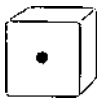
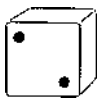
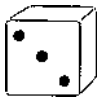
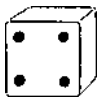
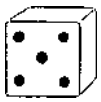
Material Figurengebet

Ich habe erlebt …
Ich denke …
Ich fühle …
Ich hoffe …
Ich bitte Gott …
Ich danke Gott …

Material Gesprächswürfel

	**Was war deine Lieblingsstelle in der Geschichte?**
	**Wäre es heute anders oder genauso?**
	**Welche Stelle kam dir bekannt vor? Wo hast du dich gesehen?**
	**Wie könnte die Geschichte weitergehen? Wie hätte sie anders ausgehen können?**
	**Wo kommt Gott in der Geschichte vor?**
	Was war für dich die wichtigste Stelle?

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten Klassen 5/6
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Spielkette

45 min

Die Schüler binden gemeinsam zum Thema passende Kurzspiele in die biblische Erzählung ein.

evtl. Spielmaterial (abhängig von ausgewählten Spielen), evtl. „Belohnung“ für das Siegerteam

alle

Vorbereitung:
➔ Überlegen Sie sich für die biblische Geschichte mindestens fünf einfache, passende Gruppenspiele.
➔ Bereiten Sie notwendiges Material für die Spiele vor.

Durchführung:
1. Teilen Sie die Klasse je nach Größe in Teams von 6–10 Schülern ein. Die Gruppen setzen sich zusammen.
2. Beginnen Sie, die biblische Geschichte zu erzählen.
3. Bauen Sie die Spielerklärungen thematisch in die erzählte Geschichte ein.
4. Die Teams oder die Gesamtgruppe spielen das Spiel.
5. Erzählen Sie die Geschichte weiter bis zum nächsten Spiel usw.
6. Am Schluss kann ein Gewinnerteam gekürt werden.

– Halten Sie das gesamte benötigte Spielmaterial in einem Korb bereit.
– Je nach Auswahl der Spiele kann die Spielkette mit Wettbewerbscharakter für verschiedene Teams (siehe Beispiel) oder als gemeinsames Gruppenspiel angelegt sein, bei dem die Schüler gemeinsame Aktivitäten ausführen oder zusammen eine Lösung finden müssen.

– Spiele können bereits bekannte Kinderspiele und erlebnispädagogische Spiele sein, die Sie thematisch abwandeln. Diese sollten verschiedene Sinne und Talente ansprechen. Im Internet finden Sie schnell entsprechende Spielekarteien als Ideengeber.
– Bei Ratespielen, in denen Schüler etwas herausfinden sollen, sollte das Material einmal je Team zur Verfügung stehen.
– Die Methode eignet sich zum Erzählen unbekannter oder zur Wiederholung bekannter Bibelgeschichten. Sind die Schüler bereits mit Spielketten vertraut, können sie sich zum Wiederholen einer Geschichte auch selbst einfache Spiele ausdenken und vorbereiten. Dann erzählt eine Gruppe je 1–2 Abschnitte der Geschichte. Innerhalb der Spielkette haben die Schüler die Aufgabe, ihren Text in der richtigen Reihenfolge vorzulesen und ihr ausgewähltes Spiel anzuleiten.

– Die Schüler erleben die Geschichte durch das Spielen als aktive Personen mit.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten Klassen 5/6
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Spielkette

45 min

Die Weihnachtsgeschichte (Lk 2,1–20; Mt 1,1–17/2,1–12)

Erzählinhalte	Spielvorschlag
Kaiser Augustus erlässt den Befehl, dass sich alle Männer des Volkes schätzen lassen sollten.	**Schätzspiel:** Ein Schüler je Gruppe schätzt, wie viele Murmeln o. Ä. in einem gefüllten Schraubglas liegen. Die drei Teams mit den genauesten Schätzungen gewinnen 3, 2 oder einen Punkt.
Boten verbreiten den Befehl des Kaisers mündlich auch in Nazareth.	**Stille Post:** Die Teams stehen in einer Reihe. Jeweils der erste Spieler erhält als Bote den aufgeschriebenen Satz: *„Am ersten Advent zünden wir die erste Kerze an."* Er flüstert den Satz seinem ersten Teammitglied ins Ohr usw. Der Letzte im Team schreibt den Satz auf ein Stück Papier. Das Team, das am schnellsten den richtigen Satz übermittelt hat, gewinnt 3 Punkte.
Auch Josef und Maria packen ihre Sachen, um in Josefs Heimat Bethlehem zu ziehen.	**Fühlspiel:** In einem verschlossenen Beutel (am besten einer pro Team) sind 3 verschiedene Gegenstände versteckt. Ein Schüler je Gruppe ertastet die Gegenstände und notiert seine Vermutungen. Für jeden erratenen Gegenstand gibt es einen Punkt für die Mannschaft.
Der Weg nach Bethlehem ist weit. Maria und Josef machen Rast, um zu essen.	**Wettessen:** Ein Lebkuchen ist an einem Faden befestigt. Ein Spieler pro Team hält den Lebkuchen am Faden hoch. Ein anderer muss ihn, ohne die Hände zu benutzen, aufessen. Wer als Erstes fertig ist, bekommt 3 Punkte.
In Bethlehem angekommen suchen viele Menschen eine Herberge.	**Reise nach Jerusalem:** Während „weihnachtliche" Musik läuft, versuchen alle Schüler, einen Stuhl zu ergattern. Die letzten beiden Schüler erhalten je 3 Punkte für ihr Team.
Maria bekommt bald ihr Kind. Sie und Josef brauchen dringend eine Unterkunft. Sie bereiten sich auf die Geburt vor.	**Suchspiel:** Die Teams müssen verschiedene Gegenstände suchen, um Maria und Josef zu helfen. Bei jedem Gegenstand darf ein Spieler des Teams suchen, z. B.: Die Stalltür ist verschlossen (Schlüssel), es ist dunkel (Kerze), Maria hat Durst (Flasche), das Baby braucht eine Windel (etwas Windelähnliches), die Könige bringen drei Geschenke (3 Geschenke) usw. Die Schüler, die als Erstes einen Gegenstand bringen, erhalten einen Punkt für ihr Team.
Die Hirten auf dem Feld sind sprachlos vor Erstaunen über die Nachricht der Engel.	**Pantomime:** Zwei Wörter müssen von einem Schüler je Team pantomimisch dargestellt und vom Team erraten werden. Pro erratenem Wort gibt es einen Punkt. Mögliche Wörter: Engel, Stern, Krippe, Kuh, Stroh, König, Esel, Kaiser, Jesuskind, …
Die Engel singen Lieder.	**Liederraten:** Ein Schüler muss seinem Team ein Weihnachtslied vorpfeifen oder rhythmisch vorklatschen. Punkte gibt es, wenn das Team das Lied errät.
Die Weisen bringen Jesus Geschenke: Myrrhe, Weihrauch und Gold.	**Richtiger Riecher:** Eine Räucherkerze mit Weihrauchgeruch und zwei andere befinden sich in blickdichten Dosen mit einen „Riechloch". Die Teams müssen herausfinden, welche Dose nach Weihrauch riecht. Die Gewinnergruppe bekommt 3 Punkte.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten Klassen 5/6
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion