

Eine besondere Beziehung

Mein Gott kennt mich!

1. Mose 1,26.27 und 2,7–23



Kerngedanke

Gott will uns als sein Gegenüber und hat uns diese Welt geschenkt.



Lernziel

Jeder Mensch ist auch heute bei Gott willkommen und wichtig.



Hintergrundinformationen

„Und Gott sprach: Lasst uns Menschen machen in unserm Bild, uns ähnlich!“ (1. Mose 1,26; rev. Elberfelder)

Geschaffen nach dem Bild Gottes soll der Mensch etwas vom Wesen Gottes widerspiegeln.

Das Hervorgehen aus einem speziellen Schöpfungsakt verleiht dem Menschen seine besondere Würde und spiegelt seine Einzigartigkeit wider.

Indem bei den Schöpfungswerken Gottes das Einfache am Anfang und das Komplexere am Ende steht, ist zum Ausdruck gebracht, dass der Mensch die höchste Lebensform auf der Erde ist, die in einer besonderen Beziehung und Verantwortung zu und vor Gott steht. Gottes Liebe wird hier besonders deutlich.

Der Mensch ...

... kann sprechen, wie Gott auch

... kann denken, wie Gott auch.

... kann schreiben, wie Gott auch.

... hat schöpferische Fähigkeiten, wie Gott auch.

... kann künstlerisch gestalten, wie Gott auch.

... hat einen freien Willen, wie Gott auch.

... hat die Fähigkeit zur Bewertung und Beurteilung, wie Gott auch.

... hat die Fähigkeit zu lieben, wie Gott auch.

... hat die Fähigkeit, mit Gott Gemeinschaft zu haben, wie Gott auch mit uns.

Angelehnt an: Werner Gitt, Faszination Mensch, Christliche Literatur-Verbreitung Bielefeld, 2. erw. u. akt. Auflage, 2003, S. 7. (www.clv-server.de/pdf/255649.pdf - Zugriff: 05.09.2016)

Rätsellösung, S. 16

1. PFLANZEN
2. EVA
3. ADAM
4. LIEBTE
5. PHILISTER
6. JAHWE
7. GLAUBEN
8. PARTNER
9. GESCHENKT
10. ZUHAUSE
11. SONNE

Lösungswort: FEHLERLOS



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	Puzzle zusammenfügen Ein Bild über die Schöpfung (Tiere, Landschaft, Pflanzen; möglichst ein Motiv, das letzte Woche benutzt wurde!) wird in Puzzleteile zerschnitten. Die Kinder setzen diese zusammen. Dabei entsteht automatisch das Gespräch über das Thema der letzten Stunde (Schöpfung).	Die Kinder kommen an und wiederholen gleichzeitig das Thema der vergangenen Woche.	großes Bild als Puzzle zerschneiden
Einstieg ins Thema	Neues Puzzle zusammenfügen Diesmal wird den Kindern ein Puzzle gegeben, das Menschen darstellt. Einstieg ins Thema „Mensch und Schöpfung“.	Der Start der Stunde wird weitergeführt und als Einstieg ins Thema genutzt.	zerschnittenes Bild (Puzzle) von Menschen
	Lesen der Bibel Die Kinder lesen 1.Mose 1,24 nach verschiedenen Übersetzungen. „War damit die Schöpfung fertig?“ – Kinder erzählen. Überleitung zum Thema	Der biblische Text zeigt, dass der Mensch etwas Besonderes ist.	Bibel „Hoffnung für alle“ und andere Übersetzungen (www.bibelserver.com)
Kontextwissen	Der „besondere“ Mensch Der Mensch ist nicht, wie die Evolutionstheorie sagt, ein Entwicklungsstadium, sondern ein besonderes Geschöpf Gottes, ein Gegenüber nach Gottes Bild (siehe auch Hintergrundinformationen). Auch in anderen Religionen wird der Mensch oft gering eingestuft (z. B. Kastensystem im Hinduismus).	Den Kindern wird deutlich, dass Gott uns Menschen will.	
Storytime	Spielen der „Schatzkiste“-Geschichte mit verteilten Rollen Die Kinder spielen Josua und Achisch und erzählen so die Geschichte der Menschenschöpfung.	Verdeutlichung des Lernziels	evtl. Verkleidungsutensilien
	Lesen der biblischen Darstellung Die Schöpfung des Menschen (1. Mose 1 und 2) wird anhand verschiedener Bibelübersetzungen deutlich gemacht – Kinder lesen selbst vor!	Die Bibel redet selbst und verdeutlicht das Lernziel. Besonders bei älteren Kindern geeignet (Bibelstudium).	verschiedene Bibelübersetzungen (www.bibelserver.com)

	<p>Was hat Josuas Mutter erzählt? Die Kinder denken sich unter der Leitung der Leiterin/des Leiters aus, was Josuas Mutter zu Hause Josua auf all seine Fragen geantwortet haben mag. Leiterin/Leiter spielt denjenigen, der fragt. Die Kinder antworten.</p>	Inhalt der Geschichte aus anderer Sicht. Wichtig: Lernziel und Kerngedanke müssen deutlich werden.	
Übertragung ins Leben	<p>Gespräch Heft „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“, S. 15 Was ist ein Partner? Wie kann Gott dein Partner sein?</p>	Gott will uns als Gegenüber, er liebt die Menschen, er will Kontakt zu uns, er will mit uns reden.	Heft „Schatzkiste“
	<p>Partnerspiel Wir spielen Spiele, die immer wenigstens zwei zusammen machen müssen. Daraus entwickelt sich ein Gespräch: Zu zweit (mehreren) ist vieles besser, alleine geht vieles nicht so gut, wir brauchen Gott als Partner.</p>	Gott will Gemeinschaft mit den Menschen. Das Verständnis für Partnerschaft wird gefördert.	Spiele für 2 Partner ausdenken; evtl. Groß-Gruppe in 2er-Gruppen einteilen. (siehe Anhang)
Kreative Vertiefung	<p>Malen Weiterführung von vergangener Woche: Der Mensch wird in die Schöpfung gemalt (vergangene Woche wurden die Schöpfungstage 1 bis 6 gemalt). Wenn vergangene Woche die andere Kreatividee zum Einsatz kam, können nun alle Tage gemalt werden.</p>	Verdeutlichung der Rolle des Menschen als „Krone“ der Schöpfung	Tapetenrolle Farben Pinsel oder Stifte
	<p>Kneten Wir kneten mit den Kindern verschiedene Menschen: Kinder, Erwachsene, Afrikaner, Asiaten usw.</p>	Vielfalt der Menschen: Gott liebt alle, alle sind wichtig.	bunte Knete
Gemeinsamer Abschluss	<p>Gebet Wir beten zusammen das Gebet der sog. „Ermutigungsseite“ aus der „Schatzkiste“ (S. 17). – Vorher kurz mit den Kindern besprechen.</p>	vertiefendes Dankgebet	Heft „Schatzkiste“

Hinweis für die kommende Woche

Den Kindern sollte heute gesagt werden, dass sie nächste Woche zum Kindergottesdienst (Kindersabbatschule) ihre Biologiebücher/Sachkundearbeitsblätter über Blumen usw. mitbringen sollen (sofern diese Variante für den Themeneinstieg gewählt wird).

Anhang

Spiele zu zweit:

Käsekästchenspiel (z. B. Dreieck-Käsekästchen)

Mindestens zwei Personen sind für das Spiel notwendig. Natürlich können es auch mehr sein.

So geht's:

Male mit Kreide viele Punkte wahllos auf den Asphalt (oder mit einem Stift auf ein Blatt Papier). Jeder Spieler bekommt ein Stück Kreide (einen Stift) in einer anderen Farbe. Die Spieler versuchen nun, die Punkte zu Dreiecken zu verbinden. Der Reihe nach verbindet jeder Spieler jeweils zwei Punkte miteinander. Wer es geschafft hat, ein Dreieck zu bilden, darf seinen Anfangsbuchstaben hineinschreiben und gleich noch einen Strich machen. Wenn alle Punkte verbunden sind, ist das Spiel beendet. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Dreiecken, der Verlierer fängt zum Trost beim nächsten Spiel an.

Schiffe füllen

Das Spiel ist für zwei Spieler ausgelegt. Jeder Spieler benötigt ein eigenes kariertes Blatt und einen Stift. Es gibt ein vorgegebenes Spielfeld, das wie folgt aussieht (siehe rechts, oben):

Ziel des Spieles ist es, alle Schiffe des Gegenspielers mit Sandsäcken zu füllen.

Hat jeder Spieler sein Spielfeld vor sich liegen, müssen die einzelnen Schiffe eingetragen werden. Schiffe werden durch Kreuze im jeweiligen Kästchen gekennzeichnet. Folgende Schiffe gibt es: Fünfer, Vierer, Dreier, Zweier, Einer.

Schiffe dürfen nur waagrecht oder senkrecht eingezeichnet werden. Außerdem müssen Schiffe in einer Linie angeordnet werden und die Kreuze dürfen nicht aufgeteilt werden (siehe Abbildung rechts, unten).

Haben alle Spieler ihre Schiffe eingetragen, kann das Spiel beginnen. Es beginnt derjenige, der als erstes fertig ist mit dem Eintragen der Schiffe. Der Spieler sagt eine Zahl und eine Nummer. Die Zahl und die Nummer sind die Zielkoordinaten auf die der Spielgegner zielt. Falls die Koordinaten ein Schiff treffen, kreuzt der Spieler dieses Kästchen auf seinem Spielplan an. Der Gegenspieler schwärzt sein angekreuztes Kästchen ein (dieser Teil des Schiffes ist ja nun gefüllt). Der Sandsackwerfer darf noch einmal zielen, solange, bis er keinen Treffer mehr landet (und der Sandsack ins Meer fällt). Nun darf der andere Spieler seine Koordinaten sagen. Dies geht solange hin und her, bis alle Schiffe gefüllt sind. Gewonnen hat derjenige, der als erstes alle Schiffe seines Gegners mit Sandsäcken gefüllt hat.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												
M												

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B		X										
C		X										
D		X				X	X	X	X			
E		X										
F		X										
G								X	X			
H												
I			X	X	X							
J												
K												
L												
M									X			