

# be **GEIST**ert

Bausteine für die  
Firmvorbereitung  
der Diözese Innsbruck

**s` Leben lernen**  
...wann ist ein Mann ein Mann...



## Firmung- Bestärkung an einem Wendepunkt des Lebens

1. Sakramente, und so auch die Firmung, sind Heilszusagen an den Menschen – an den konkreten Menschen in konkreten Lebenssituationen. Die Firmung ist das Versprechen Gottes des Beistandes bei den Herausforderungen des Lebens. Von daher müssen wir die Lebenssituation der Firmlinge ernst nehmen.
2. Die Situation der Firmlinge (ob 12,14 oder auch noch mit 17) ist geprägt von der Pubertät oder Adoleszenz und den starken körperlichen und seelischen Umbrüchen. Dabei machen Mädchen und Burschen sehr unterschiedliche Erfahrungen und brauchen zeitweise unterschiedliche Reflexionen und Unterstützungen!
3. Oft ist es noch gar nicht das andere Geschlecht, sondern es sind die eigenen körperlichen Veränderungen und die Auseinandersetzungen mit der Rolle als Frau, als Mann, die den angehenden Jugendlichen zu schaffen machen. Unsicherheit in bezug auf den eigenen Körper und von der Angst den Erwartungen nicht entsprechen zu können machen sich breit.
4. Jungen und Mädchen erleben diese Zeit durchaus unterschiedlich und brauchen zeitweise einen „geschützten Raum“, wo sie unter sich sind und ihre Erfahrungen austauschen können. Von daher ist es sinnvoll, Buben und Mädchen zumindest zeitweise zum Beispiel für einen Nachmittag oder Abend zu trennen.



## ...wann ist ein Mann ein Mann...

Themen, die bei männlichen Firmlingen anstehen, sind der Umgang mit der „neuen“ körperlichen Kraft und den „neuen“ männlichen Emotionen, die Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen männlichen Rollenbildern in unserer Gesellschaft und der Umgang mit dem „unmännlichen Image“ der Religion. Hier Hilfe und Orientierung zu bieten und um die Kraft des Hl. Geistes zu beten ist eine wichtige Aufgabe der Kirche.

Insbesondere der Archetyp des Pilgers/Wanderers und die Symbolik des Feuers (Begeisterung und Zerstörung) bieten dabei „jugenfreundliche“ Ansätze.

### Einstimmung – Stoßdämpfer

Alle Jungen befinden sich in einem, relativ engen abgegrenzten Bereich (Raum, Sperrbänder an Bäumen). Die Aufgabe besteht darin zum Rhythmus einer Trommel, zur Musik wild im abgegrenzten Bereich herum zu laufen – je schneller der Rhythmus, je lauter die Musik, desto schneller das Laufen.

Dabei muss aber jeder darauf achten niemanden anderen zu berühren. Zum Schutz werden die Hände vor den Körper gehalten.

Variation: Jeder Bursch hat auf seiner Kleidung am Rücken 5 Wäscheklammern befestigt. Die Aufgabe besteht nun darin, von den anderen Burschen so viele Wäscheklammern wie möglich zu „erbeuten“ und diese wiederum an der eigenen Kleidung am Rücken zu befestigen. Auch hier gilt – Berührungen (Schubsen, Schlagen,... oder Ähnliches ist nicht erlaubt!). Nach einigen Minuten wird das Spiel abgebrochen und neu gestartet.

Bei beiden Spielen ist schnelles, geschicktes aber auch achtsames und konzentriertes Bewegen gefordert.

## Modul 1: Abschied von der Kindheit

Variante 1 Natürlich eignet sich der Sprung ins Leben auch sehr gut für Burschen. (siehe Baustein – s´Leben lernen- Den Sprung wagen)

Variante 2 Mit 2 längeren Seilen werden 2 Spiralen am Boden gelegt. In der 1. liegen Dinge wie Spielzeug aus der Kindheit (im Idealfall von den Buben selbst gebracht), im 2. Symbole für das, was im Leben noch bevorsteht z.B. Hammer für Arbeit, Eheringe, Geldscheine, Auto, Wohnungsschlüssel etc.

Zwischen den beiden Spiralen wird eine Art Mauer aus Möbelstücken, Stoffvorhang etc. gebaut und mit Tüchern verhüllt. Sie sollte mit Hilfe der Gruppe überwindbar, aber nicht allein überspringbar sein. Die Burschen sind angewiesen auch einen Augenmerk auf die Sicherheit jedes Einzelnen zu achten!

Gespräch, was könnte Hilfe sein, um über die Mauer in einen neuen Lebensabschnitt zu kommen.

## Modul 2: Schwellenraum:

### Spiele und Übungen zum Thema Kraft und Gewalt:

Burgspiel: die Burschen stehen eng Schulter an Schulter und bilden einen Kreis, nur einer ist außerhalb und muss versuchen in den Kreis zu kommen. Er darf alle Mittel einsetzen, außer körperliche Gewalt.

Gespräch darüber, wie es ist ausgegrenzt zu werden. Welche Art von Ausgrenzungen sind bekannt, welche habe ich schon selbst erlebt und spüren müssen. und welche Möglichkeiten es gibt außer Kraftanwendung Ziele zu erreichen.

### Eisschollenspiel:

Am Boden werden alte Zeitungen aufgebretet, so groß, dass alle Firmlinge bequem darauf stehen können. Das stellt die Eisscholle dar, nun scheint die Sonne, das Eis schmilzt. Der Gruppenleiter reißt immer wieder ein Stück von den Zeitungen weg. Es ist den einzelnen Burschen nicht erlaubt den Boden außerhalb der „Eisscholle“ zu betreten, ansonsten erfriert dieser (Augen werden verbunden). Sollte die Gruppe eher gewalttätig reagieren und Mitspieler von der Zeitung drängen, bewahrt man die Eisscholle in ihrer letzten Ausdehnung auf. Dann startet man einen neuen Durchgang mit der Aufgabe möglichst alle sollen auf der Eisscholle gerettet werden.

Besprechung, welche Strategien erfolgreich waren.-: z.B. Größere heben kleiner auf die Schultern, enger Zusammenhalt, Achtsamkeit auf andere.....

Sollte das Spiel von Anfang kooperativ gespielt werden, werden nur die erfolgreichen Strategien besprochen...

### Männliches Rollenbild - Jesus der Mann:



Am Boden werden im Abstand von ca. 3, 4 Metern 2 farbige Streifen (sozusagen Start – und Ziellinie) aufgeklebt. Die Buben stehen hinter der 1.Linie, dann wird ihnen einzelne, der unten angeführten Bibelstellen vorgelesen oder erzählt.

Je nachdem, wie „männlich“ sie Jesu Verhalten in dieser Erzählung finden, umso weiter gehen sie Richtung Ziellinie. Jeweils bei einzelnen kurz nachfragen, warum jemand so weit vorne oder hinten steht.

### Bibelstellen:

**Mk 10,13-16:** Segnung der Kinder.

**Mt 5, 38-39:** Halte ihm auch die andere Wange hin.

**Joh 13,1-20:** Jesus wäscht den Jüngern die Füße.

**Lk 22,39-46:** Gebet am Ölberg. Jesus der Angst hat und diese zeigt.

**Lk 22,47-53:** Gefangennahme Jesu. Jesus verbietet das Schwert zu benutzen.

**Mt 21,12-17:** Jesus vertreibt die Händler aus dem Tempel

**Mt 25,14-30:** Gleichnis von den Talenten

**Lk 19,1-10 bzw. Joh 7,53-8,11:** Jesus und die Außenseiter/Ausgegrenzten  
(Zachäus/Ehebrecherin, etc.)

### Die Vielfalt von Männern erleben:

Gegen den Trend der Medien und Gesellschaft sollen die Burschen männliche Ideale nicht nur in muskulösen, smarten, jungen, schönen Männern erkennen lernen.

Vorbereiten: Bilder von Männern verschiedenen Alters, Typs, ...aus Illustrierten, Kalendern, Werbungen... jeweils mit einer Nummer versehen.

Die Burschen werden nun aufgefordert, sich auszusuchen

- a) wer ihnen am besten gefällt, deren Nummer zuerst für sich aufschreiben, um Beeinflussung zu vermeiden – dann vergleichen (auch hier variieren die Ergebnisse schon oft, aber die weist Tendenz meistens zu den jungen Männern).
- b) auswählen, wen sie gerne als Freund hätten.
- c) auswählen, wen sie gerne als Lehrer hätten.
- d) auswählen, wen sie gerne als Arzt hätten.
- e) auswählen, wen sie gerne als **Paten** hätten.

⇒ Hier lässt sich dann ins Gespräch kommen, welche Eigenschaften eine gute Pate haben sollte.....



Variante:

verschiedene Frauenbilder auswählen zu lassen um über das Frauenbild der Burschen ins Gespräch zu kommen

### Modul 3: Feierliche Aufnahme in den Kreis der Männer

Wenn möglich, sollte dieses Fest in der freien Natur stattfinden und nur von Männern gestaltet werden. Vielleicht wäre das eine gute Möglichkeit, Väter, männliche Paten oder engagierte Männer in der Pfarre einzubinden.



Die Buben beginnen den Weg ca. 1km vor dem „Festplatz“ z.B. irgendwo im Wald. Nach Möglichkeit bekommt jeder oder zwei gemeinsam einen erwachsenen Begleiter. Die Firmlingen müssen dann den Weg mit verbundenen Augen zurücklegen. Ebenso bekommt jeder Firmling ein rohes Ei, das er ganz zum Ziel bringen muss.

Erklärung dazu: Den Lebensweg, der auf sie zukommt, kennen sie noch nicht, vieles ist nicht einfach zu bewältigen (blind, unwegsames Gelände), braucht Achtsamkeit (Ei), aber es gibt Begleiter im Leben und den Beistand des Hl. Geistes.

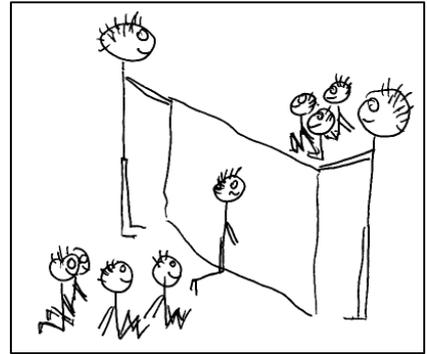
Am Ziel wird von den erwachsenen Männern und den Firmlingen alles für ein Lagerfeuer und Grillen vorbereitet.

Die „älteren“ Männer sitzen dann im Kreis ums Feuer und die Burschen werden einzeln feierlich in den Kreis aufgenommen, wobei es ihre Aufgabe ist die Erwachsenen zu bedienen. Am Feuer könne dann die Männer, die wollen von ihren Erfahrungen im Firmalter erzählen, von den schönen und schwierigen Seiten des Erwachsen- bzw. Mannwerdens.

## Spiele mit und für Burschen:

### Vorhang auf

Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: 6-25 Spieler  
Ort: eine ebene Fläche im Freien oder im Raum  
Material: 1 Decke  
Spielart: Kennenlernen, Reaktion



Es bilden sich zwei Teams. In der Mitte halten zwei SpielerInnen eine Decke (oder ein Schwungtuch, einen Spielfallschirm) als „Bühnen-Vorhang“, so dass beide Teams sich nicht sehen können. Jedes Team wählt einen Spieler aus, der sich zum Vorhang setzt.

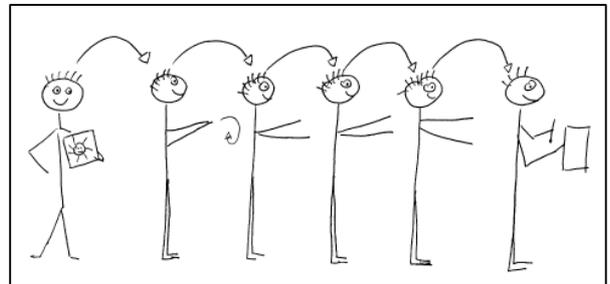
Auf ein Zeichen fällt der Vorhang und die beiden SpielerInnen sehen sich gegenseitig. Wer nun schneller den Namen des anderen sagen kann, gewinnt und nimmt den „Verlierer“ mit in sein Team. Beide Teams bestimmen einen neuen Spieler, der vor dem Vorhang Platz nimmt.

Varianten:

- ◀ Jedes Team wählt zwei SpielerInnen aus, die sich zum Vorhang setzen.
- ◀ „Pantomime-Version“: Die zwei SpielerInnen sitzen mit dem Rücken zum Vorhang und sehen sich nicht, wenn der Vorhang fällt. Ihr eigenes Team muss ihnen nun Tipps über den anderen geben, darf dies aber nur pantomimisch tun.

### Faxmaschine

Alter: ab 8 Jahre  
Anzahl: 5-25 Spieler  
Ort: eine ebene Fläche im Freien oder im Raum  
Material: Papier, Stifte  
Spielart: Entspannung, Kreativität



**Eine wichtige Botschaft muss als Fax über viele Stationen zu einem geheimen Empfänger geschickt werden. Ein gar nicht leichtes Unterfangen...**

Es bilden sich Teams mit ca. 5-8 Spieler, die in die Rolle von „Faxgeräten“ schlüpfen. Alle stehen oder sitzen hintereinander in einer Reihe mit derselben Blickrichtung. Die ersten und letzten Spieler einer Reihe erhalten jeweils ein Blatt und einen Stift. Der letzte Spieler in der Reihe bereitet das Fax vor. Er macht eine einfache Zeichnung auf sein Blatt Papier und schickt diese dann als Fax los. Dazu überträgt er die „Daten“ vorsichtig mit dem rechten Zeigefinger auf den Rücken des nächsten Mitspielers. Dieser speichert die Daten kurz und gibt sie dann an den nächsten Spieler weiter. Das setzt sich fort bis zum 1. Spieler in der Reihe. Dort wird das Fax ausgedruckt indem dieser die Daten auf sein Blatt Papier überträgt.

Jetzt kommt ein kurzer Vergleich, ob die Daten der Originalbotschaft mit dem aktuellen Fauxdruck übereinstimmen....

Variante:

Neben einfachen Zeichnungen auch Wörter oder Sätze durchfaxen.

## Rafting

Alter: ab 10 Jahre  
Anzahl: 8-16 Spieler  
Ort: eine ebene Fläche im Freien oder im Raum  
Material: 1 Luftballon pro zwei SpielerInnen  
Spielart: Geschicklichkeit, Teamwork



### **Wir machen eine Wildwasserfahrt mit dem Raftingboot!**

Alle Spieler stellen sich hintereinander in einer Reihe auf. Ungefähr in Brusthöhe zwischen ihnen ist jeweils ein Luftballon, der alle im Wildwasser sicher über Wasser halten wird.

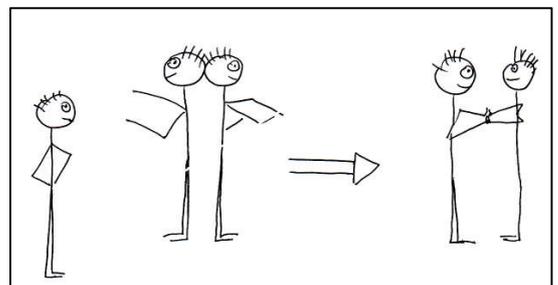
Der Luftballon darf mit den Händen nicht gehalten werden.

Die Bootscrew ist beim „Trockentraining“ und muss nun gemeinsam im Raum eine Runde gehen ohne dabei einen Luftballon zu verlieren. Danach mit dem Raftingboot auch über Stufen steigen oder andere Hindernisse überwinden lassen.

Variante: „UFO“: Statt einer Reihe einen Kreis bilden, sich wie ein UFO drehen und am Schluss fest zusammendrücken, bis der erste Luftballon platzt.

## Roboter

Alter: ab 10 Jahre  
Anzahl: 6-24 Spieler  
Ort: eine ebene Fläche im Freien oder im Raum  
Material: keines  
Spielart: Bewegung, Kennenlernen



### **Die neuesten Roboter wurden mit einer originellen Art der Bedienung entwickelt...**

Es bilden sich Teams zu dritt.

Spieler 1 übernimmt die Rolle des Technikers, Spieler 2 und Spieler 3 bilden gemeinsam den Roboter und stehen Rücken an Rücken. Beide Roboterteile geben ein typisches Geräusch von sich und bewegen sich voneinander unabhängig.

Der Techniker kann die Roboterteile mit bestimmten Kommandos steuern. Gestartet wird jeder Roboterteil mit einem leichten Klopfzeichen auf den Kopf und schon bewegt er sich langsam mit einem „TicTicTic“ nach vorn.

Ein leichtes Klopfen auf die rechte oder linke Schulter bedeutet für den Roboter eine Drehung nach rechts oder links um 90°. Ein Klopfen auf den Rücken meint Stopp.

Die Aufgabe des Technikers ist es zu erreichen, dass beide Teile mit den Händen zusammentreffen und sich begrüßen können.

Kommt ein Roboterteil an ein Hindernis oder stößt es mit einem anderen Roboterteil zusammen, reagiert der Roboter hochsensibel mit einem lauten „Störsignal“, z. B. „TüTüTü“. Der Techniker weiß dann, dass seine Hilfe gebraucht wird.

Nach einiger Zeit die Rollen wechseln. Jeder ist einmal Techniker.

**Anmerkung:** Die Roboter bewegen sich eher langsam und mit Geräuschen vorwärts.