

Impulse und Methoden für Jugendgruppen und junge Erwachsene

Im Folgenden findet sich eine Sammlung von Impulsen und Ideen, um Begleitprogramm zum Escape-Game „Stein der Macht“ zu gestalten. Da jede Gruppe anders ist und jede:r Gruppenleitende seinen eigenen Stil hat, bleibt es bei einer Sammlung von Ideen, aus denen sich jede:r selbst ein passendes Konzept entwickeln kann. Bei Fragen oder Ideen, die dieser Sammlung hinzugefügt werden können – gerne eine Mail an Andrea.Ziegler@europapark.de.

Ideen für VOR dem Spielen

Essen

Bei einem Präsenztreffen mit ausreichend Zeit – oder wenn das Spiel auf mehrere Abende verteilt wird, bietet es sich an, in das Internet zu „tauchen“ und nach Essgewohnheiten der Wikinger zu suchen – vielleicht gibt es dann Kräutersuppe, Wikingerbrot, Fisch oder Heidelbeercreme zum Essen – oder etwas ganz Anderes. Im Internet finden sich jede Menge Infos und Ideen.

Skribbl.io, Montagsmaler, Tabu oder Pantomime

Egal ob digital oder in Präsenz miteinander gespielt wird – **eine Runde Begriffe raten macht immer Spaß**. Mit folgender Liste von Begriffen kann man sich fröhlich auf das Spiel einstimmen und sich in Europa-Park-Stimmung bringen:

Wikinger, Kirche, Stein, Zeit, Angst, Blue Fire, Gottesdienst, Frau Holle, Schaf, Toilettenpapier, Fahne, Silver Star, Dinosaurier, Pirat, Freunde, Trinkhorn, König, Liebe, Schriftrolle, Schere, Europa, Perücke, Edelstein, Bibel, Wodan, Wolf, Statue, Maus, Brunnen, Altar, schnitzen, essen, Höhle, Wasser, Ziege, Hexe, suchen, Mobbing, Freude

Gesprächs-/Diskussionsimpulse VOR dem Spiel

Für eine kleine Austausch- oder Diskussionsrunde zum Einstieg bieten sich folgende Themen/Fragestellungen zur Auswahl an:

- **Teilt eure Erfahrungen, Erinnerungen und Gedanken zum Europa-Park oder anderen Freizeitparks.** Z.B. Wer war wie oft schon im Europa-Park? Welche anderen Parks kennt ihr? Was ist eure Lieblings-Attraktion? Falls jemand noch nie da war: was würdest du als erstes machen, wenn du dort bist?
- **Kennst du Menschen, die daran glauben, dass es Gegenstände mit einer übersinnlichen Kraft gibt? Oder glaubst du selbst daran?** (Z.B. Glücksbringer, Kraftquellen...) **Methodenidee:** Jede/r notiert ihre/seine Gedanken anonym und ohne den Namen des/der Bekannten zu nennen auf einen Zettel. Die Zettel werden nacheinander geöffnet, wertschätzend diskutiert und als Ratespiel an die Person gegeben, die es geschrieben hat. Alternativ bleibt das Ganze anonym.
- **Stelle dir vor, du hättest einen Stein, der dir unendliche Macht verleiht.** Du könntest wirklich ALLES auf der Welt verändern. Allerdings muss es konkret sein. Überlege dir drei GANZ konkrete Dinge, die du verändern würdest. **Methodenidee:** Die Teilnehmenden überlegen zunächst für sich allein; dann zu zweit,

dann zu viert usw. In jeder neuen Konstellation einigen sich die Gruppen auf DREI Punkte, die sie verändern würden.

Methoden und Ideen NACH dem Spielen

Reflexions- und Diskussions-Impulse

Je nachdem, wie das Spiel gelaufen ist, bietet sich eine kleine Reflexions-Runde an. Und natürlich bietet das Spiel auch Ansatzpunkte für anschließende Diskussionen.

- **Reflexionsmethode** (ein Beispiel aus vielen Methoden): Jede/r Mitspielende vollendet folgende drei Sätze: Mir hat an unserem gemeinsamen Spielen besonders gut gefallen... / Anstrengend oder störend fand ich... / Was ich euch (der ganzen Gruppe oder Einzelnen) noch Gutes sagen möchte ist...
- **Buchstaben-Verbindungen:** Die Wikinger erkennen am Ende des Spieles, dass „Zeit-gemeinsam-erleben“ viel wertvoller ist als alle Macht der Welt. Die Gruppe schreibt die Buchstaben der drei Begriffe untereinander und findet zu jedem Buchstaben einen Begriff, den die Gruppe für den Zusammenhalt der eigenen Gruppe wichtig findet. Es kann auch zunächst in Kleingruppen gearbeitet werden und die Ergebnisse werden im Anschluss vorgestellt.
- **Diskussion:** Die Wikinger im Escape-Spiel sind von ihrer Naturreligion zum Christentum konvertiert. Damals war das Konvertieren weniger eine persönliche Entscheidung als eine Entscheidung des Oberhauptes für sämtliche Untertanen. Die Wikinger fühlen sich noch sehr „neu“ im Christentum. Stellt euch vor, einer der Wikinger fragt euch als Christen: „Was findet ihr attraktiv an eurer Religion und was stört euch?“ Kommt miteinander zu dieser Fragestellung ins Gespräch.

Kleine Bibelarbeit zum Thema (insbesondere, wenn ein gemeinsamer EP-Ausflug ansteht)

Das Motto des Europa-Park lautet „Zeit-gemeinsam-erleben“. Gemeinsam gefüllte Zeit spielt in diesem Zusammenhang eine große Rolle und auch die Wikinger haben am Ende erkannt, wie wertvoll Gemeinschaft ist. Lest Prediger 3. Nehmt dann die Verse 1-8 und denkt an euren Ausflug in den Europa-Park. Mit was füllt ihr hier eure Zeit? Ergänzt die Verse und streicht Inhalte des Predigers, damit ein zu eurem Ausflug passender Text entsteht. Nehmt ihn mit und lest ihn vor dem Betreten des Europa-Parks erneut.

Bibelarbeit zu „Zahn um Zahn...“ und die Bergpredigt

Auge um Auge, Zahn um Zahn (Deuteronomium 19,16-21) und die Bergpredigt (Matthäus 5,38 ff.): Bjarki schreibt die Warnung „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ auf das Holz, das die anderen Wikinger finden. Sie alle missdeuten die Worte als furchtbare Bedrohung. Auf diesem Hintergrund können Bedeutung, Hintergrund und Entwicklung des Ausspruches und Jesu Thematisierung in der Bergpredigt besprochen/erarbeitet werden. Ansatzpunkt kann neben der Drohung der kurze Beitrag der Märchenfee (Film 3; Märchenwald) sein, die eine ganz kurze Erklärung hierzu gibt.

Historische Recherche

Das Escape-Game setzt mehr auf Spaß als auf historische Korrektheit – aber einige lohnende Themen werden angesprochen. So ist es möglich, interessierte Jugendliche oder Schüler:innen auf Recherche zu schicken – beispielsweise zu folgenden Themen:

- Die alten Götter der Wikinger – wer sind sie? Bei einem späteren Besuch im Europa-Park können Statuen von Wodan und Hel im Wartebereich zur Holzachterbahn „Wodan“ entdeckt werden.
- Wie kamen die Wikinger oder deren direkten Nachfahren zum christlichen Glauben?
- Stabkirchen haben eine ganz besondere Architektur. An ihnen wird der Übergang von der Naturreligion zum Christentum deutlich. Die Jugendlichen recherchieren zum Thema „Stabkirche“. Steht ein Besuch im Europa-Park an, können die Recherche-Ergebnisse mit der dortigen Stabkirche verglichen werden. Welche Merkmale finden sich dort und welche nicht?
- Das Rätsel in Griechenland „Kassandrakryptex“ ist angelehnt an die Idee des Kryptex, das vor allem aus dem „Da Vinci Code“ von Dan Brown bekannt ist. Die Jugendlichen können sich auf die Recherche nach Mythos und Wahrheit der Verschwörungstheorien rund um dieses Kryptex machen.