

MAJORIS – das Spiel mit dem Glauben

In über 2000 Jahren Kirchengeschichte gab es immer wieder Strömungen, die für grundlegende Veränderungen eintraten. Nicht zuletzt Martin Luther, dessen kritische Fragen sogar zur Spaltung der Kirche geführt haben.

In diesem Spiel setzt ihr euch mit den Grundlagen des christlichen Glaubens, den 10 Geboten, auseinander.



Es gibt die Traditionellen



die Reformatoren



und die Unentschlossenen.

*In **vier Runden** diskutiert ihr über einige der Gebote, sucht nach Gründen warum diese unbedingt Bestand haben müssen oder stellt Argumente zusammen, die zeigen, dass diese Gebote nicht mehr zeitgemäß sind.*

Spielvorbereitung

- Bestimmt **per Los** wer zu welcher Gruppe (Traditionellen, Reformatoren, Unentschlossene) gehört
 - Setzt euch (am besten außer Hörweite) so, dass die Gruppen zusammensitzen.
- Mischt jeweils die **Kartensätze der 10 Gebote** und teilt an die Traditionellen und Reformatoren jeweils 6 Gebote aus. (M 1)
- Jede Gruppe erhält **Stift und Papier**.
- Legt die „**Unentschlossenen-Karten**“ bereit! (M 2)
- Legt einen **Timer** (Eieruhr oder Handy) bereit
- Jeder Unentschlossene erhält einen **Abstimmungsgegenstand** (z.B. Tischtennisball)
- Pro Gruppe wird ein **Abstimmungsbehälter** (z.B. Schüssel) bereitgestellt.

Rundenvorbereitung

- Traditionellen und Reformatoren **wählen ein Gebot** für die aktuelle Runde aus.
- Die **Unentschlossenen** erhalten ihre **Impulskarte!**

Rundenablauf

Der **Spielleiter/die Spielleiterin** teilt der jeweils anderen Gruppe mit für welches Gebot sich entschieden wurde.

Die Traditionalisten und Reformen haben nun **8 min.** Zeit um

- sich Argumente für / gegen das Festhalten **am eigenen** Gebot zu überlegen
- sich **Gegenargumente zum Gebot der anderen Gruppe** zu überlegen.
- Auswahl eines **Sprechers** / einer **Sprecherin**

Der Spielleiter / die Spielleiterin nutzt die Zeit, um mit den **Unentschlossenen**, ins Gespräch zu kommen (**Gesprächsimpulskarten!**)

Diskussionsablauf | Nach den 8 Minuten beginnen die „Refomatoren“!



1 min. Zeit: Argumentiert weshalb **euer gewähltes Gebot** nicht mehr zeitgemäß ist!

1 min. Zeit: Argumentiert weshalb **euer gewähltes Gebot** nicht verändert werden sollte!

1 min. Zeit: Argumentiert **gegen das vorgestellte Gebot** der Reformatoren!



1 min. Zeit: Argumentiert **gegen das vorgestellte Gebot** der Reformatoren!

Nach der Vortragszeit **stimmen alle Unentschlossenen ab**, welcher Meinung sie sich anschließen wollen.



Die nächsten Runde laufen nach dem gleichen Prinzip – in der Diskussion beginnen dann die Traditionalisten und Reformer im Wechsel!

→ Nach jeder Runde wird das Abstimmungsergebnis bekannt gegeben.

Die Stimmen werden der entsprechenden Gruppe gutgeschrieben. Die Gruppe, die am Ende die meisten Stimmen sammeln konnte, gewinnt das Spiel!

Variante:

Um noch eine weitere Komponente ins Spiel zu bringen!

Auch alle Unentschlossenen, die bei der Abstimmung bei der Mehrheit waren, erhalten einen Punkt. Somit geht auch aus der Gruppe ein Sieger / eine Siegerin hervor.

Spielt man mit dieser Variante, kann der Spielleiter / die Spielleiter nach der zweiten Runde die Frage thematisieren:



„Ich gehe gerne mit der Mehrheit!“

- damit ich gewinne?!

M1



Ich bin der Herr, dein Gott. Du sollst keine anderen Götter haben neben mir.

Du sollst den Namen des Herrn, deines Gottes, nicht missbrauchen.



Du sollst den Feiertag heiligen.

Du sollst deinen Vater und deine Mutter ehren.



Du sollst nicht töten.



Du sollst nicht ehebrechen.

Du sollst nicht stehlen.



Du sollst nicht falsch Zeugnis
reden wider deinen Nächsten.

Du sollst nicht begehren
deines Nächsten Haus.



Du sollst nicht begehren deines Nächsten
Weib, Knecht, Magd, Vieh noch alles, was
dein Nächster hat.



Ich bin der Herr, dein Gott. Du sollst keine anderen Götter haben neben mir.

Du sollst den Namen des Herrn, deines Gottes, nicht missbrauchen.



Du sollst den Feiertag heiligen.

Du sollst deinen Vater und deine Mutter ehren.



Du sollst nicht töten.



Du sollst nicht ehebrechen.

Du sollst nicht stehlen.



Du sollst nicht falsch Zeugnis
reden wider deinen Nächsten.

Du sollst nicht begehren
deines Nächsten Haus.



Du sollst nicht begehren deines Nächsten
Weib, Knecht, Magd, Vieh noch alles, was dein
Nächster hat.

M 2 | Gesprächsimpulskarten für die Unentschlossenen

In der Gruppe der Unentschlossenen sollen die Jugendlichen über ihr Abstimmungsverhalten reflektieren, sich Gedanken machen wie Meinungen beeinflusst werden können, aber auch inhaltlich zu den 10 Gebote Stellung nehmen. Die hier genannten Ansätze sollen durch den Spielleiter geführt werden und sind lediglich Anregungen, selbstverständlich können Fragen oder Aussagen ergänzt werden!



**„Ich habe meine Meinung schon!“ -
egal was jetzt noch gesagt wird, ich
weiche nicht ab!**

**„Bei Abstimmungen orientiere ich
mich gern an anderen!“ – ich schaue
was meine Freunde oder meine
Familie meint!**



**„Neben Argumenten zählt auch noch
was anderes!“ – und zwar ...**

**„Was zählt schon meine Meinung?“ –
ich kann doch sowieso nichts
ausrichten**



**„Eigentlich braucht man keine
Gebote“ - es gibt doch das
Strafgesetzbuch!**

**„Eigentlich sind das doch keine
Gebote“ - sondern VERbote!**



**„Mir fehlt da was!“
Das 11.Gebot heißt ...**

... noch zu erweitern!!!