

DIE ERZÄHLSCHNECKE

*Das Erzählen biblischer Geschichten ist und bleibt der größte Schatz im Kindergottesdienst. Auf vielfältige Weise kann dieser Schatz entdeckt und entfaltet werden: mit Medien und verschiedenen Materialien, mit Gesten und Symbolen. So wird die biblische Botschaft anschaulich und be-greif-bar – im wahrsten Wortsinn.
(Zitat von: Ulrike Lange, Theologisch-Pädagogisches Institut, Moritzburg)*

Die Methode:

Die Erzählschnecke ist eine von vielen Erzähl-Methoden. Sie ermöglicht den Kindern aktives Zuhören, da die Kinder in die Erzählung eingebunden werden. Die Geschichte wird nicht nur gehört, sondern auch erlebt. Die Kinder hören durch diese Methode aufmerksamer zu, sind konzentrierter dabei und können die Geschichte besser begreifen.

Die Idee:

Die Idee der Erzählschnecke entstand aus praktischen Überlegungen. Wir haben in unseren Kindergottesdiensten Kinder mit einer großen Altersspanne. Vom Kleinkind bis zu den 10jährigen. (Die über 10jährigen bekommen in unserer Pfarrgemeinde einen altersgerechten „Teenie-Gottesdienst“).

Diese große Altersspanne forderte, die Erzählform neu zu überdenken. Denn die Erzählung von biblischen Geschichten sollte alle Kinder ansprechen. Die Erzählung sollte für alle interessant und verständlich sein. Nicht zu „kindisch“ und nicht zu „hoch“. So kam die Überlegung, die Kinder in die Erzählung einzubinden. Und das klappte wunderbar.

Die Umsetzung:

Die Kinder sitzen im Sesselkreis und eventuell auf Pölstern um die „Mitte“. In der Mitte liegt eine Stoffbahn zur Schnecke geformt mit der Kindergottesdienst-Kerze im Mittelpunkt (Symbol für die Gegenwart Gottes).

Die Kinder bekommen vor der Erzählung Bilder oder aber auch manchmal Gegenstände, die zur Geschichte passen. Die Rückseite der Bilder und die Gegenstände sind mit Farben gekennzeichnet, die das spätere „auf die Schnecke legen“ zum richtigen Zeitpunkt ermöglichen.

Der/Die Erzähler/in sitzt ebenfalls im Sesselkreis und hat die Erzählung schriftlich auf einzelnen Erzählblättern, die ebenfalls auf der Rückseite mit Farben gekennzeichnet sind, in seinen/ihren Händen.

Beim Erzählen der Geschichte muss darauf geachtet werden, dass das Blatt mit der bereits erzählten Textstelle nach dem Erzählen hinter die restlichen Textblätter gesteckt wird, denn damit kommt dann für die Kinder auch die Farbkennung zum Vorschein. Das Kind, das zur bereits erzählten Textstelle nun auch das farblich passende Bild bzw. den passenden Gegenstand in seinen Händen hält, steht auf geht zur „Erzählschnecke“ und legt es auf die Stoffbahn. Es wird immer von Außen nach Innen (zum Schneckenmittelpunkt = Kerze) gelegt. Das Kind setzt sich wieder.

Danach folgt die Erzählung der nächsten Textstelle, das nächste Bild oder der nächste Gegenstand wird wieder auf die „Erzählschnecke“ gelegt u.s.w. Dieser Vorgang wiederholt sich bis an das Ende der Erzählung.

Am Ende liegt die ganze Erzählung auf der „Erzählschnecke“ und bleibt bis zum Ende des Kindergottesdienstes liegen. Die biblische Geschichte bleibt somit bis zum Ende des Gottesdienstes präsent.

In der Vertiefungsphase im Anschluss an die Erzählung wird gebastelt, gemalt, gespielt und vieles mehr. Dabei entstandene Ergebnisse bzw. Erinnerungsstücke werden am Ende dieser Phase zur „Erzählschnecke“ gelegt und erst nach dem Segen von den Kindern mit nach Hause genommen.

Die Vorbereitung:

Die Vorbereitungsphase ist eine sehr lange Arbeitsphase, die sich aber auf alle Fälle lohnt. Der Erzähltext muss überlegt und geschrieben und in einzelne Textbausteine zerteilt werden. Es müssen passende Bilder zur Geschichte gefunden bzw. gezeichnet oder gemalt werden, eventuell passende Gegenstände ausgesucht u.s.w. Danach müssen die Textstellen, Bilder und Gegenstände mit den entsprechenden Farben versehen werden. Es hat sich bewährt die Bilder und die Textblätter zu laminieren. Sie gewinnen dadurch an Stabilität, bleiben sauber und dadurch langlebiger. Die Geschichten eignen sich natürlich auch zum Aufheben und in einem geräumten Zeitabstand zum Wiederverwenden, da die Kindergottesdienstgenerationen ja relativ rasch wechseln.

Die Materialien:

Stoffbahn (mind. 3 m lang – länger ist besser)
Große KIGO-Kerze
Textblätter mit Farbkennung
Bilder zur Geschichte mit Farbkennung
Gegenstände zur Geschichte mit Farbkennung

Beispiele:

