

„Jump-and-Run“ zu den 10 Geboten

Zum didaktischen Potenzial der EKD-Spiele „Go down Moses“ und „Zeitreise“

Von Daniel Schüttlöffel

Ab dem ab 26. März 2006 wird Sonntags, jeweils 10:50 Uhr bis 11:20 Uhr eine zehnteilige Kinderreihe der ARD und des Kinderkanals (KiKA) zu den 10 Geboten ausgestrahlt. Es geht um Vertrauen und Liebe, um Verantwortung und Ehrlichkeit, um Normen und Werte in unserer Gegenwart.

Auf der Internetseite zur Serie (<http://www.ekd.de/gebote/index.php>), die für Kinder/Jugendliche gestaltet ist, werden u.a. zwei Flash-basierte Online-Spiele angeboten, die unter der Federführung der Agentur Kerygma entstanden sind und von der EKD verantwortet werden. Diese Spiele, die ihren Schwerpunkt in der kurzweiligen Unterhaltung der Spieler haben, sollen im Folgenden vorgestellt und im Hinblick auf ihren möglichen Platz in didaktischen Arrangements untersucht werden.

1 „Go down Moses“ – Darstellung

http://www.ekd.de/gebote/ki_go_down_moses.php

Kern des Spiels ist eine „Jump-and-Run“-Aufgabe: Nachdem Mose den Berg Sinai bestiegen und dort die Gebotstafeln empfangen hat, bemüht er sich, möglichst schnell zu seinem am Fuße des Berges wartenden Volk zurückzukehren. In fünf Levels muss er Skorpione und gefährliche Schlangen überspringen und aus Steinen Wasser gewinnen. Jedes Level schließt mit einer Multiple-Choice-Quizfrage.

1.1 Intro: Mose besteigt den Sinai

Während Mose auf den Berg hinaufsteigt, werden von einem Sprecher verschiedene Informationen angeboten:

- rudimentäre Vorgeschichte: *„Vierzig Jahre Wüstenwanderung lagen hinter ihnen. Aus Ägypten waren sie geflohen.“*
- Schilderung der aktuellen Situation des Volkes Israel: *„Jeden Tag hatte das Volk Israel neue Abenteuer zu bestehen. Kein Wunder, dass sie sich immer wieder zofften.“*
- Anbahnung einer Verknüpfung mit der Lebenswelt der SchülerInnen (!): *„Das kennst du doch auch, dass man sich streitet, gerade dann, wenn's stressig ist.“*
- Darstellung der Beziehung Gottes zu seinem Volk und Begründung der dargestellten Sinaibesteigung Moses': *„Gott tat es leid, dass sein Volk sich dauernd zankte [...] Deshalb versprach er Mose, sich Regeln auszudenken, die ihnen halfen, gut zusammenzuleben. Heute ist es soweit: Mose geht auf den Berg Sinai, um von Gott die Gebote zu empfangen.“*



1.2 Das „Jump-and-Run“-Spiel

Mose läuft im Spiel den Berg herab. Aufgabe des Spielers ist es, ihn durch Betätigen der Leertaste Skorpione und Schlangen überspringen zu lassen und durch Bedienen der „Enter-Taste“ aus Steinen Wasser gewinnen zu lassen. Die fünf Level unterscheiden sich durch immer höhere Spielgeschwindigkeiten und die schnellere Folge von Hindernissen und Wassersteinen, die eine gewisse Virtuosität im wechselnden Bedienen der Leer- und Entertaste erfordern. Kontakte mit den Hindernissen führen zu Punktabzug, erfolgreiche Wassergewinnung gibt Pluspunkte.



1.3 Die Quizfragen

Jedes „Jump-and-Run“-Level wird mit einer Multiple-Choice-Quizfrage abgeschlossen. Die Fragen und die Antwortoptionen sind folgende (die vom System als korrekt gewerteten Antworten sind grau hinterlegt):

1. Wie heißt der Mann, der den Israeliten die Gebote überbringt?

| | |
|--------|-------|
| Memnon | Mose |
| Menno | Manna |

2. Wie lautet der Name des Berges, auf dem die Gebote übergeben wurden?

| | |
|-------|--------|
| Tabor | Hebron |
| Sinai | Karmel |

3. Ein Gebot lautet: Du sollst den _ _ _ _ heiligen.

| | |
|----------|--------------|
| Ehrentag | Donnerstag |
| Feiertag | Heiligen Tag |

4. Für wen wurden die Gebote eigentlich gemacht?

| | |
|------------|----------|
| Amerikaner | Deutsche |
| Israeliten | Russen |

5. Aus welchem Material waren die Gebotstafeln?

| | |
|-------|-----------|
| Holz | Pergament |
| Seide | Stein |



Abb.: Moses empfängt die offensichtlich aus Stein bestehenden Tafeln

Die Antworten auf die Fragen 1, 2 und 4 konnten dem Anfangstext entnommen werden, die Antwort auf die Frage 5 der graphischen Gestaltung des Spiels. Allein die dritte Frage nach dem Wortlaut des dritten Gebots fällt aus dem Rahmen, und das gleich dreifach: zunächst hinsichtlich der Art

und Weise der Fragestellung (Ergänzung eines Satzes), dann aber auch, weil die korrekte Antwort dem Spiel selbst nicht entnommen werden kann, und schließlich, weil die vom System als korrekt gewertete Antwort „Heiligen Tag“ ist – und nicht die allgemein verbreitete Formulierung „Feiertag“, die nicht zuletzt auch auf der Webseite zu den 10 Geboten in der Formulierung des Gebots und in den Erläuterungen verwendet wird (http://www.ekd.de/gebote/ki_gebot3.php bzw. http://www.ekd.de/gebote/ki_gebote_3_bedeutung.php). Eine Unstimmigkeit, die freilich auch zu produktiven Nachfragen und Nachforschungen führen kann und dazu ermuntert, in der Bibel selbst nachzuschlagen. Dort heißt es unter Exodus 20,8.11b: „Gedenke des Sabbattages, um ihn heilig zu halten. [...] Darum segnete der Herr den Sabbat und erklärte ihn für heilig.“ Auch Dt 5,12.15b spricht vom heiligen Sabbat.

Besondere Beachtung verdienen auch die falschen Antworten im Multiple-Choice-Quiz, die sogenannten *Distraktoren*. Sie sollten in der Regel so gewählt werden, dass Lerner, die sich mit den Inhalten befasst haben, die richtige Antwort wählen, während Lerner, die sich *nicht* mit den Inhalten auseinandergesetzt haben, auf falsche Fährten gelockt werden. Distraktoren sind schlecht gewählt, wenn sie bereits auf Grund logischer Überlegungen ausgeschlossen werden können.

- Die Distraktoren z.B. der **ersten Frage** können m.E. als gelungen bezeichnet werden: „Memnon“ erinnert ebenfalls an eine Führerpersönlichkeit, nämlich „Agamemnon“ aus der griechischen Sagenwelt, „Manna“ als Bezeichnung der gottgesandten Speise der Israeliten während der Wüstenwanderung ist biblischen Ursprungs und kann sogar in derselben Unterrichtseinheit aufgetaucht sein, „Menno“ schließlich klingt sehr ähnlich wie „Manna“.
- Die Distraktoren der **zweiten Frage** hingegen entstammen samt und sonders der biblischen Geographie. „Tabor“ ist ein Berg westlich des Sees Genezareth, „Karmel“ ein Gebirge westlich des Toten Meeres, „Hebron“ eine Stadt am Fuße des Karmels. Die Tatsache, dass „Tabor“ und „Karmel“ wie „Sinai“ einen Berg bzw. ein Gebirge bezeichnen qualifiziert diese Begriffe jedoch nicht automatisch als Distraktoren. „Karmel“ könnte dem Lerner aus den E-lia-Geschichten bekannt sein. „Tabor“ hingegen taucht nur in den Listen der Landverteilung im Buch Josua auf, somit besteht für den Lerner kein Anlass, „Tabor“ in die engere Wahl zu nehmen. „Hebron“ kommt als Stadt z.B. in den David-Geschichten vor und ist auch in der Gegenwart eine bekannte Stadt, könnte also vom Lerner mit Israel in Verbindung gebracht werden.
- Die Distraktoren der **vierten Frage** können nicht als ernsthafte Antwortalternativen angesehen werden, da allgemein bekannt sein dürfte, dass es in alttestamentlicher Zeit weder „Amerikaner“ noch „Russen“ oder „Deutsche“ gegeben hat.
- Die Distraktoren der **fünften Frage** hingegen stellen durchaus ernstzunehmende Alternativen dar. Zumindest sind alle genannten Materialien als Trägermedium für Schrift denkbar. „Pergament“ wurde in der Tat im Mittelalter als Untergrund für Bibelabschriften verwendet.

Leider werden dem Lerner, der auf die falschen Antworten klickt, diese Hintergrundinformationen vorenthalten (wenn man von den geographischen Begriffen in Frage 2 absieht). Stattdessen werden Tipps abgegeben, die zur richtigen Lösung führen könnten:

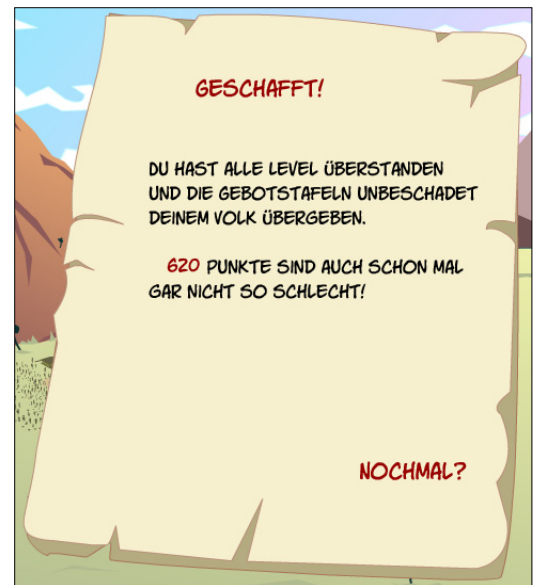
1. „Leider falsch! Wie hieß noch mal der Mann, der auf den Berg ging ...?“
2. „Leider nicht richtig! Hebron ist eine Stadt, Karmel ein Gebirge. Tabor ist zwar auch ein Berg – aber der falsche ...!“
3. „Leider falsch! Ein Tipp: Es geht um den Tag, den wir heute Sonntag nennen!“
4. „Leider falsch! Zwar dürfen auch die Amerikaner, die Deutschen und die Russen nach den 10 Geboten leben – aber ganz am Anfang waren sie für die Israeliten bestimmt.“
5. „Leider falsch! Tipp: Die Tafeln waren aus etwas sehr, sehr hartem gemacht.“

Die Möglichkeit, die Antwortoptionen erneut einzusehen oder gar die eigene Antwort daraufhin zu revidieren hat der Lerner jedoch nicht. Wünschenswert wäre, vor der Entscheidung für eine Antwortoption einen Tipp einsehen zu können.

1.4 Die abschließende Auswertung

Nach Durchlaufen der fünf Level wird dem Lerner eine Auswertung nach Punkten präsentiert. Wünschenswert wäre hier m.E. eine Fehlerstatistik, nicht nur hinsichtlich der Quizfragen sondern auch bezüglich der „Jump-and-Run“-Geschicklichkeit sowie die Angabe der maximal erreichbaren Punktzahl.

Ein Klick auf „nochmal“ startet den „Jump-and-Run“-Teil unverzüglich neu – das Fragezeichen täuscht eine Wahlmöglichkeit lediglich vor. Beendet werden kann das Spiel ausschließlich über das Windows-Kreuz.



2 „Go down Moses“ – Beurteilung

2.1 Die implizite Didaktik

„Kann ein „Jump-and-Run“-Spiel religionspädagogisch relevante Inhalte transportieren?“ So lautet die berechtigte Anfrage. Die Antwort lautet natürlich „nein“; einen digitalen Mose „über Stock und Stein springen“ zu lassen hat wahrlich keinen didaktischen Wert – will es aber auch gar nicht haben. Der „Jump-and-Run“-Anteil dient allein dem Vergnügen des Spielers. Anders die Multiple-Choice-Quizfragen, die – gewollt oder ungewollt – für ein bestimmtes didaktisches Konzept stehen, bei dem es darauf ankommt, das in einem bestimmten inhaltlichen Bereich erworbene Wissen des Lerners zu überprüfen. Und in der Tat beziehen sich zumindest vier von fünf Fragen auf Wissen, das in der erzählenden Einleitung oder der graphischen Gestaltung des Spiels präsentiert wurde. Das didaktische Konzept sieht (leider) nur das Wiedererkennen der Schlüsselbegriffe „Mose“, „Israeliten“ und „Sinai“ sowie die Identifikation des Materials „Stein“ vor. Hier wäre ohne größeren technischen Aufwand inhaltlich mehr möglich gewesen – die Einleitung und die Gestaltung halten durchaus weitere Sachinformationen vor. Und auch didaktisch anspruchsvollere Transfer-Aufgaben hätten in der Multiple-Choice-Technik realisiert werden können.

2.2 Möglichkeiten der didaktischen Anknüpfung

Über das Multiple-Choice-Quiz hinaus enthält das Spiel in seiner graphischen Realisierung sowie in der Einleitung und den Quizfragen „Elemente“, die sich in einer Unterrichtssituation potenziell mit biblischen Inhalten verknüpfen ließen bzw. explizit auf sie verweisen:

(1.) Konkret graphisch abgebildet werden Mose, das Lager der Israeliten, der Berg Sinai, die Steintafeln und die Wassergewinnung aus Steinen. Diese *vorhandenen Elemente* können mit Hilfe lexikalischer Informationen (insbesondere Texte und Bilder, die die zugehörige Webseite anbietet) kritisch beäugt werden.

So spielt die zweite Spielfunktion auf Ex 17,1–7 an, wo Mose das mit Gott hadernde dürstende Volk mit Wasser versorgt, indem



Fels mit Wasserritzen. Solche Felsen haben oft Hohlräume. Dort sammelt sich das Schmelzwasser nach einem schneereichen Winter. Da der Fels aber nicht dicht ist, sondern Risse hat, sickert das Wasser langsam nach außen. Der Fels ist an diesen Rissen nass. Nun wird vom Wind feiner Staub hergeweht. Der bleibt an den nassen Ritzen kleben und im Lauf von Tagen oder Wochen backen die Risse wie

von losem Zement geschlossen zu.

Kommt eine Beduine an einen solchen Felsen – und kennt ihn – nimmt er einen Stock wie Mose und schlägt den festgebackenen Staub aus den Ritzen – das Wasser läuft heraus.

er mit seinem Stab auf einen Stein schlägt. Erläuterung zur Wassergewinnung aus Steinen stehen digital unter http://www.ekd.de/gebote/bilder_israel.php zur Verfügung. Das dazugehörige Foto kann dort in guter Qualität heruntergeladen werden.

An gleicher Stelle steht auch eine Fotografie des Sinai-Massivs zur Verfügung, inklusive geographischer Informationen. Diese Abbildung kann der graphischen Gestaltung der Intro-Szene gegenübergestellt werden.

Im Sinne produktionsorientierten Lernens kann darüber hinaus gemeinsam mit Lernern gefragt werden, weshalb *weitere Elemente des biblischen Textes* (z.B. der sich im Sturm zeigende Gott oder die sich sorgenden Israeliten) nicht verarbeitet werden bzw. ob und wie sie sinnvoll eingearbeitet werden könnten.

(2.) Geschicht wird im Intro die für Moses Bergbesteigung zweifelsohne notwendige Zeit von einem Off-Sprecher mit verschiedenen Informationen gefüllt, nämlich zur Vorgeschichte des Volkes Israel, zu den Umständen, in denen sie lebten, und die den heutigen – aus einem bestimmten Blickwinkel betrachtet – sehr ähnlich sind sowie zum Verhältnis Gottes zu seinem Volk (vgl. oben).

Jeder dieser Informationsteile ist es wert, ausführlicher besprochen zu werden, als das in einem solchen Spiel leistbar wäre. Materialien dazu stellt z.B. die zusätzlich zur Kinderseite aufgebaute Webseite für Eltern/PädagogInnen bereit (http://www.ekd.de/gebote/index_eltern.php). Informationen zum Auszug aus Ägypten und zur Beziehung zwischen Gott und dem Volk Israel sind im Lexikon der Kinderseite (http://www.ekd.de/gebote/ki_lexikon.php) aufbereitet. U.a. stehen folgende Stichworte zur Verfügung:

- **Mose**
Mose hat das Volk Israel aus der ägyptischen Sklaverei und durch die Wüste bis an die Grenze des "gelobten Landes" geführt. Er hat dem Volk Israel das "Gesetz Gottes" (Zehn Gebote) am Berg Sinai vermittelt. Darum gilt er als Begründer der "mosaischen (Gesetzes-) Religion".
- **Sinai**
Sinai – Name eines Berges an der Südspitze der Halbinsel Sinai. Er gilt in der biblischen Überlieferung als der "Berg der Gesetzgebung": Dort hat Mose für das Volk Israel von Gott die Zehn Gebote empfangen (Exodus 19-20). Der Sinai liegt zwischen dem Suezkanal und dem Roten Meer. Der Suezkanal trennt Afrika von Asien.
Der Sinai ist ca. 61.000 qkm groß (etwas kleiner als Bayern). Er besteht zum größten Teil aus einer zerklüfteten Felswüste mit vielen Tälern, die Wadis heißen. Der höchste Punkt ist der Katharinenberg mit 2.642 m. Durchschnittlich regnet es im Südsinai nur 35,5 mm im Jahr. Nur in der Zeit von Dezember bis März fällt an 3 bis 6 Tagen pro Monat Regen. Im Sommer ist es oft über 40° C heiß.
- **Sklaverei in Ägypten**
Auf die Sklaverei in Ägypten der Israeliten wird im 1. Gebot Bezug genommen. Gott hilft ihnen, aus dem Machtbereich des Pharaos zu entkommen.
- **Volk Gottes**
So hat sich im Alten Testament das Volk Israel bezeichnet. Es versteht sich als das von Gott aus allen Völkern erwählte Volk, mit dem er am Berg Sinai einen besonderen Bund geschlossen hat. Seit dem Wirken Jesu und der Apostel und der damit verbundenen Entstehung der Christenheit sind Judentum und Christentum trotz der gemeinsamen Glaubenswurzel zwei verschiedene Glaubens-



gemeinschaften. Dennoch bleibt Israel nach den Aussagen des Neuen Testaments das erwählte Gottesvolk (Röm 11,1). Der christliche Glaube hält an der bleibenden Erwählung Israels fest.

○ **Zehn Gebote**

Zehn Gebote (Dekalog) heißen die Regeln, die Moses auf dem Berg Sinai von Gott erhielt. Sie schreiben unter anderem vor, nur einen Gott anzubeten, die Eltern zu ehren, nicht zu morden, nicht zu stehlen, nicht zu lügen. Die Zehn Gebote gelten für Juden, Christen und – in z.T. veränderter Weise – für Muslime.

Vertiefende Informationen bietet www.relilex.de, das kind- und jugendgerechte Lexikon religiöser Begriffe von rpi-virtuell, z.B. zum *Wüstenzug* (<http://www.relilex.de/relilex.asp?VerweisId=7828>). Über diesen Lexikonartikel werden via Hyperlink weitere zentrale Begriffe und Bibelstellen zugänglich gemacht:

Die Bibel stellt in [Ex 15,22-19,2](#), [Num 10,11-14-45](#) und [Num 20,1-22,1](#) sowie [Dtn 1,1-3,1ff](#) dar, wie Gott die Hebräer aus Ägypten in das Gelobte (Versprochene) Land führt. Dieses Ereignis spielt im Selbstverständnis der Juden und auch der Christen (Feier der Osternacht) eine zentrale Rolle. Der genaue Weg bzw. die Lokalisierung einzelner Ereignisse ist schwierig, u.a. auch die des Berges [Sinai](#), an dem [Mose](#) nach der Überlieferung die [Zehn Gebote](#) empfangen hat. Ebenso finden sich in den aufgeführten Texten unterschiedliche Traditionen über den zeitlichen Ablauf. Sehr früh hat sich jedoch in Israel die Auffassung durchgesetzt, dass vom [Exodus](#), dem Auszug aus Ägypten, bis zum Einzug ins Gelobte Land vierzig Jahre vergangen sind.

Quelle: kathweb.de/lexikon

(3.) Die Quizfragen und ihre Distraktoren können als Impulse für tiefere Auseinandersetzungen dienen. In der **ersten** Quizfrage taucht der Begriff „Manna“ auf, der auf die Ernährung der Israeliten während der Wüstenwanderung hinweist – eine Thematik, die sich gut mit der oben erwähnten Wassergewinnung verknüpfen lässt. Die Diskrepanzen zwischen der korrekten Antwort auf die **dritte** Frage nach dem „Heiligen Tag“ und der Darstellung des dritten Gebots auf der Webseite („Du sollst den Feiertag heiligen!“) fordern zu weiteren Recherchen, z.B. im Bibeltext, heraus. Die **vierte** Frage thematisiert, dass der Gott der Israeliten zum Gott für die Christen in aller Welt geworden ist. Um die Darstellung von Parallelen und Gemeinsamkeiten des jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens bemühen sich auch verschiedene Lexikonartikel auf der Webseite (http://www.ekd.de/gebote/ki_lexikon.php), z.B. zum Eintrag „Zehn Gebote“ (s.o.). Die **fünfte** Frage kann zum Ausgangspunkt für eine Materialkunde der Bibelüberlieferung genommen werden: *Stein* als Träger der Gebote, *Papyrus* als Material, aus dem Schriftrollen hergestellt wurden, *Pergament* als Material mittelalterlicher Bibelabschriften. Unter http://www.ekd.de/gebote/10gebote_download/raetsel.pdf können als PDF insgesamt 10 Rätselfragen zu den 10 Geboten heruntergeladen werden. Die Fragen 1 und 2 des PDF-Dokuments entsprechen den beiden ersten Fragen im Online-Spiel, die anderen acht sind eigenständig.

Alle diese didaktischen Anregungen lassen sich natürlich auch vom biblischen Text ausgehend und ohne das Computerspiel durchführen. Dennoch ist es m.E. bemerkenswert, wie viele unterschiedliche Impulse von einem Computerspiel ausgehen (können), das von vielen Pädagogen bei oberflächlicher Betrachtung als „didaktisch ungeeignet“ oder als „Spielerei“ klassifiziert werden würde.

3 „Zeitmaschine“ – Darstellung

<http://www.ekd.de/beten/10gebote/moses.html>

Im Zentrum des Spiels steht eine Sequenz von „Du sollst (nicht) ...“-Sätzen, die dem Spieler präsentiert werden und die er als biblische oder ausgedachte Gebote identifizieren soll. Gespielt wird gegen die Uhr.

3.1 Intro: Der Zeitsprung

Mit dem Satz „Du solltest doch nicht an den Hebeln rumspielen ...“ wird der Spieler begrüßt. Der folgende Text informiert ihn darüber, dass er mit Hilfe einer Zeitmaschine in die Zeit des Mose gereist ist, welcher soeben seinem Volk richtige und fiktive Gebote zur Unterscheidung vorlegt. Der Spieler ist eingeladen, sich am Spiel zu beteiligen ...

Nach den Regeln soll der Spieler auf die Präsentation eines richtigen Gebots mit einem Druck auf die linke Pfeiltaste reagieren, auf die eines fiktiven Gebots mit einem Druck auf die rechte Pfeiltaste.



3.2 Das Quiz

Es handelt sich bei diesem Quiz um eine Sequenz von richtig/falsch-Abfragen. Wiedergegeben wird zum einen der Wortlaut der einzelnen biblischen Gebote (z.B. „Du sollst dir kein Bildnis machen noch irgendein Gleichnis“), zum andern folgende Distraktoren:

Du sollst nicht
... falsch parken
... lärmern
... rumlabern
... das richtige Zeugnis zeigen

Du sollst ...
... keinen Streit anfangen
... auch die rechte Wange hinhalten, wenn man dich schlägt
... den Namen deiner Freundin kennen
... Sonntags in die Kirche gehen

Die einzelnen Gebote werden nach dem Zufallsprinzip einem Datensatz entnommen. Korrekte Entscheidungen des Spielers reißt die Menge zu Begeisterungsrufen hin, falsche Einordnungen quittiert sie mit Buhrufen. In der linken oberen Ecke bedient – augenscheinlich auf einer anderen Wirklichkeitsebene – ein Hamster eine Sanduhr.



3.3 Die Auswertung

Nach Ablauf von drei Minuten erfolgt eine Auswertung, bei der der Spieler erfährt, wie viele Punkte von 360 möglichen Punkten er erreicht hat.



Beim Klicken auf den „zurück“-Knopf passiert nichts, da sich beim Anklicken des Links zum Spiel ein neues Fenster geöffnet hat, und somit in der History dieses Fensters keine Webseite *vor* dem Spiel liegt, zu der man zurückkehren könnte.

4 „Zeitmaschine“ – Beurteilung

Abstrahiert man von der – ohnehin nur angedeuteten – Rahmenhandlung „Zeitreise“, so handelt es sich bei diesem Programm in didaktischer Hinsicht um ein reines Abfrageprogramm, dem sinnigerweise eine Begegnung mit dem Wortlaut der zehn Gebote vorangegangen sein muss. Ähnlich wie bei Multiple-Choice-Abfragen kommt es darauf an, sich Distraktoren, „falsche“ Gebote, so auszudenken und zu formulieren, dass sie von Spielern, die sich nicht mit dem Wortlaut der biblischen zehn Gebote auseinandergesetzt haben, für plausibel gehalten werden.

Dies ist m.E. nicht gelungen. Zum einen besteht eine Diskrepanz in den Formulierungen der biblischen und der ausgedachten Gebote („Du sollst Vater und Mutter ehren!“ – „Du sollst nicht rumlabern!“), zum anderen sind fast alle Distraktoren inhaltlich in der Gegenwart verortet („Du sollst nicht falsch parken!“ oder „Du sollst Sonntags in die Kirche gehen!“). Eine Ausnahme stellt das fiktive Gebot „Du sollst auch die rechte Wange hinhalten, wenn man dich schlägt!“ dar, das inhaltlich an die Bergpredigt angelehnt ist und den Spieler am ehesten ins Grübeln bringen könnte. Daher kann das Spiel m.E. nur der Unterhaltung dienen – was von den Autoren auch so intendiert ist: „Kennst du dich aus? Achtung: Es kommen teilweise merkwürdige Vorschläge!“ heißt es in der Einleitung.

Analog zu dem Spiel „Go down Moses“ lassen sich aber auch hier Überlegungen anstellen, inwieweit das Spiel in größere didaktische Zusammenhänge eingebunden werden könnte. Der über das Spielprinzip hinaus gehende Impuls des Spiels zielt auf die Formulierung „neuer“ Gebote, die in der Gegenwart des Lerners verortet sind. Den Anstoß aufnehmend wäre es denkbar, probeweise und spontan Gebote für die eigene Lebenswelt (z.B. Schule oder Familie) zu formulieren und davon ausgehend über die Merkmale von Ge- und Verboten nachzudenken. Die dazugehörige Webseite stellt unter http://www.ekd.de/gebote/sek1_allgemein.php ein PDF-Dokument „Vom Sinn der Gebote“ bereit. Darin heißt es:

„Die zehn Gebote wollen die beim Auszug gewonnene Freiheit bewahren und Weisung geben auf dem Weg in ein Miteinander in äußerer und innerer Freiheit. Das Volk Gottes soll nicht mehr in Sklaverei bzw. Unfreiheit zurückfallen. Alle Gebote sind auf diesen Grundsinn zurückzubeziehen und von daher zu verstehen. Sie markieren dabei die Grenze, jenseits derer ein Leben in gemeinsamer Freiheit zerstört wird. Bildhaft gesprochen: Der Dekalog bildet einen Zaun vor den Niagarafällen und sagt: Halt! Wer hier weitergeht, stürzt ins Verderben!“

Schutzzäune und dahinter liegende Gefahren zu benennen mag ein guter Weg sein, sich eigenen, gegenwartstauglichen Geboten zu nähern oder auch die biblischen Gebote auf ihre Gültigkeit in unseren Lebenszusammenhängen zu überprüfen.

Autor: Daniel Schüttlöffel, Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theologie und Religionspädagogik an der Universität Hannover.