

Methodik

Gestaltungsideen und Methoden

1. Einleitung

1.1 Bedeutung von Methoden

Unterrichtsmethoden werden oft nur als Vehikel verstanden, um den eigentlichen Inhalt zu transportieren. Dabei wird unterschätzt, dass Methoden und Inhalte im Einklang miteinander stehen sollten. Möchte man die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dazu anleiten, sich selbstständig ein Urteil zu bilden, muss die Methodik hierfür auch Freiräume schaffen. Soll der Inhalt als relevant für den Alltag der Jugendlichen erscheinen, können Methoden, die auch das Herz und die Hand der Jugendlichen erreichen, hierzu beitragen.

Eine theoretische Aneignung von Methoden ist sicher ein erster Schritt zu einer abwechslungsreichen Gestaltung von Unterrichtssituationen. Trotzdem sollte sich niemand entmutigen lassen, wenn die eine oder andere Idee in der eigenen Gruppe nicht auf Anhieb funktioniert hat. Methodenkompetenz erwirbt man sich letztendlich durch die Praxis. Nicht jede Methode lässt sich in jeder Gruppe umsetzen. Und nicht jede Methode passt zu jeder Seminarleiterin oder jedem Seminarleiter.

Die Beschreibungen der einzelnen Methoden können nur grob den Ablauf skizzieren, aber nicht jede Gruppensituation berücksichtigen. Mit der Zeit wird es der oder dem Unterrichtenden aber immer leichter fallen, sich bereits im Vorfeld den genauen Ablauf vorzustellen und so die richtigen Methoden auszuwählen.

1.2 Methoden und „Methödden“

Im Folgenden werden Methoden und „Methödden“ vorgestellt, die nicht alle gleichwertig sind. Erzählen¹ oder Rollenspiele² sind Methoden, zu denen ganze Bücher verfasst wurden und die viele Variationsmöglichkeiten zulassen. Projektarbeit ist eine Methode, die den klassischen Ablauf einer Unterrichtssituation sprengt und selbst wieder viele Methoden in sich aufnehmen kann. Das Vier-Ecken-Spiel ist dagegen eher ein „Methödden“, das den Einstieg in ein Thema erleichtert und klar umrissen ist.

Bei der Darstellung der verschiedenen Methoden stand weder die in der Pädagogik oft uneindeutige Begrifflichkeit noch eine wissenschaftlich exakte Systematisierung im Vordergrund. Vielmehr soll ein leicht erschließbarer Überblick über verschiedene Methoden gegeben werden und ein schneller Zugriff in der Praxis möglich sein. Dies kann bisweilen zu Doppelungen führen, wenn beispielsweise bestimmte Elemente zur Vertiefung und auch zur Ergebnissicherung benutzt werden können. Diese Doppelungen sind gewollt, da die Benutzerin oder der Benutzer zuerst überlegen soll, was sie oder er mit einer Methode erreichen will und an welcher Stelle diese eingesetzt wird. Der Aufbau des Artikels folgt daher zum Teil den verschiedenen Phasen einer klassischen Gruppenstunde. Allen, die sich durch diesen Artikel bei der Gestaltung ihrer Gruppenstunden anregen lassen, wünsche ich viel Spaß und gute Erfahrungen bei der Umsetzung.

¹ Walter Wanner, Erzählen kann jeder, Gießen 1994

² Morry van Ments, Rollenspiele effektiv, München 1985

2. Sozialformen

Sozialformen sind für sich genommen noch keine Methode. Sie geben an, wie die Gruppe strukturiert ist, ob alle Teilnehmer zusammen, zu zweit oder in kleinen Gruppen arbeiten. Je nach Sozialform sind jedoch bestimmte methodische Überlegungen möglich. Besonders die Arbeit in Kleingruppen lässt sich in sinnvolle Phasen einteilen.

2.1 Plenum

Eine Gruppe, die sich im Plenum trifft, ist oft der Regelfall. Alle sitzen irgendwie zusammen, sei es an Tischen, im Stuhlkreis oder gar in Reihen hintereinander. Wie solche Treffen methodisch gestaltet werden, ist dabei sehr verschieden.

Frontalunterricht

Ein klassisches Phänomen aus der Schule, das leider allzu oft auch in Gemeindeveranstaltungen angewandt wird, ist der Frontalunterricht. Eine Person steht vorne und hat den größten Redeanteil. Die Zuhörer werden durch Einzelfragen hier und da einbezogen. Veranstaltungen in dieser Form können, wenn die Rednerin oder der Redner nicht ein besonderes Charisma besitzt, für die Zuhörer sehr anstrengend sein. Der Lerneffekt ist oft sehr gering. Im Zentrum des Geschehens steht die Rednerin oder der Redner und nicht die Teilnehmenden, die ja erreicht werden sollen. Trotzdem kann häufig nicht auf das Arbeiten im Plenum verzichtet werden, da nur dort alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer etwas gemeinsam tun oder bedenken können. Zudem braucht eine Gruppe solche gemeinsamen Phasen, um sich überhaupt als Gruppe zu erleben. Wichtig ist lediglich die bewusste und abwechslungsreiche Gestaltung solcher Treffen.

Vortragsformen

Die oft negativen Erfahrungen mit dem Frontalunterricht haben dazu geführt, eine sehr klassische und natürliche Form des Unterrichts zu vernachlässigen – die des Vortrags oder auch Informationsteils. Nicht alles können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aus sich entwickeln, und auch das Arbeiten mit Literatur ist manchmal mühsam. Es ist daher redlich und wesentlich angenehmer, wenn bewusst Informationen vorgetragen werden, anstatt sie in zähen Gesprächen den Zuhörerinnen und Zuhörern zu entlocken; zumal Frage- und Antwortspiele, in denen die oder der Fragende eigentlich schon die Antwort kennt, oft an Prüfungssituationen erinnern.

Solche Vorträge müssen jedoch gut vorbereitet und vorgetragen werden. Sie müssen für die Zuhörerinnen und Zuhörer eine klar erkennbare Struktur besitzen und dürfen nicht zu lang sein.

Wichtig für das Gelingen eines Vortrags ist schon der Einstieg. Passt dieser in die Situation und trifft er auf das Interesse der Zuhörenden, ist viel gewonnen. Zu einem besseren Verständnis kann manchmal auch eine Visualisierung hilfreich sein. Eine besondere Form des Vortragens ist das Erzählen. Manche Überlegungen zum Erzählen sind auch für die Vorbereitung eines anders gearteten Vortrags hilfreich.

Erzählen

Wer eine Geschichte erzählen will, muss deren Inhalt sehr gut kennen. Die Geschichte soll durch die Erzählung wie ein Film vor dem inneren Auge der Zuhörerinnen und Zuhörer ablaufen. Wird etwas tatsächlich erzählt und nicht nur vorgelesen oder referiert, kann die Sprecherin oder der Sprecher mit der ungeteilten Aufmerksamkeit der Zuhörenden rechnen. Hier ein paar Faustregeln für das Erzählen:

- Die Sätze sollen kurz sein und wenn möglich nur eine Aussage besitzen.
- Unbekannte Begriffe sollten durch Umschreibungen erklärt werden, ohne dass der Erzählstrang extra unterbrochen wird.
- Direkte Rede (... und er fragt: „Bist du bereit, das Opfer zu bringen?“) macht die Erzählung lebendig. Indirekte Rede (... und er fragt, ob er bereit sei, das Opfer zu

bringen) sollte vermieden werden.

- Eine Erzählung kann, auch wenn sie in der Vergangenheit spielt, in Gegenwartsform vorgetragen werden. Das vermeidet grammatikalisch komplizierte Formen und erhöht die Spannung.
- Dem Text soll in der Regel nichts hinzugefügt werden. Er muss aber nicht Wort für Wort auswendig gelernt werden.
- Es ist hilfreich, wenn man sich den Text zu Hause mehrmals laut erzählt. Je weniger der Blick ins Konzept nötig ist, umso lebendiger kann die Erzählung werden.

Gesprächsmethoden

Im Plenum soll natürlich und vor allem miteinander gesprochen werden. Jeder Einzelne soll sich einbringen können und zugleich lernen, dem anderen zuzuhören und bei Bedarf auf ihn einzugehen.

Die intensivsten und wertvollsten Gespräche finden jedoch häufig in nicht pädagogisch vorbereiteten Situationen statt. Beim Essen, Reisen oder Feiern kommt es oft unerwartet zu solchen Begegnungen. Solche freien Räume sind daher für eine Gruppe wichtig.

Zugleich kann auf geplante Gespräche nicht verzichtet werden. Je öfter sich die Gruppe aber in freien Räumen begegnet ist, umso leichter fällt auch das Gespräch im Plenum.

Unter der Überschrift „Vertiefende Methoden – Gelenkte Gespräche“ (V. 2) werden Einzelmethoden vorgestellt, die Gesprächssituationen erleichtern können.

2.2 Einzelarbeit

Der Übergang vom Plenum zur Einzelarbeit ist oft fließend. Es kommt häufig zu Mischformen. Das im Plenum gerade noch Gesagte soll nun in irgendeiner Form vom Einzelnen erfasst oder vertieft werden. Sehr häufig geschieht dies anhand konkreter Fragen oder Arbeitsblätter. Diese können unterschiedlich gut aufbereitet sein. Sie können spielerisch oder streng verschult gestaltet sein. Einzelarbeit wird auch als Stillarbeit bezeichnet, da in dieser Zeit in der Regel nicht miteinander gesprochen wird.

Entscheidend für eine gelungene Einzelarbeit ist die Atmosphäre, in der sie geschieht. Empfinden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nun den Druck, selbst etwas leisten zu müssen, und ist die Atmosphäre dadurch angespannt oder sind alle froh, nun endlich einmal für sich denken, probieren und recherchieren zu können?

Letzteres sollte gefördert werden. Phasen der Ruhe und Sammlung sind wichtig. Nicht die Menge dessen, was in dieser Zeit erledigt oder bedacht wurde, ist dabei wesentlich, sondern die Intensität. Die Möglichkeit, an einem Punkt länger zu verweilen, eventuell durch eigens dafür bereitgelegte Literatur zu forschen und etwas zu vertiefen, was vielleicht nur einen selber interessiert, ist für den, der es erlebt hat, eine sehr befriedigende Sache. Natürlich kann so eine Konzentration nur aufkommen, wenn sich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer wirklich wohl fühlen, wenn sie sich frei bewegen können und bei Bedarf das Schweigen auch brechen dürfen, um sich mit anderen auszutauschen. Dies bedarf geeigneter Räumlichkeiten, in denen die Redenden nicht die still Arbeitenden stören. Zudem gelingen solche intensiven Arbeitsphasen nicht immer und müssen wie fast jede Methode geübt werden.

2.3 Partnerarbeit

Bei Partnerarbeit bearbeiten zwei Personen eine Aufgabe. Oft sind diese Tisch- oder Sitznachbarn. Diese Sozialform ist leicht durchführbar. Im Gegensatz zur Einzelarbeit ist es eine kommunikative Form, in der sich die Partner gegenseitig helfen können. Im Vergleich mit der Arbeit in Gruppen bedarf es einer weniger aufwendigen Planung und kann daher kurzfristiger eingesetzt werden. Zudem ist Partnerarbeit eine Vorform zur Gruppenarbeit.

Bei einer zu kleinen Gruppengröße der gesamten Gruppe ist oft nur Partnerarbeit möglich.

2.4 Gruppenarbeit

Für die Durchführung einer Gruppenarbeit werden zeitweilige arbeitsfähige Kleingruppen gebildet. Für die Anzahl der Personen einer Kleingruppe sind die geplante Aufgabe und die Gruppengröße der Gesamtgruppe ausschlaggebend. In der Regel werden zwischen drei und acht Personen einer Kleingruppe angehören. Diese können nun selbstständig etwas erarbeiten. Jede und jeder Einzelne kann zu Wort kommen und sich mit seinen Stärken einbringen. Da am Ende der Arbeit ein Ergebnis präsentiert werden soll, sind die Gruppenmitglieder aufeinander angewiesen. Klappt die Zusammenarbeit nicht, d. h. lässt die Mehrheit einige wenige schuften, wurde ein Ziel der Gruppenarbeit nicht erreicht. Die Aufgaben der einzelnen Kleingruppen sind meistens identisch. Es können aber auch verschiedene gleichwertige Aufgaben formuliert werden. Gruppenarbeit lässt sich in vier Phasen einteilen:

Phase 1: Einleitung

Im Plenum werden alle Beteiligten in das Thema und die geplanten Arbeitsaufträge eingeführt. Diese Phase ist entscheidend für die Motivation der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Weitere Anregungen für diese Phase können unter den Stichwörtern: „Plenum“ (2.1) oder „Anfangsmethoden“ (3) gefunden werden.

Phase 2: Gruppenbildung

Werden verschiedene Arbeitsaufträge angeboten, sollten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nach ihren Interessenschwerpunkten selbstständig zusammenfinden. Eventuell sollten die Themen dann bestimmten Treffpunkten zugeordnet werden.

Oft sind aber die anderen Gruppenmitglieder ausschlaggebend für die Wahl einer Gruppe. Um zu vermeiden, dass immer dieselben Personen zusammenarbeiten, und um Außenseiter zu integrieren, bieten sich Spiele an, bei denen das Zufallsprinzip über die Gruppenzusammensetzung entscheidet¹:

- Puzzle: Bilder, Comics oder Zeitungsausschnitte werden zerschnitten. Will man beispielsweise zwei Gruppen zu je vier Personen bilden, werden zwei Bilder in jeweils vier Teile zerschnitten und in ein Gefäß getan. Jede und jeder nimmt nun ein Teil und sucht dann die Personen, die die restlichen Teile des Puzzles gezogen haben.
- Tierlaute: Es wurden Zettel mit Tiernamen verteilt. Nun müssen alle entsprechende Geräusche machen und so ihre Gruppe finden.
- Liedersalat: Zettel mit bekannten Liedertiteln werden verteilt. Durch Singen der Lieder finden sich die Gruppenmitglieder.
- Anbandeln: Es werden Fäden verschiedener Farben und Längen verteilt. Personen mit Fäden gleicher Farbe und Länge sollen ihre Fäden miteinander verknoten. Sie bilden eine Gruppe.
- Gruppensymbole: Es werden bereits zu Beginn der Veranstaltung Blumen, farbige Zettel, Nummern, Ländernamen, Tierbilder oder ähnliche Symbole verteilt. Den einzelnen Symbolen werden nun bestimmt Orte zugewiesen, an denen sich diejenigen treffen, die das entsprechende Symbol erhalten haben. Die Gruppe, die sich am schnellsten gefunden hat, kann mit einem Preis belohnt werden.

Phase 3: Arbeit in den Kleingruppen

In dieser Phase ist es wichtig, dass alle wissen, was sie zu tun haben, wie viel Zeit und welche Arbeitsmittel ihnen zur Verfügung stehen. Bereits bei der Vorbereitung der Gruppenarbeit müssen diese Rahmenbedingungen festgelegt werden, um sie dann

¹ Vgl. Franz Wendel Niehl / Arthur Thömmes, 212 Methoden für den Religionsunterricht, München 1998, S. 244f. und Bernhard Grom, Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Göttingen 1976, S. 49.

in der Einleitungsphase in Ruhe zu erklären.

Soll das Gruppenergebnis später mündlich vorgetragen werden, muss ein Protokollant festgelegt werden, der die Ergebnisse dann auch vorträgt. Auch dies muss die Moderatorin oder der Moderator in der Einleitung bekannt geben.

Während die Gruppen selbstständig arbeiten, kann die Moderatorin oder der Moderator diese besuchen, um bei auftretenden Fragen behilflich zu sein. Sie oder er sollte aber auf jeden Fall an einem bestimmten Ort für Fragen zur Verfügung stehen.

Phase 4: Präsentation der Ergebnisse

Wird im Vorfeld die Präsentation nicht eingeplant, ist die Gruppenarbeit für alle Beteiligten unbefriedigend. Es sollte für diese Phase genügend Zeit vorhanden sein. Oft empfiehlt sich eine (Kaffee-)Pause zwischen Phase 3 und 4. So können Gruppen, die schneller gearbeitet haben, in Ruhe auf die anderen Gruppen warten. Nach einer Pause fällt es zudem leichter, den anderen Gruppen zuzuhören.

Je geübter die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind, desto freier können sie die Präsentationsform ihrer Ergebnisse wählen. Bei Gruppen mit gleichen Arbeitsaufträgen können verschiedene Präsentationsformen die Abschlussrunde auflockern. Sind bereits die Arbeitsaufträge verschieden, empfiehlt es sich eher, eine Präsentationsform für alle Gruppen auszuwählen. Anregungen hierzu finden sich unter dem Stichwort: „Ergebnissicherung“ (6).

Um Gruppenarbeit zu üben, kann mit Partnerarbeit begonnen werden. Für die ersten Kleingruppenarbeiten sollten die Aufträgen noch recht eng formuliert und die Präsentationsmethoden klar vorgegeben werden. Je freier die Arbeitsorganisation in den Gruppen geschieht und je länger die Gruppen selbstständig arbeiten, umso mehr nähert sich Gruppenarbeit der Projektarbeit (siehe folgenden Grundsatzartikel 4 „Projektarbeit im Gemeindeunterricht“).

3. Anfangsmethoden

Anfangsmethoden sind in verschiedenen Situationen wichtig.

- Sie können mithelfen, dass sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer besser kennen lernen.
- Ein gelungener Einstieg schafft eine angenehme Atmosphäre, in der sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer wohl fühlen.
- Es kann ein erster Zugang zum Thema gefunden und die gesamte Aufmerksamkeit der Teilnehmenden geweckt werden.
- Sie dienen als Gesprächseinstieg.

3.1 Warming up

Brainstorming

Unkommentiert werden alle Gedanken zu einem Thema gesammelt und auf Karten oder eine Tafel geschrieben. Später können die Äußerungen dann inhaltlich sortiert werden. Auf diese Art werden alle wichtigen und unwichtigen Gedanken zum Thema festgehalten, ohne dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bereits Zusammenhänge und Gewichtungen der Teilaspekte herstellen müssen.

Blitzlicht

Bei einem Blitzlicht sollen alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer kurz zu einer klar umrissenen Frage Stellung beziehen. Die Äußerungen werden nicht kommentiert. Zur Veranschaulichung kann ein Gegenstand weitergegeben werden, den immer die Rednerin oder der Redner in der Hand halten muss.

Satzanfänge

Zu einem Thema erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer angefangene Sätze, die vervollständigt werden müssen.

Skizzen

Um Zusammenhänge oder Gefühlsregungen zu verdeutlichen, können Skizzen angefertigt werden.

Vier-Ecken-Spiel

Beim Vier-Ecken-Spiel können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sich besser kennen lernen und einen ersten Zugang zum Thema finden. Alle befinden sich in einem Raum, in dem sie sich frei bewegen können und Zugang zu den Ecken des Raumes haben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten das Spiel zu spielen:

a) Die Spielleiterin oder der Spielleiter stellt eine offene Frage: z. B. „Wo würdest du am liebsten Urlaub machen?“ Und ordnet dann den Ecken je eine Antwort zu: „Ecke 1 = Mallorca; Ecke 2 = USA; Ecke 3 = Schweden; Ecke 4 = Indien“.

b) Die Spielleiterin oder der Spielleiter legt ohne Kommentar in die vier Ecken je vier Begriffe: z. B. „Fernsehen, Skaten, Musik, Klönen“. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer laufen nun solange im Raum herum, bis sie sich für einen Begriff entschieden haben. Nun gehen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer zu der Ecke, die ihnen am besten entspricht und unterhalten sich mit den anderen, die ebenfalls in dieser Ecke stehen darüber, warum sie diese Ecke ausgewählt haben.¹

99 Fragen oder Ampelspiel

Bei diesem Einstiegsspiel können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf ihren Plätzen sitzen bleiben. Die Spielleitung hat Fragen passend zur Gruppe und zum Thema ausgesucht, die alle mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind. Durch Handheben können die Zuhörerinnen und Zuhörer ihre Meinung signalisieren.²

Eine Abwandlung dieses Spiels ist das Ampelspiel. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bekommen je eine rote, eine grüne und eine gelbe Karte. Rot bedeutet Ablehnung, Grün Zustimmung und Gelb signalisiert die Unsicherheit der Teilnehmerin oder des Teilnehmers. Bei diesen Spielen kann nach einer Frage auch angehalten werden und nach den Gründen für die Entscheidung gefragt werden.

Vorstellungsspiel mit roten und blauen Karten

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten je 8 rote und 8 blaue Karten. Jede Spielerin und jeder Spieler sucht sich nun einen Partner und beginnt sich vorzustellen. Eine rote Karte darf abgelegt werden, wenn etwas über die eigene Person erzählt wurde (z. B. „Ich bin 13 Jahre alt“). Eine blaue Karte wird abgelegt, wenn etwas zum Thema gesagt wurde (z. B. „Nach dem Gottesdienst kann ich meine Freunde treffen.“). Die Paare können sich solange neu gruppieren, bis alle Karten abgelegt wurden.³

Metaphern-Porträ ⁴

Bei diesem Kennenlernspiel dürfen sich die Mitspielenden nicht ganz unbekannt sein. Jede und jeder erhält den Auftrag, sich eine Blume, ein Tier, einen Gegenstand auszudenken, der mit seinem Wesen und Charakter zu tun hat. Die gewählte Metapher schreibt sie oder er auf einen Zettel. Die Zettel werden wieder ausgeteilt, sodass jede Mitspielerin und jeder Mitspieler einen Zettel erhält. Die erste Metapher wird vorgelesen. Gemeinsam berät die Gruppe, wer die Person ist. Dann kommt die nächste Metapher an die Reihe, bis alle erraten sind.

¹ Vgl. Günther Gugel, Praxis politischer Bildungsarbeit, Tübingen ⁴1996, S. 46

² Vgl. Günther Gugel, S. 48

³ Vgl. Günther Gugel, S. 55

⁴ Vgl. Günther Ulrich Liebnau, EigenSinn – kreatives Schreiben, Anregungen und Methoden, Frankfurt a. M. 1995, S. 17f.

3.2 Mit den Augen sehen und den Ohren hören

Bildbetrachtung

Bilder können kreative Prozesse anstoßen. Ohne jeglichen Kommentar wirkt ein Bild unmittelbar auf seinen Betrachter. Dieser erste Eindruck ist meist emotionaler Art. Das Bild gefällt oder stößt ab. Erst bei einer bewussten Analyse kann die Wirkung des Bildes rational erschlossen werden. Diese Analyse geschieht anhand von Fragen, die allein auf seine Beschreibung zielen:

- Was ist auf dem Bild dargestellt?
- Wie sind die Größenverhältnisse und die Raumaufteilung?
- Welche Farben wurden verwendet?

In einer dritten Phase können die Gesamtwirkung des Bildes und Informationen über den historischen Kontext zu einer Interpretation führen. Mögliche Fragen für diese Interpretation sind:

- Was wollte der Maler mit dieser Art der Darstellung bewirken?
- Welche Bedeutung hat die gewählte Darstellung in ihrem historischen Kontext?
- Welche seelischen Konflikte drückt das Bild aus?
- Inwiefern legt das Bild Zeugnis ab für die Glaubensgeschichte des Malers?

Wichtig bei einer Bildbetrachtung ist gutes Material, sodass alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer das Bild tatsächlich sehen können.

Eine sehr umfangreiche Sammlung von Bildern zur Bibel wurde von Jörg Zink in Form von Dias herausgegeben.¹ Es können auch Farbfolien aus Büchern angefertigt werden und mit Hilfe des Overheadprojektors betrachtet werden. Kunstpostkarten für alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind ebenso geeignet und können sogar an die Teilnehmerinnen und Teilnehmern verschenkt werden.

Verzögerte Bildbetrachtung

Eine Variante der Bildbetrachtung stellt die Verzögerte Bildbetrachtung dar. Bei dieser Methode wird erst nur ein Ausschnitt des Bildes betrachtet. Hierdurch können interessante Details des Bildes hervorgehoben werden. Zugleich erhält die Bildbetrachtung so einen spielerischen Charakter.

Unterbrochene Bildbetrachtung

Dies ist eine weitere Variante, in der das Bild den Betrachtenden nur kurz gezeigt wird und sie dann aus dem Gedächtnis ihren ersten Eindruck wiedergeben sollen. Nach einem wiederholten Betrachten kann dann der Auftrag gegeben werden, das Bild aus dem Gedächtnis zu zeichnen.

Postkarten- oder Kalenderbildmeditation

Eine Reihe von Postkarten, Kalenderbildern oder Fotos wird für alle sichtbar ausgelegt. Es sollten mindestens drei Bilder pro Person vorhanden sein. Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler wählt ein Bild aus, das sie oder ihn besonders angesprochen hat. Es wird Zeit gegeben, um einige Gedanken zu dem Bild aufzuschreiben. Dann stellen alle ihr Bild und den dazugehörigen Text vor.

Karikaturen, Cartoons und Comics

Zum Einstieg in ein Thema eignen sich oft Karikaturen, Cartoons oder Comics, da diese in der Regel mit Humor auf ein Thema hinweisen. Zudem sind diese Darstellungsformen den Jugendlichen vertraut und es bedarf zum Verständnis keiner all zu großen Analyse der Gestaltungsmittel. Darin besteht aber auch die Gefahr bei der Betrachtung – besonders bei der Betrachtung von Karikaturen. Es kann zu vorschnel-

¹ Jörg Zink, DiaBücherei Christliche Kunst, Verlag am Eschbach, Eschbach 1981–1988 (Vergriffen, in zahlreichen Ev. und Kath. Medienstellen vorhanden). Vgl. Niehl/Thömmes, S. 15ff. 9

len Deutungen kommen. Um dies zu vermeiden, sollten häufig verwendete Stilmittel von Karikaturen bekannt sein:

- Karikaturen benutzen sehr stark formalisierte Zeichen mit hohem Bekanntheitsgrad.
- Die Wirkung einer Karikatur ist meist darin begründet, dass Bildelemente zusammengefügt werden, die nicht zusammenpassen. Diese Art der Ironie kann gerade von jüngeren Betrachtern missverstanden werden.
- Das Dargestellte wird übertrieben, um damit eine Aussage zuzuspitzen. Auch dies kann bei zu jungen Betrachtern, die in der Regel auf eine genaue Abbildung der Wirklichkeit Wert legen, zu Irritationen führen.
- Und nicht zuletzt lebt eine Karikatur von so genannten Zitaten, bestimmte Zeichen und Symbolen, die aus anderen Zusammenhängen bereits bekannt sind. Nicht alle diese Geheimzeichen, die wir einordnen können, sind Jugendlichen bekannt. Umgekehrt gibt es auch Zeichen, die zwar den Jugendlichen vertraut sind, der älteren Generation jedoch nichts sagen. Hier kann also voneinander profitiert werden. Wichtig ist, zu beschreiben, was der Karikatur ihre Wirkung schenkt.¹

Karikaturen können ebenfalls verzögert betrachtet werden. Man kann einen Titel suchen oder eine veränderte Fassung betrachten. Besonders das Ausfüllen von Sprech- und Denkblasen macht immer wieder Spass und veranlasst zur genauen Betrachtung der Zeichnung.

Stummer Impuls

Ein kurzer und prägnanter Impulstext kann für alle sichtbar aufgeschrieben oder aufgehängt werden. Es wird erwartet bis spontane Reaktionen auf den Text kommen.

Filme ansehen

Das Sehen von Filmen ist Jugendlichen heute sehr vertraut. Filme zu einem Thema werden nicht mehr unbedingt als Attraktion erlebt. Dokumentationen sind für sie im Vergleich zu dem üblichen Sehverhalten langweilig. Trotzdem können Filme über historische Ereignisse oder zu ethischen Fragen ein guter Einstieg in ein Thema sein. Will man einen Film zeigen, muss man diesen selbst sehr gut kennen. Manchmal sind auch nur kurze Passagen eines Films für alle von Interesse. Man kann bereits im Vorfeld Fragen zum Film stellen oder aber nur den Ersteindruck zum späteren Gesprächsgegenstand ernennen. Wichtig ist, sich bewusst zu machen, was mit dem Film bewirkt werden soll und wie dieser vernünftig ausgewertet werden kann.

Musik

Auch Musik kann methodisch genutzt werden. Stärker jedoch als mit Bildern identifizieren sich Jugendliche mit bestimmten Musikstilen. Sie grenzen sich dabei nicht nur von dem Musikgeschmack der älteren Generation ab, sondern auch von dem anderer Jugendkulturen. Um diese Schwierigkeit sollte man wissen, wenn man Musikstücke auswählt. Hier einige Ideen zum Einsatz von Musik:

- Ein Lied mit passendem Text wird zum Einstieg ins Thema vorgespielt.
- Die Jugendlichen bringen selbst Lieder mit, die für sie zu einem bestimmten Thema passen, stellen diese vor und kommen darüber ins Gespräch.
- Es können Lieder zu biblischen Themen gelernt werden. Diese können eventuell mit Bewegungen unterlegt werden.

¹ Vgl. Gottfried Adam/Rainer Lachmann (Hg.), Methodisches Kompendium für den Religionsunterricht, Göttingen ²1996, S. 262ff.

4. Spiele

An verschiedenen Stellen dieses Artikels ist von Spielen die Rede, aber nicht alles, was den Jugendlichen als Spiel angepriesen wird, ist auch im eigentlichen Sinne ein Spiel. Zum Spielen bedarf es einer ungezwungenen Atmosphäre. Gleichzeitig bedarf es bestimmter Spielregeln, die von allen akzeptiert werden, aber nach Absprache auch verändert werden können. Spiele entführen die Spielenden in eine Scheinwelt, die nicht mit der Wirklichkeit identisch ist. Im Spiel kann man in fremde Rollen schlüpfen und trotzdem kann man Menschen oft besser kennen lernen, wenn man mit ihnen spielt.

Manche Lernspiele sind daher im eigentlichen Sinne keine Spiele, sondern schön verpackte Aufgaben, die in der Regel mehr Spaß machen als strenge Arbeitszettel. Neben diesen Spielen sollte aber auch immer Raum für solche Spiele sein, die einfach um ihrer selbst willen Spaß machen. Anregungen hierzu liefern Spielkarteien und -bücher. Beim ungezwungenen Spiel können Beziehungen vertieft werden, die auch später beim gemeinsamen Arbeiten von Nutzen sind.

Wettspiele werden gerne als Herausforderung angenommen. Die Spielleiterin oder der Spielleiter sollten aber diese Stimmung nicht unnötig verstärken, denn es wird bei einem Wettspiel auch immer einen Verlierer geben. Für den Gruppenprozess können oft Spiele ohne Sieger und Verlierer wertvoller sein. Zudem müssen nicht immer dieselben Personen Spielleiter sein.

Kreuzwörterrätsel

Begriffe zum Thema sind zu erraten oder in einem Buchstabenfeld sind bestimmte Wörter herauszufinden. Solche Kreuzwörterrätsel dienen häufig der Wiederholung von bereits bekannten Begriffen.

Bilderrätsel, „Galgenmännchen“; Glücksrad-Spiel, Geheimschrift oder verschlüsselte Botschaft

Auch bei diesen Spielen sollen in der Regel Begriffe zu einem Thema erraten werden. Das alt bekannte „Galgenmännchenspiel“ kann auch ohne thematischen Bezug gespielt werden. Dabei muss nicht immer ein Galgenmännchen gezeichnet werden. Wie wäre es mal mit einer Blume?

Puzzle

Puzzle sind leicht herzustellen. Es können geometrische Figuren oder aber Fotos, Bilder oder Zeichnungen sein, die zerschnitten werden und von den Spielenden wieder zusammengesetzt werden sollen. Interessant ist ein Puzzle besonders dann, wenn man das Motiv noch nicht kennt oder wenn zum Beispiel ein Dreieck gelegt werden soll, man aber nicht weiß, wie groß dieses sein wird.

Gleiche Puzzle können in verschiedenen Gruppen im Wettkampf zusammengesetzt werden und Teamarbeit fördern. Es können auch Texte zerlegt werden. Die Textpuzzle müssen dann wieder zu einem sinnvollen Text zusammengefügt werden.

Vertrauensspiele

In Vertrauensspielen muss sich meist eine oder einer der Gruppe anvertrauen. Diese Person wird getragen, darf sich fallen lassen oder wird blind von anderen geführt. Neben der Förderung des gegenseitigen Vertrauens können solche Spiele auch biblische Texte zum Thema Vertrauen veranschaulichen.

ABC-Liste

Alle erhalten eine ABC-Liste. Den einzelnen Buchstaben werden Wörter zum Thema zugeordnet. Zum Beispiel ein „ABC des Gottesdienstes“: A wie Abendmahl, B wie Beten, C wie Chor, D wie ...

Bibelwettaufschlagen

Wer findet die Textstelle am schnellsten? Spielleiter muss dabei nicht immer die oder der Unterrichtende sein.

Hitparade

Hitparaden oder auch Nietenparaden sollen die Spielenden dazu veranlassen, Dinge oder Ansichten zu werten und zu gewichten.

- Es können Listen erstellt werden, auf denen Punkte zwischen „1 = unwichtig“ bis „10 = super wichtig“ verteilt werden.
- Es können jeder MitspielerIn oder jedem Mitspieler drei Stimmen gegeben werden, die auf die zur Wahl stehenden Begriffe oder Gegenstände verteilt werden. Der Rahmen kann einer „Fernseh-Hitparade“ nachempfunden sein, die von einem Jugendlichen moderiert wird.

Knotenspiel

Bei diesem Spiel kommt man sich näher. Etwa 8 bis 10 Personen stehen im Kreis und fassen die Hände anderer Personen aus dem Kreis. Es dürfen jedoch nicht die Hand eines Nachbarn oder zwei Hände einer Person angefaßt werden. Hat jede Hand eine andere gefasst, darf nicht mehr losgelassen werden. Der entstandene Knoten soll nun durch geschicktes Unter- und Übereinandersteigen gelöst werden.

5. Vertiefende Methoden

5.1 Konfrontation mit Fremderfahrungen

Konfrontation mit Fremderfahrungen

Durch Erfahrungen lernt man am meisten. Persönliche Begegnungen und Erkundungen hinterlassen eine größere Wirkung als das bloße Lesen von Texten. Trotzdem werden diese Methoden häufig vernachlässigt. Sie benötigen in der Regel eine intensivere Vorbereitung und sind auch in der Durchführung zeitintensiver. Hier von sollte sich jedoch niemand abschrecken lassen.

Besuche

Es können Gemeindemitglieder oder andere interessante Personen in Kleingruppen zu Hause oder an ihrem Arbeitsplatz besucht werden. Die Besuche müssen vorbereitet und hinterher auch ausgewertet werden.

Erkundungen

Es können Kirchen, Museen oder soziale Einrichtungen besucht werden. Diese Orte können fotografiert werden. Die Fotos können später in einer Materialmappe, in einer Internetpräsentation oder einer Ausstellung präsentiert werden. Hintergründe zu diesen Einrichtungen können recherchiert werden.

Erfahrungen in der Natur oder auch im Großstadtlärm können sensibel machen für die Bedeutung von Schöpfung oder Gesellschaft. Gemeindeveranstaltungen können gemeinsam besucht und ausgewertet werden. Wichtig sind bestimmte Kriterien, nach denen die Erkundungen stattfinden. Folgende Überlegungen zum Thema Spurensuche können Anregungen geben.

Spurensuche

Schauplätze, Personen oder damit zusammenhängende Themen werden oft nur oberflächlich wahrgenommen. Daher müssen wir lernen genauer zu untersuchen, zu erkunden, zu ergründen – zu recherchieren. Hierbei kann die Spurensuche helfen, bei der man sich dem zu Entdeckenden auf ungewohnte Weise nähert. Verschiedene Varianten sind denkbar: Mit Hilfe aller Sinnesorgane und kleiner Tricks kann die eigene Wahrnehmung verändert und Ungewöhnliches entdeckt werden. Die

Teilnehmerinnen und Teilnehmer sollen bewusst hören oder beim Beobachten gerade die Ohren zuhalten. Hier soll bewusst mit den Augen wahrgenommen werden. Dabei können ungewöhnliche Perspektiven gewählt werden. Man kann aus der Schuhperspektive oder durch ein Rohr sehen. Man kann Blinzeln oder durch farbige Glasfilter oder eine Lupe schauen.

Personen können unter bestimmten Aspekten beobachtet werden. Was tragen sie für Kleidung? Wie bewegen sie sich? Wie sehen ihre Gesichtsausdrücke aus?¹

Interviews, Befragungen, Hearings

Es können zu einem Thema Fragebogen verteilt werden, die man gemeinsam auswertet, oder es können Umfragen auf der Straße stattfinden. Die Dokumentation kann schriftlich, durch Tonaufnahmen oder durch Videoaufnahmen geschehen. Die Fragen sollten vorher gemeinsam entwickelt werden und von wirklicher Bedeutung für die Fragenden sein. Es muss ebenfalls festgelegt werden, wer interviewt werden soll. Sollen Meinungen junger Leute oder die von Leuten aus der Gemeinde oder noch ganz andere Personengruppen befragt werden? Bei Befragungen von Gästen oder Hearings wird in der Regel auf Ton- oder Videoaufnahmen verzichtet, denn hier steht das aktuelle Erleben im Vordergrund.

5.2 Gelenktes Gespräch

Kugellager

Alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer teilen sich gleichmäßig in einen inneren und einen äußeren Kreis auf, wobei die Personen des Innenkreises nach außen schauen, und die Personen des Außenkreises nach innen, sodass jede und jeder einen Partner ansieht. Es wird nun eine Frage oder ein Thema genannt, zu dem sich die Paare unterhalten. Nach ca. 3–5 Minuten dreht sich der Äußere Kreis nach rechts. Die neu entstandenen Paare reden wieder über das gleiche Thema. Dies wird so oft wiederholt, bis sich der äußere Kreis einmal vollständig gedreht hat. Im Plenum können nun die gehörten Argumente eingebracht werden.²

Schreibgespräch oder Schreibmeditation

Für diese Methode sollten nicht mehr als 6 Personen eine Gruppe bilden. In der Mitte der Gruppe liegt ein großer Bogen Papier mit einer Aussage oder Frage. Alle sind mit Stiften ausgerüstet und können ihre Gedanken hierzu aufschreiben und sie auch untereinander kommentieren, in Frage stellen, weiterführen. Regel Nr. 1: Es darf ca. 20 Minuten nicht geredet werden. Erst im Anschluss dürfen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer über das Geschriebene ins Gespräch kommen.³

Brieflawine

Jede und jeder denkt sich eine bekannte Person aus, in dessen Rolle sie oder er schlüpft. Der Kreis, aus dem die Personen kommen dürfen, kann je nach Thema eingeschränkt werden. Mit Namensschildern wird gekennzeichnet, wer welche Rolle einnehmen will. Nun kann sich jede Mitspielerin und jeder Mitspieler einen Adressaten wählen, dem geschrieben wird. Natürlich sind die Briefe auch wieder zu beantworten. Schnell entsteht eine ganze Brieflawine. Im Anschluss werden interessante Fragen und Gedanken aus den Briefen der gesamten Gruppe vorgestellt.

Erzählspiel ⁴

Dieses Spiel lässt sich gut mit 4 bis 8 Spielerinnen oder Spielern spielen. Es wird

¹ Vgl. Liebnaus, S. 41.

² Vgl. Grom, S. 54.

³ Mehr hierzu vgl. Grom, S. 59 ff.

⁴Vgl. Christoph Riemer, Neue Spiele ohne Sieger, Ravensburg, 1987, S. 29 ff.

eine kurze Aussage getroffen, zu der jede und jeder als Erstes ein Bild malt. Das Bild soll an eine Begebenheit erinnern, die man schon einmal erlebt hat. Die Zeit des Malens dient auch der Reflexion des Ereignisses. Im Anschluss stellt jede und jeder ein Bild und die damit zusammenhängende Geschichte vor.

Zwei Stühle

Zwei Stühle werden gegenüber aufgestellt. Das eine ist der Pro- das andere der Kontra-Stuhl. Wer darauf Platz nimmt, kann entweder Argumente für eine These oder Argumente gegen eine These vertreten. Jede Mitspielerin und jeder Mitspieler darf mal auf dem einen und mal auf dem anderen Stuhl Platz nehmen. So wird eine Vielzahl von Argumenten gesammelt. Ein Beobacherteam notiert die Argumente. Hinterher kann noch einmal frei über die Argumente gesprochen werden.¹

Pro und Kontra-Diskussion oder Streitgespräch

Bei dieser Form des Gesprächs gibt es Regeln und klar festgelegte Rollen. Es gibt eine Gesprächsleiterin oder einen Gesprächsleiter. Diese Rolle muss nicht immer von derselben Person wahrgenommen werden. Es gibt Befürworter einer These. Es gibt Gegner einer These. Und es gibt Beobachter.

Das zu diskutierende Thema sollte wirklich für die Diskussionspartner von Interesse sein, ohne dass sie dabei ihre eigene Position vertreten müssen. Es kann sehr hilfreich sein, sich auch mal in die Argumente der Gegenposition zu versetzen.

Alle müssen wissen, dass sie eine Rolle spielen. Dies kann durch eine entsprechende Sitzordnung noch verstärkt werden. Die Gruppen brauchen je nach Thema genügend Zeit, um ihre Argumente vorzubereiten. Im Anschluss gibt es mit Hilfe der Beobachter eine Auswertungsrunde, bei der die Rollen verlassen werden. Talkshow oder Parlamentsdebatte Ein Streitgespräch kann so gestaltet werden, dass sich die Befürworter und Gegner mit Parteien identifizieren. Die Beobachter sind dann Journalisten, die die Debatte dokumentieren. Man kann sich auch eine Talkshow vorstellen, in der verschiedene Positionen vertreten werden.

5.3 Rollenspiele

Die letzten Methoden aus dem Bereich gelenkte Gespräche sind bereits Rollenspiele. Beim Rollenspiel werden spielerisch Erfahrungen aus der Realität wiedergegeben. Positionen oder Charaktere können überzogen dargestellt werden. Die Spielerinnen und Spieler lernen sich in fremde Personen zu versetzen. Das Rollenspiel liefert meist viel Gesprächsstoff. Deshalb muss für die Auswertung des Spiels genügend Zeit eingeplant werden.

Rollengespräch

Talkshow oder Parlamentsdebatte sind bereits Rollengespräche. Es können „Runde Tische“ stattfinden. Zum Beispiel können Vertreter verschiedener Gemeindegruppen gespielt werden. In den verteilten Rollen wird dann über eine fiktive Frage, die die gesamte Gemeinde betrifft, gesprochen.

Standbild

Zu einem Thema (z. B. unangenehme Begegnungen, Jesus zieht nach Jerusalem ein ...) soll ein Standbild gebaut werden. Der Erbauer des Standbildes sucht Personen aus, die sich von ihm in Position bringen lassen. Die Mitspielerinnen und Mitspieler verharren noch ca. 30 Sekunden nach Beendigung des Standbildbaus in der vom Bauenden gewählten Position. Danach wird das Standbild beschrieben und interpretiert. Was wurde dargestellt, warum wurden die Personen so und nicht anders platziert? Auch das Standbild selbst kann befragt werden: Wie war es für dich, in

¹ Vgl. Niehl/Thömmes, S. 226

dieser Position zu sein, diese Körperhaltung einzunehmen? Zum Schluss darf die Standbildbauerin oder der Standbildbauer noch einmal seine Intention vorstellen und das Gesagte ergänzen.

Pantomime

Bei einer Pantomime werden Situationen und Personen ohne Worte allein mit Gebärden und Mimik vorgespielt. Durch eine Pantomime können besonders starke Gefühlsregungen wie Angst, Freude, Skepsis oder Wut dargestellt werden.

Stuhltheater

Beim Stuhltheater können sich die Mitspielerinnen und Mitspieler in unterschiedliche Personen aus einer Geschichte versetzen. Es werden entsprechend der Anzahl der ausgewählten Personen Stühlen in einer Reihe aufgestellt, eventuell mit verschiedenfarbigen Stoffen bedeckt und mit Namensschildern versehen. Wer auf einem Stuhl Platz nimmt, versetzt sich in die Rolle der dazugehörigen Person und redet für diese. Es können mehrere Stühle gleichzeitig besetzt sein und so Gespräche geführt werden. Die Mitspielerinnen und Mitspieler dürfen auch verschiedene Stühle nacheinander besetzen. Auch hier darf das anschließende Gespräch über das Spiel nicht zu kurz kommen. Dabei sollte herausgestellt werden, welche Ansichten und Empfindungen der einzelnen Personen dargestellt wurden.

Stegreifspiel

Bei diesem Rollenspiel wird kurz eine Situation skizziert. So kann die Aufgabe lauten: „Spielt eine Situation, in der das Kind einer Familie am Sonntag Morgen nicht mit in den Gottesdienst gehen möchte.“ Bei einem Stegreifspiel steht nicht die schauspielerische Leistung, sondern vielmehr das dargestellte Thema im Vordergrund.

Planspiel

Bei Planspielen geht es um die Simulation von Situationen, in denen meistens Entscheidungen anstehen. Zur Entscheidungsfindung müssen sich unterschiedliche Interessengruppen einigen. In der Regel sind feste Strukturen einer Organisation vorhanden, die beim Spielen berücksichtigt werden müssen.

Die Mitspielerinnen und Mitspieler können so die vorhandenen Strukturen, beispielsweise einer Gemeinde, kennen lernen. Zudem sollen sie ein Problem von unterschiedlichen Standpunkten aus betrachten und sich in die Situation anderer Personen versetzen.

Zu Beginn des Spiels werden die Rahmenbedingungen, das vorhandene aktuelle Problem und die beteiligten Personen vorgelegt. Bei selbstständigen oder bereits im Planspiel geübten Teilnehmerinnen und Teilnehmern einigen sich die Spielerinnen und Spieler selbst auf die beteiligten Personen und finden sich dann in Interessen- oder Arbeitsgruppen zusammen. Nun wird in diesen Rollen agiert. Es werden Briefe geschrieben und Verhandlungen geführt.

Der Spielleiter, der den Fall konstruiert hat, übernimmt während des Spiels die Funktion des Organisators. Im Anschluss an das Spiel sollte Zeit zur Auswertung vorhanden sein.

5.4 Arbeiten mit Texten

Lückentext

In der Schule dienen Lückentexte oft dem Abfragen von Wissen. Kreativer sind Lückentexte, bei denen vorhandene Textzeilen beispielsweise einer Geschichte vervollständigt werden sollen. Die Schreiberin oder der Schreiber muss sich dann in den vorhandenen Text hineinversetzen und diesen mit Fantasie und logischem Denken ergänzen. Die so entstandenen Texte können dann mit dem Original verglichen werden und bieten meistens viel Gesprächsstoff. Zudem wird so ein größeres Interesse für den Ursprungstext geweckt und dieser langsam erschlossen.

Textbilder

Ein Text kann in Symbolen und Bildern dargestellt werden. Die Aussage des Textes kann auch durch die Art des Schriftbildes unterstrichen werden. Schriftgröße, Schriftart oder die gewählte Schreibfarbe können dabei variieren.

Verzögerte Textbetrachtung

Zu Beginn wird nicht der gesamte Text, sondern nur ein Ausschnitt gelesen. Es kann über den Zusammenhang, den Verfasser und den Anlass des Textes spekuliert werden, bis der gesamte Text allen zur Verfügung steht.

Bildergeschichte

Ein vorgegebener Text wird als Bildgeschichte gezeichnet. Geschieht dies auf Folien, können die Ergebnisse für alle sichtbar projiziert werden.

Klassische Textverarbeitung

Diese Methoden sind den Jugendlichen aus der Schule bekannt, was nicht immer zur Motivation dieser Art von Textarbeit führt:

- Wichtige Stellen im Text unterstreichen. Unverständliche Passagen durch Fragezeichen am Rand kennzeichnen. Durch Pfeile Zusammenhänge im Text markieren.
- Der Text wird in Sinnabschnitte gegliedert. Diese werden mit Überschriften versehen.
- Fragen zum Text werden beantwortet.
- Texte werden miteinander verglichen.
- Hilfsmittel wie Lexika, Landkarten oder Konkordanz stehen zur Verfügung und können Hintergrundinformationen zum Text liefern.

5.5 Arbeiten mit biblischen Texten

Die Methoden, die allgemein für Textarbeit gelten, können natürlich auch für biblische Texte angewendet werden. Texte aus der Bibel können zudem durch Rollenspiele veranschaulicht werden. Hier nun noch einige Ergänzungen, die besonders beim Arbeiten mit biblischen Texten interessant sind.

Biblische Texte aktualisieren

Da biblische Texte oft weit von der Erfahrungswelt der Jugendlichen entfernt sind, können sie in unsere Zeit umgeschrieben werden. Dies kann im Vorfeld durch die Unterrichtende oder den Unterrichtenden geschehen. Dann dient diese Verfremdung dazu einen gewissen Überraschungseffekt bei den Zuhörenden zu erzeugen. Erst langsam wird klar, welcher biblische Text als Grundlage gewählt wurde. Das Umschreiben des Textes kann aber auch als Arbeitsauftrag an die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gegeben werden. Sie sind dann herausgefordert das Wesentliche des Textes zu erkennen und in unsere heutige Zeit zu übertragen.

Zeitungsartikel

Der biblische Text kann aus der Sicht eines Reporters geschrieben werden.

Perspektivwechsel

Das Geschehen des Textes kann aus der Sicht einer bestimmten Person geschildert werden.

Bibelquiz

Es können Personen oder Geschehen aus der Bibel umschrieben und erraten werden. Die Rätsel kann die oder der Unterrichtende vorbereiten. Es können aber auch Rätsel von den Jugendlichen geschrieben werden.

5.6 Malen und Gestalten

Im gestalterischen Bereich können sehr kreativ immer wieder neue Ausdrucksformen erprobt werden. Hier sind einige Beispiele für solche Methoden.

Fotogeschichte

Für eine Fotostory, wie sie in vielen Jugendzeitschriften vorkommt, können Fotos gestellt und zusammengesetzt werden.

Collage

Zu einem Thema können Zeitungsartikel, Fotos und eventuell sogar Gegenstände zu Collagen zusammengefügt werden. Nicht nur die Auswahl der einzelnen Elemente ist dabei von Interesse, sondern auch das Arrangement. Was steht im Zentrum des Bildes? Welche Aspekte rücken an den Rand? Wie groß sind einzelne Elemente? Die Collagen werden für alle sichtbar aufgehängt. Die Künstler erklären ihre Intention. Vorher können auch die nicht Beteiligten beschreiben, wie die Collage auf sie wirkt.

Graffiti, Wandzeitung, Plakate

Eine sehr große Wand wird mit Packpapier beklebt und mit Filzstiften oder Spraydosen zu einem Thema gestaltet. So eine Wand kann über einen längeren Zeitraum zugänglich sein und immer wieder ergänzt werden. Eine ähnliche Methode ist die Gestaltung einer Wandzeitung. Diese kann mit Zeitungsartikeln und Fotos abwechslungsreich gestaltet werden. Es können auch Plakate zu einem Thema angefertigt werden. Dabei kann die Intention sein, dass das Abgebildete so ansprechend und werbeträchtig wie möglich dargestellt wird.

Skulpturen aus Pappmaschee oder Ton

Es werden Figuren oder Gegenstände zu einem Thema geformt. So kann die Aufgabe lauten: Forme eine Skulptur, die etwas über deine Zukunft oder deine jetzige Situation aussagt. Für eine solche Methode braucht man Zeit. Sie bietet aber auch die Chance, dass jede und jeder Einzelne intensiv über ein Thema nachdenkt.

Ergebnisse zum Hören

Am Ende einer Gruppenarbeit kann auch ein Rap selbst getextet und vorgetragen werden. Es kann ein Hörspiel aufgenommen werden oder eine Geschichte mit Geräuschen oder einem Klangbild unterlegt werden. Mit solchen Geräuschkulissen können Stimmungen wiedergegeben werden.

5.7 Meditations- und Stilleübungen

Meditations- und Stilleübungen sollen zur Ruhe und Sammlung führen. Sie bilden zu hektischen Alltagserfahrungen einen wichtigen Gegenpol. Wer betet oder für sich in der Bibel liest, macht sich ebenfalls frei von dem, was um sie oder ihn herum geschieht, und sucht die Stille. In Unterrichtssituationen geht es jedoch nicht darum, geistliche Erfahrungen zu produzieren, sondern die allgemeine Fähigkeit, zur Ruhe zu kommen, soll entwickelt und gefördert werden.

Hören

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden gebeten ihre Augen zu schließen und bewusst Alltagsgeräusche zu hören. Hinterher wird über die Hörübung, über das, was gehört wurde, gesprochen. Es können auch Geräusche erzeugt werden, die dann zu erraten sind. Auch das altbekannte Spiel der Stillen Post, bei dem sich die Mitspielenden etwas ins Ohr flüstern, bis der Letzte es laut sagt, kann zur Ruhe und Konzentration führen.

Sehen

Gegenstände werden in die Mitte gelegt und wortlos angesehen. Dann werden sie zugedeckt. Was lag in der Mitte? Es kann auch ein Gegenstand verändert werden. Wer errät, was verändert wurde?

Tasten

Gegenstände werden mit verschlossenen Augen bewusst ertastet. Dabei geht es nicht nur um das Erraten der Gegenstände. Das, was gefühlt wird, ob der Gegenstand eckig, rund, weich, hart oder rau ist, wird den anderen erzählt.

Spiegelpantomime

Die Spielerinnen und Spieler stehen sich paarweise gegenüber. Einer der Partner macht langsam Bewegungen vor, die der andere nachmacht. Die Rollen werden nach einer Zeit getauscht.

Malen bei Musik

Zu einem Thema können Bilder gemalt werden, während im Hintergrund ruhige Instrumentalmusik läuft.

Fantasieübungen oder Fantasiereisen

Bei einer Fantasieübung werden zu einem Thema oder einer Situation bereits vorhandene Bilder in jeder und jedem Einzelnen hervorgerufen. Dabei soll niemand manipuliert werden, sondern es soll lediglich eine ruhige Atmosphäre geschaffen werden, in der sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entspannen und sich zum Beispiel eine Wanderung, eine Begegnung oder einen Raum vorstellen. Während eine Person ruhig eine Geschichte oder eine Situation beschreibt, sitzen oder liegen die anderen bequem, haben die Augen geschlossen und versuchen, sich entsprechende Bilder zu den Worten vorzustellen. Bevor man eine Fantasieübung anleitet, kann es hilfreich sein, selbst unter Anleitung an einer solchen schon einmal teilgenommen zu haben.

6. Ergebnissicherung

Einige der folgenden Methoden wurden bereits in einem der vorherigen Kapitel beschrieben. In solchen Fällen wird auf eine genauere Beschreibung verzichtet. Zum Beispiel ist mit einer Collage von der Technik her immer das selbe gemeint. Trotzdem muss sich die oder der Unterrichtende genau überlegen, ob mit Hilfe der Collage neue Aspekte zu einem Thema erarbeitet werden oder Ergebnisse einer vorhergegangenen Arbeitsphase nun für die Öffentlichkeit präsentiert werden sollen. Im Folgenden sollen Ideen geliefert werden, wie Ergebnisse, die erarbeitet wurden, interessant und abwechslungsreich präsentiert werden können. Eine anschauliche Präsentation führt dazu, dass die Ergebnisse in guter Erinnerung bleiben. Zudem können die Ergebnisse auch einer größeren Öffentlichkeit vorgestellt werden.

6.1 Dokumentationen

Materialmappe

Texte und Fotos können gesammelt und sinnvoll geordnet werden. Es entsteht eine Mappe, die für andere Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die nicht das gleiche Thema bearbeitet haben, vervielfältigt wird.

Zeitung

Eine Zeitung kann Berichte, Interviews und Hintergrundinformationen beinhalten. Zudem können auch Bildergeschichten und Karikaturen zur Auflockerung dienen. Jeder kann einen Beitrag liefern. Am Ende erhalten alle die komplette Zeitung.

Texte verfassen

Es können Geschichten oder Gedichte geschrieben werden, die in einer gemütlichen Runde am Ende einer Einheit vorgelesen werden.

6.2 Malen und kreatives Gestalten

Collage, Comic, Bildergeschichten oder Skulpturen

Gerade bei der Ergebnissicherung sollten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die ihnen am meisten entsprechende Form der Präsentation wählen können. Wer gerne etwas gestaltet, kann vielleicht durch ein Bild oder eine Skulptur mehr ausdrücken als durch einen Text. Andererseits sollte niemandem eine solche Form aufgezwungen werden. Wer nicht gerne malt, wird sich für sein Produkt schämen. Daher sind Alternativangebote wichtig. Vielleicht kann am Ende einer Gruppenarbeit auch eine Computerpräsentation stehen. Dabei ist es nicht schlimm, wenn die oder der Unterrichtende eine solche nicht produzieren kann. Den Jugendlichen macht es vielleicht umso mehr Spaß. Sie können Bilder einscannen und Texte dazu schreiben. Vielleicht wäre auch das Internet ein geeigneter Ort, um Ergebnisse zu präsentieren. Texte, Bilder oder Skulpturen zu einem Thema können auch in einer Ausstellung in der Gemeinde gezeigt werden. Besonders bei größeren Projekten sollte auf eine Ausstellung nicht verzichtet werden. Zum einen profitiert die Gemeinde davon, zum anderen wird damit die Arbeit der Jugendlichen zusätzlich wertgeschätzt.

6.3 Darstellende Methoden

Während oben (5.3) durch Rollenspiele neue Situationen erschlossen werden sollten, kann ein Sketsch oder ein kleines Theaterstück Ergebnis einer intensiven Arbeitsphase sein. Das Drehbuch muss hierfür verfasst werden und das Anspiel so lange geübt werden, bis alle zufrieden sind. Ein Gottesdienst kann dann ein geeigneter Ort der Präsentation sein. Es kann auch ein Video gedreht werden oder ein Hörspiel mit Geräuschkulisse aufgenommen werden.

7 Arbeiten mit verschiedenen Medien

An dieser Stelle sollen noch einmal verschiedene Medien aufgelistet werden, die zur Bereicherung gemeinsamen Arbeitens dienen können. Wichtig ist die technische Beherrschung der Geräte. Dabei kann man gezielt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entsprechend ihrer Gaben einbeziehen. Die technischen Geräte sollten immer vor dem eigentlichen Einsatz auf ihre Funktionstüchtigkeit geprüft werden.

7.1 Video

Interviews, Anspiele oder Rollenspiele können auf Video aufgenommen werden und stehen so immer wieder zur Verfügung.

7.2 Diaprojektor

Es können Dias zu bestimmten Themen oder zur Meditation gezeigt werden. Es können auch so genannte Rußdias selbst hergestellt werden, indem man die Glasplättchen von Diarahmen mit Ruß schwärzt und dann mit einer Nadel Motive einritz. Dias sind für das heutige Sehverhalten ungewohnt. Gerade deshalb bieten sie eine Alternative zu den schnell wechselnden Bildern im Fernsehen. Besonders bei der ruhigen Betrachtung eines Bildes sind Dias sinnvoll.

7.3 Overheadprojektor

Overheadprojektoren bieten vielfältige Einsatzmöglichkeiten. Arbeitszettel können für alle sichtbar erklärt werden. Bilder, Karikaturen oder Texte lassen sich leicht der gesamten Gruppe zeigen. Gruppenergebnisse können auf Folie geschrieben werden und sind so sofort nach Ende der Gruppenarbeit allen zugänglich. Und auch Bilderrätsel oder andere Spiele können mit Hilfe des Overheadprojektors leicht präsentiert werden. Wichtig beim Arbeiten mit Folien ist, dass die Schrift oder die Ab-

bildungen nicht zu klein sind (z.B. bei Kopien aus Büchern). Auch das Auflegen der Folien sollte geübt werden.

7.4 Computer

Mit Hilfe des Computers kann interessantes Arbeitsmaterial erstellt werden. Zudem können Ergebnisse der Teilnehmerinnen und Teilnehmer auf dem Computer erstellt oder Informationen aus dem Internet geholt werden. Die Jugendlichen sind der oder dem Unterrichtenden dabei bestimmt gerne behilflich. Da der Computer für viele Jugendliche mittlerweile ein selbstverständliches Hilfsmittel ist, sollte bewusst überlegt werden, wie die Möglichkeiten dieser Technik sinnvoll eingesetzt werden können.

8. Literatur

Adam, Gottfried/Lachmann, Rainer (Hg.), Methodisches Kompendium für den Religionsunterricht, Göttingen ²1996

Gugel, Günther, Praxis politischer Bildungsarbeit, Tübingen ⁴1996

Grom, Bernhard, Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Göttingen 1976

Kurz, Helmut, Methoden des Religionsunterrichts, München 1984

Liebnau, Ulrich, EigenSinn – kreatives Schreiben. Anregungen und Methoden, Frankfurt am Main 1995

Ments, Morry van, Rollenspiele effektiv, München 1985

Meyer, Hilbert, Unterrichtsmethoden, Frankfurt am Main 1987

Niehl, Franz Wendel/Thömmes, Arthur, 212 Methoden für den Religionsunterricht, München 1998

Riemer, Christoph, Neue Spiele ohne Sieger, Ravensburg 1987

Sommer, Jörg, ACTION Planspiele in der Jugendbildungsarbeit, Langenbeutungen 1993

Wanner, Walter, Erzählen kann jeder, Gießen ⁴1994

Zink, Jörg, DiaBücherei Christliche Kunst, Verlag am Eschbach, Eschbach 1981-1988 (Vergriffen, in zahlreichen Ev. und Kath. Medienstellen vorhanden)

Silke Sommerkamp