

Mutmacher und Angstmacher

Zwölf Kundschafter in Kanaan

4. Mose 13



Kerngedanke

Josua und Kaleb waren Mutmacher, weil sie Gott vertrauten.



Lernziel

Manchmal ist es wichtig, dass man ein Mutmacher ist.



Hintergrundinformationen

Die Israeliten nähern sich Kanaan. Das Land Kanaan ist jedoch bewohnt, und so werden zunächst Kundschafter ausgesandt. 40 Tage sind diese Männer unterwegs. Sie kommen schließlich zurück und berichten.

Das Volk Israel wird mitten hineingeführt in einen Konflikt um Glauben und Realität. Auf der einen Seite ist hier der Glaube, der sich auf Gottes Macht verlässt und Gottes Leitung folgt. Auf der anderen Seite steht die Angst vor den starken Menschen dort in jenem Land. Dieser Konflikt entspricht dem Verhalten der Kundschafter. Josua und Kaleb auf der einen Seite (die Mutmacher). Die anderen zehn, die kein Vertrauen zu Gott haben, auf der anderen Seite (die Angstmacher). Die Angst vor der vermeintlich großen Übermacht gewinnt und im Licht der Angst sprießen die Gerüchte.



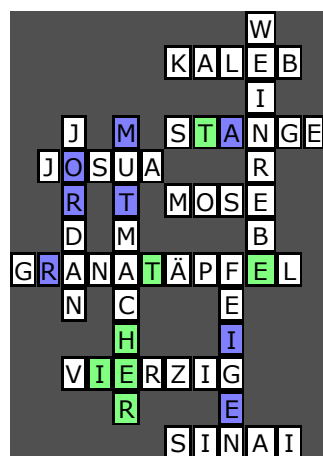
Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Wer traut sich das? Den Kindern werden kleine „Mutproben“ vorgelegt: Mit geschlossenen Augen etwas essen, von dem man nicht weiß, was es ist. Etwas genauso trinken, eine Minute Luft anhalten usw.</p>	<p>Spielerischer Stundenstart (als Vorstufe für den Einstieg verwendbar), der auch schon die Geschichte vorbereitet.</p>	<p>Etwas zu essen, zu trinken usw. Augenbinde</p>
Einstieg ins Thema	<p>Wir machen Mut – wir machen Angst. Die Kinder blasen Luftballons auf. Die Leiterin/Der Leiter macht einmal Mut, so kräftig zu blasen, wie es nur geht und betont dabei, dass es nicht schlimm ist, wenn der Ballon platzt. Das andere Mal macht er Angst und weist die Kinder darauf hin, dass sie beim Aufblasen aufpassen sollen, dass der Ballon nicht platzt (das knallt, ihr verletzt euch vielleicht, kriegt einen Hörschaden usw.). Danach mit den Kindern über ihre Gefühle und Reaktionen sprechen. Wie war es, als Angst gemacht wurde; wie war es, als Mut gemacht wurde. Überleitung: Auch das Volk Israel hatte mit Angstmachern und Mutmachern zu tun.</p>	<p>Die Kinder werden schon hier in die Situation des Volkes Israel hineingestellt.</p> <p>Auch für kleine Gruppen geeignet.</p>	<p>Luftballons verschiedener Größe</p>
	<p>Machst du es oder nicht? 2 bis 4 Kinder werden vorher eingeweiht. Bei einer Aktion sollen sie Angst- bzw. Mutmacher spielen. Ein Kind wird ausgewählt, etwas zu tun (ein Lied singen, ein Bild zu malen o. Ä.). Eine Partei feuert das Kind an, die andere sagt ihm, dass es nichts machen soll. Anschließend Gespräch mit den Kindern: Wie empfanden sie die Situation? Bei welchen Leuten hätten sie die Aufgabe erfüllt? Überleitung: Auch das Volk Israel hatte mit Angstmachern und Mutmachern zu tun.</p>	<p>Durch die Gruppensituation wird die Angst- bzw. Mutsituation im Gegensatz zum ersten Einstiegsvorschlag verstärkt.</p>	<p>Das ausgesuchte Kind sollte „stabil“ sein, damit es die Situation nicht als unangenehm empfindet – oder vorher einweihen.</p>

	<p>Geschichte erzählen Den Kindern wird eine Geschichte von „Racker“ erzählt, die sie vollenden sollen (siehe Anhang 1).</p>	Die Notwendigkeit des Auskundschaftens wird deutlich gemacht (gefährliche Dinge vorher ausloten, auskundschaften), dabei wird die Lebenswelt der Kinder zu Hilfe genommen.	Anhang 1
Kontextwissen	<p>Karte von Kanaan Den Kindern wird anhand einer Karte gezeigt, wo die Israeliten lagerten und wo Kanaan war. Die Bewohner Kanaans werden aufgezählt und es wird deutlich, dass das Land bewohnt war. Keine leichte Situation für die Israeliten.</p>	Die Kinder werden mit der Ausgangssituation vertraut gemacht.	Karte von Kanaan/Palästina (in den meisten Bibeln enthalten). Oder: Anhang 2
	<p>Was ist bisher passiert? Damit die Kinder verstehen, in welcher Situation sich die Israeliten befanden, wird noch einmal kurz erzählt, was bisher geschah: Auszug, Wüste, Sinai, Gebote. – Das versprochene Land ist nun in Sicht!</p>	Kontext der Begebenheit wird deutlich.	Bibel
Storytime	<p>Mutmacher und Angstmacher Die Geschichte wird unter dem besonderen Aspekt von Angstmachern und Mutmachern erzählt.</p>	Die Kinder sehen, dass beides beeinflusst: Mutmachen und Angstmachen.	Geschichte aus der „Schatzkiste“ (S. 54–56) als Hilfe zum Erzählen.
	<p>Zwei Kundschafter berichten Die Leiterin/Der Leiter spielt zwei Personen gleichzeitig und erzählt die Erlebnisse des Kundschaftens und die Auswertung der Ergebnisse, die jeder unterschiedlich vornimmt: einer macht Mut, weil er Gott vertraut; der andere verbreitet Angst, weil er nur die Gefahr sieht und Gottes Macht vergisst (z. B. Kaleb und ein anderer Spion).</p>	Die unterschiedliche Betrachtungsweise der Kundschafter wird deutlich.	Die Leiterin/Der Leiter sollte vorher üben, wie er 2 Personen gleichzeitig darstellen kann. Evtl. durch unterschiedliche Kopfbedeckung oder Umhang die jeweilige Person kennzeichnen.
Übertragung ins Leben	<p>Gespräch: „Voll im Leben“ Was haben die Kinder in dieser Rubrik der „Schatzkiste“ (S. 57) geschrieben? – Gespräch darüber. Wie bzw. wodurch kann man ein Mutmacher werden? Warum waren Kaleb und Josua Mutmacher?</p>	Die Kinder sehen, dass man auch heute mit Gottes Hilfe ein Mutmacher werden kann. Mutmacher sind wichtig!	Heft „Schatzkiste“ (S. 57)
	<p>Gespräch: Mut machen Hat dir schon mal jemand Mut gemacht? Wie war das? Ist das wichtig? Warum braucht man Mutmacher?</p>	Die Kinder sehen, dass man auch heute mit Gottes Hilfe ein Mutmacher werden kann. Mutmacher sind wichtig!	

Kreative Vertiefung	Rollenspiel: Wir sind die Kundschafter Die Kinder bekommen die Geschichte nur einmal kurz erzählt, dann spielen sie selber Kundschafter und berichten dem Volk, was sie erkundet haben.	Vertiefung durch eigenes Nachdenken und Nachempfinden der Situation.	Für jeden Kundschafter einen Umhang, Tuch, Kopfbedeckung o. Ä.
	Die Früchte der Kundschafter Den Kindern werden die Früchte erklärt und gezeigt, die die Kundschafter mitbrachten – dann werden sie gegessen. (Sollten keine Früchte, sondern nur Fotos der Früchte vorhanden sein, werden die gemalt.)	Durch die Beschäftigung mit den Früchten, werden die Kinder die Geschichte anders und besser behalten.	Granatapfel frische Feigen Weintrauben (alternativ Fotos dieser Früchte zeigen)
Gemeinsamer Abschluss	Gebet Mit den Kindern gemeinsam darum beten, dass man mit Gottes Hilfe eher ein Mutmacher als ein Angstmacher sein kann.		
	Abschlusskreis Die Kinder stehen in einem Kreis und sagen sich gemeinsam Mutmachsätze zu. Die Leiterin/Der Leiter spricht die Sätze vor (z. B. „Gott will uns so stark machen, dass wir uns nicht streiten müssen!“ oder: „Wir dürfen Dinge wagen, die wir schön finden!“)		

Rätsellösung, S. 58



Die zwei Völker, vor denen die Kundschafter Angst hatten, hießen “Amoriter” und “Hetiter”.

Anhang 1

Racker-Geschichte

Racker ist ein Hund, der einem Jungen (Tim) gehört und mit ihm viele Abenteuer erlebt. Die Abenteuer sind immer anwendbar auf die 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.



Die Höhle

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.

Tim ist mit Racker und seinem Freund im Wald unterwegs. Racker tobt immer ein Stück voraus, wobei Tim gut darauf achtet, dass er nicht im Wald verschwindet, denn eigentlich muss Racker an die Leine, wegen der vielen Tiere im Wald. Aber Racker hört sehr gut und so kann Tim das schon mal ausnahmsweise hier in diesem Waldabschnitt, wo viele Steine sind, machen. Plötzlich jedoch ist Racker verschwunden. „Was soll das? Komm her!“, ruft Tim ärgerlich. Doch sein

Hund kommt nicht. Tim hört nur ein dumpfes Bellen von der rechten Seite des Weges, an der ziemlich hohe Felsen sind. Was ist das? Ein bisschen weiter bricht Racker plötzlich durch die Büsche. „Wo kommst du denn her? Da sind doch nur Steine? Wo warst du?“

Tim und sein Freund schauen an der Stelle, an der Racker auf den Weg zurückgekommen ist, nach. Sie finden ein Loch im Felsen, das groß genug ist, um hindurchzugehen. „Racker, du hast eine Höhle entdeckt! Das ist ja super!“, ruft Jan, der Freund von Tim. „Los, komm, wir gehen da rein!“ „Bist du verrückt?“, erwidert Tim. „Auch wenn Racker da schon drin war, ich geh da noch lange nicht rein. Das ist viel zu gefährlich! Auch er darf da nicht wieder rein. Man geht nie so in eine Höhle hinein – weißt du das denn nicht?“

Was können die beiden Jungen machen?

(Sich erkundigen, ob die Höhle begehbar ist, mit einer Lampe hineinleuchten und sie so auskundschaften, nachfragen, ob schon mal jemand da drin war = Kundschafter spielen.)

Anhang 2

