

Einstieg in die Zehn Gebote

Ein Rollenspiel

Andrea Holm



Einleitung

Bevor ich das Thema „Zehn Gebote“ behandle, mache ich mit den Konfirmandinnen und Konfirmanden immer das nachfolgend beschriebene Rollenspiel. Ich verweise bewusst nicht auf den Zusammenhang mit den Zehn Geboten. Der ergibt sich (hoffentlich) von selbst.

Die Notwendigkeit von Regeln, Geboten und Verboten ergibt sich, wenn Menschen miteinander leben oder arbeiten. In ihren Familien oder in der Schule ist den Jugendlichen meist klar, welche Regeln es gibt und warum sie wichtig sind. Aber eine Brücke von diesen alltäglichen Regeln zu den Zehn Geboten zu schlagen, ist nach meiner Erfahrung für die Konfis nicht ganz einfach. Die Inhalte übersteigen das Alltägliche bei Weitem. Außerdem verbringen die Konfis oft nur zeitlich sehr begrenzte Unterrichtszeit miteinander. Die Plausibilität von Geboten durch gemeinsames Alltagsleben ist im Konfi-Jahr nicht zu erwarten.

Ziele

Mit dem Rollenspiel habe ich zwar eine künstliche Plattform, diese verdeutlicht aber in spielerischer Weise sehr anschaulich, warum es Regeln braucht. Weil nur der Rahmen vorgegeben ist und die einzelnen Rollen individuell gefüllt werden können, macht es den Konfis Spaß, mitzuspielen und die eigene Interpretation der Rolle einzubringen.

Organisation und Durchführung

Das Rollenspiel ist für einen Mittwochnachmittag mit 90 Minuten konzipiert.

Für jede/-n Konfi braucht man eine Rollenkarte mit drei Informationen zur Person, z. B. Alter, Geschlecht, Gesundheit, Veranlagung, Hintergrund (s. **M1**).

Material

- ▶ weiße Bettlaken für das Segel
- ▶ ausreichend Schnur, Wäscheklammern, Sicherheitsnadeln, Kreppband
- ▶ ein oder mehrere Besen oder Schrubber
- ▶ Ruder (sofern verfügbar)
- ▶ Süßigkeiten oder kleine Snacks, die mutmaßlich allen gut schmecken, wie z. B. Gummibärchen, kleine Schokoriegel, Brezeln
- ▶ Seil oder dicke Wolle, um die Umrisse einer Insel zu legen
- ▶ **M1** – Rollenkarten (in der Anzahl der Konfis, jede/-r bekommt eine eigene Rolle)
- ▶ weiße DIN-A6-Kärtchen in ausreichender Anzahl (mindestens 5 pro Konfi)
- ▶ Pinnwand/Stellwand
- ▶ Die Zehn Gebote als Liste zum Aufhängen
- ↓ **M1** auf www.anknupefen.de

Vorbereitung

Alles Material ist im Gruppenraum hergerichtet. Die Süßigkeiten sind in kleinen Portionen versteckt und dürfen von den Konfis noch nicht gefunden werden.

1. Schritt:

Bau des Schiffes (ca. 15 Min.)

Impuls:

Vielleicht wundert ihr euch über all die Dinge, die ich hier vor euch ausgebreitet habe. Die braucht ihr, um ein Schiff zu bauen. Ihr habt richtig gehört. Heute machen wir eine Reise mit dem Schiff in ein fernes Land. Noch seht ihr kein Schiff, aber bald wird es hier stehen, denn ihr baut es jetzt. Nehmt die Tische und Stühle dazu, hier sind Bettlaken für die Segel, die ihr mit den Wäscheklammern an den Besen befestigen könnt. Auf dem Schiff müssen alle Platz haben und es muss als Schifferkennbar sein. Ihr habt 15 Minuten Zeit.

Die Zeit kann angepasst werden, es sollte nur nicht zu viel Zeit ins Bauen des Schiffes fließen.

2. Schritt:

Kentern im Sturm (ca. 15 Min.)

Wenn das Schiff fertig ist, werden die Konfis aufgefordert, in dem Schiff Platz zu nehmen.

In einiger Entfernung zum Schiff wird mit dem Seil der Umriss der rettenden Insel gelegt.

Impuls:

Nun setzt euch mal in das Schiff. Macht es euch gemütlich, so gut es geht, denn die Überfahrt wird drei Tage dauern. Wenn ihr mögt, schließt die Augen.

Fantasiereise:

Stell dir in deiner Fantasie vor, du befindest dich auf dem großen Schiff, es duftet nach Meeresluft und eine Windböe weht dir frische, klare Luft entgegen und zerzaust deine Haare. Das Schiff legt nun ab. Im Hafen stehen winkende Menschen. Deine Mitreisenden winken zurück. Alle sind guter Stimmung!

Unterschiedliche Menschen sind mit dir auf dem Schiff: Frauen und Männer, zum Teil mit Kindern, kleinen und großen Kindern. Du siehst jüngere und ältere Erwachsene, man-

che sind gebrechlich, andere wieder voller Tatendrang. Alle wollen mit dem Schiff über das Meer in eine bessere Zukunft. Der Kapitän sieht entspannt aus. Das Wetter soll halten. Die Sonne hat den ganzen Tag vom Himmel gelacht und glitzernde Perlen aufs Wasser gezaubert. Das hat dir gut gefallen. Hoffentlich bleibt das Wetter gut, denkst du, ein Unwetter wäre das Letzte, was man jetzt brauchen kann, denn schließlich sieht man kein Festland mehr. Ein bisschen unheimlich ist dir schon.

Nach dem einfachen Abendessen legen sich alle Passagiere schlafen. Doch nach und nach werden alle wieder wach, das Schiff schaukelt nämlich ziemlich. Manchen wird schon schlecht. Wind kommt auf. Die Wellen werden höher und höher.

Es herrscht Aufregung, auch bei der Mannschaft. Der Himmel ist jetzt ganz dunkel, Blitze zucken und das Donnergerölle kommt näher.

Das Schiff schaukelt immer mehr und mehr. Die Sorge zu kentern steht allen ins Gesicht geschrieben. Da plötzlich ruft ein kleiner Junge: „Mama, da hinten ist doch Land?“ Tatsächlich, ihr anderen seht es jetzt auch, in nächster Nähe taucht eine Insel aus dem Dunkel auf.

Der Wind wird stärker, die Wellen rollen immer höher heran und das Schiff bekommt Schlagseite, alle fallen ins Wasser, aber die Insel ist so nah, dass ihr euch alle mit letzter Kraft an Land retten könnt. Erschöpft fällt ihr erst einmal in den Schlaf. Als der Morgen graut, schaut ihr euch auf der Insel um.

Die Erfahrung zeigt, dass die Konfis dabei sehr gerne zuhören und mitmachen.

3. Schritt:

Überleben auf der Insel sichern (ca. 5 Min.)

Impuls:

Ihr habt euch alle retten können – auf eine einsame Insel. Schaut euch mal auf der Insel um: Was gibt es da? Womöglich etwas Essbares? Stellt alles, was ihr an Nützlichem und Essbarem findet, hier in die Mitte der Insel.

Die im Vorfeld versteckten Süßigkeiten werden von den Jugendlichen gefunden und in die Mitte der Insel gestellt. Wichtig: Niemand darf zu diesem Zeitpunkt etwas davon essen.

4. Schritt:

Wer hat wie viel? (ca. 10 Min.)

Jetzt werden die Rollenkarten (**M1**) an die Konfis verteilt. Die Karten können entweder bewusst verteilt werden, sodass man selbst lenkt, wer welche Rolle bekommt, oder sie können verdeckt gezogen werden. Was auf der Rollenkarte steht, dürfen sich die Konfis nicht gegenseitig verraten.

Impuls:

Auf einem Schiff fahren ja ganz unterschiedliche Menschen mit, junge und alte, gesunde und gebrechliche, Kinder und Erwachsene, Frauen und Männer. Ihr bekommt jetzt alle eine Rollenkarte. Auf deiner Rollenkarte steht, welche Person du bist. Benimm dich bitte so, wie du dir die Person vorstellst. Verrate aber niemand anderem, wer du bist!

Wenn alle ihre Karten gelesen und verstanden haben, geht es weiter:

Ihr habt euch an Land retten können, aber ihr wart lange und angestrengt unterwegs nach dem Schiffbruch. Ihr habt Hunger und freut euch, dass etwas Essbares gefunden wurde. Jede/-r von euch darf sich jetzt etwas zu essen nehmen, aber bleibt dabei in eurer Rolle.

Es zeigt sich gleich, dass diejenigen, die eine Rolle haben, in der sie stark und kräftig sind, sich schnell alles nehmen und für die anderen kaum etwas oder gar nichts übrig bleibt. Das ärgert natürlich die, die nichts mehr von dem Essen bekommen haben: die Alten, die Gebrechlichen, die Kinder oder die Kranken. Die Gruppenleitung korrigiert das nicht oder verteilt womöglich das Essen gerecht. Wer nichts zu essen bekommen hat, hat einfach nichts. Das ist zwar ungerecht, aber es hilft zu verstehen, welche Notwendigkeit Regeln haben.

5. Schritt

Erarbeitung von Regeln (ca. 40 Min.)

Arbeitsauftrag:

Was ist denn nötig, damit alle etwas zu essen haben und nicht einige sich alles nehmen und manche nichts haben?

Bisher kam jedes Mal von den Konfis die Antwort, dass die Gruppenleitung eben dafür sorgen muss, dass die, die etwas haben, den anderen davon abgeben sollen. Im Gruppengespräch wird erarbeitet, dass es Regeln braucht, wie das Essen verteilt wird, sodass alle etwas bekommen.

Arbeitsauftrag:

Schreibt – jede/-r für sich – die Regeln auf, die geholfen hätten, dass alle etwas zu essen haben! Verwendet für jede Regel eine eigene Karte.

Die DIN-A6-Kärtchen werden verteilt. Nach der Einzel-Arbeitsphase liest jede/-r die Ideen auf ihren/seinen Kärtchen vor. Die Gruppenleitung clustert sie gleich.

Wenn alle Kärtchen vorgelesen sind, werden die Regeln, die am häufigsten genannt wurden, auf ein Flipchart-Papier geschrieben und durchnummeriert. Dann werden die biblischen Zehn Gebote daneben gehängt.

Arbeitsauftrag:

Hier seht ihr Regeln, die eine Gruppe von Menschen bekam, die lange miteinander durch die Wüste unterwegs war. Was meint ihr, warum haben sie diese Regeln bekommen? Welche Probleme gab es wohl bei ihnen?

Damit endet die Konfi-Stunde. In der folgenden Stunde werden dann die Zehn Gebote behandelt. Der Einstieg kann mit dem Erinnern und Aufhängen der eigenen gefundenen Regeln begonnen werden. Danach werden erneut die Zehn Gebote daneben gehängt.

Impuls:

Was kann es für Gründe gegeben haben, dass Gott Mose und den Israeliten die Zehn Gebote gab?