

Psalmworte einer Geschichte zuordnen - Erstellen eines Magnetspiels am Beispiel von Abraham

Die Schülerinnen und Schüler erzählen/lesen die Geschichte von Abraham aus einer Kinderbibel (vor) und spielen einzelne Szenen auf den Magnettafeln nach. Sie ordnen, wenn vorhanden, entsprechende Textabschnitte zu und entscheiden sich für ein oder mehrere passende(s) Psalmwort(e), die sie ebenfalls per Magnet auf der Tafel anbringen.

Dieses Spiel ist als Ergänzung einer Abraham-Einheit gedacht und gut in der Freiarbeit zu nutzen.

Material:

- Magnettafeln (ca.60x40 cm) nach Bedarf (hier: 2 Stück / 60x40 cm), je nachdem, ob mehrere einzelne Tafeln oder eine längere Fläche benutzt werden soll
- Personen- / Tiervorlagen Abraham (Umrisszeichnungen)
- Psalmworte (laminiert)
- div. Magneten
- evtl. laminierte Hintergrundbilder oder -farbflächen
- wer es schafft: Textzusammenfassungen der Abrahamgeschichte in Abschnitten (laminiert)

Die Schülerinnen und Schüler malen die Personen- und Tiervorlagen an. Eine Vorgabe ist sinnvoll, um zentrale Figuren immer wiedererkennen zu können. Auch die farbliche Gestaltung verabreden die Kinder aus diesem Grund. Interessant ist die Gestaltung des Gesichtsausdrucks der Personen. Hier müssen die Kinder gut überlegen und miteinander nachdenken, welcher Ausdruck in die Szene passt. Die fertigen Vorlagen werden laminiert und mit einem Magneten versehen.

Textabschnitte:

Als Textabschnitte bieten sich an:

- Abraham und Sara stellen sich vor
- Abrahams Traum
- Abraham und Sara brechen auf
- Die Verheißung unterm Sternenhimmel
- Drei Fremde zu Besuch / Sara lacht
- Isaak ist geboren