

Wie kommt meine Klasse zur digitalen Vorbereitung der Expedition Bibel?

SCHRITT 1

Gruppeneinteilung

1. Klasse in 2er-Gruppen einteilen
2. Jedes Paar braucht: 1 Smartphone, optional Kopfhörer
3. Internet (WLAN oder Mobile Daten)

SCHRITT 2

QR-Code scannen

- QR-Code über Beamer an die Wand projizieren.
- Oder QR-Code auf Papier ausdrucken und austeilen.
- Oder QR-Code groß ausdrucken und an die Tafel kleben.

Den QR-Code finden Sie auf der nächsten Seite!

SCHRITT 3

1. Die Schüler:innen scannen den QR-Code mit ihren eigenen Smartphones.
2. Jeder mit einem Smartphone loggt sich mit einem "Guest Account" ein.
3. Jedes Paar arbeitet an einem Smartphone zusammen.

TIPP!

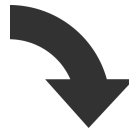
Für den Download der App werden Sie ca. 5 Minuten in der Klasse benötigen.

Technische Probleme?

- **Irrtümlich App geschlossen?**
Einfach QR-Code wieder scannen, es erscheint der Inhalt an jener Stelle wo gestoppt wurde.
- **Wenn sich der Inhalt nicht automatisch öffnet?**
 1. hublz im Appstore installieren
 2. QR-Code Scanner in der App öffnen und QR-Code erneut scannen.
- **QR-Code Scanner am eigenen Smartphone funktioniert nicht?**
 1. hublz im Appstore herunterladen
 2. QR Scanner in der App öffnen und QR-Code scannen.

Wir freuen uns über Ihr Feedback!

QR-Code scannen



Expedition Bibel vor Ort

In 2-2,5 Stunden tauchen die Kinder und Jugendlichen in die Welt der Bibel ein. Sie durchlaufen abwechselnd in Gruppen vier Wissens-Stationen der Ausstellung:

Shalom Israel!

Vom Leben zur Zeit Jesu!

Davidstern und Tora – was Juden und Jüdinnen glauben.

Koscher - du bist, was du isst!

Die Station BIBEL ARTWORK wird abschließend gemeinsam mit der ganzen Klasse besucht.

Treffpunkt am Beginn und am Ende des Ausstellungsbesuchs:

vor dem Zelt, beim Tisch mit dem Tongefäß und der Jesajarolle.

Hinweise zum Ausstellungsbesuch

- Die Kinder haben die Schuleinführung „Im Schrein des Buches“ in der hublz App gespielt, in der es um die **Jesajarolle** ging. Bitte weisen Sie zu Beginn darauf hin, dass die Kinder nun vor dem nachgebauten Tongefäß mit der Jesajarolle stehen. Das stellt die Verknüpfung zur Schuleinführung her.
- Teilen Sie Ihre Klasse in **vier Gruppen** ein. Dazu liegen **4 Bibelcomic-Puzzleteile in vier Farben** auf. Die Kinder ziehen Puzzleteile, gehen in Farbgruppen zusammen und legen das Puzzle. Die jeweiligen Farbgruppen sind die Lerngruppen, die gemeinsam durch die Ausstellung gehen.
- Jede Gruppe geht mit **zwei Smartphones** durch die Stationen. Ein Smartphone für die hublz App und ein Smartphone für etwaige Zusatzaufgaben.
- Teilen Sie bitte jeder Gruppe das zugehörige **Blatt mit den QR-Codes** aus. Die Gruppen durchlaufen im Wechsel die einzelnen Stationen. Wenn sie eine Station absolviert haben, scannen sie den nächsten Code.
- Nach Absolvierung der vier Stationen trifft sich die gesamte Klasse bei der **5. Station** Bibel Artwork (QR-Code 5).
- Bitte drucken und hängen Sie die Kunstwerke, die die Kinder herstellen, in der Klasse aus, wenn Sie dies möchten.
- **Abschluss:** Die Klasse versammelt sich wieder vor dem Eingangzelt bei der Jesajarolle. Machen Sie ein kurzes Blitzlicht mit den Kindern und lassen Sie die Kinder mit einem Wort/Satz beschreiben, wie sie die Ausstellung erlebt haben, bzw. was ihnen in Erinnerung geblieben ist.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Klasse viel Freude und Spaß bei der Ausstellung.

Ihr „Let's go Expedition Bibel“ - Team