

Geländespiel zu Martin Luther und Philipp Melanchthon

Spielgeschichte

Wir befinden uns im Jahr 1521 in Wittenberg, mitten im Trubel um die revolutionären Gedanken von Martin Luther:

Martin Luther kämpft gegen die Missstände in der katholischen Kirche. Das gefällt vielen Vertretern der katholischen Kirche und vielen Kurfürsten nicht, deshalb ist Martin Luther in großer Gefahr. Ein Kurfürst jedoch, Friedrich der Weise, unterstützt Martin Luther insgeheim und lässt ihn auf seine Burg, die Wartburg, bringen. Dort lebt Martin Luther nun als „Junker Jörg“ und ist in Sicherheit. Auf der Wartburg beginnt Martin Luther nun auch, das Neue Testament der Bibel aus dem Griechischen ins Deutsche zu übersetzen.

Philipp Melanchthon, ein junger Professor und Freund von Martin Luther, hat ihm griechisch beigebracht. Daher will Martin Luther ihm nun immer kleine Teile seiner Übersetzung zu Philipp Melanchthon bringen, damit dieser sie kontrollieren kann. Da es für Martin Luther aber viel zu gefährlich wäre, die Wartburg zu verlassen, braucht er Euch als Helfer. Eure Aufgabe ist es, Teile der Bibelübersetzung an den lauernden Kurfürsten vorbei zu schmuggeln und zu Philipp Melanchthon nach Wittenberg zu bringen.

Spielerklärung

Ihr könnt das Spiel im Kloster Hirsau, wie auch auf jedem weiteren Spielgelände spielen. Wichtig ist jedoch, dass ihr die Spielgrenzen klar und verständlich erklärt sowie alle Gefahrenstellen benennt oder zeigt.

Allen Helfern Luthers muss klar sein wo sich Luther und wo sich Melanchthon aufhält oder ihr lasst sie Melanchthon suchen.

Ihr teilt die Teilnehmer (etwa in 75% bis 80%) in die Helfer Luthers sein. Die anderen Teilnehmer sind Kurfürsten bzw. deren Polizisten. Diese Rolle können aber auch Mitarbeiter übernehmen und alle Teilnehmer sind Helfer Luthers. Bei der Gruppeneinteilung müsst ihr eben darauf achten, dass die Kurfürsten in deutlicher Unterzahl sind.

Die Aufgabe von Luthers Helfern ist es, Übersetzungsstücke von Luther zu Melanchthon zu bringen. Die Übersetzungsstücke sind zur Sicherheit auf verschiedenen Landkarten notiert. Jeder Helfer Luthers erhält einen „Transportschein“, auf dem Luther die Ausgabe des Übersetzungsstücks mit seiner Unterschrift bestätigt und Melanchthon ebenso den Erhalt.

Die Kurfürsten versuchen, die Helfer Luthers zu fangen, schließlich wollen sie das Treiben Luthers unterbinden. Anhand des Transportscheins können die Kurfürsten erkennen, ob die Helfer Luthers aktuell ein Übersetzungsstück bei sich führen oder auf dem Rückweg zu Luther sind. Werden die Helfer Luthers von einem Kurfürsten gefangen, sind zwei Varianten möglich: *Entweder* erfolgt nach dem Fangen mit kurzer Berührung direkt die Übergabe des Übersetzungszettels *oder* Kurfürst und Unterstützer Luthers spielen „Schnick-Schnack-Schnuck“ gegeneinander darum. In diesem Fall erhält der Kurfürst das Übersetzungsstück nur, wenn er „Schnick-Schnack-Schnuck“ gewinnt.

Gewinnt Luthers Unterstützer, darf er das Übersetzungstück behalten und zudem nicht gleich wieder vom gleichen Kurfürsten gefangen werden. Diese Regel muss im Voraus abgestimmt und dann auch entsprechend erklärt werden. Die Kurfürsten müssen den Fang auf dem Transportschein vermerken, damit die Helfer Luthers von Luther wieder einen neuen Übersetzungszettel bekommen können.

Die Helfer Luthers bekommen einen Übersetzungsteil nur nach Vorlage des Transportscheins. Je nach Situation müssen die von den Kurfürsten abgefangene Übersetzungsteile eingesammelt und zu Luther zurückgebracht werden, damit das Spiel eine gewisse Zeit gespielt werden kann.

Bei kleineren Gruppen empfiehlt es sich nicht alle 12 Übersetzungsdokumente von Beginn an im Spiel zu haben, da es sonst sehr schwierig werden kann, die Bibelverse zusammen zu bekommen. Luther kann, wenn die Übersetzungsteile knapp werden, dann wieder von den zurückgehaltenen Übersetzungsdokumenten weitere ins Spiel bringen. Ein guter Start sind die Teile aus 5 Übersetzungsdokumenten.

Das Schmuggeln startet auf ein Signal oder Luther gibt zu einer abgesprochenen Uhrzeit die ersten Übersetzungsteile aus. Es endet entweder auf eine Signal (Pfeife, Fanfare) durch die Spielleitung oder wenn keine Übersetzungsteile mehr zum Transport vorhanden sind.

Danach gehen alle Helfer Luthers zu Melanchthon und helfen ihm beim Lösen der Übersetzungs-Puzzles.

Übersetzungen:

Die Einzelteile der Übersetzungen müssen zu **passenden** Karten zusammengelegt werden. Auf den Karten ist ein langer Text abgedruckt und die Bibelverse sind darin versteckt. Alle Buchstaben in einer anderen Schriftart ergeben von links oben nach rechts unten den gesuchten Bibelvers. Die Leerzeichen und eventuell Satzzeichen müssen selbst gesetzt werden. Es gilt, den gesuchten Bibelvers dann auf einem anderen Blatt zu notieren.

Wertung:

Die Wertung muss auf jeden Fall vor Spielbeginn für die Kinder/Jugendliche klar sein. Es bleibt euch überlassen, wie genau die Wertung erfolgt. Ihr könnt Belohnungen pro richtigem Wort oder pro komplettem Bibelvers ausloben.

Weitere Spielvarianten:

Als Wettkampf:

Die Helfer Luthers werden in unterschiedliche Gruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Die Kurfürsten müssen dann darauf achten, dass keine Gruppe beim Jagen bevorzugt oder benachteiligt wird.

Ihr benötigt bei dieser Variante pro Gruppe einen Satz Übersetzungsdokumente.

Mit Erweiterung: (für große Gruppen mit vielen Mitarbeitern)

Diese Variante ist ebenfalls eine Spielform für mehrere Mannschaften. Für zwei Mannschaften benötigt man eine Person als Luther. Bei dieser Spielvariante kommt ein weiterer Handlungsschritt

für die Schmuggler hinzu: Damit Luther überhaupt an der Bibelübersetzung arbeiten kann, benötigt er pro Übersetzungsdokument *Feder, Tinte* und *Papier*. Diese Dinge müssen daher erst von Händlern (Mitarbeiter) zu Luther geschmuggelt werden. Die Händler vertreiben entweder Feder, Tinte oder Papier. Auch diese Materialien gibt es nur gegen Vorlage des Transportscheines. Im für diese Variante erweiterten Transportschein gibt es daher noch die Materialliste, in der für Feder, Tinte und Papier jeweils der erste Buchstabe eingetragen wird. Luther streicht bei Abgabe den entsprechenden Buchstaben durch. Luther notiert sich in seiner Kontrollliste die gelieferten Materialien und gibt, wenn er von einer Mannschaft je einen dieser Gegenstände hat, ein Übersetzungsdokument raus.. Ab diesem Schritt verläuft das Spiel wie in der Grundvariante.

Materialbedarf

- Transportscheine für die Helfer Luthers, pro Helfer mind. einen
- Einen Satz Übersetzungskarten pro Gruppe (entweder farbig gedruckt oder jede Karte auf einer anderen Papierfarbe) in Puzzlestücke (ca. 15-20 je Karte) geschnitten. Verschiedene Papierfarben vereinfachen das Zuordnen der einzelnen Puzzleteile zu einem Übersetzungsdokument.
- Weiße Blätter, auf denen die „gelösten“ Bibelverse notiert werden können
- Kulis für Melanchthon, Luther und jeden Kurfürsten
- Signal (z.B. Trillerpfeife) für Spielbeginn und -ende
- Erste Hilfe Ausrüstung
- Evtl. Markierung um die Kurfürsten zu kennzeichnen – falls Kinder Kurfürsten sind

Materialbedarf für die Erweiterung:

- Erweiterten Transportschein für jeden Helfer Luthers
- Feder, Tinte und Papier in ausreichender Stückzahl
- Kontrollliste für Luther, eventuell mehrfach

Mitarbeiter Rollen & Bedarf

Mindestens 3 Mitarbeiter:

Spielleiter mit Erste Hilfe Ausrüstung

Philipp Melanchthon

Martin Luther

Erweiterung: zusätzlich 3 Händler, die Feder, Tinte und Papier rausgeben; ggf. mehrere Luther