Inhaltsverzeichnis

Erzählen biblischer Geschichten im Religionsunterricht 4

Erzählen von A bis Z 4

Erzählungen sprachlich inszenieren

Bibelkaraoke 11
Schusseliger Erzähler 13
Zeitreise 14
Erlebniserzählung 17
Bibliolog-Elemente 19

Erzählungen mit Bewegungen und darstellendem Spiel nachempfinden

Rückengeschichte 21
Jeux dramatiques (Nachspielen) 23
Lebende Standbilder 27
Mitmachgeschichte 29

Erzählungen mit Bildern visualisieren

Landkarten 31
Sprechzeichnen 34
Reibebilder 37
Bibel-Roll-Kino 40
Mitmalen 44

Erzählungen mit Gegenständen und Legematerial inszenieren

Bodenbilder 46
Sand-Erzählsack 48
Schauendes Erzählen 50

Erzählungen mit Alltagsgegenständen visualisieren

Wollknäuel 52
Zollstock 53
Teller 56
Bausteine 58
Wäscheleine 60

Erzählungen mit Symbolen deuten

Fußspuren 63
Verkehrszeichen 66
Emoticons 70
Kerzen 73
Symbolhandlungen 75

Erzählungen mit Figuren inszenieren

Fingerpuppen 76
Biegefiguren 81
Spielfiguren 85

Erzählungen mit Musik inszenieren und gestalten

Klanggeschichte 88
Erzähllied 90
Klatschgeschichte 91

Erzählungen mit allen Sinnen inszenieren und wahrnehmen

Mehrsinnliches Erzählen 93
Spielkette 95

VORSCHAU

Verwendete Symbole und ihre Bedeutungen

- ungefähre Zeitdauer
- Schülerbeteiligung
- benötigtes Material
- Beispiel
- geeignete Bibelgeschichten
- Ideen zur Weiterarbeit
- besondere Tipps
- Varianten der Methode
- wichtige Hinweise

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Biblische Geschichte:

PERSONEN	– *Was wissen Sie über sie?* – *Wie alt sind sie?* – *Wie sehen sie aus?* – *Welchen Hintergrund haben sie?* – *Welche Rolle spielen sie in der Handlung?* – *Was tun sie, was geschieht mit ihnen, wie verhalten sie sich?* – *Was denken/fühlen sie?* – *Wie stehen sie innerhalb der Geschichte zueinander? Verändert sich ihre Beziehung?*	
ORT	– *Was wissen Sie über ihn?* – *Wie sieht z. B. die Umgebung aus (typische Pflanzen, Farben der Landschaft)?* – *Gibt es dort typische Geräusche (z. B. Wasser) oder Gerüche (z. B. Kräuter)?* – *Wie ist das Klima?* – *Hat er eine besondere Bedeutung?*	
ZEIT	– *In welcher Zeit spielt die Geschichte?* – *Wie ging es den Personen der Handlung?* – *Zu welcher Tages- oder Jahreszeit spielt die Handlung? Wie kann ich dies anschaulich in die Erzählung einfügen?*	
EREIGNIS	– *Was geschieht in der Geschichte?* – *Wo ist ihr Höhepunkt?*	
KERN	– *Was ist der Kerngedanke der Erzählung?* – *An welchen elementaren Grunderfahrungen im Text (z. B. Einsamkeit, Ablehnung anderer, Gottesbild) können die Schüler etwas für sich lernen?*	

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Bibelkaraoke

10 min | ab Klasse 3

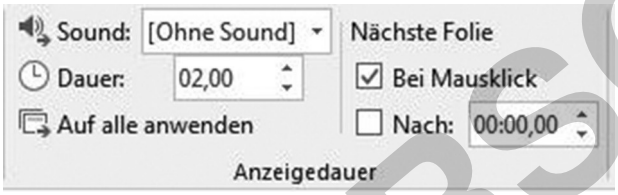
Die Bibelkaraoke funktioniert wie echte Karaoke. Die Schüler lesen den biblischen Text von einer PowerPoint®-Präsentation in verschiedenen Rollen ab.

Beamer,
PC mit PowerPoint®-Programm

Texte mit Erzähler, verschiedenen handelnden Personen und direkter Rede

Vorbereitung:

➔ Bereiten Sie einen biblischen Text als PowerPoint®-Präsentation vor:
➔ Ordnen Sie jeder Sprechrolle eine Schriftfarbe zu, z. B. Erzähler = weiß, Jesus = grün, Jünger = blau, usw. Erklären Sie diese Farbzuordnung auf der ersten Folie (siehe Beispielfolie 1).
➔ Schreiben Sie auf den weiteren Folien in möglichst großer Schrift (mindestens 32 pt) nur den Sprechtext in der Farbe des aktuellen Sprechers. Wenn der Text sehr lang ist, bilden mehrere Folien einen Sprechertext.
➔ Stellen Sie den automatischen Ablauf der Folie in PowerPoint® ein: Öffnen Sie den Reiter „ÜBERGÄNGE“, setzen Sie einen Haken bei „Nächste Folie: Automatisch nach: 00:00,00.“ Geben Sie dort und bei „Anzeigedauer“ die gewünschte Zeit ein. Die Lesezeit der Schüler ist etwa 3-mal länger als Ihre eigene.



Durchführung:

1. Öffnen Sie die PowerPoint®-Präsentation am Beamer oder der interaktiven Tafel, sodass die erste Folie zu sehen ist.
2. Verteilen Sie anhand der Folie 1 die verschiedenen Sprechrollen an die Schüler und weisen Sie auf ihre Rollenfarben hin.
3. Starten Sie die Bildschirmpräsentation bei Folie 2 mit dem ersten Schüler.
4. Alle Schüler lesen den Sprechtext ihrer Farbe, wenn er auf der aktuellen Folie auftaucht.

– Um mehr Bewegung in die Methode zu bringen, können die Schüler beim Vorlesen ihres Textabschnittes aufstehen. Ist er zu Ende, setzen sie sich wieder.

– Die Schüler beteiligen sich bereits aktiv durch das Vorlesen in verteilten Rollen.
– Um noch mehr Kinder zu beteiligen, können Sie Sprechrollen an Gruppen verteilen, die dann zusammen im Chor vorlesen, z. B.: Alle Jungen lesen den Erzähler, die linke Bankreihe die Jünger usw.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Zeitreise

15 min | ab Klasse 1

– Die Schüler werden zum Teil der biblischen Geschichte. Sie entfalten während der Zeitreise innere Bilder zur Erzählung.

Allgemeine Hinführung zu einer Zeitreise
Wir machen in unserem Kopf eine Zeitreise in die Zeit des Alten Testaments (oder: Abrahams, Jesu ...). Setze dich bequem auf deine Stuhl-Zeitmaschine. Bevor es losgeht, kannst du dich noch einmal richtig strecken. Lege nun deine Hände auf die Stuhllehne und deinen Kopf darauf. Schließe deine Augen. Atme zum Starten der Zeitmaschine einmal tief ein und aus, und noch einmal ein und aus. Du hörst nur noch meine Stimme und unsere Reise beginnt: Wir reisen in ein Land, in dem es ganz anders aussieht als bei uns.

Zeitreise zu „Die Weisen aus dem Morgenland" (Mt 2,1–12)
Du riechst trockene Wüstenluft. Du spürst, wie der Sand in dein Gesicht bläst. Es ist heiß. Die Sonne brennt. Du bemerkst, dass du ein Kopftuch trägst. Es schützt dich vor der Sonne. An den Füßen trägst du Sandalen aus Leder. Du schaust dich um. Nicht weit von dir siehst du das Haus deines Freundes. Es ist aus hellen Steinen gebaut und hat ein flaches Dach. Du klopfst an. Dein Freund öffnet dir. Ihr geht in das Haus. Dort ist schon ein weiterer Freund von dir. Zu dritt studiert ihr die Sternenkarten, weil ihr gestern einen besonderen Stern gesehen habt. Langsam wird es dunkel. Es wird immer kälter. Du beginnst zu frieren und ziehst einen langen Umhang aus Wolle über. Gemeinsam beschließt ihr, die Sterne zu beobachten. Ihr nehmt eure Fernrohre und steigt über die Außentreppe auf das flache Dach des Hauses. Du schaust durch dein Fernrohr. Wieder siehst du diesen hellen Stern. Er zieht dich in seinen Bann. Er muss etwas ganz Besonderes sein. Usw.

Allgemeine Rückführung nach einer Zeitreise
Unsere Reise im Kopf geht langsam zu Ende. Du steigst wieder in deine Zeitmaschine. Aber du nimmst die Bilder, die du gesehen hast, im Kopf mit. Suche dir einen ganz besonderen Moment aus, den du auf unserer Zeitreise erlebt hast. Ein Bild, einen Gedanken oder ein Gefühl. Halte es fest. Atme wieder tief ein und aus, um die Zeitmaschine zu starten. Langsam reisen wir wieder zurück in unsere Zeit. Strecke dich nach der langen Reise aus. Du darfst auch gähnen. Öffne deine Augen.

Die Schüler schreiben oder malen auf dem Arbeitsblatt „Meine Zeitreise in das Land der Bibel" (M4), was sie während der Zeitreise erlebt haben.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Bibliolog-Elemente

30 min | ab Klasse 3

Während der Erzählung versetzen sich die Schüler durch Impulse des Lehrers immer wieder in die handelnden Personen hinein und beantworten Fragen aus deren Sichtweise in der Ich-Form.

Bibel zum Vorlesen, evtl. Mikrofon

Biblische Texte mit „Leerstellen“, die zum Nachdenken über Gedanken und Gefühle der Personen anregen (z. B. Sturmstillung, Heilungsgeschichten, Auszüge bei Josef oder Mose)

Vorbereitung:

➔ Legen Sie fest, an welchen Textstellen Sie das Vorlesen stoppen, und markieren Sie diese. Dazu eignen sich Stellen, an denen die Schüler die inneren Gedanken und Gefühle einer Person in ihrer aktuellen Situation herausarbeiten können.

➔ Überlegen Sie sich Impulsfragen an die handelnde Person, z. B.:

- *Wie fühlst du dich?*
- *Warum tust du das?*
- *Was denkst du?*
- *Wie geht es dir mit …?*
- *Was möchtest du?*
- *Was würdest du jetzt am liebsten tun?*
- *Was würdest du antworten?*

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen im Kreis.
2. Erklären Sie den Schülern das Vorgehen während des Bibliologs (siehe Beispiel).
3. Führen Sie in die biblische Geschichte ein. Geben Sie dazu evtl. notwendige Hintergrundinformationen zu Land, Leuten oder zur aktuellen Situation der Personen, die für das Verständnis des Textes wichtig sind oder die Fantasie der Schüler anregen.
4. Lesen Sie den ersten Textabschnitt vor.
5. Fordern Sie die Schüler auf, sich in eine Person hineinzuversetzen und aus deren Sicht in Ich-Form zu antworten. Geben Sie dazu passende Impulsfragen, z. B.: *„Du bist Jona. Was denkst du, als Gott sagt, du sollst nach Ninive gehen?“*
6. Die Schüler antworten nacheinander aus Sicht der Person in der Ich-Form. Wer sprechen möchte, gibt ein Handzeichen. Gehen Sie zu dem Schüler, der antworten soll, und stellen Sie sich seitlich neben ihn.
7. Wenden Sie die Methode des „Echoing“ an. Wiederholen Sie die Aussage des Schülers, um sicherzugehen, dass Sie ihn richtig verstanden haben, z. B.: *„Du sagst also, dass du …“*
8. Bedanken Sie sich bei der biblischen Person, wenn kein Schüler mehr etwas sagen möchte, z. B.: *„Danke Jona!“*
9. Lesen Sie den nächsten Erzählabschnitt vor und wiederholen sie das Vorgehen (5.–8.).
10. Wenn Sie den gesamten Bibeltext erarbeitet haben, entlassen Sie die Schüler aus ihren Rollen und führen sie aus der Vergangenheit zurück in die Gegenwart.
11. Lesen Sie zum Abschluss die Geschichte noch einmal komplett (ohne Impulsfragen) vor. Gehen Sie dabei langsam vor und legen kurze Pausen ein, sodass die Schüler die geäußerten Gedanken in der Erinnerung noch einmal nacherleben können.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Jeux dramatiques (Nachspielen)

15 min | ab Klasse 1

Während der Lehrer die Geschichte vorliest, spielen die Schüler in selbstgewählten Rollen den Inhalt in einem freien Ausdrucksspiel nach.

Methodenkarten „Jeux dramatiques“ (M5), akustisches Signal (z. B. Triangel, Trommel, Klangschale), Spielmikrofon, verschiedenfarbige Tücher / Stoffe in unterschiedlichen Größen, Kopfbedeckungen, Modeschmuck, Wäscheklammern, Sicherheitsnadeln, Seil, passende Requisiten, Kiste

Texte mit mehreren handelnden Personen

Vorbereitung:

➔ Schreiben Sie eine Erzählung zum biblischen Text, in der Sie gut beschreiben, was die handelnden Personen machen, damit die Schüler eine Vorstellung von den Rollen bekommen und sich besser in sie hineinversetzen können.

➔ Stellen Sie eine Verkleidungskiste und Requisiten für die Bibelgeschichte zusammen.

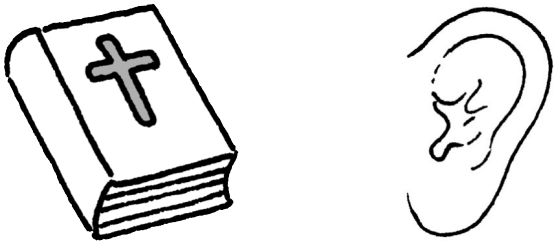
Durchführung:

1. Die Schüler sitzen im Kreis. In der Mitte steht die Verkleidungskiste.
2. Lesen Sie die biblische Geschichte einmal vor.
3. Die Schüler hören zu. Wer will, kann die Augen dabei schließen.
4. Gemeinsam sammelt der Lehrer mit den Kindern Rollen aus der Geschichte, die im Spiel umgesetzt werden könnten. Diese schreibt man auf Wortkarten und legt sie in die Kreismitte.
5. Jeder Schüler wählt die Rolle aus, die er gerne spielen möchte.
6. Jeder Schüler verkleidet sich, wie er es für seine Rolle passend findet.
7. Gemeinsam wird festgelegt, wo im Raum gespielt wird, bzw. wo sich welche Orte aus der Handlung befinden. Diese Orte können als Erkennungszeichen mit einfachen Requisiten dekoriert werden. Dabei wird auch ein besonderer Ruhebereich festgelegt, an dem sich Schüler für eine Pause während des Spiels aufhalten können.
8. Jeder Schüler sucht sich seinen Startort auf der Spielfläche und stellt sich dorthin.
9. In einer Vorstellungsrunde verkündet jeder Schüler noch einmal, wen er spielt und was das Wesentliche seiner Rolle ausmacht, z. B.: *„Ich bin Maria. Ich bin die Mutter von Jesus und sorge mich, dass ihm unterwegs etwas passieren könnte.“*
10. Geben Sie ein verabredetes Signal (z. B. Klangschale, Trommel, Triangel) als Startzeichen.
11. Lesen Sie die Geschichte langsam vor. Pausieren Sie nach jedem Erzählabschnitt bzw. -inhalt.
12. Die Schüler spielen während der Erzählung und in den Erzählpausen in ihren gewählten Rollen und bewegen sich an den verschiedenen Spielorten. Dabei müssen sie nichts sagen, sondern spielen nur pantomimisch. Wer möchte, kann jedoch auch sprechen.
13. Lassen Sie den Schülern nach dem Vorlesen der Geschichte noch etwas Zeit, die Geschichte in ihren Rollen auszuspielen.
14. Geben Sie das Tonsignal als Zeichen für das Ende.
15. Die Schüler legen mit ihren Verkleidungen die Rollen ab und setzen sich wieder in den Kreis.
16. Die Schüler reflektieren abschließend reihum aus der Sicht ihrer Rollen anhand dieser Fragen:
    „Was habe ich erlebt?“ „Wie war es?“ „Wie habe ich mich in meiner Rolle gefühlt?“
    In einer zweiten Runde äußern sie sich zu ihren Beobachtungen im Spiel, z. B.:
    „Was hat mir gefallen?“ „Was war nicht schön?“ „Wie habe ich mich gefühlt?“

VORSCHAU

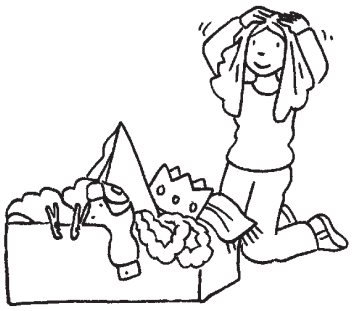
n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion



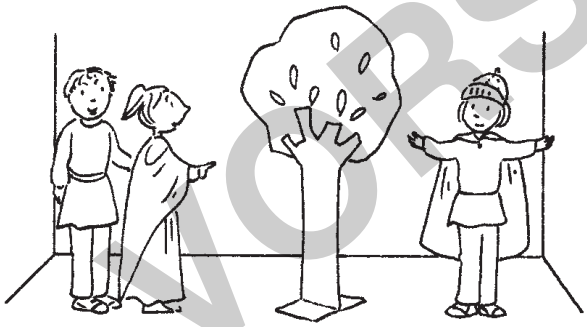
① **Wir hören eine Geschichte aus der Bibel.**

② **Wir suchen uns eine Rolle aus.**



③ **Wir verkleiden uns und dekorieren die Bühne.**

④ **Wir stellen unsere Rollen vor.**



⑤ **Wir spielen die Geschichte aus der Bibel.**

⑥ **Wir ziehen unsere Verkleidungen wieder aus.**

⑦ **Wir erzählen von unserem Spiel.**

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Lebende Standbilder

45 min | ab Klasse 3

– Die Schüler werden Bestandteil eines Standbildes oder sind zuschauende „Standbildbauer“.

Jesus heilt einen Aussätzigen (Mk 1,40–45)

Einführung:
Ich möchte heute gemeinsam mit euch eine Geschichte mit Standbildern erzählen. Ein Standbild ist wie ein angehaltener Film. Die Körperhaltung und der Gesichtsausdruck der Schauspieler werden dabei eingefroren. Ich werde die Geschichte immer wieder unterbrechen. Dann überlegen wir gemeinsam, wie die Szene als Standbild aussehen könnte. Wir müssen überlegen, wo und wie die Menschen stehen, sitzen oder hocken sollen. Wir müssen uns auch darüber Gedanken machen, wie sie sich fühlen und wie wir diese Gefühle mit unserem Körper und unserem Gesichtsausdruck zeigen können.
Dann stellen sich einige Schüler von euch als Standbild auf. Anschließend erzähle ich weiter.

Erzählung:
In Galiläa lebten viele Menschen in einem Dorf. Sie kannten sich, besuchten sich gegenseitig und lebten glücklich miteinander.
- Standbild: *Nun wollen wir ein Standbild zu diesem Moment machen. Welche Personen brauchen wir? Wer stellt wen dar? Wer steht wo? Wie müssen die Personen angeordnet sein? Wie fühlen sich die Personen in diesem Moment? Wie sehen Menschen aus, die glücklich zusammenleben? Was tun sie? Welche Körperhaltung müssen wir deshalb einnehmen? Welchen Gesichtsausdruck haben die Personen?*
  Die Schüler stellen das Standbild, bis alle zufrieden mit der Szene sind.

Erzählung:
Eines Tages bemerkte ein Mann einen Fleck auf seiner Hand. Er wollte ihn wegwischen, doch das ging nicht. Der Fleck blieb. Nach und nach bekam er immer mehr Flecken. Er wusste nicht, was das zu bedeuten hatte.
- Standbild *(Erarbeitung siehe oben)*

Erzählung:
Der Mann zeigte seinen Ausschlag einem Priester, der damals wie ein Arzt war. Der Priester sagte: „Du bist aussätzig. Du darfst nicht mehr mit uns leben.“ Traurig ging der Mann wieder nach Hause.
- Standbild *(Erarbeitung siehe oben)*

Erzählung:
Es dauerte nicht lange, bis alle Menschen im Dorf wussten, dass der Mann aussätzig war. Plötzlich konnten die Dorfbewohner den Mann nicht mehr leiden. Sie fingen sogar an, mit Fingern auf ihn zu zeigen.
- Standbild *(Erarbeitung siehe oben)*

usw.

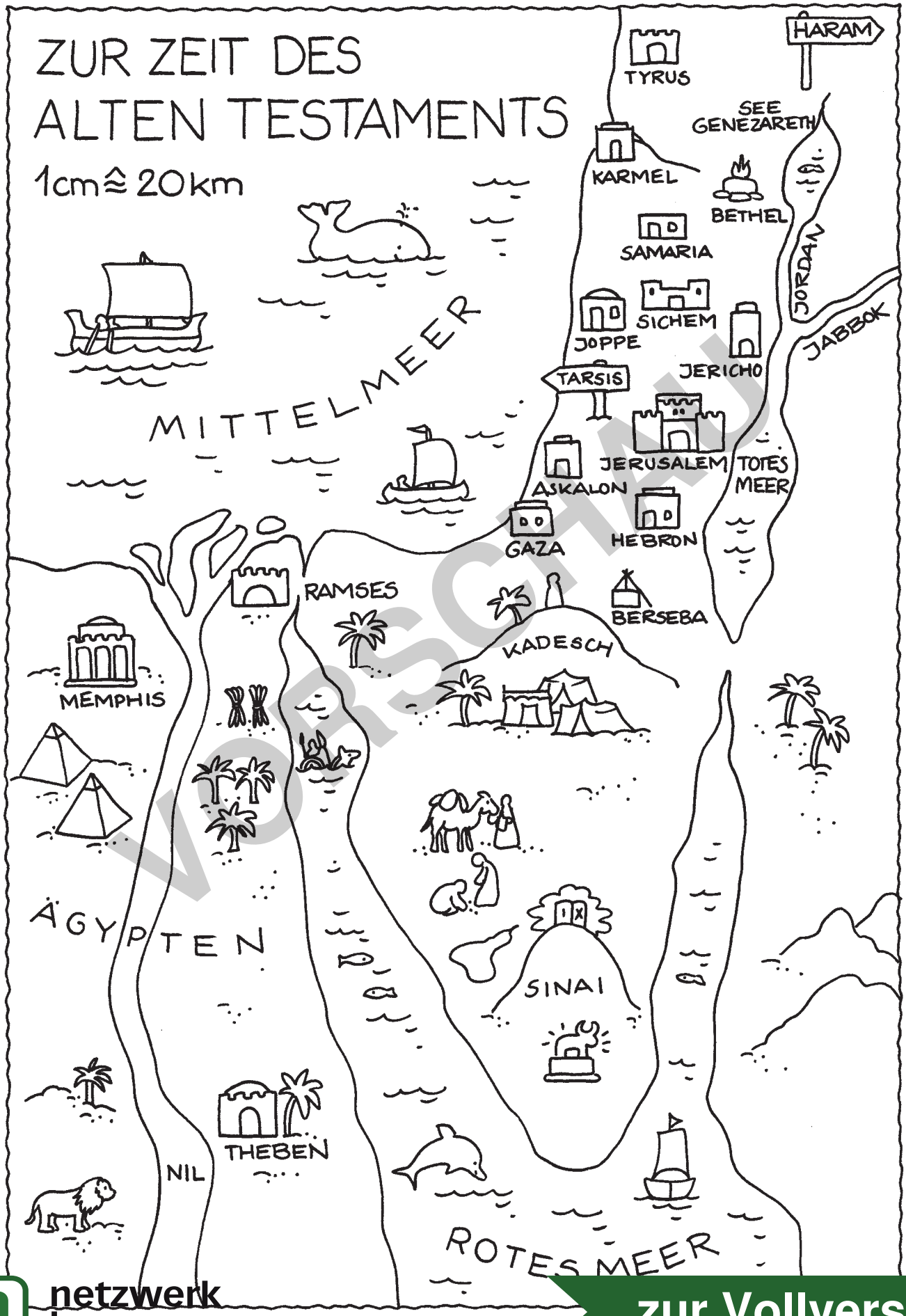
Sprechende Standbilder: Ist ein Standbild fertig, wird ein Schüler daraus angetippt. Dieser erklärt, welche Person er darstellt, und fügt einen Satz hinzu, der zu seiner aktuellen Situation in der Geschichte passt. Oder: Einer oder mehrere Mitschüler legen ihre Hand auf die Schulter eines Schülers im Standbild und sagen an dessen Stelle einen Satz, der durch seine Körperhaltung ausgedrückt wird.
Standbilder aus Biegefiguren: Die erzählten Abschnitte können auch mithilfe von Biegefiguren dargestellt werden (siehe M20 S. 83).

Fotografieren Sie jedes Standbild. Die Schüler gestalten mit den Fotos z. B. ein Leporello oder eine Fotogeschichte und schreiben die biblische Geschichte zu den Bildern.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion



VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Reibebilder

10–15 min | ab Klasse 1

Der Lehrer visualisiert die biblische Geschichte mit Reibebildern, indem er während der Erzählung mit Wachsmalstiften Flachfiguren auf Papier reibt.

Schablonen für Reibebilder (M9), je Szene ein DIN-A3-Karton, Kartonreste, Klebestift, DIN-A3-Kopierpapier (Malblätter), verschiedenfarbige Wachsmalstifte/-blöcke

alle

Vorbereitung:

➔ Legen Sie fest, wie viele Szenen Sie als Reibebild präsentieren wollen. Für jede Szene fertigen Sie eine Reibeunterlage (DIN-A3-Karton) an.
➔ Kopieren Sie für eine Reibeunterlage die benötigten Schablonen (M9) auf die gewünschte Größe.
➔ Übertragen Sie die Schablonen auf Kartonreste und schneiden Sie diese aus.
➔ Kleben Sie die Einzelelemente für eine Szene der biblischen Geschichte auf einen DIN-A3-Karton.
➔ Kleben Sie als Einsteckhilfe für die Malblätter an jede Ecke der Reibeunterlage ein kleines Dreieck aus Kartonresten (ca. 4 x 4 cm). Alternativ können Sie die Malblätter auch mit Büroklammern auf dem Karton befestigen.

– Verändern Sie die Schablonen (M9) z. B. durch die Ausrichtung der Arme, um verschiedene Ausdrücke darstellen zu können.
– Ergänzen Sie zu den Figuren einfache Gegenstände, die wichtig für die Geschichte sind.
– Beschränken Sie sich beim Bildaufbau auf höchstens 6 Elemente und verzichten Sie auf Unnötiges (z. B. Bäume als Hintergrund).

Durchführung:

1. Beginnen Sie die Erzählung, indem Sie die erste Szene auf das Malblatt reiben.
2. Lassen Sie das aufgeriebene Bild kurz auf die Schüler wirken.
3. Erzählen Sie zum aufgeriebenen Element, z. B.: *„Das ist Jesus. Er …“*
4. Reiben Sie in der Reihenfolge der Geschichte die nächsten Szenen/Elemente auf weitere Malblätter. Erzählen Sie dabei immer zu jedem einzelnen Element.
5. Wechseln Sie zur nächsten Reibeunterlage, wenn Sie eine Szene komplett erzählt und durchgerieben haben.

– Machen Sie sich vor der Erzählung mit der Anordnung der Bildelemente vertraut, um diese zielgerichtet durchreiben zu können. Legen Sie sich zur Orientierung eine verkleinerte Kopie des Reibebildes bereit.
– Benutzen Sie dicke Wachsmalstifte oder -blöcke.
– Stecken Sie alle Malblätter schon vor der Erzählung ein, damit die Schüler nicht wissen, wie das „fertige“ Bild aussehen wird.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Bibel-Roll-Kino

15 min | ab Klasse 1

Das Bibel-Roll-Kino wird zum Visualisieren der Erzählung immer weitergedreht. Dabei werden immer neue Szenen der Geschichte sichtbar.

Anleitung Bibel-Roll-Kino (M10a–c), Material zum Bauen des Rollkinos (siehe M10a), Szenenbilder zur biblischen Geschichte, evtl. Lampe	alle

Vorbereitung:

➔ Bauen Sie anhand der Anleitung (M10) ein Roll-Kino.
➔ Gestalten Sie zu jeder Szene der biblischen Erzählung ein Bild (z. B. aus Lehrerhandreichungen, Kopiervorlagen).
➔ Kleben Sie die Szenenbilder in der richtigen Reihenfolge aneinander und legen Sie diese in das Roll-Kino ein.

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen am Platz oder im Halbkreis.
2. Stellen Sie das Bibel-Roll-Kino auf einen Tisch, den alle Schüler gut sehen können. Setzen Sie sich neben das Roll-Kino. Öffnen Sie den Vorhang des Kinos.
3. Drehen Sie das Roll-Kino bis zur ersten Szene.
4. Erzählen Sie zur gezeigten Szene.
5. Drehen Sie die Bilderrolle anschließend weiter, usw.
6. Beenden Sie die Erzählung mit dem letzten Bild und schließen Sie die Vorhänge als Zeichen, dass die Geschichte abgeschlossen ist.

– Gestalten Sie den Tisch mit einer Decke und achten Sie auf einen neutralen Hintergrund, damit die Schüler nicht abgelenkt werden.
– Achten Sie darauf, dass jeder Schüler das Roll-Kino gut sehen kann, am besten in Augenhöhe.
– Lassen Sie jedes neue Bild kurz auf die Schüler wirken, bevor Sie die Erzählung fortsetzen.

– Legen Sie die Rolle mit dem Bild nach hinten in das Roll-Kino ein. Stellen Sie eine Lampe oder eine starke Taschenlampe in den Karton und verdunkeln sie das Klassenzimmer. Auf diese Weise erscheint das Bild erst, wenn es beleuchtet wird.
– Wenn Sie die Bildrollen mit Klettband an den Rundhölzern befestigen, können Sie diese einfach austauschen. Bringen Sie dazu ebenfalls Klettband an den weiteren Geschichten an.
– Nutzen Sie als Bilderfolge auch Gemälde aus der bildenden Kunst. Viele Künstler haben Bildreihen zu biblischen Geschichten gestaltet.

– Die Schüler betrachten die Bilder und hören auf die Erzählung.
– Einzelne Schüler drehen das Roll-Kino weiter.
– Die Schüler beschreiben, was auf den gezeigten Bildern zu sehen ist.
– Die Schüler machen passende Geräusche zum Bild oder sprechen wiederkehrende Sätze mit.
– Die Schüler vermuten nach jedem Bild bzw. zu dessen Beginn, wie die Geschichte weitergeht.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Mitmalen

30 min | ab Klasse 1

Die Schüler malen nach jedem Erzählabschnitt ein zentrales Element auf einfache Weise, sodass zum Schluss der Erzählung ein komplettes Bild zur biblischen Geschichte entstanden ist.

Zeichenpapier, verschiedene Stifte und Malfarben

Erzählungen, die nur an einem Ort spielen

Vorbereitung:

➔ Wählen Sie eine biblische Erzählung, die möglichst nur an einem Ort spielt, damit im Laufe der Gestaltungsphasen ein Gesamtbild entstehen kann.
➔ Überlegen Sie sich zu den einzelnen Erzählabschnitten je ein wichtiges Element, um den Schülern Hinweise geben zu können, falls diese keine eigene Idee haben.
➔ Wählen Sie eine Maltechnik aus, die Sie einsetzen möchten.

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen an ihrem Platz und haben jeder Stifte sowie ein DIN-A4-Zeichenpapier bereitgelegt.
2. Beginnen Sie mit der Erzählung des ersten Abschnittes.
3. Stoppen Sie die Erzählung und geben Sie den Schülern den Impuls, ein Element daraus zu zeichnen. Geben Sie evtl. weitere Hinweise.
4. Erzählen Sie die Geschichte weiter und die Schüler erweitern ihr Bild, usw.
5. Beenden Sie die Erzählung und geben Sie den Kindern den letzten Malauftrag.
6. Die Schüler präsentieren ihre Bilder und sprechen dazu.

– Zeichnen Sie das Bild nicht mit, um die Fantasie der Schüler nicht einzugrenzen.

– Die Schüler können auch in Gruppen gemeinsam ein großes Bild (DIN A3) gestalten.

– Die Schüler vertiefen die jeweiligen Erzählabschnitte durch die Gestaltungsphasen.
– Geben Sie während der Malphasen Gesprächsimpulse zum jeweiligen Element. Die Schüler äußern ihre eigenen Erfahrungen und Gedanken dazu.

Jesus und der sinkende Petrus auf dem Meer (Mt 14,22–33)

Jesus will, dass die Jünger über den See fahren.	See (z. B. leichte blaue Wellen als See)
Jesus verabschiedet sich von den Jüngern im Boot.	Boot, Jünger als Fingertupfen im Boot
Jesus geht auf einen Berg, um dort allein zu beten.	Berg (z. B. am rechten Rand des Sees)
Die Jünger gerieten in Seenot.	dunkelblaue Wellen, Wind als pustende Wolke
Jesus kommt nachts auf dem Wasser zu ihnen, die Jünger erschrecken	Fußspuren Jesu bis zur Hälfte der Strecke zwischen Berg und Boot
Petrus will Jesus auf dem Wasser entgegenlaufen.	Fußspuren von Petrus in Richtung Jesus
Petrus bekommt Angst und versinkt im Wasser.	„Platsch“ als großen Fleck unter die Wellen
Jesus zieht Petrus aus dem Wasser heraus.	Hand unter den Fleck von Petrus

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

VORSCHAU

netzwerk lernen
zur Vollversion

Sand-Erzählsack

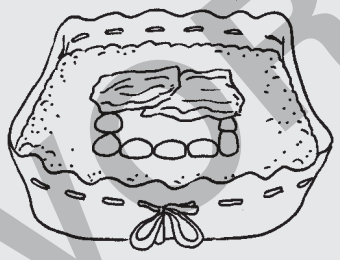
10–20 min | ab Klasse 1

– Setzen Sie statt Holzfiguren Figuren im Stil des Sprechzeichnens (siehe Seite 34f.) ein. Zeichnen Sie die Figuren beidseitig, laminieren sie diese und schneiden Sie sie aus. Stecken Sie die Figuren zum Erzählen in den Sand.
– Nutzen Sie als Alternative zum Sandsack einen Holzkasten (z. B. alter Schubkasten), ein Tablett oder ein grobes, festes Stofftuch (mind. 80 x 80 cm).
– Nutzen Sie für das Auswertungsgespräch ein einfaches Würfelspiel. Die Schüler beantworten eine Impulsfrage je nach gewürfelter Augenzahl (siehe Gesprächswürfel M3 S. 10). Wenn die Kinder eine Frage nicht beantworten können oder wollen, dürfen die Schüler noch einmal würfeln.

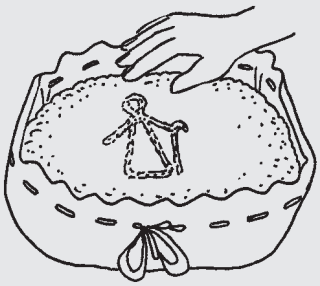
– Die Schüler sind während der Erzählung nicht aktiv, sondern sollen sich ganz auf die Geschichte einlassen.
– Die Schüler äußern ihre Gedanken und Gefühle im anschließenden Ergründungsgespräch.

Einführung in eine Wüstengeschichte mit dem Sand-Erzählsack

(➔ Öffnen des Sanderzählsackes und Glattstreichen des Sandes.)
Ich erzähle euch heute eine Geschichte, die im Wüstensand spielt. In der Wüste haben Menschen viele wunderbare Dinge mit Gott erlebt. Ihr müsst wissen: Die Wüste ist ein sehr gefährlicher Ort. Sie verändert ständig ihr Aussehen. Oft wissen die Menschen nicht, wo sie sich gerade befinden. Wenn sie kein Wasser finden, verdursten sie. In der Wüste gibt es kaum Pflanzen. Tagsüber brennt die Sonne sehr heiß und nachts ist es bitterkalt. Wenn ein Wind geht, verweht er den Sand. Wenn Menschen von diesem Flugsand getroffen werden, fühlt es sich wie harte Peitschenhiebe an. Im Extremfall können Menschen sogar im Sand ersticken. Die Wüste ist ein gefährlicher Ort und die Menschen gehen nur in die Wüste, wenn sie müssen (in Anlehnung an Jerome Berryman: Godly Play Bd. 2: Glaubensgeschichten).



Ein Haus kann man z. B. aus flachen Steinen und einer abhebbaren Rinde als Dach darstellen. So kann man außerhalb und innerhalb des Hauses erzählen.



Gott spricht zu Abraham. Die Figuren sind im Sprechzeichnen-Stil dargestellt.

Die Schüler erhalten einen Teller oder ein Geschirrtuch mit Sand sowie Erzählmaterial. Damit spielen sie die erzählte Geschichte in Kleingruppen nach.
Die Schüler gestalten ein Bild zu einer Stelle der Erzählung, die ihnen am besten gefallen hat oder die für sie besonders wichtig war.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Zollstock

15 min | ab Klasse 1

Während der Erzählung werden aus einer Erzählkiste passende symbolische Gegenstände zum Inhalt der Geschichte in die Mitte des Sitzkreises gelegt.

typische Zollstock-Figuren (M11 a–b), Zollstock bzw. Zollstöcke (kleines Format aus 10 Gliedern)

alle

Vorbereitung:

➔ Überlegen Sie sich, welche Inhalte der biblischen Geschichte Sie mit Zollstock-Figuren visualisieren möchten.

➔ Üben Sie die Zollstock-Figuren vorher ein. Achtung, Sie müssen die Figuren spiegelverkehrt darstellen! **Tipp:** Vor dem Spiegel üben.

Durchführung:

1. Zeigen Sie den Schülern den geschlossenen Zollstock.
2. Beginnen Sie mit der Erzählung. Verändern Sie den Zollstock durch Zusammenfalten und Umfalten, um mit den Zollstockfiguren Elemente der Geschichte darzustellen.
3. Klappen Sie den Zollstock komplett zusammen, um den Schülern zu zeigen, dass die Geschichte zu Ende ist.

– Achten Sie darauf, den Zollstock möglichst schnell zusammen- und umzufalten, damit es zum Ablauf der Geschichte passt und keine langen Pausen entstehen.

– Setzen Sie den Zollstock zweidimensional (zum Zeigen von Bildern und Symbolen), aber auch dreidimensional ein. Sie können z. B. mit den Elementen spielen, indem Sie aus einem geformten Becher trinken oder ein Kreuz auf dem Rücken tragen.
– Erwecken Sie mit dem Zollstock Personen zum Leben. Die Personen können z. B. laufen (Figur festhalten und mit dem Arm hoch- und runterbewegen), oder bestimmte Gefühle ausdrücken (siehe M11b).

– Durch das ständige Verändern des Zollstocks wird die Aufmerksamkeit der Schüler während der Erzählung gefördert. Nicht immer sind alle Symbole gleich zu erkennen, sodass die Fantasie der Schüler angeregt wird.
– Geben Sie vor der Erzählung Stichworte vor, ohne dass die Schüler die Geschichte bereits kennen. Jeder Schüler baut mit einem eigenen Zollstock ein Stichwort. Erzählen Sie anschließend die Geschichte. Wenn Sie ein Stichwort nennen, zeigt der Schüler seine Zollstockfigur.

Die Schüler erhalten kleine Zollstöcke und erzählen die Geschichte mit selbst ausgedachten oder nachgemachten Zollstock-Bildern nach.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

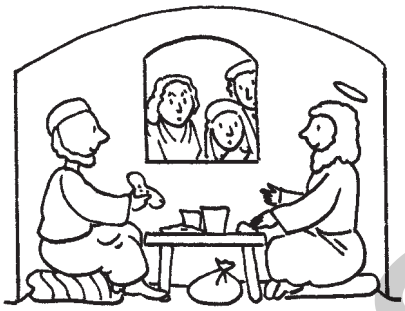
Teller

15 min | ab Klasse 2

– Durch das eigene Erzählen setzen sich die Schüler mit wichtigen Begriffen der Geschichte auseinander und jeder trägt etwas zur Geschichte bei.
– Während der Originalerzählung hören die Schüler intensiv zu, um ihr Stichwort der Geschichte zuzuordnen. Sie verfolgen mit Spannung, ob auch alle „ihre“ Begriffe in der Geschichte vorkommen.

Zachäus (Lk 19,1–10)

(21 Beispielbegriffe für Teller: ein Begriff je Teller)
reich – Geld – Betrüger – klein – nicht leiden –
einsam – sprechen – zuhören – Menschenmenge –
nicht sehen – Baum – rufen – erschrecken –
nicht glauben – einladen – Haus – Gast –
Freude – Essen – verändern – wiedergutmachen



Die Schüler gestalten einen Pappteller passend zur erzählten Geschichte, z. B. mit Zeichnungen, Bibelsprüchen.

Tellergeschichten als Wiederholung: Verteilen Sie einen Teller an jeden Schüler, nachdem Sie eine Geschichte erzählt bzw. behandelt haben. Die Schüler stellen sich mit ihren Tellern in der Reihenfolge der Geschichte auf und erzählen die Geschichte nach.
Fühlsack: Verwenden Sie statt Tellern symbolische Gegenstände für die Geschichte. Legen Sie diese in einen blickdichten Beutel. Ertasten Sie einen Gegenstand und beschreiben Sie diesen. Ziehen Sie den Gegenstand heraus und beginnen Sie damit, eine Geschichte zu erzählen. Die Schüler ertasten einen weiteren Gegenstand, beschreiben und erraten diesen. Anschließend wird überlegt, wie die Geschichte damit weitererzählt werden könnte.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Fußspuren

15 min | ab Klasse 1

Verschiedene Fußspuren, die unterschiedliche Personen aus der biblischen Geschichte darstellen, werden auf ein Tuch in der Kreismitte gelegt. Im Verlauf der meditativen Erzählung verändern sich ihre Positionen.

Fußspurschablonen (M13), einfarbige Tücher, verschiedenfarbiger Moosgummi/Tonkarton (DIN A4, 2 mm dick), Laminierfolien

v. a. „Weggeschichten“ (z. B. Ruth, Josef, Abraham, Psalm 24, Emmausjünger, Verlorener Sohn)

Vorbereitung:

➔ Sie benötigen für jede Person und Personengruppe der Geschichte ein Paar Fußspuren in unterschiedlichen Farben.

➔ Übertragen Sie die Vorlage „Fußspuren“ (M13) in ausgewählter Größe auf verschiedenfarbigen Moosgummi/Tonkarton und schneiden diese aus. Fußspuren aus Moosgummi sind kaum knickempfindlich und sehen bei wiederholtem Einsatz lange schön aus. (Laminierte Tonkarton-Fußspuren sind ähnlich langlebig.)

Durchführung:

1. Legen Sie die gebastelten Fußspuren in verschiedenen Farben für die Geschichte bereit.
2. Breiten Sie ein farbiges Tuch als Erzählfläche in der Mitte des Sitzkreises aus. Je nach Geschichte legen Sie verschiedenfarbige Tücher für unterschiedliche Orte und Wege.
3. Legen Sie das erste Paar Fußspuren für die erste handelnde Person auf das Erzähltuch und erklären, für welche Person es steht, z. B.: „Das sind die Jünger Jesu.“ Führen Sie jede neue Person oder Personengruppe im Verlauf der Geschichte auf diese Weise ein.
4. Beginnen Sie mit der Erzählung. Legen bzw. verändern Sie nach jedem Erzählabschnitt die verschiedenen Fußspuren: Dabei geht es um die tatsächliche „Laufbewegung“ der Personen, entsprechend ihres Verhältnisses zueinander (z. B. Ablehnung, Zuwendung, Entfernung, Nähe usw.), ihres Charakters und ihrer inneren Gefühlsbewegungen. Diese Unterschiede lassen sich z. B. durch symbolische Farben oder durch unterschiedlich große Fußspuren noch verdeutlichen.

– Wenn Sie die Fußspuren während des Sprechens bewegen, unterbrechen Sie die meditative Wirkung des Erzählens: Führen Sie deshalb zuerst die Bewegungen aus und sprechen dann oder umgekehrt.
– Führen Sie alle Bewegungen bewusst nacheinander aus: Die Personen „machen Schritte“, bleiben stehen, drehen sich weg, gehen aufeinander zu, verändern ihre Gefühle, zeigen ihre Einstellung zueinander etc.
– Machen Sie während des Legens und Erzählens kurze Pausen. So geben Sie den Schülern Zeit, sich auf die neu gelegte Situation einzustellen und sich in sie hineinzudenken.
– Die Erzählung sollte eine einfache Sprache und einen klaren Aufbau besitzen, die sich an den Bewegungen und Standorten der Fußspuren orientiert.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Emoticons

15 min | ab Klasse 1

Während der Erzählung deuten Schüler die Gefühle der handelnden Personen durch Smileys, indem Sie passende Emoticons auswählen.

Emoticons (M16), leere Gesichter (M17), evtl. Muggelsteine, abwischbare Stifte

Biblische Texte, in denen Gefühle der handelnden Personen wichtig sind.

Vorbereitung:
➔ Vergrößern Sie die Emoticons (M16) am besten auf gelbes Kopierpapier.
➔ Laminieren Sie die Emoticons und schneiden Sie diese aus.
➔ Überlegen Sie sich passende Stopp-Stellen in der Erzählung, an denen die Schüler die Situation der Personen mit den Emoticons einschätzen sollen.

Durchführung:
1. Verteilen Sie die Emoticons an die Schüler.
2. Erzählen Sie die Geschichte.
3. Machen Sie an den Stellen Pausen, an denen die Schüler die Gefühle der handelnden Person einschätzen sollen.
4. Jeder Schüler überlegt, ob „sein“ Emoticon auf die aktuelle Situation der Person passt. Passt es, hält er die Karte hoch und begründet seine Zuordnung.
5. Erzählen Sie die Geschichte weiter. Unterbrechen Sie an der nächsten Stelle usw.

– Besprechen Sie zuvor, welche Gefühle die verschiedenen Emoticons ausdrücken.
– Achten Sie darauf, dass jeder Schüler mindestens ein Emoticon erhält. Kopieren Sie diese bei Bedarf mehrfach.
– Jedes ausgeteilte Gefühl, sollte einmal in der Erzählung vorkommen, damit sich jeder Schüler mindestens einmal einbringen kann.

– Die Schüler überlegen bei jedem Erzählabschnitt, ob ihr Emoticon zur Situation der Figur passt.
– Alternativ erhalten die Schüler alle Emoticons (M16) als Arbeitsblatt. Sie überlegen, welches Gefühl passt, und legen z. B. einen Muggelstein darauf.

Gefühlssteine: Zeichnen Sie die verschiedenen Gesichtsausdrücke alternativ mit Plakatstift auf Steine auf.

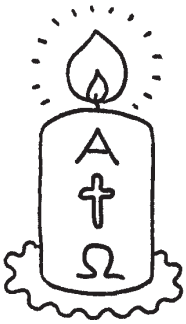
VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Kerzen

15 min | ab Klasse 1



– Stellen Sie Jesus mit einer kleinen, weißen Osterkerze dar, die mit einem roten wasserfesten Plakatstift oder rotem Knetwachs (z. B. von Hülle des Babybel®-Käses) verziert ist.
– Verwenden Sie als Unterlage für jede Kerze ein Stück Tonkarton, falls Sie Bedenken haben, dass Ihre Tücher Wachsflecken bekommen. Schneiden Sie dazu den Tonkarton in eine zur Geschichte passenden Form.

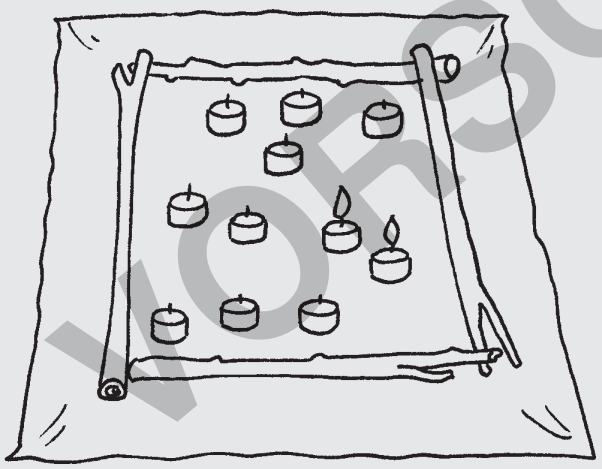
– Die Schüler schauen zu und erleben die Geschichte mit.
– Ab Klasse 3 können die Schüler evtl. selbst die Kerzen anzünden.

Pfingstwunder (Apg 2,1–13)

➔ Auf ein rotes oder schwarzes Tuch werden vier Äste als Viereck zu einem Haus gelegt, das verschlossen ist. Im Haus stehen elf Kerzen für die Jünger. Diese sind noch nicht angezündet.

Zunächst wird die Situation der Jünger beschrieben, z. B.: *Sie haben Angst, Jesus ist nicht mehr da. Die Jünger erzählen, was sie mit Jesus alles erlebt haben, bis ein kräftiges Brausen vom Himmel wie ein Sturmwind herabkommt* (kann z. B. durch kräftiges Öffnen und Schließen der Hände um das „Haus“ herum angedeutet werden).

Lehrer: *„Da erinnerten sich die Jünger, was ihnen Jesus bei seinem Abschied versprochen hatte: ‚Ich werde euch den Heiligen Geist schicken. Mit ihm werdet ihr die Kraft und den Mut bekommen, allen von mir zu erzählen.‘“*



– *Da veränderte sich etwas in den Jüngern.*
– *Sie waren Feuer und Flamme.*
– *Sie fühlten sich mutig.*
– *Sie hatten keine Angst mehr.*
– *Ihre Herzen öffneten sich.*
– *Sie brannten darauf, allen von Jesus zu erzählen.*
– *Sie wussten auf einmal, was zu tun ist.*
– *Sie hatten einen Geistesblitz, wie sie zu den Menschen reden sollten.*
– *Nach und nach sprang der Funken*
– *vom einen zum*
– *anderen Jünger über.*

➔ zu jedem **Anstrich** wird eine der Kerzen angezündet.

„Die Jünger öffneten die Türen ihres Hauses und begannen, allen von Jesus zu erzählen.“

➔ Dazu wird das „Haus“ geöffnet, indem die Äste aufgeschoben werden. Die Kerzen werden aus dem Haus gestellt.

Die Schüler gestalten eine Kerze, auf der sie die besondere Botschaft / Erkenntnis der Geschichte malen, wichtige Wörter schreiben oder Elemente / Symbole mit Knetwachs kleben.
Die Schüler kleben ein Teelicht auf einen farbigen Tonkarton und beschriften diesen mit dem passenden Bibelvers oder dem wichtigen Inhalt der Geschichte.

VORSCHAU

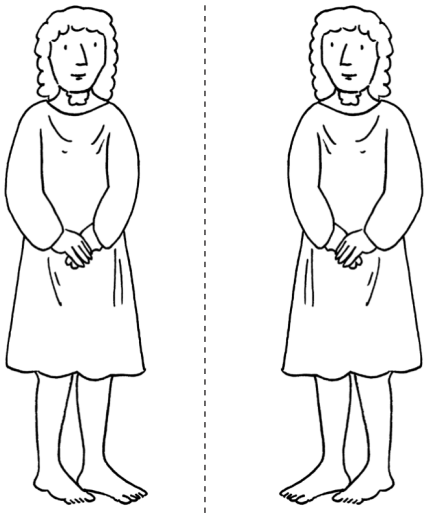
n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

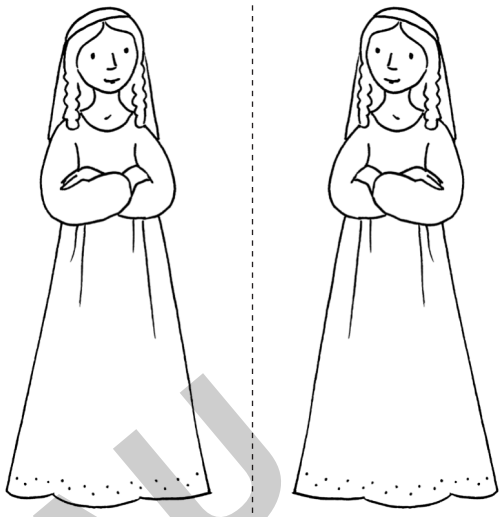
M19a Fingerpuppen zum Falten

(Klebefläche)

(Klebefläche)

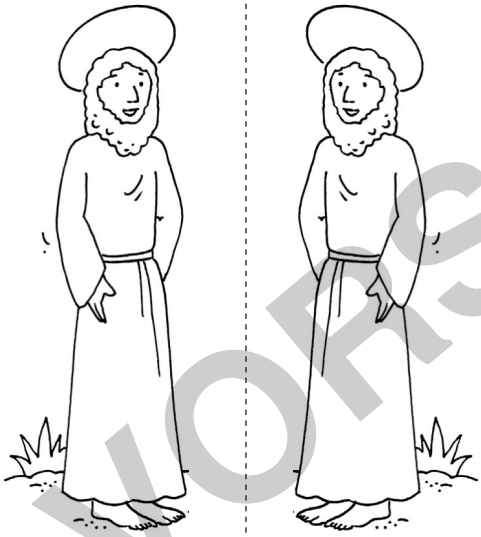


(Klebefläche)

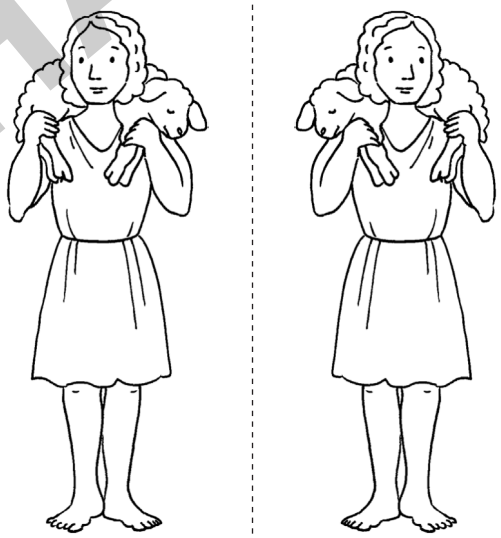


(Klebefläche)

(Klebefläche)

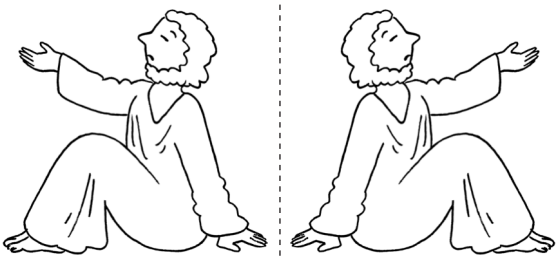


(Klebefläche)

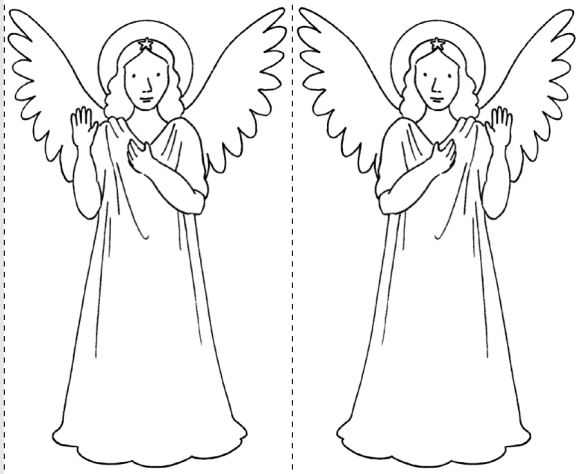


(Klebefläche)

(Klebefläche)



(Klebefläche)



VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen

zur Vollversion

Spielfiguren

15 min | ab Klasse 1

Die biblische Geschichte wird mithilfe von Standbildern aus Spielmaterial und Spielfiguren erzählt, die den Verlauf der Erzählung visualisieren.

biblische Kleidung für Playmobil®-Figuren (M22), Spielfiguren (z. B. Playmobil®), Spielmaterial (z. B. Bäume, Tische)

alle

Vorbereitung:

➔ Wählen Sie passende Spielfiguren für die handelnden Personen der Geschichte aus.
➔ Überlegen Sie sich Standbilder zu wichtigen Szenen der Geschichte.
➔ Überlegen Sie sich zu jedem Standbild Schlüsselfragen für die Schüler, z. B.: *„Was ist passiert? Warum hat Jona so gehandelt? Was denkt oder fühlt Jona? Wie könnte die Geschichte weitergehen?“*

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen im Halbkreis vor einem Tisch, der als Erzählplatz dient.
2. Stellen Sie mit Spielmaterial eine einfache Erzähllandschaft für die Bibelgeschichte auf.
3. Beginnen Sie mit der Erzählung. Führen Sie jede handelnde Person mit einer Spielfigur ein.
4. Verändern Sie während der Erzählung die Position und Körperhaltung der Figuren entsprechend des Erzählinhaltes, sodass immer wieder neue Standbilder zur Geschichte entstehen.
5. Bauen Sie nach bzw. vor jedem Standbild Schlüsselfragen ein, um die Schüler bei der Erarbeitung der Inhalte einzubinden und sie zu unterstützen, sich in die Lage der Figuren hineinzuversetzen.

– Führen Sie die Figuren mit Namen ein. Zeigen Sie diese erst in der Hand, benennen Sie diese und stellen Sie sie anschließend auf den Erzählplatz.
– Die Figuren sollten nicht „laufen“. Stellen Sie diese im Standbild nur um oder verändern deren Haltung.
– Erzählen Sie nicht, während Sie die Figuren bewegen. Die Schüler brauchen Zeit, sich auf die neuen Szenen einstellen zu können.
– Zeigen Sie durch Distanz und Nähe der Spielfiguren Beziehungen zwischen den Personen.
– Bitten Sie die Schüler, zur besseren Identifikation eine Spielfigur in die Hand zu nehmen und zu überlegen, wie diese die Schlüsselfrage beantworten würde. Daraufhin nehmen die Schüler die Figur aus dem aktuellen Standbild heraus und sprechen aus deren Sicht. Anschließend stellen sie die Figur wieder an ihren Platz zurück.

– Bekleiden Sie beliebige Playmobil®-Figuren mit biblischer Kleidung (M22). Da sich die Köpfe der Spielfiguren nicht von den Figuren abnehmen lassen, können alle Kleidungsstücke am Kopfausschnitt an einer Linie eingeschnitten werden. So passt das Gewand problemlos über den Kopf der Spielfigur. Die Vorlagen werden ausgeschnitten und farbig gestaltet.
Mit Klebeband oder Faden wird die Kleidung an der Figur befestigt. Für den mehrmaligen Einsatz empfiehlt es sich, die Kleidung vorher zu laminieren.
– Gestalten Sie einfache Erzähllandschaften aus verschiedenen Spielmaterialien (z. B. Bäume). Bauen Sie Elemente mit Steckbausteinen, falls kein passendes Spielmaterial vorhanden ist.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Klanggeschichte

25 min | ab Klasse 1

– Als Instrument kann alles genutzt werden, was Töne erzeugt und zur Verfügung steht.
– Bereiten Sie die Geschichte vor, indem Sie ein Erzählgerüst als Tabelle notieren und die Stichwörter farbig markieren. Dabei müssen alle verabredeten Wörter mindestens einmal vorkommen.
– Stellen Sie für jedes Stichwort eine Wort- oder Bildkarte her. Diese Karten erhalten die Schüler beim Verteilen der Instrumente zusätzlich als „Gedankenstütze“.

Rettung am Schilfmeer (2. Mose 14)

Lehrerhinführung zur Auswahl der Instrumente: *„Für unsere heutige Geschichte brauchen wir besondere Töne. Diese sollt ihr mit den Instrumenten in unserer Mitte selbst spielen. Zuerst müssen wir überlegen, welche Töne ihr für die Dinge in unserer Geschichte spielen wollt.*
*Wir brauchen einen Ton für **Mose**. Mose führt das Volk an und überredet den Pharao, das Volk Israel ziehen zu lassen.“* ➔ Die Schüler testen diverse Instrumente / Spielweisen und entscheiden sich für eine Variante.
*„Wir brauchen ein Instrument für den **Pharao**. Der Pharao ist ein mächtiger Mann. Er ist wütend, weil das Volk Israel aus Ägypten fortziehen wird.“* ➔ Die Schüler probieren und entscheiden sich für ein Instrument.
*„Wir brauchen etwas für die **Pferde** der Streitwagen des Pharaos. Sie galoppieren so schnell wie möglich hinter dem Volk Israel her.“* ➔ Die Schüler probieren und entscheiden sich für ein Instrument.
Weitere mögliche Stichwörter: General des Pharao, Soldaten, Männer des Volkes Israel, Frauen des Volkes Israel, Kinder des Volkes Israel, Volk Israel (alle), Viehherde, wandern, Wolken- und Feuersäule, Kampfwagen, Wind, Angst, Wasser, tanzen

Am Ende wird die Klanggeschichte noch einmal ohne Regieanweisung und Sprache nur mit Instrumenten gespielt. Die Schüler verständigen sich dabei nur über Blickkontakt.

Vertonung mit körpereigenen Instrumenten: Die Schüler setzen während der Erzählung ihre Hände, Füße und Stimme ein, um Laute und Geräusche auszudrücken.

Wettererscheinungen:
Donner: mit Füßen auf dem Boden trommeln
Blitz: einmal in die Hände klatschen
Regen: mit Fingern auf den Stuhl trommeln
Wellen: mit Handflächen auf den Oberschenkeln patschen
Wind: Hände als Trichter um den Mund legen, kräftig pusten
Wärme: Hände aneinander reiben

Bewegungen:
Laufen: mit Füßen am Platz gehen
Springen: einmal mit dem Fuß aufstampfen
Schlafen: schnarchen

Gefühle durch Ausrufe ausdrücken:
Wundern: *„Oooh“*
Seufzen: tief Luft holen, *„Aaah“*
Nachdenken: *„Hmm …“*
Vor Angst zittern: *„B-b-b-b-b!“*

Klanggeschichte mit Dirigent: Die Schüler testen vor Erzählbeginn die angebotenen Instrumente und legen ein ausgewähltes Instrument vor sich ab. Während der Erzählung zeigt der Lehrer mit der Hand auf einen / mehrere Schüler, die an dieser Stelle ihr/e Instrument/e spielen sollen. Diese Kinder musizieren solange, bis der Lehrer ein verabredetes Zeichen gibt (z. B. Zeigefinger an Mund).
Sobald der / die Schüler ihr/e Instrument/e abgelegt haben, fährt der Lehrer mit der Geschichte fort.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion

Mehrsinnliches Erzählen

20 min | ab Klasse 3

Die Schüler nehmen die erzählte Geschichte meditativ mithilfe von verschiedenen Materialien und Medien mit allen Sinnen wahr.

Material je nach ausgewählten Sinneswahrnehmungen, evtl. Kissen	Biblische Texte mit wenig handelnden Personen und rascher Handlungsfolge, meditative Texte, Texte mit Gotteserfahrungen, Wundererzählungen, z. B. Psalm 23, brennender Dornbusch, Heilung einer gekrümmten Frau

Vorbereitung:

➔ Überlegen Sie, welche zentralen Inhalte/Symbole des biblischen Textes die Schüler mit verschiedenen Sinnen wahrnehmen können. (➔ siehe POZEK-Schlüssel, M1 S. 9)

➔ Wählen Sie möglichst für jeden Sinn ein Angebot aus (siehe Beispiel), insgesamt aber maximal 10.

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen im Kreis (möglichst mit Kissen).
2. Legen Sie das benötigte Material griffbereit in Ihre Nähe, damit es während der Erzählung keine unnötige Störung gibt.
3. Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass sie während des Erzählens nicht sprechen dürfen. Sie sollen alle Aufforderungen still ausführen bzw. in Gedanken beantworten.
4. Beginnen Sie in meditativer Weise mit der Erzählung.
5. Bieten Sie den Schülern an einer festgelegten Stelle der Geschichte eine erste Möglichkeit zur Sinneswahrnehmung an. Die Kinder führen das Angebot durch und geben das Material weiter. Lassen Sie dabei genügend Zeit bzw. machen Sie nach jedem Sinnesreiz eine kurze Pause.
6. Erzählen Sie den nächsten Abschnitt der Geschichte.
7. Bieten Sie ein weiteres Sinnesangebot an, usw.
8. Lassen Sie den Schülern nach der Erzählung einen Augenblick Zeit, damit sie ihre verschiedenen Eindrücke verarbeiten können.
9. Die Schüler reflektieren die Wahrnehmungen, die sie während der Erzählung erlebt haben: *Was fanden Sie angenehm/unangenehm? Wie haben sie sich dabei gefühlt? Was haben sie gedacht?*

– Sorgen Sie für eine ruhige und angenehme Erzählatmosphäre, damit es zu keiner Reizüberflutung kommt.
– Lassen Sie den Schülern etwas Zeit, um im Sitzkreis anzukommen. Beginnen Sie erst, wenn alle zur Ruhe gekommen sind.
– Erzählen Sie die Geschichte langsam, meditativ und mit bewussten Pausen. Lassen Sie nach jedem Sinnesangebot genügend Zeit, damit dieses auf die Schüler wirkt und von ihnen wahrgenommen werden kann.

VORSCHAU

n Blumhagen: Lebendige Erzählmethoden für Bibelgeschichten
r Verlag

netzwerk lernen
zur Vollversion