



Das Erzählen biblischer Geschichten im Religionsunterricht

Das Erzählen biblischer Geschichten ist eine der wichtigsten Methoden im Religionsunterricht der Grundschule. Die Bibel ist die Grundlage des christlichen Glaubens und berichtet von Erfahrungen, die die Menschen mit Gott gemacht haben. Dabei werden viele elementare Grunderfahrungen der Menschen angesprochen, die auch heute noch wichtig für unser Zusammenleben und unser Gottesverständnis sind.

Historisch gesehen entstanden die meisten biblischen Geschichten als mündlich weitergegebene Erzählungen. Später wurden sie für Erwachsene aufgeschrieben. Daraus ergibt sich nun die Herausforderung, diese Bibelgeschichten für das Verständnis von Grundschulern¹ aufzuarbeiten und auf die Lebenswelt von 6–11-Jährigen anzupassen. Je nach religiöser Sozialisation der Schüler sind biblische Geschichten bereits bekannt oder noch gänzlich fremd.



Erzählen von A bis Z

Das Erzählen biblischer Geschichten will geübt sein. Diese grundsätzlichen Erzähltipps helfen Ihnen bei einem abwechslungsreichen und methodisch vielfältigen Erzählen.

Anfang

Mit dem Beginn einer Erzählung wecken Sie die innere Bereitschaft der Schüler, sich auf die Geschichte einzulassen. Machen Sie dabei deutlich, wann ihre Erzählung beginnt und dass es sich um eine Geschichte aus der Bibel handelt, z. B.: „*Ich möchte euch jetzt eine Geschichte aus der Bibel erzählen.*“

Mögliche Anfänge sind beispielsweise:

- Spielen Sie eine passende Melodie zur Geschichte, die während bzw. zum Schluss der Erzählung wieder aufgenommen wird.
- Wecken Sie die Neugier der Schüler, indem Sie ihnen einen Gegenstand, der in der Geschichte eine zentrale Rolle spielt, zeigen und sie nach Assoziationen dazu fragen.



Religiös sozialisierte Schüler kennen bereits viele biblische Geschichten. Verraten Sie deshalb nicht schon zu Beginn den Titel der Geschichte, um die Spannung auch für diese Kinder aufrechtzuerhalten. Nicht: „*Heute erzähle ich euch die Geschichte vom verlorenen Schaf ...*“

Beteiligung

Die Konzentrationsphase der meisten Schüler beträgt beim passiven Zuhören nur 10–15 Minuten. Um diese zu verlängern und gleichzeitig das Verständnis der Schüler zu unterstützen, sollten Sie die Schüler aktiv in die Erzählung einbinden.

So werden die Kinder selbst Teil der Geschichte und können sich besser in diese hineinversetzen.

Die Schüler können z. B.:

- Erzählmaterialien der Geschichte selbst legen oder verändern.
- an bestimmten Stellen Gedanken und Gefühle der Personen äußern.
- Handlungen der Geschichte nachmachen oder mitspielen.
- zuvor verschiedene Bastelarbeiten (z. B. Fingerpuppen, Requisiten) anfertigen, die während der Erzählung zum Einsatz kommen.
- auf Impulsfragen antworten („*Was hätten ihr gemacht? Was hat Josef gedacht/geföhlt?*“).

Für viele Erzählmethoden bieten sich spezielle Beteiligungsmöglichkeiten der Schüler an, die Sie bei jeder Methode beschrieben finden.

Charakter

Für eine authentische Erzählung sollten Sie den Charakter der handelnden Personen kennen. Versetzen Sie sich deshalb beim Vorbereiten in die einzelnen Personen hinein, um sich ein inneres Bild von ihnen zu machen, das Sie beim Erzählen einfließen lassen. Stellen Sie sich Fragen zum inneren und äußeren Charakter der Personen.

Innerer Charakter: *Welche Eigenheiten haben die Personen? Welche Einstellungen haben sie zum Geschehen?*

Äußerer Charakter: *Wie sehen sie aus? Welche Kleidung tragen sie? Wie hört sich ihre Stimme an? Welche Gangart haben sie? usw.*

Indem Sie wörtliche Rede in Ihre Erzählung einbauen, werden die Charaktere für die Schüler lebendiger. Überlegen Sie, wann welche Personen

¹ **Hinweis:** Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird für die Bezeichnung von männlichen und weiblichen Personengruppen Lehrer bzw. Schüler stets die männliche Bezeichnung gewählt.



Eine den Schülern bereits bekannte biblische Geschichte wird mit Fehlern erzählt. Die Schüler haben die Aufgabe, die Fehler herauszufinden.



evtl. Muggelsteine



alle Bibeltexte (Inhalt muss vorher bekannt sein)

Vorbereitung:

- Markieren Sie im Erzähltext Wörter, die Sie austauschen möchten. Überlegen Sie sich für diese Wörter Alternativen, mit denen Sie inhaltliche Fehler in den Text einbauen.
- Notieren Sie sich für das freie Erzählen stichpunktartig, welche Fehler Sie einbauen möchten. Nutzen Sie diese Stichpunkte für die anschließende mündliche Kontrolle.

Durchführung:

1. Erzählen Sie den Schülern eine bereits bekannte biblische Geschichte, in die Sie Fehler einbauen.
2. Die Schüler melden sich, sobald sie eine Abweichung vom Originaltext festgestellt haben.
3. Stoppen Sie die Erzählung, sobald sich ein Schüler meldet.
4. Der Schüler nennt den Fehler und korrigiert die Aussage.
5. Erzählen Sie die Geschichte weiter.



- Falls der Fehler nicht korrekt berichtigt wurde, können andere Schüler helfen.
- Wurde der Fehler richtig korrigiert, fahren Sie mit der Erzählung fort.



- Wer einen Fehler bemerkt und berichtigen kann, bekommt einen Muggelstein o. Ä.
- Wer am Ende die meisten Muggelsteine hat, wird „Schlaumeier des Tages“.



- Die Schüler hören aktiv zu und korrigieren die Fehler.
- Für mehr Bewegung stehen die Schüler auf, die einen Fehler bemerkt haben.



Josef und seine Brüder (1. Mose 37,1ff)

(Fehler unterstrichen, Richtiges in Klammern)

Josef war ganz aufgeregt. Seine Mutter (Vater) hatte ihm ein ganz besonderes Kleid geschenkt. Als seine 9 Brüder (11 Brüder) nach Hause kamen, zeigte er es ihnen. Seine Brüder freuten sich für Josef (waren neidisch) ...



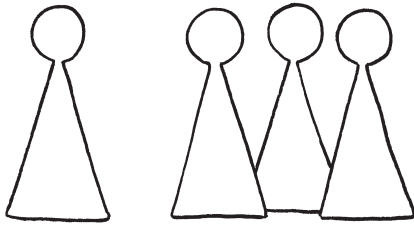
Diese Erzählmethode eignet sich als Einstieg für eine Unterrichtseinheit über eine umfangreiche biblische Geschichte. Anschließend wird der Fortgang der Geschichte thematisiert.



Stille Zuhörer: Die Schüler berichtigen die Fehler nicht sofort, sondern machen sich während des Hörens Notizen. Nach Abschluss der Erzählung vergleichen alle die Anzahl der gefundenen Fehler und korrigieren die falschen Aussagen.



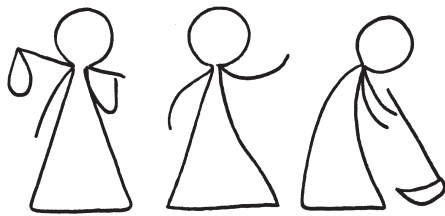
M8 Kleiner Zeichenkurs (in Anlehnung an Helmut Uhrig)



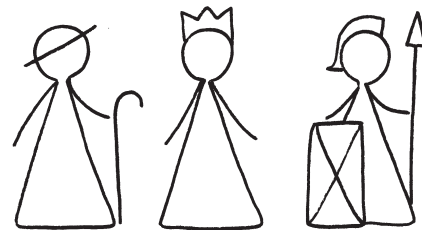
Personen durch einen Kreis für den Kopf und ein längliches Dreieck darstellen.



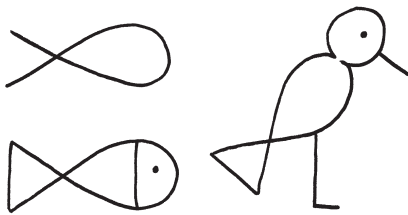
Bewegungen und Gehweise von Personen durch Richtung und Neigung des Körpers andeuten.



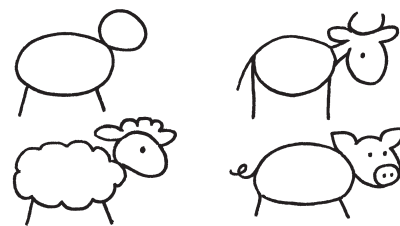
Tätigkeiten und Gesten durch Arme zeigen. Dazu die Kreide mit der kompletten Kopfkante nutzen.



Berufe oder bestimmte Personen durch typische Gegenstände oder Symbole verdeutlichen.



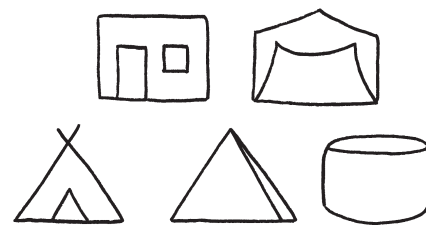
Fische und Vögel entstehen aus einer einfachen Grundform.



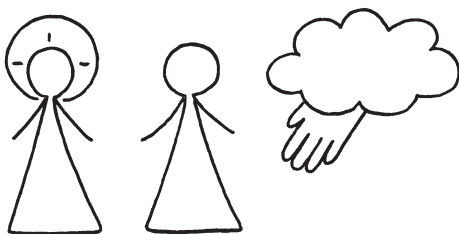
Die Grundform für Säugetiere mit vier Beinen je nach Tier mit typischen Merkmalen erweitern.



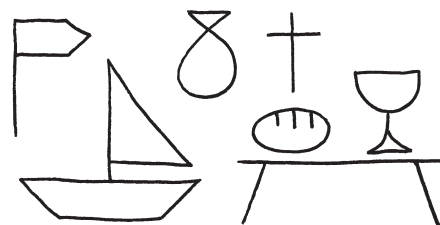
Vorschläge für einfache Pflanzen.



Vorschläge für typische Gebäude aus biblischen Geschichten.



Inhalte wie Gott oder Himmel durch Zeichnungen mit Symbolcharakter verdeutlichen.



Weitere typische Gegenstände aus biblischen Geschichten.



Sand-Erzählsack



10–20 min

ab Klasse 1

Während Ihrer Erzählung wird die Handlung mit Holzfiguren und Bausteinen in einem mit Sand gefüllten Sack nachgestellt.



Sandsack (ca. 80 x 80 cm), ca. 5 kg Sand, Holzfiguren, Bausteine, Naturmaterial (z. B. Steine, Moos, Rinde, Blumen, Blätter, Äste), farbige Tücher bzw. Stoff (Filtz), wichtige Gegenstände aus der Geschichte (z. B. Münzen, Teller), Korb



alle, besonders Wüstengeschichten

Vorbereitung:

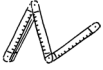
- Füllen Sie den Sand-Erzählsack mit ca. 5 kg Sand. Verwenden Sie Fugen- oder Quarzsand, da Spielsand zuvor getrocknet werden muss.
- Hinweis:** Der Sand-Erzählsack sollte mindestens 80 x 80 cm groß sein. Nähen Sie den Sandsack selbst (Nähanleitung unter https://www.godlyplay.de/images/stories/Materialien/wstensack_rechteckig.pdf) oder beziehen sie diesen z. B. im Internetshop der diakonischen Lindenwerkstätten (<https://www.lindenwerkstaetten.de/search?sSearch=w%C3%BCstensack>).
- Wählen Sie geeignetes Erzählmaterial für die Geschichte aus: Nutzen Sie „gesichtslose“ Holzfiguren, um die Deutung der Geschichte nicht durch die Mimik einzuschränken. Für die Gestaltung der Erzähllandschaft können Sie Holzbausteine und Naturmaterial wie Äste oder Steine verwenden. Stellen Sie verschiedene Untergründe durch farbigen Filtz dar (z. B. grüne Wiese).
- Üben Sie die Geschichte mithilfe des Erzählmaterials ein.

Durchführung:

1. Bringen Sie den Sand-Erzählsack und den Korb mit dem Erzählmaterial in den Sitzkreis.
2. Öffnen Sie den Sand-Erzählsack und streichen Sie den Sand glatt.
3. Beginnen Sie die Erzählung mit der Beschreibung und dem Aufbau der Erzähllandschaft.
4. Erzählen Sie die Geschichte, indem Sie dabei Holzfiguren, Holzbausteine und verschiedene Naturmaterialien zu den einzelnen Szenen arrangieren und immer wieder verändern.
5. Führen Sie nach der Erzählung ein Deutungsgespräch mit den Schülern (z. B. mithilfe des Gesprächswürfels, M3 S. 10).



- Nutzen Sie das Erzählmaterial als Stichworte für eine freie Erzählung.
- Beschreiben Sie den Erzählort genau, damit sich die Schüler in die Situation der handelnden Personen hineinversetzen können (siehe Beispiel).
- Benennen Sie immer neue Personen oder Dinge und zeigen Sie diese in der geöffneten Hand, bevor Sie diese in den Sand stellen, z. B.: „Das ist das Haus von ...“
- Nutzen Sie die Eigenschaften des Sandes: Zeichnen Sie z. B. Wege oder Grundrisse in den Sand oder bedecken Sie eine Figur mit Sand, wenn diese stirbt.
- Bauen Sie die Szenen immer nacheinander auf. Gegenstände werden z. B. immer erst aufgestellt, wenn sie benötigt werden.
- Stellen Sie Gott nicht als Person dar. Halten Sie stattdessen als Zeichen für Gottes Anwesenheit, z. B. während Gott spricht, die geöffnete Hand neben oder über die Figur.



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



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



alle

Vorbereitung:

- Überlegen Sie sich, welche Inhalte der biblischen Geschichte Sie mit Zollstock-Figuren visualisieren möchten.
- Üben Sie die Zollstock-Figuren vorher ein. Achtung, Sie müssen die Figuren spiegelverkehrt darstellen!
Tipp: Vor dem Spiegel üben.

Durchführung:

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



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



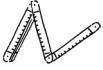
- Setzen Sie den Zollstock zweidimensional (zum Zeigen von Bildern und Symbolen), aber auch dreidimensional ein. Sie können z. B. mit den Elementen spielen, indem Sie aus einem geformten Becher trinken oder ein Kreuz auf dem Rücken tragen.
- Erwecken Sie mit dem Zollstock Personen zum Leben. Die Personen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



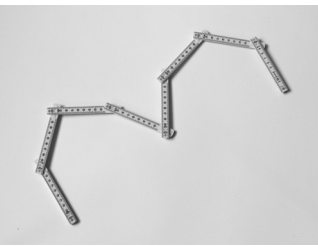
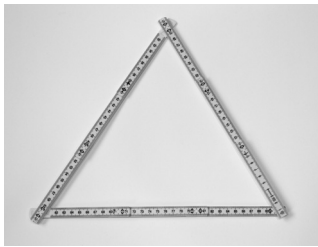
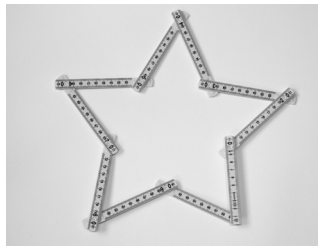
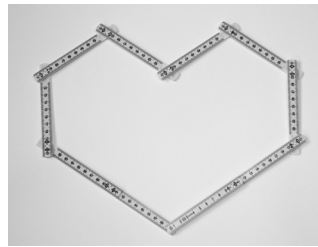
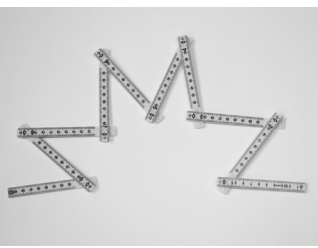

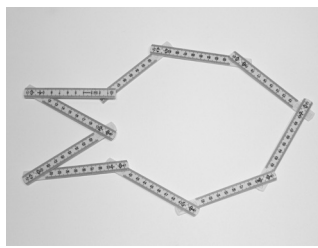
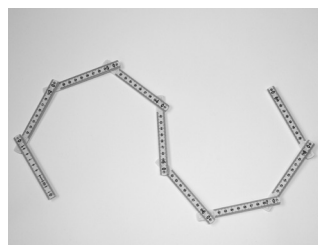
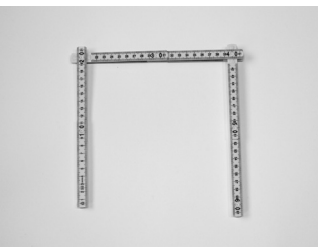
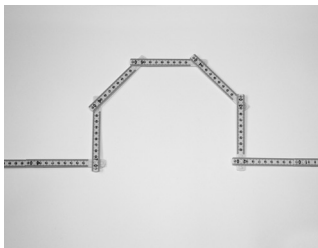
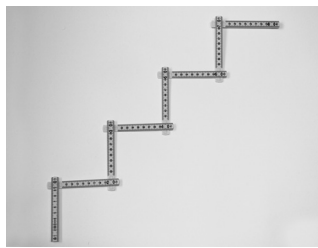


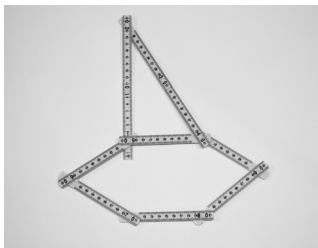
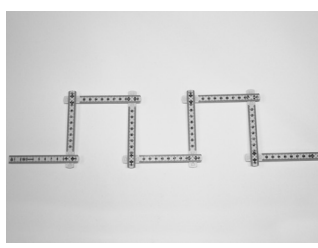
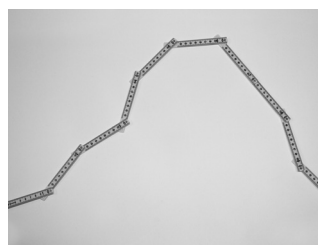
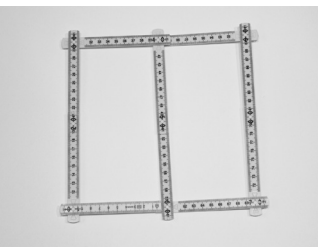
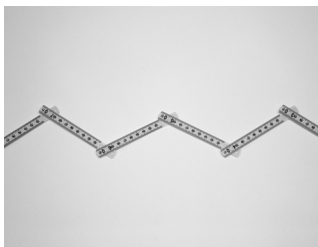
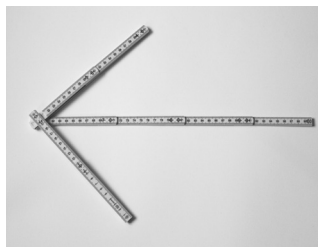
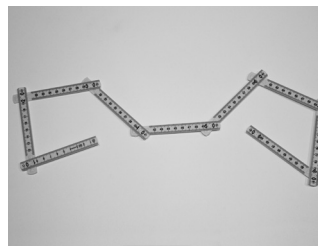
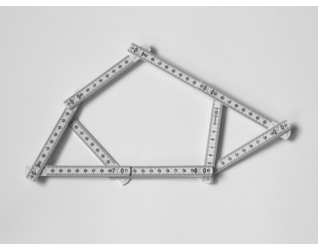
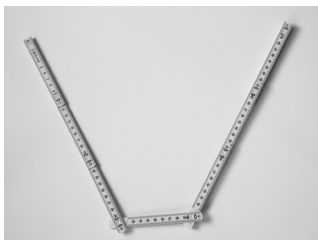
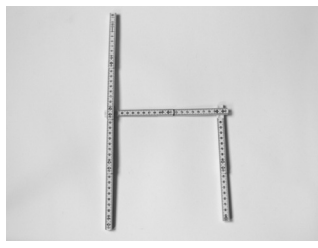
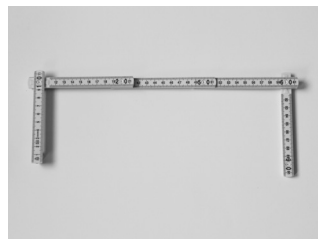
- Durch das ständige Verändern des Zollstocks wird die Aufmerksamkeit der Schüler während der Erzählung gefördert. Nicht immer sind alle Symbole gleich zu erkennen, sodass die Fantasie der Schüler angeregt wird.
- Geben Sie vor der Erzählung Stichworte vor, ohne dass die Schüler die Geschichte bereits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



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



M11a Typische Zollstock-Figuren: Symbole und Orte

			
Vogel	Dreifaltigkeit Gottes	Stern	Herz, Glaube
			
Feuer	Welt, alle Menschen	Fisch	Fragezeichen
			
Haus	Stadttor	Treppe	Palast
			
Zelt	Schiff	Stadtmauer	Berg
			
Gefängnis	Wüste	Weg, Wegweiser	Altar
			
Auge, blind sein, sehen	Brunnen	Stuhl	Bett, Tisch



- Bauen Sie den Erzählplatz zu Beginn gemeinsam mit den Schülern auf, z. B.: „*Unsere Geschichte spielt heute in der Wüste. Wie sieht es dort aus?*“
- Die Schüler verfolgen die Standbilderzählung mit Spielfiguren und beantworten Schlüssel Fragen zur Geschichte.
- Die Schüler stellen/verändern das Beziehungsgeflecht der Personen in den Szenen selbst. Durch Nähe und Ferne schätzen sie dabei das Verhältnis der Personen zueinander ein. Mögliche Impulsfragen:
 - *Schaut euch an, wie die Figuren stehen. Was verrät uns das über ihre Beziehung zueinander?*
 - *Wie fühlt ihr euch, wenn ihr euch die Figuren so anseht?*
 - *Würdet ihr Figuren anders stellen wollen? Warum?*
 - *Wie müssten die Figuren gestellt werden, damit es sich gut anfühlt?*
- Die Schüler bringen ihre eigene Person in das Standbild ein, z. B.:
 - Die Schüler wählen eine Figur aus dem Standbild aus, die sie selbst sein könnten und begründen ihre Wahl.
 - Die Schüler stellen eine zusätzliche Figur für sich selbst in das Standbild. Sie überlegen, wo sie selbst im Standbild stehen würden und warum.



Erzähllandschaft und Spielfigur Verkündigung an die Hirten (Lk 2,1–20)



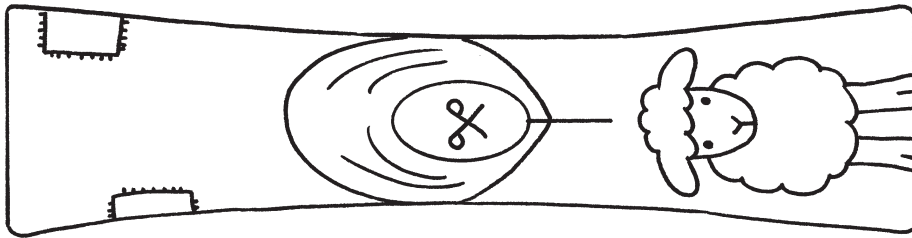
Die Schüler spielen die mit Standbildern erzählte Geschichte selbst mit Spielfiguren nach. Die Schüler schreiben für eine ausgewählte Spielfigur ein Figurengebet (siehe M2 S. 10).



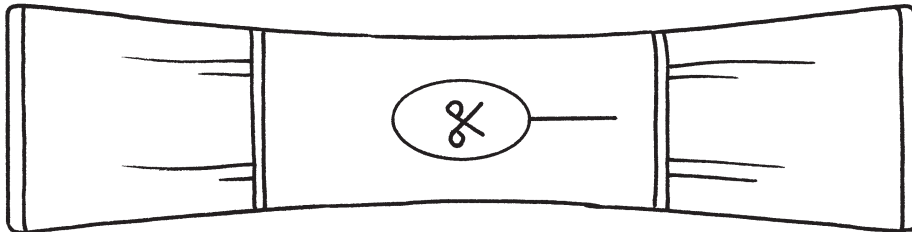
Mitspielgeschichte: Die Schüler spielen die erzählte Geschichte während Ihrer Erzählung mit. Dazu erhält jeder Schüler eine Figur, die in der Erzählung eine Rolle spielt. Während der Erzählung hat jeder Schüler die Aufgabe, das Gehörte mit seiner Figur auf dem Erzählplatz umzusetzen und die Szene zu verändern. Hinweis: Planen Sie für diese Variante mindestens doppelt so viel Zeit ein, da die Schüler das Gehörte erst umsetzen müssen.



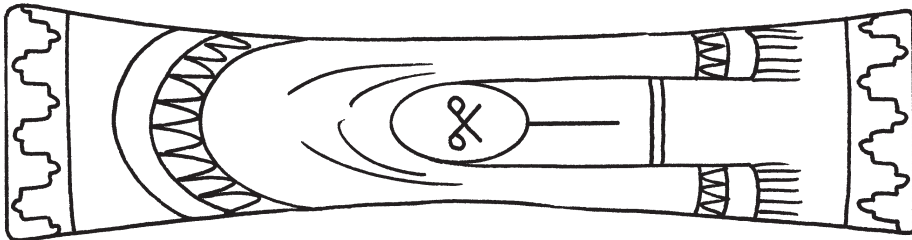
M 22 Biblische Kleidung für Playmobil®-Figuren



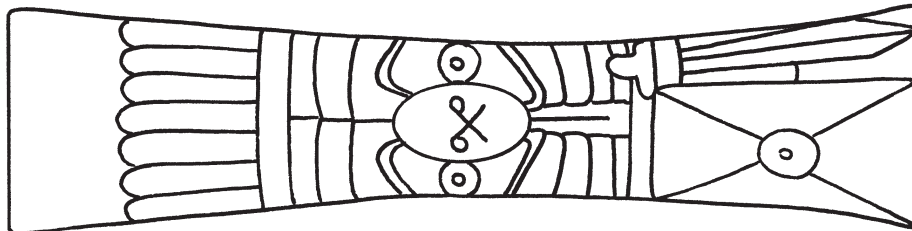
Kleidung eines Hirten



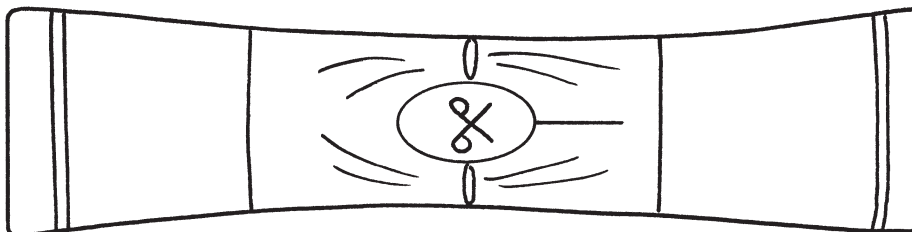
Kleidung eines Israeliten/einer Israelitin



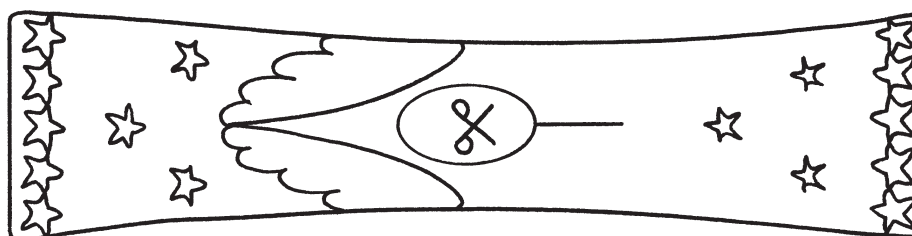
Kleidung eines biblischen Königs



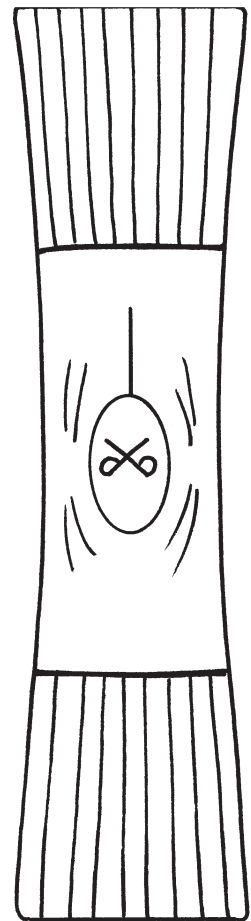
Kleidung eines römischen Soldaten



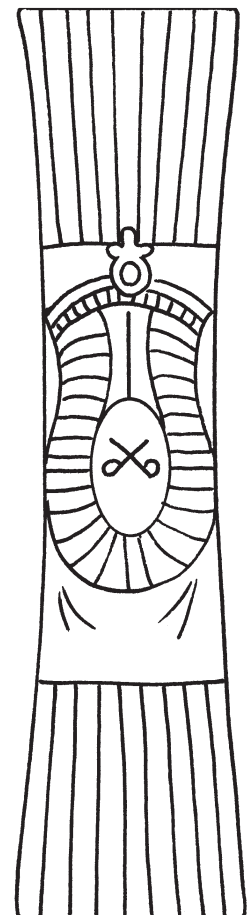
Kleidung eines Jüngers



Kleidung eines Engels



Kleidung eines Ägypters



Kleidung eines Pharaos



- 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.