

Johannes hat eine wichtige Frage

Gott redet durch Taten

Matthäus 11,2–14



Kerngedanke

Gott redet durch Taten!



Lernziel

Du kannst Gott erkennen, wenn du aufmerksam darauf achtest, was du von ihm hörst und siehst.



Hintergrundinformationen

Von Johannes erfahren wir einiges in der Bibel. Wir erfahren, dass er seinen Eltern Elisabeth und Zacharias unter wunderbaren Umständen von Gott geschenkt wurde und aus einem Priestergeschlecht stammte. Er lebte als junger Mann als Einsiedler in der Wüste und lehrte die Leute, Buße zu tun. Er bot ihnen die Taufe an, um damit die Umkehr zu Gott zu besiegeln. Er taufte auch Jesus und sagte, dass Jesus der langersehnte Messias sei. Er wies die Menschen auf Jesus hin.

Johannes mischte sich später auch politisch ein. Er sagte Herodes die Meinung, als der die Frau seines Bruders heiratete und damit gegen Gottes Gebote verstieß. Herodes ließ ihn deshalb gefangen nehmen. So landete Johannes im Gefängnis.

Er wollte dort, am Ende seines Lebens, wissen, ob sein eigentliches Lebenswerk – sein Hinweisen auf Jesus – richtig war. Es war ihm deshalb ein enormes Anliegen, mehr über Jesus zu erfahren. Jesus antwortete Johannes durch dessen Freunde.

Er zitierte dabei Worte aus der Bibel, die auf sein Kommen hinweisen: Blinde sehen, Gelähmte gehen, Aussätzige werden gesund, Taube hören, Tote stehen auf und Arme hören das Evangelium. Genau dadurch hatte Jesus sich bereits legitimiert. Er tat diese Wunder und er predigte in Vollmacht die gute Nachricht. Er redete durch seine Taten. So erfuhr Johannes: Jesus ist der Erlöser! Sein Lebenswerk war also erfolgreich.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

L = Leiterin/Leiter/Leitungsperson

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	Lieder raten Melodien vorspielen (CD, Flöte, Gesang) und raten lassen, wie das Lied heißt.	Auch für Gruppen, die nicht gerne singen geeignet.	• Instrumente, CD o. Ä.
	Tiere raten Geräusche oder kleine Bewegungen machen und raten lassen, welches Tier es ist. Kinder einbeziehen.	Ankommen im Spiel (Lachen garantiert!)	• Stuhlkreis
	Kirchenbau Wörter/Begriffe, die mit dem Kindergottesdienst und der Bibel zu tun haben, nach dem Spielprinzip des bekannten „Galgenmännchen“-Spiels raten lassen (Anleitung siehe Anhang). Kinder denken sich die Wörter selbst aus und führen das Spiel durch.	Ankommen durch ein Spiel. Gleichzeitig wird die Aufmerksamkeit auf die Bibel gerichtet.	• Flipchart • Papier • Anhang
Einstieg ins Thema	Bilder von Gefängnissen Gefängnisse sind nicht schön. Früher sahen Gefängnisse anders aus als heute, aber angenehmer waren sie auf keinen Fall. Künstler stellen sich vor, wie es damals ausgesehen haben könnte. Überleitung: In der Bibel steht eine Begebenheit über einen Mann, für den aber nicht der Aufenthalt im Gefängnis das Schlimmste war. Es war seine Unsicherheit über das, was er sein Leben lang gepredigt hatte. Dabei war er unschuldig!	Einstieg durch Information Wecken von Emotionen	• Gefängnisbilder Hilfen: Unter Google im Internet (Stichwort „Gefängnis(se)“. Auch: „Johannes im Gefängnis“)
	Wunder und Taten von Jesus Welche Wunder von Jesus kennt ihr? Welche seiner großen Taten kennt ihr? Aufschreiben und an die Wand heften. Überleitung: Jesus hat viele mächtige Wunder getan. Auch dadurch wurde den Leuten klar, dass er Gott ist.	Die Einleitung wird auch noch später bei der Vertiefung benötigt.	• Papier • Stifte

Kontextwissen	<p>Johannes Johannes saß unschuldig im Gefängnis. Er hatte Herodes und dessen Moral kritisiert. Später wurde er auf einem Fest – auf die Beschuldigungen der rachsüchtigen Herodias hin – hingerichtet. Herodias stiftete ihre Tochter Salome dazu an, sich den Kopf des Johannes zu wünschen. Diese hatte vor Herodes getanzt und er hatte ihr einen Wunsch freigestellt. (Es gibt darüber sogar eine Oper!).</p>	Es ist für die Kinder interessant zu erfahren, was mit Johannes weiter geschah.	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe Bibellexikon oder bibelwissenschaft.de: „Johannes der Täufer“
Storytime	<p>Kerkerszene Wir spielen mit den Kindern die Begebenheit interaktiv als Kerkerszene, in der Johannes grübelt und dann seinen Freunden einen Auftrag gibt. Sie gehen und kommen mit guten Nachrichten wieder. (L sollte evtl. den Johannes spielen.)</p>	Durch das Spielen wird die Geschichte neu und lebendig.	<ul style="list-style-type: none"> • Entsprechende Umbauten: Stühle und Tische als „Kerker“ herrichten
	<p>Vorspielen der Begebenheit Die Begebenheit wird als Theaterstück vorgespielt, wobei L alle Rollen spielt (Personenwechsel durch blitzschnelles Umkleiden: anderes Tuch auf den Kopf usw. und Positionswechsel).</p>	Dadurch, dass L die verschiedenen Personen spielt, wird die Geschichte intensiv, interessant und prägt sich ein. (Vorher unbedingt üben, ist nicht einfach!)	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Tücher für die verschiedenen Personen
Übertragung ins Leben	<p>Gott redet durch Taten: Wie und wodurch redet Gott heute? Sammlung der Aussagen der Kinder Aufschreiben – aufmalen – aushängen in der Gemeinde Überschrift: „So redet Gott heute“</p>	Die Kinder sehen, dass Gott auch heute durch Wunder und Taten redet. Man muss es nur hören und sehen wollen.	<ul style="list-style-type: none"> • Papier • Plakat • Stifte • Farben
	<p>Schatzkiste unter „Voll im Leben“ (S. 21) Lesen und besprechen der Aufgabe: Was tut Gott? Kannst du (können alle) das immer hören und sehen?</p>	Alltagsbezug Lernzielerarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Heft „Schatzkiste“, S. 21
	<p>Erfahrungsbericht Jemand, der erzählt, wie er Gott erfahren oder erlebt hat, wird eingeladen. (Auch heute redet Gott durch Taten.)</p>	Durch persönliche Berichte werden die Lernziele deutlicher und emotionaler.	<ul style="list-style-type: none"> • Gast einladen (möglichst keine Eltern der anwesenden Kinder)
Kreative Vertiefung	<p>Malen zu den Taten Jesus Zu den vorher genannten und aufgeschriebenen Taten von Jesus werden kleine Bilder gemalt und dazu gehängt. Darunter schreiben: „Gott redet durch Taten“</p>	Erweiterung des Einstiegs – jetzt als einprägende Vertiefung	<ul style="list-style-type: none"> • Stifte • Bilder
	<p>Wir spielen die Rubrik unter „Voll im Leben“ (S. 21) Tim, Lars und die Rettung werden im Rollenspiel nachgespielt. (Kann auch eine ähnliche Geschichte sein, die die Kinder selber erlebt haben.)</p>	Durch das Spielen wird das Reden Gottes „lauter“.	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Personen zum Rollenspiel

	Lars schreibt seinem Freund einen Brief Lars (siehe unter „Voll im Leben“, S. 21) schreibt Tim eine Antwort. Wir schreiben gemeinsam einen Brief.	Die Diskussion wird schriftlich geführt und dadurch wird das Lernziel erneut intensiv bearbeitet.	<ul style="list-style-type: none"> • Briefumschlag • Papier • Stifte
Gemeinsamer Abschluss	Danken Alle danken Gott abwechselnd für seine großen Taten, durch die er sich zeigt. Bei jedem Dank einen Stein o. Ä. auf einen Teller legen.	Lernziel wird im Gebet „verdichtet“.	<ul style="list-style-type: none"> • Steine • Murmeln o. Ä. • Teller • Schüssel

Rätsellösung, S. 22

Von links nach rechts, von oben nach unten:

Moses Rettung im Korb

Die Einnahme Jerichos

David besiegt Goliath

Durchzug durchs Meer

Stillung des Sturms

Die Arche rettet Menschen

Jesus heilt einen Blinden

Ein Engel verkündet die Geburt von Jesus

Jesus stirbt für uns

Anhang

Spielanleitung „Kirchenbau“

Ein Kind, das beginnt, wird ausgewählt. Dieses muss sich nun einen Begriff ausdenken. Für jeden Buchstaben dieses Begriffes, wird auf dem Blatt Papier/der Flipchart ein kleiner Strich vermerkt, auf dem der richtige Buchstabe später geschrieben wird. So wird den anderen verdeutlicht, wie viele Buchstaben das gesuchte Wort hat.

z. B. GEBET → _ _ _ _ _

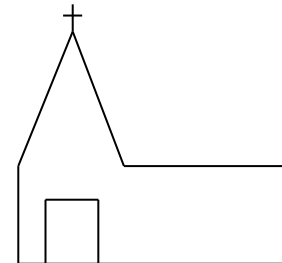
Die anderen sagen nun der Reihe nach Buchstaben auf, von denen sie meinen, dass sie in dem gesuchten Wort vorkommen. Wird ein richtiger Buchstabe genannt, wird dieser an die richtige Stelle der Markierung geschrieben.

z. B. „E“ → _ E _ E _

Wird ein falscher Buchstabe oder Lösungsbegriff genannt, beginnt die Zeichnung des Kirchenbaus:

1. falscher Buchstabe/Begriff: Fundament
2. falscher Buchstabe/Begriff: linke Wand
3. falscher Buchstabe/Begriff: rechte Wand
4. falscher Buchstabe/Begriff: (Flach-)Dach
5. falscher Buchstabe/Begriff: Kirchturmspitze links
6. falscher Buchstabe/Begriff: Kirchturmspitze rechts
7. falscher Buchstabe/Begriff: Eingangstüre linker Türpfosten
8. falscher Buchstabe/Begriff: Eingangstüre rechter Türpfosten
9. falscher Buchstabe/Begriff: Eingangstüre Sturz („Querbalken“)
10. falscher Buchstabe/Begriff: Kreuz auf der Kirchturmspitze

Skizze des Kirchenbaus:



Sobald das Kreuz auf der Kirchturmspitze, und somit das letzte Teil des Kirchenbaus gezeichnet wurde, hat die Gruppe das Spiel verloren und der Kirchenmaler hat die Runde gewonnen und muss das Wort auflösen. Die anderen müssen also versuchen, das gesuchte Wort zu erraten, bevor die Kirche vollständig gebaut ist, um die Runde zu gewinnen.

Das Kind, das den gesuchten Begriff gelöst hat, ist als nächstes dran und darf sich einen Begriff ausdenken und den nächsten Kirchenbau malen.