

Landkarten



15 min

Beim Erzählen werden Spielfiguren auf einer Landkarte zu den Handlungsorten der Geschichte bewegt.



„Landkarte Altes Testament“ (Material),
„Landkarte Neues Testament“ (Material),
kleine Spielfiguren (z. B. von Mensch-ärgere-
dich-nicht!)



Geschichten mit
mehreren Ortswechselln,
Weggeschichten

Vorbereitung:

- Wählen Sie zur biblischen Geschichte die passende Landkarte aus.
- Kopieren Sie die Karte auf DIN A3 (evtl. mittig teilen, 2-mal großkopieren, zusammenkleben).
- Malen Sie die Karte farbig an: Gewässer blau, Wüste gelb, Berge braun, fruchtbares Land grün.
- Suchen Sie die Handlungsorte auf der Karte. Überlegen Sie, was Sie zu den Orten erzählen.
- Wählen Sie verschiedene Spielfiguren für die handelnden Personen der Geschichte aus.

Durchführung:

1. Legen Sie die große bunte Landkarte in den Stuhlkreis.
2. Erzählen Sie die Geschichte. Setzen Sie für jede Person eine Spielfigur auf die Landkarte.
3. Verändern Sie beim Erzählen die Standorte der Figuren passend zur Geschichte.



- Führen Sie jede Spielfigur mit Namen ein, z. B.: „Das ist ...“
- Setzen Sie für Personen bzw. Personengruppen verschiedenfarbige Spielfiguren ein.
- Zeigen Sie durch mehr oder weniger Spielfiguren Veränderungen in Gruppen oder Familien an.



- Kopieren Sie die Karte auf Folie und malen Sie sie mit Folienstiften aus, um sie mit dem Overheadprojektor zu zeigen. Nutzen Sie zum Unterscheiden der Personen verschiedene Formen (z. B. Streudeko: Kreise, Sterne), die Sie z. B. mit einem Zahnstocher verschieben.



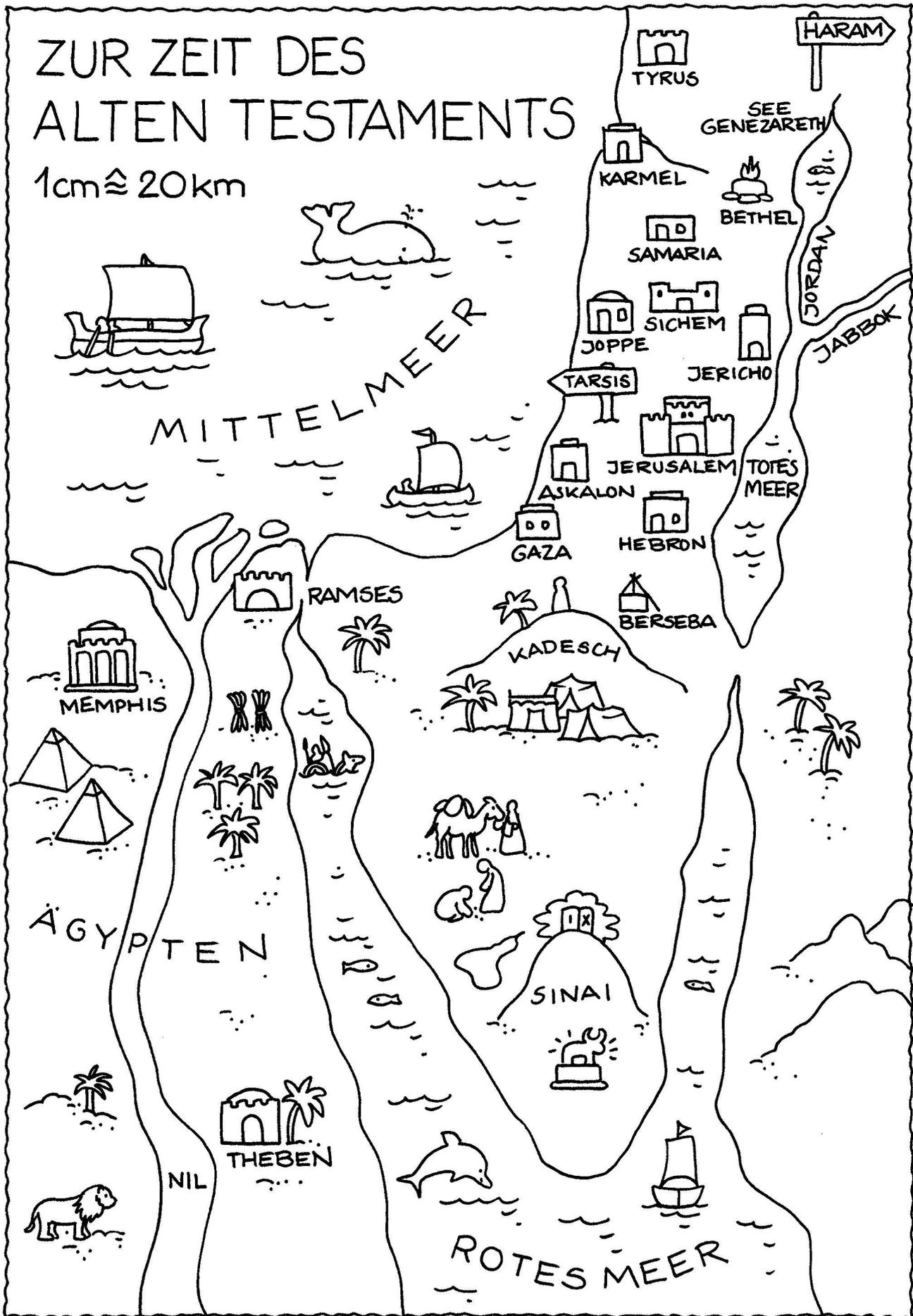
- Die Schüler verändern selbst die Lage der Personen und setzen sie auf die neuen Orte.



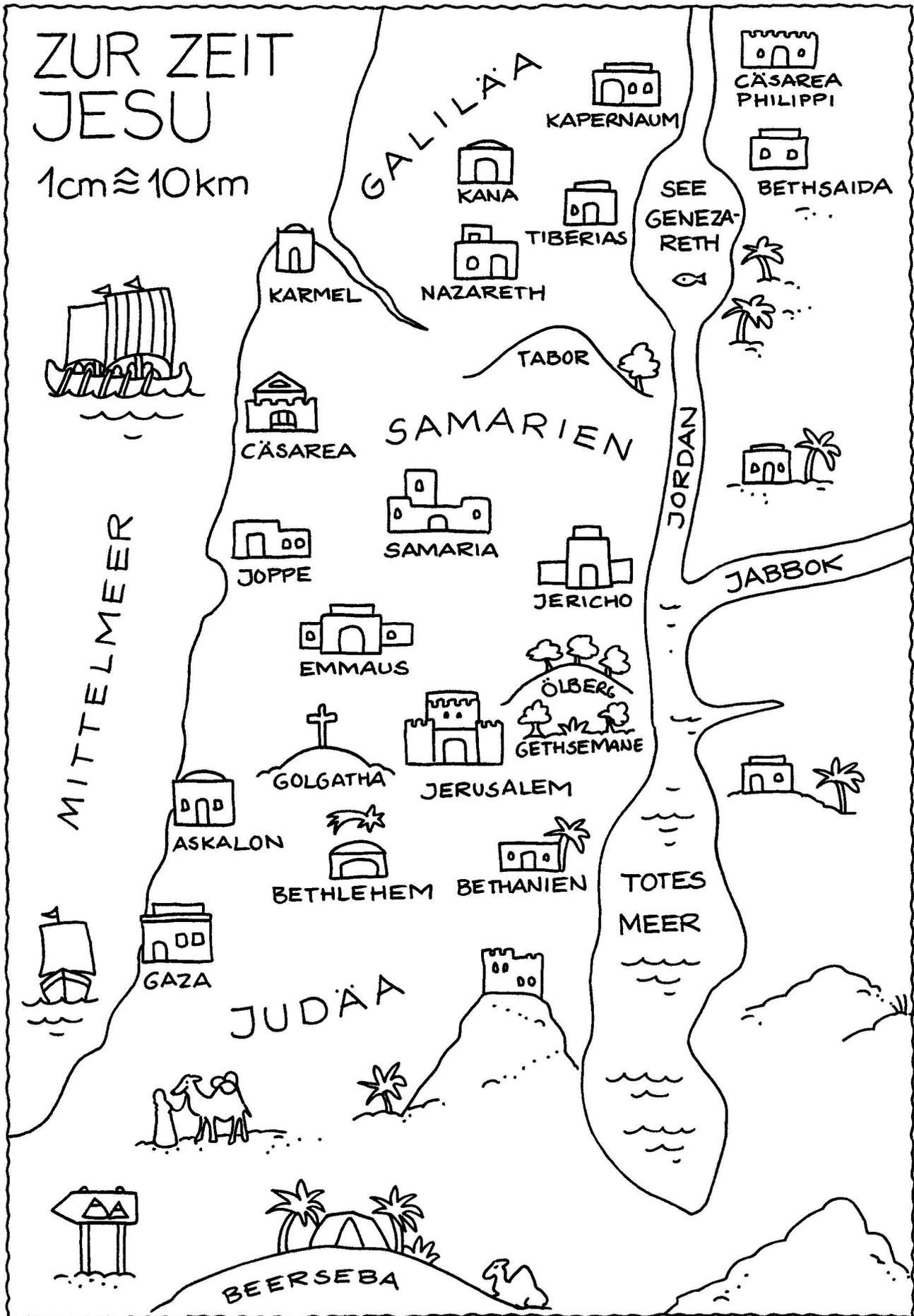
Fortsetzung Berufung des Levi (Mk 2,13–17)

Erzählinhalte	Landkarte
Noomis Familie verlässt Bethlehem wegen einer Hungersnot. Sie gehen nach Moab.	4 gleichfarbige Spielfiguren stehen in Bethlehem , Richtung Moab bewegen und dort abstellen.
Die Söhne heiraten in Moab Rut und Orpa. Noomis Mann und Söhne sterben.	In Moab 2 andersfarbige Spielfiguren dazustellen. 3 Figuren von Noomis Familie entfernen.
Noomi will zurück nach Bethlehem. Rut geht mit, Orpa bleibt in Moab.	Noomi, Rut und Orpa bis zur israelischen Grenze bewegen. Orpa nach Moab stellen. Noomi und Rut nach Bethlehem ziehen.
Rut geht in Bethlehem auf Boas Feldern Ähren lesen. Boas und Rut verlieben sich, heiraten und bekommen ein Baby.	Noomi und Rut stehen in Bethlehem . Ist Rut auf dem Feld, eine Figur in Noomis Farbe (Boas) dazustellen. Ist Rut zu Hause, Boas Figur wegnehmen, neue Figur dazustellen (Baby).

Material Landkarte Altes Testament



Material Landkarte Neues Testament



Sprechzeichnen



15 min

Während des Erzählens werden einfache, piktogrammähnliche Figuren, Gegenstände oder Elemente aus der Geschichte in Szenen gezeichnet, um den Verlauf der Handlung zu verdeutlichen.



„Kleiner Zeichenkurs“ (Material), verschiedenfarbige Kreide, dicke Plakatstifte



alle

Vorbereitung:

- Üben Sie das Zeichnen einfacher Figuren und Gegenstände mit dem „Kleinen Zeichenkurs“ (Material).
- Fertigen Sie eine Skizze zum Erzähltext an, die Ihnen als Vorlage für das Tafelbild dient. Nutzen Sie dazu dicke Plakatstifte, da Sie diese wie Kreide beim Malen drehen können.

Durchführung:

1. Während Sie die biblische Geschichte erzählen, zeichnen Sie zu jeder Szene die handelnden Personen, Tiere oder wichtigen Gegenstände mit Kreide an die Tafel. Führen Sie dabei jede neue, gezeichnete Person mit Namen oder Orte mit Bezeichnung ein, z. B.: „Das ist Jesus ...“
2. Die Schüler hören der Geschichte zu und verfolgen diese durch das Betrachten der gezeichneten Bilder.



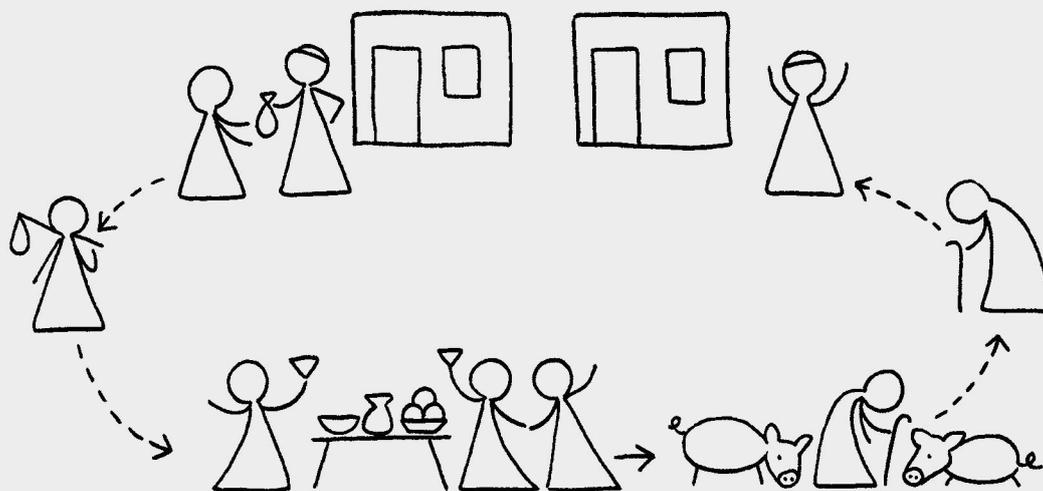
- Erzählen Sie während des Zeichnens nicht weiter.
- Zum Sprechzeichnen müssen Sie kein begabter Zeichner sein. Einfache Zeichnungen mit gut erkennbaren Motiven ohne Details sind völlig ausreichend. Dies unterstützt auch die Fantasie der Schüler.
- Verzichten Sie beim Malen auf Perspektive, aber machen Sie durchaus Unterschiede in der Größe verschiedener Elemente. Große Figuren gelten als „wichtige“ Personen oder Inhalte. Kleinere Zeichnungen sind weniger wichtig.
- Machen Sie Veränderungen deutlich, indem Sie z. B. einen Teil des Bildes wegwischen und durch etwas Neues ersetzen.
- Zeichnen Sie Einzelbilder zu jeder Szene des Textes oder verbinden Sie diese zu einem Gesamtbild (siehe Beispiel zum Verlorenen Sohn).



- Verwenden Sie für die Personen verschiedenfarbige Kreiden, um diese zu charakterisieren bzw. Inhalte symbolisch zu deuten.
- Sie können für das Sprechzeichnen auch andere Medien als die Tafel verwenden:
 - Zeichnen Sie die Bilder mit Folienstiften auf Folie und zeigen Sie diese mit dem Overheadprojektor. Verdunkeln Sie dazu, wenn möglich, den Raum.
 - Zeichnen Sie an der interaktiven Tafel oder dem Whiteboard. Für den Stuhlkreis bietet sich ein kleines Whiteboard an (z. B. DIN-A3-Größe), das Sie in der Hand halten.



- Bei dieser Methode sind die Schüler nicht aktiv an der Erzählung beteiligt.

**Erzählung vom Verlorenen Sohn (Lk 15,11–32)**

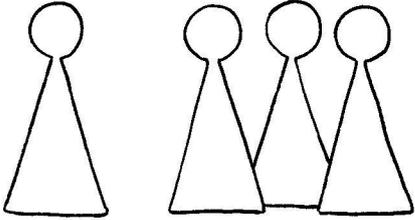
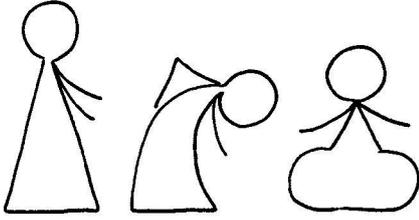
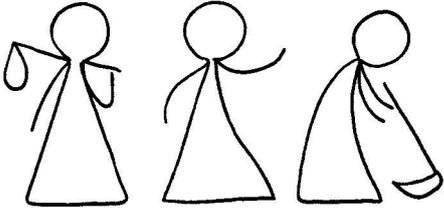
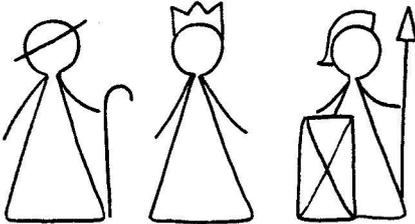
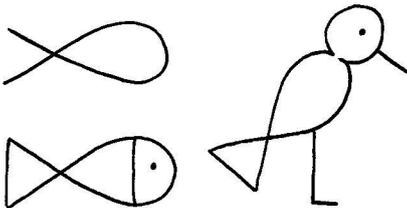
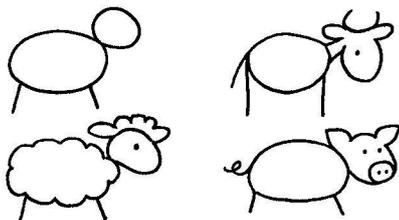
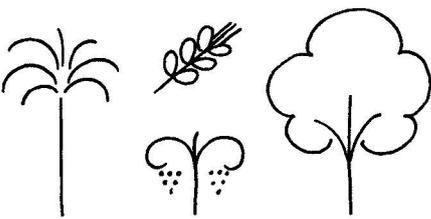
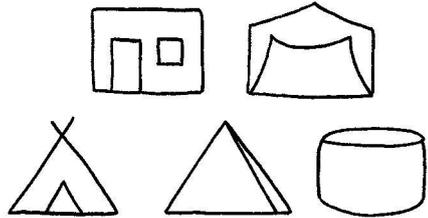
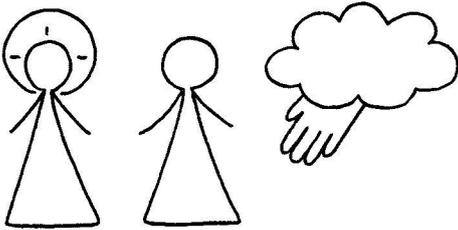
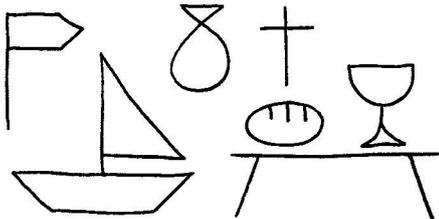
Klett- oder Magnetbilderzählung: Zeichnen Sie Figuren im Stil des Sprechzeichnens. Laminieren und schneiden Sie diese einzeln aus. Bringen Sie selbstklebendes Klettband oder Magnetfolie an der Rückseite an, sodass Sie die Bilder während der Erzählung an der Tafel oder auf einer Wolldecke befestigen können.

Sandbilder: Für das Erzählen mit Sandbildern benötigen Sie einen Overheadprojektor, einen Bilderahmen mit Glas und Rahmen in Größe der Auflagefläche des Projektors (Rand mit Isolierband abdichten) und Quarzsand. Legen Sie den Glasrahmen auf den Projektor und streuen Sie eine dünne Sandschicht in den Rahmen. Schütteln Sie diesen leicht, damit sich der Sand gleichmäßig verteilt. Durch den Sand ist das Bild an der Wand zunächst komplett schwarz. Zeichnen Sie während des Erzählens mit dem Finger wichtige Elemente der Geschichte in den Sand. Schütteln Sie den Rahmen erneut, um das Bild bei Bedarf wieder schwarz zu machen.



Die Schüler zeichnen die Bilder als Ergebnissicherung in ihr Heft ab bzw. malen diese weiter. Damit erzählen die Schüler die erzählte Geschichte nach. Es können auch einfache Leporellos daraus entstehen.

Material Kleiner Zeichenkurs (in Anlehnung an Helmut Uhrig)

 <p>Personen durch einen Kreis für den Kopf und ein längliches Dreieck darstellen.</p>	 <p>Bewegungen und Gehweise von Personen durch Richtung und Neigung des Körpers andeuten.</p>
 <p>Tätigkeiten und Gesten durch Arme zeigen. Dazu die Kreide mit der kompletten Kopfkante nutzen.</p>	 <p>Berufe oder bestimmte Personen durch typische Gegenstände oder Symbole verdeutlichen.</p>
 <p>Fische und Vögel entstehen aus einer einfachen Grundform.</p>	 <p>Die Grundform für Säugetiere mit vier Beinen je nach Tier mit typischen Merkmalen erweitern.</p>
 <p>Vorschläge für einfache Pflanzen.</p>	 <p>Vorschläge für typische Gebäude aus biblischen Geschichten.</p>
 <p>Inhalte wie Gott oder Himmel durch Zeichnungen mit Symbolcharakter verdeutlichen.</p>	 <p>Weitere typische Gegenstände aus biblischen Geschichten.</p>



10–15 min

Reibebilder

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



„Schablonen für Reibebilder“ (Material), 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 (Material) 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 (Material) 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.



10–15 min

Reibebilder



- Zur Orientierung Figuren oder Gegenstände, die mehrmals vorkommen, immer mit derselben Farbe reiben. Die gewählten Farben können dabei auch symbolische Bedeutung haben (z. B. schwarz für Menschen in Trauer).
- Als Unterlage für das Reibebild einen festen, ebenen Untergrund nutzen (z. B. Tafel, Fußboden, Schneidebrett).



- Nach dem Aufreiben eines neuen Elements beschreiben und deuten es die Schüler.
- Geben Sie die Lage und Reihenfolge der Elemente auf dem Malpapier durch leichte Bleistiftumrandungen mit Nummerierung vor, sodass die Schüler selbst reiben und dazu erzählen können.

Mögliche erstellte Reibeunterlage	Entstandenes Reibebild



Setzen Sie Reibebilder als Quiz zur Wiederholung von bereits bekannten Geschichten ein. Nach jedem aufgeriebenen Element überlegen die Schüler, um welche Geschichte es sich handeln könnte.

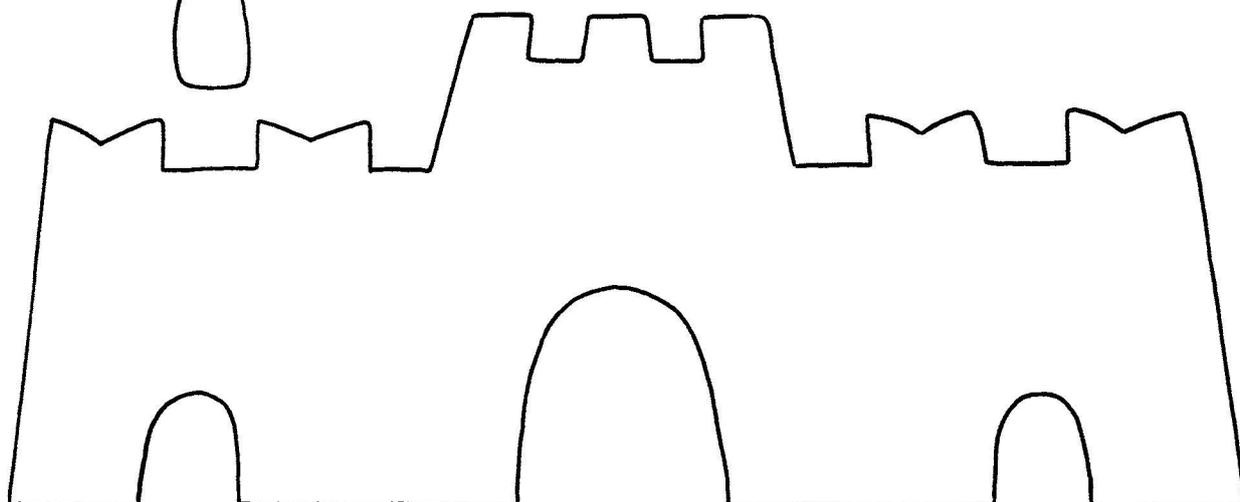
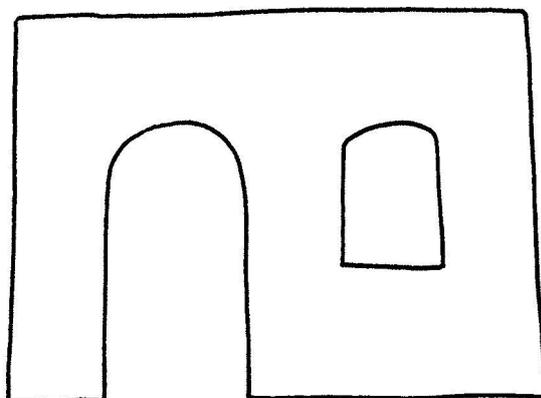
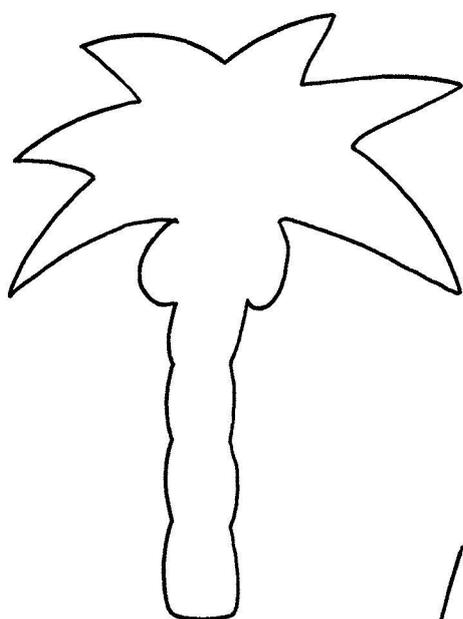
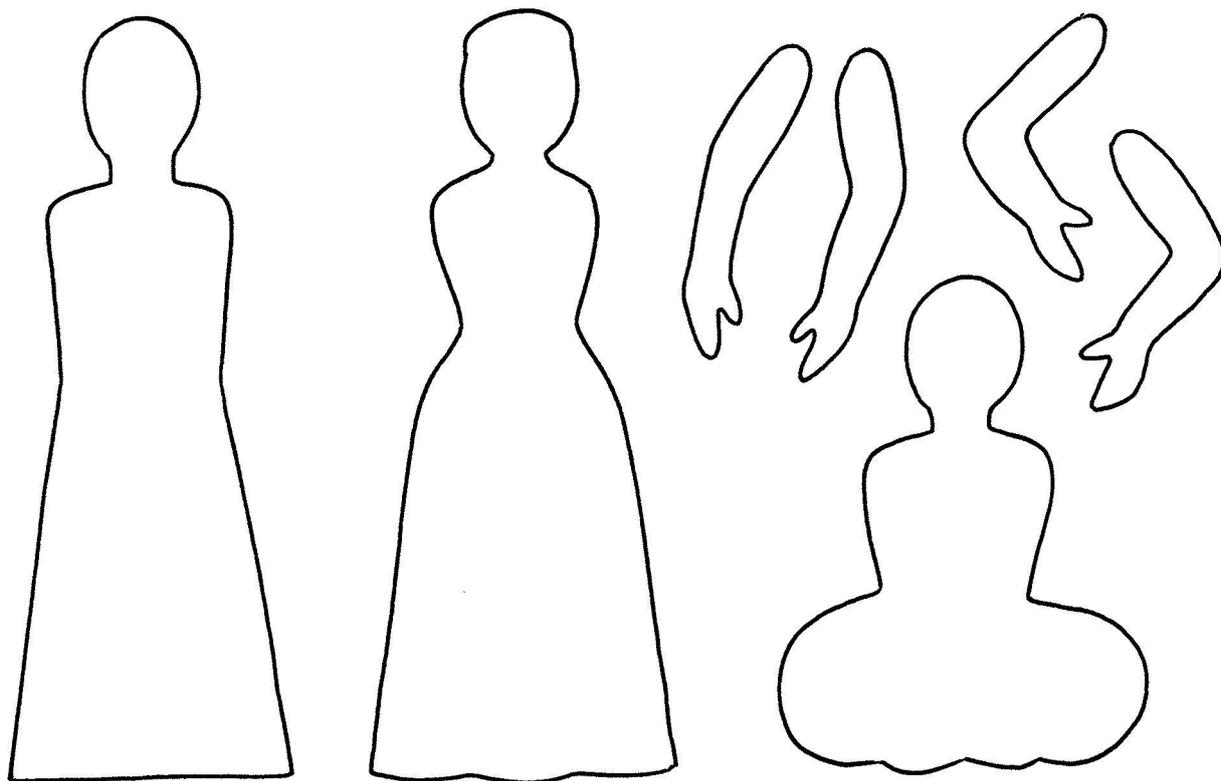
Die Schüler reiben sich ihre Liebesszene für den Hefter nach und schreiben auf die Rückseite, was passiert ist.



Schattenbilder: Legen Sie die Pappschablonen während der Erzählung auf den Overheadprojektor. Durch Wegnehmen oder Dazulegen entstehen die verschiedenen Szenenbilder. Für bunte Figuren die Schablonen auf Folie übertragen und diese mit farbigen Foliestiften ausmalen.

Puzzlegeschichte: Versehen Sie alle benötigten Schablonen auf der Rückseite mit Magnetklebeband. Arrangieren Sie mit diesen die Szenen an der Tafel, während Sie erzählen.

Material Schablonen für Reibebilder



Bibel-Roll-Kino



15 min

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



„Bauanleitung Bibel-Roll-Kino“ (Material), Material zum Bauen des Rollkinos (siehe Material), Szenenbilder zur biblischen Geschichte, evtl. Lampe



alle

Vorbereitung:

- Bauen Sie anhand der Anleitung (Material) 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.

Bibel-Roll-Kino



15 min



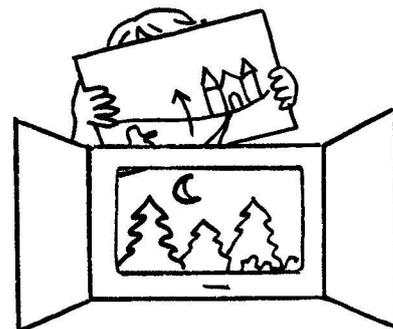
Die Schüler drehen das Bibel-Roll-Kino selbst und erzählen die Geschichte mit eigenen Worten nach.

Die Schüler gestalten zur Ergebnissicherung eine Mini-Schriftrolle, in der sie selbst Bilder zur erzählten Geschichte malen. Dazu teilen sie ein DIN-A4-Blatt längs und kleben die 2 Streifen aneinander. Nach dem Malen kleben sie die Papierrolle mit beiden Rändern an 2 Schaschlikstäbe und rollen die Papiere zu einer Rolle. Mit einem Band binden sie die Rolle zusammen. Die Schüler gestalten in Gruppenarbeit selbst eine Geschichte für ein Bibel-Roll-Kino. Jede Gruppe malt ein Bild zur biblischen Geschichte.



Kamishibai: Das Kamishibai ist ein japanisches Erzähltheater. Dabei legt man Erzählbilder in einen hölzernen Rahmen ein, der mit 2 Klappen verschließbar ist.

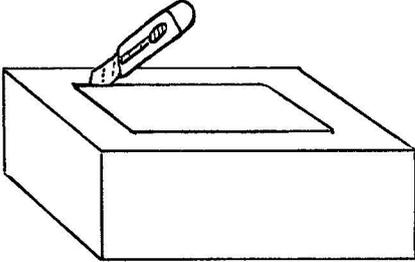
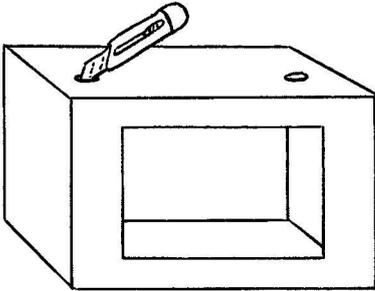
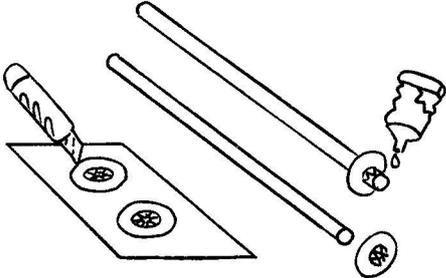
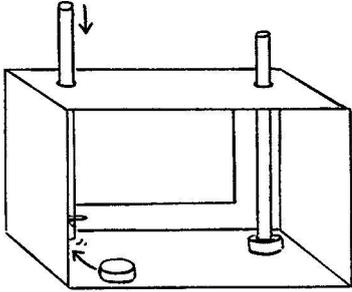
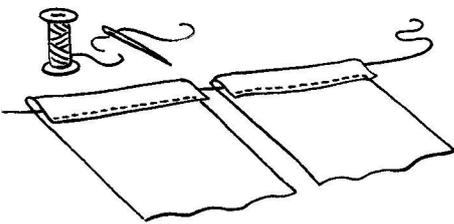
Der Rahmen ist (meist) so gestaltet, dass Bilder im DIN-A3-Format zum Erzählen eingelegt werden können. Während der Erzählung steht das Erzähltheater auf Ihren Knien. Öffnen Sie die Klappen, sodass das erste Bild zu sehen ist. Erzählt wird wie beim Roll-Kino. Nachdem Sie alles zum gezeigten Bild erzählt haben, ziehen Sie es aus dem Rahmen heraus, sodass das nächste Bild sichtbar wird. Mittlerweile gibt es verschiedene Anbieter, die sowohl Holzrahmen als auch Bildkarten für das Kamishibai im Programm haben.



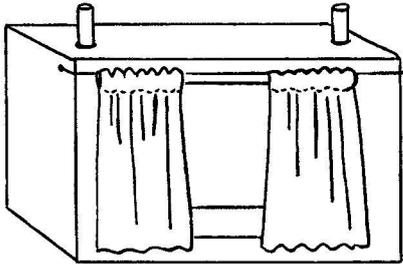
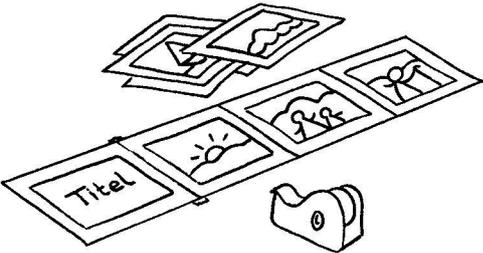
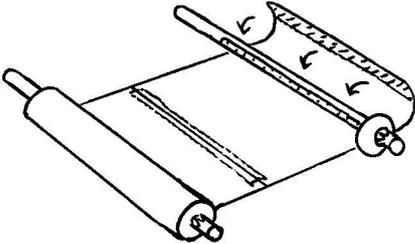
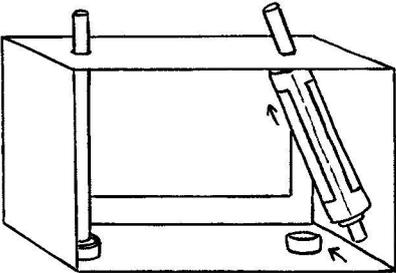
Material a Bauanleitung Bibel-Roll-Kino

Material: rechteckiger Karton (ca. 45 cm x 30 cm x 20 cm), 2 Rundhölzer (je 40 cm lang, Ø 2,8 cm z. B. Besenstiel), 2 Teelichthüllen aus Aluminium, Kartonreste, Szenenbilder in A4 (quer), Klebeband, selbstklebendes Klettband (ca. 2 x 21 cm lang), Stoff als Vorhang (2-mal ca. 35 cm x 30 cm), Schnur / Draht (ca. 55 cm), Nähgarn

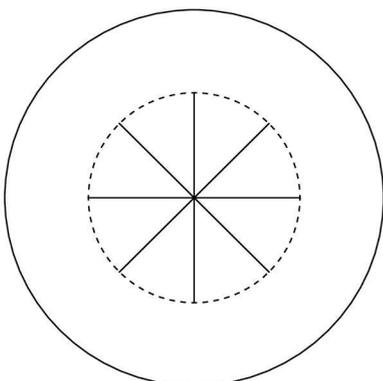
Arbeitsmittel: Cuttermesser, Schere, Heißklebepistole / Klebstoff (für alle Materialien), Nähadel

	<p>1. In den Boden des Kartons mittig die Bildfläche von etwa 19 x 29 cm mit dem Cuttermesser ausschneiden.</p> <p>Hinweis: Mindestens 8 cm für die drei Seitenränder und etwa 5 cm unten einplanen!</p>
	<p>2. Zwei Löcher in die obliegende Fläche im Durchmesser (ca. 3 cm) der Rundhölzer bohren (ca. 2,5 cm von der Ausschnittseite entfernt).</p> <p>Hinweis: Die eingesteckten Rundhölzer müssen von den Seitenrändern verdeckt werden.</p>
	<p>3. Material c 2-mal auf Karton übertragen und ausschneiden.</p> <p>Die gestrichelten Linien nach innen falten, sodass ein Ring entsteht.</p> <p>Mit Heißkleber je einen Ring als Führung für die Bildrolle an eines der Rundhölzer befestigen (ca. 5 cm vom unteren Rand).</p>
	<p>4. Rundhölzer durch die Löcher in den Karton stellen.</p> <p>Am Boden des Kartons zwei Teelichter mit Heißkleber zum Stabilisieren der Rundhölzer befestigen.</p> <p>Hinweis: Rundhölzer + Bildrolle dürfen später nicht an der Ausschnittseite anstoßen.</p>
	<p>5. Aus dem Stoff zwei Schals anfertigen. Dazu ca. 5 cm der oberen Kante für das Auffädeln nach hinten falten und festnähen.</p> <p>Beide Schals auf den Draht oder die Schnur auffädeln.</p>

Material b Bauanleitung Bibel-Roll-Kino

	<p>6. Die Schnur an der oberen Kante des Kartons befestigen. Dazu in den oberen rechten und linken Seitenrand ein kleines Loch bohren und Schnur hindurchfädeln. Auf der Innenseite des Kartons die Schnurenden mit Heißkleber befestigen, sodass die Schnur gespannt ist. Zum Öffnen und Schließen des Bibel-Rollkinos zieht man die Schals zur Mitte bzw. zu den Seiten.</p>
	<p>7. Gestaltete DIN-A4-Bilder der Szenen (quer) in Reihenfolge mit Klebeband zu einer Bildrolle zusammenkleben. Hinweis: Bei jedem Szenenbild einen weißen Rand von ca. 2 cm lassen. Tipp: Als Startbild eine Seite leer lassen oder den Titel aufschreiben.</p>
	<p>8. Bildrolle rechts und links an beiden Rundhölzern mit selbstklebendem Klettband befestigen.</p>
	<p>9. Zum Einlegen der Bildrolle die Bildrolle auf einem Rundholz ganz zusammenrollen. Beide Rundhölzer von der Rückseite zuerst in die oberen Löcher einfädeln und in die Teelichthüllen einstecken. Dann das Ende am zweiten Rundholz mit dem Klettband befestigen.</p>

Material c Schablone für Ring (Führung)



Mitmalen



30 min

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 Schülern 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.



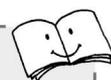
– Die Schüler können auch in Gruppen gemeinsam ein großes Bild (DIN A3) gestalten.



– 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 geraten 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



Mitmalem



30 min



Symbolfarben: Erzählen oder lesen Sie den biblischen Text abschnittsweise. Machen Sie nach jedem Erzählabschnitt eine kurze Pause. Die Schüler wählen eine Farbe aus, die sie mit der Situation verbinden. Hier sind zwei Varianten möglich. Sie legen die gewählte Farbe als Buntstift vor sich hin. Oder sie malen mit der Farbe einen Kreis auf ein Schmierblatt. Am Ende der Erzählung erhalten die Schüler den Auftrag, ein Bild zur Geschichte zu zeichnen. Für ihr Bild dürfen sie nur die zuvor ausgewählten Farben verwenden.

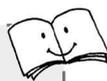
Die Emmausjünger (Lk 24,13–35)

Es war einmal ein Mensch, der ging von Jerusalem hinab nach Jericho.

Er wurde von Räubern überfallen.

Die bösen Räuber zogen ihn aus und schlugen ihn nieder.

Dann machten sie sich davon und ließen den armen Mann halb tot neben der Straße liegen.



Wachskratzbilder (Material: weiße DIN-A6-Tonkartonkarten, bunte und schwarze Wachsmalstifte, Kratzer z. B. Schaschlikspieß, Zahnstocher, Plastiklöffel, Zeitung als Unterlage): Mithilfe der Wachskratztechnik empfinden die Schüler während der Erzählung Veränderungen der Situation, Gedanken und Gefühle der handelnden Personen in drei Erzähl- und Malphasen mit symbolischen Farben nach.

Nach dem 1. Erzählabschnitt (siehe Beispiel) überlegen die Schüler, welche Farben zu der beschriebenen Situation passen. Mit diesen bemalen sie ihre Karte, bis sie ganz gefüllt ist. Nach dem 2. Erzählabschnitt übermalen die Schüler ihre Karte komplett mit schwarzem Wachsmalstift. Nach dem 3. Erzählabschnitt kratzen die Schüler zur Geschichte passende Elemente auf ihrer Karte frei.

Die Emmausjünger (Lk 24,13–35)

1. Erzählabschnitt: Die Jünger erinnern sich an Jesus (z. B. Heilungen, Umgang mit Außenseitern, Freude der Menschen, Einzug in Jerusalem).

Die Schüler gestalten ihre Karten mit passenden bunten Flächen aus Wachsmalfarben als Zeichen für die Freude und Fröhlichkeit der Person(en) in der Geschichte.

2. Erzählabschnitt: Die Jünger sind traurig, weil Jesus gefangengenommen und gekreuzigt wurde. Sie wissen nicht mehr weiter.

Die Schüler übermalen ihre Karte mit schwarzem Wachsmalstift als Zeichen für die schicksalhafte Wendung, Verzweiflung, als Symbol für einen Tiefpunkt und eine anscheinend ausweglose Situation.

3. Erzählabschnitt: Die Jünger erkennen Jesus. Er ist auferstanden. Sie rennen froh zurück nach Jerusalem, um den anderen davon zu erzählen.

Die Schüler kratzen Elemente aus der Geschichte oder passende Symbole auf ihre Karte. Die bunten Farben erscheinen als „Hoffnungsfarben“.

