



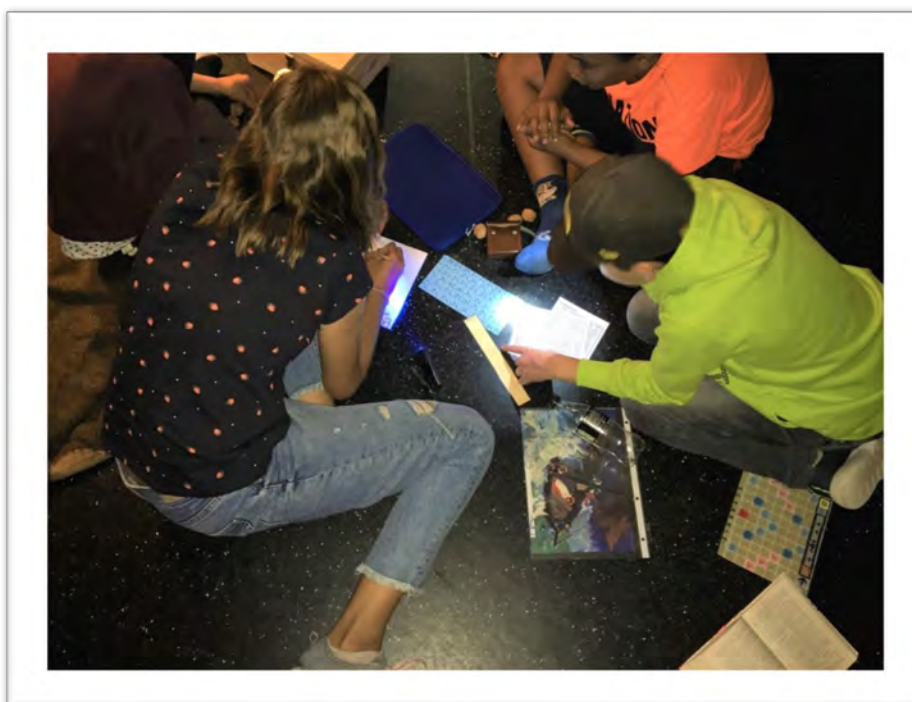
Reformierte Kirchen
Bern-Jura-Solothurn
Eglises réformées
Berne-jura-Soleure

Aus der Praxis – für die Praxis
www.kirchliche-bibliotheken.ch/ursus

Escape-Spiel zur Bibel «Wo steckt Ursus?»

Eine Unterrichtsidee als Escape-Game

Projekttag für 5. - 6. Klasse (mind. 4 h)
zum Thema «ist die Bibel wahr» (Neues Testament)



KUW-Team Kehrsatz, 2020



VISION KIRCHE 21
GEMEINSAM ZUKUNFT GESTALTEN
REFORMIERTE KIRCHEN BERN-JURA-SOLOTHURN

«Aus der Praxis – für die Praxis»



zur Verfügung gestellt von:

Reformierte Kirchgemeinde Kehrsatz (www.oeki.ch)

KUW-Team Kehrsatz

Kontakt: Ursula Kaufmann-Dauwalder, Katechetin:

ursula.kaufmann@oeki.ch

Zum Inhalt:

Ist die Bibel «wahr»? Oder: Können uns biblische Texte auch heute noch etwas sagen?

Die Kinder lernen die Situation der Christen kennen und merken, dass Matthäus mit seinem Text «Jesus und der Sturm» seiner Gemeinde und auch uns heute Mut und Hoffnung geben konnte.

Verpackt ins Escape-Game «Wo steckt Ursus» kommt eine Spannung und Hektik auf. Wir stecken als Touristen mitten in der Zeit um 80 und müssen dringend den Christen Ursus vor den römischen Soldaten warnen! Da gilt es Hinweise aufzuspüren, Geheimworte herauszufinden, geschickt zu kombinieren und Zahlencodes zu knacken!

Alle Unterlagen zu «Wo steckt Ursus?»:

- Titelseite
- Einleitung
- Verlaufsskizze
- Arbeitsblätter
- Quiz
- Ablauf, Regeln zu Escape-Stationen
- Beschrieb Escape-Stationen 1 - 3
- Anleitung Perlenmeditation
- Anleitung Seidenkissen malen
- Ablauf des Escape Spiels
- Regeln für Escape-Spiel

Ablauf des Escape Spiels

Im Escape-Raum müsst ihr gemeinsam eine Antwort herausfinden oder eine Aufgabe erfüllen. Oft ist die Lösung in einer Box mit einem Zahlenschloss verschlossen und ihr müsst einen Code herausfinden. Es gibt 3 Stationen. Die Einrichtung entspricht nicht unbedingt der Zeit, in der wir drin sind - bitte nicht hinterfragen.

1. Ihr bekommt eine kurze Einleitung.
2. Stellt den Wecker auf 30 Min.
3. Sucht Hinweise, kombiniert, löst Rätsel usw.
Helft einander - ihr seid ein Team!
4. Nach 15 Min könnt ihr bei uns einen Hinweis holen.
5. Nach 30 Minuten ist Schluss.

Regeln für Escape-Spiel

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mit Schlüssel oder Codes geöffnet. Sonst wird am Schloss nichts gemacht.
Probiert den Code erst, wenn ihr eine Vermutung habt. Zum Beispiel ihr kennt die Zahlen, aber die Reihenfolge nicht.
Sobald das Schloss offen ist, wird es weggelegt und nichts mehr daran verstellt.
- Alles, was mit Klebeband festgeklebt ist, muss dort bleiben.
- Elektrische Sachen wie Lichtschalter, Steckdosen, elektrische Geräte gehören nicht zum Spiel und werden nicht demontiert oder umgestellt.
- Schaut genau und arbeitet zusammen - Im Team kommt ihr weiter!
- Beim Verlassen des Raumes lässt ihr alles vom Spiel drin!
- Ihr behaltet das Spiel als Geheimnis und verratet es keinen anderen Kindern - auch sie möchten daran Spass haben.

1. Station: Rezeption des Hotels "zur goldenen Amphore"

- Wir finden das Geheimwort für den Versammlungsraum heraus: ICHTHYS
- und erfahren mehr über das Zeichen des Fisches.

Ablauf - Lösungsweg

Es beginnt vor dem Raum, vor dem Hotel zur goldenen Amphore:

- Merken, dass wir vor Hotel stehen
- 1. Einführung vorlesen

1. Einführung:

Nach einer unruhigen Nacht im Hotelzimmer bleibt ihr noch etwas liegen. Das Fenster steht offen. Ihr hört zwei Soldaten unter dem Fenster diskutieren:

„Ich weiss, dieser Ursus gehört auch zu den Christen!“

„Ärgerlich, haben wir ihn jetzt in der Rezeption nicht erwischt!“

„Aber wart nur, den schnappen wir uns und dann landet er im Amphitheater bei den wilden Tieren!“

„Wo wollen wir suchen?“

„Vielleicht ist er im Versammlungsraum der Christen.“

„Gut möglich, aber weisst du, wo sich die Christen treffen?“

„Nein, nicht genau, aber ich vermute in welchem Quartier es sein könnte.“

„Na dann, auf was warten wir. Machen wir uns auf, bevor dieser Ursus Wind davon bekommt und sich aus dem Staub macht.“

Ihr springt aus dem Bett. Jetzt gilt es keine Sekunde zu verlieren. Ihr müsst Ursus finden und ihn warnen! Ihr wisst ja, wo sich die Christen versammeln. Aber in den Versammlungsraum kommt ihr nicht einfach hinein. Ursus hat gesagt, dass man ein Geheimwort braucht. Das müsst ihr finden!

Vielleicht habt ihr in der Rezeption Glück.

Oje, dort haben die Soldaten ein Durcheinander hinterlassen.

In der Rezeption

Da treffen wir auf ein Durcheinander:

- Auf dem Tisch ist Namensschild „Ursus“, Papiere, Rechnungen, alles durcheinander
- am Boden liegt Schlüsselbrett für 7 Schlüssel mit Nummerierung und der Anschrift: „Bitte Schlüssel beim Verlassen des Hauses deponieren“
- 4 Schlüssel mit Nr 1, 3, 4, 7 liegen verstreut in Raum
- über Stuhl hängt eine Jacke mit Tasche. Darin steckt ein Zettel „nicht vergessen...“ (siehe unten)
- versteckte Box (Safe) mit vierstelligem Zahlenschloss

Küchenwecker auf 30 Min. stellen, nach 10 Min. gibt es ersten Hinweis

Lösungsweg:

1. Schlüssel suchen und aufs Schlüsselbrett legen > das Schlüsselbrett ist nicht relevant, hilft aber bei der Reihenfolge der Zahlen für den Code. Die Zimmernummern auf den Schlüsseln zeigen, welche Aussagen auf der Liste "Nicht vergessen" gelesen werden müssen.
2. Liste "Nicht vergessen" in der Jackentasche finden
3. Die Wünsche der Gäste aus den Zimmern 1, 3, 4 und 7 lesen > ergibt die Zahlen für den Code (Reihenfolge wie auf Schlüsselbrett)
4. Code eingeben
5. In der Box Puzzle mit Geheimwort ICHTHYS, mit Infos zum Geheimzeichen + wie weiter
6. Arbeitsblatt 11 + 12 ausfüllen (Lösung auf Puzzle)





Material vorbereiten

- Plakat Hotel zur goldenen Amphore, Rezeption
- Einleitung
- Namensschild Ursus
- Rechnung, Papier
- 4 Schlüssel mit Nr 1, 3, 4 und 7 verstecken
- Schlüsselbrett mit 7 Haken, Nummern, Anschrift: Zimmerschlüssel Bitte Schlüssel vor Verlassen des Hauses deponieren irgendwo auf Boden
- Jacke mit Tasche
- Zettel Nicht vergessen (siehe Zusatzmaterial>> Angaben nicht angestrichen und vermischt)
 - Für Gaius zum Frühstück 2 Eier! Zimmer Nr. 1
 - Laurentia um 6 Uhr wecken! Zimmer Nr. 3
 - Ehepaar Aulus und Julia verreisen um 9 Uhr! Zimmer Nr. 4
 - Für Marcus 3 Eintritte ins Amphitheater buchen! Zimmer Nr. 7
 - Für Titus und Cäcilia Stadtführung um 2 Uhr! Zimmer Nr. 6
 - Aponius schuldet mir 3 Sesterzen. Zimmer Nr. 2
 - Aurelia erwartet Gäste, Tisch für 4 Personen decken! Zimmer Nr. 5
 - >> in Jackentasche
- Zahlenschloss codieren 2693
- kleine blaue Box mit Zahlenschloss 2693 versteckt
- Puzzle mit Geheimwort ICHTHYS und Infos zum Fisch als Geheimzeichen und wie es weitergeht in der Box



1. Escape: Zusatzmaterial

Ursus nicht vergessen

Für Gaius zum Frühstück 2 Eier! Zimmer Nr. 1

Aurelia erwartet Gäste, Tisch für 4 Personen decken! Zimmer Nr. 5

Ehepaar Aulus und Julia verreisen um 9 Uhr! Zimmer Nr. 4

Für Marcus 3 Eintritte ins Amphitheater buchen! Zimmer Nr. 7

Für Titus und Cäcilia Stadtführung um 2 Uhr! Zimmer Nr. 6

Aponius schuldet mir 3 Sesterzen. Zimmer Nr. 2

Laurentia um 6 Uhr wecken! Zimmer Nr. 3

Ursus nicht vergessen

Für Gaius zum Frühstück 2 Eier! Zimmer Nr. 1

Aurelia erwartet Gäste, Tisch für 4 Personen decken! Zimmer Nr. 5

Ehepaar Aulus und Julia verreisen um 9 Uhr! Zimmer Nr. 4

Für Marcus 3 Eintritte ins Amphitheater buchen! Zimmer Nr. 7

Für Titus und Cäcilia Stadtführung um 2 Uhr! Zimmer Nr. 6

Aponius schuldet mir 3 Sesterzen. Zimmer Nr. 2

Laurentia um 6 Uhr wecken! Zimmer Nr. 3



Rezeption

Rezeption



Herberge zur goldenen Amphore

Ursus

Das Geheimzeichen



Die Christen haben untereinander geheime Zeichen. Eines davon ist der Fisch gezeichnet aus zwei Bogen (ohne die griechische Schrift darin).

Er ist das Erkennungszeichen.

Zur Zeit der ersten Christen war die Weltsprache Griechisch.

Fisch heisst auf griechisch **ICHTHYS**.

Dieses Wort ist für die Christen wie ein Geheimcode und ein Glaubensbekenntnis:

I	Jesous	Jesus
CH	Christos	Christus
T	Teoul	Gottes
HY	Hyios	Sohn
S	Soter	Retter

Stell dir vor, du willst herausfinden, ob jemand auch ein Christ ist. Wie könnte dir da das Geheimzeichen helfen? Was müssten beide Personen tun?

Bravo! Ihr habt das Geheimzeichen gefunden! Jetzt könnt ihr zum Versammlungsraum weiter.

1. Einführung:

Nach einer unruhigen Nacht im Hotelzimmer bleibt ihr noch etwas liegen. Das Fenster steht offen.

Ihr hört zwei Soldaten unter dem Fenster diskutieren:

„Ich weiss, dieser Ursus gehört auch zu den Christen!“

„Ärgerlich, haben wir ihn jetzt in der Rezeption nicht erwischt!“

„Aber wart nur, den schnappen wir uns und dann landet er im Amphitheater bei den wilden Tieren!“

„Wo wollen wir suchen?“

„Vielleicht ist er im Versammlungsraum der Christen.“

„Gut möglich, aber weisst du, wo sich die Christen treffen?“

„Nein, nicht genau, aber ich vermute in welchem Quartier es sein könnte.“

„Na dann, auf was warten wir. Machen wir uns auf, bevor dieser Ursus Wind davon bekommt und sich aus dem Staub macht.“

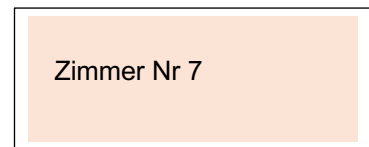
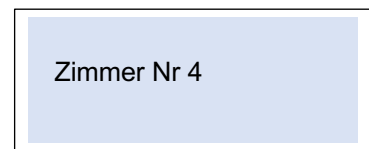
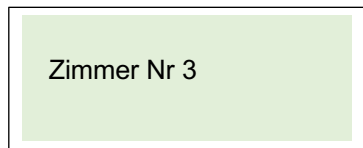
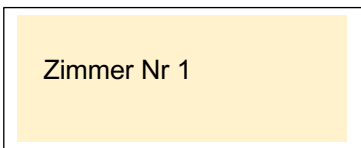
Ihr springt aus dem Bett. Jetzt gilt es keine Sekunde zu verlieren. Ihr müsst Ursus finden und ihn warnen!

Ihr wisst ja, wo sich die Christen versammeln. Aber in den Versammlungsraum kommt ihr nicht einfach hinein. Ursus hat gesagt, dass man ein Geheimwort braucht. Das müsst ihr finden!

Vielleicht habt ihr in der Rezeption Glück.

Oje, dort haben die Soldaten ein Durcheinander hinterlassen.

Nummernschilder an Schlüssel befestigen



Anschrift Schlüsselbrett

Zimmerschlüssel

Bitte Schlüssel beim Verlassen des Hauses deponieren

Nr. 1

Nr. 2

Nr. 3

Nr. 4

Nr. 5

Nr. 6

Nr. 7

2. Station: im Versammlungsraum der Christen / in der Geschichte Jesus und der Sturm

im Versammlungsraum

- Eine Frau erzählt einer Gruppe Christen eine Jesus-Geschichte. Ob eine Geheimbotschaft darin steckt?

in der Geschichte "Jesus und der Sturm"

- Wir suchen im Boot im Sturm nach Hinweisen
- lernen die Geschichte von "Jesus und der Sturm" kennen (ansatzweise)
- und merken, dass Vertrauen wichtig ist

Ablauf

Vor Versammlungsraum der Christen (hier Disco)

An Tür Zettel mit Fisch und Hinweis zu Buchstabenschloss. Schloss hängt an Türhülle oder liegt am Boden.

Hinweis:

Nimm vom Geheimwort den 2., 3., 4., 6. und 7. Buchstaben (rotes Buchstabenschloss CHTYS)

Bevor wir eintreten dürfen, müssen wir das Schloss mit dem Geheimwort öffnen (siehe Arbeitsblatt 11 Wo steckt Ursus)



Im Versammlungsraum

An einer Seitenwand werden wir eingeführt:

- 2. Einführung vorlesen
- Repetieren, wie Bibelstellen gesucht werden

2. Einführung:

Jetzt seid ihr im Versammlungsraum. Eine kleine Gruppe Christen sitzt in einer Ecke um eine Frau herum. Ursus könnt ihr nirgends entdecken. Die Frau heisst Leda. Sie erzählt den Leuten eine Jesus-Geschichte.

Komisch, während dem Erzählen schaut sie euch eindringlich an, wie wenn sie euch etwas sagen möchte. Ob ihr wohl in der Geschichte einen Hinweis erhaltet?

Am besten, ihr geht in die Geschichte hinein. Hier bei der Tür beginnt sie.



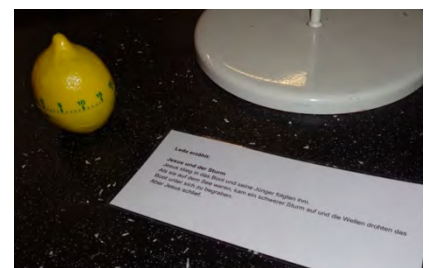
Noch ein Tipp: Wisst ihr noch, wie man Bibelstellen sucht? Kurz mit einer Bibel zeigen: Inhaltsverzeichnis, Seite in AT oder NT, Kapitel, Vers

Vor dem Raum "in der Geschichte Jesus und der Sturm" (Teil Disco)

- Anfang der Geschichte Jesus und der Sturm lesen
- Küchenuhr auf 30 Min stellen (nach 10 Min. gibt es den 1. Hinweis)

Text: Jesus und der Sturm

Jesus stieg in das Boot und seine Jünger folgten ihm. Als sie auf dem See waren, kam ein schwerer Sturm auf und die Wellen drohten das Boot unter sich zu begraben. Aber Jesus schlief.



In der Geschichte Jesus und der Sturm - im Boot im Sturm

Die Disco eignet sich hervorragend! Beleuchtung düster, nur 1 Ständerlampe und ein paar Kerzen bei der Einführung

- Wir sind im Sturm auf dem Boot. Als Abgrenzung dienen die beiden Sofas, die in der Disco stehen

- Bild Sturm von Kees de Kort hängt an der Wand, unten am Rand klebt Zettel mit UV-Stift beschriftet: Leuchte mit der UV-Lampe auf das Lesezeichen in der Bibel.
- Dekosachen wie Ruder, Seil liegen herum
- Säcke der Jünger mit Pullover, Picknick, Flasche (nicht zu viel Deko > verwirrt)
- in den Säcken versteckt: 1 Taschenlampe, 1 Ultraviolett-Taschenlampe, 1 Schlüssel mit Schlüsselanhänger (für Vorhängeschloss), 1 Säckli mit Scrabblebuchstaben (VERTRAUEN)
- Mappe mit Vorhängeschloss liegt am Boden (Inhalt: 2 Morsetabellen, Kopie Spielbrett für Scrabble (farbig umrahmt Felder für VERTRAUEN) im blauen Feld stehen +)
- An Wand hängt eine Zeichnung mit Wellen und Morsezeichen = Vertrauen
- Irgendwo liegt Bibel mit Lesezeichen. Darauf steht mit UV-Stift geschrieben: Neues Testament, Matthäus 8, 23 - 27
In Text sind Buchstaben mit 3 verschiedenen farbigen Leuchtfarben so angestrichen, dass sie vier acht drei(483) ergeben (siehe unten), oben auf Seite steht "grünes Schloss"
- Holzbox mit Haspel und 2 Schlössern verriegelt: 483 grünes Schloss, 471 gelbes Schloss (bei beiden Schlössern: Malerabdeckband und mit Farben angeben, welche Zahl wo ist > Tipp: unterschiedliche Farben nehmen, nicht wie auf Bild)
- in Box: Zettel + eine Stärkung



Lösungsweg:

für gelbes Schloss an Holzbox:

1. Schlüssel zu Vorhängeschloss finden (Sack Jünger)
2. Mappe mit Vorhängeschloss finden und öffnen > Morsetabellen + Brett für Scrabble mit eingerahmten Feldern.
3. In Wellenbild Morsezeichen entdecken und lesen > Vertrauen
4. Scrabble-Buchstaben in Sack von Jünger finden (VERTRAUEN) und merken, dass es das Morsewort Vertrauen gibt.
5. Buchstaben auf eingerahmte Felder des Scrabble-Spielbrettes setzen.
6. Buchstabenwerte auf gleichfarbigen Feldern zusammenzählen > ergibt Code: $V=4$, $E+R+T+R+A+U=1+1+2+1+1+1=7$, $N=1$ >> 471, merken, dass es gelbes Schloss ist

für grünes Schloss an Holzbox

1. Ultraviolett-Taschenlampe finden (Sack Jünger)
2. Schrift auf Bild Kees de Kort Jesus und der Sturm lesen "Leuchte mit der UV-Lampe auf das Lesezeichen in der Bibel"
3. Lesezeichen in Bibel anleuchten > Neues Testament, Matthäus 8, 23 - 27
4. Text suchen in Bibel, lesen "grünes Schloss", merken, dass angestrichene Buchstaben den Code ergeben.
Jesus stieg in das Boot und seine Jünger folgten ihm. Als sie auf dem See waren, kam ein schwerer Sturm auf und die Wellen drohten das Boot unter sich zu begraben. Aber Jesus schlief. Die Jünger gingen zu ihm, weckten ihn und riefen: „Rette uns, Herr, wir gehen unter!“ Jesus sagte zu ihnen: „Warum habt ihr solche Angst? Ihr habt zu wenig Vertrauen!“ Dann stand er auf und sprach ein Machtwort zu dem Wind und den Wellen. Da wurde es ganz still. Die Leute aber fragten voller Staunen: „Was muss das für einer sein, dass ihm sogar Wind und Wellen gehorchen!“ >> Code 483 (Reihenfolge siehe Farbpunkte auf Schloss)

Zettel lesen: Oje Ursus ist schon weiter. Aber Bravo, ihr habt die Geheimbotschaft in der Geschichte gefunden! Nun müsst ihr den Text noch entschlüsseln. Sicher hilft euch Matthäus in seiner Schreibstube weiter. Nehmt eine kleine Stärkung mit.

Material vorbereiten

- Tür zu Jugendräumen mit Fischzeichen + Buchstabenschloss (CHTYS)
- Im Versammlungsraum: Kerzen, Bibel, 2. Einführung

Beim Betreten des Raumes Im Boot

- Anfang Geschichte Jesus und der Sturm
- Küchenwecker

im Boot im Sturm

Deko (besser nicht zu viel)

- Ruder, Seil,
- Bild Sturm von Kees de Kort an Wand
- 2 Säcke oder Taschen mit Pullover, Picknicksäckli usw (Reisegepäck der Jünger)
- 1 Taschenlampe (in Sack Jünger)



für gelbes Schloss an Holzbox:

- Schlüssel mit Schlüsselanhänger zum Vorhängeschloss (in Sack versteckt)
- Mappe mit Vorhängeschloss, Morsetabelle + Scrabble-Brett
- Wellenbild mit Morsezeichen = VERTRAUEN an Wand
- Säckli mit Scrabble-Buchstaben VERTRAUEN (in Sack Jünger versteckt)
- gelbes Zahlenschloss an Box mit farbigen Tupfern unter den Zahlen wie im Scrabble 471

für grünes Schloss an Holzbox

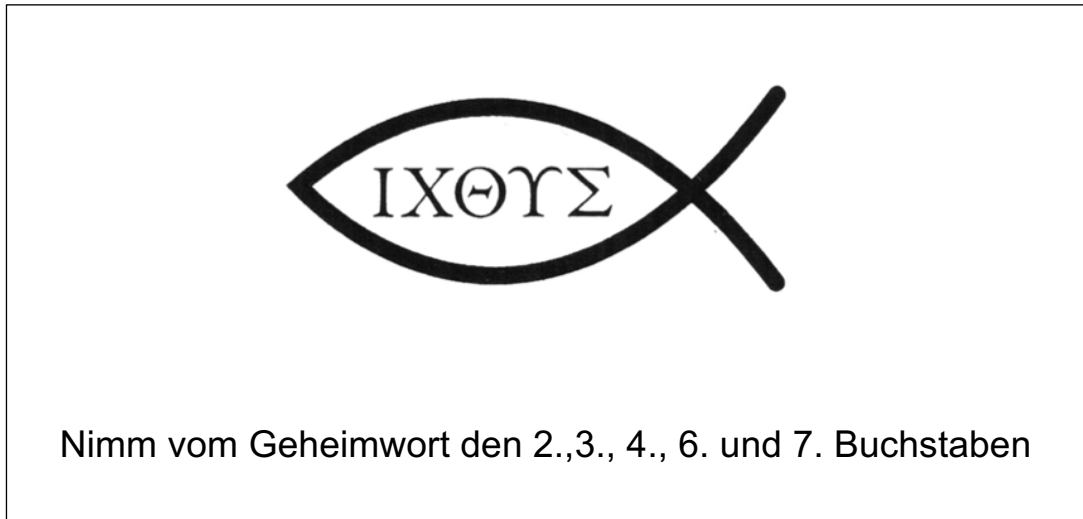
- 1 Ultraviolett-Taschenlampe (in Sack versteckt)
- an Bild Kees de Kort "Jesus schläft im Sturm" (Bilderbuch Jesus und der Sturm) Zettel mit UV-Stift beschrieben: Leuchte mit der UV-Lampe auf das Lesezeichen in der Bibel.
- Lesezeichen vorne in Bibel beim Inhaltsverzeichnis. Darauf steht: [Neues Testament Matthäus 8, 23 - 27 \(mit UV-Stift geschrieben\)](#)
- Markierte Buchstaben im Text in Bibel (siehe bei Lösungsweg)
- grünes Zahlenschloss an Box mit farbigen Tupfern unter den Zahlen wie im Text 483

in Box

- Zettel: Oje Ursus ist schon weiter. Aber Bravo, ihr habt die Geheimbotschaft in der Geschichte gefunden! Nun müsst ihr den Text noch entschlüsseln. Sicher hilft euch Matthäus in seiner Schreibstube weiter. Nehmt eine kleine Stärkung mit.
- Stärkung



2. Escape: Zusatzmaterial



2. Einführung:

Jetzt seid ihr im Versammlungsraum. Eine kleine Gruppe Christen sitzt in einer Ecke um eine Frau herum. Ursus könnt ihr nirgends entdecken. Die Frau heisst Leda. Sie erzählt den Leuten eine Jesus-Geschichte.

Komisch, während dem Erzählen schaut sie euch eindringlich an, wie wenn sie euch etwas sagen möchte. Ob ihr wohl in der Geschichte einen Hinweis erhaltet?

Am besten, ihr geht in die Geschichte hinein. Hier bei der Tür beginnt sie.

Noch ein Tipp: Wisst ihr noch, wie man Bibelstellen sucht?

Inhaltsverzeichnis, Seite in AT oder NT, Kapitel, Vers

Leda erzählt:

Jesus und der Sturm

Jesus stieg in das Boot und seine Jünger folgten ihm.

Als sie auf dem See waren, kam ein schwerer Sturm auf und die Wellen drohten das Boot unter sich zu begraben.

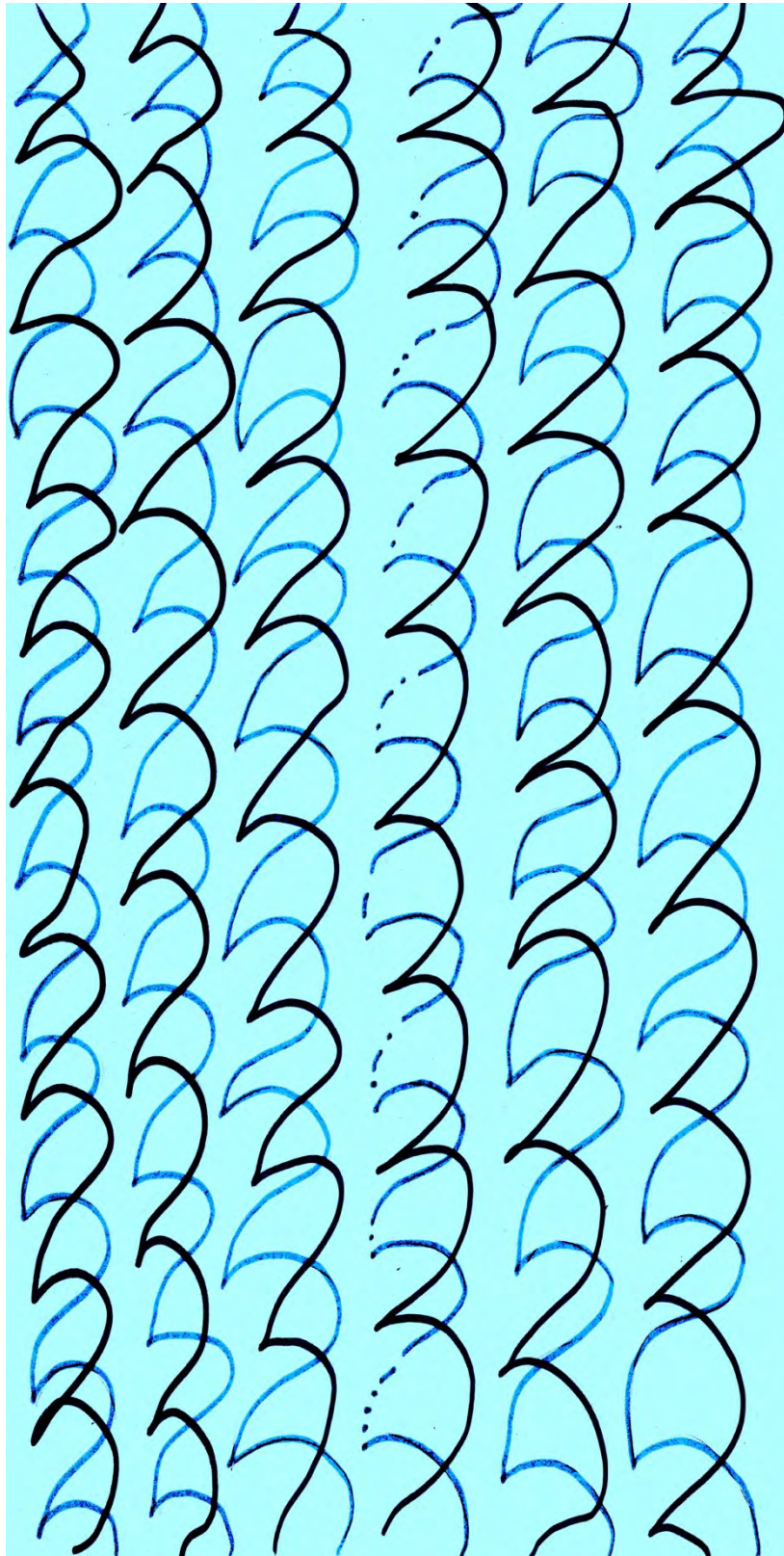
Aber Jesus schlief.

Morsezeichentabelle

Buchstabe	Morsezeichen	Buchstabe	Morsezeichen
A	•—	N	—••
B	—••••	O	— — — —
C	—•••••	P	••••••
D	—•••	Q	—•••••
E	•	R	••••
F	•••••	S	••••
G	—••••	T	—
H	••••	U	••••
I	••	V	••••
J	••••—	W	•••—
K	—•••	X	—••••
L	•••••	Y	—••••
M	— —	Z	—••••
1	•••••••	6	—•••••
2	••••••	7	—••••••
3	•••••••	8	—•••••••
4	••••••	9	—•••••••
5	••••••	0	—••••••
.	•••••••	:	—•••••••
,	—•••••••	-	—•••••••

Morsezeichentabelle

Buchstabe	Morsezeichen	Buchstabe	Morsezeichen
A	•—	N	—••
B	—••••	O	— — — —
C	—•••••	P	••••••
D	—•••	Q	—•••••
E	•	R	••••
F	•••••	S	••••
G	—••••	T	—
H	••••	U	••••
I	••	V	••••
J	••••—	W	•••—
K	—•••	X	—••••
L	•••••	Y	—••••
M	— —	Z	—••••
1	•••••••	6	—•••••
2	••••••	7	—••••••
3	••~••••	8	—•••••••
4	••••••	9	—••~••••
5	••••••	0	—••~••••
.	••••~•••	:	—••~••••
,	—••~••••	-	—••~••••



Oje Ursus ist schon weiter.

Aber Bravo, ihr habt die Geheimbotschaft in der Geschichte gefunden!

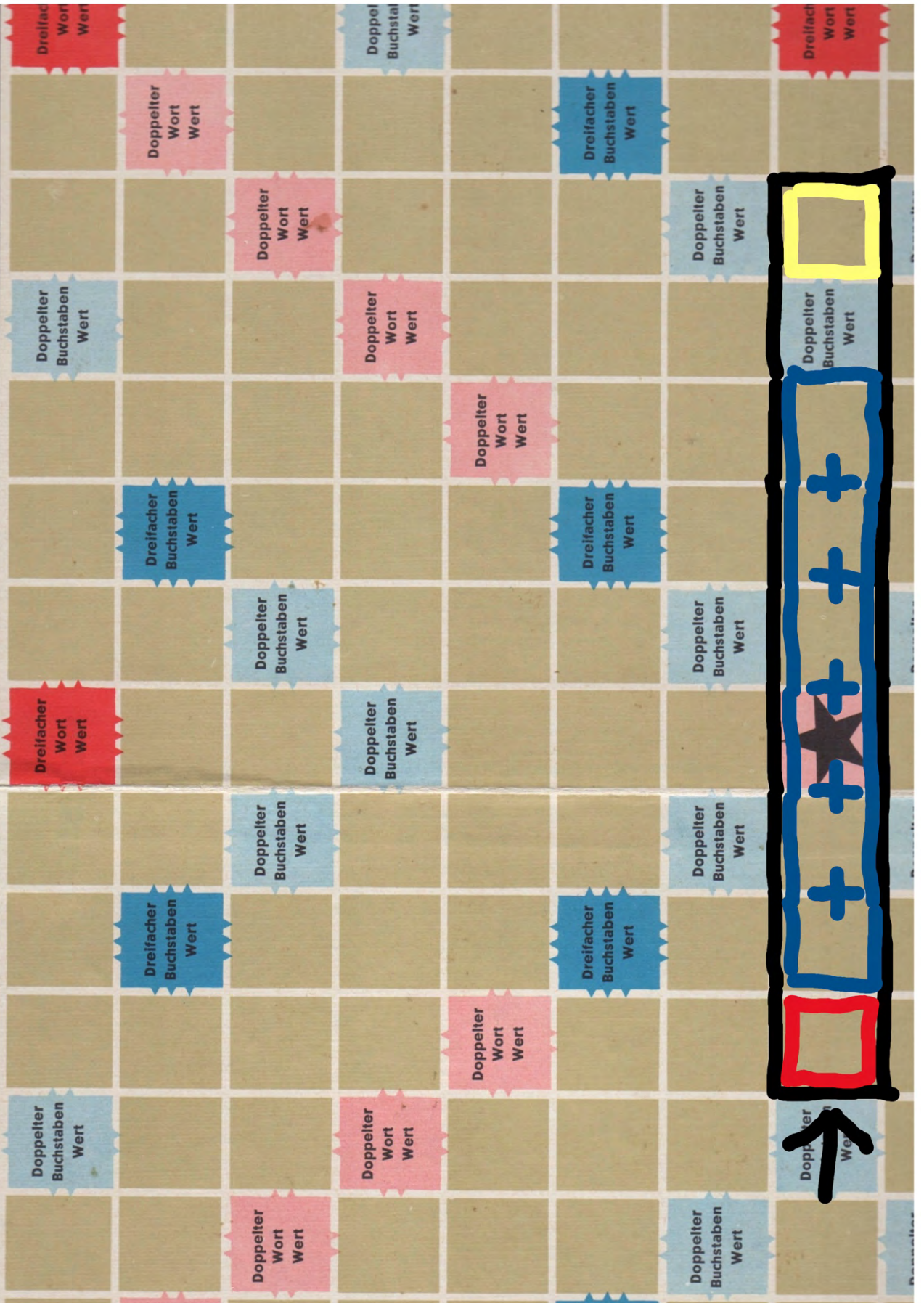
Nun müsst ihr den Text noch entschlüsseln.

Sicher hilft euch Matthäus in seiner Schreibstube weiter.

Nehmt eine kleine Stärkung mit.

S C R A B B L E

REG.



3. Station: in der Schreibstube von Matthäus

- Wir lernen Matthäus kennen
- Im Interview merken wir, dass es Matthäus weniger darauf ankommt, was damals wirklich geschah. Er legt den Schwerpunkt auf die Botschaft für seine verfolgte Gemeinde: Mut und Hoffnung
- Wir merken, dass wir zum Lesen der Bibel die Aussagebrille brauchen
- und deuten die Geschichte für die heutige Zeit
- Wir finden heraus, wo sich Ursus aufhält

Ablauf

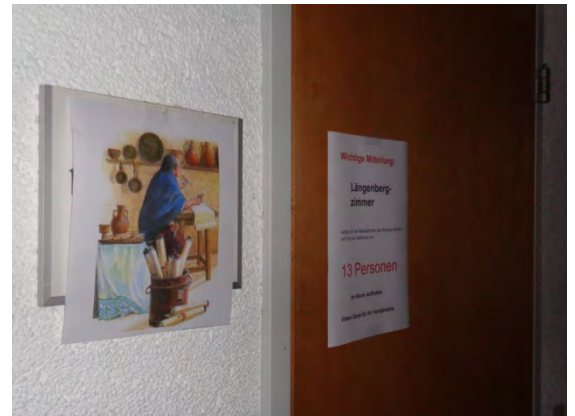
Wir treffen uns **vor der Schreibstube von Matthäus**.

3. Einführung vorlesen:

Psst, bitte leise sein. Matthäus muss sich konzentrieren. Er schreibt gerade an seinem Evangelium.

Hier habt ihr zwei konkrete Aufgaben:

1. Befasst euch mit dem Text, den ihr vorhin kennen gelernt habt. (Tisch 1)
2. Befasst euch mit Matthäus. (Tisch 2)



In der Schreibstube von Matthäus

auf Tisch 1:

- Arbeitsblatt 13, Markierstifte
- Arbeitsblatt 14 und 15 bereithalten

auf Tisch 2:

- Feder, Tinte, Pergament mit griechischem Text, 2 Rollen mit Markusevangelium und Reden, Steckbrief Matthäus
- Farbschachtel mit Aufschrift: Achtung, darf erst ganz am Schluss geöffnet werden! Inhalt: Farbstiftstummel mit den Buchstaben aus dem Interview, Massstab
- grosse Schatzkiste (Inhalt: Karte und Feriengrüßen von Ursus, Gummibärchen)



Lösungsweg:**1. Tisch:** (ist keine Escapeaufgabe)

1. Arbeitsblatt 13: Text Sturmstillung lesen, Machtwort klären
2. Text mit Tatsachenbrille lesen (Zieht in Gedanken die Tatsachenbrille an, lest den Text nochmals und streicht an, was ihr nicht logisch findet. Überlegt ganz genau, was mit unserem Verstand sein kann und was nicht. Das hat nichts mit deinem Glauben zu tun, sondern nur mit dem logischen Denken!)
3. Diskutiert miteinander. Ihr müsst nicht gleicher Meinung sein!
4. Warum schreibt Matthäus Sachen auf, die für uns nicht logisch sind? > Interview mit Matthäus (Arbeitsblatt 14). Dazwischen betrachten wir auch Tisch 2 (Anschrift auf Rollen)
5. Arbeitsblatt 15 lesen und ausfüllen: Bibel mit der Aussagebrille lesen. Für die letzte Frage Escape auf Tisch 2 lösen

Tisch 2:

1. Farbschachtel öffnen
2. In Schachtel Zettel lesen "Matthäus, wo ist Ursus?" Matthäus schmunzelt: "Finde den Code und öffne die Holzschachtel!"
3. Merken, dass 5 der Farbstifte Buchstaben haben H O F U G
4. Merken, dass die aus dem Lösungswort des Interviews sind Hoffnung
5. Merken, dass sie in der Reihenfolge wie das Wort stehen = Reihenfolge des Codes HOFUG
6. mit dem Massstab Stifte messen = Code 95847
7. Holzschachtel öffnen, Postkarte (aus Bern) lesen: Bravo, das habt ihr super gemacht. Danke, dass ihr mich warnen wolltet! Ich habe bemerkt, dass ich verfolgt werde und mich aus dem Staub gemacht. Ich genieße jetzt Ferien (siehe Postkarte) und komme erst zurück, wenn sich die Lage beruhigt hat. Übrigens ist Ursus ein lateinischer Name und bedeutet Bär. Darum habt ihr euch jetzt Bären verdient! Liebe Grüße Ursus
Adresse: KUW... (Adresse Kirchgemeindehaus)
8. Antwort auf letzte Frage notieren



Material

auf Tisch 1:

- Arbeitsblatt 13, Markierstifte
- Arbeitsblatt 14 und 15 bereithalten

auf Tisch 2:

- Feder, Tinte, Pergament mit griechischem Text, 2 Rollen mit Markusevangelium und Reden, Steckbrief Matthäus
- Farbschachtel: auf Deckel steht: Achtung, zuerst musst du das Interview lösen!
- Inhalt Farbschachtel: Diverse Farbstiftstummel, 5 Farben mit den Buchstaben H O F U G anschreiben
- Massstab
- grosse Schatzkiste (Inhalt: Karte und Feriengrüßen von Ursus, Gummibärchen)
Schnurschlaufe durch kleine Öse für Schloss ziehen
- 5er Zahlenschloss blau aus Escape-Kiste > nicht rot wie auf Bild mit Code 95847

Interview mit Matthäus - Lösungen

1. Matthäus, hast du Jesus selber gekannt? Warst du im Boot dabei? (Steckbrief, Zeittabelle)
 - Nein, ich lebe nicht in Israel und Jesus ist bereits 50 Jahre tot. N
2. Hat vor dir auch schon jemand über Jesus geschrieben? (Rollen auf Tisch 2)
 - Ja, es gibt das Markusevangelium und Reden, die aufgeschrieben wurden. G
3. Woher kennst du die Geschichte von Jesus und dem Sturm? (Rollen auf Tisch 2)
 - Ich habe sie bei Markus gelesen und in anderen Gemeinden gehört. O
4. Ist die Geschichte genau so passiert? (Steckbrief, Zeittabelle, selber überlegen)
 - Das weiss ich nicht, ich war ja nicht dabei. N
5. Was ist dir an der Geschichte wichtig? (selber überlegen, diskutieren)
 - Was die Geschichte über Gott und Jesus für uns aussagt, ist mir wichtig. Diese Botschaft gilt auch für uns heute. U
6. Warum schreibst du zum Teil unlogisch (zum Beispiel das Machtwort)? (selber überlegen, diskutieren)
 - Wenn ich es so schreibe, verstehen Menschen in schwierigen Lebenssituationen die Botschaft. FF
7. Wie können wir die Botschaft verstehen? (selber überlegen, diskutieren)
 - Mit der Aussagebrille. H

Lösung: Hoffnung

Anmerkung: Dieser Teil ist nicht ganz einfach > Mit Geschichte von Lydia und Matthäus vertiefen

3. Escape Zusatzmaterial

3. Einführung:

Psst, bitte leise sein. Matthäus muss sich konzentrieren. Er schreibt gerade an seinem Evangelium.

Hier habt ihr zwei konkrete Aufgaben:

1. Befasst euch mit dem Text, den ihr vorhin kennen gelernt habt. (Tisch 1)
2. Befasst euch mit Matthäus. (Tisch 2)

Text auf Deckel Farbschachtel kleben

Achtung, zuerst musst du das Interview lösen!

Text in Deckel Farbschachtel kleben

"Matthäus, wo ist Ursus?"

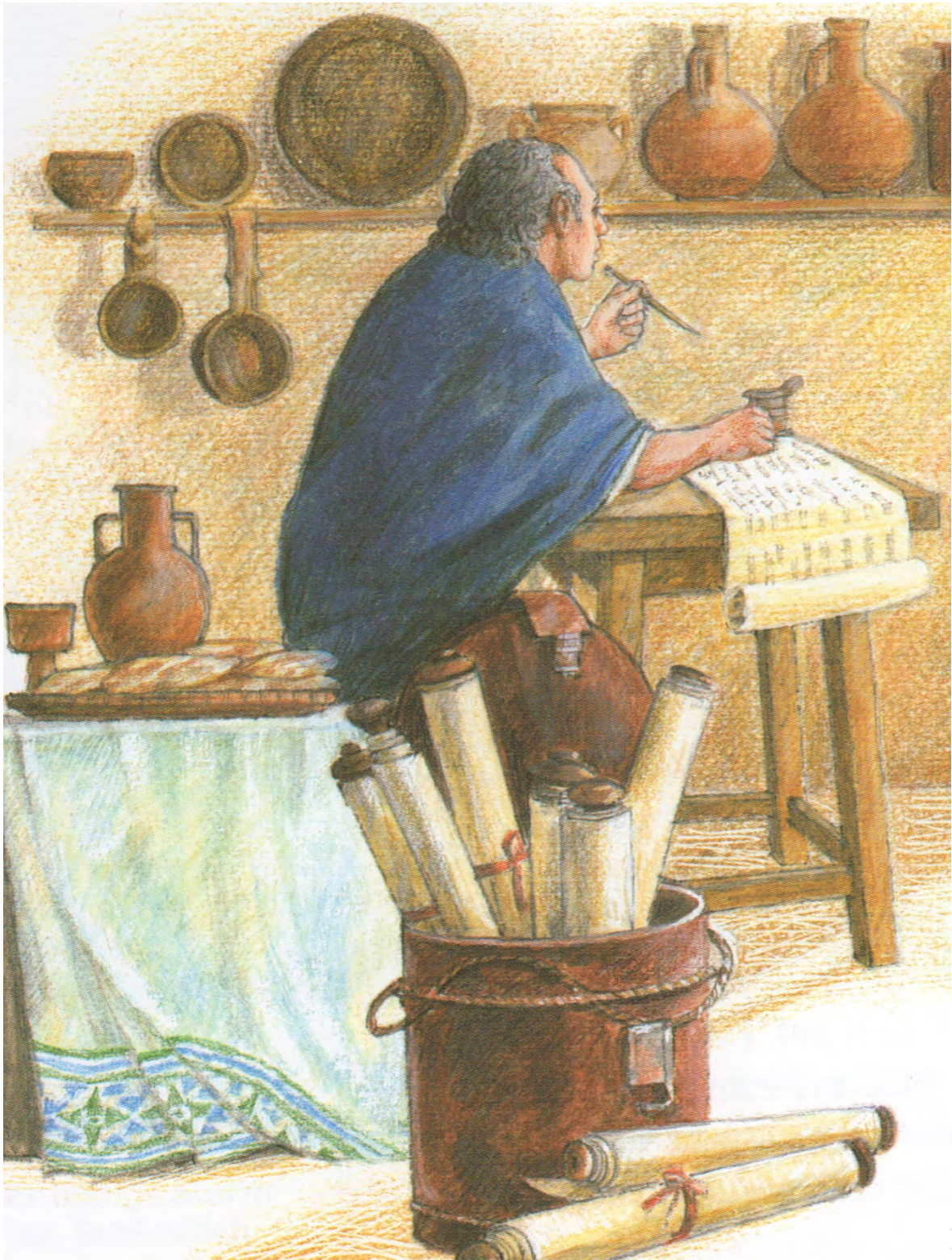
Matthäus schmunzelt:

"Finde den Code und öffne die Holzschachtel!"

Text für Postkarte

Bravo, das habt ihr super gemacht!
Danke, dass ihr mich warnen wolltet.
Ich habe bemerkt, dass ich verfolgt werde
und mich aus dem Staub gemacht.
Ich genieße jetzt Ferien (siehe Postkarte)
und komme erst zurück, wenn sich die Lage
beruhigt hat.
Übrigens ist Ursus ein lateinischer Name
und bedeutet Bär.
Darum habt ihr euch jetzt Bären verdient!

Liebe Grüsse Ursus



Quelle: Bibelquiz, David Pickering

Matthäus

Name: eigentlich unbekannt. Matthäus wurde er erst später genannt.

Wohnort: wahrscheinlich in einer syrischen Stadt - möglicherweise Antiochia

Entstehungsjahr des Evangeliums: um 80 (auf jeden Fall nach 70 und nach Markus)

Seine Gemeinde: bestand aus Christen, die den jüdischen Glauben kannten.

Perlenmeditation

<p>S erleben Text elementar (Mk 8, 23)</p>	<ul style="list-style-type: none"> > Maltechnik >Ablauf genau erklären >Angst vor Malen abbauen >Text vorlesen > an Malplätze gehen, unterwegs Neocolor mitnehmen >Text selber lesen, Perlen suchen > 1 – 2 Perlen aussuchen und malen >Titel aufschreiben wer fertig macht draussen kurz Pause 	<p>Maltechnik vorzeigen (mit Neocolor kann man zeichnen und mit Pinsel malen)</p> <p>es geht nicht um exakte Bilder (wie evt in Schule). Bild ist so richtig, wie ihr es malt.</p> <p>wer will darf Augen schliessen</p> <p>S sitzen an Malplätzen (weit auseinander) Wasser, Pinsel, Papier, Leuchtstift, Blofi, Text sind am Platz</p> <p>ab jetzt Einzelarbeit!!! Musik als Hilfe zum ruhig sein</p> <p>im Text anstreichen Anfang ist nicht immer einfach. Irgendwo beginnen und Bild entstehen lassen</p> <p>und überlegen, was ich in Plenum erzählen will</p> <p>Platz aufräumen</p>	<p>Neocolor, Wasserbecher Hudeli, Pinsel, Zeitungen, kopierter Text, Leuchtfarben, Musik, dunkles und helles Papier</p>
<p>S merken, dass alle im Text Platz haben und wie reich Text ist.</p>	<p>Plenum:</p> <ul style="list-style-type: none"> > 1. Runde: sagen, wie es mir bei der Aufgabe ergangen ist > Regeln > 2. Runde: > Bilder einander vorstellen > Bilder in Reihenfolge der Geschichte legen 	<p>war das eine schwierige Aufgabe?</p> <p>jedes hat ein ganz persönliches Bild und jedes Bild ist richtig> nicht werten, niemand gibt einen Kommentar ab. Nachfragen erlaubt.</p> <p>Perle, Titel und was ich gemalt habe (evt notieren, so kann später, wenn der Text für den GD geschrieben wird, geholfen werden)</p>	<p>Notizpapier</p>

Seidenkissen malen zu Sturm / Stille oder zu schwierige und fröhliche Seite im Leben

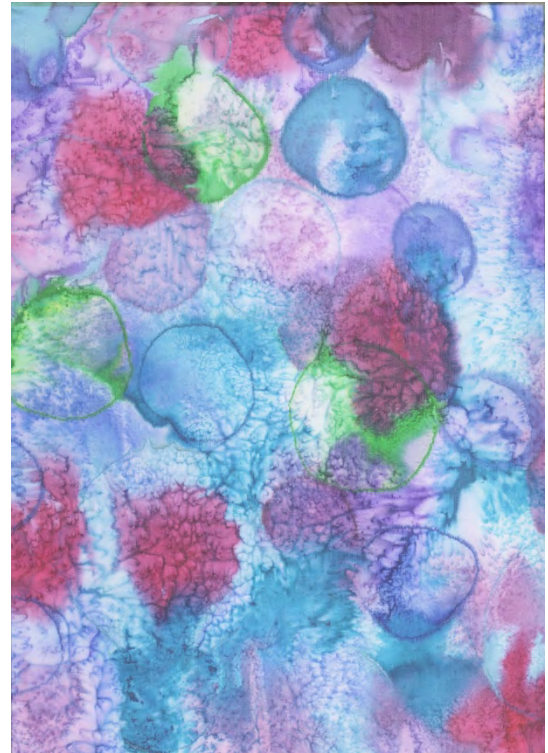
vorbereiten

Tisch mit Plastik abdecken
Seidenmalfarben
grobkörniges Salz
feinkörniges Salz (aus Küche) in Tasse
genug feuchte Lappen zum Putzen der Plastik (mind 2)

Malplatz

Malschürze
je 2 quadratische Plastik
grosser Pinsel
Wasserbecher
Hudeli

alles erklären (auf Stück zum Ausprobieren zeigen):



1. Stück zum ausprobieren

>Name mit Kugelschreiber an Rand
>Fläche oder Farbtupfer malen (Gegenständlich ist nicht möglich)
Tipp: in nassen Tupfer einen andersfarbigen setzen oder etwas Wasser > gibt fast wie Seifenblasen
>Pinsel immer gut auswaschen!!!! an Hudeli abtrocknen
>wenn fertig gemalt: Salz (nicht zu viel, vielleicht auch nicht überall), zieht Farbe heraus, gibt Muster

>fertige Stücke zu zweit auf anderes Plastik transportieren

1. Seite Kissen

Wasser wechseln, Pinsel auswaschen
quadratisches Plastik mit feuchtem Lappen abwaschen
Seidenstück darauf legen > achten, dass es ganz auf dem Plastik liegt
Ganzer Name mit Kugelschreiber gut lesbar an Rand (wenns geht Webkante). Name nicht übermalen!
schwierige Seite malen (passend zu Sturm, alles was schwierig ist in unserem Leben)
auch da Pinsel auswaschen vor Farbwechsel
Salz
wenn fertig Seide auf dem Plastik liegen lassen, zu zweit an „Trockenplatz“ transportieren

2. Seite

neues Plastik mit feuchtem Lappen abreiben (Seide wird kleben)
Wasser wechseln, Pinsel auswaschen
fröhliche Seite malen (gute Zeiten im Leben, Stille nach dem Sturm)
siehe oben

Wichtig für Katechetin:

fertige Seidenstücke nicht zu lange auf dem Plastik lassen > werden klebrig
sobald Farbe nicht mehr abtropft, auf Ständer hängen

Kissen nähen

- Salzreste entfernen
- bügeln (Farbe fixieren, ist dann waschbar)
- zusammenstecken und 3 Seiten mit der Maschine nähen
- wenden und Füllkissen hineinschieben
- 4. Kante zusammennähen

Kissen als Erinnerung

S wissen, warum sie Kissen gemacht haben

<p>Bild Kind zeigen</p>	<p>Gesicht beachten> Freude. Ist sicher: Papi fängt mich auf, ich falle nicht tiefer als in seine Arme.</p>
<p>Bild Jesus schläft legen Bilder haben etwas gemeinsam</p>	<p>(Quelle: Kees de Kort aus Jesus und der Sturm) > totales Vertrauen ist schwierig, in einer verzweifelten Situation zu vertrauen. Freunde Jesus und Gemeinde Matthäus hat das erlebt. Die Angst war zu gross.</p>
<p>Kissengedanken: 2 Seiten, hell/dunkel</p>	<p>fertiges Kissen zeigen zeigen beide Seiten im Leben. Sind manchmal auf der einen, dann auf der anderen Seite</p>
<p>Mittendrin ist Kissen Kissen will uns sagen:</p>	<p>weich, warm, können uns entspannen, ist uns wohl. egal auf welcher Seite ich bin, auf Gott kann ich mich verlassen. Er ist immer für mich da. Und wenn es mir mal schlecht geht und ich das Gefühl habe ich gehe unter oder falle in ein Loch, dann darf ich wissen: Ich kann nicht tiefer fallen als in Gottes Hand. Er fängt mich auf wie ein weiches Kissen.</p>
<p>Kissen als Erinnerung</p>	<p>Wir wünschen euch, dass ihr euch daran erinnert, wenn es euch mal nicht so gut geht. Und als Erinnerung habt ihr ja jetzt das Kissen.</p>



Quiz zur Situation der Christen um 100

Lies die fünf Seiten zur Situation der Christen (Arbeitsblätter 4 - 8) und löse das Quiz.

1. Was faszinierte die Menschen am christlichen Glauben?
2. Im römischen Götterhimmel gibt es neben Jupiter, Juno, Diana, Venus, Mars, Pluto - und wie die unzähligen Gottheiten alle heißen - einen neuen Gott, den die Menschen verehren müssen:
3. Die Christen wurden verspottet und Jesus als ein gewisses Tier am Kreuz dargestellt.
4. In den Gemeinden erlebten die Menschen echte
5. Woran litten die Märtyrer im Gefängnis?

1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				

Das Lösungswort gibt ein Geheimzeichen der Christen.

Quiz zur Situation der Christen um 100 Lösung

Lies die fünf Seiten zur Situation der Christen (Arbeitsblätter 4 - 8) und löse das Quiz.

1. Was faszinierte die Menschen am christlichen Glauben?
2. Im römischen Götterhimmel gibt es neben Jupiter, Juno, Diana, Venus, Mars, Pluto - und wie die unzähligen Gottheiten alle heißen - einen neuen Gott, den die Menschen verehren müssen:
3. Die Christen wurden verspottet und Jesus als ein gewisses Tier am Kreuz dargestellt.
4. In den Gemeinden erlebten die Menschen echte
5. Woran litten die Märtyrer im Gefängnis?

1.	A	U	F	E	R	S	T	E	H	U	N	G
2.	K	A	I	S	E	R						
3.		E	S	E	L							
4.	G	E	M	E	I	N	S	C	H	A	F	T
5.			H	I	T	Z	E					