



20 min

Mehrsinnliches Erzählen

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, Material)
- 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 Schüler 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 Erzählatmosfera, 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.



20 min

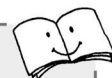
Mehrsinnliches Erzählen



- Halten Sie je nach Gruppengröße die Sinnesmaterialien in mehrfacher Ausführung bereit. Handelt es sich um eine gemeinschaftliche Erfahrung, wird das Material nur einmal im Kreis weitergereicht.
- Bestimmte Elemente der Erzählung können auch mit mehreren Sinnen wahrgenommen werden, z. B. Brot sehen, fühlen, riechen, schmecken, hören (beim Brechen).
- Legen Sie zu Beginn fest, nach welchem Signal die Kinder Gegenstände aus dem Kreis holen dürfen. Für einen ruhigen Ablauf fordern Sie einen oder mehrere Schüler z. B. mit einem Blick oder einer Berührung dazu auf. Erst auf ein erneutes Signal hin ist der nächste Schüler an der Reihe.



- Die Schüler nehmen die Geschichte mit ihren Sinnen wahr und formulieren ihre Gedanken mit innerer Stimme.



Erzählung Psalm 23

Für unsere heutige Geschichte möchte ich, dass ihr die Augen schließt.

Die Schüler schließen die Augen oder verbinden sich diese mit einem Tuch.

Legt bitte als Erstes eure Hände nach vorn, sodass ich etwas hineinlegen kann. In der Bibel heißt es: „Der Herr ist mein Hirte, mir wird nichts mangeln.“

Legen Sie den Schülern z. B. eine Weintraube oder ein Stück Apfel in die Hand. Die Schüler riechen daran und essen.

Allgemeine Vorschläge zur Sinneswahrnehmung:

Sehen		<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Gegenstände und Bilder wahrnehmen – farbige Tücher für Emotionen auswählen – Licht/Dunkelheit ...
Riechen		<ul style="list-style-type: none"> – Duftkerzen anzünden (z. B. Wald, Orient) – Gegenstände mit passendem Duftöl bzw. Parfüm besprühen – Duftflächen
Hören		<ul style="list-style-type: none"> – Instrumentalmusik mit verschiedenem Charakter (z. B. lustig, traurig) – Geräusche zur Atmosphäre, Instrumente (z. B. Vogelpfeife für Vogelgezwitscher, Triangel für Glockenschlag) – Arbeit mit der Stimme (z. B. langsam, schnell, leise, laut, emotional)
Fühlen		<ul style="list-style-type: none"> – Wärmekissen für die „Wärme“ Gottes auflegen – Wasser berühren/fühlen (Sprühflasche) – Gegenstände fühlen (z. B. Fell, Senfkorn) – besondere Körperwahrnehmungen (z. B. gelähmt sein, sich nicht bewegen dürfen, Blindenführung, gebeugt sein) – symbolische Handlungen aus dem Text ausführen (z. B. Segen weitergeben)
Schmecken		<ul style="list-style-type: none"> – kleine Geschmacksproben (z. B. Brot, Wasser, ...)



Die Schüler nutzen verschiedene Angebote des kreativen Schreibens, um ihre Eindrücke während der Erzählung zu verarbeiten, z. B. Sinnesgedicht, Elfchen, Akrostichon.



45 min

Spielkette

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 Spielekarteen 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.



45 min

Spielkette



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

Erzählinhalte	Spielvorschlag
<i>Kaiser Augustus erlässt den Befehl, dass sich alle Männer des Volkes schätzen lassen sollten.</i>	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.
<i>Boten verbreiten den Befehl des Kaisers mündlich auch in Nazareth.</i>	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.
<i>Auch Josef und Maria packen ihre Sachen, um in Josefs Heimat Bethlehem zu ziehen.</i>	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.
<i>Der Weg nach Bethlehem ist weit. Maria und Josef machen Rast, um zu essen.</i>	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.
<i>In Bethlehem angekommen suchen viele Menschen eine Herberge.</i>	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.
<i>Maria bekommt bald ihr Kind. Sie und Josef brauchen dringend eine Unterkunft. Sie bereiten sich auf die Geburt vor.</i>	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.
<i>Die Hirten auf dem Feld sind sprachlos vor Erstaunen über die Nachricht der Engel.</i>	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, ...
<i>Die Engel singen Lieder.</i>	Liederraten: Ein Schüler muss seinem Team ein Weihnachtslied vorpfeifen oder rhythmisch vorklatschen. Punkte gibt es, wenn das Team das Lied errät.
<i>Die Weisen bringen Jesus Geschenke: Myrrhe, Weihrauch und Gold.</i>	Richtiger Riecher: Eine Räucherkerze mit Weihrauchgeruch und zwei andere befinden sich in blickdichten Dosen mit einem „Riechloch“. Die Teams müssen herausfinden, welche Dose nach Weihrauch riecht. Die Gewinnergruppe bekommt 3 Punkte.