

Feste Termine

- Samstag, 14. 08. 2021, 14 - 17 Uhr
- Sonntag, 20. 03. 2022, 14 - 17 Uhr
- Sonntag, 01. 05. 2022, 13 - 16 Uhr
- Sonntag, 04. 09. 2022, 13 - 16 Uhr
- Konfirmandenwochenende in Neukirchen: Planspiel als Angebot für Samstag Nachmittag, flexible Terminabsprache

Kosten: keine, inklusive alkoholfreier Cocktail an „Lennards Bar“

Infos und Anmeldung bei:

Jörg Jeske,
Pastor für Konfirmandenarbeit
E-Mail: jeske.konfer@kirche-slf.de
Tel.: 04635-2948576



Freie Termine



mindestens 60 Teilnehmer
flexible Terminabsprache

Ablauf:

- ab 13.30 Uhr Ankommen
- 14.00 Uhr Kleingruppenbildung
Einführung in den historischen Kontext, Warming-up
- 14.30 Uhr Rede Spalatin
- 14.45 Uhr Start des Spiels
- ab 17.00 Uhr Siegerehrung
- 17.15 Uhr Ende



Regionalzentrum
Evangelisch-Lutherischer
Kirchenkreis Schleswig-Flensburg



Die Lutherverschwörung

Ein Planspiel
für Konfirmanden, Teamer
und Erwachsene

Helden gesucht

„Treue, aufrechte Bürger des Reiches. Unser Kurfürst, Friedrich der Weise, sucht eine Gruppe tapferer Helden, die für ihn eine geheime und gefährliche Mission ausführen“.

So beginnt die Lutherverschwörung, ein Planspiel, das im Konficamp in Wittenberg entwickelt und mit vielen tausend Konfirmanden bereits erfolgreich erprobt wurde.

Die Lutherverschwörung spielt in Wittenberg im Jahr 1520, drei Jahre nach dem Thesenanschlag Martin Luthers.

Lutherverschwörung

Dieser wurde aufgefordert, seine Thesen beim Reichstag in Worms zu widerrufen. Ihm droht die Vogelfreiheit und früher Tod. Friedrich der Weise, Kurfürst von Sachsen und Freund Luthers, schmiedet den Plan, eine Entführung zu inszenieren und Luther in Sicherheit zu bringen. Er beauftragt seinen Berater Georg Spalatin, eine Gruppe unbekannter, aber tapferer Helden zu finden. Um sich zu beweisen müssen die Helden drei Gegenstände besorgen: Ein edles Wams, mit dem Luther sich in Junker Jörg verwandeln kann, ein Schwert, um sich zu verteidigen und Reisepapiere, ausgestellt auf den falschen Namen Jörg. Die Heldengruppe, die es als erstes schafft, alle drei Gegenstände zu finden, bekommt den Auftrag übertragen.

Ein Planspiel

Die Teilnehmer bewegen sich in Kleingruppen über das Gelände auf der Suche nach den drei Gegenständen. Dies gelingt ihnen durch Sammeln, Tauschen und Kombinieren von all dem, was ihnen auf dem Weg angeboten wird. Vor allem aber benötigen sie Informationen, die sie an vielen Stationen erhalten. Dort erwarten sie mittelalterliche Gestalten: Die Schneiderin, der Wirt, ein Krämer, ein Stadtschreiber, der Schmied, ein Medikus, ein Bettler, Gaukler, Johannes Bugenhagen und andere. Mit ihnen kommen sie ins Gespräch und – nach und nach der Lösung ihrer Aufgabe auf die Spur. Und natürlich können sie Ablassbriefe kaufen!

