



# Wegleitung zum Einsatz im Schulunterricht und in grossen Gruppen

## VORBEREITUNG DER LEHRPERSON

Das Spiel wird in einer Gruppe von 4-5 Personen gespielt. Pro Spielgruppe ist ein komplettes Spielheft notwendig. Ein Klassensatz Bibel-Mirakelspiele besteht also aus durchschnittlich vier Exemplaren. Die Spieldauer beträgt zirka 4 Lektionen à 45 Minuten (total 180 Minuten).

- Die Lehrperson erarbeitet eine thematische Einführung, durch die sie den Schülerinnen und Schülern das notwendige christliche und geschichtliche Vorwissen vermitteln kann.
- Sie fertigt von allen Kopiervorlagen genügend Kopien an.
- Da die Spielhefte zerschnitten werden, stellt die Lehrperson Behälter bereit, in denen die Spiele aufbewahrt werden können.

Die Lehrperson gibt eine kurze Einführung in das Spielprinzip des Bibel-Mirakelspiels. Hierfür sind etwa 30 Minuten einzuplanen. Unter anderem sollten folgende Punkte behandelt werden:

- grober Überblick über die christlichen und geschichtlichen Themen des Spiels
- Kriterien für die Wahl der Spielleitung nennen: z.B. sorgfältiges Vorbereiten, Spontaneität, Redegewandtheit.

## GRUPPENEINTEILUNG

Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt:

- Schülerinnen und Schüler, die ein Interesse haben, die Spielleitung zu übernehmen, melden sich. Möglicherweise müssen die spielleitenden Personen durch Abstimmung oder Auslosung bestimmt werden.
- Die Klasse wird in gleich grosse Spielgruppeneingeteilt.
- Jeder Spielleitung wird eine Gruppe zugewiesen.
- Die Lehrperson verteilt das Vorbereitungsmaterial an die einzelnen Gruppen: Spielhefte, Kopien der Fakten und allenfalls der Vorgeschichte (Comic). Die Inhalte des Spielheftes sind nur für die Spielleitung bestimmt und dürfen den Spielenden keinesfalls gezeigt werden.

## HAUSAUFGABEN

Wenn das Spiel im Rahmen des normalen Schulunterrichtes durchgeführt wird, muss für den gesamten Prozess genügend Zeit einberechnet werden (zirka eine Woche).

- Die Schülerinnen und Schüler, welche die Spielleitung übernehmen, lesen als Hausaufgabe das Spielheft durch und fragen bei Unklarheiten bei der Lehrperson nach. Für die Vorbereitung wird eine Bibel benötigt.
- Eine interessierte Spielleitung kann sich selbstständig in die geschichtlichen und christlichen Hintergründe des Spiels einarbeiten. Zusätzliches Hintergrundwissen ist für die Durchführung des Spiels von Vorteil und kann in den Spielablauf eingeflochten werden.
- Alle Spielenden lesen die Vorgeschichte (Comic) und studieren die Fakten. Am einfachsten ist es, wenn der Comic aus dem Spielheft herausgelöst und zur Lektüre während des Schulunterrichts bereitgestellt wird.

## MATERIAL

Die Lehrperson bereitet das Material vor. Pro Spielgruppe werden benötigt:

- ein vollständiges Spielheft
- mindestens eine Bibel
- pro Spielerin und Spieler eine Kopie des Abenteuerpasses und des Bibel-Mirakelbuchs
- eine Münze
- Schreibzeug, Notizpapier und evtl. eine Schere

## DURCHFÜHRUNG DES SPIELS

Die eigentliche Durchführung läuft ungefähr wie folgt ab:

- Vor Spielbeginn führt die Lehrperson mit allen Spielleiterinnen und Spielleitern eine kurze gemeinsame Besprechung durch. Der Spielablauf wird repetiert, und Unsicherheiten werden geklärt.
- Die Lehrperson informiert im Klassenverband alle Spielenden über disziplinarische Grundregeln. Dazu werden gemeinsam die „Tipps für die Spielenden“ auf dem Abenteuerpass gelesen.
- Um den Lärmpegel niedrig zu halten, werden die Spielgruppen auf mehrere Räume verteilt.
- Falls das Spiel unterbrochen werden muss (z.B. zwischen zwei Doppelstunden), füllt jede Spielgruppe ein Spielprotokoll aus, damit sie später an der richtigen Stelle fortfahren kann. Das Spielprotokoll wird gemeinsam mit den Abenteuerpässen und Bibel-Mirakelbüchern von der Lehrperson aufbewahrt.
- Eine Spielgruppe, die es nicht schafft das Zeitlimit einzuhalten, muss das Spiel abbrechen und erhält entsprechend weniger Abenteuerpunkte.

Für die Lehrperson verläuft das Spiel relativ ruhig:

- Sie beobachtet die Spielgruppen und vermittelt bei Streitigkeiten, klärt Regelfragen und stellt mit gelegentlichen Ratschlägen sicher, dass der Spielablauf flüssig bleibt.
- Sie hilft der Spielleitung bei disziplinarischen Problemen. Schülerinnen und Schüler die den Spielablauf massiv stören werden von der Lehrperson aus dem Spiel entfernt.

## DISZIPLIN

Die Lehrperson kann mit den Spielleitenden folgendes System vereinbaren:

- Jede Spielleitung erhält ein rote und eine grüne „Fahne“. Mit Hilfe dieser Fahnen können sie die Lehrperson zu sich rufen. Eine grüne Fahne signalisiert eine Frage zum Spielablauf. Die rote Fahne weist auf Disziplinprobleme hin.
- Die Lehrperson teilt jeder Spielleitung einen Stapel gelber und roter Karten aus, welche bei störendem Verhalten an die Spielenden ausgeteilt werden können. Die gelben Karten werden zur Verwarnung eingesetzt. Die roten Karte führen zu einem Verlust von 1 Lebenspunkt. Wenn eine Person bereits eine rote Karten erhalten hat, beträgt der Punkteverlust bei der zweiten roten Karte 2 Lebenspunkte usw.

## AUSSCHEIDEN

Es kann bei störendem oder sehr ungeschicktem Spielverhalten vorkommen, dass eine Person aus dem Spiel ausscheidet.

- Die Gegenstände der Figuren von ausgeschiedenen Personen können unter den restlichen Mitspielenden aufgeteilt werden.
- Frühzeitig ausgeschiedene Personen sind gezwungen, für den Rest des Spiels still zuzuschauen.
- Spielgruppen, welche das Spiel frühzeitig beenden, erhalten von der Lehrperson eine Zwischenaufgabe.

## ABENTEUERDIPLOM

Für gute Einfälle werden die Spielenden von der Spielleitung mit Abenteuerpunkten belohnt.

- Aufgrund der gewonnenen Abenteuerpunkte der Spielerinnen und Spieler kann eine Bewertung der Gruppen vorgenommen werden. Die Lehrperson kann allen Gruppen als Erinnerungsstück ein Abenteuerdiplom ausstellen und die beste Gruppe mit einem Preis auszeichnen. Die Punktzahl darf allerdings nicht als absolut angesehen werden, da es zwischen den verschiedenen Spielleitungen bei der Vergabe von Abenteuerpunkten zu Unterschieden kommen kann. Aus diesem Grund muss bei einer Prämierung verhindert werden, dass eine Spielgruppe ihrer Spielleitung vorwirft, zu wenig Punkte oder diese unfair verteilt zu haben.
- Die Schülerinnen und Schüler welche die Aufgabe der Spielleitung übernommen haben, können für ihren zusätzlichen Aufwand ebenfalls ausgezeichnet werden.

## WEITERFÜHRENDE LEKTIONEN

Die Lehrperson kann die Spielinhalte in weiteren Lektionen vertiefen:

- Die Lehrperson erstellt einen Lückentext über den Spielinhalt.
- Die Spielenden notieren den Spielverlauf in tagebuchartiger Form.
- Christliches und geschichtliches Wissen wird vertieft.
- Die Schüler zeichnen die Bilder des Spiels ab, machen eigene Zeichnungen zum Spielinhalt oder gestalten eigene Bildergeschichten nach dem Vorbild der Vorgeschichte.
- Eine oder mehrere Szenen des Spiel können in kleinen Theaterstücken umgesetzt werden.
- Die Schüler können unter Verwendung eines anderen Spielprinzips (z.B. Brettspiel, Kartenspiel, Planspiel) ein eigenes Spiel zum Thema gestalten.