

**Susanne Brandt**

# **Bibelgeschichten zum Nachspielen und Mitmachen**

Für Kindergarten, Grundschule und Kinderkirche

**DON  
BOSCO**



**Gerne nehmen wir Ihre Anregungen, Wünsche, Kritik oder Fragen entgegen:**

Don Bosco Medien GmbH, Sieboldstraße 11, 81669 München

Servicetelefon: (0 89) 4 80 08-3 41

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

1. Auflage 2012 / ISBN 978-3-7698-1926-7

© 2012 Don Bosco Medien GmbH, München

[www.donbosco-medien.de](http://www.donbosco-medien.de)

Umschlag: Manfred Lehner, Blue Cat Design

Umschlagillustration: Gertraud Funke

Layout: ReclameBüro, München

Illustrationen: Petra Lefin

Notensatz: Nikolaus Veese, Schallstadt

Satz: Don Bosco Kommunikation GmbH, München

Druck: Don Bosco Druck & Design, Ens Dorf

Gedruckt auf umweltfreundlichem Papier



# Inhalt

|            |  |
|------------|--|
| <b>6</b>   | <b>Biblische Spielgeschichten mit allen Sinnen erleben</b> |
| <b>13</b>  | <b>Noahs Arche</b>   |
| <b>23</b>  | <b>Abraham und Sara</b>                                    |
| <b>31</b>  | <b>Jona</b>  |
| <b>39</b>  | <b>Der kleine Mose</b>                                     |
| <b>48</b>  | <b>Rut</b>   |
| <b>58</b>  | <b>David und Goliath</b>                                   |
| <b>66</b>  | <b>Gott ist mein Hirte</b>                                 |
| <b>75</b>  | <b>Jesus wird geboren</b>                                  |
| <b>83</b>  | <b>Die drei Weisen</b>                                     |
| <b>91</b>  | <b>Jesus und Bartimäus</b>                                 |
| <b>100</b> | <b>Jesus segnet die Kinder</b>                             |
| <b>108</b> | <b>Der Sturm auf dem See</b>                               |
| <b>115</b> | <b>Auf dem Weg nach Emmaus</b>                             |
| <b>124</b> | <b>Gott schenkt seinen Geist</b>                           |
| <b>132</b> | <b>Zur beiliegenden CD</b>                                 |



# Biblische Spielgeschichten mit allen Sinnen erleben

Theaterspiele und Rollenspiele, wie wir sie in Kirche, Kindergarten und Grundschule in vielfältiger Weise immer wieder erleben, stehen in einem gewissen Spannungsverhältnis zueinander.

Während die angestrebte Theateraufführung vor einem Publikum in der Regel eine ergebnisorientierte Hinführung zu diesem Ziel nach gewissen Vorgaben voraussetzt, kann sich das freie Rollenspiel sehr viel stärker prozessorientiert entwickeln, weil hier die Vorgaben nicht in gleichem Maße an der geplanten Präsentation ausgerichtet werden müssen.

Zugleich sind beide Spielarten der szenischen Umsetzung von Geschichten in vielen Punkten aber auch miteinander verbunden und aufeinander angewiesen:

Die Vorbereitung einer Theateraufführung braucht nicht allein ein vorgefasstes Drehbuch. Sie braucht ebenso Fantasie, Inspiration und Spontanität zur freien Entfaltung von Bildern und Gedanken. Und das Rollenspiel wiederum kommt nicht ohne den Mut und die Bereitschaft aus, Ideen und Gefühle wahrzunehmen und anderen gegenüber zum Ausdruck zu bringen, sich an vereinbarte Regeln zu halten und mit anderen an einem gemeinsamen Handlungsfaden zu spinnen.

Auch die biblischen Spielgeschichten in diesem Buch stehen in diesem Spannungsfeld. Es ist durchaus möglich, dass die beschriebenen Vorschläge als Grundlage für eine kleine Aufführung, etwa als Anspiel in einem Familiengottesdienst, genutzt werden. Im Vordergrund steht aber immer und in erster Linie der spielerische Prozess, der Kindern hilft, sich die biblischen Geschichten mit allen Sinnen zu erschließen.

## Das Spiel als Fenster in andere Welten

Das Nachspielen von Geschichten in Form von freien Rollenspielen ist die für Kinder wohl intensivste Form der Nachbereitung. Sie stärkt das Verständnis und beflügelt zugleich die Fantasie.

Kinder finden auf diese Weise eigene Zugänge zu Handlungen, die sich nicht im Hier und Jetzt ereignen, sondern im Dort und Damals. Es öffnet sich dabei sozusagen ein Fenster, das über die gelebte Gegenwart hinausschauen lässt. Geschichten – und somit auch die Geschichten der Bibel – sind, wenn sie lebendig erzählt oder vorgelesen werden, versprachlichte Rollenhandlungen und liefern gleichzeitig Stoff und Inspiration für den spielerischen Prozess. Sie schenken einen Raum für Vorstellungen, die weit über den täglichen Erfahrungshorizont hinausweisen, bieten aber ebenso Anknüpfungspunkte, an denen sich etwas von den eigenen Ängsten, Gefühlen und Hoffnungen der Kinder erkennen und konkretisieren lässt.

Ein solches lebendiges Wechselspiel wirkt somit auch andersherum: Das spielerische Vertrautwerden mit überlieferten Geschichten hilft Kindern dabei, ihre individuellen Wahrnehmungen, Empfindungen und Gedanken wiederum in eigene Geschichten und Bilder zu kleiden und sie so anderen mitzuteilen.

## Kinder sind Zauberer

Das alles setzt voraus, dass die Form des spielerischen Vertrautwerdens den Kindern tatsächlich Raum und Zeit lässt für freie Bewegungs- und Gestaltungsmöglichkeiten.

Kinder erschließen sich die Welt – auch die Welt der biblischen Geschichten – mit allen Sinnen. Sie hören nicht nur auf Worte oder betrachten Bilder, sie nutzen ebenso den Sinn für die eigene motorische Fortbewegung, für das Muskel- und Körpergefühl. Je mehr ein Kind sinnliche Erfahrungen bei der Ausgestaltung von Geschichten sammeln kann – durch Gestik, Mimik und Bewe-



gung, beim Malen, Bauen und Singen – desto lebendiger werden Fantasie und Wortschatz dadurch angereichert.

Zugleich kann das Kind dadurch ein besonderes Gefühl von seiner inneren Freiheit entwickeln. Denn wer über die Gabe der Fantasie verfügt, wird zum Zauberer: Aus ein paar Kartons wird ein Schiff, ein Sonnenschirm wird zum Segel, ein Tisch wird zur Höhle, eine Leiter zu einem Berg.

Ein solches Freiheitsgefühl im Denken und Vorstellen stärkt die Autonomie und festigt die Identität des Kindes. Und wer innerlich viel Autonomie und Freiheit spürt, kann davon auch viel abgeben, kann Mitspielende offen wahrnehmen und sich für andere frei öffnen.

Beim Rollenspiel kommt diesem Wahrgenommenwerden durch andere eine zentrale Bedeutung zu. Kinder können dabei lernen, achten und akzeptieren, dass auch andere sich in ihren Entfaltungsmöglichkeiten darstellen. Sie erfahren, dass Spiel nur in dieser wechselseitigen Wahrnehmung, Achtung und Akzeptanz gelingt.

## **Jede Geschichte bietet freie Gestaltungsmöglichkeiten**

Das alles gilt es zu bedenken, wenn biblische Geschichten „ins Spiel“ kommen. Denn wenn in Worten davon erzählt wird, wie Gott die Menschen liebevoll annimmt und begleitet, wie er sie in Bewegung bringt, wie er ihnen die Freiheit schenkt, sich so oder so zu entscheiden, dann suchen Kinder im Spiel immer wieder nach Möglichkeiten, eine solche Botschaft auch sinnlich zu erfassen und zu verinnerlichen.

Für die Spielgeschichten in diesem Buch heißt das konkret: Jedes beschriebene Modell lässt immer auch Raum für freie Variations- und Gestaltungsmöglichkeiten, die sich aus dem Spielprozess mit den Kindern spontan ergeben können.

Die Geschichten sind in einzelne Spielszenen gegliedert, die durch **kurze Vorlese- oder Erzählabschnitte und Gestaltungsvorschläge** ausformuliert werden. Ein Erwachsener übernimmt durch das Vorlesen und Erzählen in Abschnitten somit eine moderierende Rolle, setzt mit den einzelnen Textpassagen das Spiel der Kinder in Gang, ist aber ebenso bereit, flexibel auf die spielerische Antwort der Kinder zu reagieren und das Weitererzählen je nach Situation angemessen zu variieren.

Innerhalb des dadurch gegebenen Handlungsrahmens können sich kleine, **von Kindern gesprochene Dialoge** ergeben, die in den Spielvorschlägen hier ebenfalls exemplarisch ausformuliert, aber nicht als verbindliche Sprechvorgaben im Sinne eines festen Rollentextes anzusehen sind. Bringen die Kinder eigene Ideen für die Gestaltung solcher Dialoge ein, sind Textänderungen jederzeit möglich.

Die jeweils vorgeschlagenen **Lieder zu einzelnen Szenen** übernehmen durch ihre oft formelhaft kurze und rhythmische Form eine sammelnde, verbindende und strukturierende Funktion. Hier finden sich die Mitwirkenden nach Phasen des freien Spiels immer wieder zusammen und vergewissern sich einer Grundbotschaft in der Geschichte. Außerdem spricht das gesungene Wort wiederum die Sinne und Empfindungen anders an als das gesprochene Wort, wirkt gemeinschaftsstiftend und besonders einprägsam.

Bewusst verzichtet wird auf Schablonen, Vorlagen und genaue Bauanleitungen für die Ausgestaltung eventueller Kulissen, Kostüme und Requisiten. Es werden lediglich Anregungen gegeben, wie sich die Szenen durch leicht zu beschaffende **Alltagsgegenstände**, durch frei gemalte Bilder der Kinder, durch flexibel einsetzbare Stoffe oder Kartons darstellen lassen. Hier gilt es, auf das **Improvisationstalent spielender Kinder** zu vertrauen. Hier geht es nicht zuletzt um die Kraft ihrer Fantasie, aus vielen Dingen und mit der eigenen Gestik und Mimik immer wieder Neues „hervorzaubern“ zu können.



## Einfache Materialien beflügeln die Fantasie

In diesem Sinne lässt sich als **Material- und Methodenvorschlag für alle Geschichten** grundsätzlich vorausschicken:

- Manchmal empfiehlt es sich, eine Geschichte ergänzend oder vorab **als Figurenspiel** zu erschließen, bevor die Rollen durch einzelne Kinder übernommen werden. Ein dafür gut einsetzbares und leicht zu beschaffendes Material sind einfache **Holzkochlöffel und kleine Blumentöpfe** aus Ton. Die Löffel bieten mit ihrem „Kopf“ eine frei zu gestaltende Fläche, auf die die Gesichter einfach mit Wachsmalstiften aufgemalt werden. Der Löffelstiel findet im Bodenloch eines umgedrehten Blumentopfes einen sicheren Stand und kann so auf einem Tisch als Spielfläche bequem hin- und hergeschoben werden. Aus Stoffen und Bändern lassen sich auch Kleider dafür zaubern.
- Für alle größeren Bauten, die im Rahmen der Geschichte eine wichtige Rolle spielen, erweisen sich **Umzugskartons** als ein flexibel einsetzbares Material, das in Baumärkten oder Speditionen erhältlich und zusammengeklappt leicht zu transportieren oder zu verstauen ist. Die großflächigen Seitenwände bieten Platz für immer wieder neue Verkleidungen aus bemaltem Papier: Mal bilden sie die Wände eines großen Schiffes, mal die Häuserfassaden einer Stadt, mal die Möbel in einem Haus ...
- Ebenso vielseitig einsetzbar sind **Tücher in verschiedenen Größen und Farben**, die sowohl bei der Raumgestaltung wie auch bei Kostümen Verwendung finden können.
- Nützlich sind **Haushaltsgegenstände in jeglicher Form** – Trittleitern, Sonnenschirme, Tische und Stühle – die mit wenigen Handgriffen im Spiel einen erstaunlichen Funktionswandel erleben können.

## Erzählen heißt dabei sein

Und nicht zu vergessen: Ohne die Freude und lebendige Teilhabe aller Mitwirkenden an den Geschichten und am dadurch angeregten Spiel würden die wichtigsten „Zutaten“ fehlen!

Das gilt auch und gerade für die Erwachsenen, die das Spiel durch die gesprochenen oder erzählten Textpassagen anregen und begleiten. Sie bleiben in dieser Rolle – auch bei Aufführungen – keine „Randfiguren am Mikrofon“, sondern zeigen den Kindern durch eine lebendige und zugewandte Erzählweise, dass auch sie „mittendrin“ sind im Geschehen.

Das setzt Souveränität und Vertrautheit im Umgang mit der Geschichte voraus und lädt dazu ein, sich zunächst selbst intensiv mit dem Text zu beschäftigen, um ihn anschließend nicht einfach „abzulesen“. Oft empfiehlt sich eine spontane Kombination aus gelesenen und frei gesprochenen Textpassagen, um sich individuell und spontan auf das kindliche Spiel einstellen zu können.

Folgendes gilt es bei der Lektüre und Umsetzung der nachfolgend vorgestellten Erzähl- und Spielmodelle immer zu bedenken:

Alle Ausformulierungen und Erläuterungen verstehen sich als Impulse und Begleiter für das lebendige Erzählen und Spielen. Denn be-greifbar werden die Botschaften der biblischen Geschichten erst, wenn wir sie dicht an uns heranlassen, wenn wir sie in unser Spiel und unser Erzählen holen, wenn wir ihnen unsere eigene Stimme leihen, ihnen Farbe geben in unseren Bildern und Schwung durch unsere Lieder. Und eben auch die großen und kleinen Dinge unseres Alltags finden oft einen erstaunlichen Platz darin!



## Sieben Denkanstöße: Geschichten erleben – wie und warum?

1. **Geschichten lassen uns über das eigene Leben hinausschauen** – und öffnen zugleich neue Fenster ins eigene Leben hinein!
2. **Geschichten sind lebendig!** Sie verdienen – so wie sie sind – Achtung und Wertschätzung, aber sie dürfen sich mit dem Spiel auch verändern und entwickeln. Sie sind Teil eines bewegten und bewegenden Geschehens.
3. **Was uns umgibt, kann im Spiel mit Fantasie „verzaubert“ werden!** Ein Karton wird zum Haus, ein Stein zur Spielfigur. Die nötigen Materialien für die Spielgeschichten sind (fast) überall vorhanden.
4. **Alles in Bewegung – Bewegung ist alles!** Mit allen Sinnen, mit Muskel- und Körpergefühl und den damit verbundenen Möglichkeiten beim Tanzen, Spielen und Gestalten bringen Kinder Bewegung in Geschichten und lassen sich durch Geschichten innerlich wie äußerlich bewegen.
5. **Jede Rolle ist wichtig!** Kinder, die mit ihren besonderen Gaben tanzen oder singen, sprechen oder schweigen, bauen oder malen, teilen anderen etwas von der Geschichte mit und nehmen teil an ihrer Lebendigkeit.
6. **Lieder bringen Rhythmus und Klang ins Leben** – und auch in jede Geschichte!
7. **Der Weg ist das Ziel!** Üben heißt vertraut werden mit einer Geschichte – dazu gehört es, verschiedene Darstellungsformen spielerisch zu erproben, zu verwerfen, zu verändern oder spontan zu improvisieren. Die ausformulierten Vorschläge geben nur einen kleinen Einblick in unzählige Möglichkeiten!

# Noahs Arche

## Vorüberlegung zur spielerischen Umsetzung

Keine Frage – es sind vor allem das riesige Schiff und die vielen verschiedenen Tiere, die bei dieser Geschichte die Fantasie der Kinder anregen und zu allerlei spielerischen und gestalterischen Darstellungsformen inspirieren. Je nach Alter und Vorlieben der Kinder kann überlegt oder ausprobiert werden, ob die Tiere von den Kindern durch jeweils typische Bewegungen – eventuell mit passenden Kostümen, Hüten oder Masken – zum gesprochenen Erzähltext selbst gespielt werden oder aber beim freien Malen großformatige Bilder von den Tieren entstehen, die sich dann von den Kindern in die Arche führen lassen. Auch eine Kombination aus Bewegungsspiel und Bildern ist denkbar.



## 1. Szene: Noah baut ein Schiff

### Ausstattung und Material

Baumaterial für das große Schiff (z. B. Umzugskartons, die in der Form eines Schiffes – mit großem Durchgang in der Vorderwand zum Einsteigen – gestapelt und eventuell passend bemalt werden können), dazu ein Sonnenschirm in der Mitte des Schiffes, der sich als Schutzdach vor dem großen Regen aufspannen lässt; außerdem Zollstock zum Ausmessen und vielleicht einige Werkzeuge ▶



### **Mitwirkende**

Noah, seine Familie und einige Nachbarn, Singgruppe/Gemeinde für das Lied „Gott will einen neuen Anfang machen“

### **Spielhandlung zum Erzähltext**

Noah fängt an, zusammen mit seiner Frau und seinen Kindern und vor den Augen der staunenden Nachbarn ein riesiges Schiff zu bauen.

## **Erzähltext**

Vor langer Zeit erzählten die Menschen: Gott hat die Welt wie ein riesiges Haus geschaffen. Sie nannten das Dach „Himmel“ und den Boden „Erde“. Sie stellten sich vor: Rund um das Haus herum ist Wasser. Sie sagten: „Das Haus schützt uns vor dem Wasser.“ Lange lebten die Menschen zufrieden in ihrem gemeinsamen, großen Haus. Dann aber begannen einige zu zweifeln: „Wir werden immer mehr Menschen hier in diesem Haus. Was ist, wenn das Essen nicht mehr für alle reicht?“ Gott musste zusehen, wie in seinem Haus Zank und Streit ausbrachen. Das tat ihm weh in seinem Herzen. Er fragte sich: „Was ist bloß aus den Menschen geworden, die ich gemacht habe?“

So beschloss Gott: „Ich will noch einmal von vorn anfangen mit den Menschen.“ Und er suchte sich einen Menschen, dem er vertrauen konnte und der ihm vertraute: Noah.

*(Noah fängt an zu messen und zu bauen; seine Familie hilft ihm dabei.)*

Mit Noah hat Gott etwas Besonderes vor: Ein riesiges Schiff soll Noah bauen, eine Arche. Gott nennt ihm die genauen



Maße. Noah fragt natürlich, warum er eine Arche bauen soll. Und Gott erzählt ihm von den streitenden und habgierigen Menschen. Das Haus aus Himmel und Erde wird diese Menschen nicht länger vor dem Wasser schützen. Nur Noah, seine Familie und je ein Paar von allen Tieren sollen geschützt sein in dem Schiff.

Noah kann es kaum glauben: Das Wasser, eine große Flut soll alles Leben vernichten. Dann aber machen er und seine Familie sich an die Arbeit. Meter für Meter wächst die Arche. Die Nachbarn und Bekannten von Noah wundern sich über die große Baustelle. Ja, sie lachen ihn sogar aus, als er erzählt, wozu er diese Arche baut.

### Lied der Singgruppe/Gemeinde: Gott will einen neuen Anfang machen (1. Strophe)

Text und Melodie: Susanne Brandt

1. Gott will ei - nen neu - en An - fang ma - chen,  
ich ver - tra - e auf mei - nen Gott. Gott will ei - nen neu - en  
An - fang ma - chen. Da - rum bau - e ich ein gro - ßes Boot.

- |  |   |
|--|---|
| <p>2. Gott will einen neuen Anfang machen,<br/>ich vertraue auf meinen Gott.<br/>Gott will einen neuen Anfang machen.<br/>Es ist Platz genug im großen Boot.</p> | <p>3. Gott will einen neuen Anfang machen,<br/>ich vertraue auf meinen Gott.<br/>Gott will einen neuen Anfang machen.<br/>Darum sitzen wir in einem Boot.</p> |
|--|---|



## 2. Szene: Die Tiere kommen

### **Ausstattung und Material**

Zum fertig gebauten Schiff nun allerlei Utensilien (große Körbe mit Lebensmitteln etc.) als Vorrat für die lange Reise; je nach Darstellungsform eventuell Tierkostüme oder große gemalte Tierbilder

### **Mitwirkende**

Noah und seine Familie, dazu jetzt auch nach und nach die Tiere (hier kann der Erzähltext gegebenenfalls verändert werden, falls die Kinder andere Tiere auf die Arche führen möchten); Singgruppe

### **Spielhandlung zum Erzähltext**

Allerlei Vorräte werden in das Schiff getragen – und dann kommen auch schon die Tiere (von Kindern mit Bewegungen dargestellt oder als große Bilder, die von einzelnen Kindern ins Schiff getragen werden).

## **Erzähltext**

Endlich ist die Arche fertig. Jetzt müssen Noah und seine Familie Essen und Trinken für sich und die vielen Tiere in die Arche schaffen: Korn, Beeren, Wurzeln, Gras, Kräuter. Noah ist gerade dabei, die letzten Kartoffeln in die Arche zu schaffen, da stehen zwei Löwen hinter ihm. Noah erschrickt. Aber brav legen sie sich hin und warten. Als Nächstes kommen zwei Kühe, dann zwei Schafe, dann zwei Schildkröten. Vor ihren Füßen landen zwei Störche. Noah führt sie nach und nach in die Arche.

*(Die im Text genannten Tierarten gegebenenfalls nach den Vorschlägen der Kinder austauschen!)*



## Lied: Gott will einen neuen Anfang machen (2. Strophe)

### Erzähltext

Als kein Tier mehr draußen zu sehen ist, gehen Noah und seine Familie selbst in die Arche. Noah schließt die Tür. Wie lange sie in der Arche bleiben müssen, wissen sie nicht. Aufgeregt warten sie, was nun geschieht.

## Lied: Gott will einen neuen Anfang machen (3. Strophe)

### 3. Szene: Der große Regen fängt an

#### Ausstattung und Material

Neben dem voll besetzten Schiff nun allerlei Geräuschinstrumente für die „Wettermusik“ (Rasseln, Trommeln, Regenmacher, auch rascheldes Papier oder Gefäße mit Steinchen und Körnern können hier zum Einsatz kommen); blaue Stoffbahnen oder Bettlaken, die sich vor dem Schiff als Wasserwellen bewegen lassen

#### Mitwirkende

Die Schiffsbesatzung (Noah, seine Familie und die Tiere) ist nun im Schiff und deshalb kaum mehr zu sehen; mehrere Kinder, die singen, Wettermusik machen und die blauen Stoffbahnen wie Wasserwellen vor dem Schiff bewegen, stehen bei dieser Szene im Mittelpunkt. ▶