

Gottes Volk gibt nach

Der bessere Weg

4. Mose 20,14–22



Kerngedanke

Gottes Volk gibt um des Friedens willen nach.



Lernziel

Die Kinder erkennen, dass es gut ist, wenn man auch nachgeben kann.



Hintergrundinformationen

Als Israel sich dem Land Kanaan näherte, appellierte Mose an die Edomiter, sie durch ihr Land ziehen zu lassen. Aber sie lehnten es ab. Israel musste daher einen Umweg durch den Süden, vorbei am Roten Meer (Golf von Akaba) machen, um das Land Edom zu umgehen, und sich dann östlich von Edom halten, bis sie das Land Moab erreichten (4. Mose 21,4).

Manchmal muss man einen Umweg machen, wenn man sein Ziel erreichen will oder weil man einsieht, dass Nachgeben weiser und klüger ist. Die Israeliten machten den Umweg um des Friedens willen, weil die Edomiter mit einer großen Armee ankamen. Sonst hätte es Krieg gegeben. Wenn sie sofort durch das Land hätten gehen dürfen, wären sie dem Land Kanaan jedoch schon ein Stück näher gewesen.

Auch die Kinder müssen sehen, dass es manchmal besser ist, einen vermeintlichen Umweg zu gehen.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Ankommen im Gespräch Die Kinder erzählen in einem Kreisgespräch wie die letzte Woche für sie war. Dazu legen sie beim Erzählen für jedes gute Erlebnis einen farbigen Stein in die eine Schale und für jedes schlechte Erlebnis einen andersfarbigen in die andere Schale. Man kann die Kinder der Reihe nach reden lassen oder auch einfach frei nach Bedürfnis.</p>	<p>„Was war für euch in der letzten Woche gut, was war schlecht?“</p> <p>Die Kinder kommen an und befriedigen ihr Mitteilungsbedürfnis.</p>	<p>viele verschiedenfarbige Steine oder Glasnuggets in 2 Farben / 2 Schalen</p> <p>Dieser Starter kann für jede beliebige Stunde als Ankunfts-Ritual genommen werden. Man sollte aber darauf achten, dass nicht nur immer dieselben Kinder reden. Jedes Kind hat gute und schlechte Erlebnisse.</p>
	<p>Ankommen im Spiel Wir spielen „Reise nach Jerusalem“. Alle Kinder gehen um einen Stuhlkreis herum und müssen sich auf ein Kommando setzen. Es ist immer ein Stuhl weniger da als Kinder. Wer übrig bleibt, scheidet aus. Ein weiterer Stuhl wird weggenommen.</p>	<p>Die Kinder kommen an, aber erleben auch schon die Thematik – nachgeben oder durchsetzen.</p>	<p>Stühle</p>
Einstieg ins Thema	<p>Gespräch Wie habt ihr das gerade gemacht? (Weiterführung und Auswertung von „Ankommen im Spiel“ aus Stunden-Start) Bei diesem Spiel ist es oft gut, man boxt sich durch, manchmal ist es besser, man gibt nach, wenn z. B. der andere stärker ist, oder man keine Chance hat usw. Sonst würde man evtl. fallen oder sich verletzen. Man muss das abschätzen. Überleitung: Das Volk Israel musste auch überlegen, was besser war: Kämpfen oder Nachgeben!</p>	<p>Einstieg in die Problematik und Neugierde auf die Geschichte schaffen.</p>	

	<p>Spiel: Ballonkreis Jeweils 2–6 Kinder stehen untergehakt in einem Kreis. Ein aufgeblasener Luftballon wird in den Kreis gegeben. Die Kinder sollen ihn nur mit den Füßen in der Luft und im Kreis halten Danach Gespräch: Wie konntet ihr den Ballon am besten im Kreis in der Luft halten? (Gewalt und zu viel Kraft war falsch!)</p>	Der Ballon wird durch zu viel Gewalt/Kraft aus dem Kreis getrieben. Nachgeben, sinken lassen, Weichheit ist hier besser und führt zum Ziel.	Luftballons
Kontextwissen	<p>Edomiter Die Edomiter waren Verwandte der Israeliten und sie nahmen ganz sicher an, dass die Edomiter deshalb keine Einwände haben würden, sie durch ihr Land ziehen zu lassen. Sie waren die Nachkommen von Esau, dem Bruder ihres Stammvaters Jakob.</p>		evtl. Karte mit der Lage von Edom (siehe Heft „Schatzkiste“, S. 68)
Storytime	<p>Rollenspiel Die Geschichte wird von der Leiterin/vom Leiter bis zu der Stelle erzählt, an der die Entscheidung für oder gegen den Durchzug getroffen werden muss. Die Kinder spielen Ältesten-Rat: Sie diskutieren das Für und Wider. Anschließend die Geschichte so beenden, wie sie wirklich geschah.</p>	Den Kindern wird deutlich, dass eine Entscheidung fürs Nachgeben nicht immer einfach ist, aber hier z. B. sehr klug.	
	<p>Levi erzählt Der Levi aus der „Schatzkiste“ erzählt seine Geschichte vom Hof des Edomiterkönigs – Hoffnung – Enttäuschung – Angst vor Krieg – Erleichterung bei der Entscheidung.</p>	Die Geschichte aus der Sicht eines Beteiligten – Möglichkeiten zum Ausmalen der Gefühle.	evtl. Beduinentuch als Verkleidung
Übertragung ins Leben	<p>„Voll im Leben“ („Schatzkiste“, S. 69) Was denkt ihr über die Geschichte aus der „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“? Ist Isabel feige oder klug? Habt ihr ähnliches erlebt? Wo/wann ist Nachgeben besser?</p>	Gespräch und damit Übertragung der Problematik in die kindliche Welt.	Heft „Schatzkiste“ (S. 69)
	<p>Racker-Geschichte siehe Anhang 1</p>	Die Kinder erkennen durch die Geschichte das Lernziel.	Anhang 1
Kreative Vertiefung	<p>Rollenspiel Die Geschichte aus der „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 69) wird nachgespielt. Dabei sollte es verschiedene Lösungen geben, die diskutiert werden.– Warum ist es mutig, auch mal nachgeben zu können?</p>	Vertiefung des Lernziels	„Schatzkiste“ (S. 69) Buch als Rollenrequisite

	<p>Malen Wir malen die Edomiter, die gegen die Israeliten aufrüsten, und das Volk Israel in der Wüste.</p>	Vertiefung der Geschichte	großes Plakat oder Tapetenrolle/Stifte
Gemeinsamer Abschluss	<p>Gebet Wir beten gemeinsam das Gebet von der sog. Ermutigungsseite der „Schatzkiste“ (S. 71): Lieber Gott, gib mir den Mut, auch mal nachgeben zu können! Dazu wird das Gebet für jeden auf einen Zettel geschrieben oder kopiert.</p>	Lernzielvertiefung	Heft „Schatzkiste“ S. 71 kopieren oder abschreiben

Rätsellösung, S. 70

Manchmal ist es gut, wenn man nachgeben kann und nicht immer mit dem Kopf durch die Wand gehen will!

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.



Der Joystick

Racker ist beleidigt. Sein Freund Tim hat heute keine Zeit für ihn. Er spielt mit Gerd am Computer. Keiner guckt nach ihm. Obwohl er demonstrativ stöhnt, dreht sich Tim nicht mal nach ihm um. Und nun streiten sich die beiden sogar noch. „Gib den Joystick her, das ist schließlich mein Computer und da kann ich bestimmen, wann ich dran bin!“ Tim will Gerd den Joystick wegnehmen. Aber der wehrt sich: „Klar, das ist dein Computer! Aber ich finde, wir haben beide die gleiche Spielzeit!“ „So ein Quatsch! Du hast jetzt schon 10 Minuten die Hauptperson gespielt – jetzt bin ich mal dran!“ „Nein, wieso immer du?“ Der schönste Streit ist im Gang. Warum sind die beiden so böse miteinander? Racker würde sich am

liebsten die Ohren zu halten. Wenn ein Hund das bloß könnte! Er schaut von Tim zu Gerd und von Gerd zu Tim. Beide haben schon rote Wangen vom Schreien. Da beginnt Racker zu bellen und zu knurren. Vielleicht hilft das ja? Zuerst hören die beiden nichts, aber Racker bellt immer lauter und springt hin und her. Schließlich hören die Jungen verdutzt auf zu schreien. Erstaunt schauen sie Racker an. „Racker, was soll das?“, ruft Tim. Gerd fragt: „Was hat der Hund denn?“ Doch dann begreift Tim ziemlich schnell. Er kennt schließlich seinen Hund! Und dann fängt er an zu lachen. „Okay, Gerd, du bist dran! - Ist ja auch zu dämlich, diese Streiterei! Wir schauen auf die Uhr und dann kann jeder gleich lange spielen. Racker ist wirklich ganz schön klug!“ Tim grinst und gibt seinem Freund Gerd den Joystick. Nachgeben ist eben manchmal besser als Streit!