

Methodische Möglichkeiten zur Verwendung der biblischen Bildergeschichten

Die Bildergeschichten, die in diesem Heft abgedruckt sind, könnte man als »Comics im Werden« bezeichnen, denn zu einem klassischen Comic gehören natürlich auch Texte in Form von Überschriften, Sprechblasen, Blockkommentaren oder so genannten onomatopoetischen (lautnachahmenden) Worten, wie Knall, Peng, Schepper.

In der Erstellung der Bildergeschichten wurde bewusst auf die textlichen Zusätze verzichtet, um sie methodisch vielfältiger einsetzen zu können. Ebenfalls im Blick auf eine breite methodische Einsetzbarkeit liegen alle Bildergeschichten in zwei unterschiedlichen Ausführungen vor: als einzelne Bilder (zumeist im A4-Format) und als Zusammenstellung der jeweiligen Geschichten im Comicstil.

Einige Vorschläge zur methodischen Verwendung der Bildersequenzen sind bereits im 1. Band »Comics für den Religionsunterricht« dargelegt, der in der gleichen Reihe erschienen ist. Im Folgenden sind deshalb nur ergänzende Vorschläge aufgeführt.

1. Bilder mit Symboltexten versehen

Die Bilder können mit Sprech- und Denkblasen, Blockkommentaren und onomatopoetischen Ausdrücken versehen werden. Eine besondere Herausforderung an die Kreativität der Kinder ist es jedoch, Sprechblasen mit Symbolen und Bildern auszustatten, die verdeutlichen, was die einzelnen Personen sprechen und denken. Ein Beispiel dafür findet sich auf den ersten drei Bildern des Gleichnisses vom Schalksknecht und auf den ersten beiden Bildern des Gleichnisses von der Perle. Die Kinder können die Aufgabe erhalten, anhand des Bibeltextes Dialoge und Denkvorgänge bildlich darzustellen.

Vorlagen für Sprechblasen befinden sich zum einen im ersten Band »Comics für den Religionsunterricht«, man kann sie aber auch selbst zeichnen oder als Clipart ausdrucken.

2. Arbeiten mit den Einzelbildern der Bildergeschichte

Um sich intensiver mit dem Inhalt der Bildergeschichte auseinander zu setzen, kann den Kindern der Auftrag erteilt werden, das Bild aus der Geschichte auszusuchen, das für sie das wichtigste ist (z. B. beim Psalm 23) oder das einen Wendepunkt innerhalb der Geschichte darstellt, beispielsweise bei den Gleichnissen. Durch die begründete Auswahl werden die Kinder animiert, die Geschichte in ihre eigene Lebenswirklichkeit zu übertragen.

3. Überschriften finden

Den Kindern wird eine Bildergeschichte vorgelegt. Anhand der Bilder sollen die Kinder beschreiben, was sie auf den Bildern sehen, was dargestellt wird und geschieht. Aus ihren Beobachtungen heraus sollen sie eine Überschrift zu den Bildern finden, indem sie versuchen, den wesentlichen Inhalt oder die Pointe in einen Satz oder eine Schlagzeile zu fassen.

Am Ende dieses Heftes befindet sich ein Blatt, auf welchem in zwei unterschiedlichen Versionen die Überschriften für die einzelnen Geschichten abgedruckt sind. Diese können kopiert, ausgeschnitten und in die Bildergeschichten eingefügt werden. Da die Überschriften der Lutherübersetzung folgen, ist jedoch zu bemerken, dass Begriffe wie »Schalksknecht« und »Hof« für die meisten Kinder unverständlich sind und der Erklärung bedürfen.

4. Ein Tipp zur farbigen Gestaltung

Zum Ausmalen eignen sich prinzipiell bis auf wenige Ausnahmen nur die großen Einzelbilder. Die zusammenfassenden Übersichten der Bildergeschichten sind in der Regel zu klein, so dass Details von vielen Kindern nur sehr schwer ausgemalt werden können. Die Einzelbilder können allerdings gut zu einem großformatigen Comic zusammengestellt werden.

Sollte aber trotzdem ein farbiger Comic im A4-Format benötigt werden, ist es in einigen Fällen günstiger, die großen Bilder farbig zu gestalten (zum Ausmalen in Gruppenarbeit siehe Band 1) und die farbigen Bilder anschließend zu seannern, zu verkleinern und in der entsprechenden Größe auszudrucken. Es ist zwar ein aufwendiges Verfahren, dennoch ist die Qualität der farbigen Bilder in der Regel besser und die Kinder resignieren nicht so schnell an den kleinen Details.

5. Umsetzen der Bildergeschichten in die eigene Lebenswirklichkeit der Kinder

Comics und Bildergeschichten gehören zu den sogenannten »filmartigen Medien«, weil sie einen Handlungsverlauf

bildlich darstellen.

Es bietet sich von daher an, die Bildergeschichten szenisch zu spielen. Dazu kann man den Handlungsverlauf der Geschichte in die heutige Umwelt verlegen (z. B. beim Schalksknecht) und zugleich Lösungsmuster hinterfragen (z. B. bei David und Goliath).

Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Bildergeschichte mit dem Spiel zu kombinieren: Das kann beispielsweise folgendermaßen aussehen:

Von den Bildergeschichten kann der erste Teil der Bilder den Kindern vorgelegt werden (beispielsweise beim Gleichnis vom Schalksknecht alle Bilder bis zur Darstellung, in der der Schalksknecht seinen Schuldner am Kragen packt und sein Geld verlangt). Die Kinder werden nun animiert, die Geschichte weiterzuspielen. Dadurch werden sie gefordert, sich in die Personen der Geschichte einzufühlen und sich mit ihnen zu identifizieren und auseinander zu setzen.