

# ESCAPE-GAME: DEM WUNDER DER SCHÖPFUNG AUF DER SPUR

Julia Gerth und Maren Löwe

## „Wunderbares“ entdecken

„Der allein große Wunder tut, denn seine Güte währet ewiglich. Der die Himmel mit Weisheit gemacht hat, denn seine Güte währet ewiglich. Der die Erde über den Wassern ausgebreitet hat, denn seine Güte währet ewiglich. Der große Lichter gemacht hat, denn seine Güte währet ewiglich: die Sonne, den Tag zu regieren, denn seine Güte währet ewiglich; den Mond und die Sterne, die Nacht zu regieren, denn seine Güte währet ewiglich.“<sup>2</sup>

So heißt es in Psalm 136 in den Versen 4-9. „Der allein große Wunder tut.“ Und schon ist man mitten im Thema Wunder. Schauen wir auf Gottes Schöpfung, in der wir leben. Sehen wir dort nicht unglaublich vieles Wunderbares, was uns fasziniert: die Biene, die Honig produziert; dass aus einem kleinen Samenkorn ein Baum wächst ... Auch die Menschen des Ersten Testaments staunten, fragten nach dem Ursprung, erzählten sich Geschichten von Gott, dem Schöpfer. Bernd Kollmann drückt es so aus: „Die alttestamentlichen Wunder sind unbegreifliche Ereignisse, die den Menschen in Erstaunen versetzen. Gottes wunderbares Schöpfungswirken gilt als Beleg seiner Einzigartigkeit und Herrschaft über alles Geschaffene (Psalm 136,4-9, Jjob 37, 14-16).“<sup>3</sup>

In dieser Unterrichtseinheit begeben wir uns mit den Schüler:innen auf Spurensuche nach dem Wunderbaren, das in unserem Alltag zu entdecken ist, wenn man genau hinschaut, spürt, fühlt, schmeckt, riecht und hört. Eingebunden in ein Escape-Game, geht es zunächst um das aufmerksame Wahrnehmen. In einem nächsten Schritt nähert man sich der großen Frage: Wo kommt das alles her? Anschließend lernen die Schüler:innen die erste Schöpfungsgeschichte anhand einer Erzählung mit einem Bodenbild kennen und setzen sich mit dieser Geschichte auseinander.

<sup>1</sup> Teilrahmenlehrplan Evangelische Religion – Rheinland-Pfalz, 2010

<sup>2</sup> Lutherbibel revidiert 2017 Psalm 136,4-9

<sup>3</sup> „Wundergeschichten“ von Bernd Kollmann in Handbuch Bibeldidaktik – Mirjam und Ruben Zimmermann utb 2010; S. 213-221



Foto: RPI

### Worum es geht:

Das „Wunderbare“ in Gottes Schöpfung zu entdecken, steht im Mittelpunkt der Einheit. Mit einem Escape-Game gehen die Schüler:innen auf Spurensuche in Gottes Schöpfung. Um die Aufgaben zu lösen, müssen alle Sinne eingesetzt werden. Mit jeder gelösten Aufgabe erhält man einen Zahlencode zu einem der Schlösser, mit dem eine Schatzkiste gesichert ist. Was sich wohl darin verbirgt? Nachdem dieses Rätsel gelöst ist, geht es um das nächste Rätsel: Wieso gibt es die Welt? Wer hat das alles so wunderbar erschaffen, dass wir auf dieser Welt leben können? Ziel ist es, mit den Kindern über diese „großen Fragen“ ins Gespräch zu kommen. Anhand der ersten Schöpfungserzählung im 1. Buch Mose lernen die Schüler:innen eine christliche Antwortmöglichkeit auf diese Fragen kennen.

### Autorinnen:

Dr. Julia Gerth  
Studienleiterin RPI Frittlar  
Julia.Gerth@rpi-ekkw-ekhn.de



Maren Löwe  
Studienleiterin RPI Mainz  
Maren.Loewe@rpi-ekkw-ekhn.de



### Klassenstufe:

Primar-, bzw. Unterstufe/Mittelstufe in der Förderschule, Jahrgang 1 und 2 an Grundschulen

### Stundenumfang:

4-6 Stunden

### Kompetenzen:

Die Schüler:innen können ...

- die kleinen „Wunder“ unserer Schöpfungswelt wahrnehmen und benennen,<sup>1</sup> indem sie sehen, riechen, fühlen, schmecken und hören, was die Natur zu bieten hat, (wahrnehmen und beschreiben)
- die biblische Schöpfungserzählung als Geschichte deuten, die Gott als Schöpfer beschreibt, (deuten und verstehen)
- Dank äußern für etwas, das sie in der Natur besonders schätzen. (kommunizieren und Anteil nehmen/ausdrücken und gestalten)

### Material:

- M1** Rahmengeschichte
- M2** Brief
- M3-7** Sinnes-Stationen und Zuordnungskarten
- M8** Station „Mein Körper“
- M9-10** Laufkarten und Lösungszahlen
- M11** Die Schöpfung – ein Wunder: Bodenbild
- M12** Mein Schöpfungswunder
- M13** Danken
- M14** Weiteres Material zum Basteln

Hinweis: Die Zuordnungskarten können im Duplex (über kurze Seite drehen) ausgedruckt werden. Es werden eine Schatztruhe, 6 Schlösser und eine Haspe benötigt.



Die Materialien sind auf unserer Webseite [www.rpi-impulse.de](http://www.rpi-impulse.de) verfügbar.

## Zur Vorbereitung des Spiels

Die sechs Aufgaben werden als Stationen in der Klasse aufgebaut. Der Brief, der in der Rahmengeschichte vorkommt, wird ausgedruckt. Die Schatztruhe wird gefüllt und mit einer Haspe und sechs Schlössern verschlossen bereitgestellt. Möglicher Inhalt der Kiste könnte z. B. sein: Legematerialien, um im Anschluss an das Escape-Game die biblische Geschichte zu erzählen. Es könnte aber auch Obst für einen Obstsalat enthalten sein, den man mit der Klasse gemeinsam zubereitet oder ein „Gutschein“ für einen Spaziergang oder einen Ausflug in die Natur.

### Der Start mit der Rahmengeschichte (M1)

In der Förderschule werden Schatzkiste und Brief auf dem Schulgelände versteckt. Nach dem anfänglichen Ritual wird die Rahmengeschichte bis zur Entdeckung der Schatzkiste erzählt. Nachdem Schatztruhe und Brief (M2) auf einem Gang über den Schulhof entdeckt worden sind, wird der Brief vorgelesen und die Rahmengeschichte beendet. Alternativ könnte man zu Beginn der ersten Stunde Schatzkiste und Brief in die Kreismitte legen und mit einem Tuch bedecken. Die Rahmengeschichte wird erzählt bis die Kinder in der Geschichte beides entdecken, und das Tuch an dieser Stelle gelüftet.

### Nun heißt es Rätsel lösen

Die Schüler:innen werden in Kleingruppen von 3-4 Kindern eingeteilt, mit der sie alle 6 Rätsel lösen sollen. Jede Gruppe erhält einen Laufzettel (M9), auf dem sie die Lösungen bzw. Zahlencodes eintragen kann. Auf dem Laufzettel wird die Startaufgabe der Gruppe vermerkt, indem das Zahlenschloss ihrer Aufgabe markiert ist. In den Förderschulklassen werden die Kleingruppen von einer pädagogischen Fachkraft oder der Lehrkraft begleitet und unterstützt, wenn es notwendig ist. Das erste Rätsel kann auch in der Lerngruppe gemeinsam gelöst werden, bevor die einzelnen Gruppen sich an die weiteren Rätsel machen.

## Die sechs Rätsel

### Grünes Schloss – Fühlen (M3a-b)

In 3 Fühlkisten sind unterschiedliche Naturmaterialien (Nuss, Stein, Muschel). Jeder Kiste muss ein Bild oder ein Fühlsäckchen mit dem gleichen Gegenstand zugeordnet werden. Auf jedem Fühlsäckchen oder der Bildkarte befindet sich eine Zahl, so dass man den dreistelligen Zahlencode für das Schloss erhält.

### Graues Schloss – Hören (M4a-b)

An dieser Station liegt eine Aufgabenkarte mit zwei Tierbildern und einem Wasserfall bereit und Karten mit QR-Codes. Hinter den QR-Codes verbergen sich die passenden Geräusche. Mit einem Tablet werden die Geräusche angehört. Die Karten mit dem QR-Code müssen den Bildern zugeordnet werden. Auf den Karten befinden sich wieder Zahlen, so dass man den passenden Code für das graue Schloss erhält, wenn alle Geräusche richtig zugeordnet wurden.

### Rotes Schloss – Riechen (M5)

Auf der Aufgabenkarte dieser Station sind drei Bilder mit Pflanzen/ Obst abgebildet. Diesen müssen Geruchsdosen zugeordnet werden, die mit Zahlen versehen sind.

### Gelbes Schloss – Schmecken (M6a-b)

Sauer, süß oder scharf, das ist hier die Frage. Bilder von Ingwer, Zitrone und Banane müssen den passenden Smileys auf der Aufgabenkarte dieser Station zugeordnet werden. Um sicher zu gehen, sollten Geschmacksproben dieser Lebensmittel bereit liegen.

### Blaues Schloss – Sehen (M7a-b)

An dieser Station sollen Tiere Lebensräumen zugeordnet werden. Auf der Aufgabenkarte befinden sich ein Bild von einer Wiese, einem Wald und einem Teich. Wo leben Frosch, Eule und Schmetterling? Die Tierbilder mit den Zahlen auf der Rückseite werden den Lebensräumen zugeordnet, und schon erhält man den passenden Code.

### Schwarzes Schloss – Mein Körper und Bewegung (M8)

Hier gilt es, Bewegungsaufgaben im Sitzen, Stehen und Liegen auszuführen. Am Ende jeder Aufgabe ist eine Frage zu beantworten. Die Lösungen, jeweils eine einstellige Zahl, ergeben den Zahlencode für das schwarze Schloss.

Zu jeder der Aufgaben gibt es Differenzierungsmöglichkeiten (anspruchsvoller oder leichter), so dass sie den Lernvoraussetzungen der Lerngruppe angepasst werden können. Die genaue Beschreibung befindet sich bei den einzelnen Materialseiten im Download.

### Das Geheimnis der Schatzkiste wird gelüftet

Erst wenn alle Gruppen die Aufgaben gelöst haben, wird gemeinschaftlich die Schatzkiste geöffnet. Hinweis: Die Lösungszahlen sind auf **M10** zusammengefasst.

#### Die Schöpfungserzählung

In einem nächsten Schritt wird mit den Kindern gemeinsam überlegt, wo all das herkommt, was sie in den Stationen entdeckt haben: die Tiere, die Pflanzen, die Naturgegenstände. Visualisiert wird dies durch die Bilder der Stationen, die in der Kreismitte oder an der Tafel gesammelt werden. „Wo nahm alles seinen Anfang?“, ist die zentrale Frage. Hier werden zunächst alle Deutungsmöglichkeiten zugelassen. In einem weiteren Schritt wird die Geschichte (**M11**) mit Legematerialien (ggfs. aus der Kiste) erzählt, und die Bilder aus den Stationen werden mit in das Bodenbild eingebaut.

Anschließend blicken die Kinder auf das Bodenbild und überlegen, was sie besonders auf der Welt mögen und wofür sie dankbar sind. Dies halten sie auf dem Arbeitsblatt (**M12/M13**) fest. Alternativ könnten auch eigene Fotos oder die der Stationen auf das Arbeitsblatt aufgeklebt werden, wenn malen oder schreiben nur eingeschränkt möglich sind.

Damit wurde ein Bogen vom Wahrnehmen und Staunen über das Fragen nach dem Ursprung, zum bewussten Danken gespannt.

In einer interreligiösen Lerngruppe, besonders im Bereich der Förderschulen, könnte zusätzlich zur Schöpfungserzählung der Bibel noch mit Texten aus dem Koran gearbeitet werden. Gut geeignet dafür sind z.B. Textauszüge von S. 12 und 13 aus dem Buch „Was der Koran uns sagt“ von Hahmide Mohagheghi und Dietrich Steinwede. Hier werden Suren zu Gott als Schöpfer in leichter Sprache zusammengetragen. Das verbindende Element ist, dass in beiden Religionen Gott als Schöpfer gepriesen wird und dies den Kindern vermittelt werden kann.

#### Möglichkeiten der Weiterarbeit

Die Unterrichtseinheit kann erweitert werden unter dem Aspekt „Bewahrung der Schöpfung“. Man geht mit den Kindern auf Spurensuche, wo die Schöpfung gefährdet ist und was man als Einzelner zum Umweltschutz beitragen kann. Logo-Nachrichten-Hörer können hier bereits auf Vorwissen zurückgreifen. Auch ein Projekt wie Müllsammeln auf dem Schulgelände, Müll trennen im Klassenzimmer oder das Arbeiten im Schulgarten kann angeschlossen werden.



Foto: RPI