

## **Jeremia sagt die Wahrheit**

### Gottes Botschafter oder Publikumsliebbling?

Jeremia 27 bis 28



#### **Kerngedanke**

Jeremia bekam von Gott die Aufgabe, eine unbequeme Wahrheit zu verkündigen und gegen verbreitete Lügen anzugehen.



#### **Lernziel**

Die Kinder verstehen, dass Lügen das Leben zunächst leichter machen, aber dann große Probleme nach sich ziehen.



#### **Hintergrundinformationen**

Jeremia gehört zu den großen Männern der Bibel, aber nicht zu den beliebten. Er hatte die Rolle eines Unheilpredigers. Nicht nur seine Rolle, auch seine Zeit war eine schwierige. Tiefgreifende politische Umwälzungen, Kriege, Furcht, Unsicherheit und Rechthaberei waren an der Tagesordnung. Jeremia wirkte unter den letzten fünf Königen Judas: Josia (640–609 v. Chr.), Joahas (609 v. Chr.), Jojakim (609–598 v. Chr.), Jojachin (598–597 v. Chr.), Zedekia (597–586 v. Chr.). Damals war eine weise Politik gefragt. Das neue Weltreich Babylon war nicht aufzuhalten. Es zerschlug die Großmacht Assyrien und maß seine Kräfte mit Ägypten. Auch Jerusalem wurde angegriffen. 605 v. Chr. nahm Nebukadnezar Personen der jüdischen Oberschicht gefangen und brachte sie nach Babylon (Daniel). 8 Jahre später, 597 v. Chr. nahm Nebukadnezar Jerusalem ein und verschleppte ca. 10.000 Juden (Hese-

kiel), raubte einige Tempelschätze und setzte Zedekia als jüdischen König ein. Er sollte für Ruhe und hohe Abgaben sorgen.

In diese Zeit gehört unsere Geschichte. Jeremia predigte unermüdlich! Überall, wo er Zuhörer fand, sagte er, was er sagen musste. Im Tempel (Jeremia 7,2), unter dem Stadttor (Jeremia 17,19), im Tal Ben-Hinnom (Jeremia 19,2); selbst im Gefängnis schwieg er nicht (Jeremia 32,2). Er rang um die Rettung des Volkes durch eine Bekehrung zu Gott und warnte vor einem Widerstand gegen die Babylonier. Aber die Menschen in Jerusalem wollten das nicht hören. Die Politiker und Priester Judas entschieden sich für den Verteidigungskrieg gegen Babylon. Obwohl Juda militärisch keine Chance hatte, leisteten sie halsbrecherischen, kriegerischen Widerstand. Jeremia war nicht der einzige, der in dieser Zeit die Tagespolitik und den Hochmut angriff. Gott schickte auch andere Propheten, die sein Volk aufrütteln und warnen sollten. Es war eine Zeit der Propheten! Sie setzten ihr Leben dafür ein, Gottes Stimme zu sein. Ein unmittelbarer Kollege von Jeremia war der weniger bekannte Uria, Sohn Schemajas (Jeremia 26, 20). Als er hingerichtet werden sollte, floh er nach Ägypten, wurde dort verhaftet, von den Ägyptern wieder an Juda ausgeliefert und auf Befehl des Königs erstochen. Genauso hätte Jeremia als Volksverräter sterben können! Man warf ihn zum Verhungern in eine Schlammgrube. Ein Angestellter im Königshaus rettete ihn und Jeremia blieb bis zur Zerstörung Jerusalems im Wachhof des Königshauses eingesperrt.

Um den Widerstand Judas zu brechen, ging Babylon 586 v. Chr. radikal vor: die Stadt wurde verbrannt, der Tempel geplündert, das Königreich Juda aufgelöst und die Juden weggeführt. Nur die arme Landbevölkerung durfte bleiben. Jeremia wurde befreit und konnte wählen, wo er leben wollte. Er blieb im Land. Später flohen viele übriggebliebene

Juden nach Ägypten, obwohl Jeremia ihnen riet, zu bleiben. Jeremia musste mit ihnen gehen. In Ägypten kämpften die Juden hart ums Überleben. Sie beteten in ihrer Not die „Himmelskönigin“ an. Es wird vermutet, dass Jeremia dort erschlagen wurde.

Für die Kinder können wir den Focus dieser Geschichte auf den Gegensatz von Wahrheit und Lüge legen. Kinder haben alle schon mit Lügen ihre Erfahrungen gemacht. Sie lügen, wenn sie etwas gegen den Willen der Eltern getan haben, meist aus Angst vor den Konsequenzen und weil sie nicht als „schlechte Menschen“ dastehen wollen. Das heißt, sie

lügen, um die Eltern nicht zu enttäuschen. Die Eltern erwarten aber ein Geständnis. Damit geraten die Kinder in ein inneres Dilemma: geben sie die Lüge zu, enttäuschen sie die Eltern zweifach. Die Ausgangslage hat sich verschärft. Es gibt kein Zurück. Diese Dynamik der Lüge sollten wir verstehen. Der Bezug zu den Juden liegt gar nicht so fern: Die Juden wollten sich nicht als „schlechte Menschen“ fühlen müssen. Sie wollten ihr Selbstwertgefühl nicht verlieren, deshalb wählten sie die Lüge statt der Wahrheit. Lüge ist also oft ein Schutzmechanismus, keine Gemeinheit oder Bosheit. Dennoch bringt Lüge Verderben. Das können wir mit den Kindern herausarbeiten.



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

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Marktschreier</b> Jedes Kind bekommt einen Gegenstand. Nun spielen wir Marktschreier. Jeder versucht seinen Gegenstand zu verkaufen und anzupreisen. Die Gegenstände können auch völlig absurd sein, sodass die Kinder beim Anpreisen „lügen“ müssen.</p>	<p>So wie jetzt jeder „seine Ware“ verkaufen wollte, ist das auch manchmal mit unseren Meinungen. Menschen wollen ihre Meinung als die richtige „verkaufen“, weil sie dann etwas bekommen: Anerkennung, Ehre, Geld, einen Arbeitsplatz. In unserer heutigen Geschichte geht es genau darum.</p>	<p>Gegenstände</p>
	<p><b>Spiel: Wahr oder unwahr?</b> Die Kinder sitzen um einen Tisch und haben die Hände unter dem Tisch. Unter dem Tisch wird eine Halma-Figur herum gegeben. Ein Kind steht daneben und sagt: „Hände hoch!“ (Hände zur Faust, Ellenbogen auf den Tisch) „Hände runter!“ (Faust auf den Tisch.) „Hände auf!“ (Faust wird geöffnet, mit der Handfläche nach unten.) Nun soll das Kind raten, unter welcher Hand die Halma-Figur ist. Es fragt jemanden: „Hast du das Männchen?“ Der Gefragte kann „Nein“ oder „Ja“ sagen. Erst wenn der Rater befiehlt „Öffnen“, kommt heraus, ob der Gefragte eine Lüge oder die Wahrheit gesagt hat. Der Rater hat drei Chancen zum Öffnen der Hände, dann kommt die nächste Runde. Wenn er das Halma-Männchen findet, ist der nächste mit Raten dran.</p>	<p>Oft wissen wir nicht, ob jemand die Wahrheit sagt oder eine Lüge. Erst die Realität bringt es ans Licht. Genauso war es in unserer Geschichte, in der keiner glauben wollte, was Jeremia predigte.</p>	<p>Halma-Figur</p>
	<p><b>Spiel: Reversi</b> Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe ist weiß, die andere schwarz. Jede Gruppe bekommt einen Stapel quadratischer Kärtchen, die vorn weiß und hinten schwarz sind. Ausgangsbild ist: zwei schwarze unterhalb zweier weißer Karten. Nun legt jede Gruppe abwechselnd ein Kärtchen mit ihrer Farbe an. Wenn ein andersfarbiges Kärtchen eingekreist wurde, kann man es zu seiner Farbe umdrehen.</p>	<p>Bei Jeremia kämpfte Lüge gegen Wahrheit. Wer würde siegen?</p>	<p>viele quadratische Kärtchen, eine Seite weiß, die andere schwarz</p>

	<p><b>Spiel: Aufgepasst!</b> Die Kinder sitzen im Kreis. Die Leiterin/Der Leiter zeigt auf ihr/sein rechtes Ohr und sagt: „Das ist mein linkes Auge.“ Der Nachbar muss nun auf sein linkes Auge zeigen und wiederum etwas Falsches sagen: „Das ist mein rechtes Knie.“ usw. Wer einen Fehler macht, muss ein Pfand abgeben oder ausscheiden.</p>	Die Schwierigkeit bei diesem Spiel besteht darin, eine falsche Information zu ignorieren und nur dem zu trauen, was man sieht. Eine echte Herausforderung!	
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Aktion: Vier-Ecken-Startfrage</b> In den vier Ecken des Raumes hängen vier Schilder: Lügen ist ein ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Notprogramm</li> <li>- Machtspiel</li> <li>- Versteckspiel</li> <li>- Unfall</li> </ul> <p>Die Kinder sollen sich zu dem Begriff stellen, den sie am besten finden. Die Begriffe vorher erklären.</p>	Warum habt ihr den Begriff gewählt. Was bedeutet Lügen? Wann lügt man? In der Zeit von Jeremia war die Lüge über das Land öffentlich anerkannt, die Wahrheit war verboten! (Man kann die Kinder auch Klebepunkte auf die vier Schilder kleben lassen. Jedes Kind bekommt 2 Punkte )	Vier Schilder mit den Begriffen: - Notprogramm - Machtspiel - Versteckspiel - Unfall
	<p><b>Aktion: Lügen erkennen</b> Den Kindern werden von der Leiterin/dem Leiter reihum einfache Fragen gestellt. Zum Beispiel: „Was isst du gern?“ „Was wünschst du dir?“ „Was machst du in den Ferien?“ „Was liest du?“ „Wo fährst du gern hin?“ „Welche Tiere magst du?“ Sie sollen jeweils zwei Dinge nennen. Eins davon stimmt und eins stimmt nicht. Die anderen raten, welche Antwort eine Lüge war.</p>	Austausch: Woran erkennt man eine Lüge? Woran erkennt man Wahrheit? Heute geht es um Wahrheit und Lüge und wie man sie erkennt.	
	<p><b>Spiel: Wer ist der „Lügner“?</b> Alle Kinder ziehen ein Los. Bei einem steht das Wort „Lügner“. Keiner weiß, wer es ist. Dann beantworten alle Kinder reihum eine Frage, die die Leiterin/der Leiter stellt. Zum Beispiel: „Worüber habt ihr euch diese Woche gefreut?“ Alle antworten. Der Lügner muss lügen. Wenn alle Kinder geantwortet haben, heften sie dem Kind eine Wäscheklammer an den Pullover, von dem sie vermuten, dass es der „Lügner“ war. Dann gibt sich der „Lügner“ zu erkennen. Andere Fragen: „Was hat euch diese Woche geärgert?“ „Was esst ihr gern?“ „Was ist euer Lieblingstier?“ „In welchem Fach seid ihr in der Schule gut?“</p>	Austausch: Woran erkennt man eine Lüge? Woran erkennt man Wahrheit? Heute geht es um Wahrheit und Lüge und wie man sie erkennt.	Loszettel Wäscheklammern
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Arbeit am Bibeltext</b> (siehe auch Heft „Schatzkiste“, S. 39) „Wie lange soll das noch so weitergehen? Was wollen diese Propheten damit erreichen, dass sie Lügen und selbst erfundene Botschaften verbreiten? Sie denken wohl, wenn sie ihre Träume erzählen, vergisst mich mein Volk, so wie ihre Vorfahren mich vergessen haben, weil sie dem Götzen Baal dienten!“ Jeremia 23,26.27</p>	Was spricht Gott hier an? Warum sollte das Volk Gott vergessen? Welches Ziel hatten die Propheten? Warum?	Bibeln oder Kopien vom Bibeltext

	<p><b>Jeremias Symbole</b> Wir zeigen den Kindern folgende Gegenstände und fragen sie, was diese bedeuten könnten? Mandelzweig (Jeremia 1,11.12), Topf mit heißem Wasser (Jeremia 1,13.14), Seife (Jeremia 2,22), Gürtel in Topf mit Erde (Jeremia 13,1–11), ein Klumpen Lehm (Jeremia 18,1–6), ein zerbrochener Krug (Jeremia 19,1–3.10), zwei Körbchen mit gutem und verfaultem Obst/Feigen (Jeremia 24), Kelch mit bitterem Inhalt (Jeremia 25,15), ein Joch (Jeremia 27,1–5), Kaufvertrag (Jeremia 32,1–15). All das benutzte Jeremia, um seine Botschaft deutlich zu machen.</p>	Wir erklären den Kindern die Symbole oder lesen einen Bibelvers dazu.	1 Mandelzweig 1 Topf mit heißem Wasser Seife 1 Gürtel in Topf mit Erde 1 Klumpen Lehm 1 zerbrochener Krug 2 Körbchen mit je gutem und verfaultem Obst (Feigen) 1 Kelch mit bitterem Inhalt 1 Joch (Holzbalken) 1 Kaufvertrag
<b>Storytime</b>	<p><b>Erzählen mit Joch auf den Schultern</b> Wir erzählen die Geschichte von Jeremia, indem wir uns einen Balken auf die Schultern legen. Balken evtl. mit zwei Haken rechts und links, an die man jeweils einen Eimer anhängen kann. Der falsche Prophet wirft das Joch dann zu Boden (vormachen!). Wenn möglich einen „falschen Propheten“ als Mitspieler gewinnen.</p>	Durch die Visualisierung sind die Kinder gespannt, was es damit auf sich hat. Man sollte das Joch dabei auch erklären.	Holzbalken als „Joch“.
	<p><b>Erzählen mit Licht</b> Das Zimmer wird völlig verdunkelt. Auf dem Tisch stehen verschieden große Kerzen. Die Leiterin/Der Leiter beginnt im Dunkeln zu erzählen. Er entzündet mit einem Feuerzeug eine Kerze. Diese Kerze bläst er aber beim Erzählen wieder aus, denn keiner glaubte dem Propheten Gottes, der so etwas war wie „ein Licht am dunklen Ort“ (siehe Bibeltext)! Wieder und wieder zündet die Leiterin/der Leiter während des Erzählens eine Kerze an, die schnell wieder im Windzug verlöscht. Am Ende, wenn von dem babylonischen Heer erzählt wird, werden alle Kerzen vom Tisch herunter gewischt! (Vorsicht, Wachs!) Aber da gibt es noch ein kleines Teelicht am Boden, das brennt. Und dass die Hoffnung auf eine Rückkehr aus der Gefangenschaft wach hält!</p>	Bibeltext: 2. Petrus 1,19 „Umso fester verlassen wir uns jetzt auf das, was Gott durch seine Propheten zugesagt hat. Auch ihr tut gut daran, wenn ihr darauf hört. Denn Gottes Zusagen leuchten wie ein Licht in der Dunkelheit, bis der Tag anbricht und der aufgehende Morgenstern in eure Herzen scheint.“	verschiedene Kerzen Feuerzeug
	<p><b>Erzählen mit Spiel: Stirn-Punkte</b> Wir binden eine Schnur zu einem Kreis. Vorher fädeln wir eine Spule auf. Die Kinder sitzen oder stehen im Kreis, halten die Schnur in den Händen und schieben die Spule immer nach rechts weiter. Die Leiterin/Der Leiter erzählt die Geschichte. Wenn das Wort „Lüge“ fällt, müssen die Kinder stoppen. Wer die Spule gerade in den Händen hält, bekommt einen Klebepunkt auf die Stirn. Austausch: Wie geht es denen, die Punkte erhalten haben? Keiner von uns will als der „Dumme“ dastehen! Lieber schummeln und lügen wir.</p>	Die Aufmerksamkeit der Kinder ist auf den Schnurkreis gelenkt. Dennoch hören sie zu. Man sollte aber sehr langsam und bedächtig erzählen, damit die Kinder auch den Inhalt der Geschichte mitbekommen. Und das Wort „Lüge“ öfter einbauen. Bei dieser Art der Erzählung der Geschichte ist eine Übertragung ins Leben gleich gegeben.	Schnur Spule (Ring, Papprolle, o. Ä.)

<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Szenen spielen</b> Jeweils zwei oder drei Kinder bekommen die Aufgabe, etwas vorzuspielen, in dem es um Wahrheit und Lüge geht. Die Kinder haben zum Ausdenken 5 Minuten Zeit, dann sollen sie es vorführen. (Man kann ihnen ein Beispiel vorführen: Monika und Annette unterhalten sich über das neue Kleid einer Mitschülerin. Sie finden es altmodisch und hässlich. Die Mitschülerin kommt auf sie zu und fragt, wie sie ihr neues Kleid finden. Sie lügen. Oder man verteilt Rollenanweisungen und die Kinder führen sie nur vor.)</p>	Wann passiert es, dass wir die Lüge der Wahrheit vorziehen?	evtl. Zettel mit Rollenanweisungen für kleine Szenen
	<p><b>Austausch: Für die Wahrheit einsetzen</b> Wie kann man verhindern, dass jemand die Wahrheit erfährt? (z. B., dass ein Unwetter kommt) Wie kann man erreichen, dass die Wahrheit bekannt wird?</p>	Wir tragen zusammen, was den Kindern dazu einfällt. Es wäre gut, wenn man immer auch praktische Beispiele parat hat.	Flipchart
	<p><b>Austausch: Wann fällt uns die Wahrheit schwer?</b> (Heft „Schatzkiste“, S. 39) Bezug zu „Voll im Leben“: In welcher Situation fällt es uns schwer, die Wahrheit zu sagen? Was macht uns dann Mut?</p>	Man sollte die Kinder ermutigen, aus ihrem Leben zu erzählen. Am besten funktioniert das, wenn auch die Leiterin/der Leiter von einer Lüge aus seinem Leben berichtet.	
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Flugblatt erfinden</b> Die Kinder bekommen die Aufgabe, ein Flugblatt für Jeremia zu erfinden. Flugblätter gab es zwar zu seiner Zeit noch nicht, aber wenn Jeremia diese Möglichkeit gehabt hätte, was hätte er darauf schreiben können, um die Leute wachzurütteln?</p>	Den Kindern erklären, was ein Flugblatt (Flyer) ist und wozu es dient.	Papier Stifte Buntstifte
	<p><b>Farben-Kunst</b> Jedes Kind bekommt einen Pappteller. Darauf wird schwarze Abtönfarbe gegossen. Die Kinder sollen sie durch Bewegen des Tellers verlaufen lassen. Dann werden auf diese schwarze Farbe helle Kleckse gemacht (gelb, weiß, pastellfarben, orange usw.) Die Kinder bewegen wieder den Teller und lassen die hellen Farben über das Schwarz laufen, so dass ein schönes Muster entsteht. Man kann auch mit einem Holzstäbchen Kreise und Figuren malen.</p>	So entsteht ein Farb-Kontrastbild. Die hellen Farben leuchten auf dem Schwarz umso deutlicher. Auch Lüge und Wahrheit sind ein Kontrast. Die Wahrheit sollte zeigen, wie dunkel und duster die Lüge ist. Manchmal ist aber auch Wahrheit und Lüge fast vermischt.	Pappteller Abtönfarbe (so flüssig, dass sie verlaufen kann)
	<p><b>Parteien-Kampf</b> Jedes Kind (oder zu zweit) denkt sich eine Partei aus, die es gründen möchte und schreibt ihren Namen auf. Dann hält jeder eine Wahlrede an das Volk, warum es seine Partei wählen sollte, warum sie unentbehrlich und wichtig ist.</p>	So war es schon damals. Menschen suchten Anhänger für ihre Ideen. Heute ist es genauso. Aber wir müssen prüfen, ob jemand etwas Gutes will oder nur Anhänger braucht, die ihn groß machen.	

<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	<b>Eine Stimme macht den Unterschied</b> (Anhang 1) Wir lesen gemeinsam Verse aus dem Bibelabschnitt Lukas 2,41–52. Kurze Zusammenfassung und Abschlussgebet.	Die Bibel kommt hier noch einmal zu Wort mit ihren knappen eindrücklichen Formulierungen. Das ist eine gute Zusammenfassung.	Bibel
	<b>Symbole predigen</b> Wir zerbrechen vor den Kindern einen alten Krug. Dann zeigen wir daneben einen Kaufvertrag oder einen blühenden Mandelzweig. Beide Symbole gehören zu Jeremia. Unheil und Heil hat er verkündigt.  Abschluss mit Gebet.	Die Symbolhaftigkeit des Propheten ist eine Chance, dass bei den Kindern solch ein Gegenstand in der Erinnerung haften bleibt und mit Jeremias Namen verknüpft ist.	alter Krug Mandelzweig oder Kaufvertrag

### Rätsellösung, S. 40

- 4 E Löwe – Bär – Fuchs – Marder – Wolf – Hase [*Raubtier*]  
1 H Stein – Sand – Holz – Erde – Felsen – Kies [*Mineralien*]  
3 R Brot – Kuchen – Hefekloß – Pizza – Nudeln – Kartoffel [*aus Mehl*]  
4 L Paulus – Petrus – Johannes – Jakobus – Bartholomäus – Thomas [*Jünger*]  
2 I Eiche – Weide – Fichte – Akazie – Linde – Birke [*Laubbäume*]  
9 C Dose – Kochtopf – Truhe – Krug – Hosentasche – Kasten [*Gefäße*]  
4 H Speer – Kochlöffel – Lanze – Schwert – Pfeil – Dolch [*Waffen*]  
1 K Banane – Apfel – Birne – Kartoffel – Kiwi – Pflaume – Erdbeere [*Obst*]  
4 E Jesaja – Micha – Jeremia – Hesekiel – Daniel – Josef [*Propheten*]  
3 I Weizen – Apfel – Feige – Pflaume – Pfirsich – Blaubeere [*Früchte*]  
8 T Zitronengelb – Giftgrün – Abendrot – Zartrosa – Himmelblau [*Farben*]

Lösungswort: EHRlichkeit

## Anhang 1

Eine Stimme machte den Unterschied:

- Eine Stimme verhinderte, dass Aaron Burr – später landete er im Gefängnis – Präsident der Vereinigten Staaten wurde. (1800)
- Eine Stimme entschied, dass Charles I. zum Tode verurteilt wurde. (1649)
- Eine Stimme erlaubte Texas, ein Staat der Vereinigten Staaten zu werden. (1845)
- Eine Stimme veränderte Frankreich von einer Monarchie zu einer Republik. (1875)
- Eine Stimme machte Adolf Hitler zum Führer der Nazi-Partei. (1923)
- Eine Stimme machte Oliver Cromwell zum Leiter von England. (1645)

Auch du hast nur eine Stimme. Du kannst nicht viel damit machen, aber Großes entscheiden.

Und was du tun kannst, das solltest du auch tun – mit der Hilfe Gottes!