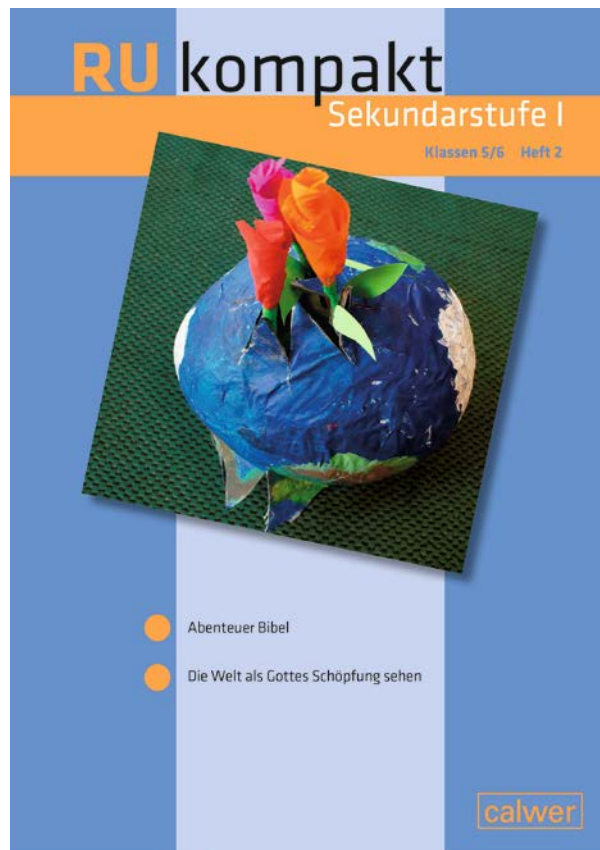


Leseprobe aus:



RU kompakt Sekundarstufe I

Klassen 5/6 Heft 2

ISBN 978-3-7668-4452-1

© Calwer Verlag GmbH 2017

BAUSTEINE

1. Lernen vorbereiten und eröffnen

BAUSTEIN 1

→ pbK 2.2.3

SCHATZKARTE (M 1) UND BILD-TEXT-KARTEN (M 2)

Die Schülerinnen und Schüler können ihr Vorwissen zu biblischen Erzählungen anhand von Abbildungen aufzeigen und die Geschichten in eine sinnvolle Reihenfolge bringen (M 1, M 2).

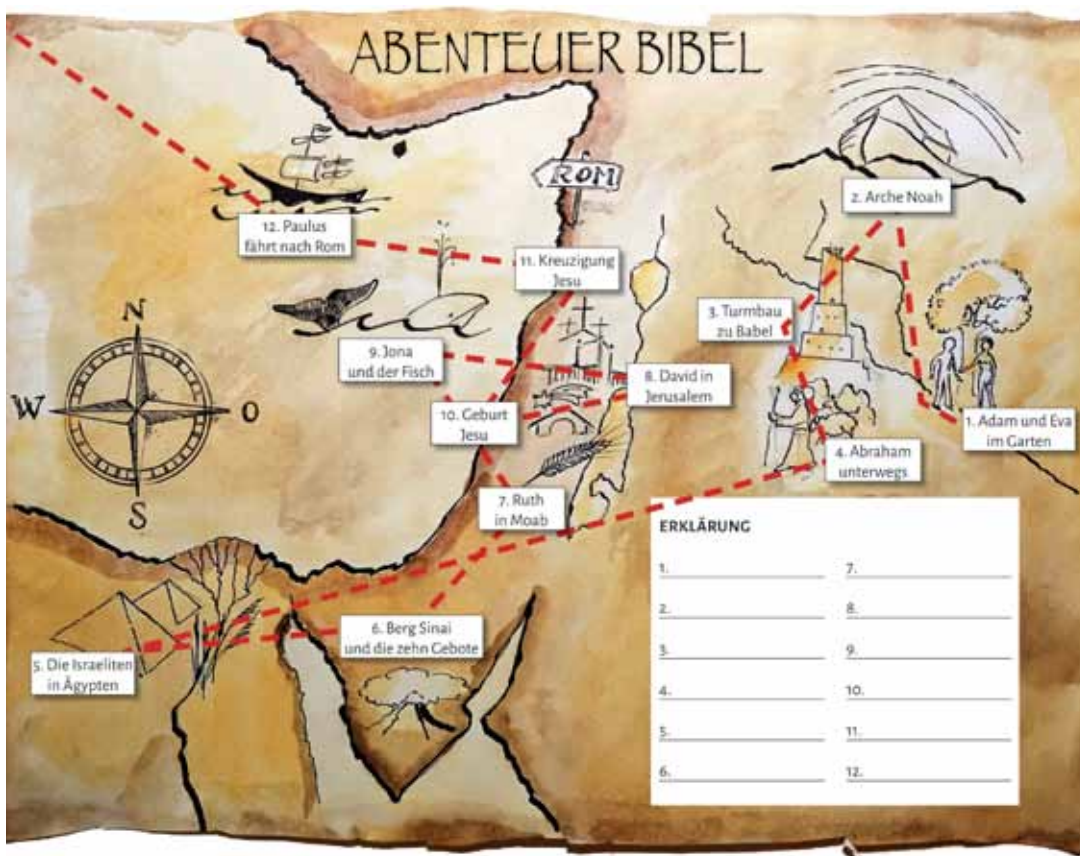


Abb. 1: Schatzkarte zum „Abenteuer Bibel“ (M 1)

- Die „Schatzkarte“: Die Bibel ist ein Buch voller Abenteuer. Dafür steht diese Schatzkarte. Die in dieser UE angebotenen Abenteuer (mit der) Bibel folgen der gestrichelten Linie. Die SuS werden – je nach Auswahl durch die Lehrkraft – den durch die kleinen Bilder angedeuteten Geschichten entlang der roten Linie begegnen. Einzelne Stationen – vorgeschlagen werden das Buch Rut, die Geschichte vom Aufstieg und dem Königtum Davids, die Geschichte Jesu und der ersten Gemeinden – werden im Verlauf der UE „unter die Lupe“ genommen. Für diese Geschichten „unter der Lupe“, aber auch für die nur „gestreiften“ Geschichten werden in dieser UE weitere Symbole zur Verfügung gestellt. Für diese Symbole sowie für weitere Produkte und Gegenstände, die die SuS im Verlauf der UE selbst herstellen, bietet sich zusätzlich zur Schatzkarte eine Schatzkiste an.

- Der Erzählfaden der Bibel beider Testamente wird auf dieser „Schatzkarte“ durch zwölf Stationen repräsentiert, die durch einen rot gestrichelten Pfad verbunden sind. Die Darstellung folgt der Reihenfolge der biblischen Erzählungen und nicht der Geschichte ihrer Entstehung und Überlieferung. Zugleich werden sie auf eine vereinfachte geografische Darstellung des Vorderen Orients übertragen:
 1. Die Geschichte von der Erschaffung des Menschen (1. Mose [Gen] 1–4, hebr.: „Im Anfang“)
 2. Die Arche des Noah (1. Mose [Gen] 6–8)
 3. Der Turmbau zu Babel (1. Mose [Gen] 11)
 4. Die Aussendung und die Wanderung des Abraham (1. Mose [Gen] 12f)
 5. Die Israeliten in der Knechtschaft Ägyptens und die Flucht (2. Mose [Ex] 1–15, hebr. „Er rief“)
 6. Mose und die Israeliten am Berg der Gottesoffenbarung und der Zehn Gebote (Sinai; 2. Mose [Ex] 20)
 7. Rut in Moab und Bethlehem (Rut)
 8. David in Bethlehem und in Jerusalem (1. und 2. Sam)
 9. Die Geschichte des Propheten Jona (Das Buch Jona)
 10. Geburt Jesu in Bethlehem (Lk 2)
 11. Passion und Auferstehung Jesu (Lk 22–24)
 12. Paulus auf dem Weg nach Rom (Apg 9.18.25–26).

- *Die Schatzkiste:* Auf einer Abenteuerreise entstehen Eindrücke und Erinnerungen, die es aufzubewahren lohnt. Dafür bietet sich eine Schatzkiste an, die die SuS selbst gestalten und die sich im Verlauf der UE mehr und mehr füllt. Die Schatzkiste könnte aus einem einfachen Schuhkarton bestehen, den die SuS mit farbigem Papier (Holz? Metall?) und mit Streifen aus Alufolie, die mit Karton verstärkt werden (Metallbänder, Schloss, Nieten o.ä.), verzieren.



Abb. 2: Schatzkiste zum „Abenteuer Bibel“

- Beides, die Schatzkarte und die Schatzkiste, stellen somit **Leitmedien** dar, die die gesamte UE begleiten und vertiefen. Die Schatzkarte dient den SuS zusätzlich zur Orientierung: Wo sind wir gerade und wie ist der Zusammenhang? Sie ist deshalb gewissermaßen der „Advance Organizer“ der gesamten UE.
- Der nachfolgende Einstieg dient der erzählerischen Ordnung der biblischen Geschichten und beginnt deshalb ohne Schatzkarte.

Einstieg mit den Bild-Text-Karten (M 2)

- Die Kärtchen **M 2** bestehen aus einer jeweils rechteckigen Bildhälfte und einer Texthälfte, die nicht zusammengehören.
- *Vorbereitung:* Die Kärtchen werden zunächst so gefaltet, dass nur die Bildseite sichtbar wird. Ggf. können die Karten auch auseinandergeschnitten werden (s.u. zur Idee „Memory“).
- Die SuS erläutern diejenigen Bilder bzw. Geschichten, die sie bereits kennen.
- Sie bringen die ihnen bekannten Geschichten in eine sinnvolle Reihenfolge.
- Verwendung als **Domino**: Beginnend mit dem Doppelkärtchen aus dem griechischen Buchstaben Alpha (A) und dem Bild von der Erschaffung der Menschen kann als nächstes die Karte mit dem Text aus Gen 1–4 und dem zweiten Bild (Arche Noah) zusammengefügt werden. Das letzte Kärtchen (Paulus auf dem Weg nach Rom) endet mit Omega (Ω) als dem letzten Buchstaben des griechischen Alphabets. Mithilfe des ausgelegten Domino-Spiels kann die Geschichte fortlaufend erzählt werden.
- Verwendung als **Memory**: Hierfür müssen die Domino-Kärtchen auseinandergeschnitten werden. Nun ergeben sich Paare aus Bild und dazugehörigem Text.

Differenzierung:

- **G:** Das fortlaufende Domino kann auch ohne detaillierte Kenntnis der einzelnen Geschichten durch aufmerksames Lesen erschlossen werden.
- **M/E:** Das Memory setzt die Kenntnis der Geschichten voraus. Allerdings können – im Gegensatz zum Domino – auch einzelne Paare ausgewählt und andere weggelassen werden (**G**).

Ankündigung des weiteren Vorgehens mithilfe der **Schatzkarte**:

- Die SuS beschriften die „Legende“ auf der Schatzkarte: hinter jedes Bild kommt eine kurze Erläuterung; Lösungsvorschläge finden sich auf S. 11. Vor uns liegt eine Reise durch das Abenteuerland der Bibel. Dafür brauchen wir bestimmte Ausrüstungsgegenstände (Karte; Bibel; Schatzkisten [anfangs leer]; „Lupe“; Symbole, die fortlaufend ergänzt werden ...).

2. Lernwege gestalten

BAUSTEIN 2 EIN BLICK IN DIE BIBEL (M 3.1; M 3.2)

Die Schülerinnen und Schüler können sich in der Bibel orientieren und einzelne Bibelstellen auffinden.

Dieser Baustein beginnt entweder mit einer L-Erzählung, an die sich das Auffinden des Buches Rut in der Bibel anschließt; zu Beginn kann aber auch eine erste Einführung in das Auffinden biblischer Bücher stehen.

Rut in der Bibel finden

- Inhaltsverzeichnis aufschlagen: es beginnt i.d.R. mit der Überschrift „Das Alte Testament“, manchmal mit der Zwischenüberschrift „Geschichtsbücher“ (s.u.). Hier gilt es nun das Buch Rut zu finden und aufzuschlagen (Seitenzahl?)
- Anfang des Merkverses einführen und auswendig lernen (vgl. **M 3.1** und **3.2**): „In des alten Bundes Schriften merke dir an erster Stell' Mose, Josua und Richter, Rut und zwei von Samuel.“

- Erläutern: Die Bibel ...
 - besteht aus Büchern, die einen Namen/eine Überschrift haben;
 - diese enthalten (meistens) mehrere Kapitel (erste Ziffer nach dem Namen des Buches);
 - die Kapitel haben einzelne „Sätze“, die in der Bibel „Verse“ heißen (wie bei einem Lied/Gedicht!) und von der Kapitel-Nummer mit einem Komma abgetrennt werden.
 - Aufschlage-Übung mithilfe des Verses: „In des alten Bundes Schriften ...“
 - Was bedeutet dann: Rut 1,1? – Wie lautet der letzte Vers des Buches Rut – und wie wird diese Fundstelle angegeben (Rut 4,22)? – Aufschlagen von Rut 1,16f.
 Es können weitere Übungen zum Aufschlagen angeschlossen werden, z.B. die Bibeltexte zu den ersten sieben Stationen der Schatzkarte (s.o.) (M 3.2)
- Weitere traditionelle Aufschlagübungen:
 - Bibel-Kuchen (vgl. <https://www.ekd.de/bibel/bibelkuchen.html>, Zugriff am 30.04.2017)
 - Bibel-Suppe (vgl. <https://www.youngstarswiki.org/pl/wiki/kochen-mit-der-bibel-suppe.html>, Zugriff am 30.04.2017)
 - Bibelfußball (Bibelaufschlagen nach Schnelligkeit – vgl. <http://blogs.rpi-virtuell.de/community/2014/07/29/bibelfussball-nachschlage-quiz-zur-bibel/>, Zugriff am 30.04.2017)

Differenzierung:

- **G:** Beschränkung auf die vier Evangelien oder die fünf Bücher Mose.
- **M:** Beschränkung auf eines der beiden Testamente.
- **E:** Ganze Bibel.

Bibelfußball ist auch als Turnier durchführbar: die erste Runde beginnt in Partnerarbeit; die Sieger/innen treten in der nächsten Runde an usw.

Überleitung zum Buch Rut

- Das „Erste Testament“ ist größtenteils auf Hebräisch verfasst!
- Hebräisch ist eine Konsonantenschrift; es gibt keine Vokale, aber es gibt Hilfen zur Aussprache (Punktierung) sowie Ausnahmen (im Wort Rut kann der mittlere Buchstabe sowohl „w“ als auch „u“ oder „o“ bedeuten).
- Hebräisch wird von rechts nach links gelesen und von oben nach unten (wie schlägt man eine hebräische Bibel auf?)
- Rut 1–4 lesen und/oder (nach-)erzählen.
Vertiefung mithilfe der DVD: Der Film „Begegnung mit der Bibel: Rut“ kann entweder an dieser Stelle eingesetzt werden oder am Ende der UE. Der Film wird gemeinsam angesehen und mit der biblischen Geschichte verglichen (Medienkritik, Anwendung des erworbenen Vorwissens).



(I) Geschichtsbücher – am Beispiel Rut

UNTER DER LUPE: MIT RUT AUF DEM WEG (M 4.1 bis M 4.7)

BAUSTEIN 3

→ pbK 2.2.1
2.2.3

Die Schülerinnen und Schüler können die Geschichte Ruts nacherzählen. Sie vertiefen und deuten einzelne Aspekte der Rut-Geschichte.

Im Zuge der Durchführung dieses Bausteins wird vorgeschlagen, dass die SuS aus den Arbeitsblättern (M 4.1–4.7) eine **Schriftrolle** herstellen. Die **Schriftrolle** ist für die Schatzkiste bestimmt.