

Bibelfingerpuppen zum Alten Testament

4

Didaktisch-methodische Hinweise

Fingerpuppen zu Bibelgeschichten aus dem Alten Testament

	farbig	Schwarz /weiß
Adam und Eva	8	11
Arche Noah	14	23
Abraham	32	38
Jakob und Esau	44	48
Josef	52	65
Mose und das Volk Israel	78	85
Rut und Noomi	92	96
David und Goliath	100	103
Jona	106	111
Daniel in der Löwengrube	116	119
Königin Ester	122	126

Fingerpuppen zum Selbst Gestalten

Fingerpuppen		130
Taschen		132
Kulissen		133

Bildkarten mit Impulsfragen zur Reflexion	135	137
---	-----	-----



Bibelfingerpuppen zum Alten Testament

Mit diesen Fingerpuppen können die Schüler 11 bekannte biblische Geschichten aus dem Alten Testament mitspielen, aber auch nachspielen.

Die Vorlagen zu jeder Geschichte gibt es immer in zweifacher Ausführung. Jeweils einmal farbig und schwarz-weiß.

Die schwarz-weißen Vorlagen können die Schülerinnen z.B. selbst gestalten.

Mit den farbigen Vorlagen kann schnell ein Fingerpuppenset erstellt werden, das den Schülern zum Spielen zur Verfügung gestellt werden kann.

Herstellung:

Variante 1: Jeder Schüler fertigt eine eigene Fingerpuppe an, mit der er spielt.

Dazu die Vorlagen für die Fingerpuppen entsprechend zerschneiden und von jedem Schüler die Fingerpuppe gestalten lassen, mit der er später spielen wird.

Die Schüler malen die schwarz-weißen Vorlagen aus und kleben diese nach Anleitung zu Fingerpuppen zusammen.

Variante 2: Fingerpuppen-Set für alle Schüler

Eine zweite Möglichkeit ist, dass du die Fingerpuppen im Vorfeld erstellen und den Schülern zum Spielen zur Verfügung stellst.

Tipp: Damit die Fingerpuppen öfters eingesetzt werden können, diese laminieren. Dazu nach dem Laminieren die Klebeflächen wegschneiden, falten und mit durchsichtigen Klebeband an den Rändern zusammenkleben.

Variante 3: Die Schüler stellen sich ein eigenes Fingerpuppenset zu einer biblischen Geschichte her und spielen die Geschichte damit



Variante 4: Fingerpuppen zum Selbstgestalten
Sollen weitere Bibelfiguren ergänzt oder andere Bibelgeschichten mit Fingerpuppen umgesetzt werden, können die Schüler mit den Leervorlagen auch eigene Fingerpuppen gestalten (siehe Hinweise, S. 8).

Einsatzmöglichkeiten:

1) Mitspielen der Geschichte

- Stellen Sie die handelnden Personen der Geschichte vor.
- Die Schüler wählen sich die Person aus, mit der sie während der Erzählung spielen möchten (oder sie haben schon ihre eigene Puppe gestaltet).
- Um in die Rolle zu schlüpfen, sagt jeder Schüler, welche Rolle er spielt. Z.B. „Ich bin....“
- Legen Sie bestimmte Orte der Handlung fest, an denen gespielt wird, bzw. sich bestimmte Personen aufhalten (z.B.: Wüste, Zelt, Tempel) . Dies kann z.B. auch durch Tücher oder Häuser/Spielgegenstände visualisiert werden.

So könnte der Beginn der Erzählung sein:

„Ich erzähle euch eine Geschichte. Ihr spielt mit euren Fingerpuppen mit. Hört genau zu und macht oder sagt, was ich euch über eure Personen erzähle. Bevor wir beginnen, möchte ich, dass jeder von euch noch einmal sagt, wen er spielen wird. Jetzt legen wir fest, an welchen Orten wir spielen. Hier wohnt ..., Dort ist ... Nun beginnt unsere Geschichte.“

Während der Erzählung spielen die Schüler die Geschichte anhand deiner Regieanweisungen mit ihren Fingerpuppen mit.

Tipp: Auf genaue Regieanweisungen achten (Wo geht die Figur hin?, Mit wem spricht sie? Was sagt sie?).

z.B. „Mose sprach zum Pharao, dass er sein Volk ziehen lassen soll.“

Der Schüler mit der Mose-Fingerpuppe formuliert den Satz um und sagt zur Pharao-Fingerpuppe: „Lass mein Volk ziehen!“

Beachten Sie, dass zeitlich etwa doppelt so viel wie sonst

geplant werden muss, da die Schüler

netzwerk
lernen

zur Vollversion



2) Nachspielen der biblischen Erzählung

Nachdem die Geschichte erzählt wurde, spielen die Schüler die Geschichte mit ihren Puppen nach.

3) Biblische Geschichte selbst inszenieren

Die Schüler erarbeiten sich in Kleingruppen die Bibelgeschichte. Dabei ist die Gruppengröße abhängig von den handelnden Personen der Geschichte.

Die Schüler lesen in der Gruppe die Geschichte und verteilen die Rollen. Ein Schüler übernimmt dabei den Erzähler.

Jeder Schüler erklärt, welche Figur er mit seiner Fingerpuppe spielt, um in seine Rolle zu schlüpfen.

Z.B. „Ich bin Abraham...“

Die Schüler legen die Orte der Handlung fest, an denen sie spielen, bzw. sich aufhalten (z.B. Stall, Feld, unterwegs). Ein Schüler beginnt mit der Erzählung/dem Vorlesen der Geschichte.

Die anderen Schüler spielen die Geschichte mit ihren Fingerpuppen.

Reflexion des Fingerpuppenspiels

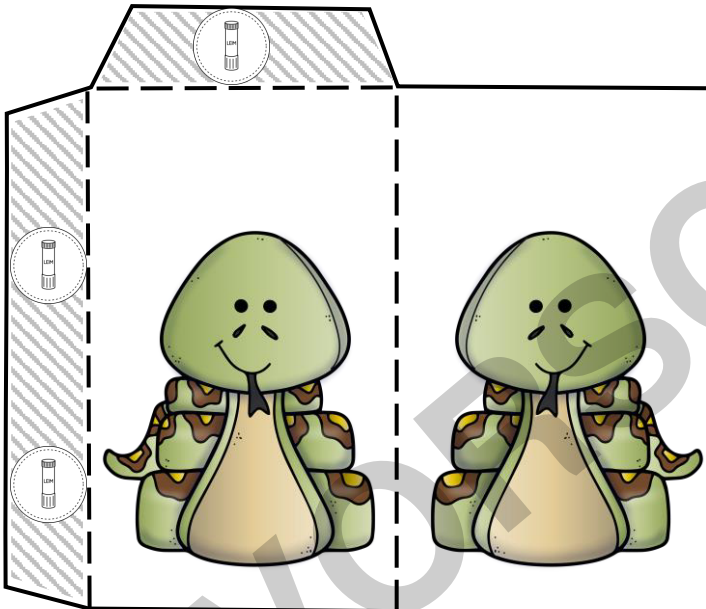
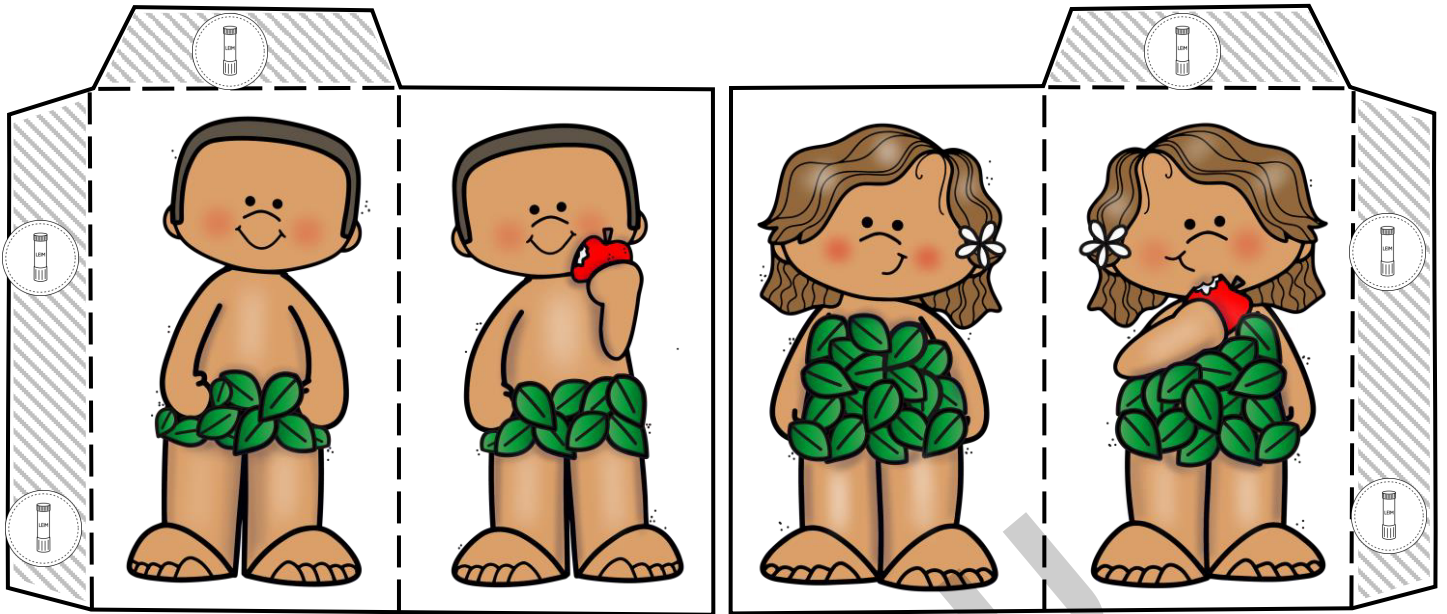
Nach der Erzählung, reflektieren die Schüler, wie ihre Figur das Geschehen erlebt hat. Mögliche Impulse können mithilfe der Impulskarten (S. 135) bzw. Arbeitsblätter (S.139) mündlich oder schriftlich umgesetzt werden.

Bei einem Figurengebet versetzen sich die Schüler in die Lage ihrer Figur, aus der Bibelgeschichte und identifizieren sich mit dieser. Indem die Schüler die vorgegebenen Sätze ergänzen, formulieren sie ein Gebet aus der Sicht ihrer Figur.

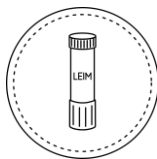
Die Impulskarten können z.B. im Unterrichtsgespräch nach dem Spielen der Bibelgeschichte mit Fingerpuppen eingesetzt werden. Die Schüler wählen sich eine oder mehrere Impulskarten aus und äußern sich aus der Sicht ihrer Figur.

Mithilfe der Arbeitsblätter formulieren die Schüler ein vollständiges Figurengebet in Einzelarbeit.

Fingerpuppen: Adam und Eva



Schneidet aus. Falte alle
--- nach hinten.



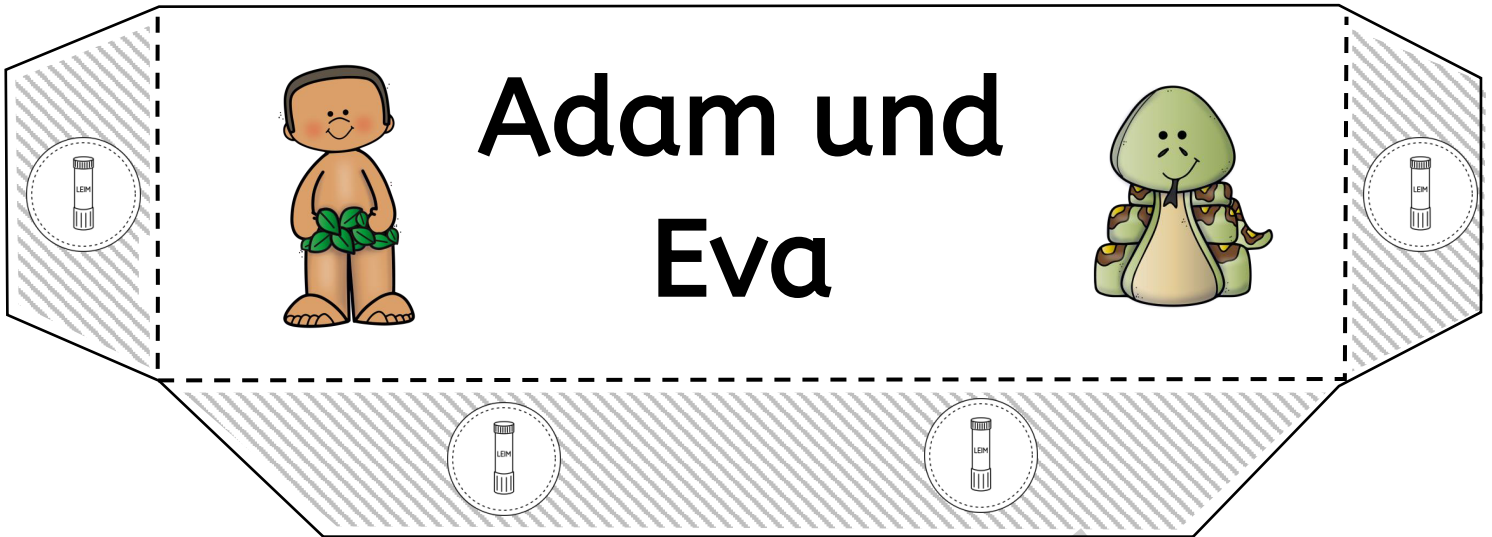
Klebt die Fingerpuppe an den grauen Feldern zusammen.
Es darf nur noch eine Öffnung für deine Finger geben.



Spielt mit den Fingerpuppen die Bibelgeschichte nach.

Bewahrt eure Fingerpuppen in der Tasche auf.

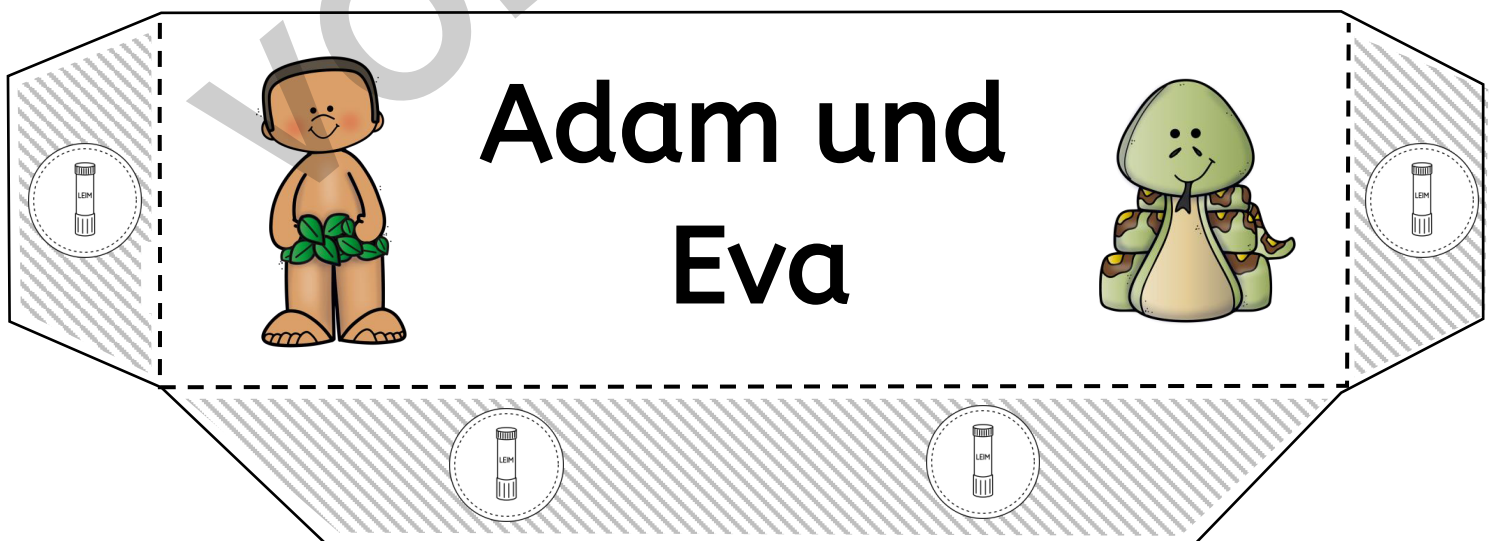
Tasche für dein Fingerpuppentheater



Diese Tasche ist für deine Fingerpuppen und die Kulissen.
Schneide die Vorlage aus.
Falte die Klebeflächen nach hinten.
Klebe die Tasche in dein Heft.



Tasche für dein Fingerpuppentheater



Diese Tasche ist für deine Fingerpuppen und die Kulissen.
Schneide die Vorlage aus.
Falte die Klebeflächen nach hinten.
Klebe die Tasche in dein Heft.

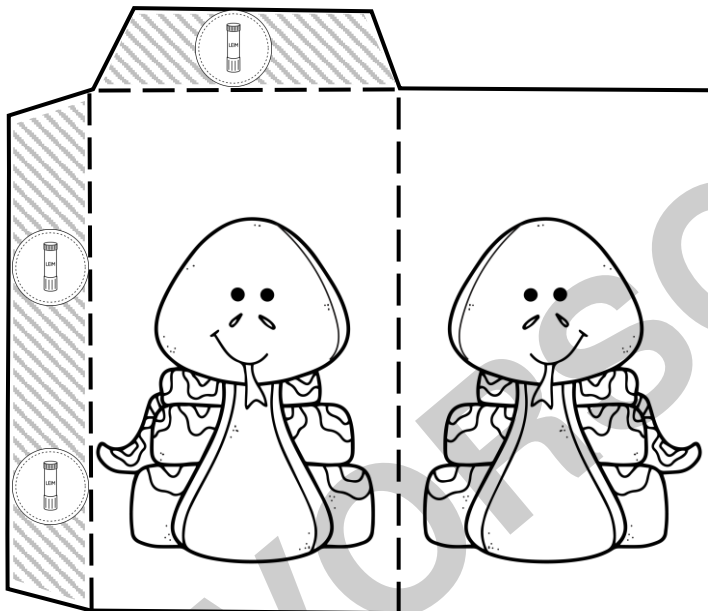
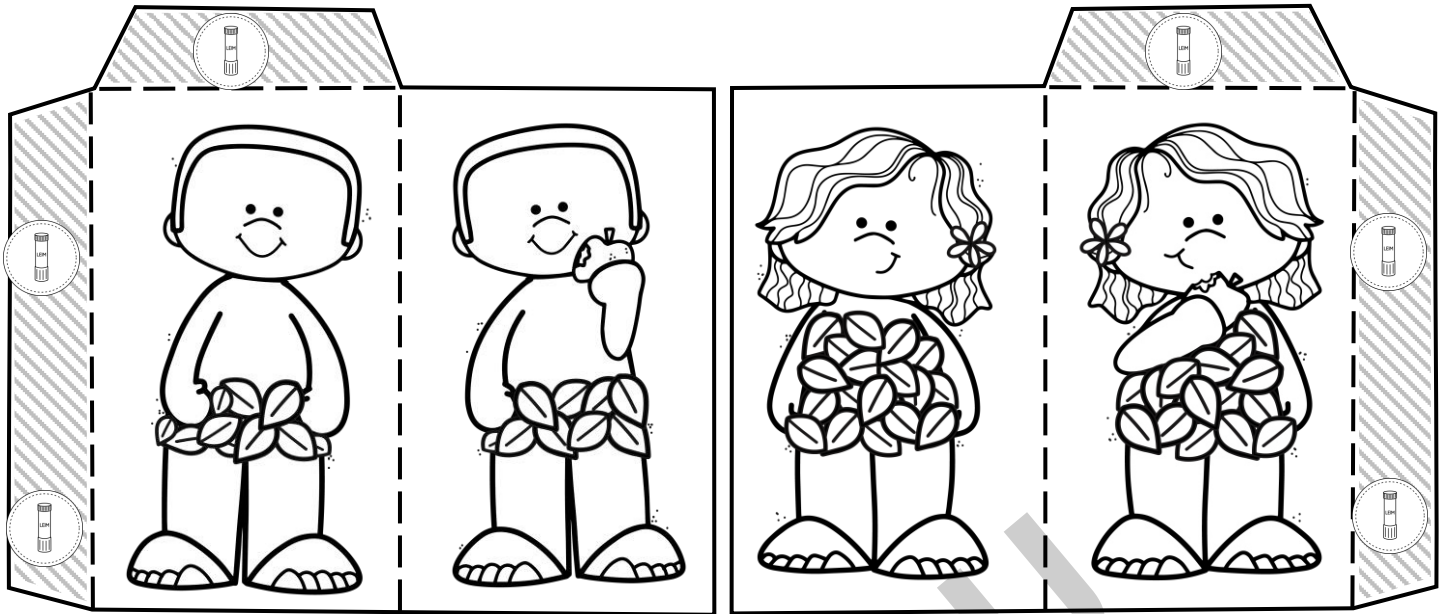


Kulisse für dein Fingerpuppentheater

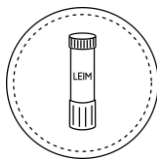


Schneide die Vorlage aus. Falte die beiden Klappen zum Aufstellen nach hinten.

Fingerpuppen: Adam und Eva



Schneidet aus. Falte alle
--- nach hinten.



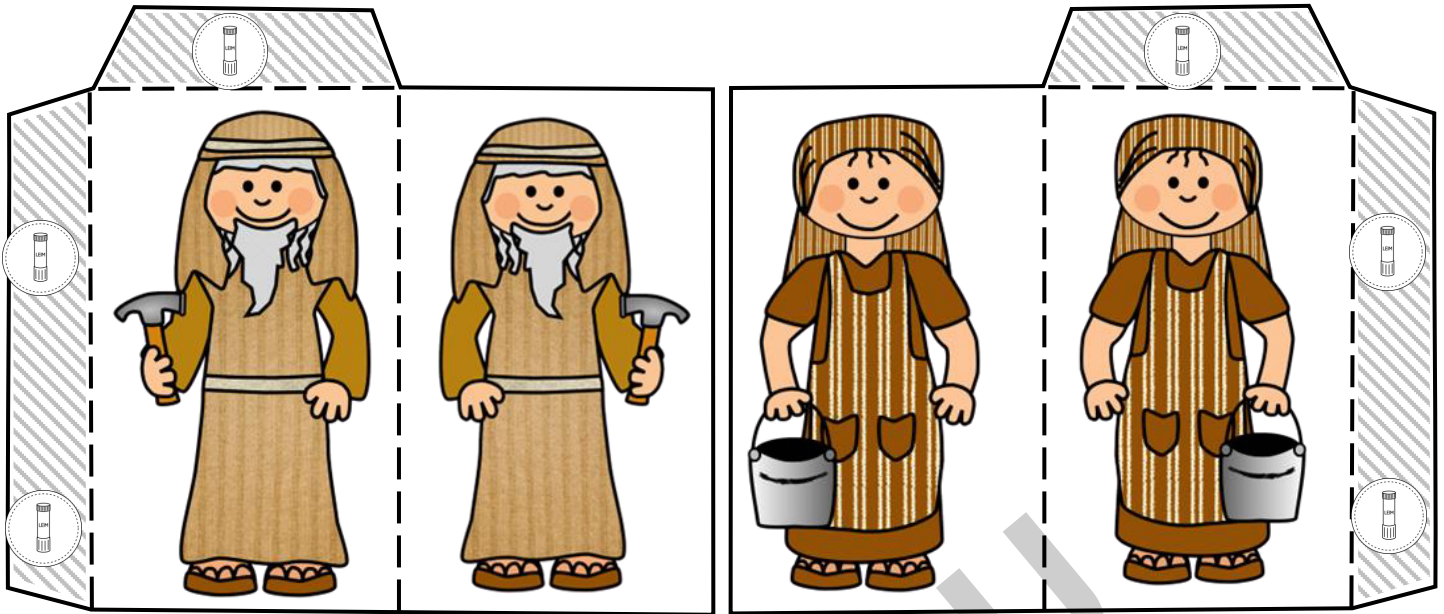
Klebt die Fingerpuppe an den grauen Feldern zusammen.
Es darf nur noch eine Öffnung für deine Finger geben.



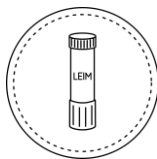
Spielt mit den Fingerpuppen die Bibelgeschichte nach.

Bewahrt eure Fingerpuppen in der Tasche auf.

Fingerpuppen: Arche Noah 1



Schneidet aus. Falte alle
--- nach hinten.



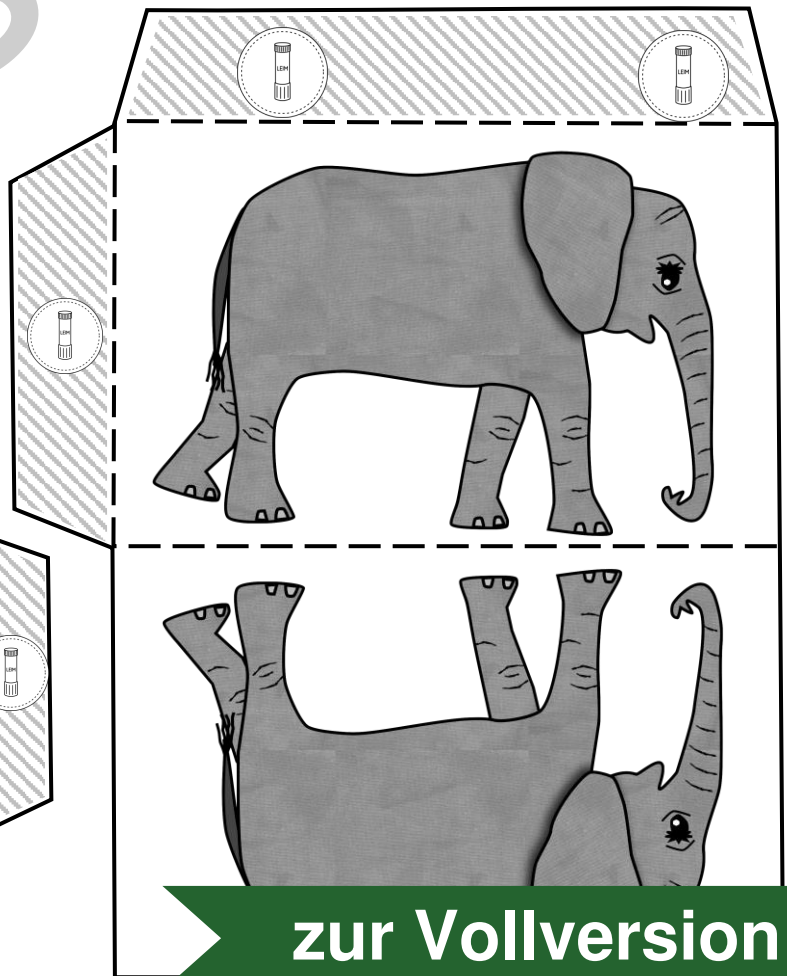
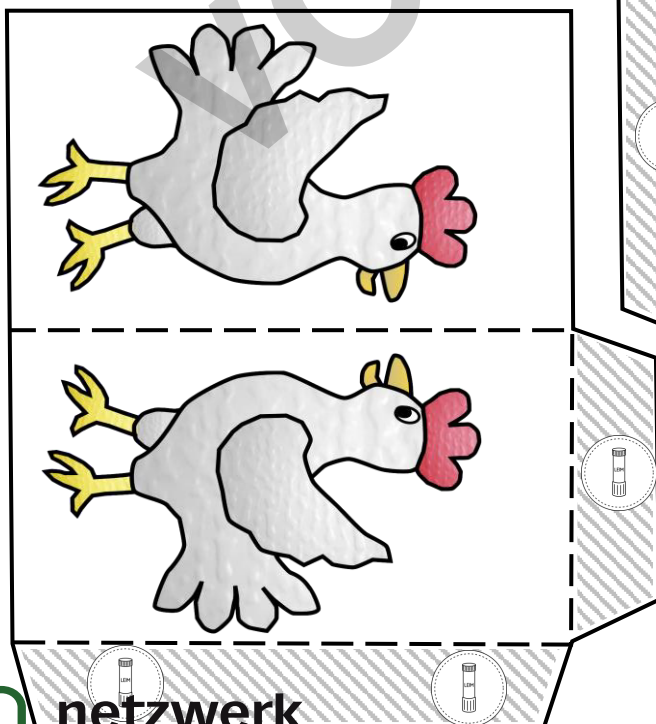
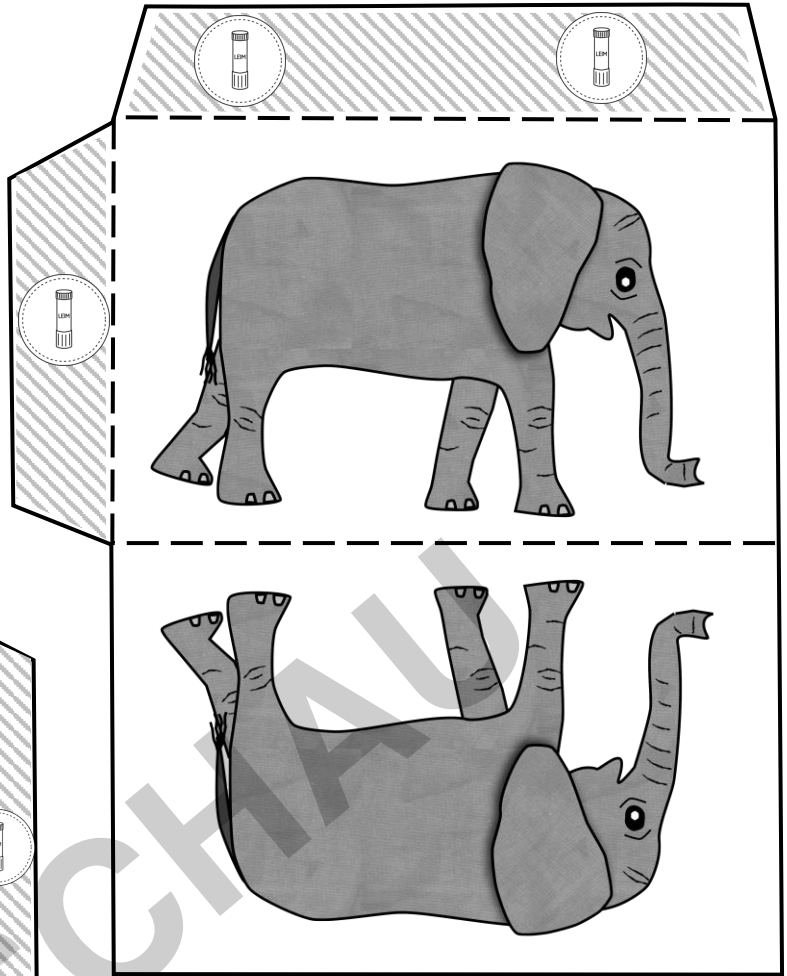
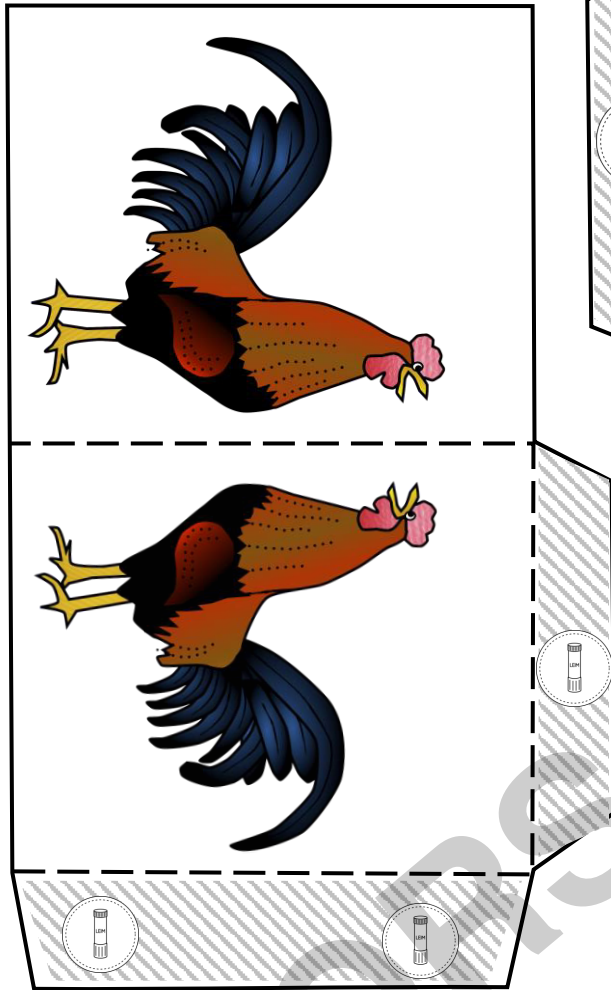
Klebt die Fingerpuppe an den grauen Feldern zusammen.
Es darf nur noch eine Öffnung für deine Finger geben.



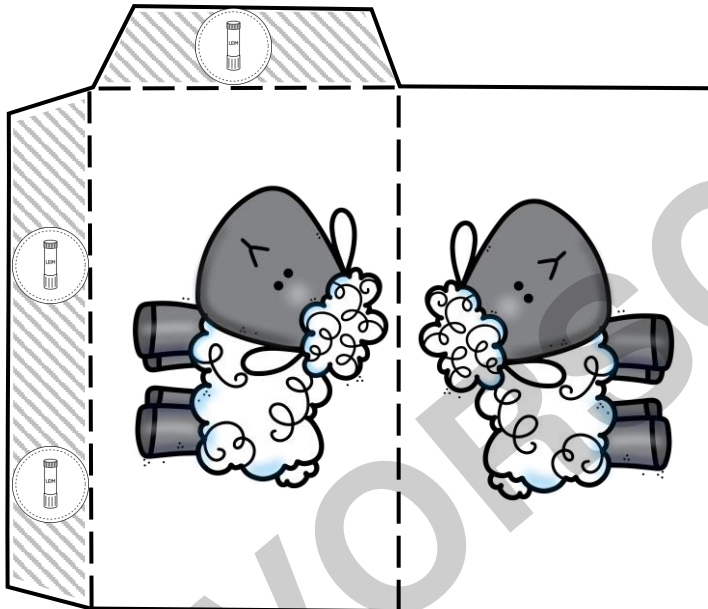
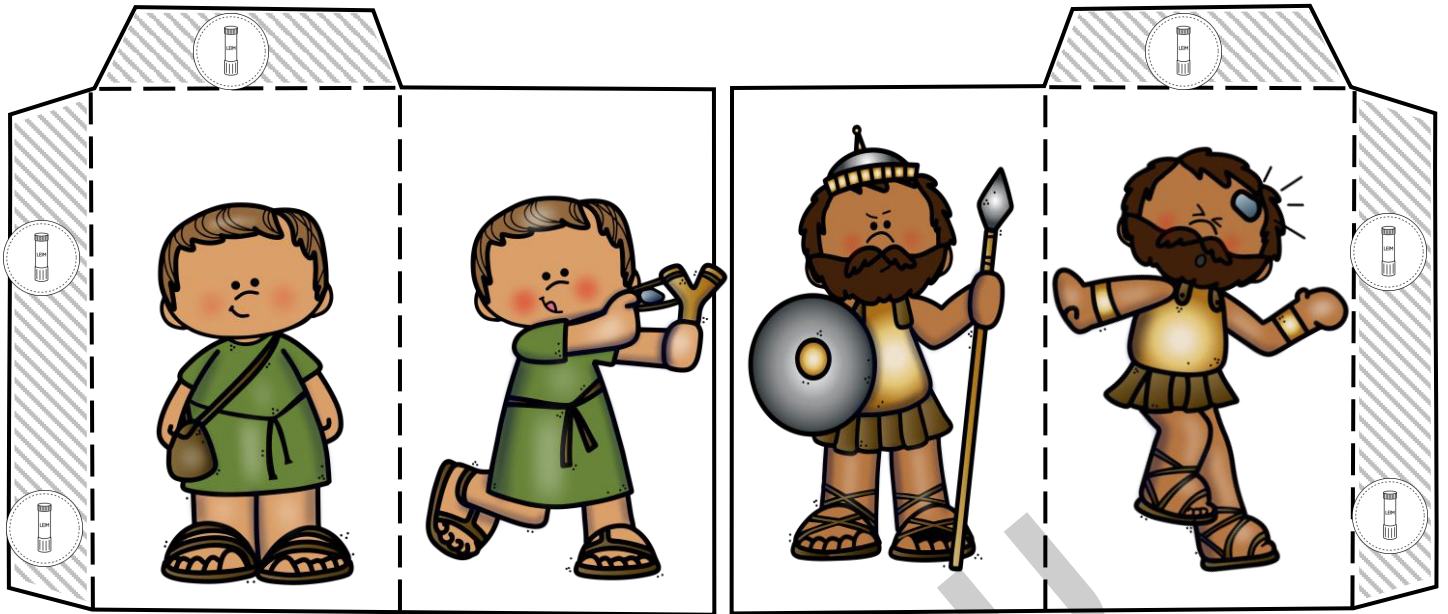
Spielt mit den Fingerpuppen die Bibelgeschichte nach.

Bewahrt eure Fingerpuppen in der Tasche auf.

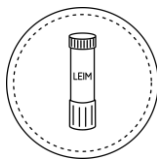
Fingerpuppen: Arche Noah 3



Fingerpuppen: David und Goliath



Schneidet aus. Falte alle
--- nach hinten.



Klebt die Fingerpuppe an den grauen Feldern zusammen.
Es darf nur noch eine Öffnung für deine Finger geben.



Spielt mit den Fingerpuppen die Bibelgeschichte nach.

Bewahrt eure Fingerpuppen in der Tasche auf.

Tasche für dein Fingerpuppentheater



Diese Tasche ist für deine Fingerpuppen und die Kulissen.
Schneide die Vorlage aus.
Falte die die Klebeflächen nach hinten.
Klebe die Tasche in dein Heft.



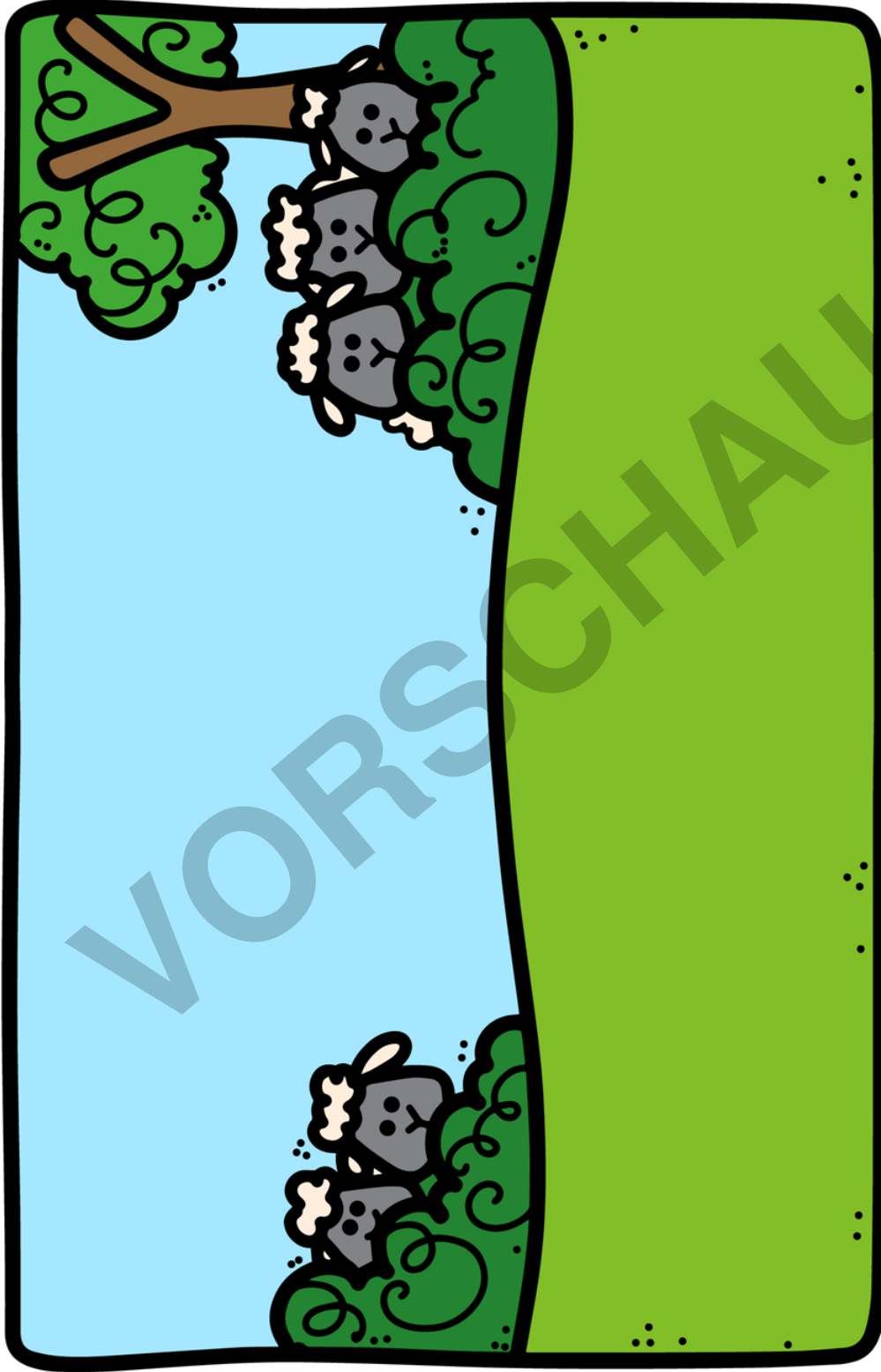
Tasche für dein Fingerpuppentheater



Diese Tasche ist für deine Fingerpuppen und die Kulissen.
Schneide die Vorlage aus.
Falte die die Klebeflächen nach hinten.
Klebe die Tasche in dein Heft.



Kulisse für dein Fingerpuppentheater



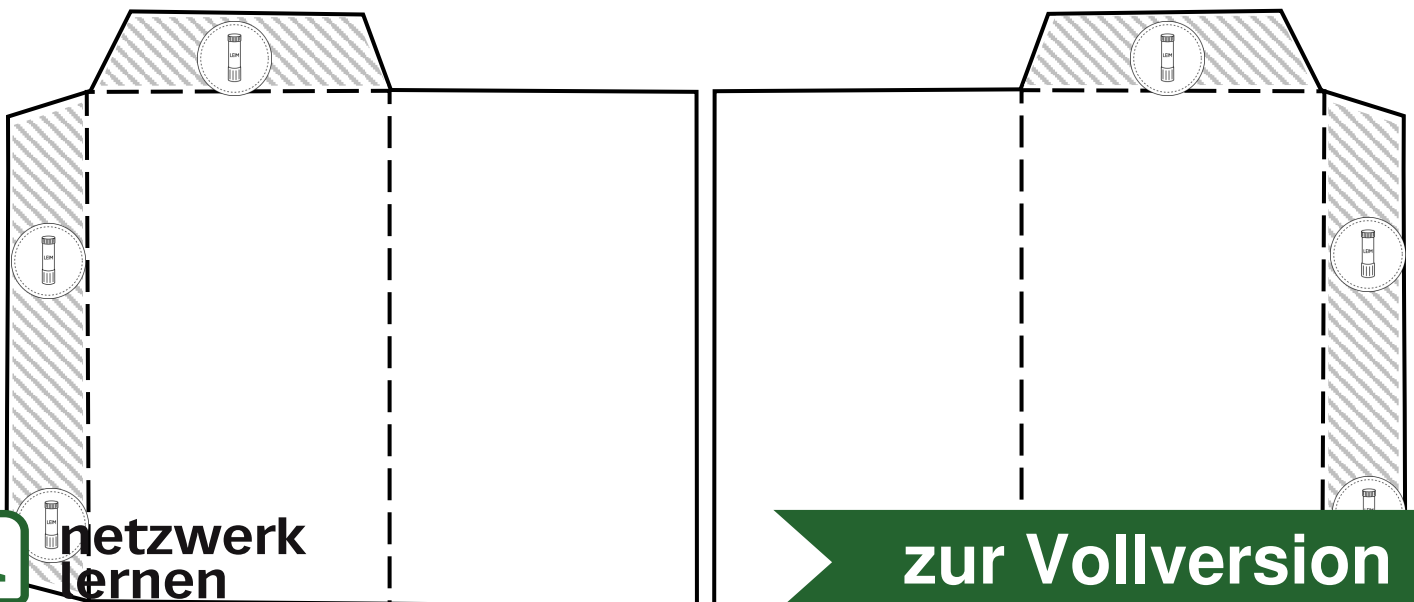
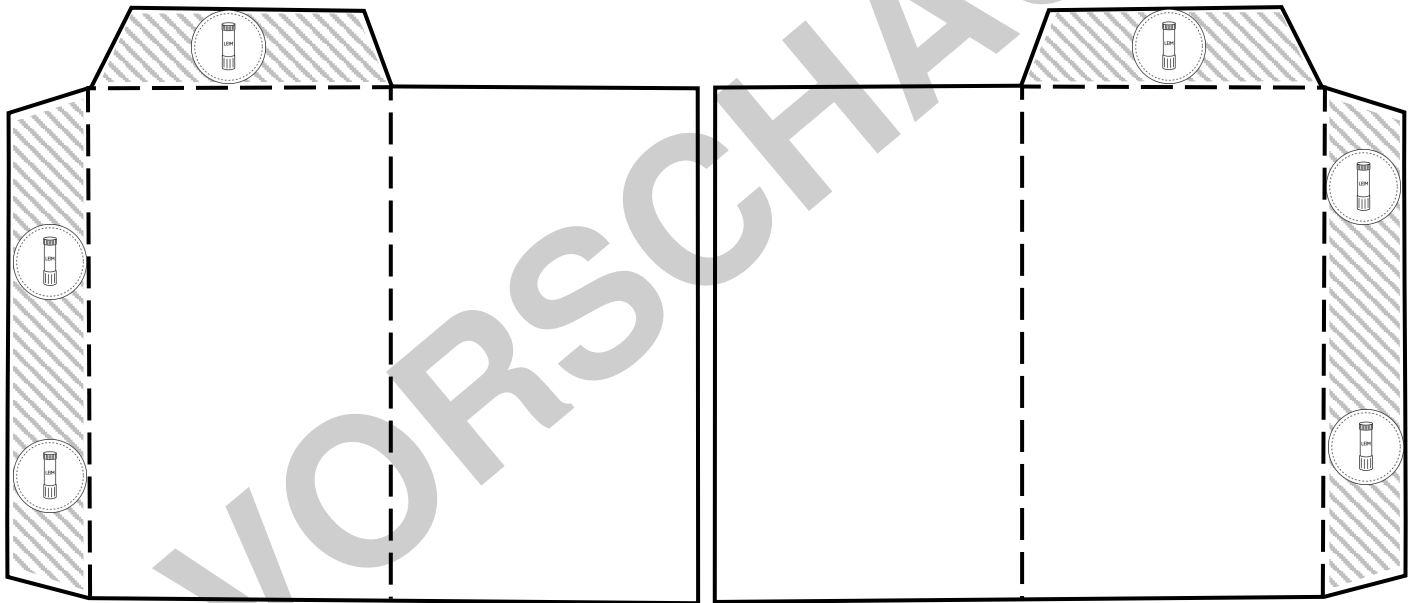
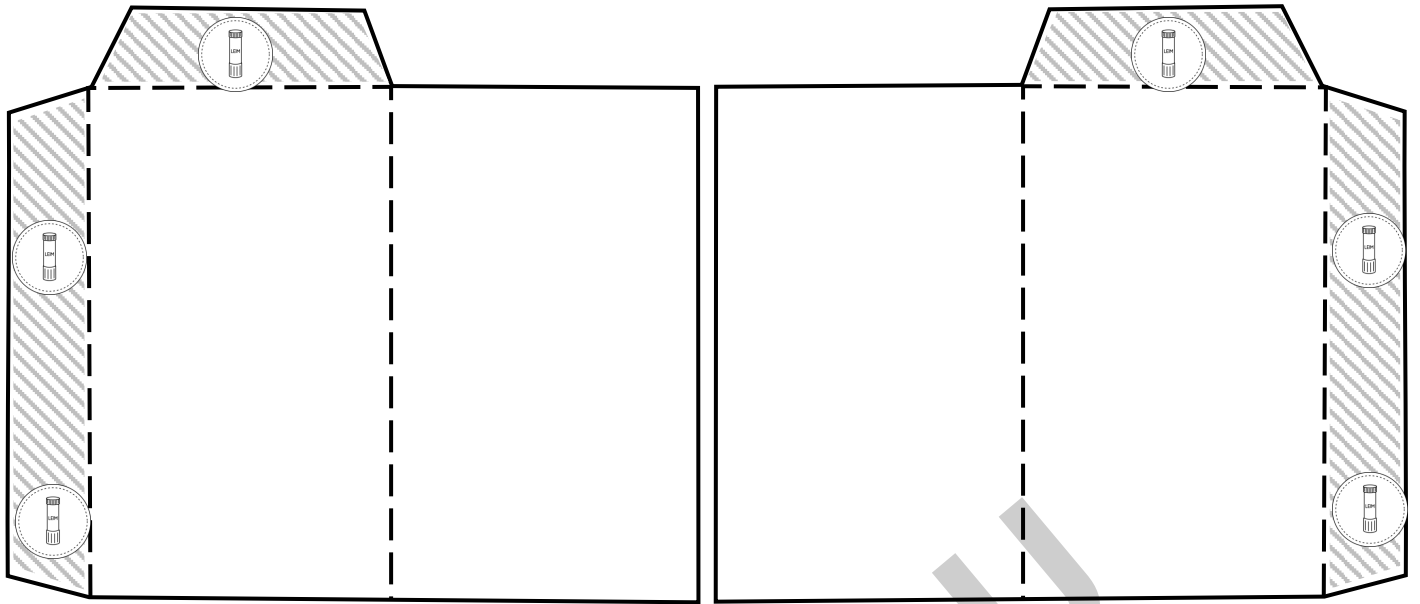
Schneide die Vorlage aus. Falte die beiden Klappen zum Aufstellen nach hinten.




netzwerk
lernen

zur Vollversion

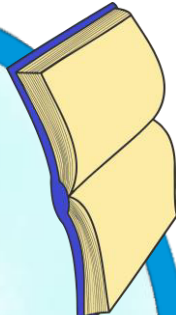
Fingerpuppen - Vorlagen



Impulskarten zur Reflexion 1




Ich hoffe



Ich habe erlebt,
dass.....



Ich denke.....



Ich fühle
mich...

Mein Figurengebet

Ich bin _____

Ich habe erlebt, dass _____

Ich fühle/denke _____

Ich hoffe _____

Ich danke dir für _____

Ich bitte dich _____

1. Mit welcher Fingerpuppe hast du gespielt? Schreibe den Namen in die erste Zeile.

2. Versetze dich in die Lage deiner Person. Schreibe mit eigenen Worten ein Figurengebet. Ergänze dazu die begonnenen Sätze.

3. Gebe dir eine Überschrift und schreibe sie in die Spalte **netzwerk lernen**

[zur Vollversion](#)

