

Gekrümmt - Rollenspiel

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Gekrümmt - Rollenspiel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Spirituelles Leben
Schlagwörter	Spiritualität, Rollenspiel
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	60 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	Klaus Hollinetz
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
Variation
Bemerkungen

Kurzbeschreibung

Die Kinder setzen sich im Rahmen einer Heimstunde mit Situationen auseinander, die sie selbst belasten, fertig machen, "krümmen"... und stellen diese als Rollenspiel dar. Sie sollen sich darüber Gedanken machen, was ihnen in solchen Situationen weiterhilft (und was nicht) bzw. wie sie anderen in solchen Situationen helfen können

Material

Plakatpapier
Stifte
Farben zum Malen

Detailbeschreibung

Gekrümmt - Rollenspiel ist eine Programmidee, zum Beispiel für eine Heimstunde.

Ziel

Die Kinder setzen sich im Rahmen einer Heimstunde mit Situationen auseinander, die sie selbst belasten, fertig machen, "krümmen" ... und stellen diese als Rollenspiel dar. Sie sollen sich darüber Gedanken machen, was ihnen in solchen Situationen weiterhilft (und was nicht) bzw. wie sie anderen in solchen Situationen helfen können

Beschreibung

Situation 1

Im Sitzkreis: Die Kinder stehen auf und nehmen die Haltung eines gekrümmten Menschen ein.

- Was sehen sie?
- Wie fühlen sie sich dabei?
- In welchen Situationen fühlt ihr euch "gekrümmt"? Was kann dazu beitragen einen Menschen "fertig" zu machen?

Stichwörter sammeln (Plakat)

Situation 2

Die Kinder nehmen in der Patrouille eine der genannten Situationen auf und arbeiten ein kurzes Rollenspiel dazu aus.

- Schule - schlechte Note
- Einer hat nicht die "richtige" Kleidung, Handy, etc..
- von Freunden nicht beachtet werden
- Konflikte mit Eltern...

Anschließend spielen die Patrullen sich ihre Szenen gegenseitig vor

Situation 3

Die Werbung verspricht uns oft Lösungen für Probleme aller Art. Welcher Werbespot, welcher Slogan könnte zur Lösung des eben vorgestellten Problems beitragen? In der Patrulle gestalten die Kinder ein Plakat mit einem entsprechenden Slogan.

Situation 4

Geschichte von der gekrümmten Frau frei erzählen nach Jesus heilt am Sabbat (Lk 13, 10 -17) oder (Lk 13, 10 - 12) Einmal sprach Jesus am Sabbat in einer Synagoge. Unter den Zuhörern war eine Frau, die schon achtzehn Jahre lang krank war. Sie war verkrümmt und konnte sich überhaupt nicht mehr aufrichten. Als Jesus sie sah, rief er sie zu sich und sagte zu ihr: "Du sollst deine Krankheit los sein!" Er legte ihr die Hände auf, und im gleichen Augenblick konnte sie sich wieder aufrichten. Da lobte sie Gott. Aber der Synagogenvorsteher ärgerte sich, dass Jesus die Frau ausgerechnet am Sabbat geheilt hatte, und sagte zu der Menge: "Die Woche hat sechs Tage zum Arbeiten. Also kommt an einem Werktag, um euch heilen zu lassen, aber nicht am Sabbat." Der Herr erwiderte ihm: "Ihr Heuchler! Jeder von euch bindet doch am Sabbat seinen Ochsen oder Esel los und führt ihn zur Tränke. Aber diese Frau hier gehört zu den Nachkommen Abrahams! Eine krankmachende Kraft hielt sie achtzehn Jahre lang gebunden, und da sollte man sie nicht an einem Sabbat von ihren Fesseln befreien dürfen?" Als Jesus das gesagt hatte, waren seine Gegner beschämt; alle anderen aber freuten sich über die wunderbaren Taten, die er vollbrachte. (5. Standbild)

Variation

Andere Themen: Wann fühle ich mich frei/unfrei

Bemerkungen

Wir haben dieses Rollenspiel als Teil einer Pfadmesse durchgeführt. Die Kinder hatten Freude daran, in der Kirche eine Situation aus ihrem Leben darzustellen (ohne auswendig gelernten Text - frisch von der Leber weg). Die Anregung dazu stammt aus dem Buch "echt Gott"

Die Kinder setzten sich im Rahmen einer Heimstunde mit Situationen

auseinander, die sie selbst belasten, fertig machen, "krümmen"... und stellen diese als Rollenspiel dar. Sie sollen sich darüber Gedanken machen, was ihnen in solchen Situationen weiterhilft (und was nicht) bzw. wie sie anderen in solchen Situationen helfen können

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:59 Uhr bearbeitet.