



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wundergeschichten neu entdecken

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

I. Einleitung	5
M 1 Gemeinsamer Arbeits- und Ideenplan	8
II. Kompetenzraster mit Niveaustufen	10
1. Ein Wunder oder kein Wunder? – Aufgaben für Wunderentdecker	12
M 2 Die Perlen der Wunderkette – Beispiele	14
M 3 Liste: »echtes Wunder« – »vielleicht ein Wunder« – »kein echtes Wunder«	15
M 4 Beispiel aus der Erprobung	16
2. »Als sich Jesus selbst einmal ganz schön wunderte« – Die Heilung der zehn Aussätzigen.	17
M 5 Lesegeschichte: Die Heilung der zehn Aussätzigen (nach Lukas 17,11–19)	20
M 6 Acham, ein Aussätziger	21
3. »Wenn einer wunderbare Freunde hat« – Die Heilung des gelähmten Knaben	22
M 7 Erzählung: Die Heilung des gelähmten Knaben (nach Markus 2,1–12)	24
M 8 Zur Arbeit mit dem Kamishibai.	25
M 9 Bildvorlage zur Heilung des Gelähmten.	26
4. »Manchmal muss man laut schreien, damit endlich das Wunder geschieht.« – Jesus heilt den blinden Bartimäus.	31
M 10 Rollenspiel: Jesus heilt den blinden Bartimäus (nach Markus 10,46–52)	33
M 11 Hinweise zur Inszenierung eines Rollenspiels oder einer Pantomime zu Markus 10,46–52	34
5. »Plötzlich war ich wieder so groß wie die anderen!« – Jesus heilt die gekrümmte Frau	36
M 12 Die Heilung der gekrümmten Frau	38
M 13 Rollen für ein Planspiel zur Heilung der gekrümmten Frau	39
M 14 Ein Sabbatmorgen im Leben von Lea.	40
M 15 Worte, die aufrichten, heilen, erlösen	42
6. »Wie Weniges den Hunger von Vielen stillen kann« – Die Speisung der 5000.	43
M 16 Und alle aßen und wurden satt	45
M 17 Wer zu mir kommt, der wird nicht mehr hungrig sein	46
M 18 Yara und Amir – Flüchtlingskinder teilen	47
M 19 Spielplan: Wie kann <i>Weniges</i> den Hunger von <i>Vielen</i> stillen?	49
7. »Wenn die Angst wie ein Sturm vergeht« – Das Wunder der Sturmstillung	50
M 20 Die Sturmstillung	54
M 21 Kleine Infothek zur Sturmstillung	55
M 22 Planspiel: Die Jünger haben Angst	56
M 23 Angst und Hoffnung	57
M 24 Jesus gibt seinen Jüngerinnen und Jüngern Mut	58
M 25 Alle sitzen in einem Boot	59

8. »Auch aus kleinstem kann etwas Großes werden« – Das wunderbare Gleichnis vom Senfkorn	60
M 26 Die wunderbare Geschichte vom kleinen Senfkorn (nach Markus 4,30–34)	62
M 27 Aus kleinstem wächst Größtes	63
M 28 Text zum Senfkornleichnis	64
M 29 Ein Wunder, das sich entfaltet	65
9. »Keiner weiß, wie er das gemacht hat!« – Wundergeschichten von heute erforschen	67
M 30 Erzählen und Schreiben	69
M 31 »Für mich war das ein Wunder«	70
M 32 Menschen interviewen, die schon mal ein Wunder erlebt haben	71
M 33 »Für mich war das ein Wunder«	72
10. »Wundert Euch« – Portfolio und Projekttag zur Unterrichtseinheit	74
M 34 Arbeits- und Ideenplan zum Portfolio	77
M 35 Mein Portfolio-Brief	79
III. Literatur	80

 Die Zugangsdaten zum Download des digitalen Zusatzmaterials finden Sie im Impressum auf S. 2.

I. Einleitung

Pädagogisch-theologische Einführung

»Was ist eigentlich ein Wunder?« – Und: »Warum klappt das denn heute nicht mehr, was Jesus damals gemacht hat?« – »Wenn Menschen wieder dazugehören, die sich heute wie Aussätzige fühlen, ist das ein Wunder?«

Kinder im dritten und vierten Schuljahr sind fasziniert von Wundergeschichten, verbinden sie mit eigenen Erfahrungen. Sie fragen aber auch kritisch nach, denn: »Was für manche Menschen ein Wunder ist, sehen andere als schönen Zufall.«

In dieser Unterrichtseinheit geht es um Lernarrangements, in denen Kinder als »Wunder-Entdecker« aktiv werden. Die biblischen Wundergeschichten besitzen eine offene Gestalt. Sie wollen als Hoffungsgeschichten¹ nacherlebt, erspielt, gedeutet und weitergedacht werden. Aus diesem Grund ist eine selbsttätige Erkundung angemessen. Gerade die Therapie- oder Heilungswunder Jesu sind reich an unterschiedlichen Dimensionen, lassen sich als Berührungsgeschichten, als Glaubenserzählungen oder Auferstehungsgeschichten wahrnehmen.² Die »Ereignisdimension« der Wunder Jesu, ihr die Wirklichkeit verändernder Gehalt wird spürbar, sobald wir den Kindern diese Erzählungen als Lern- und Erfahrungslandschaften freigeben. Das bedeutet konkret: SchülerInnen sind in den Deutungsprozess der Geschichten von Anfang an aktiv einbezogen. Sie bestimmen mit, was »das Wunder« in einer Geschichte eigentlich ist: »Ich finde, es ist ein Wunder, dass der Gelähmte vier Freunde hat, die ihn tragen. Plötzlich hat er acht Arme und Beine!« Dieses Beispiel aus dem Unterricht einer vierten Klasse macht deutlich, dass Kinder unsere Deutungshoheit mitunter spontan infrage stellen. Das, was Exegeten oder Dogmatiker als vermeintliche Pointe eines Wunders, als »Essenz« oder vorgeblichen »Merksatz« einer Geschichte herauskristallisiert haben, kann sich verschieben, wenn Kinder den Innenraum einer Wundergeschichte betreten, Wundergeschichten als Heilungsgeschichten mit ihren Alltagserfahrungen zusammenbringen wollen. Kinder verstehen und erleben Heilung auf spannende Weise ganzheitlich, nämlich als wunderbare Veränderung, die nicht nur einen »Kranken rettet«: Es geht immer auch um die Veränderung der Umstände,

die krank machen oder nicht gesund werden lassen. Für Kinder im dritten oder vierten Schuljahr ist es sekundär, ob ein Wunder Fakt oder Fiktion, historische Wahrheit oder ein »Glaubenserlebnis« ist.

Dass Wunder keine Zauberei sind, sondern alltäglich geschehen können, »wenn ich mir was zutraue« oder »einer an mich glaubt« – das entdecken Grundschüler sehr schnell in biblischen Wundergeschichten und nehmen dieses Hoffnungspotenzial mit in die konkreten Zwangslagen ihres Alltags. Genau hier aktualisiert sich der Wahrheitsgehalt eines Wunders.

Kompetenzen im Spiegel ausgewählter Lehrpläne und zentraler Wundergeschichten für den RU in der Grundschule

In den exemplarischen Lehrplänen Evangelische bzw. Katholische Religion für die Grundschule der Bundesländer Rheinland-Pfalz, Nordrheinwestfalen und Niedersachsen wird der Themenbereich Wunder fast durchgehend im 3.–4. Schuljahr angesiedelt. Kontext ist z. B. »Jesus Christus begegnen«³ oder »Nach Jesus Christus fragen«⁴. Diese Begegnung nimmt in den Wundergeschichten auf besondere Weise Gestalt an: »Sehend werden« (Blindenheilung in Joh 9,1 ff.); »Leben aus der Fülle« (Die Speisung der 5000 in Mk 6,35–44) oder »Aufgerichtet werden« (die Heilung des Gelähmten in Mk 2,1–12).⁵ Diese Formulierungen verweisen auf den symbolischen Bedeutungsgehalt der biblischen Wunder. Sinnfällig wird dies zum Beispiel in einer Kompetenzerwartung des Teilrahmenplans Evangelische Religion aus Rheinland-Pfalz: [Das Kind] »hat erkannt, dass in biblischen Geschichten blind sein, gelähmt sein ect. mehr bedeutet als eine rein körperliche Beeinträchtigung«.⁶ Die Wunder Jesu begegnen uns als Überlieferungen, die aus dem Glauben der frühen Christen heraus formuliert wurden und Glauben stiften wollen. Dies ist auch in der sich anschließenden Kompetenzerwartung greifbar: Die SchülerInnen »lesen ausgewählte Texte als erzählende Glaubenserfahrung, die Menschen mit dem verkündeten Christus machen«⁷ und »wissen, dass Jesus Gottes neue Welt verkündet und gelebt hat«. In diesem Zusammenhang wird die Heilung der gekrümmten Frau (Lk 13,10–13) thematisiert.⁸

Im Teilrahmenplan Evangelische Religion aus Rheinland-Pfalz erfolgt eine spannende Konkretisierung. Die Heilungsgeschichten Bartimäus (Mk 10,46–52) und Die zehn Aussätzigen (Lk 17,11–19) sowie Die Heilung des Gelähmten (Mk 2,1–12) sind zusammengefasst unter dem Titel: »Jesus wendet sich Außenseitern zu«.⁹ Diese Anregung ist wegweisend für diese Unterrichtseinheit und findet sich in der 6. Grundkompetenz des Teilrahmenplans wieder: »Mit Hilfe der biblischen Botschaft lebensfördernde und lebensfeindliche Ansprüche unterscheiden und eigene Wünsche und Vorhaben an ihnen messen«.¹⁰ Natürlich geht es im Kontext der Wundergeschichten auch um weitere Kompetenzbereiche, die im erwähnten Teilrahmenplan wie folgt formuliert werden (1. Grundkompetenz): »Das eigene Selbst- und Weltverständnis wahrnehmen, vielgestaltig zum Ausdruck bringen und an biblischen Texten spiegeln.« Angebahnt wird hier, dass Kinder entdecken: Gefährdungen und Problemlagen in meinem eigenen Leben erscheinen keineswegs aussichtslos, wenn ich sie im Licht biblischer Wunder betrachte. Dass der Bedeutungsgehalt von Symbolen, Gesten und Gebärden in diesen Hoffnungsgeschichten wesentlich ist, wird in einer weiteren Kompetenz angesprochen (2. Grundkompetenz)¹¹: »Grundformen religiöser Sprache in biblischen Geschichten [...] unterscheiden, deuten und gestalten.« Im Kompetenzraster mit Niveaustufen (siehe unter II., S. 10 f.) sind alle diese Grundkompetenzen als Einzelkompetenzen so konkretisiert, dass eine Selbsteinschätzung der SchülerInnen möglich werden soll. Dabei sind die Aspekte »wahrnehmen und beschreiben«, »deuten und verstehen«, »gestalten und handeln«, »kommunizieren und beurteilen« sowie »teilhaben und entscheiden« als allgemeine Kompetenzen berücksichtigt.¹²

Konsequenzen für die Unterrichtsplanung:

Wunder als »kollektive soziale Handlungen«

Die Parteinahme Jesu für Menschen am Rande der Gesellschaft ist in den Heilungswundern und Geschenkwundern greifbar. Wundergeschichten konfrontieren mit drastischem Elend (Lepra, Blindheit, Lähmung). Diese körperlichen Gebrechen wurden in neutestamentlicher Zeit stets als Schuldsphäre, als Strafzusammenhang und Ausdruck göttlichen Zorns verstanden. Als »kollektive soziale Handlungen«¹³ reintegrieren die Wunder Jesu Ausgestoßene in die soziale Gemeinschaft, eröffnen aufs Neue eine Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und stellen »ein gewaltiges Protestpotential gegen die Übermacht des Elends und der Unfreiheit«¹⁴ dar. Lebensfördernde Aktionen durchbrechen lebensfeindliche Ansprüche und Zusammenhänge. Im Wundergeschehen geht es also um das Annehmen des ganz anderen, um einen Neubeginn, um Prozesse einer liebevollen Inklusion in das schützende soziale Umfeld der Gruppe, Familie und Gemeinschaft. Dieser »heilende Zusammenhang« ist den SchülerInnen in besonderer Weise offenbar und wird gerade in eigenen Wundergeschichten (→ kreatives Schreiben) als Möglichkeit eines Wunders assoziiert und umgesetzt.

Fazit: Wenn Kindern Raum zu dieser Entdeckungsreise in Sachen »Wunder« gegeben wird, dann identifizieren sie in den Texten Erzählzüge, über die sie sich wundern. Das führt dazu, dass im Unterrichtsprozess die Mehrdimensionalität der neutestamentlichen Wundererzählungen deutlich wird. Genau dies spiegelt sich in ganz unterschiedlichen Kompetenzen wieder, die durch Verknüpfung mit Vorerfahrungen zu vertiefen sind, die neu angebahnt werden können oder sich erweitern lassen.

Die Gesamtplanung im Überblick

1.–2. Doppelstunde	Exploration mit Bildern, Symbolen und kleinen Experimenten: Was wird alles unter dem »Phänomen« Wunder verstanden, bzw. was könnte ein (Zauber-)Trick oder eine verblüffende physikalische Kraft sein?
3.–4. Doppelstunde	Erschließung der biblischen Wundergeschichten »Heilung der zehn Aussätzigen« und Übertragung in die Gegenwart
5.–8. Doppelstunde	Erschließung und kreative Präsentation von weiteren Wundergeschichten (in Auswahl): <ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Heilung des gelähmten Knaben (Kamishibai) ➤ Die Heilung des blinden Bartimäus (Rollenspiel oder Pantomime) ➤ Die Heilung der gekrümmten Frau (Planspiel mit Interview) ➤ Die Stillung des Seesturms (Planspiel mit Legebild)

9.–10. Doppelstunde	Wie kann Weniges den Hunger von Vielen stillen? ‣ Planspiel zur Speisung der 5000
Alternativer Zugang:	Ein Wunder, das sich entfaltet: Das Gleichnis vom Senfkorn ‣ Kreative Zugänge zum Wachstumsgleichnis
Zusätzliche Angebote:	Entdeckeraufgabe (mit der Möglichkeit der Differenzierung): 1. Entdeckeraufgabe: Geschehen heute noch Wunder? – Meine eigene Wundergeschichte schreiben 2. Entdeckeraufgabe: Menschen interviewen, die schon mal ein Wunder erlebt haben
Portfolioarbeit	Erstellung eines Portfolios mit Ergebnissen und individuellen Schwerpunkten; Reflexion und Präsentation der Ergebnisse
Elternnachmittag oder Schulprojekttag	Gemeinsame Präsentation von Ergebnissen ‣ Fächerübergreifende Kooperation ‣ Projektarbeit mit außerschulischen Partnern

Zieltransparenz herstellen:

Der gemeinsame Ideen- und Arbeitsplan

Um die SchülerInnen von Anfang an in den Unterrichtsprozess einzubeziehen und zugleich Zieltransparenz herzustellen, ist ein »gemeinsamer Arbeits- und Ideenplan« (M1) sinnvoll. Der Arbeits- und Ideenplan ist als wachsender, sich fortschreibender Überblick zum Stand des Unterrichtsprojektes gedacht. Er macht transparent, was erreicht worden ist und welche Aufgaben in der Lerngruppe noch anstehen. Natürlich motiviert er und erleichtert ggf. auch eine Differenzierung und Absprachen mit Schülergruppen, die phasenweise selbständig arbeiten. Selbstverständlich lassen sich alle angedachten Elemente nach dem Bausteinprinzip komplettieren oder reduzieren. Die Vorgabe ermöglicht auch eine Binnendifferenzierung. Das Piktogramm visualisiert den Kindern, dass unterschiedliche Ausdrucks- und Partizipationschancen gegeben sind (Erzählen, Malen/Zeichnen, darstellendes Spiel, kreatives Schreiben usw.).

1 Ingo Baldermann: Gottes Reich – Hoffnung für Kinder. Entdeckungen mit Kindern in den Evangelien, Neukirchen-Vluyn 1996, S. 37; siehe auch S. 35 f.

2 »Wundererzählungen beinhalten in ihrer wiederentdeckten Mehrdimensionalität offenbar dieses aufrichtende Moment, den Aufstand für das Leben (Sölle). Sie sind Hoffnungstexte, Beziehungs- und Befreiungsgeschichten, denn hier beginnt Heilung im Vertrauen, geschieht in Beziehung und wirkt als Befreiung.«, Martin Autschbach: »Und er stand auf«. Wundererzählungen im RU – Ideen und Versuche zu Mk 9,14–29, in BRU (31/1999), S. 8 ff.

3 Ministerium für Schule und Weiterbildung (Hg.): Richtlinien und Lehrpläne. Lehrplan Evangelische Religionslehre Grundschule, in: Schule NRW Nr. 2012, S. 161.

4 Niedersächsisches Kultusministerium (Hg.): Katholische Religion. Kerncurriculum für die Grundschule. Schuljahrgänge 1–4, Hannover 2006, S. 21. Vgl. auch Niedersächsisches Kultusministerium (Hg.): Evangelische Religion. Kerncurriculum für die Grundschule. Schuljahrgänge 1–4, Hannover 2006, S. 22. Vgl. auch »Die Frage nach Jesus Christus« in: Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur Rheinland-Pfalz (Hg.): Rahmenplan Grundschule. Teilrahmenplan Evangelische Religion. Weiterentwicklung der Grundschule, Mainz 2011, S. 19.

5 Ebd.

6 Rahmenplan Grundschule. Teilrahmenplan Evangelische Religion. Weiterentwicklung der Grundschule, Mainz 2011, S. 31.

7 Ebd., Hervorhebung vom Verf. d. A.

8 Niedersächsisches Kultusministerium (Hg.): Katholische Religion. Kerncurriculum für die Grundschule. Schuljahrgänge 1–4, Hannover 2006, S. 23.

9 Ebd., S. 19.

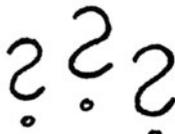
10 Ebd., S. 11.

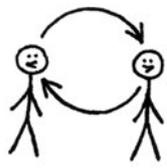
11 Ebd., S. 9 f.

12 Ebd., S. 8.

13 Vgl. dazu Jörg Frey: Zum Verständnis der Wunder Jesu in der neueren Exegese, in: EvErz 1999, S. 3–14.

14 Ingo Baldermann: Die Bibel – Buch des Lernens, Grundzüge biblischer Didaktik, Berlin 1982, S. 112.

	Welche Aufgaben wir als Entdecker-Teams haben	Womit wir uns als »Wunder-Entdecker« beschäftigen	Fragen und Ideen zur Lösung der Entdecker-Aufgaben
	Wir unterscheiden zwischen echten und unechten Wundern.	Bilder und Gegenstände, die etwas Wunderliches oder Wunderbares beinhalten; verblüffende Experimente ...	Ausprobieren und besprechen, mit einem Bodenbild arbeiten: Wunder oder kein Wunder?
	Wir erkunden Wundergeschichten aus der Bibel.	Wundergeschichten Jesu: Heilung der zehn Aussätzigen	Was ist das Wunder? Welche Menschen werden geheilt? Wie heilt Jesus eigentlich?
	Wir suchen nach Wundern, die heute passieren.	Bilder und Artikel aus der Zeitung, Nachrichten im Fernsehen	»Logo« sehen, auf die Kinder- und Nachrichten in der Zeitung achten
	Wir spielen eine Wundergeschichte aus der Bibel nach.	Die Heilung des blinden Bartimäus, die Heilung der zehn Aussätzigen, die Heilung der gekrümmten Frau	Requisiten sammeln, die wir für die Geschichte brauchen; eine Rolle, Dialoge einüben; eine Pantomime ausprobieren
	Wir erkunden, wie man Weniges teilt und »was den Hunger stillt«.	Die Speisung der Fünftausend (Planspiel)	Mit zwei kleinen Fladenbroten und einer Weintraubendreibe ausprobieren, wie man gerecht teilt

	<p>Wir probieren aus, wie man eine Wundergeschichte aus der Bibel mit dem Kamishibai-Erzähltheater vorstellen kann.</p>	<p>Die Heilung des Gelähmten, das Kamishibai, DIN A4-Karton Erzähltexte</p>	<p>Ausprobieren, wie das Kamishibai funktioniert; entscheiden, welche Szenen gemalt werden; Bilder zur Geschichte zusammenstellen; das Vortragen üben</p>
	<p>Wir entdecken, wie auf wunderbare Weise aus einem kleinen Senfkorn eine große Staude wird. Wir erkunden die geheimnisvolle Bedeutung des Gleichnisses.</p>	<p>Bilder zum Wachstum von Pflanzen (Samenkorn, Keimling, kleine Pflanze ... Baum) Informationen zur Senfstaude und zur Bedeutung von »den Vögel des Himmels« im Gleichnis</p>	<p>Ein Faltbild zur Geschichte entwerfen; die Entwicklungsstadien des Senfkorns zeichnen und ausmalen; Texte dazu schreiben und zuordnen</p>
	<p>Wir schreiben eine eigene Wundergeschichte.</p>	<p>Eigene Erlebnisse; meine/unsere Fantasie</p>	<p>Ideen sammeln; Ein Ideen-Cluster zu einer Geschichte erstellen; Ideenbörse: Was gehört alles zu einer guten Geschichte?</p>
	<p>Wir fragen unsere Eltern und Großeltern, ob sie in ihrem Leben schon einmal ein Wunder erlebt haben.</p>	<p>Erwachsene, Eltern oder Großeltern, die etwas zu unserem Thema zu erzählen haben</p>	<p>ein Interview üben; mit der Video-Kamera aufnehmen, wenn jemand etwas Spannendes erzählt</p>
	<p>Wir planen einen Projekttag mit dem Titel »Wundert Euch ...«</p>	<p>Ergebnisse der Entdeckerteams, Wundergeschichten</p>	<p>Vorstellen, was wir entdeckt, eingeübt haben; Eltern und Nachbarklassen einladen ...</p>

II. Kompetenzraster mit Niveaustufen

Kompetenzen	Das kann ich schon gut:	Hier bin ich noch nicht ganz sicher:	Dazu brauche ich noch Hilfe:
Ich kann unterscheiden, was für mich ein Wunder ist und was nicht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kenne Geschichten aus der Bibel, in denen Menschen ein Wunder erlebt haben und kann sagen, was darin meiner Meinung nach »das Wunder« ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann erklären, wie Aussätzige zur Zeit Jesu leben mussten und welche Probleme sie hatten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe verstanden, dass in Wundergeschichten der Bibel ausgeschlossene Menschen plötzlich wieder dazu gehören.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mir fallen Geschichten zu folgendem Satz ein: Es ist wie ein Wunder Gottes, wenn Menschen sich ändern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann aufzählen, was Menschen heute zu »Aussätzigen« macht und was geschehen muss, damit sie sich »geheilt fühlen«.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann Beispiele dafür nennen, dass behinderte Menschen oft daran gehindert werden, zu uns zu gehören. Ich weiß, wie sich das ändern kann und dass so etwas wie ein Wunder wirkt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mir ist aufgefallen, dass in vielen Wundern Jesu Menschen aufgerichtet werden und neue Hoffnung auf ein gutes Leben gewinnen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kompetenzen	Das kann ich schon gut:	Hier bin ich noch nicht ganz sicher:	Dazu brauche ich noch Hilfe:
Ich kann mit anderen eine biblische Wundergeschichte in verteilten Rollen spielen und berichten, wie man sich in den unterschiedlichen Rollen fühlt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mir gut vorstellen, wie sich jemand fühlt, der anders ist als andere und auf ein Wunder hofft. Dazu kann ich mit anderen auch kleine Szenen vorspielen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mit dem Kamishibai eine Wundergeschichte von Bild zu Bild nacherzählen oder sogar Bilder für eine Wundergeschichte malen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann eine Wundergeschichte aus der Bibel lebendig nacherzählen und in kleine Szenen gegliedert aufschreiben.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kenne heilsame Worte, die Mut geben und wie ein Wunder wirken können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kenne die Ängste der Jünger und Mutworte Jesu aus dem Wunder von der Stillung des Seesturms.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mich gut einfühlen in das Leben einer Frau, die ein verkrümmtes Rückgrat hat und sich nicht aufrichten kann.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann mir gut vorstellen, wie sich jemand fühlt, der anders ist als andere, z.B. weil er blind oder sehbehindert ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich habe Ideen, wie man wenige Nahrungsmittel gut unter Vielen aufteilen kann.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ich kann erklären, dass »Hunger haben« und »satt werden« ganz unterschiedliche Bedeutungen haben können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1. Ein Wunder oder kein Wunder? – Aufgaben für Wunderentdecker

1.1 Anmerkungen zum Einstieg in das Thema

In der vorliegenden Unterrichtseinheit wird von einer Lerngruppe ausgegangen, die überaus heterogen hinsichtlich ihrer religiösen Sozialisation ist. Kinder aus Familien mit freikirchlichen Wurzeln sind eher in der Minderheit, kommen aber ebenso vor wie Mädchen und Jungen aus volkswirtschaftlich geprägten Familien. Mehrheitlich besteht nur eine geringe Kenntnis biblischer Geschichten. Diese Streuung legt ein offenes Lernarrangement nahe, in dem sich die SchülerInnen in kleinen »Entdeckerteams« dem Bedeutungsfeld oder Phänomen »Wunder« auf ganz unterschiedliche Weise annähern können. Mögliches Vorwissen wird aber grundsätzlich aktiviert, weil auch Bilderszenen aus biblischen Wundern als Elemente angeboten werden.

Der gemeinsame Arbeits- und Ideenplan (M1) beginnt mit einer Exploration bzw. mit Bildern, Symbolen und kleinen Experimenten: Was wird alles unter dem »Phänomen« Wunder verstanden bzw. was könnte kein »echtes Wunder«, sondern ein (Zauber-)Trick oder eine verblüffende physikalische Kraft sein? Diese Unterscheidungs- bzw. Entscheidungskompetenz wird für die folgenden Stunden wichtig sein.

Mithilfe einer Wunderkette (M2: Symbole, Bilder und »Mini-Experimente«) lässt sich ein vertiefendes Wahrnehmen anbahnen:

Einstieg:

Auf einer Tischreihe liegen verschiedene Symbole, Gegenstände, Bilder und Kurztexte (siehe Beispielvorschläge in M2, Sie haben mit Sicherheit aber viele eigene Ideen). Für die meisten Beispiele in M2 finden Sie im Downloadmaterial eine passende Abbildung. Die Ereignisse um das Flugzeug auf dem Hudson und den geretteten Hund sind in kurzen Texten dargestellt.¹ Der Tafelanschrieb lautet: *Wir finden heraus, was Menschen alles unter einem Wunder verstehen.*

Aufgabenstellung:

Die SchülerInnen sollen zu zweit die Wunderkette ablaufen und jeweils überlegen: *Was ist unserer Meinung nach ein Wunder und was nicht?* Dabei hilft eine An-

kreuzliste mit den Gegenständen (M2) und eine Liste mit den Kategorien »echtes Wunder« – »vielleicht ein Wunder« – »kein echtes Wunder« (M3). Hier können die Elemente bzw. »Perlen der Wunderkette« an der entsprechenden Stelle eingetragen werden. Die Entdeckerteams treffen dazu jeweils ihre Entscheidung. Eine Begründung ist natürlich wichtig.

Die *gemeinsame Auswertung* erfolgt im Stuhlkreis. Damit die Wunderkette präsent ist, werden alle Medien in die Mitte gelegt. Dabei kann eine Ordnung entsprechend der Tabelle als Bodenbild die Ergebnisse sichtbar machen: Links werden Dinge hingelegt, die ein »echtes Wunder« darstellen. In die Mitte kommen Medien, die »vielleicht ein Wunder« sind, und rechts platziert man Gegenstände, Kurztexte und Bilder, hinter denen sich »kein echtes Wunder« verbirgt.

Die Ergebnisse aus der Erprobung (M4) machen deutlich, wie eine Lerngruppe differenziert. Das wird auch in den Äußerungen und Fragen deutlich, die hier aufgenommen sind.

Spontane Aussagen und Begründungen von Kindern dazu:

- »Was für mich ein Wunder ist, muss andere nicht wundern.«
- »Für einen, der an keinen Engel glaubt, ist der auch kein Wunder.«
- »Wenn etwas ganz Wunderbares passiert und man war dabei, ist das für einen eher ein Wunder.«
- »Für die Leute, denen der (auf dem Dach im Meer vor dem Tsunami) gerettete Hund gehörte, ist das ein Wunder. Für andere hat der Hund nur großes Glück gehabt.«
- »Viele Wunder sind nur Tricks oder Magnetkräfte.«
- »Über mich selbst kann ich mich manchmal schon wundern.«
- »Jeden aus unserer Klasse gibt es nur einmal. Das kann man wunderbar finden oder nicht.«
- »Wunder sind oft eine Rettung. Zum Beispiel wenn ein Mädchen nicht mehr gemobbt wird in der Klasse.«



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Wundergeschichten neu entdecken

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

