murmelbahn	ZA	23
45.	Nagelprobe		23
46.	Name	KL	24
47.	Pullover-Ralley	ZA	24
48.	Reifenrennen		24
49.	Richtungs-/Ballwechsel		25
50.	Stäbchenspiel		25
51.	Skilaufen	ZA, D	25
52.	Spinnennetz	KL	26
53.	Sprechen einmal anders	ZA	26
54.	Stangenbalance	ZA	26
55.	Sensi	KL	27
56.	Streichholznest		27
57.	Strom	ZA	28
58.	Teamwork-Story	ZA	28
59.	Tierformen reißen	ZA	29
60.	Tic Tac Toe		29
61.	Transport	ZA	30
62.	Transportlösung	ZA	30
63.	Turmbau	ZA	30
64.	Turmbau zu Babel	ZA	31
65.	Tweetys Rettung	ZA	31
66.	Ununterbrochen		31
67.	Vertauschte Rollen		32
68.	Wahlrede		32
69.	Warum – weil		33
70.	Was – wenn		33
71.	Wenn ich ein Tier wäre	KL	33
72.	Wer ist das?	KL	34

73.	Wer ist der Dirigent?	34
74.	Zeichen deuten Zeichen	35
75.	Zeichenkreis	35
76.	Zündholzturm	35

	Name
	Material
	Personen/ Dauer
	Kategorie
	D (eher) draußen
	KL Kennenlernspiel
	ZA Zusammenarbeit

1. Arrangement	Gegenstände	2+/ 10-20min	-
----------------	-------------	--------------	---

Zwei Personen sitzen mit dem Rücken zueinander an jeweils einem Tisch. Auf dem Tisch von Spieler 1 sind verschiedene Gegenstände aufgebaut (z. B. eine Tasse, ein Löffel, eine Kerze und eine Brille). Die gleichen Gegenstände befinden sich auch ungeordnet auf dem anderen Tisch. Spieler 1 muss jetzt dem Spieler 2 beschreiben, wie diese Gegenstände angeordnet sind, und dieser muss seine eigenen Gegenstände auf seinem Tisch genauso arrangieren.

2. Aufgaben erraten und ausführen	-	6+/ 15-25min	-
-----------------------------------	---	--------------	---

Alle Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis, einer wird für kurze Zeit hinausgeschickt. Nun einigt man sich auf eine einfache Aufgabe, die der Kandidat ausführen soll, wenn er wieder hereingerufen wird, z. B. Erika die Uhr abnehmen und sie Peter anlegen.

Nun wird der Kandidat hereingerufen und darüber informiert, dass er eine Aufgabe erfüllen soll. Die Spieler summen leise, und ihr Summen wird dann immer lauter, wenn der Kandidat einen Teil der Aufgabe richtig erfüllt hat. So geht der Kandidat von einem Teilnehmer zum anderen, um den ersten Teil seiner Aufgabe herauszufinden. Wenn er bei Erika angekommen ist, wird das Summen plötzlich laut – nun weiß er, dass er bei Erika etwas tun soll. Das Summen ist wieder leise. Der Kandidat probiert weiter: Er berührt Erikas Schuhe, ihre Brille, ihre Armbanduhr – lautes Summen. Es wird wieder leiser, bis der nächste richtige Schritt erraten wird, usw. Wenn die Aufgabe erfüllt ist, wird geklatscht. Nach einigen Durchgängen werden die Aufgaben schwieriger. Es geht auch ohne Summen, indem der Teilnehmer durch Fragen herausfindet, was er tun soll. Die Fragen dürfen nur mit JA oder NEIN beantwortet werden.

Variation: Ein Mitspieler verlässt den Raum, und die anderen suchen sich einen Gegenstand im Zimmer aus. Nachdem man sich geeinigt hat, wird der Spieler wieder in den Raum geholt. Dieser muss nun den Gegenstand finden bzw. erraten. Das kann entweder durch Summen oder Fragenstellen geschehen.

3. Aufstehen	-	2+/ 10min	ZA
--------------	---	-----------	----

Zwei Personen sitzen mit angewinkelten Beinen auf dem Boden, Rücken an Rücken. Sie müssen versuchen, gemeinsam aufzustehen, ohne die Arme zu Hilfe zu nehmen. Es können auch zwei Paare gegeneinander antreten, und das schnellere Team gewinnt. Sinn: Aufeinander abgestimmtes Handeln führt zum Ziel.

4. Augen wiedererkennen	Zettel, Stifte	6+/ 10-20min	-
-------------------------	----------------	--------------	---

Je zwei Teilnehmer schreiben die Augenfarbe und den Namen des anderen auf einen Zettel. Der Name wird zugeklebt und die Zettel werden verteilt. Jetzt versucht man anhand des Zettels, die Augen wiederzufinden.

5. Augenzahl	10+ Würfel	4+/ 20min	-
--------------	------------	-----------	---

Ziel des Spieles ist das schnelle Zusammenzählen von Würfelaugen. Welcher Spieler die gewürfelten Augen aller Würfel am schnellsten und vor allem richtig zusammengezählt hat, bekommt einen Punkt. Der Spieler muss die Zahl laut nennen. Dann zählt der Spielleiter nach. Ist die genannte Zahl falsch, bekommen die anderen Mitspieler einen Punkt. Der Spielleiter startet das Spiel z. B. mit vier Würfeln. Bei jedem weiteren Durchgang wird ein weiterer Würfel in den Becher gelegt. Welcher Spieler am Ende 10 Punkte erreicht hat (dafür sind dann maximal 10 Durchgänge und 14 Würfel notwendig), gewinnt das Spiel.

6. Balance	Kekse	2+/ 15min	-
------------	-------	-----------	---

Es geht darum, Kekse zu essen. An sich wäre das kein Problem, allerdings kommt eine Hürde dazu, denn der Keks wird auf die Stirn des Spielers gelegt und der muss nun ohne Hilfsmittel

den Keks in seinen Mund bekommen. Wenn der Keks herunterfällt, muss er von vorne anfangen und den Keks erneut auf die Stirn legen. Für alle Zuschauer ist es sehr amüsant zu beobachten, wie der Spieler durch Grimassen versucht, den Keks in den Mund zu bekommen.

Variation: Es gibt zwei Gruppen. Wer kann die meisten Kekse auf die Stirn eines Mitspielers stapeln, ohne dass der Turm herunterfällt. Die Spieler bekommen drei Minuten Zeit, um die Kekse zu stapeln. Nachdem der Turm ohne Hilfsmittel drei Sekunden lang gestanden ist, werden die Kekse gezählt und die Gewinnergruppe wird bestimmt.

7. Bauen	Bastel-Material	4+/ 30-60min	ZA
----------	-----------------	--------------	----

Die Gruppe bekommt Bau- oder Bastel-Material. Mit dem Material kann die Gruppe irgendetwas bauen, allerdings ohne zu sprechen. Die Aufgabe kann auch konkreter gemacht werden: Baut einen Turm, ein kreatives Gebäude usw.

8. Bauen ohne Worte	Bastel-Material	4+/ 30-40min	ZA
---------------------	-----------------	--------------	----

Eine Gruppe bekommt Bastelmaterial und muss daraus etwas bauen, ohne zu sprechen. Alle aus der Gruppe müssen sich aber beteiligen. Danach kann darüber gesprochen werden.

9. 3 Begriffe	Kärtchen/ Stifte	6+/ 15min	KL
---------------	------------------	-----------	----

Jeder Mitspieler schreibt seinen Namen auf ein vorbereitetes Kärtchen. Die Kärtchen werden dann in die Mitte gelegt und gemischt. Jeder zieht nun ein Kärtchen und notiert je drei Begriffe, die ihm zu diesem Mitspieler einfallen. Dann wird noch einmal gemischt und jeder sucht sich sein eigenes Kärtchen. Er versucht zu erraten, wer diese Begriffe geschrieben hat. Anschließend wird darüber gesprochen.

10. Beschreibe mich	Zettel, Stifte	4+/ 15min	-
---------------------	----------------	-----------	---

Es werden Zweiergruppen gebildet. Setzt euch so hin, dass keiner seinen Partner sehen kann. Versuche nun, deinen Partner möglichst genau zu beschreiben (z. B. Augenfarbe, Sockenfarbe usw.). Im anschließenden Vergleich und Gespräch werdet ihr darüber staunen, was einem im Normalfall alles entgeht. Wiederholt das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt oder in anderer Form.

Variation: Einer von euch wird aus dem Raum geschickt. Ihr habt nun die Aufgabe, den Abwesenden auf einem Zettel so genau wie möglich zu beschreiben (z. B. seine Größe, Haarfarbe, Augenfarbe, Kleider, Schuhe usw.).

11. Bildgeschichte	Bilder/ Postkarten	4+/ 15-25min	ZA
--------------------	--------------------	--------------	----

Es werden Bilder oder Postkarten in die Mitte gelegt. Jeder Teilnehmer nimmt sich das Bild, das ihn am meisten anspricht. Nachdem sich alle eines ausgesucht haben, soll jeder erzählen, warum er sich genau das Bild ausgesucht hat. Das Spiel kann schon da aufhören, aber lustiger wird es, wenn nun anhand der Bilder eine Geschichte erzählt werden muss. Der Erste beginnt mit 1-3 Sätzen, die mit seinem Bild zu tun haben. Der rechts von ihm Sitzende muss die Geschichte weitererzählen und sein Bild in die Geschichte einfließen lassen. Somit erzählt die Gruppe gemeinsam eine lange, lustige und einfallsreiche Geschichte.

12. Blinde Geometrie	viel Platz, weicher Untergrund, eine große Plane (ca. 4x4m), acht Holzplatten, Länge ca. 1m, gehobelt(!), eine Augenbinde	4+/ 15-30min	ZA, D
----------------------	---	--------------	-------

Der Zeltboden wird auf einem weichen Untergrund ausgebreitet. Einer aus der Teilnehmergruppe bekommt die Au-

gen verbunden. Schwerer wird es zudem, wenn der Akteur durch Drehen und Herumführen desorientiert wird. Jetzt legt ihr die Holzplatten wild verteilt auf den Zeltboden. Der Teilnehmer, dessen Augen verbunden sind, bekommt nun die Aufgabe, aus den acht Holzplatten ein Quadrat zu legen. Jede Seite des Quadrates soll dabei aus zwei Holzplatten bestehen, die nicht übereinandergelegt werden dürfen. Das Quadrat muss sich vollständig auf dem Zeltboden befinden. Die anderen Teilnehmer sollen dem armen Würstchen in der Mitte helfen. Das geht am besten, wenn sich die Gruppe um den „Blinden“ herum verteilt. Keiner außer ihm darf jedoch den Zeltboden betreten!

13. Blatt wenden	Baumarktfolie oder Decke	5+/ 10-15min	-
------------------	--------------------------	--------------	---

Die ganze Gruppe stellt sich auf eine ausgebreitete Decke oder Folie. Die Gruppe muss versuchen, die Decke/Folie zu wenden, ohne den Boden mit auch nur einem Haar zu berühren.

14. Blinden-Parcours	Seile, Augenbinden	4+/ 20-40min	D
----------------------	--------------------	--------------	---

Die „Dschungelreise“ ist ein Blinden-Parcours, den man an unterschiedlichen Orten aufbauen kann. Hierzu wird ein langes Seil durch ein möglichst abwechslungsreiches Gelände gespannt. Bei gutem Wetter könnte sich dazu z. B. ein Wald anbieten. Bei schlechtem Wetter kann auch ein größerer Raum zu einem interessanten Dschungel umgebaut werden. Die Spieler gehen nacheinander mit verbundenen Augen am Seil entlang. Die Zeitabstände sollten dabei so groß sein, dass sich die Teilnehmer nicht begegnen. Je nach Zielsetzung kann der Spielleiter die Teilnehmer einzeln oder zu zweit durch den aufgebauten Dschungel gehen lassen. An schwierigeren Stellen sollten Betreuer stehen, die aber nur notfalls helfend eingreifen. Ebenso sollte ein Betreuer am Ende des Parcours stehen, um die Dschungelreisenden dort zu empfangen.

15. Blind ein Seil formen	Seil und Augenbinden	6+/ 10-30min	ZA, D
---------------------------	----------------------	--------------	-------

Die Gruppe erhält, nachdem allen die Augen verbunden wurden, den Auftrag, ein Seil zu finden und es in eine bestimmte Form (z. B. Quadrat, Dreieck, Stern ...) zu bringen. Varianten: Der Gruppe kann eine begrenzte Zeit für die Planung zur Verfügung gestellt werden. Alles kann auch schweigend gespielt werden. Die Gruppe muss selbst entscheiden, wann sie fertig ist und somit die Augenbinden abnehmen kann, um das Ergebnis zu überprüfen.

Auswertung: Hat die Gruppe ihre Planungszeit effektiv genutzt? Welche Schwierigkeiten sind während der Übung aufgetreten? Wie effektiv wurde miteinander geredet? Wie wurde die Entscheidung gefällt, dass die Gruppe jetzt fertig ist?

Wie wurde der Punkt „Führung und Anleitung“ gehandhabt? War der Führer/die Führerin anerkannt oder gar ernannt?

Bemerkungen: Diese Übung kann frustrierend sein. Manche Menschen haben Schwierigkeiten mit ihrem räumlichen Vorstellungsvermögen. Die Formen sollten deshalb „einfach“ bleiben.

16. Blind und stumm	Augenbinden, evtl. Zahlkarten	6+/ 15-20min	-
---------------------	-------------------------------	--------------	---

Alle Spieler stellen sich im Raum an verschiedenen Stellen auf (dabei genügend Abstand halten). Allen Mitspielern werden die Augen verbunden. Der Spielleiter geht von Spieler zu Spieler und teilt ihm leise eine Zahl mit (zwischen 1 und der Anzahl der Spieler). (Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Eine Zahl wird doppelt genannt). Statt des Zuflüsterns kann man den Spielern die Zahl auch zuvor durch vorbereitete Kärtchen mitteilen. Aufgabe der Gruppe ist es nun, sich in einer Reihenfolge aufzustellen, sodass die Person mit der kleinsten Zahl vorne und die Person mit der größten Zahl hinten steht. Die Spieler dürfen jedoch nicht miteinander sprechen. Wenn die

Gruppe glaubt, das Problem gelöst zu haben, öffnen alle die Augen.

17. Briefe schreiben	Zettel, Stifte	5+/ 15min	-
----------------------	----------------	-----------	---

Jeder schreibt seinen Namen klein auf eine Ecke eines Blattes; alle Blätter werden dann gemischt und neu gezogen. Somit erhält jeder Mitspieler einen Partner, der den anderen Mitspielern jedoch unbekannt bleibt. Dann schreibt jeder einen persönlichen Brief an seinen Partner. Danach werden die beschriebenen Blätter erneut gemischt, und jeder sucht sich den Brief heraus, der mit seinem Namen versehen ist. Die Briefe werden nun gelesen, und anschließend kann darüber gesprochen werden.

18. Charakterzüge	Kärtchen, Stifte	5+/ 15-25min	-
-------------------	------------------	--------------	---

Ein Mitspieler schreibt den Namen eines anderen Mitspielers auf ein Kärtchen und verdeckt es, sodass es keiner sieht. Dann müssen die restlichen Mitspieler durch Fragen herausfinden, welcher Name auf dem Kärtchen steht. Allerdings darf man nur nach Charaktereigenschaften fragen, z. B. „Ist er/sie schüchtern, ruhig, unterhaltsam, tierliebend?“ Es darf nur mit Ja oder Nein geantwortet werden. Wer den Namen errät, darf den nächsten Namen aufschreiben.

19. Deckenspiel	Decke	5+/ 10-20min	ZA
-----------------	-------	--------------	----

Die Gruppe nimmt auf einer Decke Platz. Die Decke kann ggf. so weit zusammengeschlagen werden, dass die Gruppe gerade noch Platz zum Stehen hat. Nun muss die Gruppe die Decke wenden, ohne sie zu verlassen. Sinn: Gegenseitig helfen und halten, abstimmen und koordinieren. Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsangst haben.

20. 1 Ente – 2 Beine	-	4+/ 15-20min	-
----------------------	---	--------------	---

Alle Spieler sitzen oder stehen in einem Kreis. Der erste Spieler sagt: „Eine Ente“, der zweite Spieler muss dann sagen: „Zwei Beine“. Der 3. Spieler sagt: „springt ins Wasser“. Der 4. Spieler ruft: „Platsch!“ 5. Spieler: „Zwei Enten“, 6. Spieler: „Vier Beine“, 7. Spieler: „springen ins Wasser“, 8. Spieler: „Platsch“, 9. Spieler: „Platsch“, 10. Spieler: „Drei Enten“ usw., bis einer falsch liegt und somit ausscheidet. Jetzt kann man wieder von vorne anfangen oder bei der Ente starten, bei der der Fehler passiert ist.

21. Farbklopfspiel	2 x 4 Farbkarten	8+/ 20min	-
--------------------	------------------	-----------	---

Die Gruppe wird in zwei Mannschaften geteilt. Die Mannschaften bekommen nun Zeit, für jede Farbe ein Klopfzeichen zu vereinbaren (z. B. in Nacken klopfen für Rot und auf linke Schulter klopfen für Gelb usw.). Die Gruppen müssen sich nun in einer Reihe hintereinander hinsetzen. Vor den zwei Reihen, zwischen den Vordermännern, liegen alle vier Farben. Der Spielleiter zeigt nun dem hintersten Spieler eine Farbe. Diese wird durch Klopfzeichen an den Vordermann weitergegeben, bis der Vorderste das Zeichen erhält. Dieser nimmt die Karte auf und zeigt sie hoch. Die Mannschaft, die gewonnen hat, darf um eine Person weiterrutschen (der Vordermann wird zum Hintermann usw.). Sieger des Spieles ist die Mannschaft, deren erster Vordermann zuerst wieder vorne sitzt.

22. Fotolotto	Ein in ca. 10 Stücke zerschnittenes Bild	5+/ 15min	-
---------------	--	-----------	---

Alle Bildteile werden in die Mitte des Tisches gelegt und vermischt. Reihum wird ein Teil genommen, und es wird versucht, das Bild zusammenzustellen. Dabei darf allerdings nicht gesprochen werden.

Jeder soll seine Mitspieler gut beobachten, und nach dem Spiel kann darüber gesprochen werden. Es kann auch passend zum Thema ein Zitat oder Ähnliches zerschnitten werden.

23. Gemeinsamkeiten	Zettel, Stifte	6+/ 10-20min	KL
---------------------	----------------	--------------	----

Jeder sucht sich jemanden im Raum, mit dem er eine äußere Gemeinsamkeit hat. (Man trägt die gleiche Farbe, ähnliche Schuhe, ist gleich groß usw.) Nun muss man in ca. zehn Minuten so viele weitere Gemeinsamkeiten wie möglich finden. (z. B. Schuhgröße, Anzahl der Geschwister, Interessen, Probleme, Lieblingsessen usw.) Nachdem die Zeit abgelaufen ist, muss jedes Paar den anderen Spielern seine Gemeinsamkeiten vermitteln. Es kann auch in Wettbewerbsform gespielt werden, indem die Gruppe gewinnt, die in der kürzesten Zeit am meisten Gemeinsamkeiten gefunden hat.

24. Gernhabe-Kuchen	Zettel, Stifte	3+/ 15-25min	KL
---------------------	----------------	--------------	----

Zeichne auf ein Blatt Papier einen Kreis – deinen „Gernhabe-Kuchen“. Daneben schreib Dinge, Tätigkeiten, Menschen usw., die du gerne hast oder tust. Dann ordne den notierten Dingen verschieden große Stücke des Kuchens zu. In das größte Stück trage jenes Ding ein, das du am liebsten hast oder tust. In das zweitgrößte das, was du am zweitliebsten hast oder tust usw. In einem anschließenden Gespräch stellt jeder seinen Kuchen vor.

Variante: Es können auch andere Themen beschrieben werden – z. B. Angsthabe-Kuchen oder Zeiteinteilung. (Der Kreis stellt einen durchschnittlichen 24-Stunden-Tag dar. Nun muss die Zeit realistisch aufgeteilt werden: z. B. Arbeit, Familie, Hobbys usw.)

25. Glasplatte	Seil	5+/ 10-15min	ZA
----------------	------	--------------	----

Ihr steht in einem Kreis. Ein auf dem Boden liegendes Seil zeigt den Rand einer riesigen (imaginären) Glasplatte. Schiebt beide Hände, mit der Handfläche nach oben, unter die „Glasplatte“ (Seil). Versucht nun, die Platte vorsichtig aufzuheben und durch den Raum zu tragen. Achtet darauf, dass eure Hände stets in der gleichen Höhe sind, sonst „zerbricht“ das Glas. Da-

nach könnt ihr es auch ohne Seil probieren. Außerdem könnt ihr versuchen, der Platte durch Ziehen eine neue Form zu geben (z. B. Rechteck, Quadrat usw.). Zusammenarbeit und Feingefühl sind hier gefordert.

26. Gruppenfoto	Fotoapparat	4+/ 20-60min	ZA
-----------------	-------------	--------------	----

Die Gruppe wird mit einem Fotoapparat ausgestattet und bekommt die Aufgabe, so kreative Gruppenfotos zu machen wie nur möglich. Es können auch mehrere Gruppen gegeneinander antreten, und dann wird das beste Bild prämiert.

27. Hurrikan	Stühle	8+/ 20-30min	-
--------------	--------	--------------	---

Es wird ein Stuhlkreis gebildet. Ein Spieler steht in der Mitte und macht eine Aussage über sich. Z. B. „Ich trage ein blaues Kleidungsstück“, „Ich war schon einmal auf den Philippinen.“ Usw. Jeder, auf den diese Aussage auch zutrifft, muss aufstehen und sich auf einen anderen Sitzplatz setzen. Es darf allerdings nicht der Platz unmittelbar zu seiner Rechten oder Linken sein, sodass er auch wirklich aufsteht. Falls einem keine Aussage einfällt oder wenn man möchte, dass alle Teilnehmer die Plätze wechseln, ruft man: „Hurrikan“. Es gibt einen Stuhl bzw. Sitzplatz weniger als Teilnehmer, somit steht immer der Langsamste in der Mitte.

28. Ich sehe etwas	Bild(er)	5+/ 15-25min	-
--------------------	----------	--------------	---

Alle setzen sich so hin, dass jeder das Bild gut sehen kann. Nun beginnt einer und sagt, was er auf dem Bild sieht (z. B. einen Gegenstand, eine Stimmung usw.). Allerdings darf er nur den ersten Buchstaben dieses Wortes sagen (z. B. Ich sehe etwas mit D – Dunkelheit). Die anderen raten, welches Wort es sein könnte. Wenn es erraten wurde, ist der Nächste dran.

Hinweis: Nehmt ein eher buntes Bild, auf dem viel zu sehen ist.

29. „Ich“ bin	Zettel, Stifte	6+/ 10-20min	-
---------------	----------------	--------------	---

Alle Mitspieler schreiben ihren Namen auf einen Zettel. Diese werden eingesammelt und - gut gemischt - in eine Schachtel gelegt. Jeder Mitspieler zieht einen Zettel. Nach der Reihe sagt nun jeder etwas über denjenigen, dessen Name er gezogen hat. Die Aussagen müssen aber in Ich-Form gegeben werden. Anschließend versucht die Gruppe zu erraten, über wen diese Aussage gemacht worden ist. Dann kommt der Nächste dran. Statt einen Zettel zu ziehen, kann sich natürlich jeder eine Person selbst ausdenken und beschreiben.

Variation 1: Jemand denkt sich eine Person aus (z. B. aus der Bibel, Geschichte, Berühmtheit usw.) und muss „sich“ so lange beschreiben, bis jemand daraufkommt. Derjenige, der es erraten hat, darf sich dann eine Person ausdenken, die er beschreibt.

Variation 2: Ihr schreibt auf eine Haftnotiz den Namen einer bekannten Persönlichkeit und klebt sie auf die Stirn eines Mitspielers. Nun muss dieser Spieler Fragen stellen, die mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind, um herauszufinden, wer „er“ ist.

30. Immer im Viereck herum	Seil, Augenverband	5+/ 20min	ZA
----------------------------	--------------------	-----------	----

Den Teilnehmern werden die Augen verbunden. Alle halten sich an einem Seil fest und müssen nun versuchen, ein Quadrat zu bilden. Anschließend noch einen Kreis. (Welcher Mannschaft gelingt dies am besten, sofern es mehrere Gruppen gibt?) Ggf. kann das Quadrat oder der Kreis auf dem Boden vorgezeichnet und ein Eckpunkt/Ausgangspunkt festgelegt werden.

31. Klebeband	Klebebandrollen	4+/ 15-20min	-
---------------	-----------------	--------------	---

Für dieses Gruppen- und Geschicklichkeitsspiel benötigt ihr mehrere Klebebandrollen. Die Mitspieler bekommen jeweils eine Rolle des Klebebandes in die Hand. Auf das Startsignal müssen sie diese so schnell wie möglich komplett abwickeln, bis kein Klebeband mehr auf der Rolle zu sehen ist, sondern nur noch die Aufrollhilfe (aus Pappe oder Plastik). Wenn ein Spieler fertig ist, muss er die leere Rolle auf einen Tisch oder den Fußboden legen und laut „Fertig!“ rufen. Doch Achtung, der Schiedsrichter sollte nach dem Ende des Spieles die abgelegte leere Rolle genau prüfen, ob sich darauf nicht noch irgendein kleines Stück Klebeband befindet. Wenn dies der Fall sein sollte, dann hat der Spieler verloren! Bitte das unbedingt genau prüfen. Welche Technik bzw. welche Abrollvariante die Spieler für die Bewältigung der Aufgabe wählen, ist ihnen komplett selbst überlassen.

Variante: Ihr könnt die Mitspieler direkt gegeneinander antreten lassen oder auch nacheinander auf Zeit.

32. Klopapier	Eine Rolle Toilettenpapier	4+/ 15-30min	K
---------------	----------------------------	--------------	---

Alle sitzen in einem Kreis und die Rolle geht herum. Jeder muss sich nun so viel Papier abreißen, wie er möchte (oder für eine „große“ Sitzung benötigt). Wenn alle mit Toilettenpapier eingedeckt sind, muss jeder etwas von sich erzählen. Aus der Anzahl der abgerissenen Blätter Toilettenpapier ergibt sich die Anzahl der Informationen von jeder Person, Besonders heiter ist es, wenn es Leute gibt, die sehr viel Papier „brauchen“.

► Auch mit Marmelade, Smarties usw. möglich.

33. Knödel-Oma	-	7+/ 15min	ZA
----------------	---	-----------	----

Alle Teilnehmer stellen sich in einem engen Kreis auf, schließen die Augen und fassen mit jeder Hand jeweils eine Hand eines Mitspielers. Dabei soll versucht werden, nicht die Hände der Nebenstehen-

den zu fassen. Danach muss der Knoten wieder aufgelöst werden, ohne die Hände zu lösen, bis wieder ein Kreis oder mehrere Kreise entstehen.

Sinn: Koordination und Kommunikation führen zur Auflösung des Knotens. Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsangst haben.

34. Knoten lösen	Seil	4+/ 10-30min	ZA
------------------	------	--------------	----

In ein Seil werden viele einfache Knoten geknüpft. Die Anzahl der Knoten entspricht der Anzahl der Teilnehmer. Jeder Teilnehmer fasst nun mit einer Hand neben einem Knoten ans Seil. Das Seil darf während der ganzen Übung nicht mehr losgelassen werden. Die Gruppe hat nun die Aufgabe, sämtliche Knoten aus dem Seil zu lösen, ohne die Hände vom Seil zu nehmen.

35. Lebende Kamera	-	4+/ 10-20min	D
--------------------	---	--------------	---

In einem möglichst abwechslungsreichen Gelände oder Raum teilt sich die Gruppe in Paare auf. Die Paare einigen sich, wer zuerst die Kamera und wer der Fotograf ist. Die Kamera wird nun von ihrem Fotografen mit geschlossenen Augen zum ersten interessanten Motiv geführt. Nach dem Ausrichten der Kamera drückt der Fotograf den Auslöser (z. B. leicht auf den Kopf tippen). Die Kamera öffnet die Augen für maximal eine Sekunde und nimmt damit das eingestellte Bild auf. Je weniger beim Fotografieren geredet wird, desto intensiver sind die Eindrücke. Nachdem einige Bilder aufgenommen worden sind, öffnet die Kamera ihre Augen und beschreibt ihre Eindrücke. Danach wechseln die Spieler die Rollen.

36. Lego	Viele Legosteine	4+/ 15-25min	-
----------	------------------	--------------	---

Zwei Mitspieler treten gegeneinander an. Zwischen ihnen liegt eine Menge Lego. Nun wird ein beliebiger Gegenstand ge-

nannt und die Spieler haben zwei Minuten Zeit, um diesen zu bauen. Am Ende muss abgestimmt werden, welcher der beiden gebauten Gegenstände besser gelungen ist. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden.

37. Luftballon	Luftballon	4+/ 10min	-
----------------	------------	-----------	---

Ein altes, klassisches und lustiges Spiel. Ein oder mehrere Luftballons werden in die Luft geworfen. Nun gilt nur eine Regel: Der Luftballon darf den Boden nicht berühren. Und der Spaß beginnt!

38. Mein Bild	Zettel, Stifte	5+/ 20-30min	KL
---------------	----------------	--------------	----

Jeder Mitspieler malt für sich ein kleines Bild auf ein Blatt Papier, durch das er sich selbst zu charakterisieren versucht.

Variante 1: Die Bilder werden gemischt und eine Zeichnung wird gezogen. Alle müssen nun erraten, wer diese Zeichnung angefertigt hat.

Variante 2: Jeder stellt sich anhand des Bildes der Gruppe vor.

Variante 3: Ein Spieler zeigt der Gruppe sein Bild. Die Teilnehmer müssen erraten, inwiefern die Zeichnung den Mitspieler charakterisiert.

39. „Menschen“ malen	Zettel, Stifte	3+/ 15min	-
----------------------	----------------	-----------	---

Die Gruppe teilt sich in Dreiergruppen. Jeder zeichnet im oberen Bereich eines Zettels einen beliebigen menschlichen Kopf. Der Zettel wird so geknickt, dass nur noch der letzte Teil vom Hals zu sehen ist. Dann wird der Zettel an die rechts sitzende Person weitergegeben, die dann den Oberkörper zeichnen soll. Danach werden die Zettel wieder geknickt, sodass der Nächste gerade noch weiß, wo er weiterzeichnen muss. Nach

dem Weitergeben werden die Beine und Füße gezeichnet. So hat jeder am Ende wieder seinen Zettel, und jeder hat zu jeder Zeichnung beigetragen. Dann werden sie aufgefaltet, und darüber wird gelacht.

40. Menü	Zettel, Stifte	6+/ 15-20min	-
----------	----------------	--------------	---

Jeder schreibt seinen Namen auf einen Zettel, alle Zettel werden gemischt, und jeder Teilnehmer zieht nun ein Blatt. Nun muss man für die Person, deren Name auf dem gezogenen Blatt steht, ein Menü zusammenstellen (Vor-, Haupt- und Nachspeise). Nachdem man damit fertig ist, sucht man sich den betreffenden Mitspieler und erkundigt sich, ob dieser damit zufrieden ist. Eventuell kann man auch Speisen tauschen, wenn sie demjenigen nicht schmecken, dem man sie zugedacht hat. Speisen können aber nur mit Speisen getauscht werden, die andere Mitspieler auf ihrem Menü notiert haben.

41. Miteinander	Luftballone	5+/ 15min	ZA
-----------------	-------------	-----------	----

Die Teilnehmer stellen sich in einer Reihe auf und bekommen Luftballone zwischen Bauch und Rücken zur vorderen bzw. hinteren Person geklemmt. Die Gruppe muss sich nun fortbewegen, ohne die Luftballone zu verlieren.

Sinn: Bewegungskoordination, Gruppengefühl.

Hinweis: Die Gruppe sollte sich schon gut kennen und keine Angst vor Körperkontakt haben. Wenn es jemandem unangenehm ist, kann er zusehen und wird trotzdem Spaß dabei haben.

42. Modeschau	Kloppapier	6+/ 20min	-
---------------	------------	-----------	---

Es können zwei oder mehr Gruppen spielen. In einer Gruppe sind drei bis fünf Leute, und jede Gruppe wird mit einer Rolle

Klopapier ausgestattet. Einer in jeder Gruppe meldet sich als „Model“ freiwillig. Nun geht es los, und die Gruppen haben zehn Minuten Zeit, um ein neues Kleidungsstück zu entwerfen. Das Model ist das „Versuchskaninchen“. Es muss die ganze Rolle aufgebraucht werden. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, müssen sich die Gruppen gegenseitig die neuen Kleidungsstücke vorstellen. Anschließend kann darüber diskutiert werden, welches Kleidungsstück denn schöner geworden ist.

43. Mund voll	Glas Wasser	5+/ 10-15min	D
---------------	-------------	--------------	---

Jeder Mitspieler hat einen Partner. Die zwei setzen sich gegenüber hin und schauen sich an. Jeder bekommt einen Becher mit Wasser und muss einen großen Schluck in den Mund nehmen. Jetzt stellt der Spielleiter verschiedene Fragen, z. B.: „Was ist dein Lieblingsessen?“ Nun müssen sich die Partner gegenseitig sagen (Handzeichen usw.), was ihr Lieblingsessen ist. Bei diesem Spiel gibt es viel zum Lachen!

Variante 2: Beide nehmen so viel Wasser in den Mund, wie es geht. Nun müssen sie sich gegenseitig zum Lachen bringen. Der „Gewinner“, der den anderen zum Lachen bringt, wird dabei möglicherweise nass. Ein harmloser Spaß, bei dem den Zuschauern nicht langweilig wird.

44. Murmelbahn	Murmeln, Bastel-Material oder Holz/ Sand/ Schnee	5+/ 30-60min	ZA
----------------	--	--------------	----

Kleingruppen bauen jeweils eine Murmelbahn. Dabei sollen zwei Murmeln gleichzeitig starten, verschiedene Wege gehen und jeweils zur gleichen Zeit am Ziel eintreffen. Der Bau der Murmelbahn kann mit Holz, mit Sand, im Winter mit Schnee erfolgen oder nur mit Bastelmaterial. Statt Murmel können auch kleine oder große Plastik-, Golf- oder Tennisbälle verwendet werden.

Sinn: gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Kreativität, Ideenfindung.

45. Nagelprobe	11 lange Nägel, Brett	3+/ 10-20min	-
----------------	-----------------------	--------------	---

In ein Brett wird ein Nagel einige Millimeter eingeschlagen. Nun besteht die Aufgabe darin, zehn weitere Nägel so auf diesem einen Nagel auszubalancieren, dass sie weder den Boden noch das Brett, sondern nur die anderen Nägel berühren. Dies muss ohne Zuhilfenahme von anderen Gegenständen, wie etwa eines Magneten, bewerkstelligt werden. Des Weiteren dürfen die Nägel während des Balanceakts nicht von irgendeinem Körperteil berührt oder beeinflusst werden.

Lösung: Ein Nagel wird auf den Tisch gelegt, dann werden acht Nägel quer daraufgelegt, sodass sie abwechselnd die Köpfe auf beiden Seiten des Grundnagels haben. Anschließend wird ein um 180° zum Grundnagel gedrehter, weiterer Nagel auf die Konstruktion gelegt. Nun muss das gesamte Konstrukt an den beiden Grundnägeln gefasst und vorsichtig unter Beachtung des Schwerpunkts auf den Kopf des eingeschlagenen Nagels gelegt werden. Wird dieser Schritt vorsichtig genug durchgeführt, bilden die beiden Grundnägeln die Aufhängung für die anderen acht Nägel, und das Rätsel ist gelöst.

46. Name	Zettel, Stifte	4+/ 15min	KL
----------	----------------	-----------	----

Jeder schreibt seinen Namen mit Blockbuchstaben auf einen Zettel. Nun nutzt er jeden Buchstaben seines Namens, um sich selbst mit einem Eigenschaftswort zu beschreiben. (z. B.: ANNA. A=ausgewogen; N=neugierig; N=nachdenklich; A=aktiv). Dann stellt er sich der Gruppe anhand des Namens vor.

Variation: Jeder beschreibt die anderen anhand der Buchstaben in ihren Namen.

47. Pullover-Rallye	Großer/s Pullover/ T-Shirt	4+/ 15-20min	ZA
---------------------	----------------------------	--------------	----

Für dieses Spiel wird ein alter großer Pullover benötigt. Die erste Person zieht auf Kommando den Pullover an und fasst die

Hände des nächsten Gruppenmitgliedes. Die restlichen Gruppenmitglieder helfen nun, den Pullover der ersten Person abzustreifen und der nächsten Person überzustreifen, ohne dass beide die Hände loslassen. Wie lange benötigt die Mannschaft, bis auch das letzte Mannschaftsmitglied den Pullover angezogen bekam? Hinweis: Die Gruppe sollte keine Berührungsangst haben.

48. Reifenrennen	Gymnastikreifen	4+ / 20-20min	-
------------------	-----------------	---------------	---

Die Teilnehmer bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Zwei Hände werden gelöst, ein Teilnehmer fasst durch einen Gymnastikreifen und gibt seinem Nachbarn wieder die Hand. Der Gymnastikreifen ist so Teil dieser Runde. Die Teilnehmer geben den Reifen nun weiter ohne die Hände zu lösen. Dazu müssen sie mit dem ganzen Körper durch den Reifen schlüpfen. Klappt das, wird ein zweiter und eventuell ein dritter Reifen ins Spiel gebracht. Die Reifen dürfen sich jetzt nicht mehr berühren.

49. Richtungs-/Ballwechsel	Bälle	6+ / 10-20min	-
----------------------------	-------	---------------	---

Die Gruppe steht im Kreis und setzt sich im Uhrzeigersinn in Bewegung. Die Teilnehmer gehen in eiligem Tempo. Je nach Größe der Gruppe und des Raumes halten die Teilnehmer kontinuierlich einen gleichen Abstand. Wenn die Gruppe ihren Rhythmus gefunden hat, gibt der Spielleiter die Anweisung „Richtungswechsel“. Die Teilnehmer laufen nun gegen den Uhrzeigersinn. Nach einigen Übungsversuchen kommt ein Ball ins Spiel. Dieser Ball wird von Teilnehmer zu Teilnehmer geworfen oder weitergereicht. Zunächst läuft der Ball mit der Gruppe. Auf das Zeichen „Ballwechsel“ wird der Ball gegen die Laufrichtung der Gruppe weitergereicht. Ständiger Wechsel der Anweisungen „Ballwechsel“ und „Richtungswechsel“ und mehrere Bälle sorgen für Zwischenfälle und viel Verwirrung in der Gruppe.

50. Stäbchenspiel	leichter Stab/ Stifte	4+ / 10-30min	-
-------------------	--------------------------	---------------	---

Je zwei etwa gleich große Spieler bilden ein Paar. Jedes Paar bekommt ein Stäbchen – z. B. einen Bleistift. Diese Stäbchen müssen die Spieler zwischen den Fingerspitzen oder Handflächen durch leichten Gegendruck halten. Ein Spielleiter stellt dann Aufgaben, die die Partner gemeinsam, immer mit dem Stäbchen zwischen sich, lösen müssen, z. B. über einen Papierkorb steigen, sich im Kreis drehen und hinsetzen usw. Wer das Stäbchen verliert, muss sich hinsetzen. Das Paar, das übrigbleibt, hat das meiste Fingerspitzengefühl. Der Spielleiter sollte mit leichteren Aufgaben beginnen und sie dann leicht steigern.

51. Skilaufen	2 Bretter + Schlaufen	3+ / 10-20min	ZA, D
---------------	--------------------------	---------------	----------

Zwei Holzbretter mit Schlaufen für jeweils drei bis vier Personen dienen als Skier. Gemeinsam muss die Gruppe nun auf den Skiern eine Strecke von ca. 5-15 Metern einmal hin und wieder zurücklaufen. Die Zeit wird gestoppt.

Sinn: Aufeinander abgestimmtes Handeln bzw. die Bewegungsabläufe führen zum Ziel.

52. Spinnennetz	1 Wollknäuel	4+ / 10-20min	KL
-----------------	--------------	---------------	----

Ein Spieler beginnt, mit dem Wollknäuel in der Hand, zu erzählen, z. B. was er auf dem Weg zum Treffen erlebt hat, wie es ihm geht, was er zum Thema denkt usw. Ist er damit fertig, wirft er den Wollknäuel irgendeinem Mitspieler zu, der nun wiederum etwas von sich erzählt usw. Auf diese Art und Weise entsteht ein Netz. Anschließend könnt ihr das Netz wieder auflösen, indem ihr den Wollknäuel genau in der umgekehrten Richtung zurückwerft. Auch das Zurückwerfen könnt ihr wieder mit einer Aufgabe verbinden. Man kann auch einen Ball anstatt eines Wollknäuels verwenden.

53. Sprechen mal anders	-	4+/ 15min	ZA
-------------------------	---	-----------	----

Ihr setzt euch in einem Kreis hin und bildet auf folgende Weise Sätze: Einer beginnt und sagt ein Wort, sein rechter Nachbar fügt ein weiteres hinzu, dessen rechter ein weiteres, usw. Es geht so lange weiter, bis einer einen Punkt setzt.

Variante: Man kann dazu die Aufgabe bekommen, eine Geschichte zu erzählen. Außerdem kann auch ein Thema oder eine Sache beschrieben werden. (z. B. Österreich, die Gemeinde, biblische Geschichte usw.)

54. Stangenbalance	Stange/ Besenstiel	4+/ 10min	ZA
--------------------	--------------------	-----------	----

Die Gruppe teilt sich und stellt sich gegenüber auf. Die Arme sind leicht angewinkelt und ein Finger ist ausgestreckt. Der Spielleiter legt eine lange Holzstange oder einen Besenstiel (2m – je nach Teilnehmerzahl) auf die Finger der Gruppenteilnehmer. Nun soll die Gruppe die Stange langsam und waagrecht auf den Boden legen. Wer die Stange nicht mehr berührt, scheidet aus oder die Aktion fängt von vorne, also ganz oben an. Diese Aktion kann mit und ohne Sprechen geschehen. Hinweis: Da jeder den Stab berühren muss, kann es passieren, dass der Stab nach oben wandert anstatt nach unten.

55. Sensi	Kärtchen, Stifte	6+/ 30-45min	KL
-----------	------------------	--------------	----

Jeder Teilnehmer bekommt sechs Kärtchen und einen Stift. Auf drei Kärtchen schreibt er je eine persönliche Frage, die mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden kann. Auf das vierte Kärtchen schreibt er „ja“ und auf das fünfte „nein“. Auf das letzte Kärtchen schreibt er die Namen der anderen Mitspieler, damit er sich später die Übereinstimmung notieren kann. Die Fragekärtchen werden nun in die Mitte gelegt und gemischt. Einer von euch zieht nun ein Kärtchen, liest es vor

und legt je nach Entscheidung ein „Ja“ – oder ein „Nein“-Kärtchen VERDECKT vor sich hin. Die anderen Mitspieler überlegen nun, wie der Gefragte antworten wird, und legen ebenfalls die entsprechende Antwortkarte verdeckt vor sich hin. Gleichzeitig werden alle aufgedeckt. Für jede richtig erratene Antwort bekommt man einen Punkt und notiert diesen auf dem Kärtchen, neben dem Namen des Gefragten. Der Gefragte selbst bekommt erst dann Punkte, wenn der Nächste dran ist und er die richtige Antwort errät.

56. Streichholznest	Streichhölzer, Flasche	2+/ 10-30min	-
---------------------	------------------------	--------------	---

Die Kooperationsaufgabe für jede Gruppe ist eigentlich ganz einfach: Abwechselnd soll jeder in der Gruppe ein Streichholz auf den Flaschenhals drauflegen, sodass ein richtiges „Storchennest“ entsteht. Man darf in der Gruppe nicht miteinander sprechen, soll sich aber untereinander helfen, z. B. durch Zeigen auf eine Stelle, wo noch ein Hölzchen hingelagt werden kann. Fallen welche herunter, so müssen diese anschließend wieder draufgelegt werden. Schafft jede Gruppe alle Hölzer?

Variante: Aus den Streichhölzern soll ein Bild entstehen, das vorher festgelegt wird (z. B. ein Hase auf der Wiese). Jeder darf reihum ein Hölzchen legen. Während des Spiels darf allerdings nicht mehr gesprochen werden.

57. Strom	Ball/ Gegenstand	9+/ 15-25min	ZA
-----------	------------------	--------------	----

Es bilden sich zwei Gruppen, die sich in zwei Reihen gegenüber voneinander hinsetzen. Die Personen in den Reihen geben sich die Hände. Der Spielleiter nimmt an einem Ende der Reihen jeweils eine Hand von beiden Gruppen. Gleichzeitig gibt er einen Handdruck. Nun muss der Strom so schnell wie möglich weitergegeben werden (per Handdruck). Wenn der Letzte der Gruppe den Handdruck bekommt, muss er zum Ball greifen bzw. einen

Gegenstand nehmen. Man darf nur hingreifen, wenn der Strom wirklich vom ersten bis zum letzten Teilnehmer durchgegeben worden ist. Die Gewinner der jeweiligen Runde dürfen einen Platz weiterrücken. Gewonnen hat die Gruppe, die wieder die ursprüngliche Position eingenommen hat. Es ist vorteilhaft, einen oder mehrere Schiedsrichter zu haben, die schauen, dass der Strom niemanden übersprungen hat, und feststellen, wer den Ball bzw. den Gegenstand zuerst berührt hat. Je mehr Leute mitspielen, desto lustiger wird es.

58. Teamwork-Story	Zettel, Stifte	4+/ 20-40min	ZA
--------------------	----------------	--------------	----

Jeder Mitspieler schreibt auf sein Blatt in drei bis fünf Zeilen den Anfang einer Geschichte. Die Bögen werden so zusammengefasst, dass nur die letzte Zeile zu lesen ist. Der Zettel wird an den Nachbarn weitergegeben. Nach diesem Schema wandern die Zettel durch die ganze Spielrunde. Ein Thema kann vorher festgelegt werden. Die Ergebnisse werden anschließend vorgelesen.

59. Tierformen reißen	Zettel	3+/ 15min	ZA
-----------------------	--------	-----------	----

Variante 1: Man setzt sich in Kleingruppen und überlegt sich ein Tier. Nun besteht die Aufgabe darin, dass der Umriss des Tieres aus dem Blatt gerissen wird. Jeder darf ein Stück abreißen und gibt es dem Nächsten weiter, der wiederum nur ein Stück abreißen darf usw., bis das Tier erkennbar ist. Wenn es mehrere Gruppen gibt, können die anderen Gruppen jeweils ihr Tier herzeigen, und die anderen müssen erraten, welches Tier es ist. Wenn man es spannender machen möchte, kann man beim zweiten Durchgang ein Redeverbot ausgeben. Es darf dann während des Spiels nicht gesprochen werden. Sehr wohl aber beim Raten, um welches Tier es sich handelt.

Variante 2: Jeder bekommt ein Blatt Papier, überlegt sich im Stillen ein Tier und versucht, die Umrisse zu reißen. Wenn jeder

fertig ist, muss der Rest der Gruppe erraten, um welches Tier es sich handelt.

60. Tic Tac Toe	9 Stühle	6+/ 20-30min	-
-----------------	----------	--------------	---

Es werden neun Stühle aufgestellt: drei Reihen mit jeweils drei Stühlen. Es gibt zwei Mannschaften mit je drei Spielern. Gespielt wird nach den Tic Tac Toe-Regeln: Ein Spieler aus der Mannschaft eins setzt sich auf einen Stuhl seiner Wahl, dann kommt einer aus der Mannschaft zwei, der das Gleiche macht. Dann ist wieder Mannschaft zwei dran usw. Wenn beide Mannschaften ihre drei Spieler „platziert“ haben, dürfen sie untereinander tauschen, aber immer abwechselnd Mannschaft eins und zwei! Gewonnen hat, wer als Erster seine drei Spieler in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) platziert hat. Das Wichtige dabei: KEINER darf ein Wort sagen, auch nicht die Zuschauer. Die Spieler müssen sich also mit Zeichensprache verständigen.

Ziel: Kommunikation, ohne zu reden!

61. Transport	Schüssel, 4+ Tischtennisbälle, Strohhalme	8+/ 15-20min	ZA
---------------	---	--------------	----

Es treten zwei gleich große Gruppen gegeneinander an. Die Aufgabe besteht darin, Tischtennisbälle von Schüssel A nach Schüssel B zu transportieren (z. B. von einer Ecke des Raumes in eine andere). Das Einzige, was zum Transport genutzt werden darf, ist ein Strohalm. Es werden so viele Tischtennisbälle wie Mitspieler einer Gruppe in eine Schüssel gelegt. Jeder Mitspieler bekommt einen Strohalm. Nun muss ein Spieler beginnen und den Tischtennisball mit dem Strohalm ansaugen und transportieren. Erst wenn sich der Spieler bei seiner Gruppe hinten angestellt hat, darf der Nächste den nächsten Ball ansaugen und transportieren. Jene Gruppe, die die Aufgabe am schnellsten erfüllt, hat ge-

wonnen. Wenn der Tischtennisball hinunterfällt, muss er von dort erneut aufgesaugt werden.

Hinweis: Wenn es nicht genug Platz gibt, um beide Gruppen gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen, kann eine Gruppe die Aufgabe erledigen, und die Zeit wird gestoppt; anschließend ist die nächste Gruppe dran.

62. Transportlösung	Stein/ Ball	4+/ 20min	ZA
---------------------	-------------	-----------	----

Ein Stein oder ein großer Ball muss von Punkt A nach Punkt B befördert werden. Die Gruppe darf dazu nur 5-6 Schnüre verwenden. Niemand darf eine Schnur mit 2 Händen berühren, jedoch dürfen mehrere Personen jeweils mit einer Hand eine Schnur berühren.

63. Turmbau	Zeitung + Klebeband	4+/20-30min	ZA
-------------	---------------------	-------------	----

Jede Gruppe bekommt Zeitungen und Klebeband. Das Ziel besteht darin, in einer vorgegebenen Zeit einen möglichst hohen und freistehenden Turm zu bauen. Ob der Turm wirklich frei und ohne Hilfsmittel steht, zeigt sich 15 Sekunden nach dem Loslassen!

Sinn: Kommunikation, gemeinsame Lösung eines (technischen) Problems, Einfallsreichtum, Ideenfindung

64. Turmbau zu Babel	Bastelmaterial	4+/ 15-30min	ZA
----------------------	----------------	--------------	----

Zwei Mannschaften bauen einen Turm. Sie bekommen jeweils dasselbe Bastelmaterial. Nun haben sie 20min Zeit zum Bauen. Gewonnen hat der Turm, der am höchsten ist und von selbst stehen bleibt. Bei gleicher Höhe zählt die Schönheit.

Varianten: Es darf nicht gesprochen werden. Pro Gruppe ist ein Schiedsrichter notwendig.

65. Tweetys Rettung	rohe Eier, Bastelmaterial	4+/ 30-60min	ZA
---------------------	---------------------------	--------------	----

Die Gruppen haben die Aufgabe, ein Ei – also den noch sehr jungen Tweety – mit dem wenigen zur Verfügung gestellten Material so zu verpacken, dass er einen Sturz aus ungefähr zwei Meter Höhe überlebt. Die Kleingruppen sollten dabei aus drei bis vier Personen bestehen, die mit einem rohen Ei und dem Bastelmaterial ausgestattet werden. Nachdem die Gruppen 30 Minuten lang gebastelt haben, versammeln sich alle an Tweetys Nest. Dort stellen die Gruppen ihre Konstruktionen vor, die nacheinander vom Spielleiter aus dem „Nest“ geschubst werden. Sollten die ersten Eier zerbrechen, kann bei Interesse der Teilnehmer ein zweiter Konstruktionsversuch unternommen werden. Bleiben alle Eier heil, kann nach Absprache mit den Gruppen die Fallhöhe vergrößert werden.

66. Ununterbrochen	-	4+/ 10-15min	-
--------------------	---	--------------	---

Zwei Personen setzen sich gegenüber. Jeder hat die Aufgabe, dem Gegenüber etwas zu erzählen – egal was. Nur darf keiner von beiden eine Pause einlegen, sondern muss ununterbrochen erzählen. Ausscheiden muss die Person, die abbricht und eine Pause einlegt (Atempausen sind erlaubt).

Sinn: Manche reden gerne und lassen anderen keine Chance.

67. Vertauschte Rollen	Stifte, Zettel	4+/ 15min	-
------------------------	----------------	-----------	---

Jeder Teilnehmer schreibt seinen Namen auf einen Zettel. Die werden eingesammelt und gemischt. Jeder Mitspieler zieht einen Zettel und versucht nun, etwas über „sich“ zu erzählen, d. h. über denjenigen, dessen Namenszettel er gezogen hat. Die anderen versuchen, jeweils zu erraten, wer gemeint ist.

Möglichkeit A: Man legt eine Zeit fest (30 – 60 Sekunden), die jeder erst einmal zu erzählen hat, bevor geraten werden darf.

Möglichkeit B: (Wettbewerb) Die Mitspieler werden durchnummeriert und jeder schreibt auf einen Zettel diese Nummern untereinander auf. Nachdem sich jeder seine Zeitlang beschrieben hat, schreiben die anderen Mitspieler zur laufenden Nummer auf, wer gemeint sein könnte. Zum Schluss wird aufgelöst und ausgewertet.

68. Wahlrede	-	6+/ 15-20min	-
--------------	---	--------------	---

In einem Land ist der Posten eines Ministers frei geworden, für den sich zwei Personen bewerben. Die beiden Kandidaten müssen nun eine Wahlrede halten. In dieser Wahlrede sollen sie die Vorzüge ihres Gegners preisen. Wer am überzeugendsten die Vorzüge seines Gegners herausstellt, soll den Posten des Ministers bekommen. Darüber entscheidet die Gruppe, z. B. durch Abstimmung, geheime Wahl usw.

Die Rollen der beiden Redner werden frei gewählt. Das Spiel kann in einer größeren Gruppe einige Male wiederholt werden.

69. Warum - weil	Zettel, Stifte	5+/ 15min	-
------------------	----------------	-----------	---

Jeder schreibt zu Beginn auf seinen Zettel eine Frage, die mit „Warum“ beginnt. Dann wird der Zettel so gefaltet, dass man die Frage nicht lesen kann, und jeder gibt den Zettel seinem linken Nachbarn weiter. Ohne die Frage zu lesen, schreibt dieser eine Antwort nieder, die mit „Weil“ beginnt. Die Zettel gehen reihum, jeder schreibt Antworten dazu, bis man seinen eigenen Zettel wieder in Händen hat. Nun werden die Fragen und Antworten vorgelesen. Darüber wird viel gelacht.

Hinweis: Man kann sich zu Beginn auf einen Themenkreis einigen.

70. Was - wenn	-	5+/ 10-15min	-
----------------	---	--------------	---

Einer denkt an einen Mitspieler, der im Raum sitzt, und die anderen müssen durch Fragen herausfinden, an wen er denkt. Die Fragen müssen aber in folgender Form gestellt werden: „Was wäre die Person, wenn sie eine Farbe wäre?“; „Was wäre die Person, wenn sie ein Tier, ein Auto, eine Blume, eine Landschaft usw. wäre?“ So lernt man einander besser kennen und erfährt gleichzeitig, wie man selbst von anderen wahrgenommen wird.

71. Wenn ich ein Tier wäre	-	4+/ 15-20min	KL
----------------------------	---	--------------	----

Wenn ihr ein Tier wärt, welches würdet ihr sein? Schreibt es auf ein Kärtchen, mischt sie und dann zieht einer ein Kärtchen und liest das Tier vor. Die anderen müssen erraten, wer das Tier sein könnte. Nachdem jeder geraten hat, meldet sich derjenige, der das Tier notiert hat, und erzählt der Gruppe, was er mit diesem Tier gemeinsam hat und warum er es gewählt hat.

72. Wer ist das	Zettel, Stifte	6+/ 15-25min	KL
-----------------	----------------	--------------	----

Jeder Mitspieler denkt sich eine Pflanze, eine Farbe, ein Tier und ein Werkzeug aus. Diese Begriffe sollen zu ihm passen und etwas über ihn aussagen. Nun schreibt oder zeichnet ihr die Begriffe auf einen Zettel, legt diese in die Mitte und vermischt sie gut. Ein Spieler zieht nun einen Zettel aus dem Haufen und liest ihn vor bzw. zeigt ihn her. Alle versuchen zu erraten, zu wem die Begriffe passen. Ist dies gelungen, erklärt der Autor, warum er diese vier Begriffe ausgewählt hat.

73. Wer ist der Dirigent	-	6+/ 15-25min	-
--------------------------	---	--------------	---

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis. Einer wird gebeten, kurz vor die Tür zu gehen. Während er draußen ist, bestimmt

die Gruppe einen Mitspieler zum „Dirigenten“, der auf seinem Platz pantomimisch bestimmte Instrumente spielt, z. B. Klavier, Cello, Gitarre, Geige usw. Die restliche Gruppe macht diese Bewegungen nach. Der hinausgeschickte Spieler wird in die Orchesterprobe hereingerufen, wenn die erste Instrumentenbewegung im Gange ist. Der Spielleiter erklärt ihm, dass er herausfinden muss, wer der Dirigent ist. Dazu muss er alle Mitspieler genau beobachten, um festzustellen, von wem der jeweilige Wechsel der gespielten Instrumente ausgeht. Hat er den Dirigenten erkannt, geht dieser als Nächster vor die Tür, und ein neuer Dirigent wird bestimmt. Statt Musikinstrumente zu spielen, können auch andere Bewegungen vor- und nachgemacht werden, z. B. in die Hände klatschen, mit den Füßen stampfen, die Arme drehen, sich den Bauch reiben usw. Auch hierbei muss wieder erraten werden, welcher Spieler jeweils die Kommandos für die neue Bewegung gibt.

74. Zeichen deuten Zeichen	Zettel, Stifte	4+/ 15-30min	-
-------------------------------	----------------	--------------	---

Jeder zeichnet am oberen Rand seines Zettels ein kleines Bild. Nun wird der Zettel dem rechten Nachbarn weitergegeben. Dieser beschreibt in einigen Worten oder einem kurzen Satz das Bild. Dann wird das Blatt so umgeknickt, dass nur noch die Beschreibung der Zeichnung zu sehen ist. Dann wird es dem rechten Nachbarn weitergegeben. Dieser soll anhand der Beschreibung das Bild zeichnen. Dann wird die Beschreibung umgeknickt und der rechte Nachbar muss wieder in einigen Worten das Bild beschreiben. Das Spiel geht so lange weiter, bis jeder wieder seinen ursprünglichen Zettel hat (oder bis die Blätter voll sind). Zum Schluss werden die Werke verglichen, und es wird über die Veränderung gestaunt und geredet (So entstehen z. B. Gerüchte). Man kann das Spiel so oft, wie man möchte, wiederholen.

75. Zeichenkreis	Zettel, Stifte	4+/ 10-20min	-
------------------	----------------	--------------	---

Die Gruppe setzt sich um einen Tisch, jeder bekommt einen Stift und einen Zettel. Auf die obere Blattseite muss jeder Teilnehmer ein Tier zeichnen. Alle 20 Sekunden wird das Blatt zum rechten Mitspieler weitergegeben, der dann am Bild weiterzeichnet. Es geht so lange weiter, bis die Bilder relativ fertig gemalt sind. Je nach Gruppengröße bestimmt man daher die Anzahl der Runden.

Variante: Es können auch Menschen, Sehenswürdigkeiten usw. gezeichnet werden.

76. Zündholzturm	Zündhölzer + Zündholzschachtel	5+/ 15-20min	-
------------------	-----------------------------------	--------------	---

Man sitzt im Kreis und jeder hat ca. zehn Zündhölzer (je mehr, desto schwieriger). Die Zündholzschachtel liegt in der Mitte. Der Reihe nach legt jeder Mitspieler ein Hölzchen auf die Schachtel. So entsteht ein Turm. Die Aufgabe besteht darin, einen möglichst hohen Turm zu bauen. Fällt der Turm während des Spieles um, bleiben die eingestürzten Hölzchen auf dem Tisch liegen, am Rest des Turmes wird weitergebaut, bis alle Hölzchen aufgebraucht sind.

Variation: Derjenige, der den Turm zum Einstürzen bringt, muss die heruntergefallenen Zündhölzer zu sich nehmen und hat nun mehr Hölzer zum Loswerden als vorher. Wer als Erster keine Hölzchen mehr hat, hat gewonnen.



**Alles, was ihr betet und bittet,
glaubt nur, dass ihr's empfangt,
so wird's euch zuteilwerden.**

Markus 11,24