



## Genial erlebt

### Echte Mutmachgeschichten

#### Stichworte

Zeugnis, Erlebnis,  
Gott

#### Autoren

Ingo Müller,  
Bereichsleiter Teenagerarbeit, Projektleiter von  
Team-EC und Schriftleiter TEC: beim Deutschen  
EC-Verband, Kassel  
E-Mail: Ingo.Mueller@ec-jugend.de

Andreas Müller, TEC:-Redaktionsmitglied, Referent  
für Jugendevangelisation beim Deutschen EC-  
Verband, Kassel  
E-Mail: andreas.mueller@ec-jugend.de

#### Kurzbeschreibung

Auf spielerische Art Zeugnisse neu entdecken. Ein  
Abend, der dazu einlädt zu erleben, dass Gott auch  
heute noch im Alltag wirkt und wir mit ihm Mut ma-  
chende Geschichten erleben können.

#### Durchführungszeit

1 bis 1,5 Stunden



haben vor allem eines: Jede Menge Spaß. Hella von Sinnen, Bernhard Hoecker und all die anderen Kollegen versuchen sowohl mit Witz als auch mit Charme an die Lösung zu gelangen und brauchen dafür keinen Autor. Da liegen die Comedians schon mal ganz schön „genial daneben“.

#### Vorbereitung

Es ist keine zusätzliche Andacht nötig. Dieser Stundenentwurf entspricht der zeugenschaftlichen Verkündigung und diese ist genauso viel wert wie eine klassische Andacht. Vielleicht sogar noch mehr, weil sie von den Menschen aus dem Leben kommt und Mut macht, selbst auch Geschichten mit Gott zu erleben und von ihnen zu erzählen.

Die Aufgabe des Moderators ist es, im Vorfeld Menschen zu suchen, die Mutmachgeschichten mit Gott erlebt haben und bereit sind, diese zu teilen. Mit diesen Menschen müsst ihr euch einmal vorab besprechen, ihnen das Konzept des Abends erklären und mit ihnen das Rätsel erarbeiten. Die Rätsel der Mutmachgeschichten sollten nicht zu offensichtlich, aber auch nicht unmöglich formuliert werden.

Überlegt euch, wie ihr eure Gruppe in Kleingruppen einteilt und diese den Plätzen zuordnet.

#### 1. Vorbemerkungen

Die Idee ist angelehnt an die TV-Show „Genial daneben“ von Hugo Egon Balder. Die Show begeistert seit 2003 das Publikum mit dem preisgekrönten Comedy-Format „Genial daneben“. Fünf Comedians stellen sich kuriosen Fragen von Zuschauern und

## 2. Zielgedanke

Teilnehmende aus der Gruppe oder Veranstaltung hören Mutmachgeschichten mit Gott aus dem Leben von Personen, die solche erlebt haben. Gleichzeitig werden sie dazu ermutigt, selbst auch auf Erlebnisse mit Gott zu achten und diese zu teilen.

## 3. Methodik für die Gruppe

Drei bis fünf Mutmachgeschichten bilden insgesamt den Rahmen des Abends.

### Rollen

- Es gibt einen Moderator, der als Spielleiter fungiert.
- Einen Erzähler, der die Fragen knapp beantwortet und im Nachgang seine Mutmachgeschichte mit Gott erzählt.
- Ratende, die aus der restlichen Gruppe in Kleingruppen aufgeteilt werden.

### Beispiel des Ablaufs einer Mutmachgeschichte

Der Moderator stellt Erzähler kurz vor und liest die Mutmachgeschichte vor. Rätsel der Mutmachgeschichte **„Durch eine Hochzeitseinladung zum Traumhaus“** und stellt das schriftlich fixierte Rätsel für alle einsehbar auf.

Ab jetzt übernimmt der Moderator die Funktion, die Kleingruppen nach ihren Fragen und Mutmaßungen zu fragen und sie nach Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit zu unterbrechen. Gern per Signalton oder Buzzer.

- a) 1. Runde: „offene“ Fragen und Mutmaßungen sind erlaubt! Redezeit für jede Kleingruppe begrenzt auf 30 Sekunden. Der Erzähler antwortet knapp und wahrheitsgemäß. Gruppe 1 startet, danach Gruppe 2, 3 und 4 ...
- b) 2. Runde läuft identisch wie Runde 1.
- c) 3. Runde läuft identisch wie Runde 1 & 2.
- d) Beratungszeit: Die Gruppe entwickelt ihre Lösung der Mutmachgeschichte (2 Minuten)
- e) 4. Runde: „Präsentation der Lösungsidee“ Redezeit für jede Kleingruppe, begrenzt auf max. 1 Minute

- f) Erzähler erzählt seine Mutmachgeschichte, die er mit Gott erlebt hat.
- g) Wenn ihr wollt, könnt ihr nach jeder Geschichte eine Bewertung der Lösungsansätze vornehmen und der Gruppe, die am ehesten am Original dran war, einen Punkt geben.

Der Gesamtsieger ermittelt sich über die im Laufe des Abends verteilten Punkte.

Bei der nächsten Mutmachgeschichte darf jetzt Gruppe 2 die jeweiligen Runden starten, danach dürfen dann Gruppe, 3, 4 und 1 ran. Bei der Geschichte 3 entsprechend die Gruppe 3 usw.

Nach der letzten Mutmachgeschichte stellt der Moderator zum Abschluss die Frage, was die Teilnehmenden für Geschichten mit Gott erlebt haben und er ermutigt sie, dass Gott auch mit ihnen Geschichten schreibt, die man gern auch mit anderen Menschen teilen darf. ☺

### Sitzordnung

Alle sitzen in einem großen Kreis. Der Moderator und der Erzähler sitzen nebeneinander. Die ca. vier Kleingruppen sollten in kleinen Halbkreisen sitzen, die mindestens eine Stuhlbreite von der nächsten Kleingruppe entfernt sind, damit sich die Teilnehmer gut absprechen können.

### Material:

- 30 Sek. Sanduhr (die man entsprechend oft umdreht) oder Stoppuhr
- Die Rätsel der Mutmachgeschichten sollten visuell sichtbar gemacht werden (Ausdruck, Flipchart, beschriftete Pappe, ...)
- Signalton / Buzzer
- Die Auflösung unserer Beispielgeschichte findet ihr im TEC-Pool.



DOWNLOAD