

Mit Kraft zum Ziel

Simsons letzte Kraftprobe

Richter 16



Kerngedanke

Simson erkennt, wie falsch sein Leben gelaufen ist. Sein wahres Lebensziel war: Gottes Größe zu verkünden. Dazu entschließt er sich nun.



Lernziel

Ein Leben kann auch verkehrt „laufen“. Die Chance zur Veränderung liegt in der Selbsterkenntnis.



Hintergrundinformationen

Das Buch der Richter beleuchtet das Leben der Israeliten von Anfang des 12. bis zum letzten Teil des 11. Jahrhunderts v. Chr. Die Bibel erwähnt zwölf Richter; Deborah und Gideon sind die bedeutendsten, Simson war der letzte. Er agierte aufgrund seiner Stärke eher als „Ein-Mann-Kommando“ gegen die Philister und auch das sehr unüberlegt. Das Versagen Simsons symbolisiert auch das Versagen Israels während der Richterzeit. Mehrmals heißt es im Richterbuch: „Da taten die Söhne Israel, was böse war in den Augen des Herrn ...“ (Richter 2,11; 3,7; 3,12; 4,1; 6,1; 10,6; 13,1) Wie Simson war das erwählte Volk eigensinnig, verfiel in Götzendienst, geriet in Feindeshand, wurde gedemütigt, schrie zu Gott und wurde um der Erwählung willen wieder angenommen. Die Vorgänge um Simson führten letztendlich dazu, dass die Israeliten die Notwendigkeit einer Einheit erkannten. Der Prophet Samuel

kämpfte für dieses Zusammenrücken. Durch ihn bekamen die Israeliten schließlich einen König mit offiziellen Machtbefugnissen, der die Stämme zwingen konnte, als Einheit zu handeln, und sie bekamen eine nationale Armee. Einzelkämpfer wie Simson waren Vergangenheit. Bei der Simson-Geschichte werden die Kinder mit den dunklen Seiten des Lebens konfrontiert. Einmal wird die Grausamkeit des Lebens und der Zeitumstände am Krieg und an den sich hochschaukelnden Vernichtungsabsichten gezeigt. Es geht um Hass, Rache, Gewalt, Verführung und Betrug. Zum anderen werden die Schattenseiten unseres Menschseins beleuchtet: heillose Wünsche, Sucht, Blindheit über sich selbst, Flucht vor der Verantwortung, Suche nach Erfüllung an falschen Stellen, verkehrte, ungute Bindungen. Es gilt zwei Dinge zu beachten: 1. Jeder von uns wäre in jener Zeit auch ein Teil dieser Welt gewesen, wie sie damals nun einmal war. 2. Jeder von uns trägt an den Konsequenzen von falschen Entscheidungen und Irrtümern in seinem Leben und jeder kann sich irren und Fehler machen. Simson blieb trotz seines Versagens ein Mann Gottes. Er durfte erleben, dass Gott sich zu ihm bekannte. Und er durfte sich zu Gott bekennen. Dieser Gedanke ist wichtig: Der Mensch ist trotz Versagen und Not von Gott nicht verlassen. Simson wird in Hebräer 11,32 als Glaubenszeuge aufgeführt. Seine letzte Kraftprobe war eine Glaubenstat. Nachdem Simson zu Tode kam, machten sich seine Brüder und seine ganze Familie auf, um den Leichnam nach Hause zu holen und in Ehren zu begraben (Richter 16,31).



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	Spiel: Kräftemessen Wir legen uns sternförmig auf den Teppich, unsere Köpfe stoßen alle an einen Ball in der Mitte. Jeder umfasst den Ball mit beiden Händen. Auf Kommando versucht jeder, den Ball auf seine Brust zu ziehen.	Heute geht es weiter mit Simson. Dem stärksten Mann in der Geschichte Israels.	Ball
	Experiment: Gemeinsame Kraft Die Kinder setzen sich im Kreis auf den Boden mit dem Gesicht nach außen. Dann haken sie sich rechts und links beim Nachbarn ein. Die Aufgabe heißt: Steht gemeinsam auf, ohne euch mit den Händen vom Boden abzurücken.	Eine gemeinsame Krafterfahrung. Bei Simson war es umgekehrt: Er kämpfte ganz allein.	
	Kraftprobe Wer kann einen Stuhl an einem Bein anheben?	Das klappt nur, wenn man die richtige Strategie hat: Der Stuhl muss in die Balance gekippt werden, sonst ist es zu schwer.	Stuhl mit 4 Beinen
	Aktion: Gefangen! Wir bilden einen Kreis (mindestens drei Kinder). Einer ist darin gefangen. Er soll versuchen, freizukommen. Nach einigen Minuten Wechsel. Wie ist das, wenn man gefangen ist? Wie ist das, wenn einen andere gefangen halten?	Simson war gefangen. Seine Kraft war verflogen. Davon hören wir heute.	
Einstieg ins Thema	Spiel: Tauziehen Wir spielen mit den Kindern Tauziehen. Es werden zwei möglichst gleichstarke Mannschaften gebildet. Dann sollen diese Mannschaften sich eine Strategie ausdenken. (Große vorn oder hinten? Starke vorn oder hinten? Ruckartig oder beständig ziehen? Schuhe und Socken ausziehen oder anlassen?)	Beim Tauziehen geht es nicht <i>nur</i> darum, wer stärker ist. Man muss auch klug sein. Simson war ein starker Mann gewesen, aber er war nicht klug. Er hatte keine Strategie.	Seil
	Aktion: Eigenes Gesicht zeichnen Jedes Kind bekommt einen Spiegel, ein Blatt und einen Bleistift. Die Aufgabe lautet, das eigene Gesicht zu zeichnen. Austausch: War das schwer oder leicht? Man muss sich selbst genau betrachten.	Manchmal ist es sehr wichtig im Leben, Erkenntnisse über sich selbst zu bekommen. Bei Simson kam das sehr spät.	1 Spiegel pro Kind Zeichenblätter Bleistifte Radiergummis
	Aktion: Zielschießen Wenn vorhanden mit Armbrust oder Dartpfeilen Zielschießen durchführen.	Was ist zu beachten? (Konzentration, Kraft gezielt einsetzen, Ziel ins Auge fassen)	Armbrust oder Dartpfeile und Zielscheibe

Kontextwissen	Was war mit Simson los? Wir wiederholen die Informationen der letzten Woche. Auch kurz über die Richterzeit erzählen. (siehe Hintergrundinformationen dieser und letzter Woche)	Was denkt ihr, warum kämpfte Simson immer so allein?	
Storytime	Gemeinsam den Text lesen (Heft „Schatzkiste“, ab S. 78) Wir lesen mit den Kindern den Text in der „Schatzkiste“. Danach tauschen wir uns mit ihnen aus: Warum steht diese Geschichte in der Bibel? Was findet ihr an Simsons Schicksal am schlimmsten? Was hättet ihr Simson geraten, wenn ihr sein Freund gewesen wäret? Wodurch konnte Simson am Ende noch etwas verändern?	Die Kinder sollten hier offen alle Meinungen sagen dürfen. Die Leiterin/Der Leiter sollte immer mal nachfragen, um die Kinder anzuregen, ihre Überlegungen genauer zu überdenken und zu erklären.	Heft „Schatzkiste“, ab S. 78
	Begleitendes Malen Während die Leiterin/der Leiter erzählt, wie es mit Simson weiter geht, sollen die Kinder zwei Gesichter malen: Simson zu Beginn seines Lebens. Simson am Ende seines Lebens.	Wir betrachten anschließend die Zeichnungen und unterhalten uns über das Schicksal von Simson. Was war falsch gelaufen? Was gab ihm am Ende Kraft?	Zeichenblätter Stifte
	Mit Kraft zum Ziel Die Leiterin/Der Leiter erzählt die Geschichte noch einmal von Anfang an. Dazu wird ein Seil auf den Boden gelegt und Lebensstationen mit Symbolen (Zeichnungen oder Gegenstände) gekennzeichnet: Geburt (Nuckel) – Erwählung (Stift) – körperliche Entwicklung (Kamm, Hantel) – Aufgabe (Visitenkarte) – Ausflüge in die Philisterstädte (Fernglas) – verbotene Verlobung (Schmuck) – Wette (Fragezeichen) – Verrat (Blitzzeichen) – Gewalt und Rache (Messer) – Kampf mit Eselsknochen (Knochen) – Richterzeit (Visitenkarte) – Ausflug in die Philisterstädte (Fernglas) – Ausheben des Stadttors in Gaza (Hantel) – Affäre mit Delila (Schmuck) – Verrat (Blitzzeichen) – Gefangenschaft (Handschellen) – Sieg (Hantel) – Tod (Kreuz).	Das Seil wird zum Zickzack zusammengesoben, wenn Simson sein Ziel aus den Augen verliert. Bei der Richterzeit geht es wieder voran, um dann gleich wieder auf der Stelle zu kurven. Am Schluss nochmal ein gerades Stück. Simson erkennt den Sinn seines Lebens.	ein langes Seil Zeichnungen oder Gegenstände: Nuckel Stift Kamm 3 Hanteln 2 Visitenkarten 2 Ferngläser 2 mal Schmuck Fragezeichen 2 Blitzzeichen Messer Knochen Handschellen Kreuz
Übertragung ins Leben	Kräfte fürs Leben (Heft „Schatzkiste“, S. 81) Die Kinder lösen die Aufgabe in der „Schatzkiste“, indem sie die Arten von Kraft und ihre jeweilige Anwendung herausfinden. Danach sollen sie folgendes markieren: Welche Kraft empfindest du am schwersten? (rot) Welche Kraft möchtest du zurzeit am meisten besitzen? (grün) Welche Kraft möchtest du einmal als Erwachsener am meisten besitzen? (blau) Welche Kraft ist am wenigsten wichtig? (gelb)	Die Kinder kreuzen nacheinander die jeweilige Kraft mit verschiedenen Farben an. Gleich im Anschluss erzählt jeder, warum er so entschieden hat. Austausch und Gespräch. Man kann die Kräfte auch auf A4-Zettel schreiben und die Kinder kleben Punkte auf die ausgewählte Kraft.	Heft „Schatzkiste“, S. 81 Filzstifte

	<p>Werbespot erfinden Zwei Kinder finden sich jeweils zusammen und erfinden einen Werbespot für eine Lebenskraft, die sie aus der Aufgabe in der „Schatzkiste“ (S. 81) entnehmen. Sie führen ihn vor oder malen ein Plakat dazu. Sie dürfen die Kraft nicht beim Namen nennen und die anderen sollen erraten, worum es geht.</p>	Hier ist Kreativität gefragt. Das ist gar nicht so einfach, weil die Kräfte zunächst sehr abstrakt erscheinen. Die Kinder müssen sie ins Leben übertragen.	Heft „Schatzkiste“, S. 81 Plakatkarton Stifte
	<p>Aktion: In zu großen Schuhen laufen Wir bringen möglichst große Gummistiefel mit. Die Kinder dürfen sie nacheinander anziehen und darin laufen. Wie fühlt sich das an? Simsons Aufgabe war riesengroß. Er ist gescheitert, trotz seiner Körperkraft.</p>	Ob er sich auch gefühlt hat wie in zu großen Stiefeln, was meint ihr? Austausch. Wie war es am Schluss? (Kinder spekulieren lassen. Offenes offen lassen.)	riesengroße Gummistiefel
Kreative Vertiefung	<p>Male eine Kraftfigur Die Kinder sollen eine fantasievolle Kraftfigur erfinden. Alles ist erlaubt, alles ist möglich. In diesen Zeichnungen werden die Kinder ihre Wunschfantasien und ihre Gefühle zum Thema Kraft und Stärke verarbeiten.</p>	Wir sollten alles würdigen und respektieren. Eventuell nachfragen: Erzähl uns davon, was du gemalt hast! Was meinst du damit?	Zeichenblätter Stifte Buntstifte
	<p>Bewerbung schreiben Jedes Kind denkt sich einen tollen Job, eine Aufgabe, eine Rolle oder irgendeine Sache aus, die es unbedingt gern mal machen würde. Dafür soll es eine Bewerbung schreiben: „Ich bewerbe mich als Ich bin dafür gut geeignet, weil ich kann und weil ich bin.“</p>	Evtl. ein Arbeitsblatt erstellen, auf dem schon die angefangenen Sätze stehen, so dass die Kinder nur noch ergänzen müssen.	Blätter Stifte evtl. vorbereitetes Arbeitsblatt
Gemeinsamer Abschluss	<p>Text gestalten (Anhang 1) Die Kinder schreiben in oder um den Muskelarm den Bibeltext der letzten Woche (Sprüche 24,5) oder einen eigenen Satz, der ihnen durch die Simson-Geschichte wichtig geworden ist.</p> <p>Gebet.</p>	Zusammenfassung	Kopien von Anhang 1, Stifte Buntstifte Filzstifte

Rätsellösung, S. 82

Nicht ins Bild passen: Sonnenbrille / Hantel / Turnschuhe / Wimmerl (Gürteltasche/Bauchtasche) / mp3-Player / Knieschoner / Socken

Anhang 1

