



Auf Luthers Spuren durch die Nacht

Station 5: Luthers Turmerlebnis

Station:	Luthers Turmerlebnis (Zeitgenossin)
Ablauf:	Die Kinder kommen herein und sehen einen Raum voll Papierfetzen, Chaos und einer wütenden, vor sich hin schimpfenden Frau, die die Fetzen durchsucht. Sie jammert und meckert vor sich hin, bis sie die Kinder entdeckt und erschrickt. Sie erkundigt sich woher diese kommen und beschuldigt sie, dass ihr Mann sie geschickt habe. Da sie bei der vorhergehende Station bei Luther waren lässt sie da gut anknüpfen. Die Frau fragt die Kinder aus, wie Luther so sei und ob er gut aussehe und was sie da gemacht haben. Sie kommt darauf, dass sie ein Gemälde über Luthers große Erleuchtung machen sollte, aber ihr Mann es aus Eifersucht und in der festen Annahme, dass eine Frau hinter den Herd gehört, zerstört hat. Die Kinder sollen nun mithelfen und das Gemälde wieder zusammen puzzeln. Die Suche nach den Teilen beginnt und die Puzzlearbeit. Da das Bild noch nicht fertig ist, helfen die Kinder es fertig zu malen und erfahren dabei mehr über das Turmerlebnis von Luther, was es bedeutet und die Bedeutung von Gnade (Fahne).
Material:	Bei 6 Gruppen ca. 4 Puzzles: Tapete auf dicken Karton geklebt und ein Turm mit Fahne auf der Turmspitze darauf gemalt (auf der Fahne steht Gnade), das dann in 6-8 Puzzleteile schneiden. Verschiedene Stifte, alte Zeitungen, Wecker, Teppich oder Tisch, passende Kleidung, damit die Frau als Künstlerin erkannt wird
Vorbereitung:	Puzzle vorbereiten; der Raum muss mit zerknüllten Zeitungspapier ausgelegt werden und die Puzzleteile müssen versteckt werden, Stifte bereitlegen und Kostüm anziehen.
Tipps und Tricks:	Der Wecker sollte ein Stück vor Ablauf der Zeit gestellt sein, damit die Kinder noch fertig malen können und genug Zeit bleibt, eine mögliche Diskussion zu beenden und alles für die nächste Gruppe vorzubereiten. Es sollte ein Ersatzpuzzle geben, falls eins kaputt geht.

