

Auf der Suche nach dem verlorenen Domschatz - ein kirchliches erlebnispädagogisches Spiel -

Der Domschatz der Diözese München und Freising wurde gestohlen. Die Diebe haben ihn an einem sicheren Ort versteckt. Die Schatzkarte haben sie jedoch verloren. Diese wurde von den Bischöfen der Diözese gefunden, zerlegt in 4 Einzelteilen. Unter bestimmten Voraussetzungen rücken sie die Schatzkarten raus.

Auftrag an die Gruppen: Organisiert die Informationen, die die Bischöfe haben wollen, damit sie die Schatzkarten hergeben.

Gegenstände und Materialien:

- Schatzkiste mit Schätzen (Süßigkeiten)
- Schlüssel zur Schatzkiste
- Teppichstücke (als kleine Flöße)
- Ring
- Getränke (für fahrenden Händler)
- Diözesankarte mit Dekanaten in 3 Teilen
- Leiterwagen
- Papier in verschiedenen Farben
- Kristallkugel (für Wahrsager)
- Brotzeiten (für fahrenden Händler)
- Geheime Bierformel
- Augenbinden
- Umschlag mit Namen der seligen Irmengard
- Namen der vier wichtigen Heiligen der Diözese: (Hl. Korbinian, Hl. Benno, Pater Rupert Mayer,
- Spielkartenstapel
- Landkreiskarte mit Pfarrei-Einteilungen
- Schwarzes Tuch
- Bischofsstab
- Holzstäbe
- Stift
- Bibel
- Bibelquiz
- Teilnehmerurkunden

Aktionen rund um Schatzkarte I:

Weihbischof Haßlberger:

Hat die Karte im Schatzkästchen. Doch er hat den Schlüssel verloren. Er muss der Gruppe den Auftrag geben, den Schlüssel zu finden (ist auf der anderen Seite des reißenden Flusses).

Hl. Christopherus am reißenden Fluss:

Ihn hat der Mut verlassen, er kann nicht mehr durch den Fluss waten. Er gibt aber den Tipp, zum Floßbauer Müller zu gehen, und kleine Flöße zu organisieren. Mit diesen Flößen (Teppichfetzen) kann der Fluss überquert werden. (neben dem Schlüssel findet die Gruppe dort auch einen Ring – wichtig für Schatzkarte IV)

Floßbauer Müller:

Ist sehr neugierig und möchte erst ein paar Fragen beantwortet haben, bevor er die Flöße hergibt. Außerdem stellt er nur die Fragen, wenn die Gruppe was zu trinken besorgt (evtl. Tipp: Getränk gibt's beim fahrenden Händler)

Aktionen rund um Schatzkarte II:

Weihbischof Siebler:

Ist sehr misstrauisch und gibt die Karte nur raus, wenn er weiß, dass die Gruppe aus seiner Diözese kommt. Deshalb will er wissen, wieviele Dekanate die Diözese hat. Dazu muss die Gruppe die Diözesankarte organisieren, die in 3 Teile gegliedert ist. Die Gruppe soll sich auf die Suche nach diesen Teilen machen.

Fahrender Händler:

Ist unterwegs mit einem Leiterwagen, muss von den Gruppen immer wieder neu gesucht werden. Hat überall seine Finger im Spiel. Gibt Getränke für Floßbauer Müller aus, hat zufällig einen Teil der Karte für Bischof Siebler auf Lager, rückt die Sachen aber nur auf Anfrage raus. Außerdem gibt es bei ihm Papier, nötig für Schatzkarte IV, und eine Minikristallkugel für den Wahrsager (Schatzkarte III) und Brotzeit für den Kartografen.

Hirte Jonathan:

Weiß, dass auf der anderen Seite seines Weidezauns ein Teil der Karte liegt. Dafür muss jedoch die ganze Gruppe durch den Zaun schlüpfen, ohne dass der Zaun berührt wird. Ansonsten muss die Gruppe wieder von vorne beginnen. Bei Erfolg bekommt die Gruppe das Kartenteil und eine geheime Bierformel (nötig beim Wirt, Schatzkarte III)

Förster Fritz:

Hat auch einen Teil der diözesanen Karte, gibt sie aber nur her, wenn die Gruppe das Moor durchqueren kann (Hindernislauf, bei dem die Grüpplinge die Augen geschlossen haben, nur der letzte hat sie auf und kann durch Druck auf die Schultern, die Gruppe leiten – *oder anderes Spiel*). Als Belohnung gibt es vom Förster nicht nur eine Karte, sondern auch den Umschlag mit einen Namen (Sel. Irmengard - nötig für Schatzkarte Teil III).

Aktionen rund um Schatzkarte III:

Schatzkarte III gibt Bischof Dietl nur her, wenn die Gruppe vier Namen präsentieren kann, die in der Diözese wichtig sind (Diözesanheilige).

Der Wirt:

Rückt nur einen Namen raus, wenn er von der Gruppe die geheime Bierformel bekommt. Erst dann gibt er der Gruppe einen Tipp, dass sich der Name unter einen Spielkartenstapel befindet, der aber nicht mit der Hand berührt werden darf -> Kartensaugspiel – *oder anderes Spiel* (Hl. Benno)

Der Kartograf

Ist ganz verzweifelt, weil er sich im Landkreis nicht mehr auskennt. Die Gruppe soll der Landkreiskarte die dazugehörigen Pfarreinamen hinzufügen. Außerdem hat er Hunger und gibt deshalb nur den Namen raus, wenn ihm vom fahrenden Händler was zu Essen gebracht wird. Erst dann gibt's einen Namen (P. Rupert Mayer).

Der Wahrsager:

Möchte gern einen Namen weitergeben, er hat jedoch seine Kristallkugel verloren. Die muss die Gruppe erst organisieren. (Evtl. nicht sagen, dass sie beim Händler zu haben ist). Außerdem braucht er ein schwarzes Tuch für die Kugel sonst geht gar nix. (Gibt's beim Bischofsausstatter). Mit Kugel und Tuch gibt's den vierten Namen (Hl. Korbinian).

Aktionen rund um Schatzkarte IV:

Karte vier gibt es bei Erzbischof Reinhard. Der ist aber noch ganz neu in der Diözese und braucht erst mal seine Bischofssachen, bevor er an die Karte denken kann. Die Gruppe muss ihm Gegenstände (Mitra, Stab, Bibel, Ring – gibt's beim Christophorus) besorgen.

Bischofsausstatter:

Würde gerne helfen, eine Mitra zu machen, ihm ist jedoch das Papier ausgegangen. Muss erst beim fahrenden Händler besorgt werden. Mit dem Papier ist eine Mitra schnell gemacht. Außerdem hat der Bischofsausstatter schwarze Tücher auf Reserve, die abgeholt werden können (für den Wahrsager).

Wanderprediger:

Gibt gerne eine Bibel raus, will aber erst prüfen, ob die Gruppe einer Bibel würdig ist: Bibelquiz

Bruder Jakob:

hat in seinem Kloster ein paar Stäbe auf Lager. Die befinden sich jedoch hinter einer Alarmanlage. Die Gruppe soll gemeinsam versuchen, hinter einem Gebiet (ca. 1,50 m), einen Stift hinzustellen, damit der Stab genommen werden kann. (Gruppendynamisches Spiel: Stift stellen)

Die vier Einzelteile der Karte ergeben einen Gesamtplan, nach dem die Gruppe den verlorenen Domschatz finden kann.

Rahmen:

- Es empfiehlt sich, das Spiel in einem bewaldeten oder welligen Gelände zu spielen, damit nicht alle Stationen einsehbar sind (leicht verändert auch im Pfarrheim spielbar).
- Man braucht genügend Stationenleiter. Die 4 Bischofsrollen sind in einer Person vereinbar. In den Gruppen sollte auch ein Wortführer / älterer Ministrant dabei sein.
- Die Schatzkiste soll gut versteckt sein, damit sie nur durch die 4 Karten zu finden ist. Schatzkisteninhalt: Schokogoldtaler, Hanuta, kleine Spiele (Hauptsache es glänzt), Teilnahmeurkunde.
- Spieldauer: ca. 2,5 Stunden
- Geeignet für bis zu 150 Minis (10 – 12 pro Gruppe), Bei mehr Ministranten(gruppen) können die zeitintensiven Stationen mehrfach besetzt werden

Rückfragen:

Bernhard Schweiger
Katholische Jugendstelle Erding
Roßmayergasse 13
85435 Erding
Tel. 08122/7958
E-Mail: info@jugendstelle-erding.de