

1. Phantasiereise: Ankommen (auf dem Schulweg)

Ich bin wieder viel zu spät aus dem Bett gekommen. ... Ohne Frühstück, mit dem täglichen Stress: meine Mutter findet, ich solle mir grundsätzlich überlegen, wie lange ich das noch machen will mit der Schule. ... Es gibt vernünftiger Beschäftigungen, etwas Ordentliches Lernen, etwas können, womit man Geld verdient ...

Wenn ich nur wüsste, was ... ! Mercedes-Testfahrer, Schlagzeuger bei den Ärzten, Software-Entwickler, Anlageberater, Müllabfuhr, arbeitslos ...

Und so habe ich mich auf den Weg gemacht. ... Blödes Wetter. ... Man muss auf die Straße achten, lauter Schlaglöcher. Ich habe dieses Ding gefunden. Nutzlos eigentlich, aber ich halte es in meiner Hand.

Da vorne kommt die Kreuzung. An der roten Ampel steht eine Corvette. Geiles Auto ... Grün, für mich. Ich überquere die Straße vor der Schule immer über den Zebrastreifen, hab ich mir so angewöhnt, seit ich in die fünfte Klasse gekommen bin, damals, an der Hand zwischen meinen Eltern. Sind eigentlich ganz in Ordnung, aber häufig so stressig, vor allem meine Mutter. ...

Erste Stunde Reli, bei _____: über unsere Probleme reden. Da wird ich erst mal schweigen. Ich komme einfach zu spät. Hab mein Problem mit dem frühen Aufstehen.

Die Schultüre ist zu. So, als wäre ich gar nicht willkommen. Der ehemals weiße Putz ist dreckig. Ich lasse meinen Blick nach oben wandern, bis zur zweiten Fensterreihe. Da werfen wir manchmal Wasserbeutel auf den Schulhof. Wenn es uns gelungen ist, in der Pause drin zu bleiben.

Die Putzfrauen haben ihren komischen Wagen mit den grauen Lappen stehen lassen. Es riecht nach Meister Proper oder wie das Putzmittel heißt. Man sollte eigentlich dagegenkicken. Warum macht man das eigentlich nicht?

Diese Treppen! Und immer Wanderklasse. Verdammt, wo ist der Reli-Raum? Vor der 105 steht der kleine Rothaarige, rausgeflogen. ... Noch eine Treppe. An der Wand hängen uralte Bilder aus BK. Hing auch einmal ein Bild von mir: Elvis, als Collage. Hat mir eigentlich gut gefallen, aber der Schmitthennig nicht so. Komisch, dass sie's trotzdem aufgehängt hat. Elvis war cool, obwohl man das gar nicht laut sagen darf. O Mann: ich hab meinen Sportbeutel vergessen. Auch noch Schwimmen heut. Na ja, werd ich wieder erkältet sein. Am Beckenrand sitzen, zur Mädchenklasse rüberschauen, Regeln für Rettungsschwimmer abschreiben. Da ist die 205. Die Türe steht ja noch offen. Was sag ich jetzt? Es ist leise im Klassenzimmer. Niemand ist da. An der Tafel steht: 1. Std. Reli fällt aus. Was für ein Morgen ... !

2. Lügendeufel / Lügendetektor

Vier Fragen:

Drei Fragen sind wahrheitsgemäß zu beantworten, eine Frage bewusst falsch!

1. Wenn ich jetzt 20 Jahre älter wäre, dann wäre ich am liebsten ... _____	2. Als ich neulich im Fernsehen gesehen habe, wie der Papst stirbt, da hatte ich folgendes Gefühl: _____
3. Wenn ich plötzlich über 1 Million € verfügen könnte, dann würde ich spontan Folgendes machen: _____	4. Wenn ich begnadet gut singen könnte, dann würde ich _____ _____

Weitere Fragen:

- Wünschst Du Dir in bestimmten Situationen heimlich, ein Mädchen (ein Junge) zu sein?
- Wen hast Du schon häufiger angelogen: Deine Eltern oder Deine Geschwister?
- Wen würdest Du auf eine einsame Insel mitnehmen: einen Menschen oder ein Tier?

3. Begriffsmemory

Ökumene-Memory

SuS bilden Paare aus sachlich zusammengehörigen Karten (Fragen bzw. Aussagen/Definitionen sind auf der Kartentrückseite durch Buchstaben gekennzeichnet, Antworten durch Ziffern)

<p>a (Taufe)</p> <p>Wie wir zu Christen werden und zur Gemeinde kommen, ist zwischen evangelischen und katholischen Christinnen und Christen nicht umstritten.</p>	<p>b (Pfarrer/Pastor)</p> <p>Die Bibel nennt die Gemeinschaft der Gläubigen auch „Herde“. Diese Herde hat in der christlichen Gemeinde einen hauptamtlichen Hirten.</p>	<p>c (Hostie)</p> <p>Dieses Lebensmittel ist keine Backoblate und erinnert auch weniger an Weihnachten, als an Ostern. .</p>
<p>d (Priester)</p> <p>Katholische Christen sagen: Sein Amt reicht zurück bis zu Petrus, dem Jünger Jesu.</p>	<p>e (Kloster)</p> <p>Ein Ort wie eine Ritterburg, in dem Menschen ein Leben in besonderer Verbundenheit mit Gott verbringen.</p>	<p>f (Abendmahl)</p> <p>Das letzte Passah-Mahl Jesu können wir bis heute mitfeiern, weil Jesus dazu einlädt und mit dabei sein will.</p>
<p>g (Sakrament)</p> <p>Ein sichtbares Zeichen der unsichtbaren Gnade Gottes, von Jesus selbst eingesetzt.</p>	<p>h (Kommunion)</p> <p>Ein Wort, das die Gemeinschaft mit Gott bedeutet, aber auch einen besonderen Festtag für katholische Kinder.</p>	<p>i (Beichte)</p> <p>Es gibt Dinge, die Menschen so belasten, dass sie nur vor Gott darüber sprechen können.</p>

(Ökumene-Memory)

1 (Beichte)	2 (Kommunion)	3 (Kloster)
4 (Priester)	5 (Abendmahl)	6 (Sakrament)
7 (Taufe)	8 (Hostie)	9 (Pfarrer/Pastor)

4. Peter und Anja



Das ist Peter. Seine besonderen Eigenschaften:

Er ist

- neidisch
- leicht beleidigt
- wenig zuverlässig
- geschwätzig
- sportlich
- flink
- intelligent



Das ist Anja. Ihre besonderen Eigenschaften:

Sie ist

- intelligent
- flink
- sportlich
- geschwätzig
- wenig zuverlässig
- leicht beleidigt
- neidisch

Wolltest Du

- ihn gerne einmal kennen lernen?
- ihn gerne zum Nebensitzer haben?
- ihn gerne zum Freund haben
- mit ihm im Sport in einer Mannschaft sein?

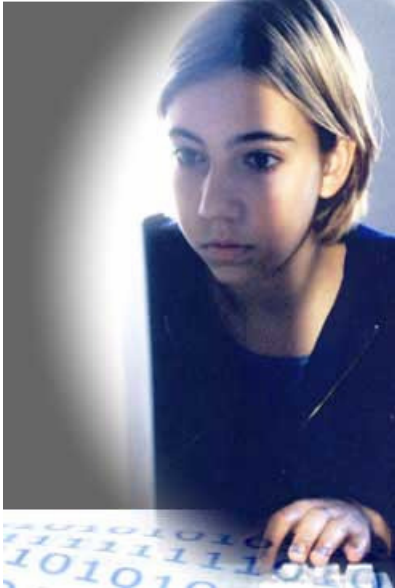
Entscheide dich für eine der vier Möglichkeiten!

Wolltest Du

- sie gerne einmal kennen lernen?
- sie gerne zur Nebensitzerin haben?
- sie gerne zur Freundin haben?
- mit ihr im Sport in einer Mannschaft sein?

Entscheide dich für eine der vier Möglichkeiten!

5. Anja und Tanja



Das ist Anja. Ihre besonderen Eigenschaften:

Sie ist

- neidisch
- leicht beleidigt
- wenig zuverlässig
- geschwätzig
- sportlich
- flink
- intelligent



Das ist Tanja. Ihre besonderen Eigenschaften:

Sie ist

- intelligent
- flink
- sportlich
- geschwätzig
- wenig zuverlässig
- leicht beleidigt
- neidisch

Wolltest Du

- sie gerne einmal kennen lernen?
- sie gerne zur Nebensitzerin haben?
- sie gerne zur Freundin haben?
- mit ihr im Sport in einer Mannschaft sein?

Entscheide dich für eine der vier Möglichkeiten!

Wolltest Du

- sie gerne einmal kennen lernen?
- sie gerne zur Nebensitzerin haben?
- sie gerne zur Freundin haben?
- mit ihr im Sport in einer Mannschaft sein?

Entscheide dich für eine der vier Möglichkeiten!

6. Gewissensfragen ja/nein („Empathiespiel“)

Thema: Gewissen

Die nachstehenden Kärtchen mit Entscheidungssituationen werden ausgeteilt. Alle haben zusätzlich ein neutrales Kärtchen mit der Aufschrift ‚Ja‘ und eines mit ‚Nein‘ verdeckt auf dem Schoß liegen. Der/die Erste beginnt und liest sein Kärtchen für den/die linke Nebensitzer(in) laut vor. Zunächst schätzen alle für sich ab: wie wird er oder sie reagieren? ja oder nein? Wenn alle sich entschieden haben, deckt der/die Gefragte die zutreffende Antwort auf. Gespräche ergeben sich von selbst (Warum hast Du so entschieden? Ist die Entscheidung glaubwürdig? Wer hätte sich anders entschieden, warum ist es so schwierig?).

Am Fahrradständer wurde Dir schon zum dritten Mal die Fahrradpumpe vom Rad weg geklaut. Neben Deinem Rad steht schon seit Tagen ein altes, bei dem noch eine Pumpe dran ist. Würdest Du die Pumpe mitnehmen?	Ein Mitschüler verspricht Dir, ‚ganz billig‘ an Marken-T-Shirts heran zu kommen, die irgendwie nachts vom LKW fallen; für 5 € bist Du dabei. Würdest Du ihm ein T-Shirt abkaufen?
Deinem Freund wurde die Lederjacke gestohlen. Plötzlich siehst Du im Bus einen fremden Jungen, der genau diese Jacke anhat. Würdest Du ihn ansprechen?	Hältst Du Dich – rein statistisch – für intelligenter als der Durchschnitt der Bevölkerung?
Deine beste Freundin (bester Freund) ist mit einem Dritten in heftigem Streit. Du merkst, dass Deine Freundin (Freund) eigentlich im Unrecht ist. Würdest Du Dich einmischen und auch gegen Deine Freundin (Freund) Position beziehen??	Du hast mit dem Fahrrad einen Strafzettel bekommen, weil Du in der Fußgängerzone nicht abgestiegen bist. Der Vater Deines Nebensitzers ist Polizist. Würdest Du Deinen Nebensitzer bitten, dass er seinen Vater fragt, ob man da nicht etwas machen kann?
Bei der Klassenparty Deiner Freundin waren die Eltern nicht zu Hause. Am Ende der Party war ein großer Saftfleck auf dem Teppich. Die Eltern wollen jetzt, dass alle Anwesenden sich mit 10.- € an den Reinigungskosten beteiligen. Du weißt sicher, dass Du nur Sprudel getrunken hast. Würdest Du trotzdem bezahlen?	Eine ziemlich unbeliebte Mitschülerin bietet für ein tolles Konzert eine Freikarte an. Du würdest zu gerne auf das Konzert gehen (gratis!); die Bedingung ist aber, dass Du mit der Mitschülerin mitgehst. Würdest Du die Karte annehmen?
In der U-Bahn reden fremde Jugendliche abfällig über ‚Kanaken‘. Würdest Du Dich irgendwie ins Gespräch einmischen?	In der U-Bahn wird ein gleichaltriges Mädchen blöde angemacht. Würdest Du Dich einmischen?
Du bist schlecht vorbereitet auf die Mathearbeit und kannst die Aufgaben schlecht lösen. Neben Dir wird abgeschrieben, keiner wird erwischt. Am Ende bekommst Du eine 4, neben Dir bekommen beide eine 1-2. Würdest Du dem Mathelehrer im Vertrauen etwas sagen vom Abschreiben Deiner MitschülerInnen?	Der Klassenlehrer sagt: Alle, die am Wochenende Konfirmation haben, dürfen am Montag danach zu Hause bleiben. Fabian ist vor Wochen aus dem Konfis ausgestiegen. Er kommt trotzdem am Montag nicht zur Schule: der Klassenlehrer weiß doch nicht, wer sich konfirmieren lässt. Würdest Du dem Lehrer einen Hinweis geben?
Das Klassentagebuch fehlt. Ein Mitschüler, der schon drei Einträge hat, ist Tagebuchordner. Schon einmal hat er das Tagebuch verschlampt. Würdest Du die Klassenlehrerin informieren?	Während der Mathestunde ist draußen an der Garderobe etwas weggekommen. Du warst zufällig auf dem WC und bist dort einer Mitschülerin begegnet. Würdest Du ihren Namen nennen?
Die neue Klassenlehrerin fragt: Gibt es hier etwa auch welche, die schon mal in dem frommen Schülerbibelkreis waren? Du müsstest Dich eigentlich melden, weil Du manchmal hingehst. Traust Du Dich?	Du hast das Bild für BK von deinem älteren Bruder zu Hause anfertigen lassen. Beim Abgeben bezweifelt Deine Lehrerin, dass Du das Bild alleine gemacht hast. Du könntest ja sagen: es hat mir jemand geholfen. Ja oder Nein?

<p>Du hast ein Computerspiel ausgeliehen und müsstest es schon lange zurückgeben. Jetzt ist der Freund, dem es gehört, weggezogen. Würdest Du ihm das Spiel nachschicken?</p>	<p>Deine Mutter hatte während des Schullandheims Geburtstag und du hast es vergessen. Nach dem Schullandheim sagst Du: ich hab ganz fest drangedacht, aber wir durften nicht telefonieren. Ja oder nein?</p>	<p>Eine ziemlich unbeliebte Mitschülerin verschenkt eines Tages zwei teure Eintrittskarten für ein Konzert. Viele sagen: die will sich die Freundschaft erkaufen! Nimmst du die Karte an?</p>
<p>Nach der Schuldisko werden Getränke abgerechnet. Du hast für deine Cola noch nicht bezahlt, aber es heißt: es ist genug Geld zusammengekommen. - Würdest Du trotzdem noch bezahlen?</p>	<p>Deiner Nebensitzerin fehlen teure Lederhandschuhe, vielleicht sind sie geklaut. Ein halbes Jahr später findest du sie in deinem Sportbeutel: du hattest sie doch ausgeliehen! Aber wie sieht das jetzt aus? Am besten: wegschmeißen!</p>	<p>Sturmfreie Bude bei Deinem besten Freund (Freundin), und Du bist eingeladen. Alle sollen Alkohol mitbringen, es ist ja Wochenende. Dein Vater hat den Keller voller Wein, der merkt doch nicht, wenn eine Flasche fehlt. Würdest Du heimlich eine Flasche aus dem Keller holen?</p>
<p>Im Schullandheim haben 2 Schüler geraucht. Der Klassenlehrer hat die Kippen gefunden. Es war ausgemacht: wer erwischt wird, muss nach Hause fahren. Aber es könnten einfach alle sagen: wir haben alle mitgemacht. Du auch?</p>	<p>Am letzten Schultag vor Weihnachten ist Schulgottesdienst. Viele sagen: da gehe ich nicht hin, nur, wenn ich muss. Du würdest eigentlich ganz gerne hingehen: die Lieder, die Kerzen Traust du dich, das in der Klasse zuzugeben?</p>	<p>Anjas Vater hat ein Hüftleiden und muss an Krücken gehen. Tina ruft ihr im Streit durchs Klassenzimmer zu: "Du bist ja behindert wie dein Vater!" Anja reagiert blitzschnell und schlägt Tina ins Gesicht. Würdest Du Tina verteidigen?</p>
<p>Zwei streiten sich, eine davon ist dein bester Freund. Du merkst: der ist leider im Unrecht!</p> <p>Mischst du dich ein, auch wenn du gegen deinen Freund sprechen musst?</p>	<p>Neben dir in der Bankreihe ist ein heftiger Streit ausgebrochen. Jetzt fangen sie auch noch an, sich zu schlagen. Greifst du ein?</p>	<p>Im Kaufhaus an der Schlange ist Kindergeschrei. Eine Mutter ist zornig und schlägt ihr Kind ins Gesicht. Dabei hat das Kind gar nichts gemacht. Man müsste eigentlich sagen. He, hören Sie mal! Traust du dich?</p>
<p>Oh, im Keller brennt noch Licht! Man müsste es eigentlich ausmachen, außerdem warst Du als letzte(r) drunten.</p> <p>Würdest Du noch mal hinuntergehen und das Licht ausschalten?</p>		

7. Bananenspiel

Spielidee:

SuS teilen sich in vier Gruppen, jede Gruppe steht für ein Land, in dem Bananen angebaut werden; die Gruppe bestimmt, wie das Land heißt (Phantasienamen sind zulässig).

Der Spielleiter bestimmt über die unterschiedlichen Spielrunden. Er ist zugleich marktbeherrschender Bananenhändler aus einem Industriestaat.

Die Spieler bauen Bananen an, indem sie in vorgegebener Zeit auf DIN-A-4-Blättern Bananen nach einem vorgegebenen Schema aufzeichnen (gelber/brauner Stift, drei gekrümmte Linien, braunes Ende). Der Spielleiter gibt nach jeder Anbaurunde die Marktbedingungen bekannt.

Am Anfang verfügen alle Gruppen über ‚Land‘ (=Zettel) je nach Anzahl der Spieler sowie über zehn Dollar. Für jede neue Spielrunde muss wieder Land zugekauft werden (bzw. Pacht bezahlt werden).

Mögliche Bedingungen für die einzelnen Spielrunden:

Runde	Marktbedingungen	neue Runde
1	5 Minuten Anbau Pro Banane wird 1 Dollar ausbezahlt	Ein Land kostet 5 Dollar
2	3 Minuten Anbau Pro Banane wird 0,5 Dollar bezahlt	Ein Land kostet 6 Dollar
3	Nur die großen Bananen werden aufgekauft Pro Banane wird 0,5 Dollar ausbezahlt	Ein Land kostet 6 Dollar
4	Nur dem Land, das die meisten Bananen produziert hat, werden Bananen abgekauft (zu je 1 Dollar); die anderen Länder können einen günstigeren Preis aushandeln	Ein Land kostet 5 Dollar
5	Nur die ‚schönsten‘ Bananen werden gekauft.	Pestizide müssen gekauft werden (5 Dollar pro Land)
6	...	

Mögliche Strategien:

- Kann man Geld leihen?
- Können Länder sich zusammenschließen?
- Kann man den Verkauf verweigern und Preise erzwingen?
- ...

8. Trotzheim gegen Hammelburg

Das folgende Spiel ‚Trotzheim gegen Hammelburg‘ ist ein Planspiel, das etwas mehr Zeit und ggf. auch Raum benötigt (min. 2-3 Std, am besten so viele Räume wie Gruppen). Die Idee ist folgende:

Wir befinden uns im Mittelalter in der Umgebung der (Phantasie-)Städtchen Trotzheim und Hammelburg. Diese Städte sind traditionell verfeindet. Eines Morgens findet sich vor der Stadtmauer von Trotzheim ein verletzter Kaufmann aus der Nachbarstadt. Man kann sich nicht einigen, wer dem Verletzten helfen soll. Schließlich stirbt er. Die Hammelburger erfahren von dem Unglück und fordern den/die (vermeintlichen) Schuldigen.

In Trotzheim gibt es eine Reihe von wichtigen Persönlichkeiten (Krankenpfleger, Schmied, Bürgermeister usw.), die alle irgendwie mit der Geschichte zu tun haben. Doch sie kennen jeweils nur die eigene Version der Geschichte.

Die SchülerInnen werden nun in Gruppen aufgeteilt und jeweils mit den sie betreffenden Informationen ausgestattet: die Krankenpfleger-Gruppe weiß nur, was der Krankenpfleger weiß bzw. zugeben will usw. Dazu erhalte alle Gruppen ausreichend ‚Briefpapier‘. Die Schülergruppe wird nicht komplett aufgeteilt, denn es braucht noch 2-3 ‚Herolde‘, die die Briefe hin- und hertragen.

Jede Gruppe hat den Auftrag, diesen Konflikt irgendwie zu lösen: durch Auslieferung des Schuldigen (wer könnte das gewesen sein?) oder durch andere Vorschläge. Ihre jeweiligen Überlegungen tragen sie den anderen Gruppen in Form von Briefen mit, die von den Herolden zugetragen werden. Dazu sollte jede Gruppe in einem von außen gekennzeichneten Raum untergebracht sein. Direkte verbale Kommunikation zwischen den Gruppen ist nicht erlaubt. Es ist wichtig, als SpielleiterIn immer wieder einen Blick auf die Korrespondenz zu richten, um den Zeitpunkt zu bestimmen, an dem sich die Kommunikation erschöpft. Dieser Zeitpunkt tritt i.d.R. nach 45-60 min ein.

Anschließend wird die Gesamtgruppe versammelt und die Spielerfahrungen werden zusammengetragen und ausgewertet.

Mögliche Fragestellungen: wie entsteht ein Verdacht? Von welchen Eindrücken und Gefühlen lasse ich mich dabei leiten? Wie gehen wir mit Schuld um? Gibt es Korrekturvorschläge an der Spielidee?

Trotzheim gegen Hammelburg

Krankenpfleger

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzheim ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hammelburg.

Zum **Krankenpfleger** von Trotzheim kommt eines Tages der **Schmied** und sagt: Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hammelburg. Ich weiß nicht, was geschehen ist, aber wir können ihn nicht im Schnee liegen lassen.

Komm und hilf mir, ihn reinzutragen!

Der **Krankenpfleger** hat wenig Lust, einem Hammelburger zu helfen. Deswegen sagt er: Du hast mir nichts zu befehlen. Wenn's der **Bürgermeister** sagt, geh ich hinaus, sonst nicht. Eigentlich ärgert er sich ja oft über den **Bürgermeister**, dass er so viel bestimmt. Aber jetzt ist es ihm ganz recht. Der **Schmied** sagt, er wäre schon beim **Bürgermeister** gewesen und beim **Arzt**, und beide wüssten nicht recht, was tun. Aber der **Krankenpfleger** bleibt dabei. Der **Schmied** läuft weg, und nach einer Weile kommt er wieder und berichtet, der **Bürgermeister** habe es jetzt befohlen. Da geht der **Krankenpfleger** mit ihm hinaus, und sie holen den Verwundeten rein.

Der **Arzt** verbindet seine Wunden. Aber in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der **Arzt** sagt: Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertiggemacht. Wenn der **Wächter** gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hammelburg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzheimern eine Botschaft bringen: Liefert uns bis in einer Stunde denjenigen aus, der am Tod des Kaufmanns schuld ist, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.

<i>Personen:</i>	Arzt	Wächter
Schmied	Krankenpfleger	Bürgermeister

Trotzheim *gegen* Hammelburg

Bürgermeister

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzheim ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hammelburg. Der **Bürgermeister** mag die Hammelburger gar nicht.

Eines Tages, wie er gerade die Stadtkasse nachzählt, kommt der **Schmied** angerannt und erzählt: Eben musste ich kurz mal vor die Stadtmauer. Du weißt, dass ich da ein geheimes Vorratslager habe. Ich denk ich seh' nicht recht: liegt da ein Mann im Schnee, verwundet! Ich schau seine Sachen durch: er kommt aus Hammelburg. Der **Bürgermeister** denkt sich: Was geht mich ein Hammelburger an! Und er bleibt er hinter seinem Geld sitzen und sagt nur: Das wird geregelt! Der **Schmied** läuft daraufhin zum **Arzt**, aber der will nicht hinausgehen. Höchstens wenn der Verwundete hereingebracht wird, behandelt er ihn. Der **Schmied** bittet den **Krankenpfleger**, den Verwundeten mit ihm hereinzutragen. Aber der sagt: Nur wenn es der **Bürgermeister** mir befiehlt. Da kommt der **Schmied** zum Bürgermeister zurück und erzählt ihm alles. Der **Bürgermeister** sagt: Ich hab dir doch gesagt, dass wir das regeln! Warum hast Du Dich da selber eingemischt? Natürlich soll der Krankenpfleger den Fremden reinschaffen! Sie bringen den Kaufmann zum **Arzt**, der **Arzt** verbindet seine Wunden, aber in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der **Arzt** sagt: Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der **Wächter** gleich gesehen hätte, was los ist und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht. Der **Wächter** sagt: Ich habe von dem ganzen Vorfall nichts gesehen.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hammelburg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzheimern eine Botschaft bringen: Liefert uns bis in einer Stunde denjenigen aus, der am Tod des Kaufmanns schuld ist, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.

<i>Personen:</i>	Arzt	Wächter
Schmied	Krankenpfleger	Bürgermeister

Trotzheim gegen Hammelburg

Arzt

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzheim ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hammelburg.

Eines Tages kommt der **Schmied** zum **Arzt** und sagt ihm: Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann von Hammelburg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihm! Eben war ich schon beim **Bürgermeister**, aber der will nichts unternehmen. Im Vertrauen gesagt: dem wär's wohl egal, wenn der Hammel stirbt.

Der **Arzt** denkt sich: hat ja recht, der Bürgermeister! - und sagt: Als **Arzt** bin ich natürlich verpflichtet, jedem zu helfen. Aber ich darf meine Praxis nicht verlassen, es könnte ja hier bei uns etwas passieren. Also bringt den Verwundeten rein in die Stadt, dann kann ich ihn vielleicht behandeln.

Erst später erfährt der **Arzt**, dass der **Schmied** erst beim **Krankenpfleger** war. Der wollte aber nicht gehen ohne einen Befehl des **Bürgermeisters**. Daraufhin ging der Schmied zum **Bürgermeister**, und der hat dann wohl den Befehl gegeben. Schließlich schaffen beide, der **Schmied** und der **Krankenpfleger**, den Kaufmann zum **Arzt**. Da ist es schon ziemlich spät.

Der **Arzt** sieht, dass der Kaufmann vollkommen fertig ist, weil er so lange im Schnee gelegen hat. Er verbindet seine Wunden, aber Arznei gibt er ihm nicht, weil er sich denkt: Wozu soll ich diesem Hammelburger auch noch kostenlos meine teure Arznei geben? - In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der **Arzt** sagt zu den anderen: Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der **Wächter** gleich gesehen hätte, was los ist und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hammelburg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzheimern eine Botschaft bringen: Liefert uns bis in einer Stunde denjenigen aus, der am Tod des Kaufmanns schuld ist, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder. - Kurz vor der Beratung kommt der **Wächter** zum **Arzt** und bezahlt ihm eine längst fällige hohe Rechnung.

Personen:	Arzt	Wächter
Schmied	Krankenpfleger	Bürgermeister

Trotzheim gegen Hammelburg

Wächter

Die kleine, arme mittelalterliche Stadt Trotzheim ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hammelburg. Der **Wächter** steht auf dem Turm und beobachtet die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages sieht er, wie er vom Turm schaut, etwas auf dem Boden liegen. Beim Nachsehen entdeckt er: es ist ein verwundeter Kaufmann aus Hammelburg. Er hätte ihn eigentlich sehen müssen, aber er hat ja gegessen. Das war ein Verbrechen! Er schleppt den verwundeten hinter einen Busch, hinter den man vom Turm aus nicht sehen kann. Er sucht einen schweren Stein, den er mit Blut von dem Bewusstlosen beschmiert und neben ihn auf den Boden legt. Dann geht er schnell wieder auf seinen Turm. Danach sieht er noch den **Arzt** und den **Krankenpfleger** durchs Tor kommen. Kurz darauf tragen sie den Verwundeten in die Stadt.

Der **Wächter** wollte eigentlich den Tag abwarten und dann einen Bericht schreiben. Gerade als er gehen will, kommt der **Schmied** zu ihm auf den Turm gestiegen. Er ist hat ganz schmutzige Hände und einen Beutel in der Hand. Er sagt, er sei gerade im Moor gewesen und habe dort Geld ausgegraben, das ihm vor langer Zeit jemand zur Aufbewahrung gegeben hat, der inzwischen verstorben ist. Als er nach Hause schleichen wollte, habe er vor dem Tor Menschen gesehen und sei schnell auf den Turm geflohen. Sie könnten ja Halbe/Halbe machen. Dem **Wächter** ist es recht. Endlich kann er seine Arztrechnung bezahlen. Er verspricht dafür, nichts zu sagen.

In derselben Nacht stirbt der Kaufmann. Der **Wächter** hört, dass der **Arzt** überall erzählt: Wenn der **Wächter** aufgepasst und gleich gemeldet hätte, dass da einer verwundet im Schnee liegt, hätte man ihn retten können. Der **Wächter** wird schon nichts sagen von dem Geld.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hammelburg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzheimern eine Botschaft bringen: Liefert uns bis in einer Stunde denjenigen aus, der am Tod des Kaufmanns schuld ist, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.

Personen:	Arzt	Wächter
Schmied	Krankenpfleger	Bürgermeister

Trotzheim gegen Hammelburg

Schmied

Die kleine arme mittelalterliche Stadt Trotzheim ist zerstritten mit der großen reichen Nachbarstadt Hammelburg. Der **Schmied** von Trotzheim macht immer wieder heimliche Geschäfte: er verkauft Kunstgegenstände und bezahlt dafür keine Steuern. Manchmal gibt ihm auch jemand schmutziges Geld zur Aufbewahrung, das der Schmied dann selber verwendet.

Eines Abends fällt ihm ein, dass ihm sein Nachbar vor längerer Zeit Geld zur Aufbewahrung gegeben hat. Er hat das Geld damals im Moor vergraben. Jetzt ist der Nachbar plötzlich gestorben. Der **Schmied** wartet die Dunkelheit ab und schleicht zum Moor. Da sieht er vor der Stadt einen Kaufmann aus Hammelburg vorbeikommen, der ihm erst vor Kurzem alle seine Kunden weggenommen hat. Er denkt sich: Den stelle ich zur Rede! Doch da hört er plötzlich eine Stimme – jemand spricht den Kaufmann an. Er beeilt sich, ins Moor zu kommen. Als er mit seinem Geld im Dunkeln zur Stadt zurückkommt, sieht er den **Kaufmann** in seinem Blut vor dem Stadttor liegen.

Schnell läuft er nach Hause, wäscht sich die Hände und geht zum **Bürgermeister**. Der zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur: Das werden wir schon hinkriegen! Er tut aber nichts. Da läuft der Schmied zum **Arzt** und sagt: Komm mit vor die Stadt hinaus und hilf dem verwundeten Kaufmann! Der **Arzt** sagt. Was? zu einem Hammelburger soll ich hinausgehen? Höchstens wenn ihr ihn hereinschafft, werde ich ihn vielleicht behandeln. Da rennt der **Schmied** zum **Krankenpfleger** und bittet ihn: Trag doch mit mir den Kaufmann herein! Allein schaffe ich es nicht. Der **Krankenpfleger** sagt: Du hast mir gar nichts zu befehlen. Nur wenn's der **Bürgermeister** sagt, komme ich mit. Der **Schmied** läuft wieder zum **Bürgermeister**. Der ist immer noch beim Geldzählen. Er sagt: Meinetwegen soll er ihn hereinschaffen. Der **Schmied** läuft zum **Krankenpfleger**, und beide tragen den Kaufmann in die Stadt.

Da fällt dem **Schmied** der **Wächter** ein: ob der etwas gesehen hat? Man wird zuerst an ihn als Mörder denken. Schnell geht er zum Wächter und bietet ihm einen Teil seines Geldes an. Der **Wächter** verspricht zu schweigen.

In derselben Nacht stirbt der Kaufmann. Der **Arzt** sagt: Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertiggemacht. Aber wo war denn der **Wächter**? Wenn der **Wächter** gleich gesehen hätte, was los ist, und uns gleich Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht retten können.

Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hammelburg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzheimern eine Botschaft bringen: Liefert uns bis in einer Stunde denjenigen aus, der am Tod des Kaufmanns schuld ist, sonst brennen wir die ganze Stadt nieder.

Personen:	Arzt	Wächter
Schmied	Krankenpfleger	Bürgermeister

Absender:	
Empfänger:	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

Absender:	
Empfänger:	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

