



ALLES GLAUBENSACHE?

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
Evangelische Akademie Thüringen

Thema: "Können Menschen Engel sein?" Als Christ leben in der Welt; oder: Stell dein Licht nicht unter den Scheffel (Luther)

Kurzbeschreibung:

Die Teilnehmenden sollten sich anhand der Reformation und Luther Rolle darin spielerisch mit dem Leben als Christ in der Welt auseinandersetzen. Hierzu wurde das Thema „Stell dein Licht nicht unter den Scheffel“ gewählt, um die Jugendlichen zu ermutigen, ihre Fähigkeiten zu zeigen.

Zielgruppen / besonders geeignet / nicht geeignet:

Die Veranstaltung ist für Jugendliche zwischen 12 und 15 Jahren konzipiert.

Dauer:

Zw. 4 und 6 Stunden.

Gruppen (-größe), minimal / maximal:

Zw. 10 und 15.

Durchführung / Methoden / Regeln / Hinweise:

Ablauf:

14 Uhr Vorbereiten des Escape Game „Luthers Entführung“

16:00 Uhr Ankommen der Teilnehmer, Begrüßung, Namensspiel

16:30 Uhr Erklären der Regel des Escape Game, Durchführen des Escape Game, Auswertung

18:00 Uhr Abendbrot

18:30 Uhr Andacht - Stell dein Licht nicht unter den Scheffel

19:30 Uhr Lightpainting, Kerzengießen

20:30 Uhr Einführung Día de Muertos, Vorführen des Film Coco, Auswertung des Films

23:00 Uhr Verabschiedung der Teilnehmer

Escape Game: Weltweit tauchen unterschiedliche Bezeichnungen für das Spielsystem auf, zum Beispiel: Live Escape Game, Escape the Room, Quest, Room Escape, ...Entwickelt hat sich das Spiel aus dem Internetspiel der Point-and-Click-Kategorie. In einem Raum sind die Teilnehmer:innen „gefangen“ und müssen sich durch den Raum bewegen und kleine Rätsel lösen, Puzzle zusammenfügen und die richtigen Kombinationen für Zahlenschlösser herausfinden. Am Schluß können die Teilnehmer:innen den Raum verlassen, in diesem konkreten Fall finden sie dann Luther. Während des Spiels läuft die Zeit mit. In dem Buch „Der geheimnisvolle Raum: 7 Live Escape Games zur Bibel“ ist ein Szenario beschrieben, in dem Verbündete Luther in Worms nach dem Reichstag suchen, um ihn auf die Wartburg zu entführen. Sie finden jedoch nur eine leere Kammer vor und müssen nun Hinweise suchen, um Luther zu finden. In dem Raum ist eine Schlafstätte, einige der Thesen und etwas Geld, ein Rucksack und einige mit Zahlenschlössern verschlossene Behälter. Die Jugendlichen haben 60 Minuten Zeit Luther zu finden. Erst wenn alle Rätsel gelöst sind kann Luther gefunden werden.

Die Jugendlichen hatten große Lust das Escape Game zu spielen. Eigentlich hätte nur ein Teil der Gruppe das Game spielen können, jedoch haben sich die Jugendlichen entschieden, die anderen Aktionen zeitversetzt zu gestalten. So konnten alle das Escape-Game spielen.

Gang zur Kirche

Einzug in die dunkle Kirche mit Kerzen.

Kerzen anzünden bei einem großen Leuchter

Ansprache an die Teilnehmer:

Kennt Ihr den Ausspruch „sein Licht unter den Scheffel stellen“?

Manche Teilnehmer:innen haben verneint, dass sie den Ausspruch kennen.

Hier ein Beispiel zur Verdeutlichung:

Anna ist frustriert. Bereits zum zweiten Mal wurde sie bei der Auswahl für den Schulwettbewerb in Mathe übergangen. Dabei ist sie im Kopfrechen doch viel besser als die

anderen in der Klasse! Ihre Mitschüler:innen Markus und Maria haben einfach viel mehr angegeben, wie gut sie in Mathe sind – sie wurden ausgewählt. Anna nicht. Anna mag die Angeberei nicht und schimpft bei ihren Eltern. "Es ist doch keine Angeberei, wenn du zeigst, was du kannst," sagt ihre Mutter, und ihr Vater ergänzt: "Genau, du solltest dein Licht nicht unter den Scheffel stellen!".

Sein Licht unter den Scheffel stellen.

Der Ausdruck "sein Licht unter den Scheffel stellen" stammt aus der Bibel, genauer: Jesus' Bergpredigt. Da heißt es, man zünde "auch nicht eine Lampe an und setzt sie unter den Scheffel, sondern auf das Lampengestell, und sie leuchtet allen, die im Hause sind" (Matthäus 5:14).

Ein Scheffel ist ein Behälter, mit dem früher Getreide abgemessen und transportiert wurde. Stellt man nun eine Lampe unter einen Scheffel, ist von deren Licht nichts mehr zu sehen. Im übertragenen Sinne bedeutet die Redensart also "zeig anderen, was du kannst und weißt, sei nicht zu bescheiden!"

Der vollständige Spruch lautet:

Mt. 5, 14-16: Ihr seid das Licht der Welt. Es kann die Stadt, die auf einem Berge liegt, nicht verborgen sein. Man zündet auch nicht ein Licht an und setzt es unter einen Scheffel, sondern auf einen Leuchter; so leuchtet es allen, die im Hause sind. So soll euer Licht leuchten vor den Leuten, dass sie eure guten Werke sehen und euren Vater im Himmel preisen.

Jesus wollte mit dem Ausspruch seine Zuhörer dazu ermutigen, seine Botschaft weiterzugeben und nicht "unter dem Scheffel" zu halten.

Die Lichtboten des Himmels sind die Engel. Engel haben die Geburt Jesu verkündet und die Auferstehung. Es wurde hell in der finsternen Nacht.

Ich verteile hier einige Engel in dem Kreis. Ihr könnt euch einen aussuchen und mit an euren Platz nehmen. Betrachtet ihn etwas und überlegt euch, was der Engel zu Euch sagen würde, wenn er jetzt zu euch sprechen würde.

Die Teilnehmer:innen sagten: Fürchte dich nicht. - Sei stark. - Ich beschütze dich. –Sei mutig.

Ein Teil der Teilnehmer:innen blieb in der dunklen Kirche und hat mit einem weiteren Teamer Ligthpainting zum Thema Luther und Kirche gemacht. In der dunklen Kirche wird mit langer Belichtungszeit ein Foto aufgenommen. Durch unterschiedliche Lichtquellen, Taschenlampe, Rücklicht vom Fahrrad, LED-Lichter wird der Film belichtet. Die Jugendlichen habe das Logo der Kinderkirche dargestellt, Luther und den Blitz, einen Engel und weitere Motive. Die Aufnahmen wurden den Pfarrer übergeben, der sie am nächsten Tag im Gottesdienst gezeigt hat.

Ein Teil der Teilnehmer:innen hat Kerzen gegossen, die sie leuchten lassen wollten.

Danach haben wir besprochen, wie in anderen Religionen der 31.10 und 01.11. begonnen wird. Einige kannten Allerheiligen und das Fest Dia de Muertos. Wir haben den Film Coco, eine Disney-Produktion, geschaut, in den das Fest Dia de Muertos filmisch dargestellt wird. So haben die Jugendlichen erfahren, dass es unterschiedliche Möglichkeiten gibt den 31.10. zu feiern.

Literatur / Herkunft der Methode:

Der geheimnisvolle Raum: 7 Live Escape Games zur Bibel, Ingo Müller, Timo Nöh, Simon Sander, Michael Stöhr, Herausgeber: buch + musik; 8. Edition (26. August 2021)

Autor/Autorin:

Andrea Janssen, Dipl. Kulturpädagogin

Kontakt zum Projekt:

Projektleiter Carsten Passin

passin@ev-akademie-wittenberg.de

034921-60323

<https://ev-akademie-wittenberg.de/glaubenssache>