

## Jesus schafft Klarheit

Es geht um Gott

Matthäus 21,12–17



### Kerngedanke

Nichts ist wichtiger als die Begegnung mit Gott. Der Tempel ist kein frommer Marktplatz.



### Lernziel

Gott will uns begegnen und das Wichtigste in unserem Leben sein. Davon können uns viele Dinge ablenken.



### Hintergrundinformationen

Von der Tempelreinigung (oder Tempelaustreibung) durch Jesus berichten alle vier Evangelien (Matthäus 21,12 ff; Markus 11,15 ff; Lukas 19,45 ff; Johannes 2,13–16). Während die Synoptiker sie an den Anfang der Leidensgeschichte stellen, findet man den Bericht von der Tempelreinigung im Johannesevangelium anlässlich eines Passafestes gleich zu Beginn der Wirksamkeit von Jesus.

Da die Opfertiere (Ochsen, Schafe, Tauben) makellos sein mussten, wurden sie den von auswärts kommenden Pilgern zum Kauf angeboten. Geldwechsler tauschten die gebräuchlichen römischen Münzen in tyrische, da nur diese keine Abbildung von Menschen trugen und somit als Tempelwährung akzeptiert wurden.

Es gab einen Extrabereich für das Vieh. Aus Gewinnsucht wurde dieser Bereich aber bis dorthin ausgedehnt, wo die Pilger zuerst hinkamen und wo eigentlich Ruhe zum Gebet und zur Anbetung herrschen sollte. Jesus war erschüttert, weil es den Leuten mehr um ihre Geschäfte, als um die Begegnung mit Gott ging. Sie wurden durch dieses Treiben von Gott abgelenkt. Ziel ist immer die Begegnung mit Gott. Das Problem, das Jesus hatte, war, dass die Hauptsache nicht mehr die Hauptsache war.

Die Führungsschicht Jerusalems verstand die Tempelreinigung vermutlich nicht als religiös motiviert, sondern eher als einen offenen Angriff auf ihre Autorität. Sie reagierten darauf mit dem Todesbeschluss.



## Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Start</b>	<p><b>Ablenkungsspiel</b> Die Leiterin/Der Leiter liest oder erzählt den Kindern eine spannende Geschichte oder erklärt ein Spiel, das man zusammen machen will. Gleichzeitig hat er vorher ein Kind gebeten, immer wieder zu stören und interessante Dinge zu zeigen. Die Kinder werden irgendwann „die Nase voll haben“ und sich über die Störungen beschweren.</p>	<p>Das Spiel hilft den Kindern beim Ankommen und gleichzeitig, das Wesen von Ablenkung zu verstehen.</p> <p>Hier kann im Anschluss die Erklärung gegeben werden, dass unsere Geschichte heute auch mit Ablenkung von etwas Wichtigem zu tun hat. Wer immer abgelenkt wird, kann sich nicht darauf konzentrieren, was er eigentlich will. Wir müssen sehen, was das Wichtigste ist. Bezug zum Alltag.</p>	
	<p><b>Schreispiel</b> Alle Kinder dürfen schreien und reden. Ein Kind wird beauftragt, das herauszuhören, was ein bestimmtes Kind in diesem Lärm sagt. Es wird Probleme haben, weil es so laut ist und abgelenkt wird.</p>	<p>Das Spiel hilft den Kindern beim Ankommen und gleichzeitig, das Wesen von Ablenkung zu verstehen, wie es in ihrem Alltag vorkommt.</p> <p>Erklärung s. o.</p>	<p>Auf die Lautstärke achten: Dieser Baustein kann nur gemacht werden, wenn der Kinderraum nicht zu nah am Gottesdienstraum der Erwachsenen liegt ☺.</p>
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Wir verkaufen</b> Markt (Tempelvorhof) spielen. Einige Kinder bekommen (per Zettel) etwas zu verkaufen: Ochsen, Schafe, Tauben, Tücher, Gebetsriemen, Geldwechsler usw. Die Leiterin/Der Leiter sowie ein/zwei andere Kinder gehen rund und lassen sich von den anderen etwas anpreisen, handeln, die Verkäufer überbieten sich. Marktatmosphäre schaffen. So ähnlich ging es damals im Vorhof des Tempels zu.</p>	<p>Die Atmosphäre der Begebenheit im Tempelvorhof wird in einem Rollenspiel nachempfunden. (vorher zum Verständnis Hintergrundinformation/Kontextwissen geben)</p>	<p>Zettel mit den zu verkaufenden Dingen: Ochse, Taube usw.</p>

	<p><b>Bildbetrachtung</b> Den Kindern wird ein Bild von einem Markt gezeigt. Alternative: Zeichnung aus Kinderbibel von dem Treiben im Tempelvorhof. Die Kinder erzählen, was sie sehen und sprechen darüber.</p>	<p>Durch die Bildbetrachtung und das Gespräch wird den Kindern ein Eindruck von der Atmosphäre der biblischen Begebenheit vermittelt. (anschließend zum Verständnis Hintergrundinfo/Kontextwissen geben)</p>	<p>Bild von antikem Markt/ Kinderbibelabbildungen</p>
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Opfer</b> Für die Israeliten war es wichtig, zum Tempel zu gehen und dort Tiere für ihre Sünden zu opfern. Diese Tiere mussten ohne Fehler sein. Deshalb konnte man solche Tiere beim Tempel direkt kaufen. Das war auch vom Prinzip her in Ordnung, aber die Art und Weise, wie das gemacht wurde, war falsch (siehe auch Hintergrundwissen).</p>	<p>einfacher Input zum Verständnis</p>	
<b>Storytime</b>	<p><b>Ein Händler erzählt</b> Die Begebenheit wird aus der Sicht eines Händlers erzählt, wobei besonders Wert darauf gelegt wird, dass Jesus Autorität ausstrahlt und dass er will, dass die Leute nicht vom Eigentlichen, von Gott, abgelenkt wurden und auch überhaupt wieder erkennen, was das Wichtigste ist.</p>	<p>neues Entdecken einer bekannten Geschichte aus einer anderen Perspektive</p>	<p>evtl. Umhang, um den Händler deutlich zu machen</p>
	<p><b>Wir hören ein Hörspiel</b> Die Geschichte wird von der Leiterin/dem Leiter zu Hause auf Tonträger erzählt oder mit verteilten Rollen gelesen. Im Kindergottesdienst den Kindern vorspielen. Auch hier bietet es sich an, die Geschichte aus einer anderen Perspektive zu erzählen. Gott will den Menschen begegnen: Er ist das Wichtigste!  Evtl. kann auch auf eine Hörbibel für Kinder zurückgegriffen werden, und die Geschichte wird angehört.</p>	<p>Durch das ungewohnte Medium wird die Geschichte neu interessant gemacht.</p>	<p>vorbereitete Geschichte auf Tonträger  evtl. Hörbibel für Kinder incl. Abspielmöglichkeit</p>
	<p><b>Bücher</b> Die Geschichte wird mit Hilfe mehrerer Bücher erzählt. Dabei aber nicht auf eine Kinderbibelillustration zurückgreifen, sondern auf Bilder vom Tempel, Händlern, Opfertiere, Opferdienst, eine Peitsche zur damaligen Zeit usw.</p>	<p>Die Illustrationen helfen, die Geschichte anders und lebendig zu erzählen.</p>	<p>Bücher mit Abbildungen, die zur Geschichte passen.</p>
<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Gespräch unter Einbeziehung der „Schatzkiste“, S. 63</b> Ablenkung kann Probleme machen, man bekommt das Wichtigste nicht mit. Gespräch mit den Kindern über die Aufgabe aus der „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“, S. 63</p>	<p>Einbeziehung der Ergebnisse aus der „Schatzkiste“ und damit Übertragung ins alltägliche Leben.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“, S. 63</p>

	<p><b>Gespräch: Was wäre, wenn...?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- im Kindergottesdienst nie über Gott gesprochen würde?</li> <li>- in der Gemeinde alles andere wichtig wäre – nur Gott eine Nebenrolle spielen würde?</li> <li>- es am wichtigsten wäre, was man in der Gemeinde anzieht?</li> <li>- es am wichtigsten wäre, dass man von den Erwachsenen was zugesteckt bekommt (Naschereien im Kindergottesdienst) usw.</li> <li>- es am wichtigsten wäre, wer der größte „Kasper“ im Kindergottesdienst ist?</li> </ul>	<p>Übertragung auf den geistlichen Alltag der Kinder Das Verständnis wird geweckt, wozu ein Kindergottesdienst da ist? Was machen wir hier eigentlich? Hier wird auf keinen Fall gesagt, dass alltägliche Dinge im Kindergottesdienst keinen Platz haben, wichtig ist das Verständnis dafür, dass im Gottesdienst Gott die wichtigste Rolle spielt. Er will uns begegnen!</p>	<p>Stuhlkreis</p>
	<p><b>Geschichte erzählen</b> Die Leiterin/Der Leiter erzählt den Kindern eine Geschichte, in der deutlich wird, wie man manchmal von Wichtigem abgelenkt wird oder es nicht erkennt. Siehe Anhang 1.</p>	<p>Alltagsrelevanz</p>	<p>Anhang 1</p>
	<p><b>Spiel</b> 1. Teil: Es wird noch einmal das „Schreispiel“ (s. o. Stundenstart) gespielt. Die Kinder interpretieren es nun nach dem Erzählen der Geschichte ohne Probleme alleine. Dazu kann anschließend ein Stichwort in die Runde geworfen werden: z. B. „Ablenkung“ oder: „Das Wichtigste wird nicht verstanden.“ 2. Teil: Wie kann das Spiel gespielt werden, damit man die wichtige Botschaft des „Botschafters“ versteht? Möglichkeiten: Man konzentriert sich auf den Botschafter, alle müssen leiser sein, man geht zum Botschafter hin usw.</p>	<p>Anwendung der Geschichte auf den Kinderalltag ohne Erklärungen: Die Kinder sehen alleine die Übertragung.  Entwicklung eines neuen Spiels</p>	
<p><b>Kreative Vertiefung</b></p>	<p><b>Vorher-Nachher-Bild</b> Die Kinder malen zusammen in Gruppen ein großes Vorher-Nachher-Bild vom Tempelvorplatz auf ein oder mehrere große Plakate: Der Tempelvorplatz vor dem Eingreifen von Jesus und nach seinem Eingreifen.</p>	<p>Vertiefung durch das Malen.</p>	<p>A2 oder A1-Plakate oder Tapetenrolle Stifte</p>
	<p><b>Basteln unter Einbeziehung der „Schatzkiste“, S. 63</b> Wir basteln kleine Lesezeichen mit dem Bibelves aus der „Schatzkiste“ unter „Heiße Bibelspur“, S. 63 (Matthäus 4,10)</p>	<p>Bibelverslernen und dabei innere Vertiefung des Themas Einbeziehung der „Schatzkiste“</p>	<p>Material für kleine Lesezeichen: Tonpapier, Stifte, Sticker</p>

	<p><b>Ein Ochse war Zeuge</b>  Die Kinder erzählen zusammen die Geschichte aus der Sicht eines Ochsen:  Dabei soll jedes Kind der Reihe nach einen Satz erfinden und erzählen.  Der Ochse wird zum Vorhof geführt, was wird passieren? Er wird angekettet.  Es sind viele andere Ochsen da. Ein Mann kommt und verjagt die Leute und Tiere. Er darf wieder in den Stall usw.</p>	<p>Die Geschichte wird noch einmal aus anderer Sicht erzählt, die Kinder selbst werden alle dabei kreativ und eingebunden: Alle zusammen erfinden auf Basis der biblischen Geschichte eine eigene Version dieser Begebenheit.</p>	<p>Ein Stuhlkreis oder ein Kissenkreis, auf dem die Kinder sitzen.</p>
<p><b>Gemeinsamer Abschluss</b></p>	<p><b>Gebet</b>  Danken dafür, dass Jesus uns begegnen will und Gemeinschaft mit uns haben will. Er will für uns das Wichtigste sein. Er will unser Freund sein!</p>	<p>Abschluss als Dank gestalten</p>	

**Rätsellösung, S. 64**

Lösungswort: Pharisäer

P	H	A	R	A	O
N	A	R	W	A	L
L	E	I	S	T	E
G	E	R	A	E	T
T	E	L	L	E	R

## Anhang 1

### **Beispielgeschichte zur Übertragung**

Racker-Geschichte: Racker ist ein Hund, der einem Jungen (Tim) gehört und mit ihm viele Abenteuer erlebt. Die Abenteuer sind immer anwendbar auf das Ziel der Geschichte und kommen in den Anleitungen der „Schatzkiste“ öfter vor. So können sich die Kinder nach und nach mit den Figuren der Geschichten identifizieren und warten schon auf sie.



#### **Racker verpasst einen Knochen**

Racker ist ein Mischlingshund und gehört seinem Freund Tim, der 10 Jahre alt ist. Beide verstehen sich blendend. Tim könnte sich ein Leben ohne seinen Hund kaum vorstellen. Und für Racker ist Tim der absolute Mittelpunkt in seinem Leben. Was Tim sagt, gilt.

Heute ist es draußen sehr heiß. Tim und Racker sitzen am Teich, der ganz in der Nähe von Tims Haus ist. Beide sind sehr faul. Sie liegen im Gras und schauen den Mücken über dem Teich zu. Nach einer Weile verschwindet Racker in den Büschen, während Tim weiter träumt. Et-

was später kommt Tims Mutter und sagt: „Ich will mich ein bisschen zu euch setzen, hier ist es kühler als zu Hause im Garten und ich habe eine halbe Stunde Zeit. Außerdem habe ich hier eine Überraschung für euch. Für Racker einen Knochen und für dich einen schönen kalten Saft und ein paar Kekse.“

Tims Mutter setzt sich ebenfalls ins Gras und packt einen Korb mit den mitgebrachten Sachen aus. Lecker. Tim läuft schon das Wasser im Mund zusammen. Er macht es sich noch ein bisschen gemütlicher und fängt an zu essen. Und Racker, der müsste doch den Knochen riechen. Wo steckt der denn? Er verpasst doch sonst nie einen Knochen. Das ist seine Leib- und Magenspeise. „Hey, Racker, komm her!“, ruft Tim.

Racker kommt aus den Büschen am Teich angehetzt. Hechelnd schaut er Tim an – und verschwindet sofort wieder. Tim hatte ja nichts von Bleiben gesagt. Er sollte ja nur kommen. „Gut, wenn du nicht willst, dann gibt es eben keinen Knochen!“ Tims Mutter packt alles wieder ein, weil sie jetzt nach Hause muss und kein Müll rumliegen soll.

Was ist denn nur mit Racker los? Wieso verpasst er so etwas Wichtiges wie einen Knochen? Tim muss einfach mal nachschauen. Er geht zu Racker, der immer noch in den Büschen am See verschwunden ist. Schon bald findet er seinen Hund, der aufgeregt ein großes Loch buddelt. Der Sand spritzt nur so zwischen den Hinterbeinen des Hundes hervor und Tim bekommt eine Ladung davon auf seine Schuhe. „Was ist denn hier los? Was machst du denn da?“ Immer wieder schnüffelt Racker in dem größer werdenden Loch. „Ah, ich verstehe – du hast ein Kaninchen gerochen und willst das nun ausbuddeln! Racker, das ist doch völlig hoffnungslos. Das ist schon längst verschwunden und lacht dich sicher aus – falls Kaninchen lachen können. Bei deiner Buddelei hast du den besten und größten Knochen aller Zeiten verpasst! Echt, du bist ganz schön dumm, Racker. Vor lauter Geschnüffel hast du das Wichtigste für dich, den Knochen, gar nicht beachtet. Komm jetzt lieber nach Hause! Und das nächste Mal, pass ein bisschen auf und lass dich nicht so ablenken! Was muss ich dir noch alles beibringen!“, stöhnt Tim und nimmt seinen Hund an die Leine.