

Arme-Seelen-Geländespiel in der Dunkelheit


Von

Peter Mahler

Kirchweg 3, 9030 Abtwil

071 311 30 89

peter.mahler@yesprit.ch

	<p>Thema, Idee, Methode oder Ziel:</p> <p>Arme-Seelen-Geländespiel in der Dunkelheit</p>
	<p>Zeitaufwand:</p> <p>2-3 Std.</p>
	<p>Gruppengrösse:</p> <p>Mind. 10. Max 30?</p>
	<p>Material, wichtige Adressen, Literatur:</p> <p>Grabkerzen oder rote Laternen oder Fackeln oder Petrollampen Markierband / Absperrband Offenes Gelände (keine Zäune)</p>
	<p>Einstimmung:</p> <p>Geschichte erzählen zu Allerheiligen / Allerseelen / Halloween z.B. Jack o'Lantern</p>
	<p>Umsetzung:</p> <p>Siehe Extrablätter</p>
	<p>Ausklang:</p> <p>Lagerfeuer, Feier der Erlösung / Auferstehung / des Lebens</p>

Legende Jack o'Lantern

Es gibt verschiedene Versionen der Legende von Jack o'Lantern im Internet, z.B:

http://de.wikipedia.org/wiki/Jack_O%E2%80%99Lantern

<http://www.jackolantern.de/>

<http://www.labbe.de/zzebra/index.asp?themaId=236&titelId=743>

Arme Seelen erlösen

Arme Seelen zurück ins Licht bringen.

1/3 der Teilnehmer sind arme Seelen, verstecken sich auf dem Spielfeld. Evt. Tarnung durch dunkle Jacke, Mütze etc. Jede Minute machen sie sich durch einen Schrei, ein Stöhnen oder durch kurzes Aufleuchten der Taschenlampe bemerkbar. Sie können sich aber auf dem Spielfeld frei bewegen.

Dunkelheit, offenes Gelände, Spielfeldbegrenzung, 2 markierte kleine Flächen als Sammelstelle im Vorhof und Himmel.

Story: Nacht vor Allerheiligen, Tag vor Allerseelen.

Vor dem Kloster Notkersegg, in diesem moorigen Gebiet, warten viele Arme Seelen darauf, endlich erlöst zu werden. Sie warten hier, weil sie wissen, dass die frommen Schwestern jeden Tag für die Armen Seelen beten und Messopfer für sie spenden. Aber viele arme Seelen sind so tief im Dunkel verstrickt, dass es noch viele Jahrzehnte dauern wird, bis sie erlöst werden. Wir wollen in dieser heiligen Nacht, in der sich die Tore zwischen der Welt und dem Jenseits einen Spalt weit öffnen, versuchen, einige Seelen zu retten.

Zuerst rufen wir alle Heiligen und Seligen im Himmel an, damit unsere Gebete erhört und unsere selbstlosen Taten von den Engeln gefördert und unterstützt werden. Dann suchen wir auf dem Spielfeld die Armen Seelen. Die gefundenen Armen Seelen werden zum Vorhof des Himmels gebracht und warten. Mit einem Ritual werden am Ende alle gefangenen Armen Seelen erlöst und dürfen in den Himmel eintreten.

Befreiungsritual für die Armen Seelen

Einst Wesen des Lichts, nun Geister der Nacht,
die Zeit ist gekommen, das Werk ist vollbracht.
In eisernem Kampf, mit Mut und viel Tück',
erobertet ihr bald euer ewiges Glück.

Doch hört gut zu ihr leblosen Hüllen,
drei Aufgaben noch habt Ihr zu erfüllen.
Als Zeichen des Guten, dass Böses es bricht,
lasset erleuchten gemeinsam das Licht.

Lampen anzünden

Die Lichter vertreiben die Dunkelheit,
noch zwei Aufgaben und ihr seid befreit.
Ich will etwas hören, vor dem das Böse flieht,
singt zusammen ein Kirchenlied.

Singen!

Gar schaurig schön ist Euer Gesang,
und für das Böse bedeutet er den Untergang.
Als letztes nun, ihr armen Seelen,
möchte ich hören aus Euren Kehlen,
einen lauten Schrei, den sollt Ihr von Euch geben.
So laut Ihr nur könnt, schreit für neues Leben!

Erhaltet zurück das kostbare Leben,
niemand kann es euch jetzt verwehren
dass ihr eingeht durch diese Tür
und tretet ein ins himmlische Revier.

(adaptiert nach Versen der Pfadi St. Martin, Staufen)