

Erzählmethoden:

Erstellt von: David Melle

Schön, dass ihr bei den Erzählmethoden vorbeischaut. Hier erwartet euch eine kleine Sammlung von Methoden wie man auf verschiedene Art und Weise eine Geschichte erzählen kann. All diese Methoden funktionieren auch online über Zoom oder Skype und können euch helfen eine Gruppenstunde interessant und Abwechslungsreich zu gestalten.

Verwendet dazu am besten nur die Methoden, auf die ihr auch selber Lust habt, denn dann wird es meistens am besten. ;) Ihr müsst die Methoden auch nicht eins zu eins so umsetzen, wie ich sie beschrieben habe. Mein wichtigstes Anliegen ist euch Lust darauf zu machen auch in diesen schweren Zeiten etwas für die Kinder anzubieten, woran sowohl ihr als auch die Kinder Spaß habt. Also schaut mal rein und guckt, was euch anspricht. Vielleicht inspiriert euch ja auch nur die Überschrift zu einer eigenen Idee. ;) Pippi Langstrumpf hat dazu genau die richtige Einstellung (siehe Bild). Falls ihr eigene Ideen habt oder eure Erfahrungen teilen wollt, könnt ihr mir gern eine Nachricht schicken. Hier meine Mailadresse: david.melle@emk.de

„Das habe ich noch nie vorher versucht, also bin ich völlig sicher, dass ich es schaffe“



Zitat: Pippi Langstrumpf von Astrid Lindgren

Inhaltsverzeichnis:

- 1. [Suchgeschichten](#)
- 2. [Bibliolog](#)
- 3. [Geschichten zum mit malen](#)
- 4. [Verkleidete Teilnehmer](#)
- 5. [Bewegte Geschichten](#)
- 6. [Geschichten mit Gegenständen](#)
- 7. [Geschichten mit Figuren](#)
- 8. [Geschichten mit Emojis](#)
- 9. [Geschichten im „Pen and Paper“ Stil](#)



1. Suchgeschichten

Material: Geschichte mit such Vorgaben

Alter: ab 1. Klasse

Personen: ca. 15

Zurück

Beschreibung

Die Suchgeschichte ist eine Form des Erzählens, bei der die Geschichte an bestimmten Stellen unterbrochen wird, damit die Kinder durchs Haus flitzen können um bestimmte Dinge zu besorgen.

Zum Beispiel „sie stiegen in ein Boot“ → Aufgabe: Besorgt etwas, das ihr auf ein Boot mitnehmen würd

Anschließend werden die Gegenstände vorgestellt und es ist Raum, um Fragen zu stellen und ins Gespräch zu kommen.

Mögliche Fragen wären z.B.

- Warum hast du diesen Gegenstand gewählt?
- Wie würde sich die Bootsfahrt wohl ohne diesen Gegenstand anfühlen?
- Wie könnte sich die Person in der Geschichte gefühlt haben?



Gut zu wissen:

Diese Art des Erzählens bringt Bewegung und Unruhe in die Geschichte. Das ist zum einen gut, weil die Kinder mitmachen können und es nicht langweilig wird. Auf der anderen Seite muss man aber auch aufpassen, dass die Geschichte dadurch nicht zerfällt.

Deshalb sollte man sich gut überlegen, an welchen Stellen man die Geschichte unterbricht und zu welchem Zweck. Eine Unterbrechung lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder von der Geschichte weg, deshalb ist es wichtig hinterher mit einer Frage zur Geschichte zurückzuführen.

Die Unterbrechungen können den Kindern aber auch helfen sich in bestimmte Figuren oder Situationen hinein zu denken und ermöglichen ihnen somit einen tieferen Zugang zur Geschichte. Außerdem können sie die Geschichte hinterher mit eigenen Erfahrungen in Verbindung bringen, so als wären sie dabei gewesen.

Für diese Art des Erzählens sollte man ein bisschen Zeit mitbringen, da die Kinder Zeit brauchen um die Dinge zu suchen und vorzustellen.

Vorbereitung:

1. Überlegt euch, wo ihr die Geschichte unterbrechen wollt. Folgende Stellen bieten sich dafür an:
 - neue Figur tritt auf → z.B. Was hatte er/sie dabei?/ Was hatte sie an?

- Ortswechsel → z.B. Was war dort zu sehen?/ Zum Glück hatte er ... dabei.
- besondere Momente → z.B. Der Regenbogen leuchtete wie ... / Als er wieder sehen konnte fiel sein Blick auf ...

2. Überlegt euch Fragen, die zurück in die Geschichte führen.

Hier ein paar Beispiele:

- Wie wäre es wohl gewesen, wenn er ... nicht dabei gehabt hätte?
- Warum könnte ihm gerade das Bild von ... eingefallen sein?
- War... als Geschenk wirklich geeignet? Wie könnte sie darauf reagiert haben?

3. Druckt euch die Geschichte samt Suchaufgaben und Fragen aus oder sorgt dafür, das ihr sie gut im Blick habt ;)

Beispiel:

Weihnachtsgeschichte

Es begab sich aber zu der Zeit, dass ein Gebot von dem Kaiser Augustus ausging, dass alle Welt geschätzt würde. Und diese Schätzung war die allererste und geschah zurzeit, da Quirinius Statthalter in Syrien war.

Da machten sich auf auch Josef und Maria. Die Reise war lang und Maria war schwanger, also brauchten sie ein Fortbewegungsmittel.

→ Jeder sucht ein **Fortbewegungsmittel** und hält es in die Kamera

- wie wäre die Reise wohl damit verlaufen?

Als sie endlich ankamen, waren alle Herbergen schon belegt. Ein Gastwirt hatte allerdings noch einen Stall, denen er Maria und Josef zur Verfügung stellte. Dort war es allerdings nicht sehr bequem.... Deshalb suchten sie sich schnell ein paar Dinge um den Stall bequemer zu machen.

→ **Sachen zum Gemütlich machen**

- wie geht es ihnen wohl jetzt?

Zu der gleichen Zeit waren Hirten auf dem Feld, die hüteten des Nachts ihre Schafe.

→ Alle suchen sich **etwas Hirten mäßiges**.

- Seid ihr gut ausgerüstet für eine lange Nacht?

Als die Nacht schon etwas vorangeschritten war, trat plötzlich ein Engel zu ihnen und erzählte, das ein neuer König geboren worden ist und wo sie ihn finden können. Dann tauchten immer mehr Engel auf und stimmten einen himmlischen Gesang an. Als die Engel verschwunden waren, sahen die Hirten sich ungläubig an, dann packten sie die wichtigsten Dinge zusammen und machten sich auf den Weg.

- **Was nehmt ihr mit?**

- fühlt ihr euch gut vorbereitet für die Begegnung mit dem König?

- Wie geht es ihnen als sie an die Krippe kommen?

In der Nacht waren auch ein paar Sterndeuter unterwegs. Sie hatten einen neuen Stern am Himmel entdeckt und folgten seiner Spur, da sie wussten, dass dieser Stern einen neuen König ankündigt.

→ **Besorgt euch eine Sterndeuter Ausrüstung**.

- Stellt die Ausrüstung kurz vor.

Natürlich dachten die Sterndeuter zuerst an den herrschenden König Herodes, denn sie vermuteten, dass er einen Sohn bekommen hatte. Aber als sie ihn besuchten, wusste der von nichts. Also zogen sie weiter und waren gespannt, wo der Stern sie hinführen würde. Als sie den Stall erreichten, holten sie ihre Geschenke hervor und überreichten sie dem kleinen Kind.

→ Besorgt euch ein Geschenk, welches das Baby gut gebrauchen kann.

- Geschenke vorstellen → Warum ist das Nützlich?
- Wie geht es den Sterndeutern in dem Moment?

Und so ward in dieser Nacht ein Kindlein geboren, welches zu großem bestimmt war. Unscheinbar und hilflos lag es in einer kleinen Krippe umringt von Hirten, Gelehrten und seinen Eltern. Doch schon bald würde die ganze Welt seinen Namen kennen, denn dies ist nur der Anfang der Geschichte.

2. Bibliolog

Material: Geschichte mit Fragen zu Figuren

Alter: ab 4. Klasse

Personen: - 15

Beschreibung:

Bei dieser Form des Erzählens wird die Geschichte ebenfalls an verschiedenen Stellen unterbrochen, damit die Kinder Zeit haben sich in die Gedanken und Gefühle einer bestimmten Figur hineinzuversetzen und diese Gedanken dann mit den anderen zu teilen. Somit kann die Geschichte aus verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden und Figuren werden viel dreidimensionaler erlebt. Außerdem identifizieren sich die Teilnehmer, durch das Hineinversetzen, in die verschiedenen Figuren ganz anders mit der Geschichte, als wenn man sie nur erzählen würde. Erfunden wurde der Bibliolog übrigens von Peter Pitzele, einem jüdischen Amerikaner.

Ich frage mich ob meine Jünger mich verstehen...



Zurück

Gut zu wissen:

- Beim Bibliolog gibt es zwei Pole zwischen denen unterschieden wird.
 1. „schwarzes Feuer“ → steht für das Geschriebene → das Gesagte
 2. „weißes Feuer“ → steht für offen gebliebenes → das Ungesagte
- Das Gesagte wird vom Erzähler übernommen das Ungesagte von den Teilnehmern.

- **Der Erzähler** eröffnet den Raum für die Teilnehmer mit einer Frage, z.B. Was denkt Petrus, als er Jesus übers Wasser gehen sieht? oder → Wie geht es dir als Petrus in diesem Moment?

Perspektive ändern: Versuche verschiedene Blickwinkel innerhalb der Geschichte zu eröffnen. (nicht nur die Perspektive von Petrus ist interessant) z.B. Was dachten die Jünger als Petrus aus dem Boot stieg?/

Was erzählt der Fisch, der die Geschichte beobachtet hat, seinen Freunden? etc.

- Nachdem der Teilnehmer gesagt hat, was er sagen wollte, fasst der Erzähler das Gesagte noch einmal kurz zusammen.

- Falls niemand etwas sagt, sollte man nicht nachbohren oder drängeln, vielleicht hat man selbst eine Idee, die man äußert oder man setzt die Geschichte einfach fort (man sollte der Stille aber nicht zu schnell nachgeben).

- **Die Teilnehmer** wiederum dürfen nun ihre Gedanken äußern. Wichtig dabei ist, dass sie es aus Sicht der Figur tun und nicht aus ihrer eigenen.

Falsch = z.B. „Ich glaube, dass Petrus sich ängstlich fühlt“

Richtig = z.B. „Ich fühle mich unbehaglich und auch ein wenig ängstlich“

- Alle Aussagen der Teilnehmer sollen nicht von anderen kommentiert werden. Sie dürfen so stehen bleiben wie sie sind (das sollte am Anfang erwähnt werden).

Vorbereitung:

Pausen:

- Es sollten nicht zu viele sein (höchstens 5-6 in einer Geschichte, sonst wird es zu lang).
- Pausen sollten auch einmal ausgehalten werden.

Fragen:

- Offene Fragen stellen (Fragen die nicht mit Ja oder nein beantwortet werden können)
- Fragen auf Gefühlsebene: Was empfindet sie? Wie geht es ihm in dem Moment?
- Fragen auf Handlungsebene: Was wird er jetzt tun? Wohin wird er nun gehen?

Personen/ Gegenstände:

- Es müssen nicht nur die Hauptpersonen der Geschichte zu Wort kommen. Manchmal ist eine Sicht von außen interessanter z.B. Was empfand der Mann, der alles aus der Ferne beobachtet hatte?
- Man kann auch Gegenstände oder Tiere zu Wort kommen lassen z.B. Was dachte der Esel, als Jesus auf seinem Rücken in die Stadt geritten ist?/ Wie fühlte sich die Krippe, als das frisch geborene Baby hinein gelegt wurde?

3. Geschichten zum mit malen

Material: Geschichte (kurz)/ Zettel/ Stifte

Alter: ab 1. Klasse

Personen: bis ca. 15

Beschreibung:

Die Geschichte zum Mit malen erklärt sich eigentlich von selbst. Es ist eine erzählte Geschichte, während der/ die Teilnehmer mit zeichnen, was sie interessant finden.

Gut zu wissen:

Damit keine Frustration entsteht, sollten ein paar Dinge beachtet werden.

1. Die Geschichte sollte sich eignen. Hat die Geschichte viele Bilder oder geht es nur um zwei Menschen die sich unterhalten?
2. Die Geschichte sollte zweimal erzählt werden, einmal zum Hören und einmal zum Zeichnen.
3. Die Geschichte sollte nicht zu lang sein.
4. Die Geschichte sollte nicht zu oft den Ort wechseln.
5. Die Geschichte sollte langsam und in deutlicher Sprache erzählt werden.
6. Hinterher sollte noch etwas Zeit gelassen werden.
7. Den Teilnehmern muss gesagt werden, dass sie nur das mitzeichnen sollen, was sie interessant finden und das ihr Bild kein Meisterwerk werden soll.
8. Es kann sinnvoll sein, auch sprachlich gute Bilder zu verwenden, um den Teilnehmern die eine oder andere Hilfestellung zu geben.

→ Dazu kann auch eine bereits bestehende Geschichte ein wenig ausgebaut werden.

Hier ein Beispiel:

- bestehende Geschichte: Jesus und seine Jünger gingen durch die Stadt.
- veränderte Geschichte: Jesus und seine Junger gingen durch die engen Gassen der kleinen Stadt, am Ufer des Sees.

Man sollte es aber auch nicht so weit treiben, dass die Handlung darunter leidet.

9. Am Ende der Geschichte dürfen die Kinder ihre Bilder vorstellen, wenn sie das wollen. Wenn ein Kind nicht möchte, ist das auch okay. Alternativ kann auch nur benannt werden, was interessant an der Geschichte war.

Durch das Zeichnen werden die Kinder aktiv an der Geschichte beteiligt und sie können selbst entscheiden was sie wichtig finden und was nicht.



Zurück

Vorbereitung:

- Ihr solltet die Geschichte auf eine gewisse Länge beschränken, höchstens 5 min bei langsamen sprechen.

- Ihr solltet überlegen, was euch selbst für Bilder zu der Geschichte einfallen. Wenn ihr selbst kaum Ideen habt, wird es den Kindern noch schwerer fallen.
- Markiert euch die wichtigsten Stellen im Text.
 - Wenn ihr vorhabt die Geschichte auszubauen, dann nehmt dazu die markierten Stellen. (Es ist wichtiger das Wunder mit guten Bildern auszuschmücken, als die Stadt).
- Vorher die Geschichte einmal durchsprechen, um das Tempo zu üben.

4. Verkleidete Teilnehmer

Material: Geschichte mit markierten Rollen

Alter: ab 1. Klasse

Personen: -

Beschreibung:

Zurück

Bei dieser Methode wird die Geschichte vom Erzähler vorgetragen und die Figuren nebenbei von den Teilnehmern pantomimisch begleitet. Immer wenn eine Figur aufgerufen wird, ist diese dann auch zu sehen. Die anderen Teilnehmer schalten ihre Kamera aus oder setzen sich so, dass sie nicht zu sehen sind.

Damit das Ganze noch lustiger wird haben die Teilnehmer, welche die Figuren darstellen, vorher 5 min Zeit um sich ein Kostüm zu suchen.



Gut zu wissen:

- Um niemanden in Verlegenheit zu bringen solltet ihr nachfragen, wer sich vorstellen könnte eine Rolle zu übernehmen.
- Falls jemand keine Idee für ein Kostüm hat, kann man in der Gruppe Vorschläge sammeln und dann fragen ob jemand so etwas zu Hause hat. Bei den Kostümen sollte man nicht zu streng oder wählerisch sein, denn es geht nur darum, die Figur von anderen unterscheiden zu können.
- Jeder der mitspielen möchte sollte das auch dürfen. Zur Not können Rollen ja doppelt besetzt werden.

- Wenn niemand sich traut, kann man auch mit den Kindern eine Lösung suchen. (Vielleicht hält z.B. jemand seinen Teddy in die Kamera, immer wenn Jesus auftritt).
- Alle Kinder die gerade nicht in der Szene mitspielen, sollten auch auf dem Bildschirm nicht zu sehen sein, da sie sonst von der Geschichte ablenken könnten.
- Ihr solltet als Erzähler im Blick haben, wann welche Figur auftreten muss. (Bunte Markierungen im Text können da hilfreich sein).
- Cool ist es, wenn die Kinder im Kostüm nicht nur zu sehen sind, sondern auch versuchen ein wenig pantomimisch mitzuspielen. Dazu kann man am Anfang ermutigen.
- Es kann sein, das Kinder Dinge auch mal übertreiben und ins Lächerliche ziehen wollen. Da ist es wichtig, als Erzähler, die Fassung zu waren.
- Man kann übertriebene Blödeleien auch aufgreifen und berichtigen.
(z.B. Petrus stapft jetzt zwar wie ein Gorilla übers Wasser, aber in Wirklichkeit hatte er wahrscheinlich große Angst).
- Wartet mit dem Erzählen, bis die Figur tatsächlich auch zu sehen ist.
- Man kann die Geschichte auch episodisch erzählen und alle teilnehmenden Figuren die ganze Zeit sichtbar haben. (z.B. Für den ersten Teil brauchen wir einen Petrus, Jesus und drei weitere Jünger).
- Das sollte man jedoch nur machen, wenn nicht zu viele Figuren dabei sind, sonst wird es zu verwirrend.

Vorbereitung:

- Zuerst schauen, welche Figuren in der Geschichte wichtig sind und eine Handlung haben → diese Figuren werden herausgeschrieben.
- Im eurem Text sollten die Stellen markiert werden, wann welche Figur auftritt.
- Markiert euch, wann welche Figur dran ist (z.B. Jede Figur in einer eigenen Farbe und neben dem Text eine Legende, welche Farbe zu wem gehört).
- Überlegt euch, welche Bewegungen ihr in der Rolle der jeweiligen Figur machen würdet.
- Wenn euch nichts einfällt, müsst ihr als Erzähler etwas nachhelfen und den Text etwas umschreiben. (z.B. statt „Die Jünger fürchteten sich,“ könnt ihr schreiben „Die Jünger zitterten vor Angst und hielten sich die Augen zu.“)

5. Bewegte Geschichten

Material: Geschichte mit Bewegungen

Alter: ab 1. Klasse

Personen: -

Zurück

Beschreibung:

Bei dieser Art des Erzählens werden die Kinder in die Handlung eingebunden, indem sie Bewegungen mitmachen können, welche die Geschichte unterstützen. Die Bewegung wird vom Erzähler vorgemacht.

Gut zu wissen:

- Bei dieser Art des Erzählens bietet es sich an mit wiederkehrenden Motiven zu arbeiten.

- Wichtige Figuren könnten beispielsweise immer eine ganz besondere Bewegung haben, wenn sie auftreten.

- (z.B. Bartimäus hat die Hände vor den Augen/ Jesus hat eine segnende Geste etc.)

- Bewegungen von Figuren können entweder vor der Geschichte geklärt werden oder dann, wenn die Figur das erste Mal auftritt.

- Bei den Figuren ist es gut noch etwas dazu zu sagen, damit die Kinder wissen warum die Figur die jeweilige Bewegung macht. (z.B. Jesus war ein Segen für viele Menschen, deshalb hat er folgende Bewegung).

Alle anderen Bewegungen in der Geschichte können direkt beim Erzählen vorgemacht werden.

Die Geschichte sollte nicht zu sehr mit Bewegungen überladen werden!

Als Erzähler sollte man alle Bewegungen mitmachen. Wenn man das kann, können es die Kinder auch.

Vorbereitung:

- Wichtige Figuren in der Geschichte anstreichen.

- Bewegungen für die Figuren überlegen.

- Wo können sonst noch Bewegungen sein, welche die Geschichte unterstützen?

- (Am besten kleine Schlagworte an den Text schreiben, wann welche Bewegung kommt).

- Vorher ein paarmal proben.

Diese Bewegung gehört zu Jesus, weil...



6. Geschichten mit Gegenständen

Material: Geschichte/ Gegenstände für Figuren

Alter: ab 4. Klasse

Personen: -

Zurück

Beschreibung:

Das Besondere an dieser Methode ist, dass die Figuren in der Geschichte durch Gegenstände dargestellt werden (z.B. alle Figuren sind Gegenstände aus der Küche). Hier werden bewusst weder Figuren noch Puppen verwendet. Das macht die Geschichte zwar abstrakter aber auch lustiger. Außerdem sind somit interessante Assoziationen zwischen der biblischen Figur und dem Gegenstand möglich.

Gut zu wissen:

- Diese Form des Erzählens macht die Geschichte abstrakter und kann für einige Lacher sorgen.
- Damit die Geschichte nicht ins Lächerliche gezogen wird, ist es sinnvoll den Kindern beim Auftauchen einer neuen Figur zu erklären, warum sie gerade dieser Gegenstand ist.

Viele mögen mich nicht

Zu mir passt du hervorragend



Zachäus = Brokkoli
(Er hat schöne Locken)



Jesus = Kartoffel
(Grundlage/ stillt Hunger)

- Bei älteren Kindern (ca. Ab 4. Klasse) kann es auch interessant sein, zusammen zu überlegen, warum die Figur dieser Gegenstand sein könnte. (Oft entstehen da schöne Ideen auf die man selber nicht gekommen wäre).
- Man sollte nicht willkürlich irgendwelche Gegenstände nehmen, sondern sich im Vorfeld ein paar Gedanken machen.

Vorbereitung:

- Wichtige Figuren aus der Geschichte heraussuchen.
- Überlegen, welche Art von Dingen man für die Geschichte verwenden möchte.
 - Hier ein paar Ideen: Dinge aus dem Kühlschrank, vom Schreibtisch, Getränke, Werkzeug, Küchengeräte, Weihnachts- Deko, Klamotten, Dinge aus der Natur, Tiere...

Überlegen, welches Ding zu welcher Figur passen könnte und warum. Oft hilft es die Dinge dazu vor sich zu haben. Werft doch mal einen Blick in den Kühlschrank oder in die Werkzeugkiste.

- Wenn ihr euch entschieden habt, welche Figur welcher Gegenstand ist, macht euch Notizen, warum.

→ Bei kleinen Kindern müsst ihr sowieso erklären, warum.

→ Bei älteren Kindern schadet es nicht, etwas in Petto zu haben.

→ Ein paar der Dinge könnt ihr evtl. sogar in die Geschichte einfließen lassen.

(z.B. Petrus (Fanta) war von seiner Art ein aufbrausender Typ, voller Energie und Tatendrang, aber als er nun Jesus (Wasserflasche) gegenüber stand, wurde er von einer wohltuenden Ruhe erfüllt...)

7. Geschichten mit Figuren

Material: Geschichte/ Figuren oder Puppen

Alter: ab 1. Klasse

Personen: ca.10

Zurück

Beschreibung:

Wie bei einem Puppentheater hat hier jede Figur in der Geschichte ihre eigene Puppe, mit welcher die Handlung beim Erzählen nachgespielt wird.

Gut zu wissen:

- Ihr solltet darauf achten, dass die Puppen nicht zu verschieden sind, das wirft sonst Fragen bei den Kindern auf. (z.B. Warum ist der viel größer als der andere? Warum ist Josef ein Bär und Herodes ein Auto?). Aus diesem Grund sind Lego und Playmobil Figuren besonders geeignet.

- Für kleine Kinder ist diese Art des Erzählens sehr anschaulich, da sie eine konkrete Figur vor Augen haben.

- Ihr solltet beachten aus welcher Sicht die Geschichte geschrieben ist, da dies entscheidet ob man der Puppe eine Stimme gibt oder nicht. Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

1. Der Erzähler erzählt die Geschichte. → Die Puppen unterstützen nur die Handlung und sprechen nicht selbst.

2. Die Puppen erzählen die Geschichte. → Jede Puppe braucht eine eigene Stimme.

3. Es gibt einen Erzähler, der aber trotzdem in die Dialoge springt. → Mischform aus 1 und 2.

Cool, heute sind wir
Lego Figuren!

Schade, ich seh es nicht...



- Im Vorfeld ist es sehr hilfreich, wenn man testet, wie der Kamerafokus bei den Figuren ist.
 - Wo muss ich die Figur hinhalten, damit die Kinder sie gut erkennen und dass sie scharf ist?
 - Wo ist das Bild zu Ende, ab wann ist eine Figur zu sehen?
- Es kann sehr hilfreich sein im Vorfeld eine kleine Bühne aufzubauen. Diese kann man dann so einrichten, dass die Figuren gut zu sehen sind, außerdem sind alle Figuren so auf der gleichen Ebene und man kann sie einfach abstellen.

Vorbereitung:

- Welche Figuren kommen in der Geschichte vor?
- Puppen zu jeder Figur suchen.
- Probeweise die Geschichte mit den Figuren erzählen. → Beim ersten Mal wird einiges schief laufen. → Macht euch Notizen wo die Fehler liegen. Was man einmal aufgeschrieben hat merkt man sich besser.

Weitere Dinge auf die ihr achten solltet sind z.B.:

- Verdeckt eine Figur die Andere?
- Figuren, die gerade nicht mitspielen, sollten auch nicht zu sehen sein.
- Macht irgendwie klar, welche Figur gerade redet (z.B. berühren/ Stimme verstellen/ in die Hand nehmen etc.)
- Bühnenbild (falls ihr so was habt) sollte nicht ablenken oder stören. (Nicht zu viele Dinge, die die Figuren verdecken oder umfallen könnten).
- Macht euch Notizen oder Markierungen im Text, um nichts zu vergessen.
- Übt vor dem PC mit eingeschalteter Kamera, dann könnt ihr euch selbst beim Spielen beobachten. Ihr solltet die Geschichte sicher spielen können, bevor ihr sie den Kindern zeigt.
- Am besten ist es, wenn ihr die Geschichte frei erzählt. So könnt ihr euch auf das Spielen besser konzentrieren.

8. Geschichten mit Emojis

Material: Geschichte/ Auswahl an Emojis

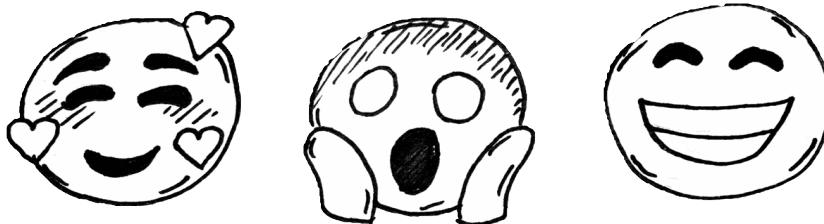
Alter: ab 4. Klasse

Personen: ca.10

Zurück

Beschreibung:

Emojis sind kleine Smileys, die verschiedene Emotionen widerspiegeln. Aus diesem Grund eignen sie sich auch hervorragend dazu, um Stimmungen von Figuren in biblischen Geschichten abzufragen.



Gut zu wissen:

- Kinder werden mit dieser Methode dazu herausgefordert, sich mehr in biblische Figuren hinein zu fühlen.
 - Mit der Auswahl an Smileys wird eine Bandbreite von Gefühlen vorgegeben, was gerade für jüngere Kinder hilfreich sein kann.
 - Mit der Auswahl an Smileys wird die Möglichkeit an Gefühlen aber auch eingeschränkt und nicht zu jeder Stimmung gibt es den passenden Smiley.
 - Wenn man eine Vorauswahl an Smileys erstellt, sollte man darauf achten das Grundempfindungen dabei sind. Smileys weglassen die zu albern sind, da diese dann von den Kindern meistens für Blödeleien missbraucht werden (z.B. Kotzender Smiley oder explodierender Kopf).
 - Leider bietet Zoom keine große Bandbreite von Emojis,, sodass man sich anderweitig behelfen muss. Hier zwei Möglichkeiten:
 1. Den Kindern eine Vorauswahl aus Papier schicken.
 - Hier ist es cool, dass die Kinder Post bekommen und etwas in der Hand haben.
 - Jeder hat die gleichen Smileys, das erzeugt ein „Wir Gefühl“.
 - Allerdings braucht das mehr Vorbereitung im Vorfeld.
 2. Ein Bild mit verschiedenen Emojis einblenden, indem man den Bildschirm teilt.
 - Das geht sehr spontan und erfordert nicht viel Vorbereitung.
 - Die Kinder können leider nur sagen, welchen Smiley sie in der jeweiligen Situation zeigen würden.
- Das ist nicht so cool wie einen Smiley zu zeigen.
- In der Geschichte sollte es gezielte Pausen geben, an denen nach den Gefühlen einer Figur gefragt wird (z.B. Wie ging es Noah, als Gott ihm sagte, dass er ein riesiges Schiff bauen soll?).
 - Nach dem Zeigen der Smileys sollte jedem Kind die Möglichkeit gegeben werden, zu erklären warum es gerade diesen Smiley gewählt hat.

- Wenn die Kinder sich immer zu einig sind, kann es sinnvoll sein, zu fragen, ob auch noch andere Smileys als Gefühl in Frage kommen könnten und wenn ja welche.
→ Durch solche Fragen eröffnet man den Kindern neue Blickwinkel auf die jeweilige Figur.
- Es kann außerdem auch interessant sein nach Figuren zu fragen, die nicht explizit in der Geschichte vorkommen aber Beobachter des Geschehens sind. (z.B. Wie haben sich die Krieger der Israeliten gefühlt als es dem kleinen David gelang, den Riesen Goliath zu besiegen?)

Vorbereitung:

- Die Geschichte lesen und überlegen, welche Figuren man betrachten möchte.
- Überlegen, wo man die Pausen setzt und wie man die Fragen stellt.
- Planen wie man die Abfrage der Emojis macht (an Kinder verschicken/ einblenden...)
- Am besten vorher einmal probieren, damit auch alles gut klappt.

9. Pen and Paper Art (für Profis)

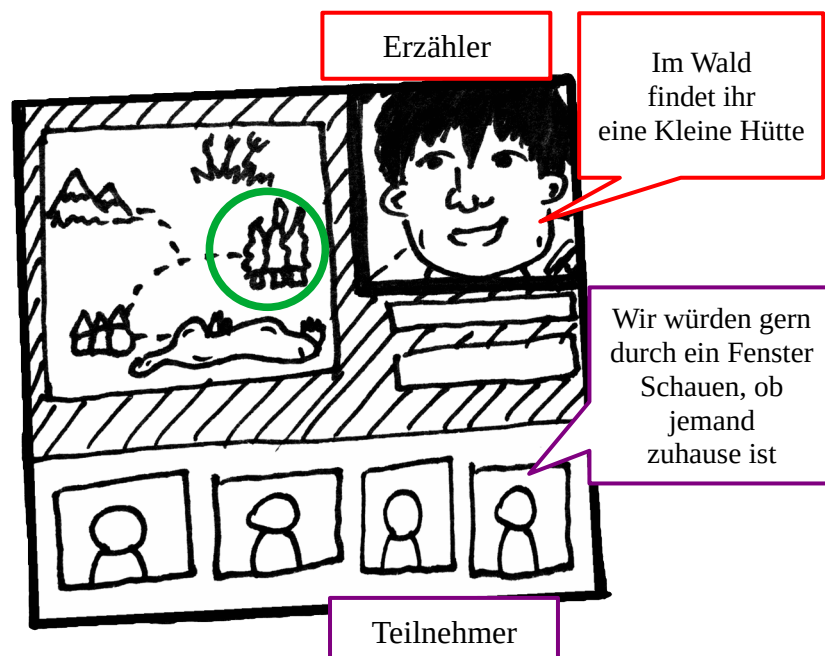
Material: Geschichte/ Karte/ Skript (Notizen)
Alter: ab 6. Klasse
Personen: ca.10

Beschreibung:

Pen and Paper ist eine alte Art des Rollenspiels. Sie lebt davon, dass die Spieler in eine Rolle schlüpft und dann in einer erdachten Welt Abenteuer erleben. Allerdings findet das Abenteuer weder auf einem Spielbrett noch in einem Online Spiel statt, sondern nur in der Fantasie der Mitspielenden.

Spannend hierbei ist, dass die Geschichte von zwei Seiten erzählt wird. Zum einen vom Erzähler, der sich einen roten Faden für die Handlung ausgedacht hat (den es zu entdecken gilt). Zum anderen aber auch vom Spieler selbst, der sich innerhalb der Welt und der Erzählung soweit frei bewegen kann, wie es der Erzähler zulässt.

Um Orientierung zu bieten, kann es hilfreich sein eine Karte zu erstellen



Zurück

und diese für die Teilnehmer sichtbar zu machen. Somit wissen die Spieler an welche Orte sie reisen können.

Die Kunst dieser Methode ist es, den Mitspielern Freiheiten für ihre eigenen Ideen zu gewähren aber auch trotzdem die Handlung voran zu bringen.

Dazu sollte man eine gewisse Flexibilität und Kreativität besitzen.

Gut zu wissen:

- Diese Art des Erzählens ist aufwendig, weil man sich im Vorfeld einige Gedanken machen muss. Für die Teilnehmer ist sie aber auch enorm Cool, da sie sich hier freier in der Geschichte bewegen können als bei jeder der anderen Methoden.
- Stellt zu Beginn sicher, dass ihr bei aller Freiheit als Erzähler das letzte Wort in der Geschichte habt. Die Teilnehmer dürfen sich nur soweit frei in der Geschichte bewegen wie ihr sie lasst!
- Natürlich ist das nur eine Abgespeckte Variante eines echten Pen and Paper Abenteuers, dennoch kann es hilfreich sein, sich evtl. mal ein Video dazu anzuschauen (Pen and Paper bei YouTube) um zu sehen, wie es funktioniert.
- Ihr solltet die Regel aufstellen, dass sich die Teilnehmer nur in der Gruppe bewegen dürfen. Das ist für euch als Erzähler einfacher. Zudem kann es das Gruppengefühl stärken, wenn die Teilnehmer sich absprechen müssen was sie machen wollen.

In vielen Dingen ist spontane Reaktion und Erfindergeist nötig.

Vorbereitung:

- Auch wenn die Art des Erzählens große Freiheit verspricht ist es sinnvoll, die Freiheit der Spieler etwas zu begrenzen. Hier geht man am besten vom Großen zum Kleinen.

→ 1. Karte/ 2. Orte/ 3. Personen

1. Die Karte: Eine Karte eignet sich super dazu um eine Geschichten zu erzählen. Sie regt automatisch die Fantasie der Kinder an und weckt das Bedürfnis die gezeigten Orte zu erkunden und mehr darüber zu erfahren.

Außerdem begrenzt eine Karte die Welt und gibt auch euch als Erzähler etwas, woran ihr euch orientieren könnt.

2. Die Orte: Die Orte sind der nächste Punkt an dem man sich orientieren kann und welche es auszubauen gilt. Sobald die Karte fertig ist könnt ihr euch überlegen, wie die Orte aussehen könnten. (Zum Beispiel das Dorf ist klein und bescheiden. Die



Häuser sind nicht sehr groß aber solide gebaut. In der Mitte des Dorfes steht ein großer Brunnen und aus den Bäumen hört man die Vögel Zwitschern)

- Solche Beschreibungen solltet ihr euch für jeden Ort aufschreiben
- Diese Beschreibungen werden vorgelesen, sobald eine Gruppe den Ort das erste mal betritt.

Durch solche Beschreibungen wird die Fantasie der Teilnehmer angeregt (die Welt wird noch lebendiger).

3. Die Personen: Im nächsten Schritt gilt es zu überlegen, welche Personen für die Geschichte wichtig sein könnten und wo sich diese aufhalten. Auch eine kleine Beschreibung der Figur kann nicht schaden (z.B. Im Wald trifft ihr auf einen Älteren Mann, der gerade dabei ist einen Baum zu fällen. Der Mann hat einen langen grauen Bart und ein zerschlissenes Gewand. Als ihr euch nähert lächelt er euch an und fragt, wie er euch helfen kann)

4. Der Rote Faden

Der Rote Faden gibt eine Reihenfolge vor, in welcher die Ereignisse ablaufen. Für euch als Erzähler ist es wichtig, diesen genau zu kennen.

Zu Beginn solltet ihr einen Einstieg in die Geschichte finden. Wo auf der Karte startet die Gruppe? Wie sind die Teilnehmer dort hin gekommen und vor allen Dingen was ist die Aufgabe?

Die Frage die ihr euch als Nächstes stellen solltet ist: „Wann müssen die Spieler mit wem sprechen)“

Dazu denke ich mir eine logische Reihenfolge aus und überlege, welche Hinweise für die Spieler nötig sind damit sie die nächste Person finden (z.B. Der Gastwirt muss den Spielern erzählen, dass er/sie... um die Mittagszeit immer am See zu finden ist).

Letztlich ist es wie eine kleine Schnitzeljagd in der Fantasie. Falls ihr Probleme habt euch das vorzustellen, schaut euch gerne mal mein Beispiel an ;)

Auch den Schluss solltet ihr entwerfen. → Wie endet die Geschichte?
→ Evtl. Kann man dann zu einem Gespräch überleiten

Beispiel:

(Den Roten Faden habe ich durch die Zahlen 1- 10 festgelegt)

Bibelstelle: Philipper 1

Story:

Ihr seid eine Gruppe reisender Händler, die in vielen Teilen des Landes Geschäfte macht. Unterwegs bekommt ihr viel Klatsch und Tratsch mit und kennt immer die neusten Geschichten und Entwicklungen. Doch in letzter Zeit habt ihr den Eindruck, das rings um euch etwas passiert, das euch verborgen bleibt.

Menschen tuscheln heimlich am helllichten Tage. Es gibt Gerüchte über Geheimbünde, die sich bei Nacht und Nebel versammeln um düstere Pläne zu schmieden.

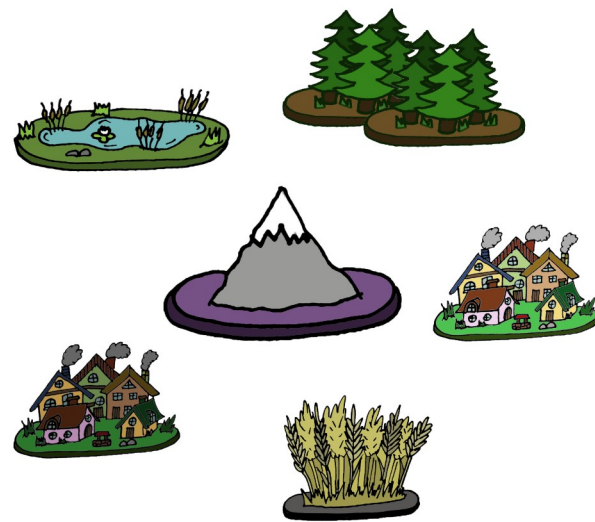
Nun führen euch die Geschäfte in einen Teil des Landes, in dem ihr zuvor noch nicht gewesen seid. Ihr errichtet ein Lager in der Nähe der Stadt und beginnt die Umgebung zu erkunden.

Und schnell bemerkt ihr, dass auch in dieser Stadt etwas mysteriöses vor sich geht und ihr seid fest entschlossen herauszufinden, was es ist.

Ziel:

Findet heraus, was in der Stadt vor sich geht

Die Karte



in der Stadt:

Es ist eine kleine Stadt, die von einer Mauer umgeben ist. Es gibt drei Stadttore und verschiedene kleine Stadtbezirke. Auf dem Marktplatz herrscht ein buntes Treiben und es riecht nach Gewürzen, Früchten und frisch gebackenem Brot. In den Gassen spielen Kinder während Erwachsene geschäftig durch die Gegend eilen.

1. Ben:

- Besitzer einer kleinen Kneipe
- hat von den Gerüchten gehört
- meint, dass er den Fischer Midas mit einem Fremden gesehen habe (die beiden schienen geheime Dinge zu besprechen)

3. Maries Haus:

- Am Haus von Marie hängt ein Zettel: Vorübergehend geschlossen.
- Jemand hat beobachtet, wie sie mit einem Wagen los gefahren ist. Sie hatte eine Säge und eine Axt dabei.

5. Aaron/Jonas im Gasthaus:

- Ben kennt nur einen Aaron der hier wohnt.
 - Als ihr ihn fragt spricht euch ein Mann an, der sich als Aaron vorstellt (er fragt, was ihr wollt).
- Brief: Der Brief ist für einen Freund, der leider gerade im Gefängnis sitzt (mehr verrät er nicht, er möchte nicht, dass jemand Ärger bekommt).

Marie:

Ist eine Bekannte, die er zu verschiedenen Treffen ihres gemeinsamen Freundes getroffen hat.

Minas:

Ist der Cousin von ihm. Er nennt sich jetzt nicht mehr Jonas sondern Aaron, was soviel wie „der Erleuchtete“ bedeutet.

Aaron muss dringend los und verschwindet aus der Kneipe.

6. Am Abend in der Stadt.

Straßen der Stadt liegen im Dunklen und eine Decke der Ruhe hat sich über der Stadt ausgebreitet. Der Mond taucht die Häuser in silbernes Licht und aus der Ferne hört man das leise Zirpen der Grillen.

Plötzlich seht ihr eine Person im Schatten um eine Ecke biegen. Ihr folgt ihr und beobachtet, wie sie im Haus des Schmiedes verschwindet, welches als einziges Haus noch erleuchtet ist.

7. Am nächsten Morgen beim Schmied

Der Schmied erklärt, dass es gestern in seinem Haus eine kleine Versammlung gab. Da man gemeinsam auf den Brief eines Freundes wartete, der dem Boten wohl in den Bergen aus der Tasche gefallen war.

Wenn ihr ihm diesen Brief besorgen könnt, wird er euch alles erklären.

10. Der Schmied erklärt euch alles

Der Brief ist von einem Mann namens Paulus, der überall die gute Nachricht von Jesus verbreitet. Im ganzen Land gründen sich somit kleine Gemeinden. Genau das passiert auch hier. Aaron hat extra ein Haus gekauft, in dem sich die kleine Gemeinde bald regelmäßig treffen wird, um die gute Nachricht von Jesus zu teilen. Der Schmied fragt euch schließlich, ob ihr dabei sein wollt. Vielleicht findet ihr ja auch Wege, die gute Nachricht weiter zu tragen und somit den Glauben weiter zu geben.

→ Ende

Am See

Am See ist es ruhig. Das Schilf wiegt sacht im Wind und Libellen schwirren über dem Wasser. Das Ufer ist steinig und hinter ein paar Büschen, seht ihr etwas versteckt, eine kleine Hütte sowie eine Bootsanlegestelle.

2. Minas:

-Er ist Fischer von Beruf.

- Hat mit seinem Cousin Jonas gesprochen, welcher beabsichtigt ein Haus in der Stadt zu kaufen. Irgendwie wirkte er sehr geheimnisvoll und war recht kurz angebunden, so als hätte er noch einen wichtigen Termin.

Aber später am Tag sah Minas ihn noch mit Marie reden. Sie ist eine Tuchhändlerin aus der Stadt. Er wunderte sich noch woher sich die Beiden wohl kennen, hatte sich jedoch nicht viel dabei gedacht.

Im Wald

Im Wald ist es still. Der Duft von Tannennadeln und Harz dringt an eure Nase und die Bäume am Waldrand wiegen sich im Wind. Zwischen den Bäumen führt ein kleiner Weg in den Wald hinein, der gesäumt ist von wildem Klee und bemoosten Steinen. Die Luft ist erfüllt vom Zwitschern der Vögel und hin und wieder hört man das Klopfen eines Spechtes.

4. Marie:

- Auf einer Lichtung im Wald steht ihr Marie zusammen mit ein Paar anderen Menschen. Sie scheinen sich über etwas zu unterhalten. Ihr könnt aber nicht verstehen worüber sie reden. Marie steckt einem der Männer etwas zu und dieser verschwindet damit.

- Der Gegenstand war ein Brief an einen Freund.

- Marie kennt niemanden mit dem Namen Jonas bzw. kennt den Cousin von Minas nicht.

→ Sie erinnert sich aber das sie am Vormittag mit Aaron geredet hat, der ein paar Besorgungen in der Stadt machen wollte.

Er hatte ihr auch den Brief gegeben.

Sie erinnert sich, dass er in Bens Gasthaus ein Zimmer bezogen hat.

In den Bergen:

In den Bergen ist es sehr ruhig. Lediglich der Wind streift über die Felsen und hinterlässt ein leises Heulen. Ihr erkennt einen Weg, der mitten durch die Berge verläuft und vermutlich viel begangen wird.

8. Ihr habt Glück und nach kurzer Suche findet ihr den Brief im Gestrüpp eines Busches hängen

9. Der Brief:

Der Brief ist von jemandem mit dem Namen Paulus unterzeichnet worden. Ihr solltet ihn besser nicht öffnen, sonst wird euch der Schmied nicht vertrauen und euch nichts sagen.

Fragen im Anschluss

- Wie sieht Gemeinschaft heute aus?
- Wie werden wir von Anderen wahrgenommen?
- Wo teilen wir Glauben? → Wo nicht? → Warum nicht?