

INGO MÜLLER • TIMO NÖH • SIMON SANDER • MICHAEL STÖHR



DER GEHEIMNISVOLLE RAUM

7 LIVE ESCAPE GAMES ZUR BIBEL

EIN RAUM. EIN TEAM. EINE AUFGABE. EINE STUNDE.

buch+
musik



Verlag Haus
Altenberg GmbH
Düsseldorf



DAS GAME

LUTHERS ENTFÜHRUNG

von Ingo Müller



1. Allgemeine Informationen

Ziel des Spiels:	Das Ziel des Spieles ist es, sich auf den Spuren Luthers mit der Reformation zu beschäftigen, einen Teil der Geschichte nachzuempfinden und ein Gefühl für Luthers Situation zu bekommen.
Bibelstelle/Thema:	Reformation
Alter:	ab 14 Jahren
Spieleranzahl:	3 bis 6 Personen
Aufgabe der Spielenden:	Die Spielenden müssen Luther entführen und ihn so vor seinen Feinden beschützen, die ihn aus dem Weg räumen wollen. Dafür müssen sich die Spielenden auf Luthers Spuren begeben.
Dauer:	Vorbereitung zu Hause: 1 bis 2 Stunden Aufbau vor Ort: 1 bis 2 Stunden Spieldauer: 1 Stunde plus 10 Minuten Einführung, 15 Minuten für die Auswertung und Andacht
Raumanforderungen:	Im Idealfall gestaltet man den Raum wie ein Studenten- zimmer. Ein Bett mit Nachttischchen, dazu einen Schreibtisch mit Stuhl, ergänzt durch ein kleines Regal oder Schränkchen, eben alles, was Luther benötigte, um zu schlafen und die Bibel zu übersetzen. Es sollte die Möglichkeit bestehen, Dinge mit Kreppklebeband oder einem Reißnagel an der Wand zu befestigen. Der Raum kann sonst leer sein.



Spielprofil mit Schlussbemerkung

	wenig				viel
	1	2	3	4	5
Raumanforderungen	•				
Vorbereitungsaufwand		•			
Wiederaufbau	•				
Materialaufwand		•			
Kosten			•		
inhaltlicher Bezug					•
Bibel-Vorwissen	•				
suchen			•		
kombinieren			•		
Teamwork		•			
Schwierigkeitsgrad		•			

Dieses Live Escape Game ist ein guter Einstieg in diese Art von Spiel, da es recht einfach vorzubereiten, aufzubauen, zu lösen und zu betreuen ist.

Dazu bietet es jährlich eine zeitlich attraktive Einsatzmöglichkeit: den Reformationstag.

2. Herangehensweise für die Mitarbeitenden

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit dem Hintergrund der Reformation und Luthers Anliegen vertraut machst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Game. Überlege dir anschließend, was dir an den geschichtlichen Ereignissen wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Du kannst auch bereits damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten. Lies dazu das Kapitel „Tipps zur Andacht“ (siehe Seite 68).
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ (siehe Seite 58) und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“ (siehe Seite 59), „Aufbau vor Ort“ (siehe Seite 59) und „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61).
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann. Einige Gegenstände (Schreibtisch, Stuhl, Matratze, Kerze ...) werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.
- Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte 1 bis 13 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ (siehe Seite 63) mit der Erklärung der



Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.

- Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Arbeitsschritte 14 bis 27. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ (siehe Seite 61) durch. Dann kann es endlich losgehen!

3. Materialliste

Viele Materialien dienen dem Flair und der Veranschaulichung, sie sind nicht notwendig und werden darum extra aufgeführt. Einige Materialien kann man mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzen. Ihre Funktion ist aber zwingend erforderlich.

- Papier
- Tesafilm®
- Kreppklebeband
- Euro- und Cent-Stücke
(davon 1 x 5 Cent, 4 x 2 Cent,
9 x 1 Cent aus Deutschland)
- 10 x zusätzlich ausländisches Geld
- 3 Schlösser mit 3-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit 4-stelligem Zahlencode
- 1 Schloss mit Schlüssel
- 1 Geldkassette mit Schlüssel
- 4 Kisten oder Reisetaschen/Rucksack
zum Verschließen mit einem Schloss
- UV-Lampe
- Eieruhr oder ähnlicher Counter
- Luther-Figur (Playmobil) oder
Bild von Luther
- Umschlag
- Notizbuch
- Reißnägel
- alte Fotos
- Mantel
- Liederbuch (mit dem Lied von
Luther: „Ein feste Burg“)
- Latein-Wörterbuch
(mind. 30 000 Wörter)

- Nachttischchen
- evtl. Absperrband

Material, das nur zur Dekoration dient

- Bett mit Matratze und Bettzeug
- Schreibtisch
- Stuhl
- Kerze
- Wörterbücher in anderen Sprachen

Dateien aus dem Downloadbereich ausgedruckt

- Liedtext „Ein feste Burg“ (3-fach)
- Flaggen mit 3, 4 und 9 Farben
- 95 Thesen (wichtig sind dabei die
Thesen 1, 7 und 15)
- Hinweise
- Lösung

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Drucker und Papier
- Locher
- Schere
- Briefumschlag
- UV-Stift



4. Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge die Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus: „Hinweise“, „Lösung“, „95 Thesen“, „Ein feste Burg“, „Flaggen“.
3. Schneide alle drei Flaggen aus.
4. Schneide die Hinweise einzeln aus und merke dir, welcher Hinweis was bedeutet.
5. Schneide die 95 Thesen auseinander.
6. Male mit dem UV-Stift vorsichtig einen Kreis um die Zahlen der Thesen 1, 7 und 15.
7. Markiere auf einem Liedzettel mit dem UV-Stift die Eins der 1. Strophe und das entsprechende T (Buchstabe 7) und R (Buchstabe 35) mit einem Kreis.
8. Falte die drei Liedzettel so klein, dass sie in ein Liederbuch o. Ä. passen. Klebe den Hinweis für das Geld „Wert des deutschen Geldes multipliziert mit der Anzahl derselben Münzen“ auf die Rückseite der These 28. Sie passt thematisch sehr gut zum Hinweis.
9. Stelle die vier Codeschlösser mit dem passenden Code ein und klebe mit Kreppklebeband den entsprechenden Code auf das Schloss. Die Codes sind: 1517, 312, 985, 108. Das Kreppklebeband wird dann beim Anbringen der Schlösser wieder entfernt.
10. Lege den Hinweis für die Flaggen „Multipliziere die Flaggenfarben. Farbe der ersten Fahne multipliziert mit der Farbe der zweiten Fahne multipliziert mit der Farbe der dritten Fahne“ in das Notizbuch.
11. Lege den Hinweis für das Lied „Carmen“ 1. 7-35-71-96, 2. 42-62-147, 3. - , 4. 56-88-112-170 in einen Briefumschlag.
12. Loch nun den Briefumschlag an einer Stelle, damit du dort später ein Schloss befestigen kannst.
13. Befestige das Schloss 108 an dem Briefumschlag und lege ihn in die Geldkassette.

5. Aufbau vor Ort

14. Baue das Grundsetting des Raumes auf: Schreibtisch, Stuhl, Wörterbücher, Liederbuch in einer Ecke, in einen anderen Teil des Raumes die Schlafecke mit dem Bett, der Matratze, dem Nachttischchen, den alten Fotos ...



15. Hänge oder klebe die Thesen verteilt im Raum auf. Dabei sollten die drei markierten Thesen (1, 7, 15) und die eine mit dem Hinweis auf der Rückseite (Nr. 28) nicht alle an derselben Stelle sein. Die Thesen sollten mit einem Kreppklebeband oder einem Reißnagel am oberen Rand befestigt sein, damit man die Thesen noch umklappen kann, um den Hinweis unter der These 28 zu finden.
16. Hänge nun ebenso im Raum verteilt die drei Flaggen auf. Achte dabei darauf, dass die Flaggen fest angebracht sind.
17. Lege das 5-Cent-Stück und ein wenig ausländisches Geld in die Geldkassette.
18. Das restliche Geld verteilst du an drei bis vier verschiedenen Plätzen, z. B. in der Manteltasche, unter der Matratze, in einer offenen Kiste oder offen liegen lassen.
19. Lege die UV-Lampe in eine sofort erreichbare Kiste/Schublade o. Ä. Diese Taschenlampe muss leicht zu finden sein.
20. Schließe die Geldkassette zu, positioniere die Geldkassette in Raum und lege den Schlüssel in ein Seitenfach einer Tasche. Zusätzlich kommt in diese Tasche das Notizbuch mit dem Hinweis für die Flaggen. Dieses Fach mit dem Notizbuch verschließt du mit dem Zahlencode 985. Es lässt sich später durch den Code auf dem Geld öffnen.
21. Jetzt legst du diese Reisetasche/Kiste in eine größere Tasche/Kiste, die du dann mit dem Zahlenschloss 1517 verschließt. 1517 entspricht dem Datum der Reformation und ist anhand der mit UV markierten Thesen zu öffnen.
22. Nun legst du die „Lösung“ und die Luther-Figur in eine Tasche/Kiste und verschließt sie mit dem Code 312. Dieser Code geht als letztes auf und wird durch den Code im Lied „Ein feste Burg“ ermittelt.
23. Lege das notwendige Lateinwörterbuch in eine Tasche/Kiste und verschließe diese mit einem Schloss. Den Schlüssel dafür versteckst du im Raum, z. B. zwischen den alten Fotos, in einer anderen Manteltasche, im Nachttischchen, in einem anderen Buch o. Ä.
24. Verstecke nun die drei Kopien des Liedes „Ein feste Burg“: im Liederbuch, zwischen den Fotos, in einer Außentasche einer Tasche
25. Verstecke noch den Hinweis: „X = vervielfältigen/multiplizieren“ an einem einfach zu findenden Ort.
26. Gehe noch einmal alle Codes und den Lösungsweg anhand des Spielschemas (siehe Seite 67) durch.
27. Verteile nun die Koffer/Kisten im Raum.

Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte ab 10 noch einmal durchgegangen werden. Mit ein wenig Erfahrung sollte es reichen, wenn du den Raum anhand der Großraumskizze (siehe Downloads zum Buch) wieder aufbaust.



6. Spieldurchführung

6.1 Anmoderation

Bevor das Spiel losgehen kann, musst du der Gruppe noch erklären, was sie in der folgenden Stunde erwartet, an welche Regeln sie sich beim Spielen halten muss und wie ihre genaue Aufgabe lautet. Die Anmoderation unterteilt sich somit in die drei Phasen: Erklärung, Regeln und Aufgabe.

Erklärung

Da Live Escape Games noch ein sehr neuer Spielertrend sind, ist es unwahrscheinlich, dass alle Teilnehmenden wissen, was sie in der nächsten Stunde erwartet. Aus diesem Grund solltest du erst einmal ganz allgemein erklären, was Live Escape Games überhaupt sind und wie sie gespielt werden.

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu meistern. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip umsetzen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden. Man muss also verschiedene Rätsel lösen, indem man Hinweise findet und diese entsprechend miteinander kombiniert. Auf gewisse Weise ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Jedes gelöste Rätsel und jeder gefundene Hinweis bringen die Gruppe dem Spielziel ein Stück näher.

Häufig schlüpft ihr als Gruppe in unterschiedliche Rollen. So seid ihr zum Beispiel Mitglieder einer Polizeieinheit, die einen spannenden Kriminalfall lösen, oder aber Gefangene, die aus der Haft ausbrechen müssen. In diesem Spiel „Luthers Entführung“ schlüpft ihr in die Rolle von Freunden der Reformation, die Luther entführen und somit vor seinen Widersachern schützen müssen.

Unsere Live Escape Games haben die Besonderheit, dass sowohl der Glaube als auch die Bibel eine zentrale Rolle spielen.

Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Schubladen, Schränken und Taschen!

Regeln

Bevor es losgehen kann, musst du den Teilnehmenden noch mitteilen, an welche Regeln sie sich während des Spiels halten müssen. Diese sind im Wesentlichen bei den meisten Live Escape Games gleich.

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt“. Es darf nur dann herumprobiert werden, wenn es eine Vermutung gibt, z. B. die Zahlen sind bekannt, aber nicht die Reihenfolge.
- Alles, was durch Kreppklebeband festgeklebt ist, soll an diesem Ort bleiben. Damit wird manchmal die Teamarbeit erzwungen.



- Mit rot-weißem Band markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden. Sie gehören nicht zum Spiel.
- Bitte nicht an elektrischen Dingen „herumschrauben“ – alles ist gefahrlos lösbar.
- Schaut genau – im Team kommt ihr weiter.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten, ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen, damit das Geheimnis des Spiels gewahrt werden kann.
- Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsetzen könnt. Und los geht's!

Aufgabe

Luther ist vielen mächtigen Menschen der Kirche ein Dorn im Auge. Auf euch wird es ankommen. Findet Luther und entführt ihn, so bewahrt ihr ihn vor seinen Feinden. Denn die wollen ihn aus dem Weg räumen.

6.2 Tipps und Team begleiten

Sobald das Spiel beginnt, rückst du selbst in den Hintergrund und überlässt der Gruppe nun die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielenden sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmenden nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen wichtigen Gegenstand oder brauchen für das Lösen eines Rätsels einfach zu lange, sodass das Spiel unmöglich in der vorgesehenen Zeit geschafft werden kann. Deshalb musst du in bestimmten Situationen immer mal wieder Hilfestellungen geben. Einen Leitfaden für den richtigen Einsatz von Tipps gibt es allerdings nicht. Du musst selbstständig entscheiden, wann du welche Hinweise gibst. Spätestens, wenn sich ein Team ganz verrannt hat und sie die Motivation verlieren sollten, dann hilf ihnen.

6.3 Spielablauf

- Regeln erklären und Aufgabe vorlesen
- Wecker/Uhr auf 60 Minuten stellen
- suchen, finden, kombinieren und anwenden
- markierte Thesen mit der UV-Lampe finden und Jahreszahl entdecken
- Geldkassette öffnen und das Geldrätsel lösen
- Lateinübersetzungen und Flaggenrätsel lösen
- Liedcodierung entschlüsseln, übersetzen und Luther finden



6.4 Spielende

- Andacht
- Auswertungsrunde
- evtl. Gruppenfoto zum Schluss

7. Lösungswege

7.1 Beschreibung der Rätsel

Rätsel Thesen

Es gibt drei Thesen, bei denen die Zahl vor der These mit UV-Stift markiert ist. Mit diesen Zahlen 1, 7, 15 muss der passende vierstellige Code für die erste Tasche kombiniert werden.

1.

Als unser Herr und Meister Jesus Christus sagte: „Tut Buße, denn das Himmelreich ist nahe herbeigekommen“, wollte er, dass das ganze Leben der Glaubenden Buße sei.

7.

Gott erlässt überhaupt keinem die Schuld, ohne ihn zugleich demütig in allem dem Priester, seinem Stellvertreter, zu unterwerfen.

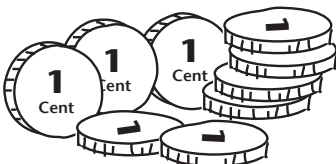
15.

Diese Furcht und dieses Erschrecken sind für sich allein hinreichend – ich will von anderem schweigen –, um Fegfeuerpein zu verursachen, da sie dem Schrecken der Verzweiflung äußerst nahe sind.

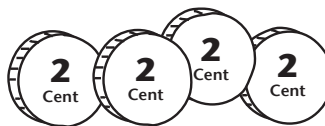
Bei drei Zahlen gibt es maximal sechs Kombinationsmöglichkeiten. Diese müssen durchprobiert werden: 1715, 1157, 7115, 7151, 1517 (ist richtig), 1571. 1517 entspricht der Jahreszahl, als die Thesen an die Tür der Wittenberger Schlosskirche geschlagen wurden.

Rätsel Geld

Das ausländische Geld ist unwichtig. Das Euro-Geld muss je nach seiner Art mit sich selbst multipliziert werden. Das bedeutet: alle 1-Cent-Stücke, in diesem Fall 9, müssen mit dem Wert von 1 Cent multipliziert werden. Ergibt also:



$$9 \times 1 \text{ Cent} = 9$$



$$4 \times 2 \text{ Cent} = 8$$



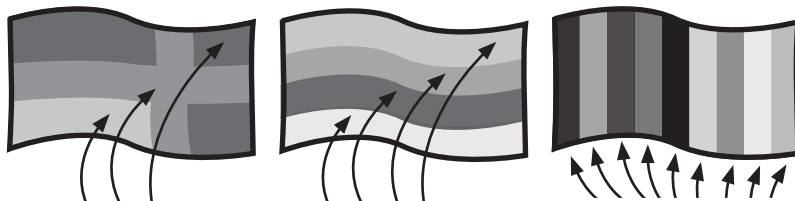
$$1 \times 5 \text{ Cent} = 5$$



Der geheimnisvolle Raum

Daraus ergeben sich drei Ziffern. Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen. 985 (ist richtig), 958, 859, 895, 598, 589.

Rätsel Flaggen



Auf den Flaggen sind jeweils mehrere verschiedene Farben zu sehen. Man muss bei diesem Rätsel jede Flagge für sich betrachten und die unterschiedlichen Farben zählen. Das sind drei, vier und neun Farben. Diese Werte müssen miteinander multipliziert werden. $3 \times 4 \times 9 = 108$. Da es beim Multiplizieren egal ist, welche Zahl vorne steht, ist das Ergebnis immer 108. Das ist der Code für ein Schloss.

Rätsel Lied

Das Lied ist dreifach kopiert, damit parallel gearbeitet werden kann. Der Hinweis: „Carmen“ bedeutet laut Übersetzung aus dem Lateinwörterbuch „Lied“. Das Rätsel muss also irgendetwas mit dem Lied zu tun haben. Auf einer Kopie sind in der 1. Strophe die ersten zwei Buchstaben und die Zahl eins der ersten Strophe mit UV-Stift markiert.



Nimmt man nun den Hinweiszettel Carmen dazu, wird deutlich, dass die Markierungen auf dem Liedblatt der Anzahl der Buchstaben entsprechen. Evtl. kann man die Spielenden hier mit einem kleinen Tipp in die richtige Richtung führen. Je nachdem wie viel Zeit noch auf der Uhr ist, kann dieser Tipp den Rest der Zeit noch einmal entscheidend beeinflussen.

Der 7. Buchstabe in der 1. Strophe ist ein „t“, der 35. ist ein „r“. Jetzt muss die Gruppe weiterzählen. Die 71 ist ein „i“ und die 96 ist ein „a“. Das ergibt „tria“ und muss wieder übersetzt werden. Es bedeutet auf Deutsch „drei“. Ebenso wird mit den Strophen zwei und vier verfahren. In der dritten Strophe gibt es keine Markierung, da nur drei Ziffern für den Code benötigt werden.



Auflösung der Lied-Codierung

Strophe 1: 7 – 35 – 71 – 96

Ein fest(7)e Burg ist unser Gott, ein gute Wehr(35) und Waffen.

Er hilft uns frei aus aller Not, di(71)e uns jetzt hat betroffen.

Der a(96)lt böse Feind ...

TRIA = DREI

Strophe 2: 42 – 62 – 147

Mit unsrer Macht ist nichts getan, wir sind gar bald(42) verloren;

es streit ´ für u(62)ns der rechte Mann, den Gott hat selbst erkoren.

Fragst du, wer der ist? Er heißt Jesus Christ, der Herr Zebao(147)th ...

DUO = ZWEI

Strophe 4: 56 – 88 – 112 – 170

Das Wort sie sollen lassen stahn und kein ´ Dank dazu haben;

er ist bei u(56)ns wohl auf dem Plan mit seinem Geist un(88)d Gaben.

Nehmen sie den Leib, Gu(112)t, Ehr, Kind und Weib: lass fahren dahin,

sie haben ´s kein Gewinn, das Reich m(170)uss uns doch bleiben.

UNUM = EINS

Daraus ergeben sich die drei Ziffern 1, 2 und 3.

Dies ergibt sechs Kombinationsmöglichkeiten, die durchgetestet werden müssen.

123, 132, 231, 213, 312 (richtig) und 321.

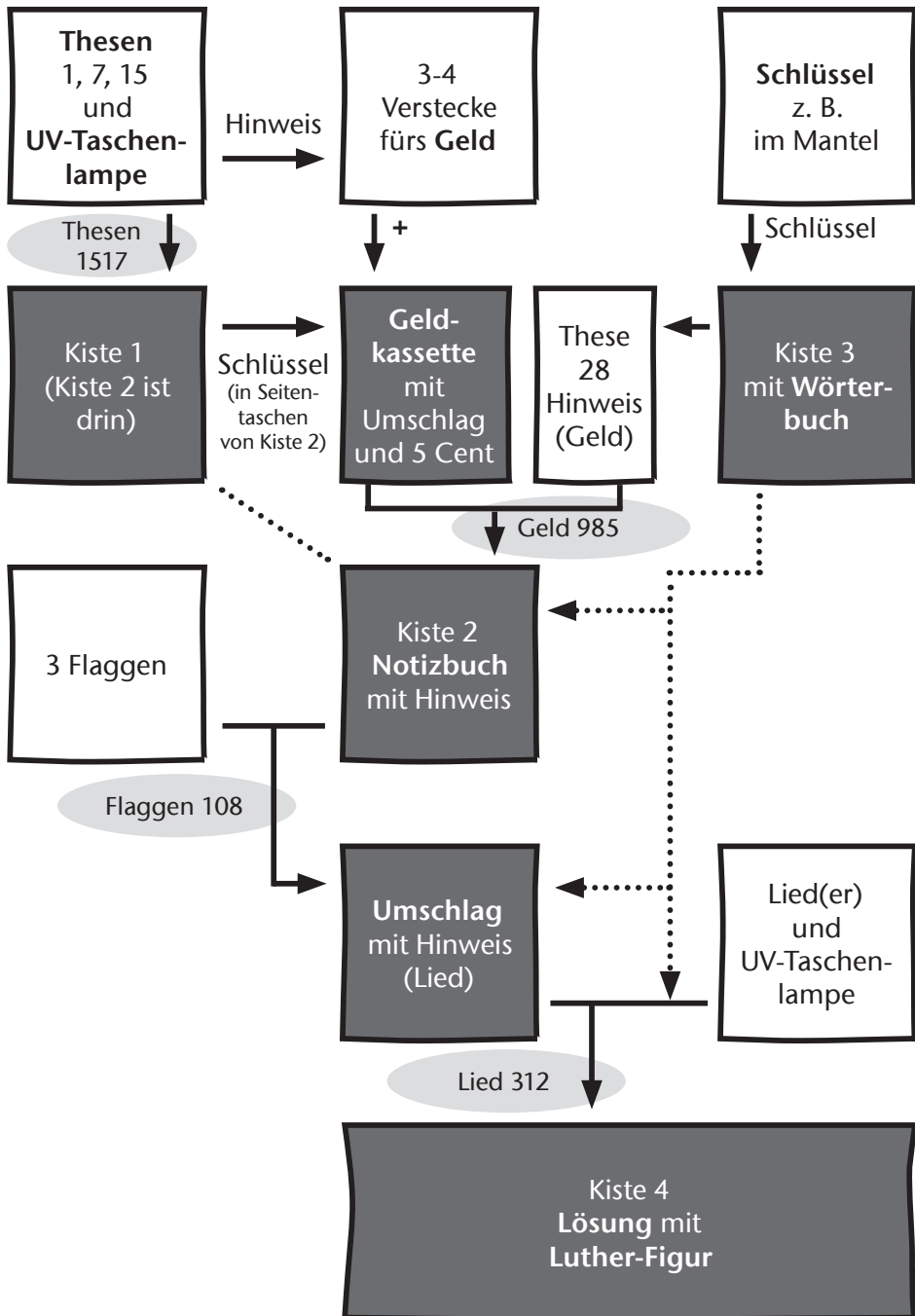


7.2 Spielschema

In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt. Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Gruppe gerade auf dem Weg zum Ziel befindet. Die verschiedenen Schraffierungen sollen die verschiedenen Arten deutlich machen und dienen der besseren Erkennung.

Legende

	nicht verschlossene Gegenstände, können sofort genutzt werden
	Rätsel
	verschlossene Kisten / Koffer / Taschen





8. Tipps zur Andacht

Im Anschluss an dieses Live Escape Game bietet sich eine Andacht an zu den Themenbereichen Buße, Reformation, Martin Luther, Bibel, Gnade, Glaube ein Geschenk o. Ä.

Wir sind fehlerhaft und sind dennoch berufen, mit Gott zu leben (ob schon Christ oder noch nicht). Wir leben aus der Gnade, die ihren Gipfel darin hat, dass Jesus am Kreuz für uns stirbt und uns zur Buße leitet, weil wir ohne Jesus nicht bestehen können. Es ist ein Geschenk. Die Buße ist das immer wieder neue spannungsvolle Auspacken und sich dann über das Geschenk freuen können.

Impulsfrage

- Was würdest du in deiner Gemeinde verändern?



Materialtipp: Refo.Box

Praktische Ideen für die Kinder- und Jugendarbeit zu den „vier sola“ der Reformation – Glaube, Bibel, Gnade, Jesus

Die Refo.Box liefert viele praktische Ideen, wie die Kernbegriffe der Reformation neu erlebbar werden. Wenig erfahrene Mitarbeitende können ganze Gruppenstunden übernehmen, alte Hasen einzelne Ideen herausgreifen. Im Fokus sind dabei neben bestehenden Gruppen auch junge Menschen, die bisher keinen Kontakt zur eigenen Arbeit hatten.

80 doppelseitige Karten und ein Booklet in einer Box
Herausgegeben von CVJM-Gesamtverband, netzwerk-m und ChurchNight
Mehr Infos und Leseprobe: refo.cvjm.de/refobox

[illegible]

Ein feste Burg ist unser Gott

Strophe 1

Ein feste Burg ist unser Gott,
ein gute Wehr und Waffen.
Er hilft uns frei aus aller Not,
die uns jetzt hat betroffen.
Der alt böse Feind
mit Ernst er's jetzt meint,
groß Macht und viel List
sein grausam Rüstung ist,
auf Erd' ist nicht seinsgleichen.

Strophe 2

Mit unsrer Macht ist nichts getan,
wir sind gar bald verloren;
es streit' für uns der rechte Mann,
den Gott hat selbst erkoren.
Fragst du, wer der ist?
Er heißt Jesus Christ,
der Herr Zebaoth,
und ist kein andrer Gott;
das Feld muss er behalten.

Strophe 3

Und wenn die Welt voll Teufel wär
und wollt uns gar verschlingen,
so fürchten wir uns nicht so sehr,
es soll uns doch gelingen.
Der Fürst dieser Welt,
wie sau'r er sich stellt,
tut er uns doch nicht;
das macht, er ist gericht':
ein Wörtlein kann ihn fällen.

Strophe 4

Das Wort sie sollen lassen stahn
und kein' Dank dazu haben;
er ist bei uns wohl auf dem Plan
mit seinem Geist und Gaben.
Nehmen sie den Leib,
Gut, Ehr, Kind und Weib:
Lass fahren dahin,
sie haben's kein' Gewinn,
das Reich muss uns doch bleiben.

Text: Martin Luther 1528

Melodie: Martin Luther 1529

Ein feste Burg ist unser Gott

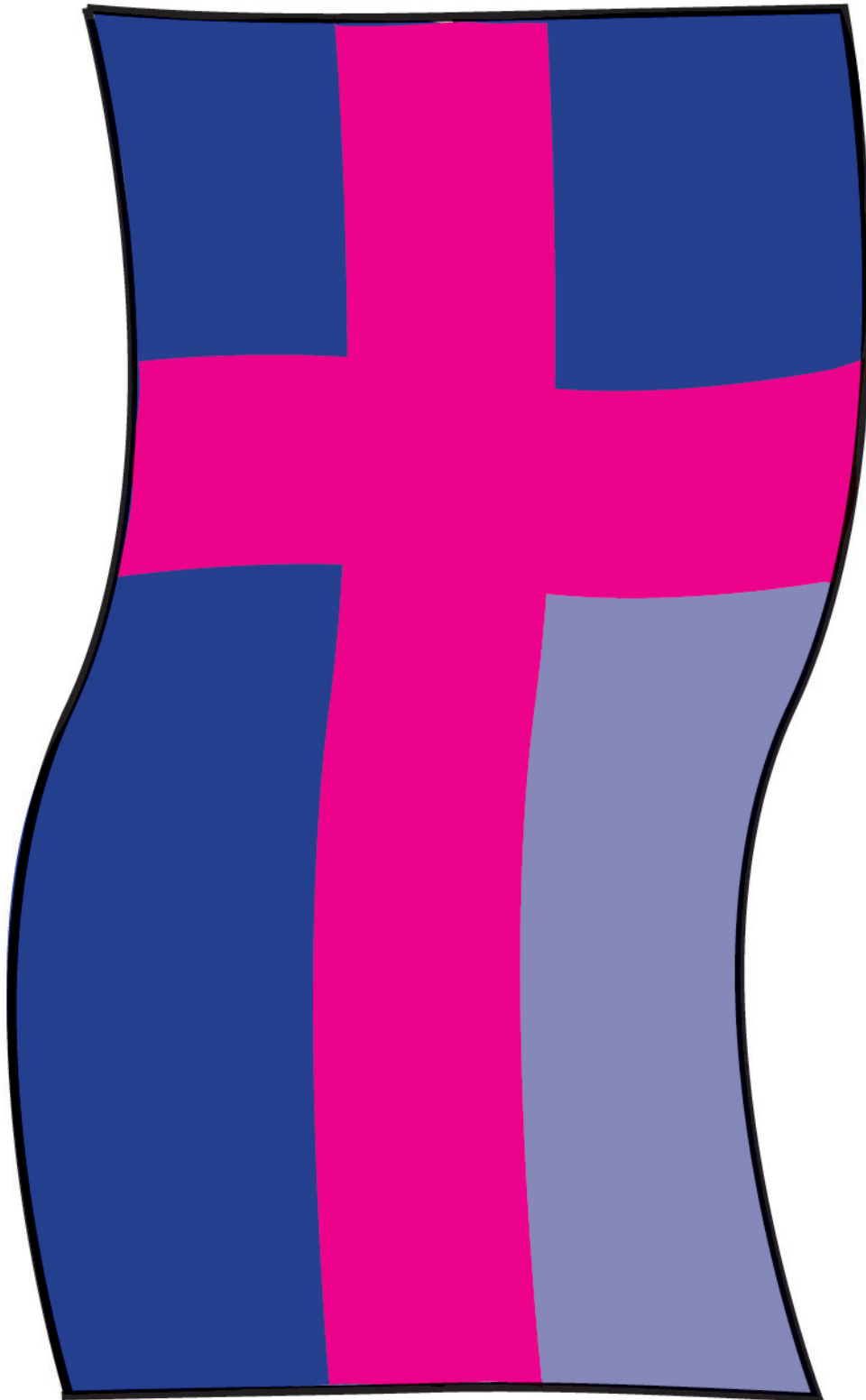
Martin Luther

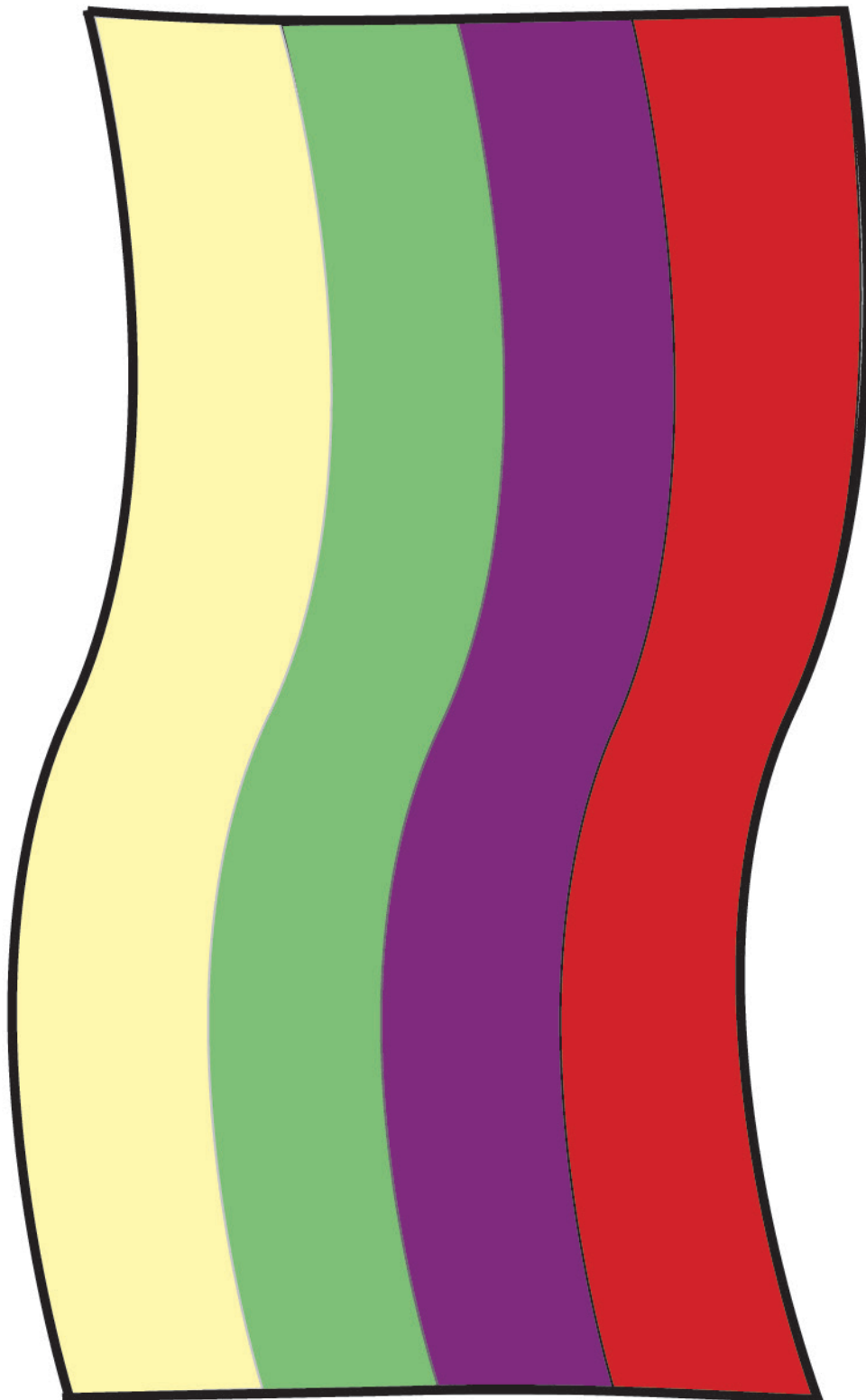
Ein feste Burg ist unser Gott, ein gute Wehr und
Er hilft uns frei aus aller Not, die uns jetzt hat be -

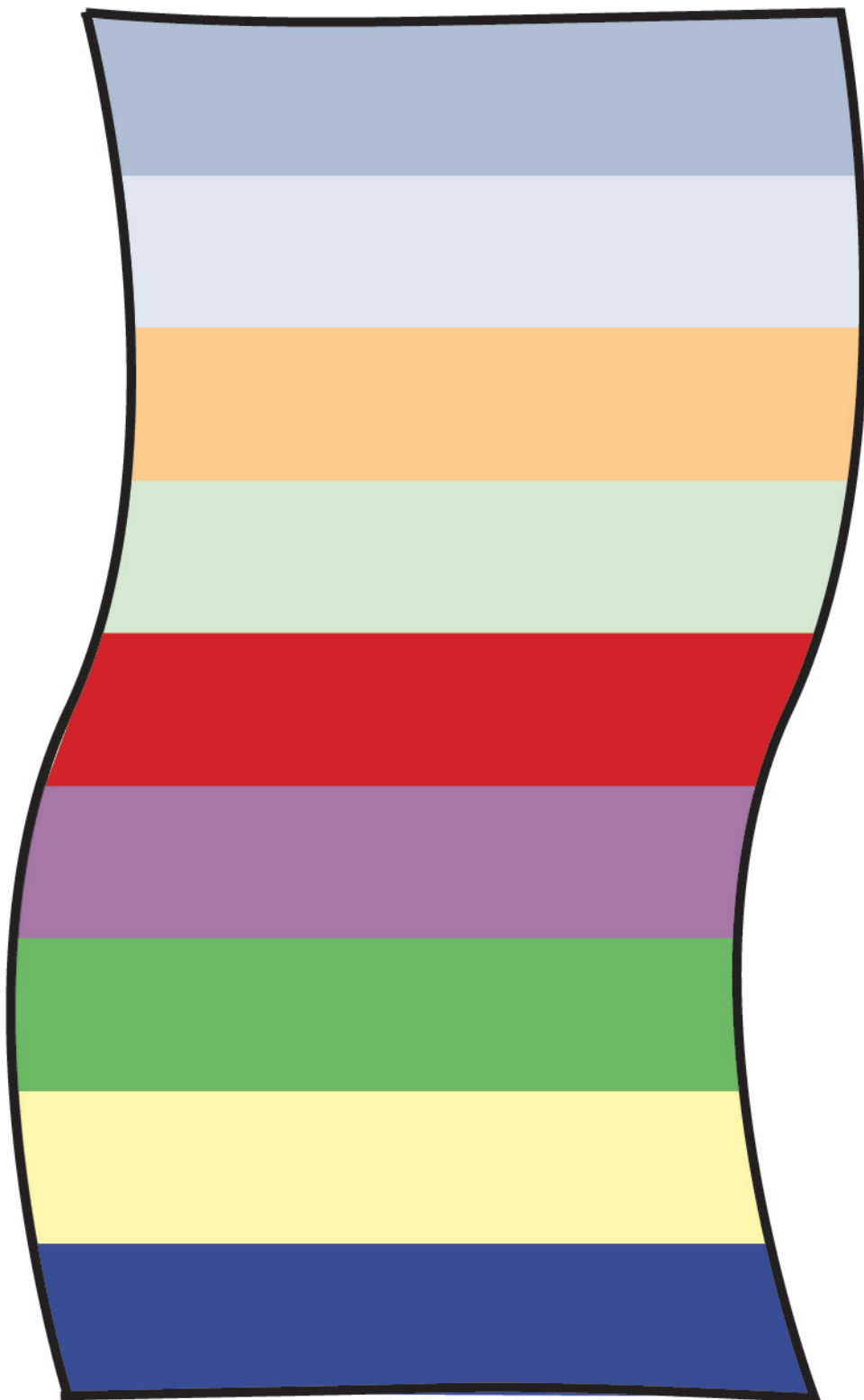
5
Waf - fen. fen. Der alt bö - se Feind

9
mit Ernst er's jetzt meint, groß Macht und viel List sein

13
grau - sam Rüs - tung ist, auf Erd' ist nicht seins - glei - chen.







Martin Luther: Die 95 Thesen

Aus Liebe zur Wahrheit und im Verlangen, sie zu erhellen, sollen die folgenden Thesen in Wittenberg disputiert werden unter dem Vorsitz des ehrwürdigen Pater Martin Luther, Magister der freien Künste und der heiligen Theologie, dort auch ordentlicher Professor der Theologie. Daher bittet er jene, die nicht anwesend sein können, um mit uns mündlich zu debattieren, dies in Abwesenheit schriftlich zu tun. Im Namen unseres Herrn Jesus Christus. Amen.

1.

Als unser Herr und Meister Jesus Christus sagte:
„Tut Buße, denn das Himmelreich ist nahe herbeigekommen“, wollte er, dass das ganze Leben der Glaubenden Buße sei.

2.

Dieses Wort darf nicht auf die sakramentale Buße gedeutet werden, das heißt, auf jene Buße mit Beichte und Genugtuung, die unter Amt und Dienst der Priester vollzogen wird.

5.

Der Papst will und kann nicht irgendwelche Strafen erlassen, außer denen, die er nach dem eigenen oder nach dem Urteil von Kirchenrechtssätzen auferlegt hat.

7.

Gott erlässt überhaupt keinem die Schuld, ohne ihn zugleich demütig in allem dem Priester, seinem Stellvertreter, zu unterwerfen.

15.

Diese Furcht und dieses Erschrecken sind für sich allein hinreichend – ich will von anderem schweigen –, um Fegfeuerpein zu verursachen, da sie dem Schrecken der Verzweiflung äußerst nahe sind.

21.

Es irren daher diejenigen Ablassprediger, die da sagen,
dass ein Mensch durch Ablässe des Papstes von jeder Strafe
gelöst und errettet wird.

27.

Lug und Trug predigen diejenigen, die sagen,
die Seele erhebe sich aus dem Fegfeuer, sobald die Münze
klingelnd in den Kasten fällt.

28.

Das ist gewiss: Fällt die Münze klingelnd in den Kasten,
können Gewinn und Habgier zunehmen.
Die Fürbitte der Kirche aber liegt allein in Gottes Ermessen.

36.

Jeder wahrhaft reumütige Christ erlangt vollkommenen
Erlass von Strafe und Schuld; der ihm auch ohne Ablassbriefe
zukommt.

37.

Jeder wahre Christ, lebend oder tot, hat, ihm von Gott geschenkt, teil an allen Gütern Christi und der Kirche, auch ohne Ablassbriefe.

43.

Man muss die Christen lehren: Wer einem Armen gibt oder einem Bedürftigen leiht, handelt besser, als wenn er Ablässe kaufte.

39.

Man muss die Christen lehren: Die Ablässe des Papstes sind nützlich, wenn die Christen nicht auf sie vertrauen, aber ganz und gar schädlich, wenn sie dadurch die Gottesfurcht verlieren.

50.

Man muss die Christen lehren: Wenn der Papst das Geldeintreiben der Ablassprediger kannte, wäre es ihm lieber, dass die Basilika des Heiligen Petrus in Schutt und Asche sinkt, als dass sie erbaut wird aus Haut, Fleisch und Knochen seiner Schafe.

62.

Der wahre Schatz der Kirche ist das heilige Evangelium der Herrlichkeit und Gnade Gottes.

63.

Er ist aber aus gutem Grund ganz verhasst, denn er macht aus Ersten Letzte.

65.

Also sind die Schätze des Evangeliums die Netze,
mit denen man einst Menschen von Reichtümern fischte.

66.

Die Schätze der Ablässe sind die Netze, mit denen man
heutzutage die Reichtümer von Menschen abfischt.

71.

Wer gegen die Wahrheit der apostolischen Ablass redet,
der soll gebannt und verflucht sein.

72.

Wer aber seine Aufmerksamkeit auf die Willkür und
Frechheit in den Worten eines Ablasspredigers richtet,
der soll gesegnet sein.

89.

Vorausgesetzt, der Papst sucht durch die Ablassse mehr das Heil der Seelen als die Gelder – warum setzt er dann schon früher gewährte Schreiben und Ablassse außer Kraft, obgleich sie doch ebenso wirksam sind?

90.

Diese scharfen, heiklen Argumente der Laien allein mit Gewalt zu unterdrücken und nicht durch Gegengründe zu entkräften, heißt, die Kirche und den Papst den Feinden zum Gespött auszusetzen und die Christen unglücklich zu machen.

91.

Wenn also die Ablässe nach dem Geist und im Sinne des Papstes gepredigt würden, wären alle jene Einwände leicht aufzulösen, ja, es gäbe sie gar nicht.

92.

Mögen daher all jene Propheten verschwinden, die zum Volk Christi sagen: Friede, Friede!, und ist doch nicht Friede.

Hinweise

x = multiplica!

X = vervielfältigen/multiplizieren

**PRETIUM NUMMI
GERMANICI**

X

**NUMMERUS
EORUNDEM
NUMMORUM**

(Tipp: eorundem ist der Gen. Pl. von idem)
(Tipp: nummorum ist der Gen. Pl. von nummus)
(Tipp: nummi ist der Gen. Sl. von nummus)

Wert des deutschen Geldes multipliziert mit der Anzahl derselben Münzen

MULTIPLICA COLORES VEXILLORUM

**COLORES
PRIMI
VEXILLI**

X

**COLORES
SECUNDI
VEXILLI**

X

**COLORES
TERTII
VEXILLI**

Multipliziere die Flaggenfarben. Farbe der ersten Flagge multipliziert mit der Farbe der zweiten Flagge multipliziert mit der Farbe der dritten Flagge (Übersetzung Latein → Deutsch).

Ablasseinnahmen

nur als Dekoration für die Kasse

Carmen

1. 7-35-71-96

2. 42-62-147

3. -

4. 56-88-112-170

Lied (Übersetzung Latein → Deutsch)

tria/drei (Übersetzung Latein → Deutsch)

duo/zwei (Übersetzung Latein → Deutsch)

unum/eins (Übersetzung Latein → Deutsch)

Hinweis: 3. ergibt keine Zahl

Luther wollte die Freiheit Gottes für jeden! Du hast es geschafft, ihn zu entführen. Herzlichen Glückwunsch!

Du bringst ihn an einen sicheren Ort: die Wartburg. Dort übersetzt Luther das Neue Testament, damit jede und jeder Gottes Wort lesen und verstehen kann.

Dank dir haben wir heute die Möglichkeit, von Gottes Gnade an uns zu lesen.

