

# Führer = Verführer?!

## Darum geht´s

Die Kenntnis der Geschichte Israels kann Erkenntnisse für das Leben heute geben.

## Wie wir vorgehen

- Wir erfahren, dass Führen und Geführtwerden nicht immer unproblematisch sind.
- Wir setzen uns im Spiel mit der Geschichte der Könige und Propheten des Volkes Israel auseinander.
- Wir entdecken, wo die damaligen „Schwachstellen“ lagen, die zur Katastrophe führten.
- Wir denken darüber nach, ob sich diese „Schwachstellen“ auch heute bei uns finden und wie wir sie ggf. vermeiden können.

## Was wir vorbereiten

- Tücher (Augenbinden) – immer für je 2 Teenager ein Tuch
- Rollenbeschreibungen (für die „Konferenz der Führer“)

<p><b>1. Einstieg: Experiment</b> <span style="float: right;"><b>10'</b></span></p> <p><b>Das Führungsexperiment:</b> Hierzu werden wir uns in Zweiergruppen aufteilen.</p> <p>Die Aufgabe besteht darin, dass erst der eine, dann später nach dem Wechsel, der andere seinen Partner führt. Eine kleine Schwierigkeit wird es geben: Nur der Führer sieht etwas und kann bestimmen, wo es langgeht. Der Geführte bekommt die Augen verbunden.</p> <p>Geführt wird folgendermaßen: Der Führer streckt seinen Arm aus und dreht seine Handfläche nach oben. Seine Hand ist geschlossen, nur der Zeigefinger ist gestreckt. Nun legt der, der geführt werden soll, seinen Zeigefinger von oben (die Hand des Führers ist also unter ihm) auf den Zeigefinger seines Führers. Wenn ihr am Anfang unsicher seid, dann könnt ihr auch noch eure Mittelfinger hinzunehmen, sodass ihr mehr Berührungspunkte habt.</p> <p>Ihr habt 2 Minuten Zeit, dann ist Wechsel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Was habt ihr erlebt?</li> <li>▪ Worin lagen die Schwierigkeiten für             <ul style="list-style-type: none"> <li>a) den Geführten?</li> <li>b) den Führer?</li> </ul> </li> </ul> <p>Geführt werden und Führen ist nicht immer einfach, das mussten auch die Israeliten erleben.</p> <p><b>2. Die Konferenz der Führer</b> <span style="float: right;"><b>25'</b></span></p> <p>In unserer „4you“ geht es diese Woche um die Geschichte der Führer von Israel.</p> <p>Das Volk hatte sich einen König gewünscht. Obwohl Gott es eigentlich anders für besser hielt – ER wollte ihr Führer sein, an den sie sich immer wenden und auf den sie sich verlassen sollten – gab er dem Wunsch seines Volkes nach und beauftragte seinen Propheten Samuel mit der Salbung von Saul und David.</p>	<p>Gruppenspiel Augenbinden (1 pro Gruppe)</p> <p>Auswertung des Spiels</p>
---	---

L = Leiter/-in; T = Teenager

<p>Sehr wahrscheinlich hatten die Führer Israels – Könige, aber auch die Propheten – mit ähnlichen Schwierigkeiten zu kämpfen wie wir eben beim Führungsexperiment. Am Anfang sah alles gut aus, doch im Laufe ihrer 400jährigen Erfahrung mit ihren Führern sah die Sache anders aus.</p> <p>Wir werden jetzt „Die Konferenz der Führer“ abhalten. Dabei treffen sich die Führer vom Volk Israel. Der Clou besteht darin, dass an unserer Konferenz die Führer aus verschiedenen Jahrhunderten der Königszeit teilnehmen werden. So können wir die Erfahrungen auswerten, weil wir wissen, wohin das Experiment „Führung durch Könige“ das Gottesvolk letztendlich gebracht hat.</p> <p><u>In der Konferenz der Führer treffen sich:</u></p> <p>Gruppe 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- David (König der „ersten Stunde“)</li> <li>- Salomo (König der „ersten Stunde“)</li> </ul> <p>Gruppe 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jerobeam (1. König des Nordreiches Israel)</li> <li>- Elia (Prophet des Nordreiches)</li> <li>- Amos (Prophet des Nordreiches)</li> </ul> <p>Gruppe 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hosea (letzter Prophet des Nordreiches)</li> <li>- Zedekia (letzter König des Südreiches)</li> <li>- Hoschea (letzter König des Nordreiches)</li> </ul> <p>Ihr bekommt jetzt Hintergrundinformationen zu eurer Führerrolle. Lest diese bitte aufmerksam durch.</p> <p><b>3. Abschluss: Bewertung</b> <span style="float: right;"><b>10'</b></span></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gibt es etwas, dass wir aus der Geschichte der Führer – der Könige und Propheten von Israel – für uns heute lernen können?</li> <li>▪ Was denkt ihr nach euren Erfahrungen unseres Führungsexperimentes am Beginn und der Führerkonferenz?</li> </ul>	<p>Nur so viele Namen nennen, wie es T gibt! Es sollten mindesten 3 T – ggf. 2 T und L – mitspielen. Dabei ist aus jeder Personen- gruppe (Epoche Israels) eine Person zu wählen. Bei mehr als 3 T werden entsprechend mehr Rollen ausgegeben. Sind mehr T als Rollen vorhanden, können Personen doppelt besetzt werden.</p> <p>Rollen austeilen</p> <p>Abschließende Auswertung und Übertragung auf heute</p> <p>Gebet</p>
--	---

## Rollenbeschreibung: König David (König der „ersten Stunde“)

Nach dem Tod Sauls ziehst du nach Hebron, wo dich der Stamm Juda zum König salbt. Ischbaal, der Sohn Sauls, wird König über die restlichen Stämme Israels. Nach dessen Tod sieben Jahre später kommen diese Stämme, um dich zu ihrem König zu machen.

Alle Stämme sind nun in einem Königreich vereint. Jerusalem, die Stadt der Jebusiter, einem kanaanäischen Volk, wird von dir zur Hauptstadt erwählt. Du gibst ihr den Namen „Davidsstadt“, lässt sie besser befestigen und ausbauen und errichtest einen Palast. Für die Philister ist deine Macht eine Herausforderung. Zweimal greifen sie dich an, aber dir gelingt es, sie endgültig zu schlagen.

Du machst nun Jerusalem auch zum religiösen Zentrum deines Reiches. Du lässt die Bundeslade, die fast vergessen in dem kleinen Ort Baala steht, nach Jerusalem bringen und in einem Zelt aufstellen. Ausgelassen tanzend und singend begleiten du und die Männer und Frauen Israels die Lade.

Nachdem du alle umliegenden Völker – Aram, Ammon, Moab, Edom – besiegt und in dein großes Reich eingegliedert hast, möchtest du Gott ein Haus bauen. Doch Gott weist deinen Wunsch zurück. Er selbst wird dir und deinen Nachkommen „ein Haus“ bauen: Deine Familie soll auf immer über Israel herrschen.

Du hast Zeit deines Lebens immer versucht deinem Gott treu zu sein, auch wenn es dir nicht immer gelungen ist und du schwere Sünden auf dich geladen hast. Trotzdem liebst du deinen Gott und bist immer wieder zu ihm zurückgekehrt.

### Deine Aufgabe:

Du eröffnest als Gründer des Großreiches Israel die **Konferenz der Führer**.

Nach der Begrüßung richtest du die Frage an alle Konferenzteilnehmer:  
Was ist in meinem Reich nach mir schief gelaufen, so dass es von der Landkarte verschwunden ist?

### Deine Anliegen in der „Konferenz der Führer“:

Finde die Gründe heraus, was in der Zeit nach dir so schief gelaufen ist, dass letztendlich keiner deiner Nachkommen mehr auf dem Königsthron sitzt, dein Volk in Gefangenschaft geführt wurde und das von dir gegründete Reich nicht mehr existiert.

## **Rollenbeschreibung: König Salomo** (König der „ersten Stunde“)

Nach dem Tod deines Vaters David trittst du seine Nachfolge an. In dieser Zeit herrscht Friede mit den Nachbarvölkern. Du festigst das Königreich deines Vaters und verleihst ihm Glanz und Ruhm. Du planst große Bauwerke, die überall im Land entstehen sollen. Jerusalem wird vergrößert, du baust Paläste und einen prachtvollen Tempel für Gott. In mehreren Städten lässt du Festungen, Lagerhäuser und Ställe für die Handelsbeziehungen bauen. Der Bau des Tempels dauert siebeneinhalb Jahre. Um dieses großartige Bauwerk und die Paläste zu errichten, lässt du etwa 180.000 Israeliten zum Frondienst heranziehen.

Du entwickelst auch Handelsbeziehungen zu den benachbarten Ländern. So kaufst du Holz vom König aus Tyrus und verkaufst ihm dafür Getreide. Du betätigst dich also als Zwischenhändler. Du führst Pferde aus Zilizien und Wagen aus Ägypten ein und verkaufst beides nach Syrien weiter. Du lässt eine Flotte bauen. Deine Schiffe bringen aus Arabien und Afrika Gold und Edelsteine mit. Du förderst das Handwerk zur Verarbeitung von Gestein, Metall und Kupfer. Kupfer findest du in der Gegend zwischen dem Toten Meer und dem Golf von Akaba. Außerdem verbesserst du die Organisation deines Reiches.

Deine Weisheit ist weit über die Landesgrenzen hinaus berühmt. Selbst die Königin von Saba hat davon gehört und wünscht dich persönlich kennen zu lernen. Sie kommt mit ihrem großen Gefolge nach Jerusalem, mit Kamelen, die mit Balsam, Gold und Edelsteinen beladen sind.

Doch auch du regierst nicht, ohne zu tun was Gott missfällt. Du beutest dein Volk aus. Es muss Fronarbeit für dich leisten und unerträglich hohe Steuern zahlen. Um sich mit den umliegenden Völkern zu verbünden, heiratest du viele Frauen aus diesen Völkern. Sie bringen die Verehrung ihrer Götter mit, die du nun auch verehrst, weil du deine Frauen liebst.

### **Deine Anliegen in der „Konferenz der Führer“:**

Finde die Gründe heraus, was in der Zeit nach dir so schief gelaufen ist, dass letztendlich keiner deiner Nachkommen mehr auf dem Königsthron sitzt, dein Volk in Gefangenschaft geführt wurde und warum das von dir gegründete Reich nicht mehr existiert.

---

## **Rollenbeschreibung: König Jerobeam (1. König des Nordreiches Israel)**

Die großen Bauwerke, die unter deinem Vorgänger König Salomo errichtet wurden, erforderten eine große Anzahl Arbeiter. Die Männer deines Volkes mussten deshalb Frondienst leisten. 30.000 Männer schickte Salomo in den Libanon. Dort mussten jeden Monat umschichtig 10.000 Israeliten Zedern fällen und sie transportieren. Gleichzeitig arbeiten 150.000 Männer in den Steinbrüchen und beim Transport der Steine. Dieser Frondienst forderte die ganze Kraft der Israeliten heraus und führte zu Auflehnung und Verschwörung, da nach dem Glauben Israels der König Diener des Volkes ist und nicht umgekehrt.

Salomos Nachfolger war eigentlich sein Sohn Rehabeam. Die Stämme Israels versammelten sich deshalb in Sichem, um ihn zum König zu machen. Sie sagten: *Dein Vater hat uns ein hartes Joch auferlegt. Erleichtere du uns jetzt den harten Dienst deines Vaters und das schwere Joch ...*

*(1. Könige 12,4).* Doch Rehabeam hörte nicht auf den Rat der Ältesten: *Mein Vater hat euer Joch schwer gemacht. Ich werde es noch schwerer machen. Mein Vater hat euch mit Peitschen gezüchtigt, ich werde euch mit Skorpionen züchtigen!* *(1. Könige 12,14)*

Daraufhin fallen 10 Stämme deines Volkes von Rehabeam ab und erklären ihre Unabhängigkeit. Sie machen dich zum König, der du ein Beamter Salomos warst und dich gegen diesen erhoben hattest. Die Einheit des Reiches ist damit zerbrochen. Es gibt nun ein zwei Königreiche: das Nordreich, das den Namen Israel behält und dessen Hauptstadt später Samaria wird, und das Südreich, das seinen Namen Juda beibehält und dessen Hauptstadt Jerusalem bleibt.

Um Israel auch religiös von Juda zu trennen, lässt du die alten Heiligtümer in Bet-El und Dan ausbauen und goldene Stierbilder aufstellen. Du und deine Nachkommen führen auch noch kanaänische Götzenkulte ein, besonders die Verehrung Baals, des kanaänischen Gottes der Fruchtbarkeit, und der Göttin Astarte.

### **Deine Anliegen in der „Konferenz der Führer“:**

Stelle dein positives Anliegen zur „Rettung“ deines durch Salomo ausgebeuteten Volkes dar. Dies zeigt sich zum einen darin, dass du bereit bist unter schwierigen Umständen – das murrende Volk hätte das Land auch in einen Bürgerkrieg führen können – Verantwortung als ihr Führer zu übernehmen.

Falls dein Götzenkult angegriffen werden sollte, kannst du darauf verweisen, dass schon König Salomo damit anfang und du außerdem deinem Volk, dem „ihr“ Heiligtum in Jerusalem durch die Reichsteilung genommen ist, so die Anbetung Gottes ermöglichst.

## **Rollenbeschreibung: Prophet Elia** **(Prophet des Nordreiches)**

Du bist Elia aus Tischbe. Dein Name ist dein Programm – er bedeutet: *Mein Gott ist Jahwe*. Du bist der Prophet Gottes und trittst für den rechten Glauben ein! Dadurch wirst du zum Gegner des Königs Ahab und seiner Frau Isebel.

König Ahab von Israel verfiel unter dem Einfluss von Isebel immer mehr dem Baalkult und der Verehrung der Göttin Astarte. Er baute einen Baalstempel in der Hauptstadt Samaria und errichtete Kultstätten im ganzen Land. Dadurch hat er dein Volk verführt und es fällt vom Glauben an den einzig wahren Gott ab, für den du kämpfst. Es ist der Gott, der dein Volk einst aus Ägypten geführt hatte.

Mit deiner Predigt führst du dein Volk in die Entscheidung: Der einzig wahre Gott oder Baal.

### **Deine Anliegen in der „Konferenz der Führer“:**

Mache die krassen Irrwege der königlichen Führer deines Volkes deutlich. Rufe sie zur Verantwortung und weise sie auf die Konsequenzen ihres götzendienerischen Verhaltens hin.