



15–20 min

Rückengeschichte

Während der Erzählung zeichnen die Schüler mit ihren Fingern bzw. Händen einfache Bilder zum Inhalt auf den Rücken eines Partners.



evtl. Decke



Texte mit vielen Handlungen und Elementen, die Schüler vereinfacht zeichnen können (z. B. Schöpfungsgeschichte)

Vorbereitung:

→ Überlegen Sie sich zu kurzen Abschnitten der Geschichte einfach nachzuzeichnende Bilder oder Massage-Elemente.

Durchführung:

1. Die Schüler bilden Zweiergruppen. Ein Schüler setzt sich verkehrt herum auf seinen Stuhl, sodass sein Rücken als „Leinwand“ frei bleibt. Der andere Schüler setzt sich als „Künstler“ hinter seinen Partner.
2. Die Schüler, deren Rücken als Leinwände dienen, schließen die Augen.
3. Der „Künstler“ bereitet seine Leinwand vor, indem er mit den flachen Handflächen über den gesamten Rücken des Partners streicht.
4. Erzählen oder lesen Sie nun die Geschichte vor.
5. Machen Sie dabei die Bewegungen vor, die die Schüler auf den Rücken ihrer Partner zeichnen sollen. Zeichnen Sie diese in die Luft.
6. Die „Künstler malen“ beim Zuhören die von Ihnen gezeigten Bilder auf den Rücken ihres Partners.
7. Nach der Erzählung wischt der „Künstler“ seine Leinwand wieder sauber, indem er erneut mit den Handflächen über den gesamten Rücken des Partners streicht.



- Die jeweiligen Gruppenpartner sollten sich selbst wählen, da das Berühren des Rückens gegenseitiges Vertrauen voraussetzt.
- Sensibilisieren Sie Ihre Schüler, was erlaubt ist und was nicht (z. B. nicht wehtun, keine groben Bewegungen, Leinwand geht nur bis zum unteren Rücken).



- Setzen Sie sich seitlich vor die Schüler, sodass alle „Künstler“ Sie gut sehen.
- Machen Sie die Bewegungen besonders deutlich und „übertrieben“ groß vor.
- Die meisten Bilder werden mit dem Zeigefinger auf den Rücken gezeichnet. Sie können aber auch Massage-Elemente einsetzen, z. B.:
 - mit der ganzen Hand über den Rücken streichen oder die Faust auf dem Rücken drehen (Wärme entsteht);
 - mit Zeige- und Ringfinger auf dem Rücken „gehen“ (für Bewegungen);
 - mit allen Fingern oder der ganzen Handfläche auf den Rücken klopfen.
- Wenn es sich um eine längere Erzählung handelt, wird die Geschichte nicht wiederholt. Dann tauschen die Partner nach bestimmten Abschnitten ihre Rollen.



15–20 min

Rückengeschichte



- Die Schüler sind als „Künstler“ oder „Leinwand“ aktiv. In einem zweiten Durchgang der Erzählung tauschen sie die Rollen.
- Wenn Ihre Schüler bereits Rückengeschichten kennen, lassen Sie sie kreativ werden und während des Vorlesens selbst die Bilder erfinden, die sie auf den Rücken ihres Partners malen.



Der erste Schöpfungstag

Der „Künstler“ bereitet seine „Leinwand“ vor.	mit den Handflächen der flachen Hände über den gesamten Rücken streichen	
Am Anfang erschuf Gott Himmel und Erde .	Himmel: nach unten geöffneter Halbkreis Erde: Strich von links, nach rechts unter dem Halbkreis	
Auf der Erde war es noch wüst und leer .	Hände vom Rücken nehmen	
Über den Fluten schwebte der Geist Gottes .	Finger der Hand weit auseinanderstrecken, Wellenlinien vom oberen zum unteren Rücken zeichnen	
Da sprach Gott: „Es werde Licht!“	großes Ausrufezeichen mit einem Zeigefinger zeichnen	
Und das Licht strahlte auf.	Finger der flachen Hand austrecken, Handballen liegt in der Mitte des Rückens, Finger zeigen erst nach links, werden dann am Handballen nach rechts gedreht.	
Und Gott sah das Licht an: Es war gut!	zwei Ausrufezeichen mit dem Zeigefinger nebeneinander zeichnen	



Rückengeschichten im Liegen: Ein Schüler liegt auf der Decke, der andere sitzt daneben.

Jeux dramatiques (Nachspielen)



15 min

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



Methodenkarten „Jeux dramatiques“ (Material), akustisches Signal (z. B. Triangel, Trommel, Klangscha-
le), Spielmikrofon, verschiedenfarbige Tücher / Stoffe
in unterschiedlichen Größen, Kopfbedeckungen,
Modeschmuck, Wäscheklammern, Sicherheits-
nadeln, 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 Schülern 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. Klangscha-
le, 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?“

Jeux dramatiques (Nachspielen)



15 min



- Alle Substantive in der Geschichte können als Rollen umgesetzt werden, z. B. auch Gegenstände, Tiere, Pflanzen, Wettererscheinungen, Gefühle oder Stimmungen.
- Lesen Sie die Geschichte noch einmal vor, falls den Schülern in der Phase der Rollenfindung keine weiteren Rollen einfallen, sie sich nicht für eine Rolle entscheiden können oder noch keine Ideen zum Spielen einer Rolle haben. Jeder Schüler erhält dazu die Aufgabe, anschließend eine noch nicht genannte Rolle zu nennen, sich eine Rolle auszusuchen oder Stichpunkte zu seiner gewählten Rolle zu machen.
- Jeder Schüler sucht sich seine Rolle selbst aus. Dabei können Rollen auch mehrfach besetzt oder gar nicht gespielt werden. Gibt es eine Rolle mehrfach, stehen diese Schüler beim Spiel nebeneinander. Fehlt eine Rolle, wird so gespielt, als ob sie vergeben wäre.
- Befestigen Sie die Tücher mit Sicherheitsnadeln oder Wäscheklammern, damit die Schüler sich in ihrer Rolle frei bewegen können, ohne die Verkleidung festhalten zu müssen.
- Setzen Sie für die Vorstellungsrunde ein Spielmikrofon ein, um die Schüler zu ihrer Rolle zu befragen. Mögliche Fragen sind: „*Wer bist du?*“ „*Was möchtest du in der Geschichte erleben?*“ „*Was erwartest du?*“
- Machen Sie nicht zu viele Vorgaben zum pantomimischen Spielen. Es kommt nicht darauf an, den biblischen Text wortwörtlich nachzuspielen. Wichtig ist die Freude und Identifikation mit der Geschichte.
- Lesen Sie den Text langsam und ruhig vor. Denken Sie an ausreichende Pausen, damit die Schüler Zeit haben, das Erzählte frei nachzuspielen.
- Jeder spielt, wie er sich fühlt. Es gibt keinen Spielleiter, der bestimmt, wie gespielt werden soll. Jeder respektiert das Spiel des anderen.
- Die Schüler sollen ihre gewählten Rollen während der gesamten Erzählung spielen, auch wenn gerade nicht von ihnen gesprochen wird.
- Schüler, die ganz oder teilweise nicht mitspielen wollen, setzen sich als Zuschauer in einen vorher bestimmten Ruhebereich. Dieser kann z. B. mit Sitzkissen ausgestattet sein.
- An der Vorstellungsrunde „müssen“ alle Schüler teilnehmen. Wer in den beiden Auswertungsrunden nichts sagen möchte, kann das Mikrofon einfach ohne Kommentar weitergeben.



- Geben Sie bei Bedarf Rollen vor, wenn die Schüler keine eigenen Ideen haben. Fertigen Sie dazu Wortkarten mit Substantiven aus der Geschichte an und legen Sie diese aus. Die Schüler wählen eine Karte aus und überlegen gemeinsam, was diese Rolle im Spiel tun könnte.
- Visualisieren Sie mit den Methodenkarten (siehe Material) den Ablauf der Methode. Befestigen Sie die Karten mit Magneten an der Tafel und haken Sie erledigte Schritte ab. Oder befestigen Sie die Karten an einer Wäscheleine. Klammern Sie immer eine Wäscheklammer an den aktuellen Punkt.



- Die Schüler wählen Rollen aus der Erzählung aus, die sie gerne spielen möchten. Sie dekorieren die Spielfläche. Jeder Schüler wird zum Teil der Erzählung.

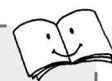


Nach dem Spiel schreibt jeder Schüler einen Text aus der Sicht seiner Person (z. B. Brief, Tagebucheintrag).

Jeux dramatiques (Nachspielen)



15 min



Der 12-jährige Jesus im Tempel (Lk 2,41–52)

→ Alle fettgedruckten Stichwörter im Erzählabschnitt können die Schüler als Rollen umsetzen.

Wir sind in Nazareth. **Maria**, **Josef** und **Jesus** bereiten sich auf ihre Reise nach Jerusalem vor. Sie wollen im **Tempel** das Passahfest feiern. Jesus ist ganz aufgeregt. Er darf zum ersten Mal mit nach Jerusalem reisen. Die Familie packt ihre Sachen für unterwegs: etwas zu **Essen** und zu **Trinken** für die Reise und **Schlafdecken** für die Nacht. Endlich ist alles eingepackt. Sie machen sich auf den Weg.

Unterwegs treffen sie andere **Menschen** aus Nazareth und reden mit ihnen. Sie wollen auch nach Jerusalem. Sie wandern lange. Sie müssen unterwegs übernachten. Maria, Josef, Jesus und ihre Begleiter legen ihre Decken zum Schlafen aus. Vor dem Schlafen beten sie: „Lieber Gott, beschütze uns heute Nacht. Segne uns auf unserer Reise und lass uns gut in Jerusalem ankommen. Amen.“ Dann legen sie sich schlafen. Am nächsten Morgen stehen sie auf. Sie packen alles zusammen und gehen weiter nach Jerusalem.



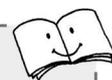
Erzählpantomime: Während Ihrer Erzählung spielen die Schüler die Geschichte als handelnde Personen pantomimisch mit, ohne dabei selbst zu sprechen. Gibt es im Erzähltext direkte Rede, stellen Sie sich hinter den Schüler und sprechen für dessen zugeteilte Rolle. Der Schüler führt nur die Bewegungen aus.

Bereiten Sie die Geschichte so vor, dass genaue Regieanweisungen zur Mimik und Gestik eingebunden sind, die die Schüler leicht und nach eigener Fantasie umsetzen können. Hilfreich sind dafür besonders aussagekräftige Verben und Adjektive.

Reduzieren Sie den Text auf kurze, prägnante Sätze und tragen ihn langsam vor. Beobachten Sie dabei die Schüler und passen Sie Ihre Lesegeschwindigkeit dem Handlungstempo an. Einfache Verkleidungen (z. B. Tücher) und Requisiten, die die Schüler im Spiel in die Hand nehmen können, erleichtern das Spielen.

Im Anschluss an die Erzählung berichten die Schüler, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben. Jede Rolle wird nur einmal vergeben. Spielen in der Geschichte bestimmte Gruppen (z. B. Israeliten, Sklaven, Pharisäer), können diese von mehreren Schülern dargestellt werden. Zur besseren Zuordnung der handelnden Personen bieten sich Umhänge-Schilder oder Buttons mit dem Rollennamen an.

Sollten es mehr Schüler als mögliche Rollen in der Geschichte sein, sind einige Schüler Zuschauer. Sie sitzen im Kinokreis vor der Bühne und beobachten genau. Im Anschluss berichten Sie den „Schauspielern“, wie sie die Personen wahrgenommen haben.

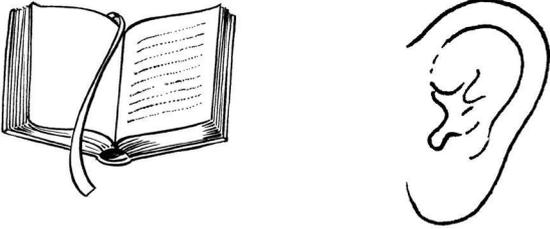
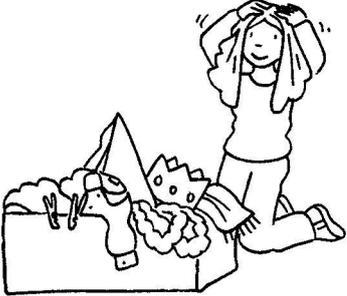
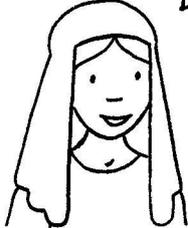
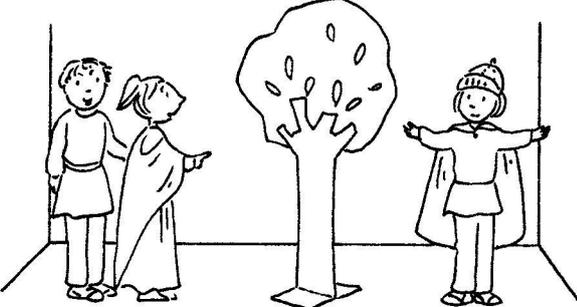
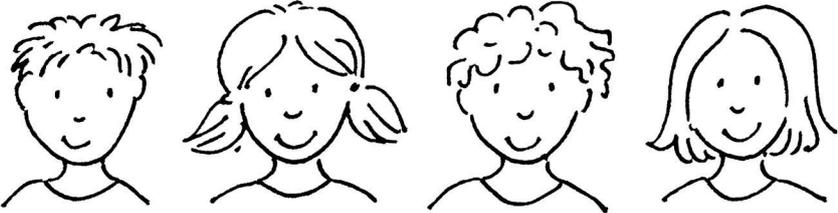


Jesu Geburt (Lk 2,1–20)

→ Alle fettgedruckten Stichwörter im Erzählabschnitt können die Schüler als Rollen umsetzen.

In Nazareth ist heute große Aufregung. Auf dem Marktplatz steht ein Bote des Kaisers Augustus und schlägt auf die Trommel. Von überall her kommen **Frauen**, **Männer** und **Kinder** angelaufen. Der **Bote** schlägt wieder auf die Trommel. Auf dem Marktplatz entdecken die Leute den Boten des Kaisers. Sie fragen sich, was er zu sagen hat. Sie schauen sich um. Aber keiner weiß eine Antwort. Noch einmal donnert die Trommel durch Nazareth. Dann ist alles still. Alle wollen hören, was der Bote zu sagen hat, und halten ihre Hände an die Ohren. Der Bote öffnet eine Schriftrolle und liest vor: „Auf Befehl des Kaisers Augustus! Jeder Mann muss sich in die Steuerlisten des Kaisers eintragen lassen. Dazu muss jeder in den Ort ziehen, in dem er geboren wurde!“ Die Männer aus Nazareth werden zornig und ballen ihre Hände zu Fäusten. Der Kaiser will nur ihr Geld haben. Die Frauen wenden sich ab und beginnen zu schimpfen.

Material Methodenkarten „Jeux dramatiques“

 <p>① Wir hören eine Geschichte aus der Bibel.</p>	<p>Ich spiele Maria. Ich möchte das Glück sein. Ich verkleide mich als Baum.</p>  <p>② Wir suchen uns eine Rolle aus.</p>
 <p>③ Wir verkleiden uns und dekorieren die Bühne.</p>	<p>Ich bin Maria.</p>  <p>④ Wir stellen unsere Rollen vor.</p>
 <p>⑤ Wir spielen die Geschichte aus der Bibel.</p>	 <p>⑥ Wir ziehen unsere Verkleidungen wieder aus.</p>
<p>Wie habe ich mich gefühlt? Was hat mir gefallen oder nicht gefallen? Was habe ich erlebt? Wie war es?</p>  <p>⑦ Wir erzählen von unserem Spiel.</p>	

Lebende Standbilder



45 min

Die Schüler stellen nach jedem Erzählabschnitt die Gefühle der handelnden Personen in einem lebendigen Standbild dar.



evtl. einfache Requisiten (z. B. Tücher), große Decke, Fotoapparat



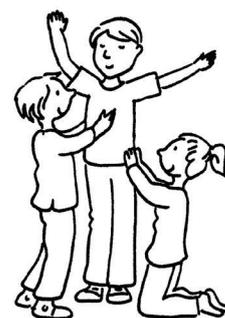
v. a. Geschichten, in denen Gefühle eine wichtige Rolle spielen

Vorbereitung:

- Überlegen Sie sich Erzählabschnitte, zu denen die Schüler Standbilder stellen sollen.
- Achten Sie bei der Vorbereitung der Erzählung darauf, nicht nur Vorgänge und Abläufe zu berichten, sondern auch auf mögliche Gedanken und Gefühle der Personen einzugehen.
- Überlegen Sie sich mögliche Gefühle, die mit den Standbildern dargestellt werden sollen.

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen im Halb- bzw. Dreiviertelkreis. Legen Sie einen Platz für das Stellen der Standbilder fest (z. B. eine große Decke).
2. Erzählen Sie den ersten Abschnitt der Geschichte.
3. Stellen Sie die Impulsfrage: „*Wie haben sich die Personen in der Geschichte gefühlt?*“ Sammeln Sie gemeinsam mit den Schülern passende Gefühlswörter.
4. Die Schüler besprechen sich untereinander. Sie stehen auf und stellen die Gefühle der Personen mit Gestik, Mimik und Körperhaltung in einem Standbild dar. Die Schüler verändern das Standbild so lange, bis sie mit dem Endergebnis zufrieden sind. Anschließend setzen sie sich wieder auf ihren Platz.
5. Erzählen Sie den nächsten Abschnitt usw., bis die gesamte biblische Geschichte mit Standbildern erarbeitet wurde.
6. Erzählen Sie die Geschichte ein zweites Mal.
7. Die Schüler stellen die zuvor erarbeiteten Standbilder, ohne sich nochmals abzusprechen.



- Einfacher ist es, wenn zu Beginn die Rollen bereits festgelegt werden. Die Schüler stellen in allen Standbildern der gesamten Erzählung eine bestimmte Person aus der biblischen Geschichte dar. Schüler ohne „Rolle“ im Standbild sind „Standbildbauer“. Sie beraten die Schüler im Standbild bzw. sagen ihnen, wie sie ihre Körperhaltung, Mimik und Gestik verändern sollen. Zum Verdeutlichen können die „Standbildbauer“ ihre Tipps selbst vormachen, sodass die Mitschüler die Haltung im Standbild einfacher nachmachen können.
- Neben den vorgegebenen Rollen der handelnden Personen setzen die Schüler auch für die Handlung wichtige freie Rollen wie Bäume, Tiere oder Gegenstände mit ihrem Körper um.
- Geben Sie den Schülern Gefühlsadjektive zur Auswahl, wenn diese Schwierigkeiten haben, Gefühle zu bestimmen.
- Achten Sie darauf, die gestellten Standbilder nicht zu korrigieren bzw. kommentieren. Jede Deutung durch die Schüler ist richtig.



- Unterstützen Sie die Schüler im Standbild durch einfache Requisiten und Verkleidungen dabei, sich mit den biblischen Personen zu identifizieren.



45 min

Lebende Standbilder



– 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.



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.

Mitmachgeschichte



10 min

Während der Erzählungen werden alle Schüler in die Geschichte eingebunden, indem sie vom Lehrer vorgegebene passende Bewegungen und Gesten zum Inhalt nachmachen.



keine



alle

Vorbereitung:

- Überlegen Sie sich zu einer Tätigkeit in jedem Satz der Geschichte eine passende Bewegung oder ein kurzes Geräusch, also etwas, das die Schüler leicht nachmachen können.
- Notieren Sie sich ein kurzes Skript und üben Sie die Bewegungen ein.

Durchführung:

1. Die Schüler sitzen oder stehen im Kreis.
2. Beginnen Sie, die Geschichte Satz für Satz zu erzählen.
3. Machen Sie begleitend zu jedem Satz eine Bewegung, die den Inhalt unterstützt.
4. Die Schüler machen die gezeigten Bewegungen nach.



- Achten Sie darauf, dass die Schüler mit genügend Abstand zueinanderstehen bzw. weit auseinandersitzen, damit sie sich bei den Bewegungen nicht gegenseitig behindern.
- Legen Sie Ihre Erzählvorlage auf einen Notenständer, damit Sie einen Blick auf den Text haben und die Hände für die Bewegungen frei sind.
- Lassen Sie den Schülern nach jedem Satz genügend Zeit, Ihre Bewegungen nachzuahmen.
- Drücken Sie durch die Bewegungen auch Gefühle (z. B. Freude durch jubelnde Arme) aus.



- Jeder Schüler spielt während der Erzählung für sich. Die Schüler versetzen sich durch die Bewegungen (bzw. das Nachsprechen) während der Erzählung in alle handelnden Personen hinein und erleben verschiedene Perspektiven der Geschichte.



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

Viele Händler **laufen** zum Markt, um ihre Waren zu verkaufen.

aufstehen, am Platz laufen

Als Erstes müssen sie am Zöllner Levi vorbei. Er **verlangt** Geld von ihnen.

Hand mit Handfläche nach oben und nach vorn strecken

Alle müssen bei Levi viel zu viel Geld **bezahlen**.

mit rechter Hand „Geld“ auf die linke Hand legen



Erzählen mit Bewegung und wörtlicher Rede: Die Schüler sprechen die direkte Rede der Geschichte mit. Das Sprechen in der Gruppe verstärkt die Aussagen und trägt zur Lebendigkeit der Erzählung bei.

Mitmachgeschichte



10 min



- Als Zeichen dafür, dass die Schüler etwas nachsprechen sollen, halten Sie beide Hände trichterförmig an den Mund.
- Weisen Sie die Schüler darauf hin, dass sie den Sprechtext mit der gleichen Sprechweise und Intensität nachahmen sollen.
- Sprechen Sie den Text bei der Wiederholung gemeinsam mit den Schülern.



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

Die Menschen schimpfen: „ Du Betrüger! “	Hände als Trichter an Mund legen Schüler: „Du Betrüger!“
Sie rufen: „ Du Halsabschneider! “	Hände als Trichter an Mund legen Schüler: „Du Halsabschneider!“
Andere beschwerten sich bei Levi: „ Musst du so viel verlangen? “	Hände als Trichter an Mund legen Schüler: „Musst du so viel verlangen?“



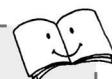
Erzählen mit Gebärden: Inhalte der erzählten Geschichte (z.B. Tätigkeiten, Sachen, Orte, Personen, Richtungen) werden nur mit den Händen dargestellt und von den Schülern imitiert. Zeigen Sie zu jedem Satz eine passende Gebärde, wobei Sie immer kurz in der Bewegung innehalten, damit die Schüler die Gebärde gut imitieren können. Legen Sie Ihre Hände nach jeder Gebärde wieder auf den Oberschenkeln ab. Im Anschluss können Sie die Geschichte noch einmal nur mit Gebärden erzählen.



- Das Stichwort zur Gebärde steht meist als Hauptwort am Ende des Satzes, sodass die Handbewegung der Schüler (fast) immer nach dem gesprochenen Satz folgt.



- Nutzen Sie die Gebärden von „Schau doch meine Hände an“ des Bundesverbands für evangelische Behindertenhilfe. Diese Gebärden sind stark an der Wirklichkeit orientiert, sodass die Bedeutung ohne Erklärungen erkennbar ist. Die Gebärden gibt es als Ordnersammlung, DVD oder App (siehe www.schau-doch-meine-haende-an.de).



Die Sintflut (1. Mose 6–9)

Noah richtet sein ganzes Leben nach Gott .	mit dem rechtem Zeigefinger über den Kopf nach oben zeigen
Eines Tages hört Noah eine Stimme :	eine Hand an das Ohr halten
Noah! Bau ein Schiff!	Finger beider Hände vor dem Bauch zu einem Dreieck mit der Spitze nach oben aufeinanderlegen
Die Arche soll so groß sein wie ein Haus!	mit beiden Händen ein Dach bilden
Ich schicke auf die Erde einen langanhaltenden Regen .	beide Hände in Augenhöhe halten, dann Finger wie beim Klavierspielen bewegen und mit beiden Händen langsam nach unten bis zur Hüfte sinken lassen
Noah erschrickt und bekommt Angst .	Hände an die Brust legen, Fingerspitzen berühren den Brustkörper und bewegen sich 2-mal davon weg