

Ideen für Gruppenstunden

Cool bleiben oder ausrasten?

Das ist hier die Frage. Wie bin ich selbst, und wie schätzen mich die anderen ein? Und von wem denke ich, er/sie steht gelassen über den Dingen oder kann nur mit den Fäusten denken? Dieses Spiel wird es euch zeigen.

Und so wird's gemacht: Zwei Personen beantworten – möglichst ehrlich – alle Fragen und zwar sowohl für sich selbst als auch für den jeweils anderen, das heißt, ihr geht Frage für Frage durch und denkt euch je zwei Wertungszahlen:

1. wie jede/r sich selbst einschätzt,
2. wie jede/r ihr/sein Gegenüber beurteilt.

Zu jeder Frage steht eine Antwortpunkteskala von 1 bis 7 zur Verfügung.

Die 1 bedeutet: „Jawoll, so isses.“

Die 7 bedeutet: „Aber mitnichten, ganz im Gegenteil.“

Natürlich könnt ihr euch auch irgendwo dazwischen ansiedeln, z. B. mit einer 3: „Na ja, eigentlich schon, aber auch nicht immer.“

Bei der Beantwortung der Einzelfragen geht ihr folgendermaßen vor: Spieler A beurteilt sich selbst, wählt also eine Zahl zwischen 1 und 7, die er im Kopf behält, seinem Mitspieler aber noch nicht sagt. Spieler B dagegen spricht die Beurteilung, die er Spieler A beimisst, laut aus. Beide Spieler vergleichen ihre Zahlen, und Spieler A trägt die Differenz in das Kästchen A ein. Das gleiche geschieht, wenn Spieler B sich selbst einschätzt und von Spieler A beurteilt wird. Die Differenz zwischen diesen beiden Werten wird in das Kästchen B eingetragen.

Das Haus der Gruppengemeinschaft

Wir vergleichen unsere Gruppengemeinschaft/unseren Stamm/unsere Pfarrgemeinde mit einem Haus. Ein Haus hat ein Fundament, tragende Wände und Decken, ein schützendes Dach, Fenster und Türen, Balkon und eine Mülltonne.

Entscheidet in der Gruppe, welche Bauelemente ihr verwenden wollt, was für eine Art Haus ihr bauen wollt und welche Bauelemente ihr an welche Stelle setzen wollt: Was passt als Fundament oder was gehört in die Mülltonne? Dabei sollt ihr auch selbst Bauelemente beschriften und hinzufügen.

1. Schritt: Bauelemente in Ruhe lesen
2. Schritt: Miteinander diskutieren und entscheiden, was wohin gehört und was noch fehlt.
3. Schritt: Das Haus bauen, indem die einzelnen Bauelemente ausgeschnitten und auf ein Plakat als Haus geklebt werden.

In einer großen Gruppe können dazu Kleingruppen gebildet werden, die sich anschließend ihre

Häuser vorstellen und begründen, warum sie so gebaut haben.

Es ist auch möglich, Kartons als Bauelemente zu beschriften und mit ihnen zu bauen.

Rücksichtnahme	Vertrauen	verzeihen	
Mitarbeit	Verantwortung	Kritik	Erster sein wollen
	Geduld	nicht mitspielen	
Ordnung	ehrlich sein		ausreden lassen
Humor	eigene Meinung vertreten	sich für andere einsetzen	
petzen		dazwischen reden	
Besserwisserei			nichts ausprobieren wollen

Nur zehn Minuten

Das Gedicht „Nur zehn Minuten“ wird vorgetragen und anschließend als Kopie an alle verteilt. Die Anwesenden erhalten Zeit (ca. 15 Minuten, bei Unruhe früher beenden) zur Meditation: Sie können Empfindungen, Assoziationen, Folgerungen aufschreiben. Anschließend erfolgt ein Gedankenaustausch in der Runde.

Nur zehn Minuten

Neulich wurde bei uns
am helllichten Tag, so gegen drei
eine alte Frau geschlagen,
von einem Kind.

Einfach so.

Ohne Grund.

Die beiden kannten sich nicht.

Neulich hätte bei uns
am helllichten Tag, so gegen vier,
ein älterer Herr
am liebsten einen Schüler verprügelt,
der ihn aus Versehen
angerempelt hatte.

Aber es kam nicht dazu.

Aus guten Grund:

Die beiden kannten sich.

Und wenn sich
Khalil aus Beirut
und Jürgen aus Berlin,
mit den abasierten Haaren,

und der allgemeinen Wut im Bauch,
wenn die beiden sich also
nur zehn Minuten
bei einer Tasse Kaffee,
so gegen drei,
über das Wetter unterhalten hätten,
wären sie heute noch am Leben.
(Albrecht Gralle, Quelle unbekannt)

Kerzen gestalten

Mit farbigen Wachsplatten werden Stumpenkerzen mit Friedensmotiven verziert. Die Gruppenmitglieder sollten zunächst Ideen finden, welche Motive geeignet sind. Die Motive werden mit einem Messer aus den Wachsplatten geschnitten und auf die Kerzen geklebt. Sie haften durch die Wärme der Hand. Fortgeschrittene können mit den Wachsplatten auch dreidimensionale Dinge formen und mit Hilfe eines Föns auf der Kerze befestigen.

Kerzengießen

Sicherlich habt ihr bei euch zu Hause auch unzählige Kerzenreste, die eigentlich viel zu schade zum Wegwerfen sind. Wie wär's denn, wenn ihr daraus wunderschöne neue Kerzen gießen würdet?

Und so wird's gemacht:

Zuerst die durchgefärbten Kerzenreste nach Farben sortieren.

Die Reste dann in einem alten Topf oder in Gläsern im Wasserbad schmelzen und die alten Dochte vorsichtig herausfischen. Einen neuen Docht, den ihr in jedem Bastelgeschäft kaufen könnt, in der gewünschten Länge abschneiden und in flüssigem Wachs bis auf ca. 3 cm tränken. Durch das wachlose Dochtende eine Stricknadel durchstechen und diese quer auf ein altes Glas, zum Beispiel Marmeladen-, Senf- oder Obstglas, legen. Flüssiges Wachs hineingießen und erkalten lassen. Wenn ihr kunterbunte Streifen haben wollt, könnt ihr kurz bevor das Wachs kalt wird, immer eine neue Farbschicht hineingießen. Am Schluss, wenn das Wachs hart geworden ist, das Glas in ein altes Tuch einwickeln und vorsichtig mit einem Hammer zerschlagen.

Sollte euch das zu gefährlich oder zu umständlich sein, könnt ihr statt Gläser auch Plastikbecher benutzen!

▪

Kerzen gießen ist nicht sonderlich schwierig. Man erhitzt Wachs auf einer Herdplatte im Wasserbad, bis er flüssig ist (Vorsicht, Wachs wird schnell flüssig und brennt schon, wenn das Wasser noch nicht mal kocht, daher Herdplatte langsam hochregeln und nie aus den Augen lassen!). Dann gibt es verschiedene Möglichkeiten, den Wachs zu färben. Entweder hat man Bienenwachs (gelb) oder man gibt zum Wachs Textilfarben oder besser geraspelte Wachsmalkreide. Jetzt kann man entweder Kerzen an einem Docht ziehen (mehrere Tauchgänge) oder in eine vorbereitete Form (Pappöhre, in der ein Docht gespannt ist, deren Mantel mit (Overhead-)Folie ausgelegt und die unten gut

versiegelt ist) gießen. Nachdem der Wachs fest geworden ist, kann man eine andere Farbe darübergießen, die Röhre dabei schräg halten, damit die Farben nicht einfach stumpf geschichtet sind.

Es lassen sich auch aus warmem Wachs Figuren formen, wie man sie häufig auf Weihnachtsmärkten sieht.

Umgang mit Wachs und allgemeine Vorbereitungen, Kerzenfärben

Wachs bekommt man oft in den Haushalten oder aber auch in der Kirchengemeinde, hier vielleicht den Pastor oder die Pastorin anfragen, oder aber den Küster oder die Küsterin. Dochte und manche neckische Gussform gibt es im Bastelgeschäft, aber auch aus Schalen, Schüsseln, Abwasserrohren (möglichst neu) lassen sich gute Formen schaffen.

Als Hilfsmittel sind eine Herdplatte oder ein Herd gut sowie Töpfe zum Schmelzen, ein großer Topf mit Wasser, um das Wachs schonend zu erwärmen, ein Eimer kalten Wasser im Verbrennungsfall und wenigstens einen Topfdeckel zum Feuerlöschen sowie Löffel zum Umrühren des Wachses, hilfreich können weiterhin alte Strümpfe zum Durchsiehen des flüssigen Wachses sein oder ein alter Durchschlag aus der Küche. Im Brandfalle niemals mit Wasser löschen. Brennendes Wachs verhält sich wie brennendes Fett, es gibt eine Stichflamme und kann bei Wasserzugabe verpuffen, daher der große Topfdeckel. Um schöne Wachsfarben zu erhalten, sollte im Vorfeld das Wachs sortiert werden, da andernfalls so ein wischiwaschibraun rauskommt. Vorsortiertes Wachs ist ansehnlicher, neu färben geht mit Wachsfärbestiften oder auch Wachsstiften, die mit eingeschmolzen werden.

Kerzenziehen

Man nimmt seinen Docht und steckt diesen in das flüssige Wachs, zieht in wieder heraus und wartet einen Moment. Nun steckt man ihn wieder in das Wachs, zieht in heraus, wartet einen Moment, ... Dadurch, dass man den Docht als Tiefer in das Wachs gleiten lässt, entsteht am Docht eine Wachsschicht, die als Dicker wird und schließlich eine Kerze ergibt. (Bei Kindern baut man für das Warten und Ziehen am Besten einen Tisch auf, auf den man das Wachs stellt und die Kinder laufen im Kreis herum). Wenn man seine Kerze für groß genug hält, hängt man sie am ungewachsenen Dochtende auf und lässt sie trocknen. Achtung: Die Kerze tropft dann auch noch. Nach dem Trocknen taucht man den Docht noch in das Wachs, damit man diesen auch anstecken kann. Mit dem restlichen Wachs lassen sich jetzt noch sehr gut Kerzen gießen.

Duftkerzen

Dafür hab ich die roten Kerzenreste verwendet, sie eingeschmolzen und mit Duftöl vermischt. Und das Ganze in ein breites Glas gekippt, denn so kann sich später das Duftöl gut entfalten. Vor dem Wachs einfüllen das eine Dochtende um ein Trinkröhrchen wickeln und mittig auf das Glas legen, so dass das andere Ende ins Glas hängt.

Anhänger aus Kerzenwachs Anhänger ausstechen

Ausstechen: Mit einem Keksausstecher die gewünschte Anhängerform aus der Wachsplatte ausstechen. Es werden je 2 Stück von einer Form für einen Anhänger benötigt. Dann eine Anhängerkordel anlegen. Dann das Gegenstück genau auf das Stück mit der angeprägten Kordel auflegen und zusammendrücken. Darauf achten, nicht zu fest zu drücken, damit die Wabenstruktur

erhalten bleibt.

Kerzen rollen

Wabenplatte zurechtschneiden, Docht anlegen unter Beachtung der Brennrichtung des Dochtes – der Docht ist oftmals an einem der Enden mit einem Knoten versehen. Dieser Knoten bedeutet meist, dass hier das untere Dochtende ist. Docht einrollen und dann Kerze rollen. Die Wabenplatte weiter einrollen, dabei so rollen, dass der obere Teil der Wabenplatte immer 1 – 1,5 Millimeter unter dem bereits gerollten Teil liegt. So erhält man einen schönen Kegel an der Kerzenspitze. Zum Schluss: Docht abschneiden.

Reliefgießen

Beim Reliefgießen mit Bienenwachs sollte dieses nicht über 75 Grad Celsius (Thermometer) erhitzt werden, um eine Schrumpfung beim Erkalten zu vermeiden. Das Wachs wird in eine Form gegossen und ein Aufhänger- oder Metallgarn eingelegt. Nach dem Erkalten kann entformt werden.

Lichtspur zum Thema Frieden

Fackeln, Petroleumlampen, Laternen oder Blumentopfkerzen sowie die entsprechende Dunkelheit, ein überschaubares, großes Gelände und trockenes Wetter, sind die äußeren Bedingungen für die Lichtspur.

Die Bereitschaft der einzelnen Teilnehmenden (ab ca. 14 Jahre)

- sich allein im Dunkeln auf den Weg zu machen
- sich mit Texten und Gegenständen auseinander zu setzen und dies auf sich wirken zu lassen,

sind die weiteren, inneren Bedingungen für eine Lichtspur.

Es gibt keine festgelegte Spur.

Aber es hat sich als gut erwiesen, 8 – 10 Lichtstationen zu haben. Diese Lichter sollten soweit auseinander liegen, dass alle Beteiligten die Möglichkeit haben, die Spur alleine zu gehen. Die Beteiligten sollten sich unterwegs nicht treffen. Jeder geht erst – da ja auch in Sichtweite – zur nächsten Station, wenn diese frei ist.

Allein geht man, damit es möglich ist, zwischen den einzelnen Stationen, den Lichtblicken, mit dem Gedanken noch ein wenig zu wandern oder hinterherzuhinken. Geht man mit mehreren – gerät man leicht ins Schwätzen, will man sich sofort miteinander austauschen – oder man nimmt dem anderen die Gelegenheit, sich geistig mit dem Gesehenen und Gelesenen auseinander zu setzen.

Für welchen Kreis ist die Lichtspur möglich?

Für jeden, der die Bereitschaft mitbringt, sich darauf einzulassen.

Als praktische Tipps wären hier zu nennen:

Die Texte oder Gegenstände, die den Lichtern beigelegt werden, sollten dies auch aushalten können.

Das heißt, ein teures Buch im feuchten Gras, ein einzelnes Zettelchen oder ein empfindlicher Gegenstand eignen sich nicht. Ein Vers auf einem Holzbrettchen geschrieben, ein Text mit Folie wasserfest gemacht, ein Bild/Foto durch einen Gegenstand ersetzt, sind an dieser Stelle sicher besser. Welcher Text und was für ein Gegenstand richtet sich nach dem Kreis der Teilnehmenden und nach euren Möglichkeiten.

Eine Lichtspur startet man ...

versetzt. Nacheinander gehen diejenigen, die mitmachen wollen, auf den Weg. Genauso unterschiedlich sind sie dann damit fertig. Lasst eine Lichtspur am Lagerfeuer (Feuer als letztes Licht) enden. Gebt die Möglichkeit, den Gedanken noch eine Weile nachzuhängen. Gebt einen Raum der Stille.

Es gibt keine festgelegten Texte.

Zu jedem Licht kann ein Vers, ein Spruch, ein Bibelwort, ein Gedicht oder eine kurze Nachricht gelegt werden. Wenn dazu noch ein Bild oder ein passender Gegenstand gefunden wird, ist schon fast alles Äußere getan.

Was aber wollen wir mit der Lichtspur?

Ich glaube, die Lichtspur kann – oder besser ist eine Form der Meditation, die von Pfadfinderinnen und Pfadfindern erprobt, einen hohen Erlebniswert hat.

Die Sinn erschließende Meditation erfolgt im Wachbewusstsein ... mit offenen Sinnen. Sie geht von Objekten und Ereignissen in meiner Umwelt, beziehungsweise meines Lebens aus. Die Lichtspur kann alle Gegenstände und Erlebnisse zum Inhalt des Meditierens machen. Als mögliche Ergänzung sehe ich die Worte – meditieren heißt:

- ihnen ihren ursprünglichen Sinn wiedergeben,
- sich von ihrem Sinn wieder erfassen und erfüllen lassen,
- ihre Bedeutung für mich erfragen und ermessen,
- mich von Worten tragen und bergen lassen.

Erst nach einer geraumen Zeit könnte man mit leisem Gitarrenspiel die Teilnehmenden wieder geistig in die Gruppe zurückholen. Das Gitarrenspiel sollte ein improvisiertes Spiel sein. Bekannte Lieder lenken ab – einige würden evtl. singen, wodurch andere Beteiligte abgelenkt würden. Wenn bei der Gruppe das Bedürfnis besteht, könnt ihr über die Eindrücke und Gedanken miteinander reden. Aber das sollte wiederum im freiwilligen Rahmen geschehen. Erwartet nicht die Gesprächsbeteiligung aller Spurläufer.

Als Beispiel hier einige Texte für eine Lichtspur zum Thema Frieden:

Auch die vorgeschlagenen Gegenstände sind nur als Beispiel zu sehen und vor Ort ergeben sich möglicherweise – je nach eigenen Materialien – andere Gegenstände.

„Ich bin der Meinung, dass mein Leben der Gemeinschaft gehört und dass es ein Privileg ist, solange ich lebe, alles für sie zu tun: Ich möchte völlig verbraucht sein, wenn ich sterbe, denn je

schwerer ich arbeite, desto mehr lebe ich. Das Leben ist mir keine „kleine Kerze“. Es ist eine Art glorreiche Fackel, die ich einen Augenblick lang in Händen halte, und ich möchte, dass sie so hell wie möglich brennt, bevor ich sie an die nächste Generation übergebe.“

Georg Bernhard Shaw

Als Gegenstand, der zum weiteren Nachdenken motiviert, könnte hier ein Bild mit vielen Menschen liegen.

Wir, die wir die Konzentrationslager überlebt haben, erinnern uns an Menschen, die durch die Lager gingen, andere trösteten und ihnen ihr letztes Stück Brot gaben. Sie sind der lebende Beweis dafür, dass man einem Menschen alles nehmen kann, nur seine letzte Freiheit nicht, sich in jeder Situation zu entscheiden, wie er sich verhält.

Viktor Frankel

Ein Stück Brot auf einem Blechteller.

Lasst uns ab heute ein neues Gesetz des Zusammenlebens aufstellen: Versucht, immer etwas netter als nötig zu sein.

Sir James M. Barrie

Als Symbol könnte eine Blume liegen.

Wir sind zwar auf verschiedenen Schiffen angekommen, aber jetzt sitzen wir alle im selben Boot.

Martin Luther King jr.

Signalflaggen – Semaphor

Ich halte an meinen Idealen fest, denn ich glaube trotz allem noch immer daran, dass die Menschen tief im Herzen gut sind.

Anne Frank

Ein Foto mit Kindern oder ein Foto, wo deutlich geholfen wird.

Wenn jemand zu dir kommt und dich um Hilfe bittet, sage nicht: „Vertraue auf Gott. Er wird dir helfen.“ Handle stattdessen, als ob es keinen Gott gibt und du der Einzige bist, der helfen kann.

Zaddik

Ein schwerer Rucksack oder eine prall gefüllte Tasche.

Gewaltloses Geländespiel

Gerade in der Ferienzeit spielen in unserer Gruppenarbeit Geländespiele eine große Rolle. Aber gerade hier wird die Lösung bisher fast nur durch Gewalt, Brutalität und Schlägerei erreicht. Da diese Spiele aber für unsere Jugendarbeit von besonderem Reiz sind, zeigt sich hier eine ideale Möglichkeit, einzuhaken und mal ein Friedensgeländespiel auszuprobieren. Die wichtigsten Forderungen an solch ein Spiel sind:

- Ein Konflikt wird aufgezeigt mit mehreren Parteien.
- Die Lösung dieses Konflikts ist sowohl durch Gewalt als auch auf friedlichem Weg möglich.
- Das Spiel muss allen Beteiligten Spaß machen, sie müssen in ihrer Rolle aufgehen können.

Hier nun ein Beispiel für so ein Spiel:

Eine Gruppe von Forschern ist im Urwald (in der Wüste) mit dem Flugzeug Not gelandet. Sie haben von ihrem kostbaren Material einiges retten können. Da sie aber sehr wenig Verpflegung haben und außerdem einer ihrer Mitarbeiter schwer verletzt ist und dieser dringend ärztliche Hilfe benötigt, müssen sie so schnell wie möglich die nächste Forschungsstation erreichen. Aus ihrer Karte ersehen sie, dass sie durchaus die Station rechtzeitig erreichen können. Sie müssen aber dabei das Gebiet von „wilden Eingeborenen“ und einen Sumpf durchqueren. Sie könnten zwar beides umgehen, haben dafür aber nicht genügend Proviant und der Verletzte wäre sicherlich gestorben. Sie wissen auch nicht, ob sie sich aus dem Urwald verpflegen können.

Die Gruppe der Forscher bekommt verschiedene Geräte: Zeltplanen, Seile, Äxte, Karte, Kompass; sie mussten mit Hilfe dieser Gerätschaften eine Trage für ihren Verletzten bauen. Die Gruppe war dadurch in ihrer Bewegungsfreiheit eingeengt, sie musste also bei eventuellen Angriffen unbedingt zusammenhalten. Die Eingeborenen stellten sich vorher Speere, Keulen usw. her. Beide Parteien erhalten Lebensbändchen, jeder aber nur eines (wie im täglichen Leben auch), dadurch wird der eigene Einsatz gefährlicher und regt zum Nachdenken an. Da wir dieses Spiel nicht in einem Sumpfgebiet durchführen können, wird die Aufgabe der Forschergruppe dadurch erschwert, dass sie zwar eine Karte besitzt, aber nicht genau die Richtung weiß, in der die Forschungsstation liegt. Die Eingeborenen wissen aber genau, wo sich die Station befindet, das sie in früherer Zeit bereits Auseinandersetzungen mit Weißen von dieser Station hatten.

Die Abhängigkeit der Forscher von den Eingeborenen liegt auf der Hand. Vor dem Spiel werden beide Gruppen kurz über die Situation unterrichtet. Der weitere Spielverlauf liegt nun aber in der Hand der Teilnehmer. Beide Gruppen werden dann aber noch einmal getrennt über ihre Situation unterrichtet.

Der Forschergruppe wird dazu Folgendes gesagt:

Mit eurem Flugzeug seid ihr hier in der Wüste (dargestellt durch eine freie Wiesenfläche von ca. 300 auf 700 Metern; ringsum hoher Wald oder ähnliches als Urwald) Not gelandet. Einiges von eurem wertvollen Forschungsgerät könntet ihr retten. Es ist in dieser Kiste. Einer eurer Mitarbeiter ist schwer verletzt, ihr müsst also für ihn eine Trage bauen. Ihr habt nur für wenige Tage Verpflegung und werdet euch aus dem Urwald wohl nicht ernähren können, deshalb müsst ihr schnell zur nächsten Urwaldstation. Dort wird der Kranke auch ärztliche Hilfe bekommen. Euer Material müsst ihr mitnehmen, ihr wisst nicht, wozu ihr es noch brauchen könntet. Leider wisst ihr euren eigenen genauen Standpunkt nicht, aber ihr kennt die ungefähre Richtung der Station

(zeigen). Also macht euch schnell auf den Weg, vielleicht müsst ihr die Station noch suchen. Ihr rechnet natürlich damit, von Eingeborenen überfallen zu werden. Schützt euch dagegen, haltet zusammen, bedenkt aber, dass jeder nur ein Lebensbändchen hat, wenn es geraubt ist, scheidet er aus. Ihr habt verloren, wenn alle von euch getötet worden sind bzw. ihr die Station nicht erreicht habt, bzw. wenn ihr den Kranken im Stich lasst. Beeilt euch also! Es geht um euer Leben! Handelt schnell, aber besonnen, ihr habt keine Chance, es wieder gut zu machen! Sprecht euch vorher ab, was ihr macht, falls ihr überfallen werdet! Lasst ihr euch auf einen Kampf ein? Oder versucht ihr zu verhandeln?

Danach muss etwas Zeit für die Gruppe bleiben, um diese Frage zu überlegen und sich auf den Marsch vorzubereiten.

Die andere Gruppe erhielt folgende Mitteilung:

Ihr seid eine Eingeborenengruppe hier in diesem Urwald. Irgendwo in diesem Urwald haltet ihr euch ganz versteckt. Ihr seid im Moment auf der Jagd, stellt euch also Pfeil und Bogen, Speere und Keulen her und streift durch den Urwald. Früher hattet ihr schon mal Kontakt zu den Weißen. Sie haben euch von eurem Grund und Boden verjagt und darauf eine Station gebaut. Bei diesen Kämpfen sind viele eurer Stammesangehörigen grausam hingemordet worden. Deshalb hasst ihr die Weißen und bringt auch jeden um. Allerdings wisst ihr auch, dass sie Feuerwaffen besitzen, mit denen sie auf weite Entfernung euch töten können. Wenn ihr sie also fangen wollt, müsst ihr listenreich sein. Vielleicht könntet ihr gefangene Weiße in der Station gegen diese Feuerwaffen und andere technische Errungenschaften austauschen.

Gestern habt ihr gesehen, dass in der Wüste ein silberner Vogel gelandet ist. Ihr könnt nicht in die Wüste gehen, denn das verbietet euer Gesetz. Wartet also, vielleicht versuchen sich einige zur Station durchzuschlagen, und es bietet sich so für euch eine günstige Gelegenheit, auf andere Weise zu technischem Fortschritt zu gelangen.

Dieses Spiel wurde schon mehrfach durchgeführt. Hier ein Ergebnis:

Die Gruppen einigten sich und unterzeichneten sogar einen Vertrag. Dafür bedurfte es aber am Anfang einiger Anstrengungen der beteiligten Gruppenleiter, ein bisschen Stimmung in das Spiel zu bringen. Am Anfang verlief alles planmäßig. Da die Forscher ihre knifflige Situation erkannt hatten, fertigten sie sich gleich eine weiße Fahne an, um den Eingeborenen zu zeigen, dass sie keine kriegerischen Absichten hatten. Die Eingeborenen sahen die Forscher über die Wüste in den Urwald marschieren, legten sich in einen Hinterhalt, ließen dann aber doch von ihrem Plan ab, als sie die weiße Fahne sahen. Sie versperrten den Forschern den Weg, und dann begann ein richtiges Zeremoniell. Die „Häuptlinge“ traten drei Schritte vor in Begleitung eines Dolmetschers, denn die Eingeborenen hatten sich sogar eine eigene schwerverständliche Sprache gemacht. Das nun folgende Palaver war relativ kurz, da die Forscher sich in einer Zwangslage befanden und somit Zugeständnisse machen mussten. Damit sich die Parteien aufeinander verlassen konnten, wurde ein Friedenszeichen und ein Unterstützungsvertrag geschlossen. Zum Glück brauchte der Verwundete dann nicht mehr mit vereinten Kräften zur Station gebracht werden, denn der Mediziner ließ ihn dank seiner übersinnlichen Kräfte wieder aufstehen. Zum Zeichen der Verbundenheit und mangels Gelegenheit, eine Friedenspfeife zu rauchen, tauschten die Gruppen ihre Lebensbändchen untereinander aus.

Der Ausgang der Geschichte klingt wie ein Märchen. Trotzdem war das Ganze auch von einem

Großteil der Teilnehmer nicht als ein so gutes Spiel aufgefasst worden, wie es bei einem herkömmlichen Geländespiel der Falls ist. Hier mögliche Verbesserungsvorschläge: Die Dauer des Geländespiels erheblich erweitern, die Teilnehmerzahl möglichst groß halten. Die Gruppenleiter sollten nicht zu stark lenkend eingreifen, es können schon regelrechte Kämpfe stattfinden, bei denen schon ein paar ihr Leben lassen müssen. Die Gruppen sehen dann schon eher ein, dass sie nichts damit erreichen, sondern sich selber vernichten. Hat bereits eine Eskalation stattgefunden, ist es auch nicht mehr so einfach, sich zu einigen.

Man sollte das Geländespiel auch nicht von vorneherein als Friedensgeländespiel deklarieren. Die Teilnehmer stehen dann unter Druck, nur noch friedlich zu handeln. Dadurch geht ein Teil des Spielgeistes verloren.

Hier noch eine weitere Spielidee:

Ein Bach bildet die Grenze zwischen zwei Parteien. Eine Partei besitzt Feuer und Gerätschaften sowie das Know-how des Nahrungserwerbs (Dosenöffner sowie eine Karte, auf der das Nahrungsmittellager eingezeichnet ist). Die andere Partei hat auf ihrem Gebiet die Nahrung liegen (Konservendosen), kann aber allein nichts damit anfangen. Beide Parteien sollen satt werden. Sieger ist die Gruppe, die der anderen so wenig wie möglich schadet.

Aus der Arbeitshilfe der DPSG Würzburg