Ein Themenheft der

KOLPING JUGEND

Ein Mann für gewisse (Gruppen)-Stunden

Herausgeber:
Kolpingwerk Deutschland gGmbH
Redaktion:
Andreas Finke
Autoren:
Ingrid Hierlwimmer, Christian Brauner, Karin Bayer-Ortner, Manuela Hager, Klaus Herrndobler, Birgit Ostermeier, Christine Kedem-Lanzl, Katja Bissinger
Graphische Gestaltung/ Illustration:
Atelier Zalfen, Marmagen
Druck:
Druck Center Meckenheim

Themenheft 15 der

Kolping Jugend
Kolpingwerk Deutschland

Referat Jugendarbeit, Kolpingplatz 5 - 11, 50667 Köln Tel.: 0221/20701-169, Fax: 0221/20701-38, Email: jugend@kolping.de, http: //www.kolpingjugend.de

Gefördert aus Mitteln des Kinder- und Jugendplans des BMFSFJ.

Inhalt

Vorwort **4**

1. Gebrauchsanweisung **6**

2. Verzeichnisse

2.1 Kommentiertes Inhaltsverzeichnis **8**

2.2 Index 1: Methoden **10**

2.3 Index 2: Themen **11**

3. Alphabetische Auflistung der Methoden, Gruppengrößen und Spieldauer **12**

4. Adolph-Kolping-Parcours und Spielekette **40**

5. Ideenbörse **62**

6. Anhang **64**

Erschienene Themenhefte **95**

Kolping in 12 Sätzen **96**

Vorwort der Bundesleitung

Adolph Kolping (1813–1865) ist ein Mensch aus einer Zeit, die sich heute und in Zukunft vielleicht immer schwerer vermitteln lässt. Dies drängt natürlich auch die Frage auf, wie Adolph Kolping selbst immer wieder neu und dabei in seiner bleibenden Aktualität verständlich bzw. verstehbar wird. Dabei geht es weniger um die Frage, was Adolph Kolping in der heutigen Zeit tun würde bzw. getan hätte, sondern vielmehr um die Frage an uns: Was tun wir im Sinne Adolph Kolpings und auf der Grundlage dessen, was er uns zu seiner Zeit vorgelebt hat heute. Wie lassen sich Wollen, Hoffnung, Ziele, Engagement Adolph Kolpings in der damaligen Zeit für uns Heutige übersetzen? Für die Kolpingjugend bzw. das gesamte Kolpingwerk ist die Suche nach Antworten auf diese Fragen eine großartige und bleibende Aufgabe und Herausforderung. In diesem Zusammenhang sind das Tagebuch über Adolph Kolping „Wer Mut zeigt, macht Mut“ sowie das Themenheft Nummer 6 „Adolph Kolping – Vom Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb“, das wir bereits im Winter 1999 in der Reihe des Verbandskastens herausgegeben haben, aktuelle Bemühungen neben vielen anderen auf allen verbandlichen Ebenen.

Doch damit nicht genug. Wir waren sehr froh und dankbar als die Jugendreferentinnen und Jugendreferenten der bayerischen Diözesanverbände die Frage an uns gerichtet haben, inwieweit es nicht sinnvoll sei, sämtliche Methoden, die sich in der Beschäftigung mit Adolph Kolping in den Gruppenstunden bewährt haben, zusammenzustellen und über den Kreis der bayerischen Kolpingmitglieder hinaus zur Verfügung zu stellen. Gerne nehmen wir diese Anregung auf und veröffentlichen dieses umfassende und beeindruckende Werk nun in der Reihe unserer Themenhefte.

So gilt es folgenden Personen, die sich intensiv für das Entstehen und Gelingen dieses Themenheftes eingesetzt haben, Dank zu sagen: Ingrid Hierlwimmer (DV Augsburg), Christian Brauner (DV Bamberg), Karin Bayer-Ortner (DV Eichstätt), Manuela Hager (DV München und Freising), Klaus Herrndobler (DV Passau), Birgit Ostermeier (DV Regensburg), Christine Kedem-Lanzl (DV Würzburg) und last but not least Danke schön Katja Bissinger (Landesverband Bayern).

Vorwort der Bundesleitung

Diese Methodensammlung ist ein wahres Schmuckstück und bietet umfangreiche Hilfen, sich auf unterschiedlichen Wegen der Person Adolph Kolping und dem Kolpingwerk zu widmen. Damit versteht sich das Themenheft als Fortsetzung und sinnvolle Ergänzung zu Themenheft 6 „Adolph Kolping – Vom Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb". Uns bleibt die Hoffnung, dass von dem hier vorliegenden Themenheft 15 reger Gebrauch gemacht wird und dass neben aller erforderlichen Theorie auch der praktische Zugang Spaß an der Beschäftigung mit Adolph Kolping vermittelt und neue Impulse in die Jugendarbeit der Kolpingsfamilien aber auch in die Kolpingjugend insgesamt bringt.

Köln, im November 2003

Die Bundesleitung der Kolpingjugend

Maria Gallenberger Bundesleiterin	Bundespräses Alois Schröder Pastorale Begleitperson	Andreas Finke Bundesjugendsekretär

1. Gebrauchsanweisung

Wie bereite ich meine Gruppenstunden oder Aktionen noch schneller vor?

oder

Wie lässt sich mit diesem Heft soviel Zeit sparen, dass ich heute doch noch ins Freibad kann, obwohl in zwei Stunden Gruppenstunde ist?

oder

Eine Gebrauchsanweisung für dieses Heft zum gezielten und effizienten Einsatz der darin vorhandenen Methoden und Spiele!

Lieber Jugendleiter, liebe Jugendleiterin,

jetzt sind wir zunächst Mal uneffizient, denn ein paar Sätze über die ***Sprache*** *in diesem Heft müssen erlaubt sein: Auch wir haben uns als Redaktionsteam dieses Heftes darauf geeinigt, dass wir durchgängig und zur besseren Lesweise des Heftes die männliche Schreibweise benutzen. Weder die eine Lösung (immer beides) noch unsere ist optimal, das wissen wir! Deshalb auch dieser notwendige Satz: Wir meinen immer beide Geschlechter und wollen kein hierarchisches Verhältnis zwischen den Geschlechtern darstellen.*

So, jetzt wird diese Gebrauchsanweisung aber sofort sehr effizient:

Wir haben uns gedacht, dass Dich als Gruppenleiter vor der Vorbereitung einer Gruppenstunde o.ä. eine der folgenden drei Fragen bewegen werden:

1. **„Was sind in dem Heft überhaupt für Spiele drin?**
... worum geht es bei diesem oder jenen Spiel? Was soll diese Methode jetzt? Wie ungefähr läuft dieses oder jenes Spiel ab?“

2. **„Welche Art von Spiel(en) kann ich denn heute machen?**
... letztes Mal waren wir draußen und haben eine Stationenrallye gemacht, da waren alle so kaputt. Vielleicht sollte ich heute Mal was Ruhigeres machen ...“ usw.

3. **„Welches Thema will ich heute aufgreifen?**
... letztes Mal haben wir das Industriemuseum besucht und mitgekriegt, wie es den Menschen zur Zeit Adolph Kolping ging. Heute sollte ich was von Adolph Kolping erzählen, aber wie ...“

Auf alle Fragen können wir natürlich nicht die Antwort geben, aber wir können Dir den Weg dahin verkürzen. Denn dieses Heft hat gleich vorn ein kommentiertes Inhaltsverzeichnis und zwei Indexe bzw. Verzeichnisse:

Das kommentierte Inhaltsverzeichnis listet alle Methoden und Spiele alphabetisch auf und beschreibt ganz kurz alles Wichtige zu diesem Spiel oder der Methode. Für Schnellleser ist also das kommentierte Inhaltsverzeichnis gedacht.

Index 1: Methoden und Spiele des Heftes teilt alle Vorschläge dieses Heftes nach der Art der Methode (Spiel, Bastelarbeit, usw.) auf. Wenn Du also bei der Vorbereitung mal von der Methode ausgehen willst, dann hilft Dir eher der Index 1: Methoden und Spiele des Heftes weiter.

Index 2: Themen des Heftes
Bist Du eher der Typ, der vom Thema ausgeht, dann sollte Dir der Index 2: Themen des Heftes weiterhelfen.

Die Spiele und Methoden in den jeweiligen Rubriken sind alphabetisch geordnet und mit Seitenangabe aufgelistet.

Da dieses Heft eine Fortsetzung von Themenheft 6: „Adolph Kolping – Vom Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb“ ist, sind in allen Verzeichnissen auch die Methoden des ersten Heftes aufgelistet.

In ein extra Kapitel haben wir einen **Parcours** sowie eine tolle **Spielekette** rund um Adolph Kolping gepackt.

Ganz hinten im Heft gibt es noch mal die **Ideenbörse**. Die Ideenbörse ist eine Art Wühltisch voller Ideen zum Weiterdenken oder alter Klassiker, die man sofort wieder weiß, wenn man daran erinnert wird, im ersten Augenblick denkt man aber nicht an sie. Hier findest Du vielleicht auch den einen oder anderen Tipp, der Dir bei der Vorbereitung weiterhilft.

Manchmal wirst Du in einer Spiel- oder Methodenbeschreibung auch auf einen **Anhang** verwiesen. Die Anhänge bilden den letzten Teil des Heftes. Hier findest Du Kopiervorlagen für bestimmte Spiele oder Methoden oder Hintergrundinfos für die Quizspiele und alles andere, was Du sonst noch zur Umsetzung unserer Vorschläge brauchst, was aber in die Spielbeschreibung nicht direkt hinein gehört.

Viel Spaß wünschen

Die bayerischen Jugendreferenten und Jugendreferentinnen:

Ingrid Hierlwimmer
Christian Brauner
Karin Bayer-Ortner
Manuela Hager
Klaus Herrndobler
Birgit Ostermeier
Christine Kedem-Lanzl
Katja Bissinger

2.1 Kommentiertes Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis alphabetisch

Spiele und Methoden in *Kursiv-Schrift* findest Du im Teil 1 (Themenheft 6 des Verbandskastens) dieser Arbeitshilfe auf den angegebenen Seiten

Adolph-Kolping-Tag *75*
Adolph Kolping und seine Arbeit öffentlich präsentieren; Werbe-Aktion mit Witz & Power

Adolph-Kolping-Parcours **40**
Parcours für Kinder; Infos zu A. Kolping und seiner Zeit mit passenden Spielen und Übungen

Advertising workshop **13**
Plakate über Kolping anfertigen

Bildergeschichte **14**
Bilder zu Stationen aus dem Leben Kolpings sortieren; anschl. Erläuterungen dazu

Die Forschungsreise *40*
„Presseteams“ erforschen die Zeit Kolpings

Der große Adolph-Kolping-Preis *70*
Das bekannte Quiz aus den 80ern

Diözesankarte **15**
Einen Überblick über die diözesane „Kolping-Landschaft“ gewinnen (v.a. für Kurse geeignet)

Eine-Welt-Party *64*
Die Internationalität des Kolpingwerkes anhand von fair gehandelten Produkten kennen lernen

Freudenturm und Klagemauer *60*
Wie erleben wir unsere Kirche? Sammlung von Meinungen aus der Gruppe; Weiterarbeit

Geschichtswerkstatt *44*
Interviews mit langjährigen Kolpingmitgliedern zur Geschichte der eigenen Kolpingsfamilie; Dokumentation

Hausrallye **17**
Universal-Rallye mit Kolpingfragen

Hindernislauf zu Adolph Kolping **19**
Lustiges Bewegungsspiel

Ich hol mir ein Symbol *68*
Gedanken zu Symbolen allgemein und speziell zum Kolping-K

Ideenbörse **62**
Direkt vor dem Anhang eine Sammlung von Ideen für Leute, die keine fertigen Konzepte wollen oder brauchen

It´s my life *62*
„Fieberkurve“ mit Betrachtung des eigenen Lebens der Grüpplinge; Gespräch darüber

Kolping-Activity **20**
Witzige Nachahmung des bekannten Brettspieles, auf Kolping zugeschnitten

Kolping-Einrichtungen *72*
Kennen lernen, welche Einrichtungen es bei Kolping gibt; evtl. eine davon besuchen

Kolping International *73*
Die Gruppe erfährt, wo auf der Welt Kolping aktiv ist; Rollenspiel „KF Melbourne“

Kolping-K – wer bist du? *66*
Wofür steht das Kolping-K? Was bringt die Gruppe damit in Verbindung?

Kreatives zum Leben A. Kolpings 21
Bilder und Spielszenen zum Leben Adolph Kolpings erarbeiten

Leben Adolph Kolpings *56*
Ideen Kolpings aus seinen Zitaten verglichen mit der heutigen Realität: was ist zu tun?

Lebenslauf-Puzzle 22
Quizspiel für Kleingruppen: Stationen aus dem Leben Adolph Kolpings sortieren

Mein liebster Leitbild-Satz 23
Anhand der Leitbild-Sätze die eigene Arbeit reflektieren und Ideen für die Zukunft sammeln

Nur ein Traum? *77*
Ist unsere Gruppe/ Kolpingsfamilie ideal? Ideen für künftige Arbeitsschwerpunkte sammeln

Postenlauf 25
Informationen über Adolph Kolping und das Kolpingwerk: bekommen, vertiefen und weiter denken

Presseteams 28
Informationen über Adolph Kolping und das Kolpingwerk recherchieren und präsentieren

Rededuell Marx gegen Kolping 30
Im Wortstreit zwischen Adolph Kolping und Karl Marx werden die geschichtlichen Hintergründe erlebbar

Rollenspiel zur weiblichen Mitgliedschaft *46*
Männer und Frauen bei Kolping sind erst seit 1966 Realität; Gedanken zu den Hintergründen

Satzungsvergleiche *51*
Satzungen legen fest, wie ein Verband arbeitet

Schreib's auf 32
Selbst geschriebene Gedichte und Geschichten helfen, sich etwas über A. Kolping zu merken

Spielekette mit den Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings 50
Spielekette mit gängigen Spielen; greift Person und Zeit Kolpings kreativ auf

Spontan-Mitmach-Theater 34
Spielszenen, die den Grüpplingen Person und Zeit Adolph Kolpings näher bringen

Verbandsaufbau im Karton 36
Wie hängt im Kolpingwerk was zusammen? gelungenes Schema zur optischen Verdeutlichung der Verbandsstrukturen

Wer wird Kolpingär? 37
Das derzeit wohl aktuellste Quiz

Wir tun was! *58*
Kolpingmitglieder verbessern ihre Umgebung! Hier gibt es die Anregungen dazu

Zieldarstellung durch Collagen *55*
Zentrale Lebensbereiche werden mit den Zielen Adolph Kolpings konfrontiert; Überlegungen, wie das mit „heute" zusammen gehen kann

2.2 Index 1 Methoden

Methoden und Spiele des Heftes
(Methoden in *Kursiv-Schrift* findest Du in Themenheft 6)

Seite

Quizspiele
Bildergeschichte 14
Kolping-Activity 20
Lebenslauf-Puzzle 22
Wer wird Kolpingär? 37
Die Forschungsreise 40
Der große Adolph-Kolping-Preis 70

Rallye- und Bewegungsspiele
Hausrallye 17
Hindernislauf zu Adolph Kolping 19
Postenlauf 25

Theater- und Rollenspiele
Kolping-Activity 20
Lebenslauf-Puzzle 22
Rededuell Marx gegen Kolping 30
Spontan-Mitmach-Theater 34
Adolph-Kolping-Tag 75
Kolping International 73
Rollenspiel zur weibl. Mitgliedschaft 46

Schreiben und Basteln
Advertising workshop 13
Bildergeschichte 14
Kreatives zum Leben A. Kolpings 21
Presseteams 28
Schreib's auf 32
Ich hol mir ein Symbol 68
Kolping-K – wer bist du? 66
Zieldarstellung durch Collagen 55

Seite

Gruppenarbeit
Advertising workshop 13
Bildergeschichte 14
Diözesankarte 15
Kreatives zum Leben A. Kolpings 21
Mein liebster Leitbildsatz 23
Verbandsaufbau im Karton 36
Eine-Welt-Party 64
Freudenturm und Klagemauer 60
Geschichtswerkstatt 44
Ich hol mir ein Symbol 68
It's my life 62
Kolping-Einrichtungen 72
Kolping-K – wer bist du? 66
Leben Adolph Kolpings 56
Nur ein Traum? 77
Satzungsvergleiche 51
Wir tun was! 58
Zieldarstellung durch Collagen 55

Adolph-Kolping-Parcours **40**

Spielekette **50**

Ideenbörse **62**

2.3 Index 2 Themen

Themen des Heftes
(Methoden in *Kursiv-Schrift* findest Du in Themenheft 6)

Seite

Adolph Kolping als Person

Adolph-Kolping-Parcours 40
Advertising workshop 13
Bildergeschichte 14
Hindernislauf zu Adolph Kolping 19
Kolping-Activity 20
Kreatives zum Leben A. Kolpings 21
Lebenslauf-Puzzle 22
Postenlauf 25
Presseteams 28
Schreib's auf 32
Spontan-Mitmach-Theater 34
Wer wird Kolpingär? 37
Adolph-Kolping-Tag 75
Der große Adolph-Kolping-Preis 70
Leben Adolph Kolpings 56
Zieldarstellung durch Collagen 55

Zeitgeschichte Adolph Kolpings: Was war los, als er lebte?

Advertising workshop 13
Hausrallye 17
Hindernislauf zu Adolph Kolping 19
Postenlauf 25
Rededuell Marx gegen Kolping 30
Schreib's auf 32
Spielekette 50
Spontan-Mitmach-Theater 34
Wer wird Kolpingär? 37
Forschungsreise 40

Seite

Kolpingwerk und Kolpingjugend

Diözesankarte 15
Hausrallye 17
Kolping-Activity 20
Kreatives zum Leben A. Kolpings 21
Mein liebster Leitbild-Satz 23
Postenlauf 25
Presseteams 28
Verbandsaufbau im Karton 36
Wer wird Kolpingär? 37
Der große Adolph-Kolping-Preis 70
Eine-Welt-Party 64
Freudenturm und Klagemauer 60
Geschichtswerkstatt 44
It´s my life 62
Kolping-Einrichtungen 72
Kolping International 73
Nur ein Traum? 77
Rollenspiel zur weibl. Mitgliedschaft 46
Satzungsvergleiche 51
Wir tun was! 58
Zieldarstellung durch Collagen 55

Ideenbörse 62

3. Alphabetische Auflistung der Methoden, Gruppengrößen und Spieldauer

Zeichenerklärung:

- ▷ *Gruppengröße*
- ▷ *Dauer*
- ▷ *Thema*
- ▷ *Zielgruppe*
- ▷ *Ziel*
- ▷ *Quelle*

Advertising Workshop oder: Test it! – Ich bete gern.

4 – 20 Personen

20 Minuten

Adolph Kolping, Kolpingwerk, Diözesanverband

Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren

Stationen im Leben Adolph Kolpings für den Einzelnen merkfähig machen, Informationen über Adolph Kolping auch für andere Veranstaltungen zugänglich machen

Diözesanverband München und Freising

Beschreibung:
Sinnvoll ist es, den Teilnehmern vorher Stationen aus dem Leben Adolph Kolpings näher gebracht zu haben.
Dann gibt man einer Gruppe von 2-4 Personen, oder nach belieben einzelnen Personen, den Auftrag, Werbeplakate zu gestalten für:

- Adolph Kolping oder
- das Kolpingwerk oder
- den eigenen DV
- etc.

Die Plakate werden in Plenum vorgestellt.
Sie werden aufbewahrt und informieren bei weiteren Veranstaltungen (z.B. Gruppenleiterkursen, Diözesankonferenzen, etc.) Besucher und Mitglieder zum Thema Adolph Kolping.

Material:
Plakate, bunte Farben (z.B. Wachsmalkreiden, Wasserfarben, Eddings...), evtl. alte Zeitschriften für Collagen

Bildergeschichte „Stationen im Leben Adolph Kolping“

5 – 20 Personen

30-60 Minuten, je nach Gruppengröße

Das Leben von Adolph Kolping

Kinder ab 12 Jahre

Die Lebensabschnitte Adolph Kolpings durch Bilder und Kreativität kennen lernen

Diözesanverband Würzburg

Beschreibung:
Kleingruppenbildung bzw. Einzelarbeit.
Briefumschläge mit Bildern an die Teilnehmer verteilen. Aufgabe ist es, die Einzelbilder in eine chronologisch richtige Reihenfolge zu bringen. Je nach Zeitrahmen können die Bilder auch ausgemalt werden. Die Bilder werden zuerst provisorisch auf einem großen Pappbogen angebracht.
Im Plenum werden die einzelnen „Werke“ präsentiert und gegebenenfalls die Reihenfolge der Bilder berichtigt. Nun können die Bilder fixiert werden.
Begleitend wird die Geschichte Adolph Kolpings vorgelesen und seine Stationen angesprochen.

Die richtige Reihenfolge wäre:

1. *8.12.1813 in Kerpen bei Köln
2. Sohn in einer Schäferfamilie
3. Schusterlehre
4. Gymnasium
5. Uni München und Bonn
6. Priesterweihe
7. Kaplan und Religionslehrer in Elberfeld
8. Elberfelder Gesellenchor
9. Unterricht im Gesellenverein
10. Domvikar in Köln
11. Vereinsgründung in Köln
12. Rheinischer Gesellenbund
13. Gesellenhaus in Köln
14. Papstaudienz
15. Krankheit und Tod
16. 30.4.1866: Überführung in die Minoritenkirche

Material:
Kopiervorlagen mit Bildern (siehe Anhang Seite 64), Briefumschläge, Tonpapierbögen bzw. Zeitungsendrolle, gegebenenfalls Buntstifte, Tesafilm, Klebstoff, Geschichte von Adolph Kolping

Diözesankarte

4 – 20 Personen

5 bis 30 Minuten, abhängig von der Gruppengröße und davon, ob anschließend die Teilnehmer aus ihren Kolpingsfamilien berichten

„Wo komme ich her? Wo kommst du her?“

Teilnehmer von Gruppenleiterkursen oder anderen Maßnahmen, ab 14 Jahren

Kennen lernen; die Teilnehmer sollen von sich/ ihrer „Heimat“ berichten

Klaus Herrndobler; entwickelt für Gruppenleiterkurse im Diözesanverband Passau

Beschreibung:

1. Kopiere eine Landkarte deiner Diözese auf das Format DIN A 4.

2. Hefte diese Kopie mit Klebstreifen so an eine Fensterscheibe, dass du gut davor stehen und in dieser Position zeichnen kannst.

3. Über dieser Karte befestigst du ein mindestens ebenso großes Blatt weißes Papier.

4. Im ersten Mal-Schritt fährst du die Umrisse deiner Diözesankarte mit einem schwarzen Stift nach. Dann nimmst du das obere Blatt ab (Originalkarte hängen lassen!) und kopierst diese Umrisszeichnung.

5. Befestige die Umrisszeichnung genau deckungsgleich wieder über der Originalkarte und mache für jeden Ort, in dem es eine Kolpingsfamilie gibt, einen Punkt. Nimm das obere (!) Blatt wieder ab, kopiere dieses und befestige es erneut deckungsgleich über dem Original.

6. In den nächsten Malschritten kannst du nun
   - Dekanats- oder Landkreisgrenzen eintragen,
   - die Punkte für die Kolpingsfamilien mit Ortsnamen beschriften,
   - ... und beliebige andere Informationen (Jugendhäuser, ...) eintragen,
     ganz, wie du es für deine Zwecke benötigst.

Vergiss aber nicht, nach jedem Mal-Schritt das obere Blatt abzunehmen und eine Kopie der aktuellen Zeichnung zu machen!

Auf diese Weise bekommst du eine Sammlung unterschiedlicher Karten deines Diözesangebietes, die du anschließend für unterschiedlichste Zwecke verwenden kannst.

Die Teilnehmer markieren dann mit Stiften auf der Karte woher sie kommen und können gleichzeitig auf der Karte sehen, wo es noch Kolpingsfamilien gibt; Entfernungen abschätzen, aus ihren Gruppen oder Kolpingsfamilien berichten, ...

Material:
- Papier, Klebeband, Stift, Kopiermöglichkeit ▷ zum Anfertigen der Karte
- Stifte zum Eintragen ▷ für die Teilnehmer

Hausrallye

10 – 40 Personen

1 – 2 Stunden, je nach Anzahl der Fragen

Adolph Kolping und/oder der Verband

Kinder und Jugendliche von 6 - 99 Jahren

spielerisch und mit Wettkampfgeist Wissen über Adolph Kolping und das Kolpingwerk vermitteln und auffrischen; Kennenlernen eines Hauses bzw. Geländes zu Beginn eines Seminars; Vermischen einer Gruppe

Diözesanverband Regensburg, Diözesanverband Aachen, Landesverband Bayern

Beschreibung:

Spielvorbereitung

Im ganzen Haus bzw. Gelände werden Kärtchen, (durchnummeriert von 1-40 (60)), in der richtigen Reihenfolge verteilt/ versteckt - d.h. die 7 hängt neben der 8 und nicht neben der 26. Auf der Rückseite der Nummernkärtchen befindet sich ein Passwort – z.B. ein Mittelalterlicher Name wie Adelgunde, Richard, Willibald... Zu jedem Passwort gibt es eine (Team-) Aufgabe oder Frage, die sich die Spielleiter vorher überlegen und für sich aufgelistet haben (Beispiel für Auflistung s.u.). Es sind Fragen zu Kolping/ Kolpingwerk, die das Team auf Grund seines Wissens aus einer vergangenen Gruppenstunde und/ oder aus ausliegenden Infomaterialien (bzw. Personen, die befragt werden können - z.B. Pfarrer) beantworten kann. Es können auch Fragen zum Haus sein, in dem man sich befindet.

Nummer:	Passwort:	Aufgabe/ Frage:
1	Adelgunde:	Wie heißt der derzeitige Diözesanpräses?
2	Richard:	Was bedeuten die Farben orange und schwarz im Kolping-K?
3	Willibald:	Bringt einen rauen, einen runden und einen roten Gegenstand.

Spielablauf

III. Alphabetische Auflistung

Die Teilnehmer werden je nach Gruppengröße in 2er bis 5er-Teams aufgeteilt.
Aufgabe der Teams ist es, auf einem Spielbrett (Felder von 1 – 40 (60)) möglichst schnell das Ziel zu erreichen.

Die einzelnen Teams müssen jeweils die Nummer suchen, auf die sie sich gewürfelt haben und der Spielleitung das Passwort bringen. Für das Passwort gibt es eine Frage oder Aufgabe, die beantwortet oder erfüllt werden muss. Ist das geschehen, darf die Gruppe weiterwürfeln und die nächste Nummer suchen...

Ist die Gruppe groß, empfiehlt es sich, dass mehrere Spielleiter eine Liste mit den Fragen haben, damit sich die Teams beim Beantworten der Fragen auf mehrere Posten aufteilen können.

Spielregeln (können beliebig variiert werden)

- Die Teams müssen die Karten hängen lassen, da Fragen evtl. von unterschiedlichen Teams beantwortet werden.
- Nur das gesamte Team ist antwortberechtigt (damit die Gruppe zusammenbleibt).
- Es kann vorab die Aufgabe gestellt werden, dass sich jedes Team einen „Schlachtruf" überlegen muss. Jedes Mal, wenn ein Team vor den Spielleiter tritt und eine Frage für ein Passwort einlöst oder eine Aufgabe löst, muss der Schlachtruf ertönen.
- Wird eine Frage falsch beantwortet, muss das Team ein Feld zurück.
- Kann das Team die Aufgabe oder Frage nicht lösen, besteht die Möglichkeit des „Zurückwürfelns", d.h. die Spielfigur muss auf dem Spielbrett die Anzahl der Spielfelder zurück, die gewürfelt wird. Das Team muss dann die Aufgabe lösen, die für dieses Spielfeld vorgesehen ist.

▷ Mögliche Fragen und Aufgaben siehe Anhang Seite 68

Material:
Spielbrett (im Großformat), Spielfiguren, Würfel, vorbereitete Frageliste, vorbereitete Nummern mit Passwörtern, Tesa oder Tesakrepp zum Aufhängen der Nummern, Preis für Sieger und Verlierer

Hindernislauf zu Adolph Kolping

14 - 20 Personen

20 Minuten

Leben und Zeit von Adolph Kolping

6 - 99 Jahre

in einem Bewegungsspiel Wissen über Adolph Kolping und die Zeit, in der er lebte, vermitteln

unbekannt, verbandsintern

Beschreibung:
Für das folgende Spiel werden mehrere Stuhlreihen wie folgt aufgebaut; jeder Buchstabe entspricht einem Stuhl:

A	A = Adolph
V M	V = Vater M = Mutter
P S F F	P = Pfarrer S = Schuster F = Fabrikbesitzer (mind. 2)
H H H H	H = Handwerksgesellen (mind. 2)
G G G G G	G = Geschwister (5)

Für die verschiedenen Rollen werden Personen gesucht, die auf den Stühlen Platz nehmen. Die Zahl der Fabrikbesitzer und Handwerksgesellen ist variabel. Wenn nun in der folgenden Geschichte (siehe Anhang Seite 69) der Name ADOLPH oder VATER oder ... auftaucht, rennen die genannten Personen um die aufgebauten Stühle und setzen sich dann wieder, denn die Geschichte geht weiter....

Kolping-Activity

6 – 20 Personen

ca. 30 Min., bzw. je nach Lust und Laune

Die Person Adolph Kolping und das Kolpingwerk

Kinder und Jugendliche von 8-17 Jahren (je nach Schwierigkeitsgrad, der zu erratenden Begriffe

mit Spaß am pantomimischen und malerischen Ausdruck und Ratespaß, Wissen um Adolph Kolping erweitern

Diözesanverband Aachen

Beschreibung:
Zwei Kleingruppen mit der gleichen Anzahl von Spielern werden gebildet. Eine Gruppe fängt an und bestimmt den ersten Darsteller. Der Darsteller bekommt vom Spielleiter die erste Begriffskarte gezeigt. Dann muss er diesen Begriff darstellen und seine Gruppe muss ihn erraten. Beim ersten Raten einer Gruppe darf der Darsteller sich noch aussuchen, ob er den Begriff

- zeichnen (▷ aber keinesfalls sprechen oder Gesten machen!),
- pantomimisch darstellen (▷ aber keinesfalls dabei sprechen!) *oder*
- erklären (▷ wobei der Begriff selbst in keinem Fall genannt werden darf!)

will. Später zeigt das Spielfeld der Spielfigur, wie der Begriff dargestellt werden muss. Wird der Begriff richtig erraten, wird die Figur der ratenden Gruppe auf dem Spielbrett um eine Position vorgerückt und sie ist abermals dran, muss aber einen neuen Darsteller bestimmen. Errät eine Gruppe den Begriff nach einer vorgegebenen Zeit nicht, wird der Begriff von der Spielleitung bekannt gegeben und die gegnerische Gruppe ist mit einem neuen Begriff dran.

Material:
Begriffskarten (siehe Anhang Seite 70ff), Spielfeld (Kopiervorlage zum Vergrößern: siehe Anhang Seite 75), 2 Spielfiguren unterschiedlicher Farbe, Stoppuhr oder Sanduhr, Overhead-Projektor und -stifte oder Plakate und Stifte.

Kreatives zum Leben Adolph Kolpings

4 – 20 Personen

ca. 1 - 1,5 Stunden

Leben von Adolph Kolping

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

Die soziale Situation zur Zeit Kolpings und die Person Adolph Kolping kennenlernen (Lebenslauf, Beweggründe, Ziele);

Diözesanverband Regensburg

Beschreibung:
Es werden 4 Gruppen gebildet und die Karteikarten verteilt. Dazu gibt es einen Arbeitsauftrag:

1. ***Lest euch diesen Lebensabschnitt von Adolph Kolping gut durch.***
2. ***Malt miteinander zwei Bilder und schreibt die wichtigsten Daten dazu.***

Alternativauftrag:

2. ***Überlegt euch, wie ihr spielerisch den Lebensabschnitt darstellen könnt.***

Vorstellen der Bilder, bzw. der „Theaterstücke“ in der Gesamtgruppe.

Material:
Karteikarten mit Lebensabschnitten (siehe Anhang Seite 76), schriftlicher Arbeitsauftrag, Farben und Stifte, alte Tapeten, Papier, Requisiten zum Theaterspielen

Lebenslauf-Puzzle

6 – 20 Personen

10 bis 25 Minuten, je nach Menge der verwendeten Kärtchen

Leben von Adolph Kolping

Kinder und Jugendliche ab 10 Jahren

sich spielerisch mit den Daten aus Adolph Kolpings Biografie beschäftigen

Diözesanverband Passau

Beschreibung:

1. Kopiere die Vorlagen im Anhang in der gewünschten Größe und Form und schneide die einzelnen Kärtchen aus.

2. Wähle aus den Kärtchen eine beliebige Anzahl von Ereignissen aus.

3. Eine Sorte Kärtchen - entweder die Daten (linke Spalte)oder die Ereignisse (rechte Spalte) – befestigst Du an einer Pinwand o.ä., die andere Sorte übergibst Du in unsortiertem Zustand den Teilnehmern deiner Maßnahme.

4. Aufgabenstellung dazu: richtiges Zuordnen!

Material:

Puzzle-Kärtchen (siehe Anhang Seite 78)

Mein liebster Leitbild-Satz

6 – 20 Personen

1 – 2 Stunden, je nach gewählter Methode zur Weiterarbeit

„Stimmt unsere praktische Arbeit mit unserem Leitbild überein?“

Jugendliche ab 14 Jahren

anhand der Leitbild-Sätze die Arbeit der eigenen Gruppe reflektieren, Planungen für die künftige Arbeit der Gruppe entwerfen, ...

Diözesanverband Passau

Beschreibung:
Die Teilnehmer sollen aus dem Leitbild der Kolpingjugend einen Satz auswählen, den sie für sich als den Besten, den Interessantesten, ... empfinden. Im anschließenden Gedankenaustausch dazu, lesen die Teilnehmer zunächst reihum den jeweils gewählten Satz vor und formulieren dann ihre Gedanken zur Weiterarbeit damit.

Mögliche Fragestellungen	Möglichkeiten zur Weiterarbeit
Was fasziniert mich am meisten an... ...unserer Gruppe? ...an Kolping? ...	Darstellung aller geäußerten Gedanken in Form von Collagen o.ä. ▷ Ausstellung (intern oder öffentlich) ▷ Weiterarbeit mit den Rückmeldungen dazu
Wo vermisse ich bei uns (...) Aktivitäten/ Gesinnungen/ ..., die aus dem Leitbild ableitbar sind?	Für jeden genannten Gesichtspunkt wird ein Kärtchen geschrieben ▷ sortieren ▷ Bewertung, indem z.B. Punkte (2-3 pro TN) vergeben werden ▷ Rangfolge erstellen ▷ Entscheidung, welche dieser Punkte weiter bearbeitet werden
Welche Ideen für unser Jahresprogramm fallen mir ein, wenn ich diesen Leitsatz lese/	Jede Idee wird (in Stichpunkten) oben auf ein leeres Blatt geschrieben

durchdenke/ ...?

▷ Vorstellen der Ideen im Plenum
▷ Schreibgespräch: die Blätter werden ausgelegt oder reihum durchgegeben und die TN notieren darauf, was ihnen spontan dazu einfällt ▷ je 2 Leute schnappen sich das Blatt mit der Idee, die sie am meisten anspricht und erarbeiten ein Konzept zur Umsetzung dieser Idee ▷ Austausch im Plenum ▷ Entscheidung über weiteres Vorgehen

usw. usw.

Material:

- Kleine Faltblätter mit den Leitsätzen der Kolpingjugend; die gibt es in den Jugendreferaten auf Bundes-, Landes- oder Diözesanebene.

- Eine Powerpoint-Präsentation mit je einem Leitsatz pro Tafel findet sich auf der Homepage der Bundesebene der Kolpingjugend unter
  http: //jugend.kolping.de/jugend/wir/leitsaetze.html

- dazu (je nach gewählter Methode): Pinnnadeln, Klebepunkte, Filzstifte, Schreibpapier und Stifte, kleine Kärtchen, Illustrierte & Kleber & Scheren (für Collage),.

Postenlauf zu Adolph Kolping und dem Verband

10 – 40 Personen

je nach Entfernung der einzelnen Posten und Gruppenanzahl ca. 2-3 Stunden; pro Posten jeweils ca. 10-15 Minuten

Adolph Kolping und der Verband

Kinder von 8 - 14 Jahren; eignet sich gut für die Teilnehmer eines Zeltlagers

spielerisch Wissen über Adolph Kolping und sein Werk vermitteln und auffrischen

Kerstin und Astrid Bockler, Kolpingjugend Ebersberg (Diözesanverband München und Freising)

Beschreibung:

Spielvorbereitung

1-2 Leiter pro Station nehmen Position an ihrem Posten mit jeweiligem Material ein.

Spielablauf

Die Teilnehmer werden in 5 gleich starke Gruppen eingeteilt, die jeweils an einer der 5 Stationen beginnen. Die einzelnen Teams müssen von Posten zu Posten wandern und die dort gestellten Aufgaben an jedem Posten lösen und so möglichst viele Punkte für ihre Mannschaft erlangen.

An jeder Station gibt es 3 Aufgabenteile (a, b, c,) mit unterschiedlichem Charakter:

a) Durch eine Aufgabe oder Frage sollen die Informationen, die das Team am vorherigen Posten bekommen hat, noch einmal aktiv wiederholt werden.

b) Durch Erzählung und Gespräch wird über das Thema des Postens informiert. Informationen dazu gibt's im Verbandskasten Nummer 6 der Kolpingjugend: „Adolph Kolping, der Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb".

c) Die Informationen aus dem Gespräch können und sollen bei den folgenden Aufgaben gleich angewandt werden.

Posten 1, Thema: Kolpinglogo

a) Wiederholung (Posten 5): Silbenrätsel mit Begriffen zu „Kolping heute“ muss gelöst werden **(Kolpings-familie, Kolping-Bilungs-werke, Jugend-gemeinschafts-dienst, Diözesanverband...)**

b) Infos über das Kolping-K und das Kolpingjugendlogo, wie sieht es aus? Was bedeuten die Farben orange und schwarz?

c) Aufgaben: verschiedenfarbige Steine und Zettel mit dazugehörigen Eigenschaften müssen zusammensortiert werden **(grün: Sicherheit, Zufriedenheit, Hoffnung; blau: Ernst, Treue, Konzentration; rot: Energie, Liebe, Leben (aber auch Hitze, Revolution, Aggression, Wut, Krieg); gelb: Eifersucht, Sonne, Reife, Verschwendung; Kolpingschwarz: Lebensernst, Kolpingorange: Lebensfreude)**
Anschließend:
Das Kolpinglogo muss anschließend aus vielen Puzzleteilen zusammengesetzt werden (Dazu ein großes Kolpinglogo aus Pappe o.ä. zu einem Puzzle zerschneiden)

Posten 2, Thema: Die Person Adolph Kolping

a) Wiederholung (Posten1): Team soll durch Hinlegen das Kolping-K nachbilden

b) Infos zur Person Adolph Kolping: siehe Verbandskastenheft Nummer 6 „Adolph Kolping, der Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb“ oder auch das Adolph Kolping Comic **(gibt es bei der Materialabteilung des Kolpingwerkes in Köln)**

c) Team bekommt eine Zeitschiene mit den wichtigsten Lebensdaten **(8.12.1813 als 4. Kind eines Schäfers geboren, Schuhmacherlehre, Geselle auf Wanderschaft, Gymnasium und Theologiestudium, Priesterweihe, Präses des Gesellenvereins , Publizist und Volksschriftsteller. 4.12. 1865 Tod)**. Team soll aus der Umgebung Symbole passend dazu zusammensuchen **(z.B. Schuh für Schuster, Bleistift für Publizist...)**

Posten 3, Thema: Industrialisierung - die damalige Zeit

a) Wiederholung (Posten 2): Ordnen von Zetteln mit den wichtigsten Lebensdaten **(8.12.1813 als 4. Kind eines Schäfers geboren, Schuhmacherlehre, Geselle auf Wanderschaft, Gymnasium und Theologiestudium, Priesterweihe, Präses des Gesellvereins , Publizist und Volksschriftsteller. 4.12. 1865 Tod)** und falsche Daten sollen aussortiert werden!

b) Infos über die Zeit der Industrialisierung

c) Spiel Maschine und Maschinist
Ein Teilnehmer ist der Maschinist. Alle anderen bauen aus ihren Körpern eine große Ma-

schine, an der sich alles mögliche bewegt (Hände, die sich schütteln, Köpfe, die wackeln, etc.). Außerdem vereinbaren sie einen „Abstellknopf". Der Maschinist, der den „Abstellknopf" nicht kennt, muss diesen durch Ausprobieren herausfinden.

Posten 4, Thema: Ziele Adolph Kolpings

a) Wiederholung (Posten 3): jeder Teilnehmer bekommt einen Begriff aus der Zeit der Industrialisierung, den er pantomimisch darstellen muss, die anderen Teammitglieder müssen raten **(Handwerker, Lokomotive, Kinderarbeit...)**

b) Infos zu den Zielen, die Kolping damals hatte.

c) „Steckerldrehspiel": Im Boden steckt ein ca. 10 cm langer Stecken, die Teilnehmer müssen diesen berühren und ganz schnell 10 mal herumlaufen. Im Umkreis von etwa 5 m um den Stecken liegen Zettel mit Begriffen am Boden. Jedes Kind bekommt einen Begriff gesagt, muss 10 mal um den Stecken laufen und dann auf den gleichen Begriff zulaufen **(Begriffe: Lebensernst und Lebensfreude, Heimat geben, Gläubigkeit und Selbstvertrauen, Der tüchtige Christ in Familie, Beruf, Kirche, Gesellschaft...)**

Posten 5, Thema: Kolping heute

a) Wiederholung (Posten 4): wirkliche und falsche Ziele Kolpings sind an Stecken geklebt, die im Boden stecken. Die Teilnehmer sollen Ringe um die Stäbe mit den richtigen Zielen werfen.

b) Infos zu Kolping heute

c) Mischung zwischen Hindernis-Parcours und Flüsterpost: ein Kind bekommt einen Begriff (z.B. Kolpingbildungswerk, muss zum nächsten Kind gehen und diesen weitersagen... Der letzte der Gruppe sagt den Begriff wieder dem Leiter. Problem: Kind 1 darf sich nur mit Purzelbäumen fortbewegen, Kind 2 muss durch eine Spielrolle oder ähnlich enges durchrobben, Kind 3 muss wie eine Krabbe laufen, Kind 4 und 5 müssen Schubkarrenfahren, Kind 6 muss die Hände beim Gehen immer an den Fußgelenken lassen...

Spielregeln (können beliebig variiert werden):

Es können je nach Lust und Laune zusätzliche Aufgaben gestellt werden (z.B. die Teams müssen ein Lied singen, während sie von einem Posten zum nächsten gehen...)

Material:

Wurfringe, farbige Steine, Kolping-K in Puzzleteilen oder Schnipseln, Spielröhre, Zeitleiste mit Lebensdaten von Adolph Kolping, Papier mit Begriffen für die Posten, Stecken/ Stäbe

Presseteams

10 – 20 Personen

1 Stunde

Leben von Adolph Kolping und Kolpingwerk

14 - 20jährige

Infos zu Adolph Kolping und dem Kolpingwerk erarbeiten und präsentieren

Diözesanverband Freiburg

Beschreibung:
Verschiedene Presseteams (Kleingruppen) sollen zu unterschiedlichen Themen „recherchieren“

1. Lebenslauf und Ziele A. Kolpings („Fernsehdokumentation“)

- Wann hat er gelebt und wo hat er gelebt?
- Geburtsort?
- Ausbildungen
- Wichtige Personen in seinem Leben?
- Hauptsitz des Kolpingwerkes
- Seligsprechung?
- Wem wollte er wie helfen?

Aufgabe: Antworten aus Heften, Broschüren, ... herausarbeiten und ein szenisches Rollenspiel bzw. Rollenspiele zu den einzelnen Punkten entwickeln und als „Fernsehdokumentation“ präsentieren.

2. Kolpingwerk: Strukturen und Aufbau („Infopoint“)

- Aufbau des Kolpingwerks (Stufen von Kolpingsfamilie bis zum Internationalen Kolpingwerk)
- Zahlen: Kolpingsfamilie, Diözesanverbände in Deutschland, Mitgliedsländer des internationalenKolpingwerks (z.B. 2800 Kolpingsfamilien im Kolpingwerk Deutschland,...)
- Arbeitsschwerpunkte des KolpingwerksW
- Kolpinglogo- Bedeutung

Aufgabe: Antworten aus Heften, Broschüren, Leitbild, ... herausarbeiten, Plakate entwerfen und einen „Infopoint“ erstellen.

3. Kolpingjugend Deutschland (Fernsehreportage)

- Seit wann gibt´s die Kolpingjugend?
- Wie viele Mitglieder hat sie bundesweit?
- Wie viele aktive KJ-Gruppen im Diözesanverband?
- Zwei bevorstehende Veranstaltungen der Bundesebene
- Zwei bevorstehende Veranstaltungen des Diözesanverbandes XX
- X-Mag
- Was macht die KJ aus?

Aufgabe: Antworten aus Heften, Broschüren, Flyern, ... herausarbeiten, ein Rollenspiel überlegen und es als „Fernsehreportage“ präsentieren.

4. Internationales Kolpingwerk („Reisejournal“)

- Aufgaben des internationalen Kolpingwerkes
- In wie vielen Ländern gibt es Kolping?
- Partnerschaft zum Land XX des DV XX

Aufgabe: Antworten aus Heften, Broschüren,... herausarbeiten und ein szenisches Rollenspiel überlegen, um die Partnerschaft mit dem Land XX vorzustellen; als „Reisejournal“ präsentieren

Material:
Hefte, Broschüren, Flyer zu den jeweiligen Aufgabenstellungen, Plakate, Stifte, Kleber, Schere

Rededuell – „Marx gegen Kolping“

2 Akteure; 10 – 100 Zuschauer - relativ beliebig, aber deutlich mehr als zwei Personen

10 – 45 Minuten; kann von den Rede-Duellanten gesteuert werden

Kolping und seine „Konkurrenz“

(zeitgeschichtlich und/ oder politisch) Interessierte ab 14 Jahren

als Einstieg in ein politisches Thema oder zum Verdeutlichen der zeitgeschichtlichen Hintergründe für das Wirken Adolph Kolpings; kann auch ein (unterhaltsames) Element bei KJ- oder KF-Veranstaltungen sein.

Diözesanverband Passau; Materialien zu Karl Marx aus versch. Quellen

Beschreibung:
Besonders faszinierend ist es bei Maßnahmen und Veranstaltungen, wenn dort plötzlich zwei Teilnehmer als Redner zu einem aktuellen/ zeitgeschichtlichen/ ... Thema auftreten, möglichst auch noch mit passender „Kostümierung“.

Eine solche Redeschlacht eignet sich beispielsweise

- als Einstieg in ein politisches Thema, oder
- zum Verdeutlichen der zeitgeschichtlichen Hintergründe für das Wirken Adolph Kolpings.

Natürlich ist dies für die beiden Redner keine leichte Aufgabe, müssen sie sich doch zuvor mit den Gedanken und Positionen der beiden „Kontrahenten“ zur jeweiligen Themenstellung vertraut machen.

Erleichtern lässt sich diese Aufgabe für die beiden Redner, indem sie Informationen

- über den Stil des Auftretens von Marx bzw. Kolping bekommen; diese Beschreibungen können entweder möglichst detailgetreu aus historischen Unterlagen erstellt oder aber nach eigenen Einschätzungen (und vielleicht noch etwas pointiert) von euch selbst zusammen gestellt werden.

- über das in der Rede zu behandelnde Thema bekommen; die zeitgeschichtlichen Umstände zur Zeit der Industrialisierung sind bereits in den beiden ersten Kapiteln vom Themenheft 6 des Verbandskastens (Titel: „Adolph Kolping. Vom Schuster, der nicht bei seinem Leisten blieb"), enthalten; das Themenheft sollte bereits in jeder Kolpingsfamilie mindestens ein Mal vorhanden sein – Restexemplare gibt es in den Jugendreferaten; eine sehr beeindruckende Darstellung des Denkens und Handelns Adolph Kolpings findet sich in der Biografie „Adolph Kolping – Für ein soziales Christentum" von Christian Feldmann;

Ein paar Hintergrund-Informationen über das Leben und das Denken von Karl Marx befinden sich im Anhang Seite 79; ihn im „Rededuell" als aufbrausenden, lautstark polternden Demagogen darzustellen, trifft bestimmt die geschichtliche Wirklichkeit relativ korrekt; dass Karl Marx Leute wie Adolph Kolping als gefährlich ansah, weil sie sich vor allem auf den Menschen in seiner jeweiligen Situation konzentrierten und nicht klassenkämpferisch gegen das herrschende System auftraten, könnte/ sollte einer der Argumentationsschwerpunkte des „Rededuellanten Marx" sein.

Material:
Rednerpult(e), Hintergrundinformationen (siehe oben), evtl. historische Kleidung

Schreib's auf

4 – 20 Personen

20 - 45 Minuten

Leben von Adolph Kolping

Kinder und Jugendliche ab 8 Jahren

Stationen im Leben Adolph Kolpings für den Einzelnen merkfähig machen

Diözesanverband München und Freising

Beschreibung:
Sinnvoll ist es, den Teilnehmern vorher Stationen aus dem Leben von Adolph Kolping näher gebracht zu haben. Dann gibt man einer Gruppe von 2-4 Personen bzw. einzelnen Personen den Auftrag, über eine bestimmte Lebenssituation, die sie sich selbst aussuchen, zu schreiben.

Was oder wie geschrieben wird, kann variiert werden.

- Zum Beispiel ein Gedicht...
  Ob es sich reimt oder nicht, ob 4- oder 8-Zeiler, wie viele Strophen, kann dabei vom Gruppenleiter individuell entschieden oder den Teilnehmern überlassen werden.

Beispiel:
1813 im Dezember geboren,
hat Adolph im Winter bestimmt sehr gefroren.
Die Eltern waren einfache doch religiöse Leut,
und haben sich über ihr Kind recht gefreut.
etc.

- ...oder eine Geschichte...
  Zum Schreiben der Geschichte sind noch einige Angaben nötig. Z. B. die Geschichte soll einen Höhepunkt haben und spannend sein, oder die Geschichte soll in die Gegenwart versetzt werden, oder die Geschichte soll in einer anderen Zeit spielen oder es soll ein

Krimi/ eine Liebesgeschichte/ ein Heimatroman werden, etc.

- Weitere Variationen: ein Märchen/ eine Fabel schreiben, einen Zeitgenossen von Kolping erzählen lassen, ...

Die Geschichten können dann vorgelesen und aufgehängt oder zum Beispiel für alle Teilnehmer kopiert und zu „Büchern“ zusammengefasst werden.

Material:
Schreibzeug, Tesafilm zum Aufängen, Kopierer und Hefter

Spontan-Mitmach-Theater: Adolph Kolping

22 - 35 Personen

1 Stunde

Leben von Adolph Kolping

Kinder und Jugendliche von 7 bis 14 Jahre

Mit dem Leben Adolph Kolpings auf eine spielerische Weise auseinandersetzen. Die Wurzeln Kolpings kennenlernen

Diözesanverband Aachen

Beschreibung:
Die Rollen einer vorliegenden Geschichte über Adolph Kolping werden verteilt. Erklärung an die Gruppe: Ihr stellt alle eine Rolle dar und müsst diese Rolle gleich beim Theater spontan spielen, so wie Ihr die Rolle füllen wollt und zwar immer dann, wenn Ihr Eure Rolle beim Vorlesen hört. Um Eure Rolle kreativ zu füllen, könnt Ihr die vorhandenen Materialien nutzen. Erst einmal habt Ihr ca. 15 Min. Zeit, um Euch Rollenkostüme herzustellen.

Die Gruppenleitungen sollten hierbei helfen und zur Verfügung stehen.
Während sich die Gruppe verkleidet, sollten folgende Überlegungen angestellt werden: Ist ein Bühnenaufbau nötig? Wo spielen die Spontanakteure? Wohin sollen sie dann als Zuschauer wieder zurück gehen?

Sind die Kinder so weit, werden sie zur Bühne und den Zuschauerplätzen eingewiesen. Dann kann es mit dem Spontan-Theater losgehen.

Variationen:
Die Geschichte kann gekürzt oder einer Person mehrere Rollen zugeteilt werden, so dass die Gruppengröße auch kleiner sein kann.

Auswertung:
Rollenauswertung: Wie habt ihr euch in euren Rollen gefühlt?
War es einfach oder schwer sie zu füllen?
Wie war es, nicht zu wissen, wann ihr überhaupt dran seid und was ihr genau spielen sollt?

Inhaltlich: Ist euch die Geschichte neu, oder habt ihr schon vorher von unserem Kolpingwerk-Gründer gehört?

Material:
Text, Songs und Rollenkärtchen zum Spontan-Mitmach-Theater (siehe Anhang Seite 82), Gitarre (falls Gruppenleitung spielt), Song „Der Himmel geht über allen auf“ - Text ist abgeändert in „Die Sonne geht über allen auf“ (siehe Anhang), Song: „Zieh den Kreis“ (siehe Anhang), Scheren, Pappen, Kostüme oder Verkleidungskoffer, Schminkkoffer

Verbandsaufbau in Karton

4 – 20 Personen

30 Minuten

Der Verbandsaufbau des Kolpingwerkes von der Kolpingjugend vor Ort bis zum Internationalen Kolpingwerk

Jugendliche ab 12 Jahren

Struktur des Verbandes durch anschauliche Darstellung kennen lernen und verstehen; besonderes Augenmerk auf den demokratischen Aufbau, sowie den Zusammenhang von Kolpingjugend und Erwachsenenverband

Diözesanverband Eichstätt

Beschreibung:
Der Leiter legt nacheinander die Kartonschablonen auf und erläutert kurz das jeweilige Aufgabengebiet. Er beginnt bei der Ortsebene.

Material:
Karton, Schere, dicke Stifte; Beispiel siehe Anhang Seite 84 (Achtung: Die Strukturen sind nicht in allen deutschen Diözesen analog dem Beispiel. Das Beispiel gibt die Struktur in der Diözese Eichstätt wieder.)

Wer wird Kolpingär

6 – 100 Personen

15 – 90 Minuten; je nachdem, wie viele Fragen gestellt werden

Adolph Kolping, die Kolpingjugend und das Kolpingwerk

Jugendliche zwischen 12 und 17 Jahren

Adolph Kolping und sein Leben sowie die Kolpingjugend und das Kolpingwerk besser oder vertiefend kennen lernen

Diözesanverband Bamberg, Diözesanverband Aachen, Diözesanverband Regensburg

Beschreibung:
Das Spiel funktioniert so ähnlich wie die vielen Quizsendungen im TV. Du bereitest dich als Gruppenleiter mit Hilfe der Fragen im Anhang auf das Quiz vor. Zu jeder Frage gibt es 4 Antwortmöglichkeiten, aber nur eine ist richtig und fett gedruckt! Die Fragekärtchen befinden sich im Anhang. Natürlich kannst du dir zusätzlich eigene Fragen, die eure Kolpingjugend vor Ort oder euren Diözesanverband betreffen, ausdenken. Um zu spielen, teilst du deine Gruppe in 2 gleich große Kleingruppen ein. Die Gruppe darf sich bei der Beantwortung der Fragen nicht besprechen. Immer nur eine Person darf auf deine Fragen antworten. Solange Sie richtig antwortet, darf die Person weiterraten bis sie 3 Fragen richtig hat. Dann muss eine neue Person aus der Gruppe, die gerade dran ist, die nächsten drei Fragen beantworten. Danach, also nach sechs Fragen bzw. nach zwei Personen einer Gruppe, ist in jedem Fall die andere Gruppe dran. Sollte beim Raten ein Fehler gemacht werden, ist automatisch die andere Gruppe dran. Für jede richtige Frage gibt es einen Punkt, der auf ein Plakat geklebt wird.

Beispiel:

Gruppe 1:	Gruppe 2:
•	•
•	•
•	•
•	
•	

Sollte eine Gruppe eine Frage nicht wissen oder schieben, geht die Frage an die andere Gruppe. Das Ende des Spiels sollte vorher festgelegt werden: Hier empfiehlt sich eine bestimmte Punktzahl, die von der Sieger-Gruppe erreicht werden muss. Du als Gruppenleiter und Moderator solltest immer die Frage und alle Antwortmöglichkeiten vorlesen, damit die gefragte Person/ Gruppe auswählen kann. Wenn du über einen Overhead-Projektor verfügst, kannst du auch die Fragen ohne kursive Kennzeichnung der richtigen Antwort aus dem Anhang auf Folie kopieren und für die Gruppen an die Wand projizieren. Computerspezialisten können natürlich auch eine Powerpoint -Präsentation erstellen.
Variationen:

- Du kannst die Fragen offen formulieren. Dieses Vorgehen empfiehlt sich besonders in kleineren Gruppen. Anschließend könnt ihr noch über die nicht beantworteten Fragen reden und so Wissen erweitern.

- Du kannst auch alle Fragen als kopierte Zettel an jeden einzelnen ausgeben, so dass deine Gruppenmitglieder sich zunächst einzeln damit beschäftigen. Dann sollen sie in Kleingruppen darüber sprechen. Danach könnte dann ein Quiz in der Weise folgen, dass immer beide Gruppen dem Spielleiter leise die Antwort sagen, und man am Ende schaut, welche Kleingruppe die meisten richtigen Antworten wusste.

Material:
Plakat für Punktestand, 2 dicke Farbstifte, Fragekarten (Kopievorlage: siehe Anhang Seite 85), Overhead-Folien mit Fragen für die Gruppe

4. Adolph-Kolping-Parcours und Spielekette

Adolph-Kolping-Parcours

6 – 100 Personen

mindestens 3 Stunden – besser ein ganzer Tag

Leben von Adolph Kolping

Kinder ab 6 Jahren

Adolph Kolpings Lebensgeschichte kennen lernen und die Idee des Kolpingwerkes verstehen

Kinderstufen Arbeitskreis der Kolpingjugend Diözesanverband Augsburg

Beschreibung:
Der Parcours besteht aus insgesamt 18 Stationen. Eingebettet sind die Stationen in die Lebensgeschichte Adolph Kolpings. An jeder Station wird immer zuerst ein Teil der Geschichte vorgelesen und anschließend eine passende Aufgabe dazu (kursiv dargestellt) von den Kindern gelöst. Es müssen nicht alle Stationen durchlaufen werden. Der Gruppenleiter (GL) kann auch einzelne Stationen auswählen:

Gekürzter Vorschlag mit insgesamt 12 Stationen: (Aufgabenstellung für die Kinder ab Seite 43)

Station: **Landkarte (1)**
- Bedarf: kopierte Karte (Bundesrepublik Deutschland) für jedes Kind, bunte Klebepunkte
- Aufgabe: Kinder kleben Farbpunkt auf Geburtsort Kolpings.

Station: **Spiel und Kindheit (2)**
- Bedarf: keiner, evtl. eine Spielbeschreibung auf einer Karte
- Aufgabe: Kinder einer Gruppe spielen ein Spiel, bei dem es eine gemeinsame Aufgabe zu lösen gibt.

Station: **Kolping und seine Familie (3)**

- Bedarf: Schminksachen, Verkleidungskiste, evtl. Sofortbildkamera mit entsprechendem Film, Pinnwand mit Nadeln als „Ahnengalerie“
- Aufgabe: Kinder einer Gruppe verkleiden und schminken sich als Kolpingsfamilie; Fotografie und Ausstellung an der Pinnwand.

Station: **Kolping und Schule (4)**

- Bedarf: Blätter mit Lineatur 1 (1. Klasse), Bleistifte, Tusche, Feder und Federhalter, Kopiervorlage: altdeutsche Schrift (siehe Anhang Seite 88)
- Aufgabe: Kinder schreiben mit Tusche und Feder einen Ausspruch Kolpings auf den Block; einfacher: eigenen Vornamen mit Bleistift schreiben (nach ABC-Vorlage).

Station: **Kolping und Handwerk (5)**

- Bedarf: Lederreste in ausreichender Größe, Kreisvorlage (siehe Anhang Seite 89), Stifte, Scheren, Lochstanze, Schnur oder Wolle
- Aufgabe: Kreis mit Hilfe der Kopiervorlage auf die linke Seite des Leders aufzeichnen, ausschneiden, Löcher nach Vorgabe stanzen; Schnur mehrfach drehen und durch die Löcher ziehen (für kleinere Kinder auf alle Fälle Hilfe beim Stanzen und Schneiden notwendig!).

Station: **Kolping in der Ausbildung: Militär oder Schule? (7)**

- Bedarf: Lose mit verschiedenen dreistelligen Zahlen, evtl. kleine Preise, auf alle Fälle ein kleiner Preis für die Losnummer 861
- Aufgabe: Kinder ziehen ein Los mit dem Hintergrundwissen, dass die hohe Zahl Kolping vor dem Militär bewahrt hat.

Station: **Kolping und seine Gönnerin (8)**

- Bedarf: größerer Behälter (Wanne, Planschbecken, ...) gefüllt mit Sand, Papierresten (aus dem Schredder), Verpackungsmaterialien, ..., Goldtaler (evtl. mit Farbpunkten beklebt, die die Gruppenzugehörigkeit der Kinder aussagen)
- Aufgabe: Kinder müssen in der „Schatztruhe“ möglichst viele Goldtaler ihrer Farbe suchen, jedes Kind bekommt einen Goldtaler in seinen Lederbeutel.

Station: **Kolping auf Reise (10)**

- Bedarf: Alltagsmaterialien, die den Kindern zur Verfügung stehen
- Aufgabe: Ein Buchstabe wird ausgelost. Kinder einer Gruppe müssen möglichst viele Ge-

genstände sammeln, die mit diesem Buchstaben beginnen (kann aber auch in schriftlicher Form mit Papier und Bleistift gemacht werden).

Station: **Kolping und Priestertum (11)**

- Bedarf: laminierte Karten „Das braucht ein Priester“
- Aufgabe: Kinder müssen Gegenstände und Utensilien heraussuchen, die ein Priester für seinen Beruf braucht.

Station: **Kolping in Elberfeld (13)**

- Bedarf: Labyrinth (als Kopiervorlage siehe Anhang Seite 90 oder in Räumen evtl. mit Kreide auf den Boden malen oder mit einfachem Krepp aufkleben, im Freien mit Sägespänen aufstreuen oder mit Seilen auflegen), Tücher zum Augen verbinden
- Aufgabe: Die Gruppe muss ein Kind, dem die Augen verbunden werden, auf Zurufen durch das Labyrinth leiten.

Station: **Kolping und sein Verband (17)**

- Bedarf: Kolping-K-Teile auf Sperrholz, viel Platz
- Aufgabe: Teile werden auf möglichst großem Gelände aufgehängt, versteckt. Gruppenmitglieder müssen Teile ihrer Farbe finden und zu einem Kolping-K zusammensetzen.

Station: **Kolping und sein Werk (18)**

- Bedarf: Fallschirm, evtl. Ball, Luftballon
- Aufgabe: Alle packen mit an! Verschiedene Fallschirmspiele; am Ende sollen alle ein Fallschirmhaus bauen, unter dem alle Platz finden.

Erfahrungsgemäß brauchen die Stationen je nach Gruppengröße unterschiedlich viel Zeit. Um keine „Staus“ beim Stationen wechseln zu verursachen, kann man jeweils einige Stationen unbesetzt lassen (z.B. nur 6 Gruppen auf die Reise schicken, das entzerrt das Ganze etwas!) oder einfach „Pufferstationen“ einbauen (Getränkestation, Spielstation, Welche Gruppe braucht unsere Hilfe? ...).

Material:

Vorlesetext mit Aufgaben auf Karten (hier sind alle 18 Stationen komplett aufgeführt):
Die Materialen zu den Aufgaben findet ihr zum Teil als Kopiervorlagen im Anhang. Leider ist es aus Platzgründen nicht möglich, alle Vorlagen darzustellen.
Der Parcours kann auch mit gesamtem Material bei der Kolpingjugend Diözesanverband Augsburg (Tel: 0821/ 3443-136) ausgeliehen werden.

IV. Parcours und Spielekette

1. Hallo, ich bin Adolph Kolping,
   toll, dass du da bist und mit mir gemeinsam einiges über mein Leben erfahren möchtest. Also fangen wir gleich an:
   Ich bin am 8. Dezember 1813 in Kerpen bei Köln geboren.

   Auf dieser Landkarte sollst du wichtige Stationen meines Lebens verfolgen. Suche nun erst einmal meinen Geburtsort Kerpen (bei Köln) und markiere ihn mit einem farbigen Punkt!

2. Mein Vater heißt Peter Kolping. Er ist Schäfer bei einem Gutsherrn im Dorf. Ich habe eigentlich noch vier Geschwister, aber meine jüngste Schwester ist leider schon früh gestorben. Sie ist bestimmt schon im Himmel.
   Ich mag meine Eltern, auch wenn Papa manchmal sehr streng ist. Muss er ja sein, weil wir oft zu spät nach Hause kommen, wenn wir z. B. beim Ballspielen die Zeit vergessen oder beim Basteln nicht merken, wie schnell die Zeit vergeht.

   Auch ihr könnt nun einfach die Zeit um euch herum vergessen und eines von Adolph Kolpings Lieblingsspielen miteinander spielen.

   Bei diesem Spiel geht es um Schnelligkeit. Jeder Spieler eurer Gruppe braucht einen ungefähr 1,5 m langen Stock, z.B. Besenstiel. Die Spieler bilden einen Kreis. Jeder hält seinen Stab senkrecht vor sich, so dass ein Ende den Boden berührt. Sobald der Spielleiter „Wechsel“ ruft, lässt jeder seinen stehenden Stock los und rennt zum Stock seines rechten Nachbarn. Er versucht, dessen Stock zu fassen, bevor er umfällt. Wer den Stock nicht rechtzeitig fängt, scheidet aus. Das Spiel geht solange, bis nur noch ein Spieler übrig ist.

3. Meine Mama ist einfach klasse; zu ihr kann ich immer kommen, wenn ich etwas auf dem Herzen habe. Mit meinen Geschwistern kracht es natürlich immer wieder mal, aber wenn es darauf ankommt, halten wir fest zusammen. Am tollsten finde ich Opa, besonders, wenn er immer wieder neue Geschichten und Märchen erfindet.
   So gesehen ist meine Kindheit doch recht schön, auch wenn wir nicht reich sind, wie andere Leute, aber zum Leben reicht es.

   Verkleidet euch als die Familie Kolpings und lasst euch dann fotografieren bzw. zeichne nun ein Bild von deiner ganzen Familie!

4. Natürlich muss ich auch zur Schule gehen und schreiben und lesen lernen. Vielleicht glaubst du es nicht, aber ich gehe gerne zur Schule. Es macht mir Spaß, neue Sachen zu lernen, besonders weil ich so einen guten Lehrer habe. Mein Lehrer heißt Jakob Wilhelm Stutz. Ich darf ihn immer wieder besuchen. Das ist sehr schön. Ich fühle mich bei

ihm so wohl wie daheim. Er leiht mir auch immer wieder Bücher, weil wir uns keine kaufen können. Das ist prima. Gerne spiele ich auch mit seinen Kindern Karl und Klärchen.

Oh weh, die Kinder heute schreiben ja in einer ganz anderen Schrift als ich. Ich muss in der Schule die „Deutsche Schreibschrift" lernen. Versuche doch nun, deinen eigenen Namen in der alten „Deutschen Schrift" zu schreiben! Die ABC-Tafel hilft dir dabei.

5. Im September 1826, mit 13 Jahren, beginne ich meine Lehre als Schuhmacher. Ich würde viel lieber weiter in die Schule gehen und studieren. Aber ich habe keine andere Wahl. Anfangs darf ich Meister Meuser nur zuschauen, wie man Maß nimmt, die Schuhform aufs Leder zeichnet, wie er dann zuschneidet und nach und nach ein Schuh entsteht, wie er alte Sandalen flickt und auch andere Sachen aus Leder herstellt. Er zeigt mir das Leder und die Werkzeuge, die man zum Arbeiten braucht.

   Vielleicht möchtest du auch probieren, wie so ein Lederbeutel gemacht wird. In der Kiste findest du Werkzeug, Lederreste, Bänder und einen Schneideplan.

6. Mit der Zeit fängt es an Spaß zu machen, als Schuhmacher zu arbeiten. Aber ich weiß nicht, ob ich ein Leben lang die Latschen anderer Leute flicken will.
   Jetzt schreiben wir das Jahr 1828; ich bin schon Geselle und habe in einem Nachbardorf eine Stelle gefunden. Gott sei Dank, denn ich glaube, zwischen Klärchen (du weißt schon, die Tochter vom Lehrer Stutz) und mir hat es gefunkt; ich meine gar, ich bin richtig verliebt. So kann ich sie immer wieder besuchen. Ich habe ihr ein Paar Minischuhe geschenkt, die bei ihr auf der Kommode stehen.
   Trotzdem bleibt es mir nicht erspart, als Handwerksgeselle von Stadt zu Stadt zu ziehen. Ich bin wirklich weit herumgekommen. Jetzt bin ich in Köln, einer großen Stadt. Hier ist viel mehr los als bei uns zu Hause.
   Das war 1832; ein Jahr später muss ich plötzlich nach Hause, meine Mutter ist gestorben. Sie war erst 50 Jahre alt. Wir sind alle sehr traurig. Ein paar Tage kann ich bleiben, dann muss ich wieder nach Köln. Dort ist es nicht so toll. Die Handwerksburschen wissen nicht, was sie mit ihrer Freizeit anfangen sollen; sie hocken nur in Wirtschaften und versaufen alles, was sie haben.
   Irgendwann merke ich, es kann so nicht weitergehen. Jetzt bin ich 22 Jahre alt (1835), da kann ich vielleicht noch den Absprung schaffen und aussteigen. Manchmal habe ich schon den Wunsch, Priester zu werden, aber ich liebe doch noch immer Klärchen. Ich muss mich entscheiden: Priester oder Klärchen ...

   Ja, diese Entscheidung fällt mir wirklich nicht sehr leicht. Blickt euch doch auch mal wieder ganz tief in die Augen und spielt „Blinzeln" (die Anleitung findet ihr auf der Rückseite dieser Karte).

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die erste Gruppe sitzt in einem Kreis auf Stühlen. Ein Stuhl muss allerdings leer bleiben. Hinter jeden Stuhl stellt sich nun ein Kinder der zweiten Gruppe und verschränkt die Arme auf dem Rücken. Das Kind, das hinter dem leeren Stuhl steht, versucht nun, einem „Sitzenden“ durch Blinzeln ein Zeichen zu geben. Der „Angeblinzelte“ soll nun schnell den freien Platz erreichen. Aber natürlich will ihn sein Hintermann daran hindern und umklammert den Partner. War der Stehende zu langsam und sein Partner konnte flüchten, wird er der nächste „Blinzler“.

7. 1836.
Das darf doch nicht wahr sein, ich muss zum Militär! – Doch ich habe Glück. Bei der Musterung wurde ausgelost, wer Soldat werden muss und wer nicht. Die mit niedrigen Nummern mussten zum Militär, die mit hohen nicht. Ich zog die Nummer 861, eine hohe Nummer. Also werde ich doch noch einmal zur Schule gehen.
Im Oktober 1837 ist es dann soweit. Mit lauter Grünschnäbeln bin ich in der Klasse. Um mein Leben zu finanzieren, gebe ich Nachhilfeunterricht; das ist sehr anstrengend. Außerdem ist meine Geduld nicht sehr groß; ich will immer alles gleich perfekt und fertig haben. Am liebsten hätte ich das Abitur gleich in einem Jahr gemacht. Aber es dauert doch noch ein paar Jahre, bis ich das geschafft habe.
In meinem Leben geht’s immer so auf und ab. Erst die schweren Krankheiten (der Bluthusten und die Blattern), immer wieder die Gedanken an Klärchen, dann die Frage, ob ich Priester oder Lehrer werden soll und auch noch, wie ich das alles zahlen soll.

Die Nummer 861 soll auch dir Glück bringen! Ziehe ein Los!

8. Da passiert etwas Wunderbares.
Marialen Meller, die älteste Tochter des Gutspächters, bei dem mein Vater arbeitet, er klärt mir, sie habe ein Gelübde abgelegt und Gott versprochen, einem Theologiestudenten das Geld zum Studium zu geben. Sie möchte meine „Gönnerin“ sein. Ich habe das Angebot nach langem Überlegen angenommen!
Im März 1841 habe ich mein Abitur gemacht. Jetzt darf ich endlich in München studieren. Was wird das wohl sein – ich alleine in der großen Stadt? Ich werde Klärchen bestimmt vermissen. Ich will viele Briefe schreiben, dann wird das Heimweh nicht so groß sein.

Hurra! Du darfst deinen Lederbeutel mit einem Goldtaler füllen! Vergiss aber nicht, auch ein Taschentuch einzustecken, denn das Heimweh ist groß und kostet mich so manche Träne!

9. Mehrere Tage war ich unterwegs, um von Kerpen bei Köln nach München zu kommen. Über Heidelberg, durch das Neckartal, über Heilbronn, Stuttgart, Ulm und Augsburg ging meine Fahrt. In den Postkutschen habe ich mich auf holprigen Straßen durchschütteln

lassen, in Wirtshäusern für die Nächte Station gemacht und mich München entgegengesehnt.
Endlich in München. Ich kann mein Studium beginnen. Tagsüber von 8.00 Uhr bis 18.00 Uhr studieren und lernen. Abends bin ich mit anderen Studenten aus dem Rheinland und Berlin zusammen. Alle haben einen Spitznamen, auch mir haben sie einen verpasst. Ich heiße „Etzel“, weiß aber nicht warum.
In den Semesterferien mache ich mich auf „Schusters Rappen“ in Richtung Italien auf den Weg. Ich wandere durch Tirol und durchs Zillertal bis nach Venedig.

Herrje, eine lange Reise liegt hinter mir! Zeichne meinen Weg auf deiner Karte ein!

10. Wieder in München muss ich abermals meinen Koffer packen, denn ich muss in Bonn weiter studieren. In Bonn ist es nicht so schön wie in München, aber ich gewöhne mich auch dort bald ein. Zu Beginn des Jahres 1844 habe ich die Aufnahmeprüfung für das Priesterseminar geschafft. Mit fast 31 Jahren muss ich noch ein Jahr praktische Ausbildung machen, dann werde ich mit Gottes Hilfe ein guter Seelsorger. Das Internat ist sehr streng. Manchmal fühle ich mich wie in einem Gefängnis, aber es bleibt mir nicht erspart – am Seminar führt kein Weg vorbei, wenn ich Priester werden will.

    Hilf mir doch beim Kofferpacken! Du darfst allerdings nur Gegenstände sammeln, die mit dem gleichen Buchstaben wie dein Vorname beginnen (z. B. Sabine = Stift, Salzstreuer, Sonnenbrille ...).

11. Jetzt ist es soweit. Ich werde mit 16 Weihekandidaten zum Priester geweiht. Oft kann ich es gar nicht fassen, dass ich am 20. April in meiner Heimatstadt Kerpen zum ersten Mal die Eucharistie feiern darf. Leider stirbt mein Vater einen Tag vor meiner Primiz, und das macht mich sehr traurig. Ich werde ihn am Tag nach meiner Primiz beerdigen, danach trete ich meine erste Stelle als Kaplan in Elberfeld an.

    Auf den folgenden Kärtchen findest du viele Gegenstände und Kleidungsstücke, die ich für meinen Beruf als Priester täglich brauche. Aber ein paar „Unsinn-Kärtchen“ haben sich auch eingeschlichen! Sortiere sie aus!

12. Was wird mich dort alles erwarten?
    Elberfeld ist keine sehr schöne Stadt. Es entstehen immer größere Fabriken, die jeden Morgen wie gefräßige Drachen ihre Mäuler aufreißen und durch die Werkstore Tag für Tag Tausende von arbeitenden Menschen gleichsam verschlingen und abends müde, ausgelaugt und vereinsamt wieder ausspucken. Vieles erinnert mich an meine Zeit als Handwerksgeselle. So elend, so verachtet, entrechtet und entehrt, wie ich mich damals oft gefühlt habe, wird es auch hier vielen Menschen gehen.

Wenn die Maschinen in den großen Fabriken laufen sollen, muss jedes Rädchen rattern und jede Schraube an ihrem Platz sitzen:
Teilt euch in zwei genau gleich große Gruppen auf. Die erste Gruppe „baut" mit ihren Kindern eine „Maschine", an der alle Teile zusammenhängen müssen. Jedes Kind führt dabei eine eigene Bewegung und ein Motorengeräusch (knattern, quietschen ...) aus.
Die zweite Gruppe muss diese Maschine zunächst anschauen und mit ihren eigenen Mitgliedern genau „nachbauen". Auch die Bewegungen und Geräusche müssen erkennbar sein. Die erste Gruppe kontrolliert: Ist jedes Maschinenteil vorhanden? Werden die Bewegungen ausgeführt? Gibt die Maschine Geräusche von sich?

13. Doch es gibt in Elberfeld auch Erfreuliches. Dort bestehen einige Vereine, gegründet von Johannes Gregor Breuer, Lehrer an der katholischen Mädchenschule. Alle diese Gruppierungen haben das Ziel, junge Menschen in einer Gemeinschaft zusammenzuführen, die ihnen ein neues Zuhause bieten soll.
Breuer hat vor kurzem ein neues Projekt angefangen, so eine Art „Gesellenverein". Bei den Zusammentreffen singen oder spielen die Handwerksgesellen zusammen oder erzählen sich Geschichten. Unser erster Kaplan betreut den jungen Verein als Präses. Vielleicht würde mir das auch Spaß machen. Tatsächlich werde ich im Juni 1847 zum Präses des Gesellenvereins gewählt. Ein bisschen enttäuscht bin ich schon, dass von den 88 Gesellen gerade einmal 48 ihre Stimme für mich abgeben.

Findest du wie ich einen Weg heraus aus dem Labyrinth Elberfeld zu der Blumenwiese, wo wir in der Gemeinschaft singen und spielen können?

14. Aber trotzdem hat mich die Sache so gepackt, dass ich Tag und Nacht immer wieder neue Pläne und Ideen entwerfe, um den jungen Gesellen eine familiäre Atmosphäre zu schaffen. Mein Wunsch ist, auch in anderen Städten solche „Gesellenvereine" aufzubauen. Deshalb nehme ich sofort die Stelle als Domvikar in Köln an, die mir der Erzbischof anbietet. So geht meine Arbeit leichter, denn ich kann von hier aus besser in die ganze Welt und habe auch noch die Unterstützung des Bischofs.
An Ostern 1849 gründe ich mit sieben Gesellen in Köln den ersten Verein; im März 1850 hat er schon 200 Mitglieder. So entstehen in ganz Deutschland Gesellenvereine.

Auch ihr sollt neue Kolping-Mitglieder „sammeln": Spielt das Goofy-Kolping-Spiel:
Der Raum wird vollständig verdunkelt. Ein Mitspieler wird vom Spielleiter geheim zum „Goofy" bestimmt. Alle anderen versuchen, durch Befragen den „Goofy" ausfindig zu machen. Triffst du auf einen anderen Spieler, fragst du: „Goofy?" Entgegnet dein Gegenüber die Frage mit: „Goofy?", hast du den Richtigen noch nicht gefunden. Erhältst du keine Antwort, steht dir „Goofy" gegenüber. Du schließt dich ihm wortlos an und wirst dadurch selbst zum weiteren „Goofy". Ihr werdet sehen, wie schnell sich „Goofy" in eurer Gruppe ausbreitet.

15. So gut es geht, und wenn es meine Gesundheit zulässt, besuche ich sie alle. Ich fahre nach München, Augsburg, Salzburg, Linz, Innsbruck und auch nach Wien. Es ist einfach phantastisch.
    Gott hat bestimmt seine Finger im Spiel, weil ich immer wieder die richtigen Leute für die Leitung des Vereins finde.

    Findest du auch diese Reiseroute auf deiner Landkarte? Zeichne sie ein!

16. Im April 1854 gibt es schon 81 Gesellenvereine in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Seit Anfang des Monats April gebe ich selbst die „Rheinischen Volksblätter" her aus. Meine Erfahrung habe ich schon durch die Mitarbeit bei anderen Zeitungen gesammelt. Das ist viel Arbeit, aber es hat auch einen guten Nebeneffekt: Ich verdiene damit gutes Geld für den Gesellenverein.
    Immer wieder gehe ich auf Reisen, um andere Gesellenvereine zu besuchen und zu gründen. Ich komme nach Hannover, Magdeburg, Dresden, Prag, ins kroatische Zagreb und nach Budapest. Sogar in den USA haben sich deutschsprachige Gesellenvereine gegründet.

    Pflege auch du Freundschaften und Bekanntschaften:
    Nimm dir ein Bonbon, schreibe einen netten Wunsch dazu und schenke es einem deiner Mitspieler.

17. 1862 besuche ich den Papst in Rom. Ich bin zuvor sehr aufgeregt. Zu meiner großen Freude bekomme ich ein Messgewand, das schon der Papst getragen hat.

    Es werden immer mehr Gesellenvereine, über 400 in Europa und Nordamerika mit ca. 60.000 Mitgliedern.
    „Wer im Leben gut gehandelt hat, kann auch in Ruhe und Frieden sterben." Das habe ich einmal einem Freund geschrieben, als ich schwer krank war. Jetzt, da ich deutlich spüre, dass es zu Ende mit mir geht, weiß ich nicht, ob ich auch so ruhig sterben kann. Aber ohne Gottes Segen wäre auch der Elberfelder Gesellenverein wieder eingeschlafen; des halb müssen wir dankbar sein.
    Wenn ich bald sterben muss, möchte ich in der Minoritenkirche begraben werden.

    Die Gründung der Gesellenvereine ist mein Lebenswerk. Zu meinem Andenken tragt auch ihr viele, viele Jahre später noch einen Buchstaben meines Namens in euren Fahnen und Bannern. Male mein „Kolping-K" vollständig an!

18. Am 4. Dezember 1865 ist Adolph Kolping gestorben – wenige Tage vor seinem 52. Geburtstag. Er liegt vor dem Josephsaltar in der Kölner Minoritenkirche begraben. Andere

haben sein Werk, das heutige Internationale Kolpingwerk, weitergeführt.

Am 27. Oktober 1991 wurde Adolph Kolping von Papst Johannes Paul II. in Rom selig gesprochen.

Ja, nun ist es eure Aufgabe, an meinem Werk weiterzubauen. Fasst alle am großen Fallschirm mit an und baut daraus ein Haus, unter dem ihr alle sitzen und euch wohlfühlen könnt!

Spielekette mit den Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings

8 bis 25 Personen

mindestens 3 Stunden

Adolph Kolping und die Zeit, in der er lebte

Kinder und Jugendliche von 8 bis 14 Jahren

Kennen lernen der Situation der Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings

Diözesanverband Bamberg

Beschreibung:

Wichtig für die Durchführung:

- Zeit nehmen, um diese Anleitung genau zu lesen. Soll die Spielekette reibungslos und ohne Pausen ablaufen, musst du gut vorbereitet sein.

- Die ***Übergänge*** in der Geschichte (*kursiv* gedruckt) sind nur Vorschläge, an die du dich nicht genau halten musst. Es wäre evtl. besser, wenn du eigene Worte verwendest und gemäß deiner Gruppe änderst, ergänzt oder kürzt. Lass dir ruhig etwas einfallen!

- Die Strukturierung ist durchgehend gleich. Nach den geschichtlichen Übergängen kommt die ***Spielanleitung***. Anfangs werden immer die notwendigen Materialien und Spielrollen aufgeführt.

- Auch die Spielregeln sind nicht bindend. Falls du oder die Spielteilnehmer bessere Ideen hast/ haben, können diese auch variiert werden.

- ***Zusätzliche Anmerkungen*** (z.B. spezielle Hinweise für Kindergruppen) haben wir in GROSSBUCHSTABEN gedruckt.

- Für den Erzähler wäre eine Verkleidung nicht schlecht. Überlege dir selbst etwas. Möglich wäre beispielsweise Adolph Kolping im Priestergewand oder als Zimmermann.

Die Vorbereitung:

Material:
Das notwendige Material wird bei jedem einzelnen Spiel nochmals aufgelistet. Es ist hilfreich, die Materialien vor dem Spiel gesammelt bereitzuhalten (Kiste o.ä.).
- Zettel mit Rollenbezeichnungen
- Fallschirm
- für jeden einen Stuhl (evtl. 1 Stuhl mehr)
- Start-/ Ziellinie (evtl. Kreppklebeband)
- verdunkelbarer Raum oder Augenbinde für jeden
- für jeden eine Karte (od.erZettel) mit Namen (Meier etc.)
- Uhr mit Sekundenanzeige bzw. Sanduhr mit ca. 2 Minuten Laufzeit
- Tröte/ leise Pfeife/ Klingel (oder etwas ähnliches)
- Spielkarten mit Begriffen (Vordrucke siehe Anhang)
- Symbol für Gemeinschaft: Button, Kerze etc.

Rollen:
Die Spieler schlüpfen alle in die Rolle von Wandergesellen zur Zeit Adolph Kolpings. Im Laufe der Spielekette finden alle den Weg zu Adolph Kolping und werden in der Kolpingsfamilie Mitglied. Zusätzlich zu den Wandergesellen gibt es zeitweise Sonderrollen, die vorher ausgelost werden, aber zunächst geheim bliben:
- 1 Grubenbesitzer
- 1 arbeitsloser Geselle
- 1 Adolph Kolping
- Gesellentreiber (für die Hälfte der Teilnehmer)

Einleitung:
Wir gehen zurück ins Jahr 1820

In dieser Zeit ist es äußerst schwierig, als Geselle seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Gesellen waren damals hauptsächlich junge Männer, die schon eine Ausbildung für ein Handwerk abgeschlossen hatten und nun auf der Suche nach Arbeit und Unterkunft waren.

Stellt Euch nun vor, ihr wärt einer dieser Gesellen und müsstet von einem Meister zum anderen wandern und darauf hoffen, den nächsten Tag zu überstehen.
Stellt Euch vor, ihr lebt im Jahre 1830. Ihr alle seid Gesellen aus verschiedenen Handwerksberufen und ihr habt noch eine Gemeinsamkeit: Ihr seid heimatlos und wandert umher, um Arbeit zu finden. Ihr seid jedem Wind und Wetter ausgesetzt und die Wegstrecken sind oft weit über 100 km lang.

Ja, das Leben ist hart für Euch!!!
Früher war das noch ganz anders!!!
Da gab es Handwerkszünfte, die fast wie eine Familie waren! Dort wurden Arbeiten verteilt, damit keiner leer ausging, dort wurde auch schon mal einem hilfsbedürftigen Mitgesellen oder Meister unter die Arme gegriffen und dort konnte man sich hinwenden, wenn man Probleme hatte. Vor allem aber wurde in den Zünften auch bestimmt, welcher Meister ein eigenes Geschäft gründen durfte.

Jetzt kann jeder ein Geschäft oder eine Werkstatt eröffnen und die dort gefertigten Waren werden billigst verkauft, weil es so viele gibt. So kann man nur noch ein paar Pfennige dafür bekommen.

Aber auch weil es seit kurzer Zeit Maschinen gibt, die alles 10mal schneller und vor allem billiger machen, haben sich die Zünfte aufgelöst und jeder Handwerksmeister sieht nur noch nach seinem eigenen Geld, weil es ja ohnehin schwierig ist, seine eigene Familie über die Runden zu bringen.

So bleibt ihr eben übrig, denn jetzt gibt es kaum noch einen Meister, der euch eine Heimat und Arbeit zu einem gerechten Lohn geben will. Ihr zieht also von Ort zu Ort und bietet eure Arbeitskraft für einen Teller warme Suppe oder ein Stück Brot an. Ihr fühlt Euch ausgegrenzt und werdet oft auch verspottet und schlecht behandelt.

Aber trotz allem hast du Fähigkeiten und Eigenschaften, die es dir ermöglichen, deinen Platz unter dem Himmelszelt zu finden. Dabei stehst du natürlich in Konkurrenz zu anderen.

Spiel 1: **Fallschirmspiel**

Material:
1 Fallschirm

Rollen:
keine; Spielleiter übernimmt das Kommando

Spielbeschreibung:
Alle Spielteilnehmer gruppieren sich um den ausgebreiteten Fallschirm und nehmen ihn am Rand fest in die Hände, so dass er einigermaßen gleichmäßig gespannt ist. Nun wird der Fallschirm von allen nach oben gezogen ohne ihn loszulassen.
In diesem Augenblick ruft der Spielleiter einen Satz, der einen oder mehrere Teilnehmer aufruft, den Platz zu verlassen und durch den noch fliegenden Fallschirm hindurchzurennen und sich an einer anderen Stelle einen Platz zu nehmen (Dabei wird jedoch keiner von seinem Platz verdrängt!):
„Alle, die aus .... kommen, laufen jetzt los!"
„Alle, die eine 1 in der Schule haben..."
„Alle, die gerne zu Hause handwerkeln..."
„Alle, die gerne allein sind..."
„Alle, die einen Rucksack haben..."
„Alle, die schon eine Ausbildung machen..."
„Alle, die schon mal eine Bergtour gemacht haben..."
„Alle, die am letzten Sonntag im Gottesdienst waren..."
„Alle, die bei Kolping dabei sind..."
„Alle, die Turnschuhe anhaben..."
„Alle, die heute schon geduscht oder gebadet haben..."
„Alle, die gerne einmal mit einem Fallschirm fliegen würden..."
„Alle, die sich auf die nächsten Spiele freuen..."
„Alle, die gerne Fußball spielen..."
„Alle, die..."

P.S.: LASST EURER PHANTASIE FREIEN LAUF.
ACHTUNG: DER FALLSCHIRM BENÖTIGT JE NACH GRÖßE VIEL PLATZ. WENN IM FREIEN KEINE MÖGLICHKEIT FÜR DIESES SPIEL BESTEHT, SOLLTE DER RAUM HOCH GENUG SEIN (MIND. 3 M) UND MÖGLICHST KEINE HÄNGELAMPEN HABEN.

Ihr könnt nun sehen, wie schwierig es ist, einen freien Platz im Kreis zu finden. Wie viel schwieriger muss es damals für die Gesellen gewesen sein, einen Arbeitsplatz und einen

Meister zu finden, der sie aufnehmen wollte.
Ihr steckt nun in einer sehr verzwickten Lage. Sehr lange Zeit sucht ihr jetzt schon eine passende Anstellung. Eines Tages hört ihr jedoch von einem Arbeiter, der euch auf eurem Weg begegnet ist, dass es da eine Steinkohlegrube gibt, die eine ganz moderne Maschine besitzt. In diesem Steinkohlebergwerk werden, wenn man dem Arbeiter glauben kann, noch einige Arbeitskräfte gesucht. In eurer Verzweiflung macht ihr Euch natürlich sofort auf den Weg dorthin.
Nun gehört ihr zu den ersten Arbeitern der Grube im Ruhrgebiet, die eine neu erfundene Dampfmaschine im Einsatz hat.

Spiel 2: **Maschine-Bau-Spiel**

Material:
keines

Rollen:
1 Grubenbesitzer viele Arbeiter bzw. Maschinenbauteile

Spielbeschreibung:
a) Spielanweisung an den Grubenbesitzer:
Du bist der Besitzer der Grube und baust nun aus deinen Mitspielern eine solche Maschine. Die einzelnen Personen müssen in deiner Maschine Funktionen übernehmen (Bewegungen machen), die sich ständig wiederholen und möglichst in Bezug zu den anderen Personen stehen. So baust du deine Maschine mit jedem einzelnen Maschinenbauteil nach und nach immer größer, während die restlichen Teile schon die Funktionen übernehmen, die du für sie bestimmt hast.

b) Spielanweisung an alle restlichen Spieler:
Jeder ist ein Funktionsteil der Maschine. Die Funktionen jedes Spielers werden vom Erbauer festgelegt.

Die Maschine wird nun erbaut und arbeitet einige Zeit.

P.S.: MASCHINENABBRUCH NACH BELIEBEN!

Vorschlag 1: Abbruch in umgekehrter Reihenfolge wie beim Aufbau. Das heißt, das zuletzt angefügte Bauteil verlässt die Maschine wieder, danach das vorletzte usw., während der Rest der Maschine noch läuft, bis das als erstes aufgebaute Maschinenteil übrigbleibt und ENDE.

Vorschlag 2: Nach einer beliebigen Laufzeit der Maschine gibt es einfach einen Totalabbruch.

Ihr könnt euch glücklich schätzen, unter den wenigen Arbeitern der Grube zu sein, denn diese Maschine hat sehr vielen Grubenarbeitern zunächst einmal die Arbeit gekostet.
Eines Tages geschieht etwas sehr Verhängnisvolles. Der Besitzer der Grube hat bemerkt, dass es möglich ist, auch mit weniger Arbeitern auszukommen und beschließt, die Hälfte der Arbeiter zu entlassen.
Unglücklicherweise seid ihr unter den Entlassenen. Jegliche Anstrengung, doch noch bleiben zu dürfen schlägt fehl und Ihr müsst euch wieder auf den unbestimmten Weg machen. Wieder steht ihr vor dem leidigen Problem der Arbeitslosigkeit und damit auch des Hungers, der Kälte und der Heimatlosigkeit.

Alternative zu Spiel 2 (Maschine-Bau-Spiel):
Wieder seid ihr auf Arbeitsplatzsuche. Ihr wärt schon dankbar, wenn ihr ein kleines Plätzchen zum Ausruhen haben könntet. Aber alles um euch herum dreht sich im Kreis.
Oft gibt es Fehlfunktionen bei den Maschinenteilen. Sie arbeiten unrentabel und isoliert vor sich hin und müssen von Zeit zu Zeit ausgeschaltet werden, um fehlerhafte Teile reparieren zu können.

Spiel: „Maschine Stop!"
Paarbildung. Einer der beiden Gesellen spielt die Maschine, die im Stand ständig eine Bewegung macht und überlegt sich einen „Ausschaltknopf" an seinem Körper. Der andere Geselle sucht diesen Ausschaltknopf. Hat er ihn gefunden, hört die Maschine auf zu arbeiten.

Spiel 3: **Ozean- Welle**

Material:
1 Stuhl für jede Person (evtl. noch 1 Stuhl mehr für Kindergruppen)

Rollen:
Viele Gesellen, die Arbeit haben, 1 arbeitsloser Geselle

Spielbeschreibung:
Eine Person befindet sich inmitten eines Stuhlkreises, in dem nur ein bis zwei Plätze frei sind (je nach Alter/ Geschick). Die Person in der Mitte muss versuchen, sich auf den oder die freien Stühle zu setzen. Die anderen Mitspieler verhindern dies, indem sie immer wieder die Stühle in eine vorher ausgemachte Richtung wechseln (weiterrutschen).
(Ausgrenzung - Arbeitsmarktsituation)

Gefahren (bitte darauf hinweisen): Beim schnellen Sitzplatzwechsel besteht die Gefahr, zwischen die Stühle zu geraten, d.h. die Stuhlreihe muss sehr eng sein. Übertriebene Härte beim Dazwischensetzen ist ebenso gefährlich. Insbesondere bei kleinen Kreisen sind die Füße gefährdet.

Variante: Die Richtung kann geändert werden; auf Kommando des „arbeitslosen Gesellen" oder beliebig durch die Gruppe.

P.S.: ENDE DES SPIELES NACH BELIEBEN.

Die Lage wird immer unerträglicher.
Ihr könnt nun langsam keinen Sinn mehr in eurem Tun erkennen. Alles was ihr bis jetzt gegen eure Arbeitslosigkeit unternommen habt, ist fehlgeschlagen.
Es breitet sich auch unter euren Freunden Kriminalität und Alkoholismus aus. Auch ihr habt weder Lust noch Energie, euch um etwas zu kümmern, wo es ja doch nichts nutzt.. Also bleibt ihr einfach da, wo ihr seid und gebt es auf, nach dem Glück zu suchen.

Spiel 4: **Gesellentreiben**

Material:
Markierung für Start und Ziel; 2-Blatt-Zeitung für alle Gesellentreiber

Rollen:
2 gleich große Gruppen: A = Gesellen; B = Gesellentreiber

Spielbeschreibung:
Aufteilung in 2 Gruppen. Start-Ziel-Festlegung.
Anmerkung: Die Anweisungen müssen den jeweiligen Gruppen geheim mitgeteilt werden.

a) Spielanweisung für Gruppe A = Gesellen
Ihr wollt einfach keinen Schritt mehr gehen! Es hat ja sowieso keinen Sinn! Ihr habt vollkommen aufgegeben und wartet nur auf jemanden, der euch noch gut zuredet und euch unter die Arme greift!
Stellt euch am Start auf und macht keinen Schritt vorwärts, bis euch jemand gut zuredet oder euch sanft behandelt. Ihr reagiert auf keinen Fall auf Ziehen, Zerren, Schimpfen oder Klopfen! Falls Ihr bereits im Ziel seid, aber ein „Kollege" unsanft zum Gehen gezwungen wird, könnt ihr hingehen und helfen.

b) Spielanweisung für Gruppe B = Gesellentreiber
Ihr seht es nicht ein, dass es da welche gibt, die sich andauernd nur selbst bemitleiden.
Es macht euch aggressiv, wie diese Leute es wagen können, plötzlich den Kopf einzuziehen und alle Verantwortung, die ja so schwer auf euch lastet, abzuwälzen.
Ihr müsst sie unbedingt dazu bringen, weiterzugehen. Egal mit welchen Mitteln, denn ihr seid zu allem bereit.

Jeder Spieler aus Gruppe B sucht sich einen Partner aus Gruppe A.
Nun heißt es ausprobieren, wie sich die Leute zum Ziel bewegen lassen. Hierbei dürft ihr nicht brutal vorgehen, d.h. es gibt keinen direkten Körperkontakt. ihr habt nur eine Zeitung zur Verfügung.

ERFAHRUNGSAUSTAUSCH DURCH KURZE BLITZLICHTRUNDE

Ihr habt gemerkt, dass ihr nicht allein mit euren Problemen dasteht dass es da Menschen gibt, die euch helfen können und auch zusammenbringen können.
Genauso hat es Adolph Kolping mit den Gesellen getan, er hat ihnen zugehört und geholfen, wo er es konnte! Denn Adolph Kolping war, bevor er sein Abitur nachgemacht und Pfarrer geworden war, ein Schustergeselle gewesen. Ja, er wusste genau, wie die Gesellen sich fühlten! Wie er ihnen geholfen hat, das werdet ihr bald erfahren.

Spiel 5: **Kolping (Goofie) -Spiel**

Material:
Verdunkelbarer Raum oder Augenbinden für jede Person.

Rollen:
Adolph Kolping, viele Gesellen

Spielbeschreibung:
Eine Person (Kolping) läuft im dunklen Raum stumm umher. Die anderen Gesellen wandern ebenfalls herum. Bei jedem Zusammentreffen mit einer Person fragen sie: „Kolping?" Als Reaktion gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Die Person ist ein Geselle und antwortet mit der Gegenfrage „Kolping?". Beide suchen weiter.
2. Die getroffene Person ist Kolping und gibt keine Antwort. Du hast Glück und darfst dich ihm und seinem Gesellenverein anschließen

Endlich habt ihr eine Gemeinschaft gefunden, in der ihr euch wohlfühlt und ähnliche Probleme und Themen bereden könnt. Hier macht ihr miteinander Unternehmungen und überlegt gemeinsam, was Menschen in diesen schweren Zeiten am besten hilft.
Dazu müsst ihr euch aufteilen, um den verschiedenen Interessen gerecht zu werden.

Spiel 6: **Frau-Meier-Spiel**

Material:
Für jede Person 1 Kärtchen mit verschiedenen Namen (je nach Variante 2-4 Gruppen)

Rollen:
Ergeben sich aus den Kärtchen (siehe Spielbeschreibung)

Spielbeschreibung:
Ziel: Aufteilung der Gruppe in mehrere Interessensgruppen. Dazu wird für jeden Spieler ein Kärtchen vorbereitet, auf dem der Name „Meier" zu lesen ist. Doch nicht auf allen wird dieser Name gleich geschrieben!
z.B. Meier, Maier, Mayer, Meyer, Mayr, Meyr, Meir.
Je nach gewünschter Gruppenzahl und -größe (mind. 3 Pers. pro Gruppe) werden die verschiedenen Namen verwendet. Nachdem jeder Spieler einen Zettel gezogen und gelesen hat, muss er nun seinen Namen laut ausrufen. Wie sich die Gruppen finden, bleibt den Gesellen überlassen.
EINE VARIANTE DES SPIELS besteht darin, dass noch einzelne Familienmitglieder benannt werden. Dann steht auf den Zetteln: „Vater Meier", „Mutter Meier", „Opa Meier" usw. Nachdem sich die Gruppen gefunden haben, müssen sie sich jeweils dem ‚Alter nach auf einen Stuhl setzen.
Ganz unten sitzt, je nach Gruppengröße, der Uropa, dann die Uroma, Opa, Oma, Vater, Mutter, Sohn, Tochter und Baby.
VARIANTE FÜR KINDER (ODER ZUR ERLEICHTERUNG):
NAMEN: MEIER, GEIER, REIER ETC.

Jetzt fühlt ihr euch so richtig wohl in euren Gruppen und könnt nun voller Elan an euren Problemen und Interessen arbeiten. Jetzt gilt es aber zu kämpfen, denn von nichts kommt nichts oder wie Adolph Kolping sagte: „Nur wenn du an dich selbst glaubst, können andere an dich glauben." Um die Idee Adolph Kolpings und eure Erfahrungen weiter zu verbreiten, geht ihr nicht immer den leichtesten Weg. Besonders wenn ihr fremden Menschen etwas erzählen wollt, ist es wichtig, Einfallsreichtum und Kreativität zu entwickeln. Einige Begriffe, die bei Kolping eine Rolle spielen, sollen daher nicht einfach, sondern mit viel Fantasie erklärt werden.

Spiel 7: **TABU-Spiel**

Material:
Abgewandeltes Tabu-Spiel mit Uhr, Tröte (oder etwas ähnlichem) und vorgedruckten Begriffkarten (siehe Anhang Seite 91)

Rollen:
Gruppeneinteilung wie am Ende des Spieles 6; 2-4 Gruppen

Spielbeschreibung:
Die einzelnen Gruppen treten miteinander an und raten auf Zeit Begriffe. Die Personen sitzen im Kreis. Die Sitz-Reihenfolge ist so festgelegt, dass abwechselnd immer zwei Leute der „gegenerischen" Gruppe nebeneinander sitzen. Die Gruppen kommen nacheinander dran. Eine Gruppe wählt einen Tippgeber aus, eine andere Gruppe einen Kontrolleur/Zeitnehmer. Der Tippgeber hält die Begriffkarten gestapelt in der Hand und deckt jeweils nach dem Startzeichen die erste Karte auf, so dass diese nur von ihm und dem Kontrolleur eingesehen werden kann (Tipp: Karte von hinten nehmen).
Der Tippgeber muss nun möglichst schnell den oberen Begriff erklären oder umschreiben, ohne Worte oder Wortteile des Begriffs bzw. der darunter stehenden Worte zu verwenden. Einen Verstoß muss der Kontrolleur mit einem Signal (Tröte) anzeigen. Wird dies getan, scheidet der Begriff aus und es muss eine neue Karte genommen werden.
Erratene Begriffe zählen als Punkt für die Rategruppe, berechtigte „Tröter" als Punkt für die Kontrolleurgruppe. Ziel ist es, möglichst viele Begriffe in ca. 2 Minuten zu erraten.
Es können mehrere Runden durchgeführt werden. Bei vielen Teilnehmern dauert es recht lange, wenn alle drankommen sollen. Eventuell jede Gruppe dreimal raten lassen.

Doch trotz eurer verschiedenen Stärken, Wünsche und Interessen gehört ihr dennoch zusammen und als Symbol der Zusammengehörigkeit baut ihr nun ein Haus, das euch allen Schutz und Heimat gibt. Dort könnt ihr euch in Abendkursen weiterbilden, damit ihr vielleicht bald eine Arbeitsstelle findet, dort könnt ihr feiern, beten, diskutieren, spielen usw.
Alternativ hierzu: Eurer Werbearbeit ist es nun zu verdanken, dass die Kolpinggemeinschaft ständig angewachsen ist. Immer neue Gesellen kommen hinzu. Zum regelmäßigen Treffen und als Symbol der Zusammengehörigkeit baut ihr nun ein Haus, das allen Schutz und Heimat gibt. (Neben religiösen und beruflichen Bildungsangeboten könnt ihr dort feiern, diskutieren, spielen und vieles mehr.

Spiel 8: **Haus-Bau-Spiel**

Material:
Fallschirm

Rollen:
keine; der Spielleiter übernimmt die Leitung

Spielbeschreibung:
Alle Spieler halten den Fallschirm, wie schon im ersten Spiel erklärt, in beiden Händen und auf das Kommando des Spielleiters wird der Fallschirm nach oben und sofort darauf wieder nach unten gezogen, wobei sich nun alle Mitspieler unter den Fallschirm knien, jedoch den Rand des Fallschirmes nicht loslassen und hinter sich herunterziehen. So entsteht ein luftgefülltes Iglu, in dem sich nun alle Gruppenmitglieder befinden.

DER SPIELLEITER KANN SICH ZUR STABILISIERUNG IN DIE MITTE STELLEN.
ZUSATZ NACH WUNSCH/ EMPFEHLUNG: ALS ZEICHEN DER VERBUNDENHEIT KANN EIN SYMBOL FÜR DIE GEMEINSCHAFT ÜBERREICHT WERDEN: BUTTON ODER WÄSCHEKLAMMER (MIT NAME, SYMBOL ODER SPRUCH), ZETTEL MIT SPRUCH, BLATT MIT TEXT/ BILD, STEIN, KERZE ETC.

Schlusswort
Das alles geschah zuerst in Köln. Viele Kolpingsfamilien haben sich auch erst lange Zeit nach Adolph Kolpings Tod gegründet, weil so viele Menschen von der Idee begeistert waren. (Ist ja auch toll!!!)
Weil die Kolpingsfamilie auch heute noch für Frauen, Männer, alte Menschen, Kinder und Jugendliche da ist, gibt es inzwischen in rund 50 (Stand 2003) Ländern Kolpingsfamilien.

AUSTAUSCH: METHODISCHE VORSCHLÄGE:
- BLITZLICHT: JEDE/R GIBT EINEN KURZEN EINDRUCK AB
- WANDZEITUNG: SCHRIFTLICHES FÜR UND WIDER
- SYMBOLKARTEN: JEDER SUCHT SICH AUS VORGEFERTIGTEN KARTEN EINE FÜR IHN ZUR MOMENTANEN SITUATION PASSENDE HERAUS UND UMSCHREIBT, WARUM ER SIE GEWÄHLT HAT.

ENDE DER SPIELEKETTE.
ES SOLLTE NOCH ZEIT SEIN, UM EVENTUELL AUFTRETENDE FRAGEN ZU BEANTWORTEN.

IV. Parcours und Spielekette

5. Ideenbörse

Ein paar Gedankenanstöße für Spiele und Aktionen, findet Ihr in dieser Ideenbörse. Sie sind nicht detailliert ausgearbeitet, sondern benötigen noch eure Kreativität.

Das Kolping-Memory...
(DV Aachen)

...funktioniert im Prinzip, wie das allseits bekannte Gesellschaftsspiel, bringt Leben & Wirken Adolph Kolpings sowie auch den Aufbau des Verbandes näher - auf spielerische Weise. Es eignet sich für Kinder von 6-12 Jahren und wird vor Spielbeginn gemeinsam gebastelt. Die Motive werden selbst ausgewählt (es sollten mind. 20 sein). Bei der Motivauswahl könnt ihr euch durch Besonderheiten vor Ort, z.B. dem Schnuffi, Bildern von vergangenen Veranstaltungen oder den Logos aus dem Leitbild inspirieren lassen. Kleine Erinnerung: Für ein Memory benötigt man immer zwei gleiche Motive!
Wenn Ihr die Motive aufklebt, könnt ihr eure Gruppenkinder ja bereits über die Motive informieren bzw. euch von euren Gruppenkindern erzählen lassen, was ihnen zu dem entsprechenden Motiv einfällt.
Zu guter Letzt... ein selbst gebasteltes Kolping-Memory eignet sich auch gut als Geschenk...

Partnerinterview
(DV Trier)

Kann als Kennenlernspiel eingesetzt werden, aber ebenso gut unter „alten Bekannten", die sich gegenseitig Fragen zum Verband und zu ihrer Kolpingmitgliedschaft beantworten. Teilnehmerzahl und Alter ist unbegrenzt.
Beispiele für Fragen:

1. Warum bist du bei der Kolpingjugend?
2. Wie bist du zur Kolpingjugend gekommen?
3. Was bedeutet dir die Mitgliedschaft bei der Kolpingjugend?
4. Was hat sich in deinem Leben durch die Mitgliedschaft verändert?

4 Thesen
(DV Regensburg)

Ähnlich dem „Pro/ Contra-Spiel" wird Stellung zu verschiedenen Thesen, die das Thema Kolping betreffen, bezogen. Hierbei vertritt jeweils eine Kleingruppe eine These und stellt sie im Plenum zur Diskussion.
Mögliche Thesen:
Das Kolpingwerk ist vor allem eine politisch engagierte Bewegung!!!
Das Kolpingwerk ist nur kirchlich engagiert!!!
Das Kolpingwerk ist vor allem ein geselliger Verein mit Spaß, Fun und Action!!!
Kolping ist vor allem was für Erwachsene!!!

„Klappe zu und... Aufnahme läuft!“
(LV Bayern)

Schnappt euch eine Videokamera und dreht einen Videofilm über eure Kolpingjugend – knackige 10 Minuten, vielleicht könnt ihr so auch Außenstehende neugierig machen. Filmmaterial: Kolpingtag, Gruppenstunde, Jugendbüro, Gruppenraum, Jahres-Event, Diözesankonferenz, Bezirksleitersitzung...

„Let´s rap“
(LV Bayern)

Wo sind die Musiktalente unter euch? Schafft es jemand einen Rap-Song zu Adolph Kolping, zum Kolpingverband oder eurer Kolpingfamilie zu schreiben / komponieren. Oder um es etwas einfacher zu haben, dichtet mal einen aktuellen Song um. Man könnte ja einen Wettbewerb dazu ausschreiben...

Tonbild
(DV Augsburg)

Im Diözesanverband Augsburg ist ein Tonbild bzw. eine Powerpoint-Präsentation zur Ausleihe erhältlich. Es besteht zu einem Teil aus dem Leben und Werk Adolph Kolpings und zu einem Teil aus der Kolpingjugend. Die Präsentation ist mit Musik hinterlegt.

Kolpingwerk DV Augsburg
Frauentorstr. 29
86152 Augsburg
Tel. 0821/3443-136
Fax 0821/3443-172

6. Anhang

zu Bildergeschichte
„Stationen im Leben Adolph Kolpings“ *(Seite 14)*

GYMNASIUM

THEOLOGIESTUDIUM
UNI MÜNCHEN, BONN

ELBERFELD
KAPLAN + RELIGIONSLEHRER

PRIESTERWEIHE
IN DER MINORITENKIRCHE IN KÖLN

ELBERFELDER GESELLENCHOR
UNTER LEHRER BREUER

DOMVIKAR

UNTERRICHT
IM GESELLENVEREIN

2. Präses

„Rheinischer-Gesellenbund“

Elberfeld — **Köln** — **Düsseldorf**

MAINZ FREIBURG BRESLAU...

AUGSBURG MÜNCHEN

GESELLENHAUS KÖLN

VEREINSGRÜNDUNG KÖLN

PAPSTAUDIENZ

KRANKHEIT UND TOD
4.12.1865

30.4.1866 ÜBERFÜHRUNG
IN DIE MINORITENKIRCHE

„ER BITTET UM DAS ALMOSEN
DES GEBETES"

zu Hausrallye (Seite 17)

Mögliche Fragen zu Adolph Kolping/ dem Verband:

- Wo wurde Adolph Kolping geboren?
- Was war Adolph Kolping zuerst von Beruf?
- Die Kolpingsfamilien eines Bistums bilden gemeinsam was?
- In welcher Kirche ist Kolping begraben?

Weitere Fragen siehe unter Anlage zu „wer wird Kolpingär", S. 37

Aufgaben

- Malt das heutige Abendessen (Plakat und Eddings bereitlegen)
- Baut einen Papierflieger, der mindestens 4 m weit fliegt (Papier bereitlegen)
- Ihr kennt bestimmt ein Lied, in dem Ritter (oder anderer Begriff, der zur Schulung bzw. zum Haus passt) vorkommen. Singt es zusammen vor.
- Überlegt Euch zum Thema „Liebe" ein 4-zeiliges Gedicht, das sich reimt.
- Ertastet die 3 Gegenstände! (Unter einer Decke befinden sich 3 Gegenstände, die „blind" ertastet werden müssen).
- Formt aus Plastilin einen Bierkrug, ein Kolping-K,...
- Baut mit 4 Steinen von draußen einen Turm, der nicht umfällt!
- Ihr bekommt 9 Buchstaben, die ihr möglichst alle verbrauchen solltet, um damit Wörter zu bilden – Hinweis: es ist auch möglich, ein einziges Wort mit diesen Buchstaben zu bilden. Für jeden Buchstaben, den ihr nicht verbraucht, müsst ihr ein Feld zurück (z.B. „Vertrauen")
- Versucht, euch auf ein DIN-A-4-Blatt, das auf dem Boden liegt, zu stellen. Diese Position soll 10 Sekunden gehalten werden
- *Gute Abschiedsaufgabe: Bildet mit den Personen eurer Gruppe eine Pyramide und lasst ein Erinnerungsfoto schießen! (Polaroid- oder Digitalkamera)*

Fragen zum Haus/ Seminar:

- Um wie viel Uhr wird im Jugendhaus das Frühstück serviert?
- Wo befindet sich das Leiterzimmer?
- Wie heißen die Leiter der Schulung?
- Zählt die Namen aller Teilnehmer der Schulung auf!
- Wer ist der/ die jüngste LeiterIn/ TeilnehmerIn?
- Wieviele TeilnehmerInnen und LeiterInnen nehmen an dieser Schulung teil?
- Sucht einen Saal, der sich gut zum Feiern eignet.
- Stellt Euch vor, dieses Jugendhaus ist ein malerischer Ort, steckt aber in schlimmen Geldschwierigkeiten. Entwerft einen Werbetext oder Werbespot, der eine bestimmte Personengruppe eurer Wahl in dieses Haus locken soll.

zu Hindernislauf zu Adolph Kolping *(Seite 19)*

Geschichte
In einem kleinen Ort namens Kerpen in der Nähe von Köln lebte eine Schäfersfamilie. VATER Peter und MUTTER Anna Kolping hatten schon fünf Kinder und wünschten sich noch ein sechstes Kind.

Am 8. Dezember 1813 wurde es geboren und VATER und MUTTER nannten es ADOLPH. VATER und MUTTER und die GESCHWISTER waren sehr glücklich und ließen den kleinen ADOLPH vom PFARRER taufen.

ADOLPH wuchs heran und sein VATER, seine MUTTER und die GESCHWISTER hatten viel Freude mit ihm. Er war ein guter Schüler und hätte gerne das Gymnasium besucht, doch dazu reichte in der armen Schäfersfamilie Kolping das Geld nicht. Der VATER meldete seinen jüngsten Sohn bei einem SCHUSTER zur Lehre an. ADOLPH wurde SCHUSTER und ging nach der Lehre auf Wanderschaft durch Deutschland. Sein VATER, seine MUTTER, die GESCHWISTER und der PFARRER nahmen Abschied von ADOLPH. Unterwegs traf er viele HANDWERKSGESELLEN, die keine Heimat hatten. Die HANDWERKSGESELLEN mussten für wenig Geld viel arbeiten und schliefen in schrecklichen Quartieren.

Die HANDWERKSGESELLEN hatten keine Familien in der Nähe und trafen sich abends in den Kneipen, um sich zu betrinken.

So wollte ADOLPH nicht leben und er beschloss, den HANDWERKSGESELLEN zu helfen.
ADOLPH ging noch einmal zur Schule, lernte Latein und machte das Abitur. Dann studierte er und wurde Priester. VATER, MUTTER, die GESCHWISTER und der PFARRER waren sehr stolz auf ihn.

ADOLPHS erste Stelle als Kaplan war in Elberfeld bei Wuppertal.
Dort traf er wieder auf die HANDWERKSGESELLEN, denen es jetzt noch schlechter ging. In Wuppertal und im ganzen Ruhrgebiet waren große Fabriken entstanden. Die FABRIKBESITZER hatten große Maschinen und produzierten ihre Waren viel billiger als die Handwerker. Viele HANDWERKSGEELLEN verloren ihren Arbeitsplatz. Die FABRIKBESITZER ließen die arbeitslosen Menschen, auch Kinder, für einen Hungerlohn arbeiten. ADOLPH wollte den einsamen HANDWERKSGESELLEN helfen und gründete einen Gesellenverein. Dort konnten sich die HANDWERKSGESELLEN treffen und ihre Sorgen besprechen.
Nach und nach wurden in ganz Deutschland Gesellenvereine gegründet. Sie bauten Kolpinghäuser, in denen die HANDWERKSGESELLEN wohnen und essen konnten. Dort waren sie nie allein.

Die Gesellenvereine heißen heute übrigens Kolpingsfamilien.
Am 4. Dezember 1865 starb ADOLPH Kolping; die Gesellenvereine hatten zu dieser Zeit schon über 25.000 Mitglieder.

Heute dürfen auch Nichthandwerker, Frauen und Kinder bei Kolping Mitglied sein. Was ADOLPH Kolping damals ganz wichtig war, war nämlich

- Gemeinschaft mit anderen,
- sich gegenseitig helfen,
- die Familien und Jugendlichen stärken und
- den Glauben an Gott weitertragen.

Das ist auch heute noch Ziel in den jetzt schon 2.800 Kolpingsfamilien in Deutschland.
Auf der ganzen Welt gibt es über 370.000 Kolpingbrüder und –schwestern. Wenn ADOLPH, sein VATER, seine MUTTER, seine GESCHWISTER, der PFARRER, der SCHUSTER und die ersten HANDWERKSGESELLEN heute noch lebten, wären sie sehr stolz darauf, dass auch hier in ... (Ort) ... (Anzahl) ... (Kinder/ Jugendliche/ Erwachsene) zu seiner großen Familie gehören.

zu Kolping-Activity (Seite 20)

Begriffkärtchen ▸

Schumacher	Gesellenverein
Kirche	Zeltlager
Kolpingsfamilie	Kolpingwerk
Gruppenstunde	Gruppenleiter-schulung
Seligsprechung	Banner
Ferienfreizeit/ Werkwoche	Priester

Gemeinschaft	Kerpen
Theologiestudium	Minoritenkirche
Diözesanverband	Kolpingjugend
Kolpingblatt	X-Mag
Kolping-Bildungswerk	Schuhe
Schäfer	Spass

Familie	Liebe
Eine Welt	Generations-übergreifend
Kinder	Senioren
Behinderte	Zusammenhalt
Handwerk	Natur
Peace	Musik

KERZE	INTERNATIONAL
SOLIDARITÄT	FREUNDE (FINDEN)
INDIEN	SPIELPLATZ
FREUDE	GLAUBE
EHRENAMT	STERNE
WELTWEIT	BILDUNGSARBEIT

Spielbrett

- zeichnen (▷ aber keinesfalls sprechen oder Gesten machen!),
- pantomimisch darstellen (▷ aber keinesfalls dabei sprechen!) *oder*
- erklären (▷ wobei der Begriff selbst in keinem Fall genannt werden darf!)

zu Kreatives zum Leben Adolph Kolpings (Seite 21)

GRUPPE 1

Kindheit und Gesellenjahre:

Am 8. Dezember 1813 wurde Adolph Kolping in Kerpen bei Köln geboren. Seine Eltern waren einfache und tiefreligiöse Leute. Sein Vater war Schäfer und Kleinlandwirt, seine Mutter war das „Herz" der Familie. Vom Vater erbte Adolph wohl das Organisationstalent, von seiner Mutter die Herzlichkeit die ihn zum „Gesellenvater" werden ließ. Trotz ärmlicher Verhältnisse erfuhr der kleine Adolph eine gute Erziehung und erlebte vor allem eine glückliche Kindheit und Jugend: „Es war eine selige, glückliche Zeit, damals in der Jugend im Kreise meiner Familie", schreibt er später. Diese intensive Erfahrung eines intakten und liebevollen Familienlebens prägte sein ganzes späteres Leben und seinen Einsatz für die Familien. Seine Eltern legten Wert auf regelmäßigen Schulbesuch des Buben. Sein Lehrer Jakob Wilhelm Statz verstand es, bei Adolph den Hunger nach Bildung und Wissen zu wecken. Gerne wäre er weiter zur Schule gegangen, was aber mangels Geld nicht möglich war. So erlernte er das Schusterhandwerk, benutzte aber jede freie Minute zum Lesen und Lernen.

GRUPPE 2

Studium und Priesterweihe:

Zur Zeit Kolpings mussten die Gesellen noch auf Wanderschaft gehen, um andere Betriebe kennen zu lernen. Während jedoch früher die Gesellen noch zur Familie des Meisters gehörten, wurden die Menschen mit Beginn der industriellen Revolution und der Abschaffung des Zunftwesens aus diesen Gemeinschaften herausgerissen. Ihre Freizeit verbrachten sie oft in Wirtshäusern, wo sie ihr Geld durchbrachten oder in billigen Gemeinschaftsquartieren. Viele waren heimatlos und verwahrlost. Die Bezeichnung „Handwerksbursche" wurde zu einem Schimpfwort. A. Kolping lernte in seiner Zeit als Schustergeselle, wo er in verschiedenen Werkstätten arbeitete, das Elend der Handwerksgesellen am eigenen Leibe kennen: „Noch erbebt mein Inneres, wenn ich an die schrecklichen Tage denke, inmitten der Liederlichkeit der Handwerksgesellen in Deutschland", schreibt er später. Er war über seine Situation verzweifelt, er hatte immer noch den Traum nach höherer Bildung um dann Priester zu werden. Nach inneren Kämpfen und obwohl ihm ein Meister angeboten hatte seine Werkstatt zu übernehmen, entschloss sich Kolping, im Vertrauen auf Gottes Hilfe, nach über 10 Jahren als Schuster, wieder auf die Schule zu gehen, um mühsam das Abitur nachzuholen. 1841 begann er dann ein Theologiestudium in München und beendete es in Bonn. Am 20. März 1844 ging Kolping ins Priesterseminar nach Köln um seine Ausbildung zu vollenden. In der Minoritenkirche wurde er schließlich 1845 zum Priester geweiht. Am Tag vor der Priesterweihe verstarb sein Vater..

GRUPPE 3

Kaplanszeit in Elberfeld:

Wie jeder junge Priester musste Kolping zunächst eine Kaplanstelle antreten. Er kam nach Elberfeld, ein Stadtteil im heutigen Wuppertal, wo er als Seelsorger in einer Pfarrei und als Lehrer am Gymnasium wirkte. Hier lernt Kolping den Gesellenverein kennen, den der Lehrer Johann Gregor Breuer 1846 gegründet hatte. Kolping wurde bald Präses (geistlicher Leiter) dieses Vereins. Schlagartig erkennt er die Möglichkeiten dieses Vereins, mit dem man Deutschlands Gesellen helfen könnte, wenn man ihn weiter verbreiten würde. Der Einsatz für diese Idee wird schließlich seine Lebensaufgabe. Und wer wäre dafür besser geeignet gewesen als der ehemalige Schustergeselle, der nun Priester ist. Um diese Aufgabe zu verwirklichen, um den Gesellenverein zu verbreiten, musste er allerdings in eine Großstadt gehen. Kolping sucht eine Stelle in Köln, wird Rektor der Minoritenkirche.

GRUPPE 4

Gründung des ersten Gesellenvereins:

In Köln traf Kolping auf Probleme: Er hatte weder Geld noch einen Raum für die Gesellen. Er wollte sie aus dem Wirtshaus herausholen. Er hatte die Idee, ihnen in Gruppenräumen die Möglichkeit zur Weiterbildung, zur Versammlung und Geselligkeit zu geben. Trotzdem gründete er am 6. Mai 1849 einen Gesellenverein in Köln. Kolping unternahm Reisen, hielt Vorträge und gab sogar eine eigene Zeitung heraus um den Gesellenverein zu verbreiten. Es wurden bald Vereine in Österreich, Ungarn und in der Schweiz gegründet. Kolping erkrankte an Tuberkulose und starb mit 51 Jahren am 4. Dezember 1865. Er wird in der Minoritenkirche in Köln begraben. Auf seinem Grabstein befindet sich die Aufschrift: „Er bittet um das Almosen des Gebetes“ Kolping wird am 27. Okt. 1991 seliggesprochen.

zu Lebenslauf-Puzzle (Seite 22)

8. Dezember 1813	Adolph Kolping wird in Kerpen geboren	1. April 1854	Erscheinen der „Rheinischen Volksblätter“
1826 bis 1837	Lehrling und Geselle des Schusterhandwerks	1. Januar 1862	Rektor der Minoritenkirche
1837 bis 1841	Schüler des Marzellengymnasiums in Köln	22. April 1862	Päpstlicher Geheimkämmerer
1841 bis 1844	Studium an den Universitäten München und Bonn	Oktober 1863	Erscheinungen der „Mitteilungen für die Vorsteher der Katholischen Gesellenvereine“
13. April 1845	Priesterweihe in der Minoritenkirche in Köln	4. Dezember 1864	Todestag Kolpings in Köln
1845 bis 1849	Kaplan und Religionslehrer in Elberfeld	30. April 1866	Überführung der Gebeine Kolpings in die Minoritenkirche
Juli 1847	Zweiter Präses des Jünglingsvereins Elberfeld	27. September 1991	Seligsprechung Adolph Kolpings durch Papst Jahannes Paul II.
Oktober 1848	Fertigstellung der Schrift „Der Gesellenverein“		
1. April 1849	Domvikar in Köln		
6. Mai 1849	Gründung des Kölner Gesellenvereins in der Kolumbaschule		
1. Januar 1850	Schriftleiter des „Rheinischen Kirchenblattes“		
1. Mai 1850	Gründung des „Rheinischen Gesellenbundes““		
27. Oktober 1850	Gründung des „Vereinsorgans“; ab 1851 umbenannt in „Feierstunde“		
5.August 1852	Veröffentlichung der Festschrift „Für ein Gesellenhospitium“		
8. Mai 1853	Einzug in das Gesellenhospitium in der Breitestraße		

zu Rededuell - „Marx gegen Kolping“ (Seite 30)

Karl Marx

Das Elternhaus von Karl Marx

... wird am 5. Mai 1818 in Trier geboren als Sohn des Rechtsanwaltes Heinrich Marx und seiner Frau Henriette. Um seinen Beruf ausüben zu dürfen, konvertierte Vater Heinrich 1817 vom jüdischen zum evangelischen Glauben. 1824 werden Karl Marx und seine Geschwister zum evangelischen Glauben konvertiert, 1825 auch die Mutter. Dieser Umstand wurde prägend für Karl Marx´ Verhältnis zur Religion. Vater Heinrich liest seinen Kindern aus Büchern von Voltaire, Rousseau und anderen französischen Aufklärern vor.

Die Schule

Von 1830 bis 1835 besucht Karl Marx das Gymnasium; man bescheinigt ihm eine überdurchschnittliche Begabung und kennzeichnet sein Verhalten als aggressiv.

Das Studium

Karl Marx beginnt 1835 ein Jura-Studium in Bonn; von 1836 bis 1841 studiert er in Berlin weiter – zusätzliche Fächer: Philosophie und Geschichte. 1841 reicht Karl Marx seine Dissertation ein, legt jedoch die dazugehörige Prüfung nicht ab.

Berufliche Laufbahn

1840 vollzieht sich ein inhaltlicher Wechsel in der preußischen Kulturpolitik, wodurch Karl Marx wegen seines linksgerichteten Denkens eine akademische Laufbahn versagt bleibt.
1842 beginnt er als Mitarbeiter der (liberalen) Rheinischen Zeitung, bekommt Probleme mit der Zensur; das Blatt wird 1843 verboten.

Karl Marx heiratet

1843 heiratet Karl Marx seine Jugendfreundin Jenny von Westphalen und geht nach Paris; von dort wird er 1845 als Kommunisten-Sympathisant ausgewiesen.

Karl Marx wird Kommunist

1847 tritt er dem Bund der Kommunisten bei und veröffentlicht 1848 mit Friedrich Engels das „Kommunistische Manifest“. 1849 muss er auch aus Belgien gehen und siedelt nach London über. Dort entstehen seine sämtlichen Werke, u.a. auch „Das Kapital“.

1881 stirbt seine Frau Jenny, 1883 er selbst.

Karl Marx und die Soziale Frage

Hauptanliegen

Das Hauptanliegen von Karl Marx war, dass die eklatanten Unterschiede der „Klassen", also zwischen Arm und Reich, aufgehoben werden.

Marx-Thesen

Haupt-Thesen von Karl Marx

1. Die Ökonomie beherrscht alles

1. Das gesellschaftliche Bewusstsein und die gesellschaftliche Wirklichkeit werden durch die wirtschaftlichen (ökonomischen) Verhältnisse bestimmt.

2. Der Mehrwert als Grundübel

2. Der Klassengegensatz zwischen Proletariat (Arbeit) und Bourgeoisie (Kapital) wird ständig größer; das Kapital sammelt sich bei einigen Wenigen, die Masse verarmt und verelendet. Schuld daran sind die kapitalistischen Produktionsmethoden: der Arbeiter schafft durch seine Arbeit mehr Wert, als er in Form des Lohnes bezahlt bekommt; diesen Mehrwert behält der Kapitalist für sich und wird so immer reicher. Die Arbeitskraft verkommt dadurch zur bloßen marktwirtschaftlichen Ware.

3. Der Kommunismus als Lösung

3. Die Abhilfe für diesen Zustand sieht Karl Marx im Kommunismus als klassenlose Gesellschaft mit u.a. folgenden Kennzeichen:
   - es gibt kein Privateigentum an Produktionsmitteln (wird alles verstaatlicht)
   - das Erbrecht ist abgeschafft
   - es herrscht Arbeitszwang für alle
   - Kredit- und Transportwesen sind staatlich
   - Erziehung ist öffentlich und kostenlos; Kinderarbeit ist verboten

   Zur Durchsetzung der kommunistischen Idee nimmt er auch Gewalt in Kauf.

4. Die politischen Gegner: das „kirchliche Lager" und der Liberalismus

4. Als seine erklärten Gegner betrachtet Karl Marx zum einen die Kirchen und die ihr zugehörigen Politiker, zum anderen die Liberalisten. Während er die Politik des kirchlichen Lagers belächelt und als harmlos und falsch (und dadurch auch wieder gefährlich) kritisiert, bekämpft er noch entschiedener den politischen und wirtschaftlichen Liberalismus – dort sieht er die geistige Grundlage des kapitalistischen Systems, das den Markt völlig dem „freien Spiel der Kräfte" überlassen will.

Marx´ Fehler

Fehler im Denken von Karl Marx

Ziemlich richtige Analyse der Situation

Die herrschenden Zustände seiner Zeit erkannte Karl Marx ziemlich richtig - auch die Tatsache, dass die damals gerade beginnende Industrialisierung die Gesellschaft dauerhaft verändern werde.

Zu idealistisches Menschenbild, Marx verkennt den Egoismus

Was er jedoch völlig naiv („blauäugig") vom Menschen an sich dachte, entspricht keinesfalls der Wirklichkeit: sein Menschenbild war ein völlig idealistisches, den Egoismus als starke Triebfeder menschlichen Handelns hatte Karl Marx überhaupt nicht „auf seiner Rechnung".

Marx´ Religionsfeindlichkeit macht ihn „auf dem kirchlichen Auge" blind

Seine Religionsfeindlichkeit mag zwar aufgrund seiner schon frühkindlichen Erfahrungen nachvollziehbar sein, ist aber sachlich nicht zu rechtfertigen. [Gerade die Arbeit des sozialen und politischen Katholizismus brachte für die Sache der Arbeiterschaft wesentliche Verbesserungen, noch bevor andere Parteien oder gewerkschaftliche Zusammenschlüsse irgendwelche konkreten Ergebnisse erzielen konnten. So konnte z.B. der Pfarrer und Zentrums-Abgeordnete Heinrich Brauns, Reichs-Arbeitsminister zu Zeiten der Weimarer Republik, die ersten wirklichen Verbesserungen für die Arbeiter/ -innen durchsetzen, wie: allgemein kürzere tägliche Arbeitszeiten, arbeitsfreier Sonntag, deutliche Einschränkungen für die Kinderarbeit usw. Eine weiterführende Beschäftigung mit solchen „Vorläufern" der Katholischen Soziallehre, u.a. auch Adolph Kolping, ist ein echtes Erlebnis!]

zu Spontan-Mitmach-Theater: Adolph Kolping *(Seite 34)*

Text und Songs:
Wir schreiben das Jahr **1813**, 08. Dezember. Es ist früh morgens. Die **Sonne** geht langsam auf. Sie räkelt und streckt sich auch über **Kerpen bei Köln** – sie scheint **Kerpen** sozusagen mitten ins Gesicht. Gerade wurde **Adolph Kolping** geboren. Die **Eltern** sind zwar arm, aber das **Glück** ist heute in ihr Heim gekommen und **es** überkommt sie. Die **Leute** jubeln (bzw. hätten gejubelt, wenn sie denn schon damals gewusst hätten, was Adolph in seinem Leben noch alles bewirken würde). Die **Zeit** vergeht schnell. Schon im Jahre 1826, also mit 13 Jahren macht **Adolph** eine Lehre als Schuster – er machte den Leuten hervorragende Schuhe. Während dieser **Zeit** schleppt er den dringenden **Wunsch** mit sich herum, auf eine höhere Schule zu gehen. Da jedoch die **Eltern** sehr arm waren, konnten sie seinen Wunsch zwar sehen, aber nicht erfüllen. Mit viel **Glück** (quasi mit dem **Glück** Hand in Hand) schafft er es dann doch, zur höheren Schule zu gehen und zu studieren – Übrigens: wir schreiben hier das Jahr **1837**, **Adolph** ist also schon 23 Jahre alt. Die **Leute** in der Schule hänseln ihn, weil er schon so alt ist. Ein **Schüler** macht sich auch über seinen Glauben lustig:
(ein Schüler:) „Kirche, so ein Blödsinn! – Wieso vergeudest du damit deine **Zeit**? – Ist er nicht ein wahrer Heiliger, unser Adolph?! Pah!!“
Adolph macht sich nichts daraus. Er denkt sich, sie wissen es halt nicht besser und haben nie selbst erlebt, dass der **Glaube** dem **Leben** einen **Sinn** geben kann. Trotz solcher Hänseleien verlässt ihn das **Glück** nicht, es bleibt die ganze Zeit dicht hinter ihm. Oftmals hat er das Gefühl, die **Sonne** scheint ganz heftig für ihn. (Gitarre!!!)

Alle: Gefühl beschreiben mit dem Lied „Die Sonne geht über allen auf“ (Die Gitarren-Akkorde stehen in Klammern über dem Text)

		(d)	(F)	(G)	(C)	(d)	(F)	(G)	(C)
Lied:	Die	Sonne	geht	über	allen	auf,	auf alle	über,	über allen auf.
	Die	Sonne	geht	über	allen	auf,	auf alle	über,	über allen auf.

Die **Zeit** rennt. **1848** – mittlerweile zum Priester geweiht – baut Adolph den **Gesellenverein** auf und setzt sich für die **Handwerker** ein (wie er selbst einmal einer war). Die **Handwerker** gehen im **Gesellenverein** ein und aus. **Adolph** begleitet sie auf ihrem Weg, stärkt sie und sorgt für mehr Bildung. Seine **Idee** breitet er aus. Er bringt sie über ganz **Europa**. Adolph ist nun in aller **Leute** Münder.
1865 – mit fast 52 Jahren – stirbt **Adolph**. Die Leute begraben ihn bei **Köln** in der Minoritenkirche. Wie soll es anders sein: die **Sonne** lacht an diesem Tag.

(G7) (C) (G) (C) (F) (G) (C) (G)
Lied: Wenn du lachst, lach nicht allein, steck andere an, Lachen soll Kreise zieh'n.
Wenn du lachst, lach nicht für dich, lach andren zu. (C)

(Fm) (Cm) (G) (C) (F) (C) (G) (C)
Zieh den Kreis nicht zu klein, zieh den Kreis nicht zu klein. (2x)

Rollenkärtchen:

1813	SONNE	KERPEN BEI KÖLN/KÖLN
ADOLPH KOLPING	ELTERN	ZEIT
GLÜCK	LEUTE (mehrmals)	1826
WUNSCH	1837	EIN SCHÜLER: „Kirche, so ein Blödsinn! Wieso vergeudest du da mit deine Zeit? Ist er nicht ein wahrer Heiliger, unser Adolph?! Pah!!“
GLAUBE	LEBEN	SINN
1848	GESELLENVEREIN (mehrmals)	IDEE
EUROPA	1865	HANDWERKER

zu Verbandsaufbau im Karton *(Seite 36)*

zu Wer wird Kolpingär (Seite 37)

Fragekärtchen für den Moderator:

Wann wurde Adolph Kolping geboren? ☐ **8. Dezember 1813** ☐ 4. Dezember 1813 ☐ 8. Dezember 1816 ☐ 24. Dezember 1816	**Wo wurde A. Kolping geboren?** ☐ In Köln ☐ **In Kerpen** ☐ In Wuppertal ☐ In Aachen
Welchen Beruf erlernte Kolping zuerst? ☐ Schreiner ☐ Maurer ☐ **Schuster** ☐ Kellner	**Wann war seine Seligsprechung?** ☐ 1990 ☐ **1991** ☐ 1992 ☐ 1993
Was war der Vater von Adolph Kolping von Beruf? ☐ Schuster ☐ Maurer ☐ Schreiner ☐ **Schäfer**	**Was war Kolpings Traumberuf?** ☐ Maurer ☐ **Priester** ☐ Lehrer ☐ Schiffskapitän
Wie alt war Kolping, als er erneut zur Schule ging? ☐ 18 Jahre ☐ 20 Jahre ☐ **23 Jahre** ☐ 24 Jahre	**Welchen dieser Berufe hat Kolping nie ausgeübt?** ☐ Schuster ☐ Priester ☐ **Zimmerer** ☐ Alle
Wo hat Kolping studiert? ☐ Köln und München ☐ Bonn und Köln ☐ **Bonn und München** ☐ Köln und Bamberg	**In welcher Kirche wurde Kolping zum Priester geweiht?** ☐ **Minoritenkirche** ☐ Kölner Dom ☐ Herz-Jesu Kirche ☐ St. Anna

Wann wurde Kolping zum Priester geweiht? ☐ Am 13. April 1844 ☐ Am 15. April 1844 ☐ Am 15. April 1845 ☐ **Am 13. April 1845**	**Wo erlebte Adolph Kolping seine Zeit als Kaplan bzw. Vikar?** ☐ In Köln ☐ In Bamberg ☐ **In Wuppertal-Elberfeld** ☐ In Kerpen
Wer gründete den ersten Gesellenverein? ☐ Adolph Kolping ☐ Alois Schröder ☐ Präses Bergmann ☐ **Johann Gregor Breuer**	**Wann wurde der 1. Gesellenverein gegründet?** ☐ Am 6. Mai 1850 ☐ **Am 6. Mai 1849** ☐ Am 4. Mai 1850 ☐ Am 4. Mai 1949
Wo wurde der 1. Gesellenverein gegründet? ☐ **In Wuppertal-Elberfeld** ☐ In Paderborn-Sennelager ☐ In Bamberg-Hallstadt ☐ In Köln-Deutz	**Wann starb Adolph Kolping?** ☐ Am 6. Dezember 1865 ☐ Am 4. Dezember 1867 ☐ **Am 4. Dezember 1865** ☐ Am 6. Dezember 1867
In wie vielen Ländern wird Kolpings Werk fortgesetzt? ☐ **In mehr als 50 Ländern** ☐ In mehr als 40 Ländern ☐ In mehr als 60 Ländern ☐ In mehr als 30 Ländern	**Wie viele Diözesanverbände hat das Kolpingwerk Deutschland?** ☐ 13 Verbände ☐ 19 Verbände ☐ 23 Verbände ☐ **27 Verbände**
Wie heißt die monatliche Zeitung des Kolpingwerkes? ☐ Kolpingpresse ☐ Kolpingzeitung ☐ **Kolpingblatt** ☐ Kolpingnews	**Wie heißt die Zeitung für die Kolpingjugend?** ☐ X-treme ☐ **X-Mag** ☐ Schnuffi-Mag ☐ Schnuffi-X-treme
Wo ist der Hauptsitz des Kolpingwerkes? ☐ **In Köln** ☐ In Wien ☐ In München ☐ In Stuttgart	**Wann wurden Frauen in die Kolpingsfamilien aufgenommen?** ☐ 1919 ☐ **1966** ☐ 1945 ☐ 1975

Wie viele Mitglieder hat die Kolpingjugend bundesweit? ☐ Ca. 9.500 ☐ Ca. 17.000 ☐ Ca. 39.000 ☐ **Ca. 51.000**	**Wie heißt das Maskottchen der Kolpingjugend?** ☐ **Schnuffi** ☐ Kolpi ☐ Nase ☐ Schnaufbär
Wofür steht bei Kolping die Farbe Orange? ☐ Lebensernst ☐ **Lebensfreude** ☐ Lebensmut ☐ Lebensaufgabe	**Was sind die Jugendgemeinschaftsdienste?** ☐ Eine Art von Sozialstunden ☐ Ein freiwilliger Zivildienst unter 18 ☐ **Internationale Workcamps des KW** ☐ Ein exklusiver Reiseklub
Was ist das Kolpingwerk? ☐ **Ein katholischer Sozialverband** ☐ Eine Handwerker-Organisation ☐ Ein religiöser Orden ☐ Eine Partei	**Wo wurde Kolping begraben?** ☐ Im Petersdom in Rom ☐ Im Kölner Dom ☐ **In der Minoritenkirche** ☐ In einem Massengrab
Welche Altersgruppe gehört zur Kolpingjugend? ☐ **0-30 Jahre** ☐ 12-30 Jahre ☐ 0-27 Jahre ☐ keine Altersbeschränkung	**Wie fängt das Kolpinglied von Ludger Edelkötter an?** ☐ Ein Gotteshaus steht zu Köln ☐ **Wir fangen an bau mit** ☐ Wir sind Kolping ☐ S' war einst ein braver Junggesell
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐

zu Adolph-Kolping-Parcours: **Station 4** *(Seite 41)*

Deutsche Schrift

A	B	C	D	E	F	G	H
A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
I	J	K	L	M	N	O	P
Qu	R	S	St	Sch	T	U	V
Qu	R	S	St	Sch	T	U	V
W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	
W	X	Y	Z	Ä	Ö	Ü	
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
i	k	l	m	n	o	p	qu
i	k	l	m	n	o	p	qu
r	s	t	u	v	w	x	y
r	s	t	u	v	w	x	y
z	tz	ß	ss	sch	j	ck	ä
z	tz	ß	ß	sch	j	ck	ä

zu Adolph-Kolping-Parcours: **Station 5** *(Seite 41)*

A Grundform Beutel (Über Kopie vergrößern auf Durchmesser 18 cm)

B 2 Woll- oder Baumwollschnüre, je 80 cm lang

C Perlen

D Trouvaillen wie federn, kleine Stöcke

E Kennzeichnung des Mittelpunktes erleichtert das Bemalen

zu Adolph-Kolping-Parcours: **Station 13** *(Seite 43)*

zu „Die Spielekette“ (Seite 59)

DIÖZESE Verwaltungsbezirk Bistum Kirche Bischof Dom	GEMEINSCHAFT Gruppe Menschen gemeinsam Geborgenheit Team	JUNGGESELLE Mann unverheiratet Strohwitwer Frau Single	WALLFAHRT gehen Rosenkranz Stationen Pilger beten
BETEN Hände flehen Kirche falten Dürer	KÖLN Eau de Cologne Stadt Wasser Rhein Dom	VISITENKARTE Geschäft übergeben Telefon Adresse Name	PFARRER predigen Sonntag Kanzler Pastor Kirche
GITARRE Musik zupfen spielen Saiten sechs	GESANGBUCH Lied orgel Kirche Nummer Bibel	ARGUMENT Begründung diskutieren streiten schlecht gut	PILGER Wallfahrt Lourdes Gläubiger Kreuz beten
WEG Pfad Richtung Landkarte Wanderer Ziel	GEHEIMNIS verraten Öffentlich bekannt süß Spion	EWIGKEIT grenzenlos unendlich immer lang Zeit	EHEBRUCH Fremdgehen heiraten Untreue Affäre Braut

singen schmettern Strophe Vögel Noten Lied	**Rucksack** wandern Schulter tragen Rücken Beutel	**Ehrlichkeit** Wahrheit Vertrauen Betrug glauben Lüge	**Kritik** Widerspruch Besprechung beurteilen schreiben Meinung
Kirche Glocken Gebet Pastor Gott Turm	**flackern** gleichmäßig leuchten Kerze Flamme Licht	**Meditation** Musik müde Thema Bild Ruhe	**Jugend** Mädchen Generation erwachsen jung Alter
Haus Bewohner Zimmer Dach hinein Tür	**Schuster** Leisten Schuh nageln Leder Sohle	**Verabredung** Freundin Blumen Treffen Termin Zeit	**lachen** fröhlich kichern giggeln Witz Ha-ha
Bibel Evangelium schwören Buch Kapitel Verse	**Teilung** Multiplikation Deutsch separat Zahlen Bruch	**lesen** schreiben Zeitung Erbsen Hand Buch	**Kolping** Gesellenverein Gemeinschaft Priester Verband groß

AMEN	ARBEITSKREIS	VERBAND	KONFERENZ
Ende Gebet Kirche Text Lied	Termin Aufgabe Stress Abend Treffen	Verein Mitglied Beitrag Gemeinschaft offiziell	Sitzung wichtig Austausch Entscheidung Stimme
GESELLEN	**GEBOT**	**VATER**	**FAMILIE**
Wanderschaft Handwerk Beruf Männer Zunft	Moses Bibel Verbot sollen Zehn	Mutter Kinder Oberhaupt Familie Mann	Eltern Kinder Verwandte Gemeinschaft zu Hause
TREUE	**GOTT**	**BRUDER**	**LEITUNG**
Liebe Ehebruch schwören Tugend ewig	Teufel Himmel Richter ewiges Leben Reich	Schwester Familie Mann Verwandt ärgern	Kabel Strom Amt Führer Arbeit
FASTEN	**AUSLÄNDER/IN**	**SCHUSTER**	**SEX**
Hunger Schokolade Alkohol Verzicht Essen	Fremde rechtsradikal Kultur Deutsch Asyl	Schuhe Nägel Handwerker füße Beruf	Sechs 2 Menschen Geschlecht Moral schlafen

BERUF	ZELTLAGER	MEINUNG	GRÜSSEN
Anstellung Karriere Arbeit Geld Job	Ferien Freizeit Lagerfeuer Überfall Camp	Einschätzung Öffentlich Umfrage Ansicht Glauben	freundlich begegnen zunicken winken Hut
LIEBE	**BANNER**	**SCHREINER**	**LEHRLING**
Eifersucht mögen machen Herz Hass	Fahne Standarte wehen zeigen Flagge	Tischler hobeln Beruf Möbel Holz	Auszubildender lernen Geselle Meister Stift
REISE	**MÄRTYRER**	**GRABSTEIN**	**KERZE**
zu Hause Abenteuer Ausflug Urlaub Trip	Heilige sterben opfer leiden Tod	Monument beerdigen Inschrift Friedhof Datum	Weihnachten anzünden Stimmung Wachs Docht
KNEIPE	**SCHWESTER**	**MASKOTTCHEN**	**NÄHE**
trinken Schnaps Theke saufen Bier	Bruder pflegen Eltern Mädchen krank	Glücksbringer Aberglauben Hasenpfote Amulett Pech	Entfernung Umgebung besehen dicht weit

In dieser Reihe bisher erschienen sind:

Themenheft 1: Jugendarbeitslosigkeit
Eine fast alltägliche Geschichte?

Themenheft 2: Spiritualität heute
Impulse und praktische Tipps für die Gruppenarbeit

Themenheft 3: Mitgliederoffensive!
Neuen Herausforderungen offensiv begegnen

Themenheft 4: Erlassjahr 2000
Entwicklung braucht Entschuldung

Themenheft 5: Geradeaus und dann rechts...
Rechtsextremismus und Jugendgewalt

Themenheft 6: Adolph Kolping
Vom Schuster, der nicht bei seinen Leisten blieb

Themenheft 7: Wer für alles offen ist, kann nicht ganz dicht sein
Offene Formen von Jugendarbeit

Themenheft 8: Wo nichts ist, kann noch was werden
Junge Erwachsene begleiten

Themenheft 9: Express yourself - only for girls
Mädchenarbeit im Kolpingwerk

Themenheft 10: Leben erleben
Erlebnispädagogische Elemente in der Arbeit mit Gruppen

Themenheft 11: Generationen
Generationenübergreifende Arbeit

Themenheft 12: „Gebt den Kindern das Kommando ..."
Kolpingjugend und Politik

Themenheft 13: Ab heute ist morgen!
Themenheft zu den Leitsätzen der Kolpingjugend

Themenheft 14: Weltweit ganz nah bei den Menschen!
Kolpingjugend und Internationale Jugendarbeit

Kolping in 12 Sätzen

- Wir laden ein und machen Mut zur Gemeinschaft.
- Wir handeln im Auftrag Jesu Christi.
- Wir nehmen uns Adolph Kolping zum Vorbild.
- Wir sind in der Kirche zu Hause.
- Wir sind eine generationsübergreifende familienhafte Gemeinschaft.
- Wir prägen als katholischer Sozialverband die Gesellschaft mit.
- Wir begleiten Menschen in ihrer persönlichen und beruflichen Bildung.
- Wir eröffnen Perspektiven für junge Menschen.
- Wir vertreten ein christliches Arbeitsverständnis.
- Wir verstehen uns als Anwalt für Familie.
- Wir spannen ein weltweites Netz der Partnerschaft.
- Wir leben verantwortlich und handeln solidarisch.