

Bibel in Minecraft schöpfen

– Bericht aus einer Berliner Schulklasse.

Mareike Witt | Wissenschaftliche Mitarbeiterin, vCBA in Berlin

Es ist mucksmäuschen still. 26 Kinder sitzen auf ihren Plätzen und schauen gespannt nach vorne. Die Lehrerin schaut auf die Uhr, es sind noch drei Minuten, bis der Unterricht beginnt. Aber gut, wenn alle schon da sind, dann fangen wir halt früher an.



Auch wenn das eine ganz tolle 5. Klasse ist - das ist nicht der Berliner Schulalltag. Ganz klar, die Begeisterung für den Religionsunterricht kam an diesem Freitagmorgen nicht unseretwegen sondern wegen Minecraft. Minecraft ist ein Computerspiel, digitales Lego. Ganze Welten können aus kleinen Würfeln zusammengesetzt werden. Jeder Spieler bewegt sich als Person durch die Welt und kann gestalten. Als Klasse kann man sich in einer virtuellen Welt gemeinsam treffen, bauen und Geschichten spielen. Die Kinder wussten, dass die von Cansteinsche Bibelanstalt zu Besuch sein würde und eine Einheit von fünf Unterrichtsstunden mit ihnen zur

Schöpfungsgeschichte (vgl. 1. Mose/ Genesis 1) gestaltet. Produktionsziel war es, die Schöpfungsgeschichte als Clip darzustellen. Die Klasse wollte in der nächsten Schullandacht mit dem Clip arbeiten. Der Clip sollte also gut werden. Und dafür, das war allen klar, müssen wir genau in den Bibeltext schauen. „Am Anfang schuf Gott“ ... Schnell waren wir bei der Frage, wie stellen wir Gott dar. Immer wieder müssen wir in den biblischen Text schauen. Es ist erstaunlich, wie viele stereotype Bilder gerade zu diesen bekannten Texten die Kinder geprägt haben: „Nein, das steht nicht im Text, aber so stellt man sich Gott doch vor.“



So arbeiteten die Kinder zuerst zwei Stunden am Bibeltext. Diese Phasen waren sehr lebendig, weil die Kinder Bilder im Kopf hatten. Es kamen auch Vorschläge, die wir als Erwachsene zuerst nicht verstanden haben. Sie waren im-

manent aus der Minecraftwelt heraus entwickelt. Die Kinder waren in ihrem Element, ihrer Ausdrucksweise und haben uns manches geduldig erklärt. Für die Schüler ist diese Wirklichkeit so real, dass kontrovers diskutiert wurde, ob wir die ersten Menschen als nackte Minecraftfiguren darstellen sollen oder Verpixeln doch besser wäre. Zur Erleichterung der Schüler mussten wegen WLAN-Problemen bekleidete Menschen gewählt werden, die Prototypen für Menschen in Minecraft.



Die Kinder und ihre Interpretationen ernstnehmen, hieß für uns, diese stehenzulassen, auch wenn sie anders waren, als man es selber gemacht hätte - aber gerade da wird es spannend. Die Kinder haben sich darauf eingelassen und sich getraut, ihre Interpretationen einzubringen. Was heißt, Gott ruhte von seinen Werken? Er segnete den siebten Tag? Offensichtlich etwas anderes, als wir es uns vorgestellt hatten - aber darum sollte es in der Einheit nicht gehen!

Durch die Einbindung des Videos in die Andacht, war selbstverständlich die Frage präsent, was sagt uns der Text

heute? Wofür wollen wir in den Fürbitten bitten, wofür wollen wir danken? In fünf Gruppen mit jeweils zwei Stunden entwickelte die Klasse am Computer die Schöpfungsgechichte in Minecraft. Die Szenen wurden geprobt und gefilmt. In der letzten Stunde wurden die Ergebnisse der Gruppenarbeit zusammen reflektiert, wie wirkt der Film als ganzer, was erfährt der Zuschauer über Gott in dem Film?



Wir von der von Cansteinschen Bibelanstalt in Berlin e.V. haben in dieser Einheit viel gelernt. Für uns ist diese Einheit eine von wenigen in Schule und Kirche, mit denen wir testen, wie Religionsunterricht einen Beitrag zur Entwicklung von Sprach- und Medienkompetenzen leisten kann und wie Digitalisierung in Schule und Kirche gestaltet werden kann.

Sie wollen mehr wissen?

Den Film findet man bei Youtube unter unserem Channel „bibelkabinett“ oder unter www.canstein-berlin.de.