

Nächtliche Pokémonjagd

Ausgedacht haben sich das Spiel: Anna Lohf, Lisa Lüdemann, Andrea Ziegler.
Wer das Ganze gern als bearbeitbare Datei möchte, bitte einfach melden bei:
Andrea.Ziegler@kbz.ekiba.de

Kurzbeschreibung

Ein Nachtspiel rund um das fröhliche Pokémonjagen. Durch verschiedene Aufgaben müssen Zeitgutscheine gewonnen werden, die einem Zugang zur Pokémonwelt gewähren. Dort müssen Pokémons gefunden und in das eigene Lager gebracht werden.

Das Besondere an dem Spiel ist, dass dabei NICHT gerannt werden muss und trotzdem strategisch gespielt werden kann. Es ist in jedem Gelände spielbar, das einigermaßen Verstecke bietet und durch seine breiten Möglichkeiten mit allen (auch durchmischten) Zielgruppen spielbar.

Material

Für jede Mannschaft in einer Tasche: einige Kerzen, 1 Kartoffel¹ (im Durchmesser mindestens so groß wie die Ausstechform), Messerchen, Ausstechform, Feuerzeug, Suppenkelle oder Löffel, 20 m Absperrband o.Ä., 16-20 Knicklichter in der eigenen Farbe, Rolle Tesakrepp, ggf. 2-3 Taschenlampen, ein Wasserball (ab 5 Spieler*innen pro Mannschaft zwei Wasserbälle), Regelkarte, 10 Himmihbeeren (Bilder von Himbeeren kopieren)

Für den Professor: Aufgabenkarten, Material zum Lösen der Aufgaben

Für das wilde Pokémon: Kostüm, Zeitgutscheine, ggf. Taschenlampe

Für die Pokémonwelt: Absperrband o.Ä., Eieruhren (Anzahl der Mannschaften, am besten elektromisch), Papier, Stifte, laminierte Pokémons (!!! Auf <http://www.pokewiki.de/Pokémon-Liste>, werden über 700 Pokémons gelistet. Einfach welche aussuchen, auf A 6 ausdrucken und laminieren (mindestens 100 Stück, besser mehr; Pokémons können mehrfach vorkommen...), Pokébälle (weiche Tennisbälle) für Rocket, Verkleidung für Rocket und den Wächter.

Sonstiges: Preise, Medaillen, Signalhupe o.Ä. (z.B. um das Spiel zu beenden)

Aufbau und Vorbereitung

Pokémonwelt: Die Pokémonwelt ist ein abgegrenzter Bereich (Absperrband, Wege, ... wichtig ist, dass die Begrenzung eindeutig ist!). Er muss mindestens eine Seitenlänge von je 25 Metern haben. In diesem Bereich werden Pokémons (laminierte Papier-Pokémon) versteckt/aufgehängt. Außerdem versteckt sich Rocket in diesem Gebiet. Ein Wächter (=Gehilfe des Professors) oder der Professor steht davor.

Material für jede Gruppe in einer Tasche vorbereiten.

¹ Die Kartoffel ist ein Hilfsmittel zum Gießen der Taler. Sie kann durgeschnitten, die Ausstechform hineingedrückt und dann mit Wachs gefüllt werden. Das Wachs löst sich leicht wieder von der Kartoffel. Wer keine Lebensmittel zum Spielen verwenden möchte, kann die Kartoffel einfach weglassen.

Material für Professor: Der Professor bekommt einen Stapel mit Aufgabenkarten, Zeitgutscheine und eine Tasche mit Material, das zum Lösen der Aufgaben notwendig ist (die Aufgaben können ggf. aussortiert oder ergänzt werden).

Das wilde Pokémon: Es braucht Zeitgutscheine und eine Verkleidung; bei vielen Mannschaften können auch zwei wilde Pokémons die Gegend unsicher machen :).

Rollen der Mitarbeiter*innen

Professor: er gibt Aufgaben und das zugehörige Material aus, nimmt die Lösungen der Aufgaben entgegen und zahlt entsprechend Zeitgutscheine aus. Wie viel Zeit es für die Lösung einer Aufgabe gibt, hängt von der Qualität ab oder vom Gutdünken des Professors. Natürlich kann der Wert auch im Vorfeld festgelegt werden. Dabei gilt: je größer die Pokéwelt, je mehr Zeit brauchen die TN, um diese zu durchkämmen.

Rocket (Jäger in Pokémonwelt): Er wirft Pokémonjäger in der Pokémonwelt mit Pokébällen ab. Trifft er, bekommt er von der getroffenen Person ein Pokémon. Es hat sich außerdem bewährt, dass er zwischendurch immer wieder neue Pokémons aussetzt, da die Gruppen, die als erste die Welt betreten, sonst sehr bevorzugt sind.

Wächter*in der Pokémonwelt: gewährt den Teams Zutritt zur Pokémonwelt gegen die Abgabe von Zeitgutscheinen. Kontrolliert außerdem das rechtzeitige Zurückkehren aus der Pokémonwelt. Er gibt den Mannschaften ggf. eine Eieruhr mit, die zu piepsen beginnt, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Verrücktes Pokémon: Es läuft durch die Gegend (außerhalb der Pokémonwelt), erschreckt die Leute und vergibt Zeitgutscheine gegen Himmihbeeren.

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Pokémons zu jagen. Wer am Ende die meisten hat, gewinnt. Alternativ, wenn die Pokémons je nach Seltenheit mit Punkten bewertet sind, gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Die Geschichte

Als Mannschaft seid ihr ein Team von Pokémontrainer*innen, die mit dem Professor zusammenarbeiten, der die Pokémons erforscht. Jedes Jahr belohnt der Professor das beste Team mit einem großzügigen Preis und einer Ehrenmedaille. Jedes Team möchte diese Medaille besitzen. Beweist, dass ihr das beste Team seid und die Medaille verdient!

Rocket, der die Welt der Pokémons beherrscht, will natürlich nicht, dass ihm jemand seine Pokémons wegnimmt... Sein Wächter jedoch ist mit Zeitgutscheinen zu bestechen und lässt immer wieder Leute in die Welt...

Regeln

Es werden zwei bis maximal sechs gleich große Mannschaften gebildet, mit je 3-6 Mitgliedern.

Den Mannschaften werden wichtige Orte des Spieles gezeigt (= Pokémonwelt, Aufenthaltsort des Professors) und die Grenzen des Spielfeldes bekannt gegeben. Dann geht es los:

- Jede Mannschaft bekommt ihren **Materialrucksack** (s.o. unter „Vorbereitung“) und macht sich auf die Suche nach einem Lager.
- Es ist eine Viertelstunde Zeit, um das **Lager zu finden, einzurichten und dem Team einen Namen** zu geben.
- **Das Lager:** Das Lager muss frei von allen Seiten erreichbar sein. Es muss mit dem Absperrband abgegrenzt (auf allen Seiten) sein und an das Absperrband müssen auf vier verschiedenen Seiten je 2 aktivierte Knicklichter geklebt werden, die gut erkennbar sind. Besser: Als „Armreif“ um die Absperrung befestigt.
- Nach den vereinbarten 15 Minuten erschallt das **Startsignal** (Hupe, Topfdeckelklappern o.Ä.). Das Spiel beginnt.

Zeitgutscheine gewinnen

Um Pokémons fangen zu können, benötigen die Mannschaften Zeitgutscheine. Erstes Ziel jeder Mannschaft ist es, Zeitgutscheine zu verdienen, die ihnen Zugang zur Welt der Pokémons ermöglichen. Zum Verdienen der Zeitgutscheine gibt es verschiedene Möglichkeiten. Es ist erlaubt, die Mannschaft beliebig aufzuteilen oder auch gemeinsam zu arbeiten.

Möglichkeiten, um Zeitgutscheine zu gewinnen:

1. **Pokémünzen gießen:** Mit Hilfe der vorhandenen Materialien werden Wachstaler (= Pokémünzen) in der Form des Ausstechförmchens hergestellt und zum Professor gebracht. Für jeden Taler gibt es (je nach Qualität) Zeitgutscheine von einer bis drei Minuten.
2. **Knicklichter der anderen Mannschaften rauben:** Wer auf die Jagd nach Knicklichtern geht, muss immer ein Knicklicht der eigenen Mannschaft bei sich tragen. Wem es gelingt, ohne erwischt zu werden, ein Knicklicht einer anderen Mannschaft zu rauben, kann dies beim Professor gegen Zeitgutscheine einlösen. Ein Knicklicht ist drei Minuten wert. Es kann immer nur ein Knicklicht geraubt werden.
Abwehr: Zur Abwehr gibt es Riesenpokébälle (=Wasserbälle). Sie dürfen jedoch nicht das Lager verlassen (da Rennen im Gelände zu gefährlich!). Gelingt es einer Person aus dem Lager heraus, einen Räuber mit dem Ball zu berühren, ist der Dieb gefangen und muss sein eigenes Knicklicht abgeben, um sich frei zu kaufen. Bevor die Person erneut jagt, muss sie sich ein neues, eigenes Knicklicht holen. Wer berührt wird, muss alle von ihm/ihr erbeuteten Knicklichter (aus diesem Angriff) zurückgeben.
3. **Forschungsaufgaben:** Der Professor hält ein Wunderglas mit Aufgaben aus der Pokémonforschung bereit. Hier können Aufgaben gezogen werden. Für die Lösung erhält die Gruppe entsprechend Zeit. Eine gezogene Aufgabe MUSS erledigt werden, erst nach Lösung der Aufgabe, bekommt eine Mannschaft eine weitere Aufgabe.
4. **Das verrückte Pokemon:** Ein einziges Pokémon hat sich nicht in die Welt der Pokémons zurückgezogen, sondern bevorzugt es, in freier Wildbahn zu leben. Es hasst Pokebälle und würde dort niemals hineingehen. Es liebt jedoch Himmihbeeren! Wer es findet und ihm eine Himmihbeere gibt, bekommt dafür direkt einen Zeitgutschein ausbezahlt. Aber Achtung: Manchmal hat das Pokémon große Freude daran, Menschen zu erschrecken.

Die Pokémon-Welt

In der Pokémonwelt halten sich die begehrten Pokémons (laminierte Papierpokémon) auf. Sie müssen gefangen (=gefunden und mitgenommen) werden!

Zugang zur Pokémonwelt:

Wer die Welt betreten möchte, muss mit Zeitgutscheinen bezahlen.

Es können ein oder mehrere Personen aus einem Team in die Welt, sie müssen jedoch gleichzeitig hinein und für die gleiche Zeit dort bleiben.

Andere Personen des Teams können erst hinein, wenn die aktuelle Gruppe wieder draußen ist.

Verschiedene Teams können parallel und friedlich Pokémons jagen.

Jeder braucht seine eigene Zeit (ein Zeitgutschein von einer Minute gilt also entweder für eine Person für eine Minute oder für zwei Personen für je 30 Sekunden)

Es können mehrere Zeitgutscheine auf einmal eingelöst werden.

Die Gruppe ist selbst dafür verantwortlich, dass sie rechtzeitig die Welt wieder verlässt. Wer zu spät aus der Welt herauskommt, verliert alle gefangenen Pokémons (hier darf man nicht zu streng sein... :D).

Rocket, ein übler Pokémonjäger, herrscht über die Welt und will seine Pokémons nicht hergeben. Er lauert in der Welt und wirft mit Pokébällen. Wer von einem dieser Pokébälle getroffen wird, muss eines seiner Pokémons an Rocket abgeben (es ist sozusagen in seinen Ball geschlüpft).

Wer ein Pokémon findet, darf es nehmen, muss es jedoch in der Hand tragen, damit Rocket sehen kann, ob sich eine Jagd lohnt. Mit der Zeit werden es logischerweise weniger Pokémons (man kann auch zwischendurch nochmal welche aufhängen). Es lohnt sich also, seine Zeit immer wieder einzusetzen, nicht erst am Schluss!

Es dürfen Taschenlampen mit in die Welt genommen werden.

Pokémon, die man gefangen und aus der Welt herausgebracht hat, kann einem keiner mehr nehmen.

Ende des Spieles

Das Spiel endet entweder nach Ablauf einer vorher vereinbarten Zeit (in diesem Fall müssen die Zeitgutscheine auch in dieser Zeit eingelöst sein. Was nicht eingelöst wurde, verfällt) oder wenn alle Pokémons in der Pokémonwelt gefangen wurden. Auch in diesem Fall verfallen nicht eingelöste Zeitgutscheine.

Wer sich bei der Anzahl der Pokémons verschätzt hat: Sollten die Pokémons zu schnell gefunden werden und das Spiel damit zu früh enden, kann der Professor bei den Mannschaften die bereits gefangenen Pokémons abholen (die Anzahl notieren!!), um sie in seinem Pokédex zu registrieren. Sie können dann noch einmal in der Welt ausgesetzt werden.

Gewinner ist die Mannschaft mit den meisten Pokémons. Alternativ können den Pokémons je nach Seltenheit Punkte zugewiesen werden. In diesem Fall gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Varianten

Alternativen zu den Wachstalern: Ist das Gelände zu trocken oder die Spieler*innen zu jung bzw. zu verantwortungslos, kann das Element „Feuer“ ersetzt werden. Taler können z.B. auch ausgeschnitten, gesägt, geknetet, selbst erfunden... werden!

Ort: Grundsätzlich kann das Spiel auch in einem größeren Haus/Freizeitheim gespielt werden. Das Licht bleibt aus. Für die Pokémonwelt müssen ggf. Schwierigkeiten eingebaut werden, damit es nicht zu einfach ist, die Pokémons zu finden.

Grundsätzlich kann das Spiel an jeder Stelle variiert werden. Es können Jagden eingebaut werden (z.B. darf man Diebe der Leuchtstäbe mit dem Wasserball verfolgen), Möglichkeiten zur Gewinnung von Zeitgutscheinen können eingeschränkt oder durch weitere Möglichkeiten ergänzt werden... oder das Spiel in eine Tag-Variante umgewandelt werden – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Kurzzusammenfassung der Regeln (für jede Mannschaft)

Eure Aufgabe besteht darin, Zeitgutscheine zu verdienen, die euch Zugang zur Pokémonwelt ermöglichen. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Pokémon hat!

Möglichkeiten Zeitgutscheine verdienen:

1. Stellt Pokémünzen aus Wachs in Form des Ausstechers her und tauscht sie beim Professor gegen Zeitgutscheine.
2. Holt euch Aufgaben beim Professor und löst sie.
3. Findet das wilde Pokémon und gebt ihm eine Himmihbeere.
4. Klaut die Leuchtstäbe am Lager eines anderen Teams. Hierzu müsst ihr einen Leuchtstab in eurer Farbe dabei haben. Werdet ihr dabei von dem großen Pokéball berührt (=Wasserball), müsst ihr die Beute zurückgeben. Außerdem müsst ihr euch mit einem eurer Leuchtstäbe freikaufen.
Beim Professor könnt ihr Leuchtstäbe Anderer in Zeitgutscheine umtauschen.
5. Wichtig: Eure Mannschaft kann sich beliebig auf die Aufgaben aufteilen.

Für die Pokéwelt:

Eintritt bekommt ihr gegen Zeitgutscheine. Ihr könnt mit so vielen Mitgliedern, wie ihr möchtet, in die Welt. Allerdings braucht jeder seine eigene Zeit und ihr müsst gemeinsam hinein und hinaus.

Vorsicht vor Rocket! Er wartet in der Welt auf euch! Wenn er euch trifft, gebt ihm ein Pokémon.

Kurzzusammenfassung der Regeln (für jede Mannschaft)

Eure Aufgabe besteht darin, Zeitgutscheine zu verdienen, die euch Zugang zur Pokémonwelt ermöglichen. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Pokémon hat!

Möglichkeiten Zeitgutscheine verdienen:

1. Stellt Pokémünzen aus Wachs in Form des Ausstechers her und tauscht sie beim Professor gegen Zeitgutscheine.
2. Holt euch Aufgaben beim Professor und löst sie.
3. Findet das wilde Pokémon und gebt ihm eine Himmihbeere.
4. Klaut die Leuchtstäbe am Lager eines anderen Teams. Hierzu müsst ihr einen Leuchtstab in eurer Farbe dabei haben. Werdet ihr dabei von dem großen Pokéball berührt (=Wasserball), müsst ihr die Beute zurückgeben. Außerdem müsst ihr euch mit einem eurer Leuchtstäbe freikaufen.
Beim Professor könnt ihr Leuchtstäbe Anderer in Zeitgutscheine umtauschen.
5. Wichtig: Eure Mannschaft kann sich beliebig auf die Aufgaben aufteilen.

Für die Pokéwelt:

Eintritt bekommt ihr gegen Zeitgutscheine. Ihr könnt mit so vielen Mitgliedern, wie ihr möchtet, in die Welt. Allerdings braucht jeder seine eigene Zeit und ihr müsst gemeinsam hinein und hinaus.

Vorsicht vor Rocket! Er wartet in der Welt auf euch! Wenn er euch trifft, gebt ihm ein Pokémon.

Aufgaben beim Professor

Aufgaben (mehrfach) ausdrucken, schneiden und entsprechend der Auswahl das Material wählen. Um zu vermeiden, dass eine Mannschaft eine Aufgabe doppelt zieht, können entweder die Aufgaben vermehrt, oder für jede Gruppe ein eigener Satz Aufgaben in der eigenen Farbe produziert werden.

Geländefragen sind ortsabhängig, werden deshalb nicht vorformuliert. Das können Fragen sein, wie „Folgt dem Weg bis zur nächsten Kreuzung. Ihr findet einen Wegweiser. Wie weit ist es bis nach Entenhausen?“

<p>Für seine Forschungen und Vorträge braucht der Professor immer wieder Anschauungsmaterialien. Baut ein Pokémon aus Naturmaterialien.</p>	<p>Der Professor ist aktuell dabei, einen Lyrikschrift über Pokémon zu verfassen. Schreibt ein mindestens vierzeiliges Pokémongedicht und tragt es vor.</p>
<p>Die Waldpokémons lieben den Wald und seine Früchte. Findet drei verschiedene „Waldfrüchte“, die Pokémon bestimmt gerne essen.</p>	<p>Um neue Pokémon zu gewinnen, müssen Eier gefunden und ausgebrütet werden. Findet zehn Pokémoneier! Kleiner Tipp: Sie sehen aus wie kleine runde Steine ;).</p>
<p>Die Wasserpokémons müssen immer gut mit Wasser versorgt sein, sonst sterben sie. Ihr bekommt eine Flasche. Findet Wasser und füllt sie möglichst weit.</p>	<p>Dem Professor fehlt noch ein Pokémon-Ei, das zwischen 30 und 50 Gramm wiegt. Findet ein solches! Kleiner Tipp: Pokémoneier sehen aus wie kleine runde Steine ;).</p>

<p>Die Feuerpokémons verbergen ihre Botschaften gerne in Geheimnissen. Ihr bekommt eine geheime Botschaft. Löst sie und gebt dem Professor das Geheimnis.</p>	<p>Um die Luftpokémons zu erforschen, benötigt der Professor Flugobjekte. Ihr erhaltet von ihm einen Bogen Papier. Baut ihm ein möglichst weit fliegendes und schön gleitendes Flugobjekt (Knüllen verboten!).</p>
<p>Findet das wilde Pokémon und fragt es, warum es sich so ungern in der Pokémonwelt aufhält. Natürlich könnt ihr ihm dabei auch eine Himmihebeere geben und einen Zeitgutschein erhalten.</p>	<p>Der Professor möchte ein neues Pokémon vom Typ „Gift“ züchten. Er hat jedoch noch kein geeignetes Gift gefunden, das das Pokémon als Waffe einsetzen könnte. Findet ein „Gift“ und erklärt dem Professor, warum es sich für dieses Pokémon eignet! Bitte schriftlich abgeben und erzählen.</p>
<p>Der Professor möchte eine neue Kampfdisziplin einführen, in der die Pokémon in seiner Arena gegeneinander kämpfen. Wichtig ist ihm dabei, dass keines der Pokémon stirbt. Erfindet eine solche Kampfdisziplin. Bitte schriftlich abgeben und erzählen.</p>	<p>Um die Stimmung unter den Pokémon aufzuhellen, erzählt der Professor gerne mal einen Witz. Allerdings gehen ihm langsam die Ideen aus. Erzählt einen Witz, von dem ihr denkt, dass ein Pokémon darüber lachen kann. Bitte schriftlich abgeben und erzählen.</p>
<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p>	<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p> <p>Folgt dem Weg, den der Professor euch weist. Folgt ihm bis zu einem Wegschild und bringt Kunde, wohin er führt.</p>

<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p>	<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p>
<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p>	<p style="text-align: center;">Geländefrage</p> <p>Um alles über Pokémon zu wissen, muss der Professor das Gelände sehr gut kennen. Beantwortet folgende Frage:</p>
<p>Der Pokémonwald ist voller Geheimnisse! Findet ein solches Geheimnis und diskutiert mit dem Professor über diese neue Entdeckung.</p> <p>(P.S. es kann gut sein, dass ein Geheimnis auf den ersten Blick wie etwas ganz „Normales“ aussieht... auf die Deutung kommt es an :D)</p>	<p>Der Professor liebt Pokémon-Lieder. Für seinen Pokémonchor sucht er immer wieder neue Lieder. Textet einen Pokémontext auf ein neues Lied.</p> <p style="text-align: center;">Schreibt es auf und singt es vor!</p>

Hinweis:

Das Geheimnis der Feuerpokémon: In einem feuerfesten Reagenzglas befindet sich ein Holzspatel auf den das Geheimnis eingebrannt ist. Das Glas ist mit Wachs gefüllt. Wird das Wachs kalt, ist die Botschaft nicht mehr lesbar. Es muss im Lager über einer Kerze geschmolzen werden, dann ist es lesbar.

Material für Aufgaben:

Aufgabenkarten, Zeitgutscheine, Stifte, Papier, Flasche mit Markierungen (mehrere), Waage, Reagenzglas mit Wachs, Taschenlampe,

15 Sekunden	15 Sekunden
15 Sekunden	15 Sekunden

Andacht Pokémon (kann auch gekürzt werden und der Gruppe der Gedanke mitgegeben)

Die TN bekommen ein Kärtchen. Außen befindet sich das Bild eines Pokéstops. Innen ist ein Liedtext zu sehen. Sie werden gebeten nur das Bild außen anzuschauen, ohne das Kärtchen aufzuklappen.

Wir haben sie heute sichtbar gemacht – die Welt der Pokémon mit ihren Kampfarenen, Pokémon, dem Professor, ihren Tränken und Pokéstops. Normalerweise liegt sie im Verborgenen. Nur mit Hilfe des Smartphones können wir die Welt sichtbar machen.

Wer Pokémon GO spielt, weiß schnell, an welchen Ecken sich sogenannte Pokéstops befinden. Ein kurzer Stop, ein Innehalten genügt, um den Pokéstop zu drehen. Der Spieler erhält stärkende Tränke, Beleger, leckere Himmlsbeeren, Pokébälle verschiedenster Sorte oder Eier aus denen ein Pokémon schlüpft. Lauter Dinge, die einem in der Welt der Pokémon nützlich sein können und stärken

Mir gefällt dieser Gedanke des Pokéstops gut. Ein Ort, an dem ich inne halte, Kraft schöpfe und weitergehe... wie schön wäre es, wenn es das wirklich gäbe... ---- Nicht ganz so, aber doch ganz ähnliche Dinge, kann es auch in meiner, deiner, unser aller Welt geben. Ich glaube, Gott hat unendlich viele solcher kraftgebenden Stops in unserer Welt aufgebaut. Wo wir diese Stops entdecken und ob wir sie nutzen, das liegt an uns. Manche entdecken Gottes kraftspendenden Geist in den Wegkreuzen, die wir so oft übersehen. Andere fühlen die belebende Kraft Gottes beim Anblick der Natur – gerade jetzt im Herbst, raubt uns der Anblick der wunderschönen farbigen Bäume häufig den Atem. Vielleicht ist es aber auch das Lächeln eines anderen Menschen, die vergossenen Tränen, das gemütliche Sofa im Wohnzimmer, Freunde, Familie, das lang ersehnte Auto...

Ich lade euch zu einer Reise ein. Zu einer Reise in Gedanken. Schließt die Augen.

Phantasiereise (frei improvisieren je nach Gruppe):

1. Zurück nach Hause – sucht einen Ort, der euch wichtig ist, oder einen Gegenstand. Könnte das einer von Gottes belebenden Stop-Punkten sein?
2. Geht in Gedanken einen Weg, den ihr oft geht. Was seht ihr? Häuser, Bäume, Schilder, Ecken, Menschen, Denkmäler... Findet eine Sache. Ist sie einer von Gottes Stop-Punkten?
3. Sucht euch einen Ort, an dem ihr euch oft aufhaltet. Vllt. Arbeitsplatz, Schule, Freunde, Familie... Findet eine Sache: Sie ist ein Stop-Punkt.
4. Kommt zurück an diesen Ort. Wenn ihr die Augen öffnet, sucht euch einen Punkt, der für den Augenblick zum Stop-Punkt wird.

5. Behalte den Punkt im Blick oder in Gedanken und schließe die Augen wieder. Drehe den Punkt, oder aktiviere ihn anders. Gott möchte dich stärken. Gottes Geist lebt und atmet in dir. Er möchte dich beleben, dir Kraft und Mut schenken. Immer wieder neu. Du bist beschenkt mit vielen Gaben.
6. Fühle dem nach, was Gott dir schenkt und komm zurück in diesem Kreis. Stimme mit uns ein in ein Lied der Hoffnung, das uns Kraft und Mut schöpfen lassen kann.

Lied: Meine Hoffnung und meine Freude (innenseite des Kärtchens)

Gebet: Guter Gott, es singt sich so leicht und es sagt sich so leicht: ich vertraue auf dich. Ich lebe aus deiner Kraft. Im Alltag sieht das oft anders aus: wir hetzen von einem Termin zum Nächsten, wollen möglichst viel mitnehmen und erleben, setzen uns ein für deine Welt, um sie heller und freundlicher zu machen, verfangen uns in Stress und Möglichkeiten, bis wir nicht mehr können. Dabei vergessen wir oft das rechtzeitige Auftanken. Wir machen weiter, bis wir nicht mehr können... Schenke du uns Kraftorte im Leben. Orte, die uns daran erinnern inne zu halten, durchzuatmen, Kraft zu schöpfen und deine wohltuende Nähe zu spüren. Amen

Meine Hoffnung und meine Freude,
meine Stärke, mein Licht,
Christus, meine Zuversicht;
auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.
Auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.

Meine Hoffnung und meine Freude,
meine Stärke, mein Licht,
Christus, meine Zuversicht;
auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.
Auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.

Meine Hoffnung und meine Freude,
meine Stärke, mein Licht,
Christus, meine Zuversicht;
auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.
Auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.

Meine Hoffnung und meine Freude,
meine Stärke, mein Licht,
Christus, meine Zuversicht;
auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.
Auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.

Meine Hoffnung und meine Freude,
meine Stärke, mein Licht,
Christus, meine Zuversicht;
auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.
Auf dich vertrau ich
und fürcht' mich nicht.

