

Timm Ruckaberle,
Rainer Oberländer,
Daniel Rempe (Hg.)



DEUTSCHLAND ERLEBEN

Der Reisebegleiter für eine einzigartige Freizeitaktion

buch+
musik



INHALT

Vorbemerkungen

Vorwort	6
Deutschland erleben	8

Konzeptionen, Impressionen

Wenn einer eine Reise tut	10
Die GERMAN-GAMES 2008	13
go(D)	15
Die Idee(n) hinter den GERMAN-GAMES	17

Deutschland erleben

Deutschland erleben	23
Berlin	24
Dresden	26
Essen	28
Hamburg	30
Kassel	32
München	34
Oberstdorf	36
Rügen	38
Stuttgart	40
Kontaktdaten	42
Aufgabenstellungen	46
Wenn einer eine Reise tut, oder zwei, oder drei ...	49

Heute hier, morgen dort ...	50
Wenig Zeit – viel erfahren	52
Deutschland im Wettbewerb erfahren	63
Der große Wurf – GERMAN-GAMES	66

Planung und Vorbereitung

www.german-games.info	68
Einen Trip planen	72

Während der Reise

Geistliche Gemeinschaft	82
Alles wirkliche Leben ist Begegnung	87

Anhänge

Ein Andachtsimpulse	92
Eine Bibellese-Methode	94
So haben wir's gemacht	95
Spielregeln	101
Wertungssystem der GERMAN-GAMES 2012	102
Punktesystem der GERMAN-GAMES 2012	104
Zeitlicher Überblick der GERMAN-GAMES 2012	107
Eigene Notizen	109

VORBEMERKUNGEN

Deutschland erleben – Das war und ist das Motto der GERMAN-GAMES. Getragen von der Idee, dass Heimat immer auch der Auseinandersetzung, eben der Erfahrung bedarf, wurde mit den GERMAN-GAMES ein sehr innovatives Freizeitkonzept entwickelt. Mit spielerischen Inhalten und abenteuerlichen Herausforderungen bietet es die Gelegenheit, die Heimat Deutschland besser kennen und verstehen zu lernen.

Geschichtliche Aspekte sollten dabei ebenso eine Rolle spielen wie politische, geografische und kulturelle. Ein weiteres Augenmerk lag darauf, erlebbar werden zu lassen, wie Jugendliche in anderen Teilen Deutschlands ihren Alltag bestreiten. Und ein drittes Feld war die Begegnung mit der eigenen Persönlichkeit, die durch eine Aktion wie die GERMAN-GAMES zutage tritt, herausgefordert und nicht zuletzt gebildet wird. Dass hierzu auch Glaubensvorstellungen und Überzeugungen gehören versteht sich von selbst.

So machten sich 2008 und 2012 jeweils deutlich über 100 junge Männer auf den Weg, um Deutschland neu und anders zu entdecken und dabei anderen und sich selbst zu begegnen. Herausfordernde Aufgaben wurden bewältigt, deutsche Kultur nicht vor dem Bildschirm, sondern aus erster Hand erlebt und Eindrücke gesammelt, die sich nur als Bereicherung bezeichnen lassen. Deutschland erfahren und dabei selbst weiterkommen – das haben Jugendliche bei beiden vorangegangenen Runden erlebt.

Mit dem Erscheinen dieses Reisebegleiters steht eines der innovativsten Freizeitkonzepte verbandlicher Jugendarbeit vor dem nächsten Schritt: Gruppen aus ganz Deutschland sollen die Chance erhalten, Deutschland im wahrsten Sinne des Wortes zu erfahren. Nun können Gruppen auf eigene Faust reisen, sich in Wettbewerbe mit einbringen und an der Weiterentwicklung direkt beteiligt sein. Wir wünschen uns, dass die genialen Erfahrungen der beiden Vorgängerrunden für viele Gruppen prägend werden.

Wir wünschen diesem Reisebegleiter, dass er genutzt wird zur Entdeckung dieses spannenden Landes. Er soll dazu beitragen, Vorurteile und Grenzen abzubauen und auch in den Köpfen von Jugendlichen Deutschland als „Heimat“ erleben zu lassen. Wir wünschen allen Reisenden eine behütete Reise, die den Reisenden am Ende bereichert und beschenkt nach Hause zurückkehren lässt. Und wir wünschen uns, dass durch Aktionen wie die GERMAN-GAMES viele

Jugendliche erkennen, dass der Gott der Bibel ein mitgehender Gott ist, der wirkliche Heimat auch im Unterwegs-sein bietet.

Wir danken allen Autoren und allen an den ersten beiden Durchgängen der GERMAN-GAMES Beteiligten aus der gesamten Bundesrepublik. Und wir danken unserem Gott, der uns und die Jungs zu diesem Abenteuer befähigt und begeistert hat.

Die Herausgeber

Rainer Oberländer

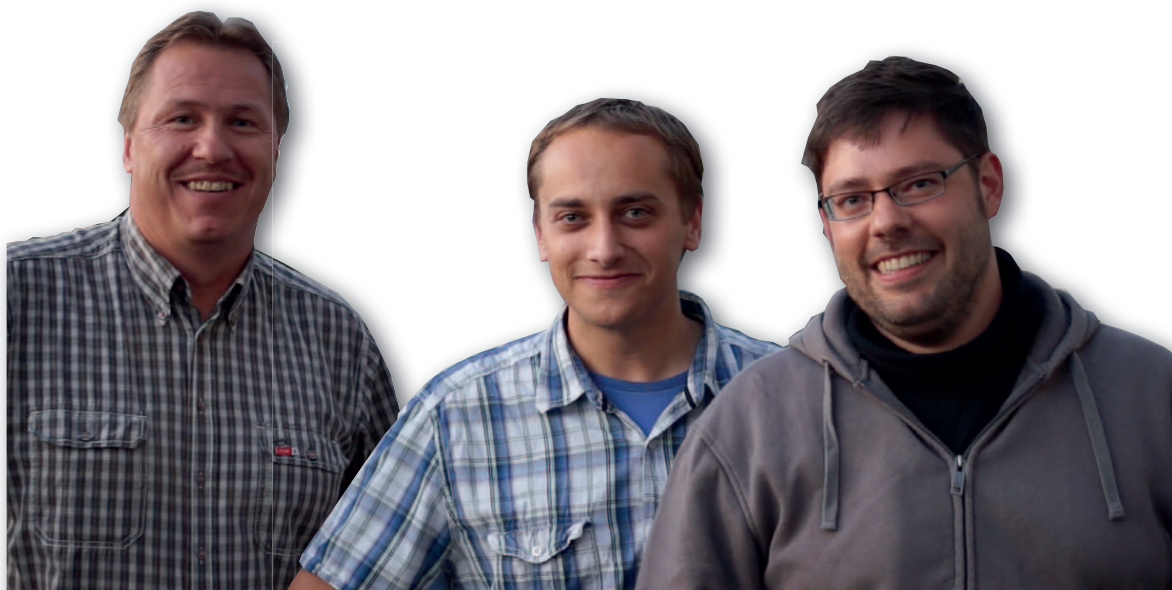
Landesreferent für Jungenarbeit im ejw (2001 bis 2013). Mitglied des Projektteams und Projektleiter der GERMAN-GAMES 2008 und 2012 sowie Mitherausgeber von „Deutschland erleben“.

Timm Ruckaberle

langjähriger Mitarbeiter und Vorsitzender des Fachausschuss Jungenarbeit im ejw. Mitglied des GERMAN-GAMES-Teams 2008 und des Leitungsteams 2012. Mitherausgeber von „Deutschland erleben“.

Daniel Rempe

Referent für Missionarische Jugendarbeit beim CVJM Gesamtverband. Mitherausgeber von „Deutschland erleben“ und Mitglied im Leitungsteam der GERMAN-GAMES 2012.



DEUTSCHLAND ERLEBEN

Eine Einführung

Konzeptionen und Impressionen

Viele Eindrücke, Erlebnisse und Bilder prägen diesen Teil des Reisebegleiters. Außerdem wird grundsätzlich erklärt, worum es geht und welche Ideen sich hinter den GERMAN-GAMES verbergen.

Deutschland erleben

- Spielstädte:** Ausgewählte Städte und Regionen werden mit ihren Besonderheiten vorgestellt.
- Aufgaben:** Beispielhafte Aufgaben aus allen Teilen der Republik geben einen ersten Einblick, was euch erwartet auf eurer Reise.
- Reiseoptionen:** Hier werden unterschiedliche Möglichkeiten aufgezeigt, die Ideen dieses Reisebegleiters für euch nutzbar zu machen. Von der Tagestour bis zur Sommerfreizeit.

Planung und Vorbereitung

Ideen, Tipps und Tricks, Vorbereitungen und unverzichtbare Informationen für eine Reise durch Deutschland gibt es in diesem Teil des Reisebegleiters.

Unterwegs

Welche Chancen im Unterwegssein verborgen liegen, wird hier beleuchtet. Ideen für gelebte geistliche Gemeinschaft und soziale Begegnung mit Menschen jenseits des eigenen Tellerrands, die Mut machen, den Weg zum Ziel werden zu lassen.



Icons

Um schnell an wichtige Informationen zu kommen, haben wir Icons eingebaut.



Veranstalter



Begegnung



Geistliche
Gemein-
schaft



Info

Das Entwickler-Team

Dieser Reisebegleiter wurde verfasst von sehr erfahrenen ehren- und hauptamtlichen Mitarbeitern aus dem ejw und dem CVJM. Seit über zehn Jahren wird diese Freizeitaktion von ihnen beständig weiterentwickelt.

An der Entwicklung dieses Reisebegleiters waren beteiligt:
Jan-Paul Herr, Rainer Oberländer, Daniel Rempe, Andreas Renz,
Timm Ruckaberle, Jens Sandmann und Dr. Martin Schock

