

## Jesus braucht Freunde

„Mit euch möchte ich die Welt verändern!“

*Markus 1,14–20 und 3,13–19*



### Kerngedanke

Jesus verwirklicht seinen Plan nicht alleine. Er braucht dazu Freunde. Er ruft Menschen, so wie sie sind.



### Lernziel

Die Kinder sollen erkennen, dass Zu-Jesus-gehören bedeutet, von ihm anerkannt und gebraucht zu werden.



### Hintergrundinformationen

Der Jüngerberufung geht voraus, dass Jesus in Galiläa die frohe Botschaft vom nahen Gottesreich verbreitet und zum Umdenken aufruft. Er weckt die Hoffnung auf das kommende Reich Gottes für sein Volk. Seine Botschaft wendet sich besonders an die Armen, Kranken und Ausgeschlossenen. Dazu gehört ein großer Teil der Landbevölkerung: verarmte, verschuldete Kleinbauern, Sklaven, Kranke, Behinderte, Ausgestoßene, Frauen, Kinder. Überall, wo Jesus vorbeikommt, schließen sich ihm Männer und Frauen an. Simon und Andreas fischen gerade mit dem Rundnetz, als Jesus bei ihnen vorbei kommt. Bei der Arbeit mit dem Rundnetz steht der Fischer im Wasser, beobachtet die Fische, wirft bei günstiger Gelegenheit mit Schwung das Netz aus und holt es ein. Jesus braucht gerade diese Fischer mit ihrer Fähigkeit zum Beobachten, Warten und Zugreifen.

Die Fischer, die Jesus als Jünger beruft, verlieren ihre Lebensgrundlage. Sie leben in einer neuen Gemeinschaft, der Jesus-Gemeinschaft. Von dort erhoffen sie sich nun sozialen und finanziellen Halt. Sie leben davon, dass viele Menschen ihre Armut oder ihren Reichtum mit ihnen teilen. Gelegentlich kehren sie auch vorübergehend zu ihrem Beruf zurück. Jesus wählt unter seinen Nachfolgern zwölf aus, die seine engsten Mitarbeiter und Schüler werden sollen. Sie werden später Apostel genannt. Die Zwölf leben mit ihm, stellen viele Fragen, hören täglich seine Gleichnisse, sehen seine Wunder und erleben, wie Jesus sich Menschen gegenüber verhält. Dadurch erkennen sie besser als alle anderen, was die Gute Nachricht bedeutet. Nach dem Bericht in Johannes ist Philippus der erste Jünger, den Jesus auffordert, mit ihm zu gehen (Joh. 1,43–50). Wahrscheinlich war er auch ein Fischer, denn er stammt wie Petrus und Andreas aus dem Fischerdorf Bethsaida. In der *Apostelliste* wird Philippus aber erst an 5. Stelle genannt:

- 1) *Petrus* (Simon, Sohn des Johannes, Petrus = aram. kephas, zu dt. Fels, Joh. 1,42)
- 2) *Andreas* (Bruder von Simon, Joh. 1,42)
- 3) *Jakobus* (Sohn des Zebedäus, Mk. 1,19)
- 4) *Johannes* (Sohn des Zebedäus, Bruder von Jakobus, Verfasser des Evangeliums, drei Briefe, Offenbarung)
- 5) *Philippus* (Mt. 10,3, nicht zu verwechseln mit dem Diakon Philippus, Apg. 6,5)
- 6) *Bartholomäus* (auch Nathanael, Mt. 10,3; Joh. 1,43–51)
- 7) *Thomas* (Joh. 20, 24–29)
- 8) *Matthäus* (auch Levi genannt, Lk. 5,27, der Zöllner, Mt. 9,9)
- 9) *Jakobus* (Sohn des Alphäus, Mt. 10,3)
- 10) *Thaddäus* (auch Judas, Sohn des Jakobus, Mt. 10,3; Lk. 6,16; Joh. 14,22)
- 11) *Simon* (auch Kananäus, Zelot, Mt. 10,4; Lk. 6,15)
- 12) *Judas* (Iskariot, der Verräter, Mt. 26,14–16; Mk. 14,10f; Lk. 22,3–6; Joh. 13,21–30)



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

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Komm mit – lauf weg!</b> Die Kinder sitzen im Kreis auf dem Fußboden. Ein Spieler läuft um den Kreis herum, tippt einem Kind auf den Rücken und ruft: „Komm mit!“ Das ausgewählte Kind muss dem ersten Spieler hinterherrennen und seinen Platz schnell wieder erreichen. Wenn der erste Spieler zuerst sitzt, muss nun das gewählte Kind weiter machen und um den Kreis laufen. Lautet der Befehl „Lauf weg!“, muss das gewählte Kind entgegengesetzt um den Kreis herumrennen.</p>	Heute geht es um eine Geschichte, in der Jesus zu Menschen sagte: „Komm mit!“	Dieses Spiel sollte nur kurz gespielt werden. Da die Kinder enttäuscht sein könnten, wenn sie nicht dran kommen, muss man sie darauf vorbereiten, dass es z. B. nur 4 Durchgänge geben wird.
	<p><b>Spiel: Das habe ich noch nie gemacht!</b> Es wird ein Stuhlkreis gebildet, wobei ein Mitspieler in der Mitte steht. Er nennt etwas, was er noch nie gemacht hat. Alle, die das auch noch nie gemacht haben, müssen aufstehen und ihre Plätze wechseln. Wer keinen Platz findet, steht in der Mitte und setzt das Spiel fort.</p>	Manchmal braucht man Mut, um etwas zu tun, was man noch nie gemacht hat. Die Jünger in unserer Geschichte hatten diesen Mut.	Evtl. kann man den Kindern auch eine Liste zur Verfügung stellen, auf der bestimmte Erlebnisse aufgezählt sind.
	<p><b>Spiel: Zublinzeln</b> Die Kinder sitzen im Kreis und bilden Paare, wobei einer auf dem Schoß des anderen oder vor ihm auf den Boden sitzt. Ein Kind hat keinen Partner und muss sich durch Zublinzeln jemanden heranlocken.</p>	Heute geht es um eine besondere Beziehung. Jesus wählt Menschen aus, die mit ihm leben sollen.	
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>3D-Bild</b> Wir zeigen den Kindern ein 3D-Bild (oder jedes Kind bekommt eines). Sie versuchen ihre Augen so einzustellen, dass sie das Bild erkennen können. Was wie eine Punktwüste aussieht, ist tatsächlich ein Bild. Jesus wollte seinen Jüngern in der Wirrnis der Religionen und Überzeugungen Gott zeigen.</p>	Hier ist etwas Übung vorteilhaft. Manche Kinder besitzen solche Bücher und können diese Technik ziemlich gut.	3D-Bilder
	<p><b>Fische angeln</b> Aus Pappe werden Fische oder andere Wassertiere ausgeschnitten und mit einer Draht-Öse versehen. Die Kinder sollen die Fische mit einer Angel angeln. Wenn vorhanden, wird ein handelsübliches Angelspiel benutzt. Fische fangen war eine übliche Arbeit am See Genesareth. Jesus holt einige Fischer dort weg, um sie zu Menschenfischern zu machen.</p>	Dieses Spiel kann auch als Vertiefung nach der Geschichte eingesetzt werden und auf den Fischen könnte eine Frage stehen, die die Kinder beantworten müssen. Genauso eignet es sich aber auch als geselliger Abschluss der Stunde.	Angelspiel oder selbstgebastelte Fische und Angeln mit kleinen Magneten.

	<p><b>Aktion: „Nachfolgen“</b>          Zu den Kindern: „Ihr sollt jetzt ein Wort erraten, das wir miteinander darstellen wollen.“ Wir nehmen ein langes Seil und alle Kinder fassen in großen Abständen an. Dann geht der erste voran durch mehrere Räume und den Flur. Alle Kinder folgen, nur durch das Seil geleitet. Eventuell machen wir das Licht aus. An manchen Stellen könnte auch etwas zum Essen versteckt sein, die Leiterin/der Leiter zupft dann dreimal am Seil. Wie lautet das Wort, was wir dargestellt haben?</p>	<p>Danach sollen die Kinder das Wort raten, was sie gerade gespielt haben (NACHFOLGEN). Man könnte außerdem Striche an der Tafel/Flipchart vorgemerkt haben, so dass die Kinder nur noch die Buchstaben einsetzen müssen.</p>	<p>Seil Tafel/Flipchart</p>
	<p><b>Aktion: Fischer-Freund</b>          Wir verteilen an die Kinder "Fisherman´s-Friends" (Pastillen). Was denkt ihr, wie heute unser Thema lautet? Warum suchte Jesus gerade Fischer als Freunde?</p>	<p>Fünf Jünger von Jesus waren Fischer!</p>	<p>„Fisherman´s Friends“</p>
<p><b>Kontextwissen</b></p>	<p><b>Der See Genezareth</b>          Jesus hat einige Jünger am See Genezareth gerufen. Der See Genezareth wird auch Galiläisches Meer (Mt. 4,18) oder See Tiberias (Joh. 21,1) genannt. Die Länge des Sees beträgt 21 km, die größte Breite 12 km (Regionalen Vergleich für diese Größe finden). Seine größte Tiefe schwankt zwischen 42 und 48 m, während sein Spiegel 212 m unter dem des Mittelmeeres liegt. Der See ist von Bergen und Felsen umgeben. Durch die tiefe Lage des Landes ist es hier im Sommer außerordentlich warm, und die Temperaturschwankungen zwischen Tag und Nacht sind sehr gering. Gefährlich sind die auf dem See Genezareth plötzlich aufkommenden Stürme. Viele Fischer lebten von den Fischen des Sees. Es gab besonders viele im See Genezareth. Zur Zeit von Jesus waren die Ufer des Sees dichter besiedelt als heute. Sehr viele Menschen aus den Ortschaften am See bedrängten Jesus in großen Scharen (Mk. 5,24). Das geschah oft am Nord-West-Ufer. Dort lag die Stadt Kapernaum, in der Jesus oft wohnte (Mt. 9,1). Menschenaufläufe gab es aber auch am Nord-Ost-Ufer, denn dort lag das Fischerdorf Bethsaida, wo Petrus und Andreas herkamen.</p>	<p>Die Kinder bekommen eine „innere“ Landkarte von dem Geschehen.          Wenn die Angaben zum See Genezareth schon an früherer Stelle vermittelt wurden, können sie an dieser Stelle wiederholt werden (evtl. als kleines Quiz).</p>	<p>Karte vom See Genezareth (siehe Anhang)</p>

	<p><b>Was sind eigentlich „Jünger“?</b>  Dieses Wort ist heute kaum üblich. Man könnte es den Kindern erklären, bzw. gemeinsam eine Definition finden und an die Flipchart schreiben.  (Jünger sind Nachfolger, Anhänger, Schüler. Sie haben ein Vorbild, dem sie nacheifern. Frage: Ist ein Fan heute das gleiche?)  Laut Bibellexikon: Im Neuen Testament werden neben den Jüngern von Jesus die Johannes-Jünger und die Pharisäer-Jünger genannt. Die Johannes-Jünger sind die von ihm Getauften, die weiterhin bei ihm blieben (Mt. 9,14; Mk. 2,18; Joh. 1,35.37), noch im Gefängnis die Verbindung mit ihm aufrechterhielten (Mt. 11,2; Lk. 7,18) und ihn begruben (Mt. 14,12; Mk. 6,29). Johannes hatte seine Jünger beten gelehrt (Lk. 11,1), sie fasteten und beteten viel (Lk. 5,33). Das gleiche galt auch von den Anhängern der Pharisäer (Mk. 2,18). Die Pharisäer selbst waren stolz darauf, Jünger des Mose, seine Schüler und Nachfolger zu sein (Joh. 9,28) und gründeten darauf ihre geistliche Sicherheit.</p>	<p>Ein Wort mal genau unter die Lupe zu nehmen und zu erklären, kann für die Kinder sehr hilfreich sein.</p>	<p>Flipchart Stifte</p>
<p><b>Storytime</b></p>	<p><b>Erzählen mit Pantomime</b>  Die Kinder sollen das pantomimisch darstellen, was von der Leiterin/vom Leiter erzählt wird: Petrus und Andreas, Johannes und Jakobus steigen in ihre Boote; sie rudern auf den See heraus; sie werfen ihre Netze aus, sie holen die Netze ein und sammeln die Fische heraus; sie werfen die kleinen zurück ins Wasser, sie flicken die Netze, sie werfen wieder aus; da sehen sie einen Mann am Ufer stehen; es ist Jesus, sie rufen „Hallo“! und winken; Jesus winkt zurück und winkt sie zu sich; Jesus fragt sie, ob sie mit ihm kommen; die Jünger nicken, sie fragen Jesus, was er vorhat; Jesus erklärt, dass sie Menschenfischer werden sollen; die Jünger ziehen ihre Fischerkleidung aus; sie packen ihr Gepäck, sie verabschieden sich von ihren Eltern; sie ziehen mit Jesus los.</p>	<p>Durch die pantomimische Darstellung schlüpfen die Kinder in die Rolle der Jünger. In diesem Fall spielen alle anwesenden Kinder dieselben Jünger.</p>	<p>evtl. Umhänge oder Kopfbedeckungen</p>
	<p><b>Anspiel: Zebedäus als Fremdenführer</b>  Der Raum ist mit Malerfolie ausgelegt. Sie deutet das Wasser an. Ein paar Bretter auf dem Boden stellen einen Bootssteg an. Das Wasser ist von Kieselsteinen begrenzt. Wenn vorhanden, liegt ein Schlauchboot im „Wasser“. Einige Fischernetze auf zwei Pfählen vervollkommen die Szene.  Zebedäus, der Vater von Johannes und Jakobus, agiert als Fremdenführer. Seine Söhne sind bereits als Jünger von Jesus weggezogen. Zebedäus erzählt einigen Touristen von seinem Dorf und was er schon von Jesus erlebt und beobachtet hat.  (Stürme auf dem See, Fischereibetrieb, Markt im Ort, Handelsstraße zum Mittelmeer, Trockenfisch, Weizen, Oliven wird verkauft, viel Arbeit, Söhne weggegangen, haben neuen Meister)</p>	<p>Durch die Perspektive des Zebedäus bekommt die Begebenheit eine neue interessante Wendung. Das ist vor allem angebracht, wenn die Kinder oft sagen: Das kenne ich schon!</p>	<p>Malerfolie Bretter Steine Boot Netze Verkleidung</p>

<b>Übertragung ins Leben</b>	<b>Was tue ich gern?</b> (Heft „Schatzkiste“, S. 9) Die Kinder zeigen, was sie bei „Voll im Leben“ (S. 9) geschrieben haben oder tun es jetzt. Die Tätigkeiten und Fähigkeiten werden dann auf kleine Zettel geschrieben und in einen Behälter (eine Schatzkiste) gesteckt.	Jesus wählte Männer aus, die nicht besonders klug, mutig oder schick waren. Aber einige konnten etwas gut: Fische fangen. Was kann ich gut? Was tue ich gern?	Heft „Schatzkiste“ Stifte Zettel Behälter (am besten eine echte Schatzkiste)
	<b>Wozu ist gut, was ich gut kann?</b> Die Zettel der Kinder mit den Stärken und Fähigkeiten werden einzeln aus dem Behälter gezogen und besprochen. Wozu ist diese Fähigkeit in der Gemeinschaft und für den Glauben an Jesus gut?	Jeder hat etwas, was er einbringen kann! Das soll den Kindern bewusst werden.	Zettel im Behälter von der vorherigen Übung.
<b>Kreative Vertiefung</b>	<b>Steine bemalen</b> Jedes Kind bekommt 12 Steine. Darauf schreibt es die Namen der 12 Jünger und malt sie an.	Durch diese Aktion lernen die Kinder die Namen der zwölf Jünger.	Steine in der Größe einer Pflaume Folienstifte
	<b>Buchzeichen als Fisch</b> Aus Regenbogenfolie wird ein Fisch ausgeschnitten. Darauf schreiben die Kinder: „Gott braucht mich“ und legen es als Buchzeichen in ihre Bibel.	Diese kreative Aufgabe ist gleichzeitig eine Ermutigung für die Kinder.	schillernde, schuppenartige, Regenbogenfolie Folienstift
	<b>Szenen mit Knetmännchen</b> Die Berufung der Jünger wird mit Knetmännchen dargestellt und die einzelnen Szenen fotografiert. Diese Bildershow könnte in der nächsten Woche in der Gemeinde als Kindermoment vorgeführt werden.	Dieses Gemeinschaftsprojekt wird den Kindern viel Freude machen und die Aussicht auf eine öffentliche Vorführung wird als Motivierung dienen.	Knete und andere Materialien Tablett oder andere Unterlage Digitalkamera
<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	<b>Rätsel und Bibeltext: Die 12 Jünger von Jesus</b> (Heft „Schatzkiste“) Wir lösen das Rätsel (S. 10). Dann lesen wir gemeinsam den Bibeltext Markus 3,14 in unserer Bibel und unterstreichen ihn.	Die Jünger von Jesus waren seine engsten Freunde. Durch sie wissen wir heute sehr viel von Jesus. Sie haben die Welt verändert.	Heft „Schatzkiste“
	<b>Ermutigung</b> (Heft „Schatzkiste“) Wir lesen den Ermutigungstext (S. 11) und beten gemeinsam.	Jeder von uns kann die Welt ein kleines bisschen verändern.	Heft „Schatzkiste“

### Materialhinweis:

In den Anregungen zur 5. Woche wird unter „Kreative Vertiefung“ eine Rillenszene vorgeschlagen. Wer dieses Element nutzen möchte, sollte sich rechtzeitig um solche Bretter kümmern. Diese sollten vom Tischler hergestellt werden. Weitere Infos in den Anregungen zur Wochenlektion 5.



## Anhang

