

Wolfgang Longardt / Klaus W. Vopel

Den eigenen Weg entdecken

Weg-Symbolik in Geschichten und Spielen

Inhalt

Zuvor: Wenn Schuhe erzählen könnten.	13
A. ERSTER LEHRERTEIL	
Vorüberlegungen und Informationen.	15
I. Aus dem Religionsunterricht etwas für den eigenen Lebensweg mitnehmen?.	16
II. Ein Lied vom Aufbrechen ins Leben wurde sinnentstellt.	20
B. ZWEITER LEHRERTEIL	
Übungen, Spiele, Phantasiereisen für Erwachsene.	23
I. Der eigene Aufbruch vom Kinder- ins Erwachsenenland.	24
1. Fußsohlenspiel: »Was nehme ich mit an Sichtbarem und Unsichtbarem?«	24
2. Symbolspiel mit »Stock und Hut«	25
II. Weg-Symbolik in Wortfeldern und Redensarten.	26
1. Spiel zum Wortfeld »Weg«	26
2. Spiel zu Redewendungen und Sprichwörtern vom »Weg« _____	27
III. Phantasiereisen (Klaus W. Vopel).	28
1. Kleine imaginäre Bilder zur Entspannung.	28
a) <i>Der Teich</i>	
b) <i>Die Wolke</i>	
c) <i>Der Garten</i>	

Manchmal fühlen wir uns erschöpft	30
<i>a) Ein besonderer Baum</i>	
Unsere Ressourcen entdecken.	31
<i>a) Die Pyramide</i>	
Entschieden handeln	33
<i>a) Der Schneeball</i>	
Selbsterkenntnis.	34
<i>a) Der Zaubergarten</i>	

C. ERSTER PRAXISTEIL

Geschichten und unterrichtliche Impulse
zur Einstimmung und Grundsensibilisierung
in die Weg-Thematik

-Vorbemerkungenzum Praxisteil mit Unterrichtsimpulsen -	38
--	-----------

I. Handpuppenszene » Hänschen-Klein«	40
1. Spielszene.	40
2. Weiterführende Impulse	43
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	43
<i>a) Anwärmenspiel: Hänschen unterwegs</i>	
<i>b) Dialogspiel: Abschied und Ankunft</i>	
<i>c) Kreatives Schreiben: Ein Tag mit der Mutter</i>	
<i>d) Kooperatives Erzählen: Der goldene Faden</i>	
<i>e) Kreatives Schreiben: Brief an Mutter oder Vater</i>	
II. Märchen: Die Straße, die nirgends hinführte.	48
1. Erzähl- oder Vorlesetext	48
2. Fußspuren-Stempelspiel	51
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	52
<i>a) Titelspiel (Wolfgang Longardt)</i>	
<i>b) Anwärmenspiel: Martino und der Hund</i>	
<i>c) Rollenspiel: Gespräch mit den Eltern</i>	
<i>d) Phantasiereise: Eine Hülle aus Licht</i>	
<i>e) Kreatives Schreiben: Der Schatz</i>	
<i>f) Kreatives Schreiben: Die Herrin des Schlosses</i>	
<i>g) Gespräch im Kreis: Etwas Schwieriges</i>	

III. Fabel: Das Krokodil, der Tiger und der Wandersmann.	58
1. Erzähl- oder Vorlesetext	58
2. Schnipselbild-Spiel als Fußbodenbild und Gesprächsrunde zur Auswertung	59
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	60
<i>a) Anwärmenspiel: Gefahr!</i>	
<i>b) Phantasiereise: Entschlossenheit</i>	
<i>c) Kreatives Schreiben: Ein wildes Tier zähmen</i>	
<i>d) Kreisgespräch: Rettungsgeschichten</i>	
<i>e) Gruppenarbeit: Kinderängste</i>	
IV. Fabel: Wie es der Flussschildkröte ergangen ist	64
1. Erzähl- oder Vorlesetext	64
2. Titelspiel	67
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	68
<i>a) Anwärmenspiel: Wörter und Töne</i>	
<i>b) Rollenspiel: Die kleine Schildkröte ist weg</i>	
<i>c) Kreatives Schreiben: Monolog der kleinen Schildkröte</i>	
<i>d) Kreatives Schreiben: Schriftlicher Dialog</i>	
V. Die Geschichte von zweien, die träumten.	70
1. Erzähl- oder Vorlesetext	70
2. Stegreif-Hörspiel.	72
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	73
<i>a) Anwärmenspiel: Münze im Wasser</i>	
<i>b) Phantasie: Stadt aus Gold</i>	
<i>c) Rollenspiel: Der Abschied</i>	
<i>d) Kreatives Schreiben: Unterhaltung der beiden Träume</i>	
<i>e) Kreatives Schreiben: Traum meines Lebens</i>	

D. ZWEITER PRAXISTEIL	
Biblische Geschichten, Lieder und Phantasie- Übungen zur religionspädagogischen Erschließung der »Weg«-Thematik	77
I. »Einmal kommt der Tag...«:	
das Lied vom eigenen Weg	78
1. Liedvorlage	78
2. Fußsohlen- und Schreibspiel	79
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	81
<i>a) Anwärmenspiel: Ballongeschenk</i>	
<i>b) Gruppenritual: Energie schenken</i>	
<i>c) Phantasiereise: Stern der Liebe</i>	
<i>d) Kreative Bewegung: Ziele</i>	
<i>e) Interaktionsspiel: Gute und schlechte Ratgeber</i>	
Theologisch-pädagogische Vorbemerkung zum Umgang mit der Abraham-Erzählung	86
II. Segen auf Abrahams Weg - Ein Geheimnis (I. Mose 12-21)	88
1. Erzählvorschlag	88
2. Gestempeltes Fußspuren-Spiel	90
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	91
<i>a) Anwärmenspiel: Hören</i>	
<i>b) Vertrauensspiel: Hilf mir</i>	
<i>c) Kreative Bewegung: Ein Platz zum Beten</i>	
<i>d) Kreatives Schreiben: Brief an Gott</i>	
<i>e) Kreative Bewegung: Eine Oase suchen</i>	
III. Wie Versprechen und Segen sich erfüllen (1. Mose 18 und 21)	95
1. Erzähl lied	95
2. Wollfadenbilder	97
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	98
<i>a) Anwärmenspiel: Wiegenlied</i>	
<i>b) Phantasiereise: Der Webstuhl</i>	
<i>c) Kreatives Schreiben: Wünsche für ein Kind</i>	
<i>d) Interaktionsspiel: Lebenslinie</i>	

IV.	Abrahams Weg und Wagnis (1. Mose 18 und 21)	101
1.	Sprech- und Malspiel zum »Land der vielen Namen«	101
2.	Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	102
	a) <i>Kreative Bewegung: Feuer machen</i>	
	b) <i>Phantasiereise: Die Quelle</i>	
	c) <i>Gruppenritual: Zusammengehören</i>	
V.	Karawane der Hoffnung (1. Mose 12 und 13).	107
1.	Gesungener Karawanen-Kehrvers mit Ostinato-Unterstimme.	107
2.	Karawanen-Hörspiel.	109
3.	Weitere Spiel vorschläge (Klaus W. Vopel).....	110
	a) <i>Anwärmenspiel: Danken</i>	
	b) <i>Brainstorming: Freude</i>	
	c) <i>Kurzphantasie: Die Blüte</i>	

**Theologisch-pädagogische Vorbemerkungen
zum Umgang mit den Josefs-Erzählungen. 113**

VI.	Josef - erst verhöhnt und dann verehrt (1. Mose 37-50).	115
1.	Anleitung zu geknoteten Stoff-Figuren	116
2.	Erzählvorlage.	116
3.	Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	117
	a) <i>Anwärmenspiel: Herr und Sklave</i>	
	b) <i>Kreative Bewegung: Familienbilder</i>	
	c) <i>Phantasiereise: Angst vor dem Unbekannten</i>	
	d) <i>Kreisgespräch: Etwas Neues in meinem Leben</i>	
VII.	Josef im Brunnen (1. Mose 37).	120
1.	Imaginations- und Monologspiel.	120
2.	Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	121
	a) <i>Anwärmenspiel: Ausbrechen</i>	
	b) <i>Kurzphantasie: Der Goldhelm</i>	
	c) <i>Rollenspiel: Josef und der Engel</i>	
	d) <i>Kreatives Schreiben: Rezept für einen Bruder oder eine Schwester</i>	

VIII. Josefs langer Weg (1. Mose 37-50)	125
1. Liedvorlage	125
2. Pantomimen- und Statuenspiel	128
IX. Höhen und Tiefen auf Josefs Weg (1. Mose 37-50/Psalm 23)	130
1. Zeichenspiel zu Josefs Lebenskurve	130
E. DRITTER PRAXISTEIL	
Bibelnahe und motivähnliche Weg-Geschichten.	133
I. Der Gruß des Papageien	134
1. Erzähl- oder Vorlesetext	134
2. Reißbild-Figurenspiel	136
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel)	136
<i>a) Anwärmenspiel: Der Panther</i>	
<i>b) Rollenspiel: Der Kanarienvogel im Käfig</i>	
<i>c) Kreatives Schreiben: Selbstbild als Tier</i>	
<i>d) Kreative Bewegung: Nonverbale Kommunikation</i>	
II. Weg-Entscheidungen	140
1. Erzählvorlage: Spielbare Traumgeschichte	140
2. Auswertungsgespräch und Nachspiel	143
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel)	144
<i>a) Anwärmenspiel: Entscheidungen</i>	
<i>b) Interaktionsspiel: Intuition</i>	
<i>c) Kreisgespräch: Fehler, aus denen man lernt</i>	
III. Jüdisches Märchen: Sich verkriechen oder sich neu auf den Weg machen?	147
1. Erzählvorläge mit eingefügtem gesungenen Kehrvers.....	147
2. Imaginations- und Handgravurspiel	152
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel)	153
<i>a) Anwärmenspiel: Maus sucht Maus</i>	
<i>b) Geschichten erzählen: Die Fortsetzung des Märchens</i>	
<i>c) Interaktionsspiel: Neugier</i>	
<i>d) Musikphantasie: Sich verbunden fühlen</i>	

IV. Märchen: Vom Land ohne Ecken und Spitzen.	157
1. Vorlesetext mit gesungenem Kehrsvers.	157
2. Pantomimische Vertiefung.	160
3. Weitere Spielvorschläge (Klaus W. Vopel).	160
a) <i>Phantasiereise: Angst wegblasen</i>	
b) <i>Phantasiereise: Versöhnung</i>	
c) <i>Kreatives Schreiben: Versöhnungsbrief</i>	
V. Märchen: Menasehs Traum.	165
1. Vorlesetext	165
2. Sing- und Klangspiel.	170
3. Wollfadenbilder-Spiel	173
4. Weitere Spiel vorschläge (Klaus W. Vopel).	174
a) <i>Kreatives Malen: Einen Traum malen</i>	
b) <i>Phantasiereise: Ein Wunschtraum</i>	
c) <i>Kreatives Schreiben: Ich wünsche mir...</i>	
d) <i>Kreatives Schreiben: Drei Wünsche</i>	
F. REGISTERTEIL	
I. Anmerkungen.	182
II. Verzeichnis der Symbol-Stichworte.	185
III. Verzeichnis der personellen und interpersonellen Stichworte.	186
IV. Verzeichnis der Spielarten.	188
V. Verzeichnis der Lieder und kurzen Erzähl-Refrains.	190
VI. Weiterführende Literatur.	191