

„Kain“ – ein digitales Escape-Game zum Thema Barmherzigkeit

Geeignet für:	<i>Konfi-Gruppen oder den Reli-Unterricht (Sek I)</i>
Themenkomplexe:	<i>Barmherzigkeit, Gerechtigkeit, Gottesbild, Schuld</i>
Dauer:	<i>Je nach Gruppe ca. 60 Minuten (inklusive Nachbesprechung sollten 90 Minuten eingeplant werden). Der Hauptteil, die Gruppenphase, sollte mindestens 40-45 Minuten dauern, kann aber beliebig lange gestaltet werden.</i>
Vorbereitungsaufwand:	<i>Gering: Gedankliche Einarbeitung, Vorbereiten der Links (s.u. „Ablauf“)</i>
Link zum Spiel:	https://games.breakoutco.de/
Aus der Praxis:	<i>Erprobt wurde „Kain“ vom Verfasser in der hier geschilderten Form im März 2021 in einer Konfi-Gruppe mit 7 Konfis.¹ Es wurde sehr gut angenommen und verlief problemlos. Teamer waren an der Durchführung nicht beteiligt, die Kleingruppen haben autonom gearbeitet. Die Spielleitung war durchgängig ansprechbar und ist immer wieder in die einzelnen Gruppen gegangen, um Präsenz zu zeigen und nachzufragen, ob alles läuft. In erstaunlich wenigen Fällen mussten Hinweise gegeben werden. Die Lösung des finalen Lösungswortes in der Gesamtgruppe ging sehr schnell und ohne jegliche Hinweise seitens der Spielleitung. Insgesamt war es eine durchweg positive Erfahrung.</i>

Vorbemerkungen

„Kain“ ist ein digitales Escape-Game, das für Konfirmand:innen-Gruppen oder für Klassen im Religionsunterricht konzipiert wurde (Klassenstufe 7/8, Themen: Gerechtigkeit, Barmherzigkeit). Das Grundthema spiegelt sich dabei (bewusst) nicht durchweg in allen Rätseln wider; vielmehr wird die Gesamt-Story von dem Thema durchzogen und kann so gut aufgegriffen werden.

Grundthema des Escape-Games sind die Themenblöcke „Barmherzigkeit“ und „Gerechtigkeit“, die sowohl im Konfi-Unterricht wie auch im Reli-Unterricht ihren Platz haben (können). Das Escape-Game eignet sich m.E. vor allem als Einstieg in das Thema, da es eine kontroverse Fragestellung aufwirft. Diese wird in der Schluss-Sequenz deutlich. Eine Nachbesprechung des Spiels mit dem Ziel, dieser Fragestellung Raum zu geben und sie zu diskutieren, sollte unbedingt erfolgen. Am besten direkt im Anschluss, mindestens aber in einer Folgestunde.

Das Escape Game ist nicht auf individuelle Bedürfnisse anpassbar – das liegt an konzeptionellen Überlegungen, die eine etwas aufwändigere Programmierung notwendig gemacht haben. Das

¹ Leichte Anpassungen wurden danach zur Optimierung vorgenommen. Auch weiteres Feedback von anderen Konfi-Gruppen ist in dieser Version des Entwurfes mit eingearbeitet.

Spiel ist aber frei zugänglich. Dieses Skript dient als Orientierung und Idee, wie „Kain“ im religionspädagogischen Rahmen eingesetzt werden kann.

Sehr gut wäre denkbar, dass das „Kain“ im Rahmen eines Konfitages oder-Wochenendes durchgeführt wird, damit man anschließend ausführlich mit den Spieler:innen über das Thema ins Gespräch kommen kann und es auf vielfältige Weise weiter erarbeitet werden kann.

Es empfiehlt sich unbedingt, das Escape-Game im Voraus einmal selbst durchzuspielen. Auf der Webseite kann das Spiel auch in einer „Standalone“-Version durchgespielt werden, die keine Führung durch eine Gruppenleitung braucht.²

Storyline

Die Geschichte basiert auf der biblischen Erzählung von „Kain und Abel“. Kain flieht in diesem Escape-Game allerdings – anders als in der biblischen Erzählung - nach dem Brudermord, weil er Angst vor den Konsequenzen seiner Tat hat. Die Konfis müssen nun herausfinden, wo sich Kain versteckt hält. In der Schlusssequenz des Spieles wird die Erzählung aufgelöst: Gott bestraft Kain durch die Verbannung, lässt ihn allerdings am Leben und verspricht ihm Schutz. Kain zieht in das Land Nod und lebt fortan dort.

Ablauf

Nach einem gemeinsamen Einstieg (Video, s.u.) gehen die Konfis in beliebig viele Kleingruppen (3-4 Spieler:innen pro Gruppe sind empfehlenswert). In den Kleingruppen erarbeiten die Spieler:innen Rätsel, die ihnen Buchstaben liefern. Diese Buchstaben werden am Ende (erneut in der Großgruppe) gesammelt und es wird versucht, diese zum Lösungswort zusammensetzen.

Sollten nicht alle Buchstaben in der vorgegebenen Zeit gefunden werden, kann die Gruppenleitung fehlende Buchstaben in dieser Schlussphase „einspielen“. Oder die Spieler:innen raten nur mit den Buchstaben, die sie gefunden haben.

Weitere Hinweise aus der Praxis

Durch inzwischen bereits mehrere Praxiserprobungen haben sich folgende Hinweise zur Durchführung ergeben:

- **Hinweise vorab:** Die Konfis sollten möglichst vor einem Rechner sitzen und ein Smartphone bereithalten. Falls das nicht in allen Fällen geht, ist das kein Problem. Da jedoch ein Rätsel das Scannen von QR-Codes erfordert, sollte in jeder Kleingruppe mindestens eine Person sein, die QR-Codes am Bildschirm scannen kann. (Alle anderen Rätsel sind auch am Smartphone lösbar.)
- **Zur Schlussphase (Schritt 3, s.u.):** Wenn man das Spiel selbst einmal vorab durchgespielt hat, sollte man den Browserverlauf (& evtl. Cookies) vorab löschen, da sonst in der „Schlussphase“ das Lösungswort im Eingabefeld u.U. direkt angezeigt wird. Falls das nicht geschehen ist bzw. vergessen wurde, sollte man im Ablauf darauf achten, das Lösungswort erst einzugeben, wenn es von der Gruppe gelöst wurde (und nicht „parallel zum Lösungsvorgang, also nicht schon das „J“ reinschreiben, wenn es von der Gruppe als erster Buchstabe identifiziert wird).

² <https://games.breakoutco.de/> -> „Kain“ -> „Zum Spiel“ -> „Einzelperson“

Die Durchführung: Schritt für Schritt

Vorbereitung in der Videokonferenz-Software:

- Breakouträume erstellen
- Gruppenzuteilung überlegen (am besten vorab)

1) Schritt: Die Einführung

Das Einführungsvideo wird von der Spielleitung via Screensharing als Video in der Großgruppe eingespielt.³

https://games.breakoutco.de/kain/1_opener.html

Mögliche überleitende Moderation danach: „Wo ist Kain? Es ist eure Aufgabe, seinen Aufenthalt herauszufinden. Dazu gehen wir jetzt in Kleingruppen in Breakout-Rooms. Ihr braucht: Stift & Papier, eine Bibel und euer Smartphone. Nutzt die Videokonferenz als Kommunikation, jeder klickt bitte auf den Link, den ich gleich in den Chat stelle.“

➔ Link in den Chat: https://games.breakoutco.de/kain/2_einleitung.html

(dieser Link führt direkt in das Spiel hinein, ohne das Start-Video, das vorab in der Gesamtgruppe gezeigt wurde)

2) Schritt: Spieler:innen gehen in Kleingruppen (3-4 Personen) in jeweils einem Breakout-Room

*Erprobt wurde das Spiel in der Form, dass JEDE*ER TN auf den Link klickt (und nicht über „Bildschirm teilen“ gearbeitet wurde). Das heißt: Die Videokonferenz-Software ist lediglich „Kommunikationsplattform“ für die TN.*

Wichtig: Die Leitung muss für die Gruppen jederzeit ansprechbar/kontaktierbar sein, z.B. über die Funktion „Hilfe holen“ bei Zoom. Es empfiehlt sich auch, als Gruppenleitung abwechselnd bei den Gruppen reinzuschauen. Sind Teamer mit an Bord, können diese z.B. auch über die ganze Phase einer Gruppe zugeteilt sein. (Das wäre der „Königsweg“.)

In jeder Kleingruppe sollte mindestens eine Person sein, die QR-Codes am Bildschirm scannen kann. (Alle anderen Rätsel sind auch am Smartphone lösbar.)

Es kann vorab für die Gruppenphase ein Zeitlimit gesetzt werden. Es ist aber auch denkbar, z.B. erst im Laufe der Gruppenphase irgendwann anzukündigen: „Noch 15 Minuten“. So kann man erst mal schauen, wie schnell die Konfis vorankommen.

3) Schritt: Zurück ins Plenum

Sobald die Spieler:innen fertig sind oder die Zeit abgelaufen ist, kommen alle ins Plenum zurück. Die Spielleitung teilt ihren Bildschirm mit dem folgenden Link:

³ Je nach Software beim „Bildschirm teilen“ darauf achten, dass auch der Ton mit freigegeben wird!

<https://games.breakoutco.de/kain/final.php>

Die Buchstaben aus den Kleingruppen werden gesammelt, dann wird auf „Weiter“ geklickt. Vom System in den nächsten Schritt übernommen werden hier nur die Buchstaben, die auch wirklich zum Lösungswort gehören – alle anderen werden „ignoriert“. (Es können sich also keinen falschen Buchstaben untermogeln – die falschen Angaben fehlen lediglich im letzten Schritt und müssen dann erraten werden.)

Gemeinsam wird überlegt, wie die Buchstaben sortiert werden können (falls die Spieler:innen nicht ohnehin auf den Ort kommen). Ein Hinweis können die Farben sein, die sowohl auf dem großen Zettel oben als auch bei den Buchstaben zu sehen sind.

Das Lösungswort ist: „Jericho“

Mit der richtigen Lösung kommt im nächsten Bildschirm der „Glückwunsch“, bei dem erneut „Weiter“ geklickt werden kann. (Immer noch via Bildschirm teilen!) Sodann folgt das Abschluss-Video, das die Geschichte auflöst und zeigt, wie Gott mit Kain umgeht.

Anhang: Die Rätsel und ihre Lösungen

Nr.	Bezeichnung	Lösungsbuchstabe
1	Eva braucht Hilfe	<i>Keiner (Einstieg)</i>
2	Die Zahlen der Schlange	J
3	Kerzen-Experiment	E
4	Labyrinth	R
5	Stein mit QR-Codes	I
6	Aller Anfang ist schwer	C
7	Was mit Feuer (Video)	H
8	Alt-Ehrwürdiges Wissen	O

Rätsel 1: Eva braucht Hilfe

Die Antworten auf die Fragen, die Eva an die Teilnehmer:innen stellt, können z.B. via Google herausgefunden werden.

Zu Beginn müssen die TN einen einfachen Lückentext ausfüllen, um weiterzukommen. Alle Lösungen finden sich an Bibelstellen, die auch zur Hilfe angegeben sind – falls die TN die Antworten nicht ohnehin wissen.

Hintergedanke zu dem leichten Einstieg ist, dass auf keinen Fall ein Flaschenhals entstehen soll, der die TN schon zu Beginn demotiviert. Die, die sich auskennen, kommen schnell weiter. Die anderen müssen kurz in der Bibel nachschauen, scheitern aber keinesfalls an dieser Stufe.

Lösung (in Versalien)	Lösungsbuchstabe
Mein Name ist Eva. Meine beiden Söhne heißen <i>KAIN</i> und <i>ABEL</i> .	--
Mein Mann Adam und ich haben lange im Garten <i>EDEN</i> gewohnt, bis uns ein Tier dazu gebracht hat, etwas verbotenes zu tun. Dieses Tier war <i>EINE SCHLANGE</i> .	

Rätsel 2: Rätsel der Schlange

Dieses Rätsel besteht aus zwei Elementen: Dem Bild einer Schlange und einem „Zettel“, der im Hauptbild irgendwo herumliegt. Auf dem Zettel ist ein einfacher Alphabet-Code abgebildet mit dem Hinweis „Die Summe bringt euch weiter“. Auf dem Bild der Schlange sind Zahlen. Diese Zahlen müssen addiert werden. Der erhaltene Wert führt zum Lösungsbuchstaben.

Lösung	Lösungsbuchstabe
$1+1+0+0+1+0+2+0+2+3+0 = 10$	J

Rätsel 3: „Freudige Wanderfreunde“

Eine Gruppe von Wanderfreund:innen, die etwas angeheitert ist, stellt den TN die Frage, was passiert, wenn man ein Glas über ein brennendes Teelicht stülpt, das in einem Suppenteller voller Wasser schwimmt. Drei Personen haben unterschiedliche Ideen. Der Anfangsbuchstabe der Person, die Recht hat, ist der Lösungsbuchstabe für dieses Rätsel.

Text der Wanderfreunde:

*„Ah, hallo, also ich hab jetzt schon ein bisschen was getrunken. Ich mein', wir haben alle schon was getrunken. Essis ja wuuunderschön hier, guckt euch die Landschaft an! Wir war'n ein bisschen wandern und da trinkt man halt so ein Glas Wein! Und ich mein, ich, wir haben uns gerade gefragt – 'ne wichtige Frage: Wenn man so'n Suppenteller hat. Und man tut da Wasser rein. Und dann *hicks* nimmt man ne Kerz...ein Teelicht. Und zündet das an und setzt es ins Wasser. Und dann nimmt man ein Glas und stülpt das Glas über das Teelicht. Was passiert denn dann? Wisst ihr das? *hicks-tschuldigung. Also Markus hier sagt: Die Kerze geht aus. Sonst passiert nichts. Elli – das is' die da drüben- hiihihi, die sagt, passt auf: Die Kerze geht aus, und das Wasser wird ins Glas gezogen. Pfff So'n Schwachsinn... Und Andrea hier sagt: das is' noch verrückter, Die Kerze geht aus und das Wasser wird aus dem Glas rausgedrückt. Was ist denn jetzt richtig?! Ichmein...wir haben hier so'n Zettel gefunden und da steht ein Buchstabe drauf. Und der Buchstabe ist der Anfangsbuchstabe von der Person, die Recht hat. *Hicks *murmel Na dann, ach, mir ist das eigentlich auch scheißegal. Viel Spaß.“*

Lösung	Lösungsbuchstabe
Die Person namens „Elli“ hat recht.	E

Rätsel 4: Labyrinth

Neben der Feuerstelle finden die TN einen angebrannten Zettel mit einem Labyrinth, indem unzählige Buchstaben stehen. Wenn sie den richtigen Weg in die Mitte finden und dabei alle Buchstaben notieren, bekommen Sie ein Lösungssatz. Neben dem Labyrinth sind verschiedenfarbige Flammen mit je einem Buchstaben und Adjektiven darunter abgebildet. Der Lösungssatz lautet: „Gott ist barmherzig“ – die Flamme, unter der das entsprechende Adjektiv „barmherzig“ steht, ist korrekt.

Lösung	Lösungsbuchstabe
„Gott ist barmherzig“	R

Rätsel 5: Stein mit QR-Codes

Beim Blick über das Flusstal können die TN einen Stein genauer betrachten. Auf diesem Stein sind verschiedene QR-Codes abgebildet, die jeweils Teile eines Satzes enthalten. Sie sind durcheinander: Die TN müssen den Satz anschließend noch sortieren, um zu dem Lösungsbuchstaben zu kommen. Hinter den Codes verbergen sich folgende Satzteile:

„Notiert euch“ / „den dritten“ / „Buchstaben“ / „der Person,“ / „die ihr“ / „sucht.“

Lösung	Lösungsbuchstabe
„Notiert euch den dritten Buchstaben der Person, die ihr sucht.“ (KAIN)	I

Rätsel 6:

Alle Begriffe auf dem Bild beginnen mit dem Buchstaben „C“.

Lösung	Lösungsbuchstabe
Cello, CD, Chor, Computer, Christbaum	C

Rätsel 7: Das Feuer (Video)

Im Feuer „schweben“ verschiedene angebrannte Zettel mit Buchstaben + Zahlenkombinationen drauf. Bei einer Kombination handelt es sich um das Kürzel einer Bibelstelle. Am Ende des Videos wird die Nachricht angezeigt: „In der Bibelstelle wird ein Mann erwähnt. Sein Name beginnt mit dem Buchstaben, den ihr euch notieren solltet.“ Die TN müssen herausfinden, bei welchem der Zettel es sich um eine Bibelstelle handelt und diese aufschlagen.

Lösung	Lösungsbuchstabe
Apg 9,10: Hananias	H

Rätsel 8: Alt-ehrwürdiges Wissen

Hallo junge Wanderer,

Ich bin der, der die Wüste bewohnt. Ihr merkt, ich bin ein alter, weiser Mann. Schon die Weisheit der alten Schriften weist euch zu richtigem Wandel. Den ehrwürdigen Versen zufolge glaubt man, wie der Buchstabe sagt: Wer seine Fehler leugnet, wird scheitern. Wer sie aber bekennt, der wird Barmherzigkeit erlangen.

Ihr versteht nicht, was ich sage? Vielleicht seid ihr noch nicht weise genug. Oh, nehmt euch das zu Herzen.

Lösung	Lösungsbuchstabe
<u>Merkt</u> <u>euch</u> <u>Buchstabe</u> <u>O</u>	O