BIBEL ERLEBEN

Team im Netz Kein Entkommen!?

Gesprächsmethoden zur biblischen Geschichte

Bausteine zur Gestaltung von Gruppenstunden im Zusammenhang mit dem *kibi-Onlinetreff live*: „Team im Netz – Kein Entkommen!?"

Stand: 18.07.2020

Bibellesebund
Lockenfeld 2
51709 Marienheide
Telefon 02261 54958-0
info@bibellesebund.de
www.kibi-onlinetreff.de
www.bibellesebund.de

Allgemeine Hinweise

Zweck

Die hier zur Verfügung gestellten Methoden und Materialien sollen dabei helfen, dass Kinder und Mitarbeiter in einen offenen und ehrlichen Austausch über ihre Gedanken zur biblischen Geschichte kommen. Die Fragen sind offen gestellt und wir ermutigen Kinder und Mitarbeiter dazu, Fragen und Zweifel ehrlich zu sagen und nicht gleich mit vermeintlich richtigen Floskeln zu antworten. Offene Gespräche, bei denen wir aber natürlich ehrlich von unserem eigenen Glauben erzählen, sind eine echte Chance den Glauben der Kinder und auch unseren eigenen Glauben weiterzubringen. Gleichzeitig soll es Spaß machen. Deswegen sind die Methoden häufig spielerisch. Der Inhalt soll deswegen nicht zu kurz kommen, aber ein trockenes Gespräch, ohne dass die Kinder motiviert dabei sind, ist selten hilfreich. Wenn sich aber dadurch ein echtes Gespräch ergibt, sollte dieses im Vordergrund stehen und nicht die Spielregeln.

Zuordnung zu den Tagen

Diese hier aufgeführten Methoden werden in der Live-Ausstrahlung des Programms verwendet. Daraus ergibt sich die Zuordnung der einzelnen Methode zu einem Ausstrahlungstag. Abgesehen davon gibt es aber keine innere Reihenfolge und die Methoden können bei Bedarf auch getauscht oder ausgetauscht werden.

Tag 1: Bibel-Würfel

Ablauf

Reihum darf jedes Kind mit beiden Würfeln gleichzeitig würfeln. Jede Seite steht für eine Frage. Das Kind darf sich von beiden gewürfelten Seiten eine aussuchen, zu dem die Frage dann beantwortet wird. Wenn das Kind die Frage beantwortet hat, dürfen die anderen Kinder ebenfalls antworten. Das Kind darf die Frage auch an alle weitergeben, wenn es keine Antwort weiß oder geben möchte. Die Würfel haben die folgenden Seiten und dazugehörige Fragen:
Bibel-Entdecker-Würfel (einfachere Fragen):

- Ort (Symbol: Ortsschild) – An welchem Ort spielt die Geschichte?
- Personen (Symbol: Menschen/Figuren) – Wer kommt vor? Wer sind die Hauptrollen/Nebenrollen? Was sind die Gefühle der Personen? Erlebt eine Person in der Geschichte eine Veränderung?
- Gott, Jesus, Heiliger Geist (Symbol: Regenbogen) – Kommt jemand von den dreien vor? Was hat einer oder mehrere von ihnen mit der Geschichte zu tun?
- Zeit (Symbol: Uhr) – Wird eine Tageszeit erwähnt? Wann hat die Geschichte stattgefunden?
- Handlung (Symbol: Filmstreifen) – Was passiert? Was ist spannend? Was findet ihr blöd? Welchen Teil könnte man weglassen, ohne, dass sich die Handlung verändern würde? Gibt es eine überraschende Wendung?
- Fragen (Symbol: Fragezeichen) – Was versteht ihr nicht?

Bibel-in-den-Alltag-Würfel (Anwendungsfragen):

- Aufforderung (Symbol: Läufer im Startblock): – Gibt es in der Geschichte eine Aufforderung oder einen Befehl? Gilt der Befehlt auch mir?

- Selbst erlebt (Symbol: Fotoalbum) –Hast du selbst schon einmal etwas erlebt, was zu der biblischen Geschichte passt?
- Warnung (Symbol: Warnschild) – Gibt es eine Warnung? Kann die Warnung auch für mich eine Hilfe sein?
- Goldener Gedanke (Symbol: Goldbarren) – Was ist für mich das wichtigste, was ich mitnehmen möchte? Jeder kann selbst entscheiden und es gibt hier kein Richtig und Falsch.
- Versprechen (Symbol: Schüttelnde Hände) – Gibt es ein Versprechen oder eine Verheißung? Gilt es auch mir?
- Wie findest du das (Symbol: Daumen nach oben oder unten) – Wie findest du das, was in der Geschichte passiert ist? Was findest du besonders gut, was besonders schlecht?

Hinweis Abstandsregeln

Wenn der Würfel nicht herumgegeben werden soll oder darf, können die Würfelseiten ausgeschnitten und an eine Styroporschreibe/-platte gehängt werden. Die Kinder dürfen mit Dartpfeilen darauf werfen. Die Frage, der der eigene Dartpfeil am nächsten kommt, darf beantwortet werden.

Druckvorlage

Siehe Gespräch-alle-Vorlagen.pdf, Seiten 1-2.

Tag 2: Bibel-Speed

Material

- Ein Kartensatz pro Teilnehmer
- Ein Gegenstand in der Mitte
- Variante Stadt-Land-Fluss: Zettel und Stift (um Punkte mitzuschreiben)

Ablauf

- Ein Gegenstand, der leicht gegriffen werden kann, kommt in die Mitte (z. B. Holzstab, Becher, Klopapierrolle).
- Jedes Kind bekommt einen eigenen Karten-Satz, den es mischt.
- Die Mitspieler legen ihren Stapel verdeckt vor sich (wie bei Halli-Galli).
- Nacheinander deckt ein Kind eine Karte auf und legt sie mit dem Bild nach oben vor sich ab (ebenfalls wie bei Halli-Galli).
- Sobald zwei aufgedeckte Karten gleich sind, greifen die beiden Spieler mit den gleichen Karten zum Gegenstand in der Mitte.
- Wer ihn festhalten und zu sich ziehen kann, darf zu der Frage, die er gerade vor sich liegen hat, eine Antwort geben. Die Antwort muss sich auf den biblischen Inhalt beziehen. Findet er eine Antwort, darf er alle Karten, die auf seinem Ablagestapel liegen, dem anderen Kind geben, der sie unter seinen Stapel packen muss. Findet er keine, darf der andere sich eine Antwort überlegen. Findet er eine, darf er wiederum die Karten auf seinem Ablagestapel dem anderen geben. Weiß keiner eine Antwort, geht das Spiel ganz normal weiter, ohne dass jemand seine Karten abgibt.
- Die Fragen auf den Karten sind:
    - Das find ich gut!
    - Das find ich nicht gut!
    - Das kapier ich nicht!
    - Das hab ich verstanden!

    - Das könnte ich beten.
    - Das erfahre ich über Gott.
    - Das soll ich tun/ändern.
    - Das will ich mir merken.
    - JOKER (hier kann eine beliebige andere Frage oder frei zur biblischen Geschichte geantwortet werden)
- Kommen unterwegs Fragen zum Bibeltext auf, Widersprüche oder Gesprächsbedarf (z. B. hat jemand gesagt, was er am Bibeltext nicht versteht), kann das auch in der Runde besprochen werden (ohne dass es dafür Spiel-Vorteile gibt).
- Wer zuerst seinen Stapel losgeworden ist, hat gewonnen, darf sich aber noch an den Gesprächen beteiligen.
- Das Spiel dient hauptsächlich dazu, ins Gespräch zu kommen. Deswegen sollten die Regeln nicht zu verbissen umgesetzt werden.

Variante: Stadt-Land-Fluss

- Jedes Kind bekommt einen kompletten Kartensatz. Nun gibt es mehrere Runden:
- In jeder Runde darf jedes Kind eine Karte aus seinem Kartensatz aussuchen und verdeckt vor sich hinlegen.
- Alle Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.
- Je nachdem, ob die eigene Karte nur einmal (besser) oder mehrmals (schlechter) auftaucht, werden Punkte vergeben. Zum Beispiel:
    - für jede Karte, die einmal auftaucht 50 Punkte
    - für jede Karte, die zweimal auftaucht 25 Punkte
    - für jede Karte, die dreimal oder häufiger auftaucht 10 Punkte.
- Natürlich bekommt nur der die Punkte, der auch etwas zu seiner Frage antworten kann. Hier kann man den Kindern zutrauen gegenseitig zu bewerten, ob eine Frage „ausreichend" beantwortet wurde um dafür Punkte zu bekommen.
- Wer nach einer festgelegten Zahl von Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

Hinweis Abstandsregeln

Wenn die Karten nicht von Kind zu Kind wandern sollen, sollte die Variante Stadt-Land-Fluss verwendet werden.

Druckvorlage

Siehe Gespräch-alle-Vorlagen.pdf, Seite 3.

Tag 3: Smileys

Ablauf

Jedes Kind bekommt einen Satz mit ausgeschnittenen Smileys (siehe Druckvorlage).

Der Mitarbeiter fragt nun zu jeweils einer Person aus der Geschichte, wie diese sich wohl gefühlt hat. Da sich die Gefühle im Laufe der Geschichte ändern können, können auch mehrere Smileys für unterschiedliche Gefühle hochgehalten werden. Alternativ können auch die unterschiedlichen Szenen der Geschichte in Stichworten genannt werden und jeweils nach den Gefühlen aller Personen gefragt

werden (die biblische Geschichte ist: Die Ehebrecherin, Johannes 8). Die folgenden Personen können vorkommen:

- Jesus
- Jünger
- Angeklagte (Ehebrecherin)
- Ankläger

Der Mitarbeiter kann nachfragen, warum die Personen sich so gefühlt haben, auf Gemeinsamkeiten oder Unterschiede hinweisen und Rückfragen stellen. Hieraus kann sich ein Gespräch entwickeln.

Hinweis Abstandsregeln

Da jedes Kind sein eigenes Smiley-Set hat, können Abstände und Hygienemaßnahmen eingehalten werden.

Druckvorlage

Siehe Gespräch-alle-Vorlagen.pdf, Seite 4.

Tag 4: Memory

Ablauf

Die Kinder spielen mit den Karten Memory. Wer ein Paar findet, muss die entsprechende Frage beantworten. Kann oder will er das nicht, wird das Paar wieder zugedeckt und die anderen haben nochmal die Chance. Beantwortet das Kind die Frage, dürfen sich auch alle anderen zur Frage äußern. Es gibt folgende Fragen:

- Hier entdecke ich ein Vorbild (Bild: Fernrohr).
- Dazu kann ich was erzählen (Bild: Laptop).
- Das finde ich am wichtigsten im Bibeltext (Bild: Geschenk).
- Das nehme ich mir vor (Bild: Schule).
- Das möchte ich Gott gerne sagen (Bild: Stammbaum).
- Diese Frage stelle ich mir (Bild: Fragezeichen).

Hinweis Abstandsregeln

Um zu vermeiden, dass jeder die Memory-Karten in die Hand nimmt, können die Karten an eine Pinnwand gehängt werden und nur der Mitarbeiter dreht sie um.

Druckvorlage

Siehe Gespräch-alle-Vorlagen.pdf, Seiten 5.

Tag 5: Zielscheibe

Ablauf

Eine Zielscheibe wird in die Mitte gelegt (siehe Hinweise Druckvorlage). Nun wird jeweils eine der folgenden Aussagen vorgelesen. Die Kinder sollen sich nun zu den Aussagen positionieren. Je stärker die Zustimmung zur Aussage ist, desto weiter in der Mitte sollte der Pfeil/die Pinnnadel gesetzt

werden. Der Mitarbeiter versucht aus Übereinstimmung und unterschiedlicher Bewertung ein Gespräch anzuregen.
Die folgenden Aussagen können verwendet werden (sie kommen in ähnlicher Form auch in der Live-Sendung vor):

- Ich wundere mich darüber, wie Jesus die Situation gelöst hat.
- Es war wichtig, dass das Wenige, was da war, zu Jesus gebracht wurde.
- Jesus versorgt uns immer mit dem, was wir brauchen.
- Wenig kann viel bewirken.

Mit freundlicher Genehmigung aus: *Schmidt, Sara 2020: Die Methodenbibel. AT – Von Schöpfung bis Josua. buch+musik: Stuttgart. Seite 69.*

Variante: Menschen-Pfeile
Die Zielschreibe kann mit Kreppband riesengroß auf dem Boden des gesamten Raumes aufgeklebt oder draußen auf dem Boden mit Kreide aufgemalt werden. Jedes Kind kann nun einen Abschnitt bekommen auf dem es sich zu den Aussagen weiter in die Mitte und weiter nach außen positionieren kann.

Hinweis Abstandsregeln

Um den ggf. notwendigen Abstand einzuhalten, können die Kinder nacheinander ihre Pfeile positionieren.
Bei der Variante „Menschen-Pfeile" muss ggf. in der Mitte ein ausreichend großer Kreis freigelassen werden, der nicht betreten werden darf, um den Mindestabstand zu wahren.

Druckvorlage

Siehe Gespräch-alle-Vorlagen.pdf, Seiten 6-7.