

Inhalt

Zur Einführung	11	
1	Grundlagen	13
1.1	Das Menschenrecht auf Religion	13
1.2	Die Stufen der religiösen Entwicklung	16
1.3	Die Geschichten und Gleichnisse im Alten und Neuen Testament	29
1.4	Das Lebenswissen in den Bildern der Märchen	31
1.5	Die gemeinsame Hoffnungsbotschaft von Märchen und Bibel	34
2	Wege suchen und Sinn finden	37
2.1	»Steh auf und geh!«	37
2.2	Sinnvolle Lebenswege	39
2.3	Beziehung und Liebe als Lebensmotto	41
2.4	Werte leben und Orientierung finden: Das gibt Lebensmut!	43
3	Rituale als Wegbegleiter	49
3.1	Das ABC des Lebenswissens	49
3.2	Sicherheit und Halt im Kinderleben	51
3.2.1	Die ersten Rituale in der Familie	52
3.2.2	Rituale in Kindergarten und Schule	56
3.3	Heilsame Regeln und Ordnungen im Märchen	59
4	Wege nach innen	
4.1	Vom Hören zum Horchen: mit den »Ohren des Herzens« hören	63
4.2	Vom Sehen zum Schauen: mit den »Augen des Herzens« schauen	68
4.2.1	Märchen: »Die Halle der Welt mit Licht erfüllen«	76
4.3	Von der Gleichgültigkeit zur Achtsamkeit: mit einem weiten Herzen leben	78
4.3.1	Märchen: »Das Brot des Glücks«	84

5	Das Labyrinth als Symbol dafür, wie biblische Geschichten und Märchen den Weg weisen	87
6	Beispiele für die Praxis und Vorbemerkungen zur Methodik	91
6.1	Den eigenen Weg suchen und finden	93
6.1.1	»Höre mit den Ohren deines Herzens!«	93
	Die biblische Geschichte: Die Berufung Samuels	93
	Das Märchen: Catarinella	94
	Die verbindende Botschaft	97
	Einstimmung in das Hören	100
	Impulse zur Vertiefung des Themas:	101
	Hör-Übung im Freien	101
	Erlebnisübung: »Ich rufe dich bei deinem Namen«	102
	Gespräch	103
	Rollenspiel	103
	Gebet	104
6.1.2	»Auf Dich kommt es an!«	105
	Die biblische Geschichte: Noachs Auftrag	105
	Das Märchen: Die Bienenkönigin	105
	Die verbindende Botschaft	107
	Einstimmung in das Hören	111
	Impulse zur Vertiefung des Themas:	112
	Gespräch nach dem Märchen	112
	Rollenspiel	113
	Gespräch nach der biblischen Geschichte	113
	Gestengebet	113
	Aktives Gestalten	114
	Ausflug hinaus in die Natur	114
	Achtsamkeitsübung	114
	Gemeinsames Gestalten	115
	Der Regenbogen	116
	Text	117
6.1.3	»Vertrau deiner Hoffnung!«	118
	Die biblische Geschichte: Petrus auf dem Wasser	118
	Das Märchen: Die Maus, die sich in eine Fledermaus verwandelte	118

Die verbindende Botschaft	119
Einstimmung in das Hören	122
Den Seifenblasen lauschen	122
Impulse zur Vertiefung des Themas:	123
Imaginationsübung	123
Gespräch, das zu Selbsterfahrung führt	123
Rollenspiel-Variante für Kinder ab etwa 10 Jahren	123
Vertrauens- und Selbstwertübung	124
Gemeinschaft trägt	124
»Auf Jesus ist Verlass«	125
Vertrauensübung – für eine Gruppe von maximal 12 Kindern	125
 6.2 Wegkreuzungen – Gewissensfragen – Entscheidungen	126
 6.2.1 »Fürchte dich nicht – ich beschütze dich!«	126
Die biblische Geschichte: Mose im Binsenkörbchen	126
Das Märchen: Der Teufel mit den drei goldenen Haaren	127
Die verbindende Botschaft	132
Einstimmung in das Hören	136
Impulse zur Vertiefung des Themas:	137
»Auch ich bin ein Glückskind«	137
Erfahrungsaustausch	138
Text (Quelle unbekannt)	138
Mandalas legen	139
 6.2.2 »Folge deinem Gewissen!«	140
Die biblische Geschichte: Daniel und der Drache	140
Das Märchen: Fundevogel	142
Die verbindende Botschaft	144
Einstimmung in das Hören	150
Imaginationsübung	151
Impulse zur Vertiefung des Themas	152
Gespräch nach dem Märchen	152
Gespräch nach der Biblischen Geschichte	152
»Stark wie ein Baum sein«	153
Ein uraltes Kinderspiel	153
Spiegeltanz	154

6.2.3 »Steh zu dir selbst!«	154
Der biblische Text: Psalm	154
Das Märchen: Der Prinz mit den Eselsohren	155
Die verbindende Botschaft	157
Einstimmung in das Hören	159
Impulse zur Vertiefung des Themas	160
Gespräch nach dem Märchen	160
Gespräch nach dem Psalm	160
»Ich bin kostbar!«	161
Die Hirtenflöte	162
Flüsterpost	163
Tanzspiel	163
Möglichkeit einer Besinnung	164
6.3 Irrwege, Sackgassen, Versuchungen	167
6.3.1 »Wer ist der Größte?«	167
Die biblische Geschichte: »Wenn ihr nicht werdet wie die Kinder«	167
Das Märchen: Die drei Federn	167
Die verbindende Botschaft	168
Einstimmung in das Hören	171
Impulse zur Vertiefung des Themas	172
Imagination nach dem Märchen	172
Gestalten mit Ton	173
Der »schönste Teppich«	173
Statussymbole – glückliche Menschen	173
Wettspiele	175
Federnblasen	175
Reifen springen	175
»Blindenlauf«	176
Finger- und Bewegungskünste	176
Sprechspiel für zwei Personen	176
6.3.2 »Was du nicht willst, das man dir tu, das füg' auch keinem andern zu!«	177
Der biblische Text: »Alles, was ihr von anderen erwartet...«	177
Das Märchen: Das Wasser des Lebens	177

Die verbindende Botschaft	182
Einstimmung in das Hören	187
Impulse zur Vertiefung des Themas	188
Wasser trinken	188
Austausch	188
Einen – meinen – Weg gestalten	188
»Schiffbruch«	189
»Meine kostbaren Perlen«	190
 6.3.3 »Tu das Notwendige!«	191
Die biblische Geschichte: Elija und die Witwe von Sarepta	191
Das Märchen: Frau Holle	192
Die verbindende Botschaft	194
Einstimmung in das Hören	200
Impulse zur Vertiefung des Themas	200
Malen der inneren Bilder	200
»Steckbrief«	202
Pechmarie in Gesprächsrunde und Rollenspiel	203
Goldmarie / Witwe von Sarepta in Gesprächsrunde und Rollenspiel	203
Das Labyrinth – Lebenswege voller Überraschungen	204
 6.4 Sinn und Ziel des Weges	205
 6.4.1 »Du bist das Salz der Erde!«	205
Der biblische Text: »Ihr seid das Salz der Erde!«	205
Das Märchen: Prinzessin Mausehaut	205
Die verbindende Botschaft	206
Einstimmung in das Hören	210
Impulse zur Vertiefung des Themas	210
Gespräch rund um das Salz – nach dem Märchen	210
Gespräch nach dem Bibeltext	210
Ihr seid das Salz der Erde	211
Spiel: Was hattest du gesagt?	211
Eine besondere Geschichte	211
Versuche und Experimente	212

6.4.2 »Kommt ins Haus des Vaters!«	213
Die biblische Geschichte: Der verlorene Sohn	213
Das Märchen: Die Kugeln des Lebens	214
Die verbindende Botschaft	215
Einstimmung in das Hören	217
Wir entdecken eine Kugel	217
Impulse zur Vertiefung des Themas	218
Große Seifenblasen-Kugeln bewundern	218
»Du bist kostbar«	218
Imagination: »Mein Haus«	220
Rollenspiel aus dem Leben – im Anschluss an das Gleichnis	221
Gesprächsimpuls	222
6.4.3 »Gib Zeugnis von Gottes Liebe!«	223
Die biblische Geschichte: Die Aussendung der Jünger	223
Das Märchen: Zeichen auf dem Weg	224
Die verbindende Botschaft	227
Einstimmung in das Hören	228
Impulse zur Vertiefung des Themas	229
Vorlesen der Schülergeschichten und anschließender Austausch	229
Klassisches Rollenspiel in Varianten	229
Statuen bauen	229
Situationsbezogenes Rollenspiel	230
Querverbindungen	231
Gespräch nach dem Schrifttext	231
Literatur	233
Quellen der Märchen und Geschichten	235