

Kindern ein Dach über der Seele geben

Das in Ihnen und den Kindern schlummernde Gold zum glänzen bringen
Tankstelle sein
Samen verteilen
Bestärken--ermuntern
Die Leichtigkeit des Sein spüren
Meine Göttlichkeit entdecken
Menschwerdung
Heutigung
Sitz im Leben der Bibelstellen erfahren
Mein Glaube
Die Frohe Botschaft froh weiter geben
Biblische Texte erfahren und begreifen

Verlauf

Gestaltete Mitte, Hirten Schafe Kreuz Jesuskerze Menschenlicht

Symbole deuten ,Symbole verweisen auf die Transzendenz z.B, Ehering

Ankommen, jede erhält 3 Kastanien und erinnert sich an belastende Situationen und wirft für jede Situation eine Kastanie in den Mülleimer(loslassen).

Den Morgen bedenken, den Verlauf nachempfinden , vom Aufstehen bis zur Ankunft, den Abschied, den schönsten Augenblick in sich wachrufen. alle Gedanken dürfen da sein, ich lasse sie weiterziehen wie Wolken am Himmel.(da sein)

Im sitzen: spürt jede den Kontakt zum Boden mit den Fußsohlen und verankert sich dort. Die Unterschenkel erspüren, die Oberschenkel und den Kontakt zur Sitzfläche, im Pobereich die Sitzhöcker auf der Unterlage bewegen und darunter befinden sich Stützen, ich bin getragen, den Rücken im Kontakt mit der Rückenlehne erspüren, die Oberarme , Unterarme und Hände wahrnehmen, den Kopf und das Gesicht erspüren.

Vorstellungsrunde, jede nahm sich eine Spruchkarte und erläuterte welchen tieferen Sinn Sie in der Aussage für sich sah.

Kleingruppenarbeit, Austausch über den eigenen Glaubensweg

Text „Der Vogel mit dem großen Durst“

Bibel Teilen

1. Einladen

Wir werden uns bewusst, dass der Herr in unserer Mitte ist und öffnen uns für seine Gegenwart.
Als Einstimmung eine Weile schweigen oder ein Lied singen oder ein Gebet sprechen

2. Lesen

Wir schlagen in der Heiligen Schrift die entsprechende Stelle auf und eine / einer aus der Gruppe liest sie langsam vor.

Der Text könnte aus einer anderen Bibelübersetzung noch einmal vorgelesen werden.

3. Verweilen

Wir lassen das Gehörte in uns nachklingen und sprechen einzeln Worte oder kurze Sätze, auf die wir aufmerksam geworden sind, laut aus.

Es ist im Sinne des Verweilens. wenn eine Stelle mehrmals gesprochen wird und zwischen den Beiträgen kurze Besinnungspausen liegen

4. Schweigen

Jemand liest den Text noch einmal im Zusammenhang.

Danach schweigen wir für einige Minuten und lassen in der Stille Gott zu uns sprechen: einfach offen sein für ihn , auf ihn warten, bei Ihm sein - nicht eigenen Gedanken nachgehen.

Die Angabe und Einhalten der Zeitdauer (5 Minuten oder mehr) verleiht innere Ruhe. Die Einzelnen könnten das wichtig gewordene Wort innerlich wiederholen oder sich das Geschehen bildhaft vorstellen.

5. Austausch

Wir tauschen uns darüber aus, welches Wort uns persönlich angesprochen und was daran uns im Herzen berührt hat.

In "ICH-Form" sprechen. erleichtert das persönliche SICH-Mitteilen. Wenn das SICH-Mitteilen in einem Beitrag nicht gelingt: einfach annehmen. ohne weiter darauf einzugehen.

6. Handeln

Das Wort will Leben werden und unseren Alltag be-leben und verändern. Wir überlegen miteinander was das Wort von uns will und einigen uns auf einen Satz / Motto / Gedanken. den wir „konkret“ mit in die nächste Zeit nehmen

7. Beten

Wir beten miteinander. Alle sind eingeladen, frei und persönlich Lob, Dank. Bitte!}. Fürbitten. Fragen ... anzusprechen.

Abschluss mit einem gemeinsamen Gebet (Vater Unser) oder Lied

Lukas 15, 4-7 und Johannes 10 Der Hirte

Alle sind sie als Erzieherin auch Hirtin, da sie sich im Glauben verwurzelt sehen.

Stehen wie ein Baum (Standhaftigkeit)

Eine sichere Haltung kann auch mit einer gelenkten Phantasie gefestigt werden. Die Gruppenmitglieder stehen auf. Die Anleitung kann wie folgt lauten:

"Stell dir vor, du wärest ein Baum. ... Deine Fußsohlen haben Wurzeln, die in die Erde wachsen und fest in der Erde verankert sind. ... Probiere aus, wie du am besten fest stehst und auch bei ‚Wind‘ nicht aus dem Gleichgewicht geraten kannst. ... Beuge dich nach vorne, zur Seite, nach hinten, so weit wie möglich, aber ohne die Fersen zu heben. ... Deine Füße bleiben fest auf dem Boden. ... Stell dir vor, dass deine Fesseln das Gelenk sind, aus dem der Baum sich wiegt. ... Versuche herauszufinden, an welchem Punkt der Baum am stabilsten ist. ... Finde eine vollkommen ausbalancierte Haltung, bei der du fest stehen, dich aber auch locker bewegen kannst, ohne Spannungen im Nacken, in den Schultern, im Rücken, in deinen Füßen zu empfinden. ... Genieße deine ganz persönliche Haltung des vollkommenen Gleichgewichts und der vollkommenen Stabilität. .. Präge dir diese Haltung gut ein. ... Behalte sie in deinem Gedächtnis. ... Du kannst diese Haltung immer wieder herbeiführen... Wenn du

so ausbalanciert und sicher stehst, wirst du selbst auch ausgeglichen und sicher sein. " Anschließend sollte Gelegenheit gegeben sein, über die Erfahrungen während dieser Körperübung miteinander zu sprechen.

Textmeditation

Gott wenn ich ratlos bin...

Texte, Bilderbücher

Gruppenarbeit in drei Gruppen , jede Gruppe suchte sich ein biblisches Bilderbuch aus und bearbeitete den Inhalt, nach den Angaben des Arbeitsblattes.

Jeux Dramatiques

....das eigentliche Genie der Erziehung :die Beobachtung(Respekt) Walter Benjamin

Zen Anekdote; die von dem Besuch eines Professors bei einem Zen Meister erzählt.
Auf die Frage , was Zen ist, gießt der Meister Tee in eine Tasse, hört aber nicht damit auf, auch als diese schon voll ist. „Die Tasse ist voll“, sagt der Professor, „ es geht nicht mehr hinein.“ “Genauso voll sind auch sie“, antwortet der Meister, „voll von Meinungen und Vorurteilen. Was kann ich ihnen noch sagen?“

Was ist Jeux Dramatiques?

- ❖ Entdecken und Wachrufen unserer schlummernden und schöpferischen Fähigkeiten
- ❖ Ein Mittel, inneres Erleben und Gefühle spielerisch auszudrücken
- ❖ Eine einfache Art des freien Theaterspiels ohne eingeübte Spieltechnik
- ❖ Eine Möglichkeit zur Selbstentfaltung und Lebenshilfe

Welche Möglichkeiten eröffnet das Spiel?

- ❖ **Es gibt kein richtig - es gibt kein falsch**
- ❖ Eine Ergänzung zur intellektuellen und leistungsbezogenen Erziehung
- ❖ Die Förderung der gemüthhaften Erlebnisfähigkeit und das Ausdrucksvermögen
- ❖ Die Entdeckung und Entwicklung der affektiv – emotionalen Kräfte, wie Sinnenfreude , Vorstellungskraft und Spielfreude
- ❖ Beim experimentieren in einer bejahenden und angstfreien Umgebung neue Verhaltenmöglichkeiten erproben
- ❖ Gemeinschaft erleben und kooperieren
- ❖ Ideen entwickeln und ausprobieren
- ❖ Mit anderen verhandeln wie eine Szene gespielt wird
- ❖ Verhandeln(fair-handeln) mit den Anderen
- ❖ Sprachförderung und Inhalte eines Gedichtes, einer Geschichte wiedergeben
- ❖ Symbolik , Metaphern eines Textes kennenlernen

Der Weg

Die Jeux Dramatiques sind keine Methode, die systematisch angewendet wird, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, sondern ein Weg, individuellen Ausdrucksmöglichkeiten zu entdecken und zu fördern.

Durch vorbereitende Übungen und Einstiegsspiele(Sinnesschulung, Begegnungsübungen, Ich – Partner – Gruppe) schaffen wir eine vertrauensvolle Atmosphäre, die den Weg zu den verschiedenen Spielarten der Jeux Dramatiues erleichtern.

Kreativität

Phantasie Förderung der Körperlichkeit Ausdrucksmittel Selbstbestimmtes Tun Erlebnis statt Leistung Gemeinschaftserlebnis

Spielregeln

1. Jeder kann sich Zeit lassen, mit seiner momentanen Stimmung in Kontakt zu kommen.
2. Jeder kann sich seine Rolle selbst aussuchen.
3. Jeder spielt vor allem für sich selbst.
4. Jeder spielt so, wie er sich fühlt.
5. Jeder respektiert den Freiraum seiner Mitspieler.
6. Jeder darf Zuschauer sein, wenn er aus irgendwelchen Gründen nicht mitspielen kann.

Der Rohstoff des Spiels = R

Innerer Rohstoff sind die Zielvorstellungen / Beweggründe Bedürfnisse Wünsche.

Äußerer Rohstoff sind Thema oder Text / mögliche Rollen Spielorte Requisiten und Musik
Thema oder Text können durch Spielleiter, die Gruppe oder ein einzelnes Gruppenmitglied festgelegt werden. Dabei sind einige Grundüberlegungen zu berücksichtigen:

Handelt es sich um Kinder, Jugendliche oder Erwachsene oder eine generationenübergreifende Gruppenzusammenstellung?

Ist die Gruppe erstmals zusammen oder besteht schon eine gemeinsame Spielerfahrung?

Sind die Spieler leicht zu begeistern?

- Können sie sich ohne besondere Vorbereitung auf ein Thema einlassen?
- Welches sind die Wünsche der Teilnehmer?
- Kann die Gruppe selbstständig ein Thema oder einen Text finden?

Die Rollen ergeben sich aus dem Thema. Dabei ist zu bedenken:

1. Wie viele Spieler sind für die wichtigsten Rollen nötig?
2. Welche Rollen könnten noch zusätzlich besetzt werden?
3. Können Rollen doppelt oder mehrfach besetzt werden?

Die Spielvorbereitung = S

Dazu gehören Thema oder Text vorstellen oder ausarbeiten / Rollen auswählen

Spielorte festlegen / Verkleiden und Kleine Hilfsmittel auswählen / Szenische

Fragen klären und Spielplätze gestalten / Innere Sammlung vor dem Spiel

Jeder Spieler klärt, welchen Bezug er zum Thema oder Text hat und versucht für sich herauszufinden, welche Erlebnisse, Erfahrungen, Vorstellungen und Bilder er damit verbindet sowie die Wünsche, die er an das geplante Spiel hat.

Die Rollenauswahl ist ein wichtiger Teil des Spielaufbaus und benötigt viel Zeit.

"Bei den Jeux Dramatiques bestimmen die Spieler ihre Rolle grundsätzlich selbst!"

Es können nicht nur Menschen oder Tierrollen gespielt werden. Auch Bäume und Pflanzen, die Elemente, Naturereignisse und Gefühle lassen sich darstellen.

Ebenso statische und symbolische Rollen.

Jeder Mitspieler besinnt sich auf sich selbst und stellt sich die Fragen:

Was möchte ich sein?

Wo möchte ich sein?

Was möchte ich machen?

Unwichtig für die Rollenwahl ist das Alter und die äußere Erscheinung des Spielers

Die Verteilung der Rollen erfolgt im Gruppengespräch. Dabei äußert jeder Spieler, welche Rolle er spielen möchte und nennt seine Beweggründe dazu. Dann wird festgestellt, welche Rollen noch nicht besetzt oder welche mehrfach gewünscht wurden. Daraus ergeben sich eventuell Textänderungen .

Der Spielort bei den Jeux ist frei wählbar und nicht an eine bestimmte Ausstattung gebunden. Auch in der Natur können Spielorte festgelegt werden.

Zur Verkleidung braucht es keine aufwendige Kostümierung. Tücher verschiedener Farbe, Größe, Struktur helfen, von der eigenen Person sich zu lösen und sich in die Rolle einzufügen.

Für einen klaren Spielablauf sind verschiedene Fragen vorher abzuklären:

- o an welchem Platz beginnen die einzelnen Spieler ihr Spiel?
- wie groß sollen die Abstände zwischen einzelnen Spielplätzen sein?
- wer kommt wohl mit wem in Kontakt?
- welche Spieler gehören im Verlauf des Spiels zusammen?
- welche schwierigen Spielszenen und Handlungsabläufe können wie gestaltet werden?
- wo befinden sich statische Elemente im Spiel?

Die Spieler gestalten den Spielraum mit den möglichen Spielplätzen nach ihren eigenen Vorstellungen. Auch hierbei leisten Tücher gute Dienste.

Die Praktische Durchführung = P

Das eigentliche Spiel, zu dem zwischen Spielern und Spielleiter ein Zeichen für Beginn und Ende vereinbart wird

Kurz vor dem Spiel nehmen die Spieler ihren Platz ein und bereiten sich auf ihre Rolle und das unmittelbar folgende Geschehen innerlich vor.

Der Spieler spielt vor allem für sich selbst und nicht für Zuschauer wie im Theater!

Zum Spiel gehören neben dem körperlichen auch der stimmhafte Ausdruck einer Rolle über Laute, wie das Rauschen des Windes, der ächzende Baum prasselndes Feuer...

Im Spiel zu Text ist eine einfühlsame Abstimmung zwischen Leser und Spielern erforderlich. Im Spiel ohne begleitenden Text sollte die verbale Sprache möglichst durch nonverbale Laute ersetzt werden

Die "Verarbeitung" = V

Austausch von Erlebnissen, Erfahrungen und Erkenntnissen. Klären von Unbehagen, Unsicherheiten und Missverständnissen.

Übung: Kreativer Tanz; alle legen sich hin und hören die Musik und lassen sich von der Musik anregen, es entstehen Bilder im Kopf. Danach wird gemeinsam zusammen getragen, wie die Einzelne sich die Geschichte vorstellt. Jede verkleidet sich und geht gemäß ihrer Verkleidung durch den Raum. Es folgt die Vorstellung der Figuren. Die einzelnen Spieler begrüßen sich, sie gehen zu zweit; zu viert und entwickeln einen eigenen Tanz.

4. Umsetzung in der Praxis

Vorbereitungen

1. Bilderbuchbetrachtung „Wo die wilden Kerle wohnen“
2. Assoziationen und Deutungen selber im Team erarbeiten
3. Themen bearbeiten im Alltag.
4. Abenteuer, wie kann dies im Alltag erfahrbar werden; Buden bauen, in der Turnhalle Erlebnispark aufbauen, mit Rollbrettern eine schiefe Ebene befahren, klettern im Baum, Tau zwischen 2 Bäume spannen und balancieren, alle halten ein Seil und einzelne Kinder balancieren darüber, Nachtwanderung

5. Chaos; gordischer Knoten, zwei Gruppen stehen sich gegenüber und rufen sich einen Satz zu die dritte Gruppe schreit dazwischen.
6. Ein Boot bauen, Bäume für den Urwald basteln, Masken der wilden Kerle basteln, Urwaldtanz einstudieren
7. Malaktion; das Bilderbuch nach malen auf Tapete
8. Konflikt; ringen und raufen Spiele, Übung Beleidigungen, durch die Gasse gehen, 2 streiten sich Rollenspiel

Spiele

1-2-3-1, zu zweit anschauen und abwechselnd bis 3 zählen. Nach und nach wird jede Zahl durch ein Handzeichen ersetzt

Kreuz, Piek, Herz, Karo Jede erhält eine Spielkarte und merkt sich die Farbe(Piek, Herz..), diese Karte wird zurückgegeben. Spielleiterin ruft eine Farbe auf, die Betroffenen wechseln im Uhrzeigersinn den Platz. Gewinnerin ist wer wieder auf seinem Platz ankommt. Sitzt ein Teilnehmer auf meinem Schoß und meine Farbe wird aufgerufen, kann ich den Platz nicht wechseln.

Pattern: Im Kreis , ein Ball wird kreuz und quer auf die Reise geschickt, jede merkt sich die Person, der sie den Ball zugeworfen hat und die Mitspielerin die ihr den Ball zu wirft. In der ersten Runde stellen die Sp. Den Fuß nach vorn die den Ball schon erhielten . Der Ball kehrt dann zur ersten Person zurück usw. Auf einem anderen Weg wird ein Städtenamen weiter gegeben. Es kann auch der gleiche Weg genommen werden und in der 2. Runde der Name des Kindes gerufen werden.

Blind bis 20 zählen zu hören

Alle schließen die Augen und zählen ohne Absprache bis 20. Sobald eine Zahl doppelt genannt wird beginnt der Spl. wieder bei eins.

Zuschnappen Konzentration - Koordination - 2 Impulse gleichzeitig bearbeiten .Alle stehen im Kreis. Jeder Spieler hält seine rechte Handfläche nach oben geöffnet vor den Oberkörper seines rechten Nachbarn. Gleichzeitig berührt er mit der Spitze des gestreckten Zeigefingers seiner linken Hand die rechte Handfläche des linken Nachbarn.

Auf ein Zeichen 1-2-3, schnappen alle Spielerinnen mit der rechten Handfläche nach dem Zeigefinger des rechten Nachbarn. Gleichzeitig müssen sie den eigenen Zeigefinger der linken Hand in Sicherheit bringen, bevor die Hand des linken Nachbarn zuschnappt.

Häschen und Jäger

Kreisauflistung, Lt. Zeigt Häschenohren(link und rechts am Kopf die Hände) der Nachbarin sie gibt es weiter eine Runde langsam und ein mal schnell; dann kommt der Jäger mit dem Gewehr(zeigen mit beiden Händen) und sagt „peng“ weitergegeben, beides rechts herum. Ein Tourist beobachtet das Geschehen mit dem Fernglas(Zeigefinger und Daumen ,Öffnung lassen, vor die Augen halten). Gott (mit einer ausladenden Bewegung und Ohm sagen).Die Frau des Jägers(mit der rechten Hand eine einladende Bewegung zur Kreismitte, mit dem Satz "Das Essen ist fertig" .Diese Personen nacheinander einführen aber links herum.

Alle ziehen an einem Seil

Rundtau , jede zieht für sich—alle gemeinsam—Augen zu

Was ist das Leben ?

An einem schönen Sommertage war um die Mittagszeit eine Stille im Wald eingetreten. Die Vögel steckten ihre Köpfe unter die Flügel. Alles ruhte.

Da streckte der Buchfink sein Köpfchen hervor und fragte: "Was ist eigentlich das Leben?" - Alle waren betroffen über diese schwierige Frage.

Die Rose entfaltete gerade ihre Knospe und schob behutsam ein Blatt ums andere heraus. Sie sprach: "Das Leben ist eine Entwicklung."

Weniger tief veranlagt war der Schmetterling. Lustig flog er von einer Blume zur anderen, naschte da und dort und sagte: "Das Leben ist lauter Freude und Sonnenschein. "

Drunten am Boden schlepte sich eine Ameise mit einem Strohalm, zehnmal länger als sie selbst, und sagte: "Das Leben ist nichts anderes als Mühe und Arbeit."
Geschäftig kam eine Biene von einer honighaltigen Blume zurück und meinte dazu: "Das Leben ist ein Wechsel von Arbeit und Vergnügen."
Wo so weise Reden geführt wurden, steckte der Maulwurf seinen Kopf aus der Erde und sagte: "Das Leben ist ein Kampf im Dunkeln."
Es hätte nun fast einen Streit gegeben, wenn nicht ein feiner Regen eingesetzt hätte, der sagte: "Das Leben besteht aus Tränen, nichts als Tränen." Dann zog er weiter zum Meer.
Dort brandeten die Wogen und warfen sich mit aller Gewalt gegen die Felsen und stöhnten: "Das Leben ist ein stets vergebliches Ringen nach Freiheit." Hoch über ihnen zog majestätisch ein Adler seine Kreise, der frohlockte: "Das Leben, das Leben ist ein Streben nach oben. "
Nicht weit davon stand eine Weide, die hatte der Sturm schon zur Seite gebogen. Sie sagte: "Das Leben ist ein sich Beugen unter eine höhere Macht."
Dann kam die Nacht. Mit lautlosem Flug glitt ein Uhu durch das Geäst des Waldes und krächzte: "Das Leben heißt: die Gelegenheit nutzen, wenn die anderen schlafen." Und schließlich wurde es still im Wald.
Nach einer Weile ging ein junger Mann durch die menschenleeren Straßen nach Hause-, er kam von einer Lustbarkeit und sagte vor sich hin: "Das Leben ist das ständige Suchen nach Glück und eine Kette von Enttäuschungen."
Auf einmal stand die Morgenröte in ihrer vollen Pracht auf und sprach: "Wie ich, die Morgenröte, der Beginn des kommenden Tages bin, so ist das Leben der Anbruch der Ewigkeit!"

Du darfst wissen,
es ist gut so,
wie du bist
mit deiner Begabung
und deinen Begrenzungen.

Du darfst wissen,
für alle Schuld
und alles Versagen
gibt es Versöhnung.

Du darfst wissen,
deine Zukunft
liegt in guten,
starken Händen