

## **Jona will nicht**

„Lasst mich doch in Ruhe!“  
*Jona 1,1–16*



### **Kerngedanke**

Jona gefällt nicht, was Gott von ihm erwartet. Er sieht keinen Sinn darin, die assyrischen Feinde vor einem Gericht zu warnen.



### **Lernziel**

Auch wir möchten manchmal vor unangenehmen Aufgaben fliehen.



### **Hintergrundinformationen**

Jona ist ein bekannter Prophet. Die Überlebensgeschichte eines Menschen im Fischbauch macht ihn in der Bibel zu einer Art Heldenfigur, obwohl er gar kein Held war. Es handelt sich um eine spannende Erzählung, und Jona ist das einzige Prophetenbuch in der Bibel, das in Form einer Erzählung geschrieben ist. Die Geschichte sagt etwas Wichtiges über Gott aus: Gott liebt alle Menschen. Sie teilt auch etwas über Jona mit: Er war als Prophet für die Überbringung von Gottes Botschaften zuständig, ob es ihm gefiel oder nicht. Indem Jona wegrannte, verließ er seine von Gott zugewiesene Rolle. Interessant ist, dass Jona im Sturm schlafen konnte. Scheinbar wollte er nichts mehr hören und sehen, er hatte sich aus der Realität ausgeklinkt, obwohl die Katastrophe

schon über ihn hereinbrach. Eine Flucht vor sich selbst und vor der Realität funktioniert nicht wirklich. Als sich Jona dann doch der Wirklichkeit stellt, jammert und bittet er nicht. Er trägt die Konsequenzen seiner Entscheidung. Er lässt sich freiwillig ins Meer werfen. So schimmert hier doch etwas Heldenhaftes durch.

Warum war Jona weggelaufen? Worin bestand die Zumutung seiner Aufgabe? Auch andere Propheten bekamen den Auftrag, gegen heidnische Völker zu prophezeien. Aber sie predigten Gericht, nicht Buße und Gnade. Das war diesmal anders. So war dieser Auftrag ein undankbarer Auftrag. Jona muss gehaut haben, dass Gott vorhatte, Israel zu beschämen, denn die Rettung von Ninive war ein Tadel an den Juden. Ninive, das auf Nimrod zurückging (1. Mose 10.11) lag an den Ufern des Tigris etwa 800 km nordöstlich von Israel. Ninive war zu jener Zeit eine der größten Städte der Welt und gehörte zu Assyriens Königsstädten. Ninive diente auch viele Jahre als Hauptstadt (nach der Zeit Jonas, ca. 705 v. Chr.). Die Stadt war ein Zentrum der Verehrung assyrischer Götzen. Außerdem waren die Assyrer wegen ihrer Grausamkeit bekannt (siehe Nahum 3,1.19), denn sie quälten ihre Gefangenen. Für Israel war Ninive der Feind schlechthin und der Inbegriff von Bosheit und Gottferne. Je besser die Kinder Jona verstehen können, umso leichter fällt es ihnen, seine Reaktion nachzuvollziehen und die Übertragung auf ihr Leben zu finden.



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

L = Leiterin/Leiter/Leitungsperson

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Würfeljagd</b> Die Kinder sitzen im Kreis am Tisch. 3 Würfel werden an sie verteilt. Auf Kommando wird schnell gewürfelt. Wer eine 6 würfelt darf seinen Würfel an den rechten Nachbarn weitergeben. Wenn ein Würfel den anderen einholt, muss der ausscheiden, bei dem es geschieht. Wer bleibt übrig?</p>	Ein schnelles Spiel, bei dem man sehr aufpassen muss.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Würfel</li> </ul>
	<p><b>Spiel: Völker-Kampf</b> L bildet zwei Mannschaften, die sich an gegenüberliegenden Zimmerwänden aufstellen. In der Mitte wird ein Trennstrich gezogen/gelegt. Dann bekommen die Kinder Altpapier aus dem sie Knüll-Bälle formen und sich gegenseitig zuwerfen. Nach einer Minute ertönt ein Pfiff. Die Papierkugeln werden auf jeder Seite gezählt. Die Gruppe mit den wenigsten Knüll-Bällen ist Sieger.</p>	Heute geht es um zwei feindliche Völker. Die Assyrer wollten andere Völker verdrängen oder auslöschen, insofern waren sie eine Bedrohung für Israel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Altpapier</li> <li>• Kreide, Seil oder Malerkrepp für Trennlinie</li> <li>• Trillerpfeife</li> </ul>
	<p><b>Spiel: Boote im Sturm</b> Jeweils zwei Kinder sitzen sich mit gegrätschten Beinen gegenüber und bilden ein Boot. In jedem Boot hockt ein Kind. Ein Fänger stellt pustend den Sturm dar. Wenn er pfeift, müssen alle Kinder ihr Boot wechseln. Der Fänger kann sich nun schnell in ein Boot setzen. Das übriggebliebene Kind wird Fänger.</p>	Wenn nicht genug Kinder vorhanden sind, kann man die Boote auch mit Babybadewannen, Wäscheschüsseln, Kissen oder Schnur darstellen.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trillerpfeife</li> <li>• Evtl. Schüsseln</li> <li>• Kissen</li> <li>• Schnur</li> </ul>
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Spontantheater</b> Die Kinder bilden Zweiergruppen. Unter dem Thema „Lass mich in Ruhe!“ sollen sie kleine Szenen erfinden.</p>	Es gibt Situationen, gegen die man sich wehrt und wo man weglaufen möchte. So ging es auch Jona.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evtl. Verkleidungskiste</li> </ul>
	<p><b>Aktion: Laufsteg</b> Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Zeitungsseite. Sie soll damit von einer Linie (Ufer) zur nächsten Linie (Schiff) gelangen. Alle dürfen nur auf Zeitungspapier laufen, die Zeitung stellt den Laufsteg dar.</p>	Jona ging vom Land über einen Laufsteg auf ein Schiff.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitungspapier</li> <li>• Kreide, Schnur oder Malerkrepp für Linie</li> </ul>

	<p><b>Spiel: Das Gegenteil tun</b> Die Kinder bekommen Kommandos und sollen immer das Gegenteil tun (z. B.: Setzt euch! Schaut nach rechts! Lauft zur Tür! Macht euch ganz klein! Ruft laut euren Namen! Rennt durch den Raum!).</p>	Die Kinder müssen sich konzentrieren und das Gegenteil herausfinden. Auch Jona tat genau das Gegenteil. Er rannte nach Westen, statt nach Osten zu gehen.	
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Wo liegt Ninive, Jafo, Tarsus?</b> L sucht mit den Kindern die Orte auf der Karte.</p>	Die Kinder sehen, dass Jona in die entgegengesetzte Richtung gelaufen ist.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landkarte</li> </ul>
	<p><b>Wer waren die Assyrer?</b> Es macht Sinn, den Kindern etwas über die Assyrer zu erzählen. Wenn möglich auch Fotos von Fundstücken aus dieser Zeit zeigen. Auch eine Internet-Recherche wäre an dieser Stelle spannend.</p>	Hier kann man Kindern auch Lust machen, einmal ein Museum zu besuchen (z. B. Pergamon-Museum in Berlin, wo viel von den Assyrern zu sehen ist).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fachbücher, Fotos über Assyrien</li> <li>• PC mit Internetanschluss</li> </ul>
<b>Storytime</b>	<p><b>Dramaturgisches Erzählen</b> Die Geschichte des Jona ist dramatisch und spannend. Sie lässt sich sehr gut als Ein-Personen-Schauspiel darbieten: Jona sitzt auf seiner Terrasse. Er hat ein komisches Gefühl. Irgendetwas liegt in der Luft. Da spricht Gott zu ihm. Dann packt er seinen Rucksack und rennt panisch in die entgegengesetzte Richtung. Er geht aufs Schiff und schläft. Erschreckt wacht er auf. Er weiß sofort, dass es um ihn geht.</p>	Das schauspielerische Gestalten sollte man gut zu Hause üben. Die Geschichte wird bis zum Überbordwerfen erzählt und die Fortsetzung in Aussicht gestellt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evtl. Verkleidung</li> <li>• Rucksack</li> </ul>
	<p><b>Kleines Bibliodrama</b> „Bibliodrama“ bedeutet, dass die Kinder die Geschichte des Jona in einem bewegten Bild darstellen. Zuerst wird die Geschichte kurz erzählt. Dann denken die Kinder darüber nach, was es für Rollen gibt: Jona, Gottes Stimme, Reisegepäck, Fahrgeld, Ninive, Schiff, Kapitän, Matrosen, Sturm, Welle, Meer, Fische. Auch Gegenstände und Tiere können als Rollen dargestellt werden. Jedes Kind wählt sich nun eine Rolle aus und sucht sich auf der „Bühne“ einen Platz. Die Kinder sollen das selbst entscheiden!</p>	Durch das Rollen-Herausfinden, die Rolle-Selbstwählen und das Einfügen in ein bewegtes Bild befassen sich die Kinder intensiv mit dem Thema.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flipchart</li> <li>• Angedeutete Bühne</li> </ul>
	<p><b>Was wäre wenn...?</b> L erzählt die Geschichte bis zu bestimmten Punkten und fragt dann die Kinder: „Wie hätte es weitergehen können, wenn ...?“ Jedes Kind darf eigene Versionen erfinden und sie den anderen erzählen. Mögliche Zäsuren: Jona entscheidet sich zu fliehen, Jona findet ein Schiff, der Sturm bedroht das Schiff, Jona erkennt Gottes Zorn.</p>	Die Jonageschichte ist Kindern oft schon sehr bekannt. Durch das Einbringen eines verfremdeten Fortgangs wird den Kindern bewusst, dass die echte Geschichte eine bestimmte Bedeutung hat. (Jona lässt sich freiwillig ins Meer werfen!)	

<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Austausch und Anregung: Der Schildkrötenimpuls</b> L zeigt den Kindern eine Schildkröte. Schildkröten können sich ausklinken, sie können verschwinden, sie kriechen einfach unter ihren Panzer. Kennt ihr das auch, dass ihr euch einfach verkriechen möchtet? Wenn ihr einen Schildkrötenpanzer hättet, wann würdet ihr ihn verwenden? Was hilft, wenn man vor unangenehmen Aufgaben steht? Jedes Kind gibt einen Tipp!</p>	Den Kindern wird zugestanden, dass sie nicht immer zu allem Lust haben, was von ihnen erwartet wird. Dieses Verständnis hilft ihnen, der Realität ins Gesicht zu sehen. Sie überlegen, wie man mit unangenehmen Aufgaben umgeht.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schildkröte als Figur, echtes Tier, Plüschtier oder Foto</li> </ul>
	<p><b>Aktion: Am liebsten davon segeln!</b> (Anhang) Vor welchen Erwartungen oder Aufträgen von Erwachsenen (oder von Gott) möchtest du manchmal gern davon rennen oder davon segeln? Jeder faltet ein Papierschiffchen und schreibt es darauf. Dann setzen wir unsere Schiffchen in eine Wasserschüssel o. ä. und lassen sie schwimmen. Austausch darüber!</p>	Hier sollte Zeit eingeplant werden, damit die Kinder von ihren persönlichen Frustrationen erzählen können. Jeder Beitrag wird stehen gelassen und nicht bewertet!! Die Kinder können sich gegenseitig einen Rat geben.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anhang</li> <li>• Papier</li> <li>• Stifte</li> <li>• Schüssel mit Wasser o. Ä.</li> </ul>
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Visitenkarten herstellen</b> L zeigt den Kindern ein paar Beispiele für Visitenkarten. Dann bekommen sie Blankokärtchen und sollen daraus eine Visitenkarte für Jona herstellen und illustrieren (evtl. auch eine für sich selbst).</p>	Visitenkarten sagen etwas über den Besitzer, wo er wohnt, welchen Beruf er ausübt, was ihm wichtig ist.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kärtchen</li> <li>• Stifte</li> <li>• Buntstifte</li> <li>• Bleistifte</li> </ul>
	<p><b>SMS an Jona</b> (Heft „Schatzkiste“, S. 33) Die Kinder stellen sich vor, sie wären ein Freund von Jona und schreiben ihm eine SMS.</p>	Was hätte man Jona sagen können?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Heft „Schatzkiste“, S. 33</li> <li>• Stifte</li> </ul>
	<p><b>Jonaszene basteln</b> Mit einem Möckmühler Bastelbogen vom Aue-Verlag basteln die Kinder gemeinsam die Jonaszene und malen sie bunt an.</p>	Mit diesem Bastelbogen kann man Ninive, den Fisch, das Schiff, und vieles mehr aus Papier basteln.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möckmühler Bastelbogen „Jona“ vom Aue-Verlag (Stück 0,95 €) <a href="http://www.kisa-kids.de">www.kisa-kids.de</a></li> </ul>
	<p><b>Ninive bauen</b> Aus vielen Schachteln und Kartons, die aneinander und übereinander geklebt werden, wird eine riesige Stadt gebaut. Die Stadt darf ruhig auch „in die Höhe“ wachsen. Die Kartons werden angemalt.</p>	Diese Stadt kann in den nächsten Wochen immer wieder verwendet oder auch fertiggebaut werden.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kartons</li> <li>• Schachteln</li> <li>• Pappe</li> <li>• Scheren</li> <li>• Klebstoff</li> <li>• Pinsel</li> <li>• Plakatfarbe</li> </ul>

**Gemeinsamer Abschluss**

**Jonageschichte in Flaschen**

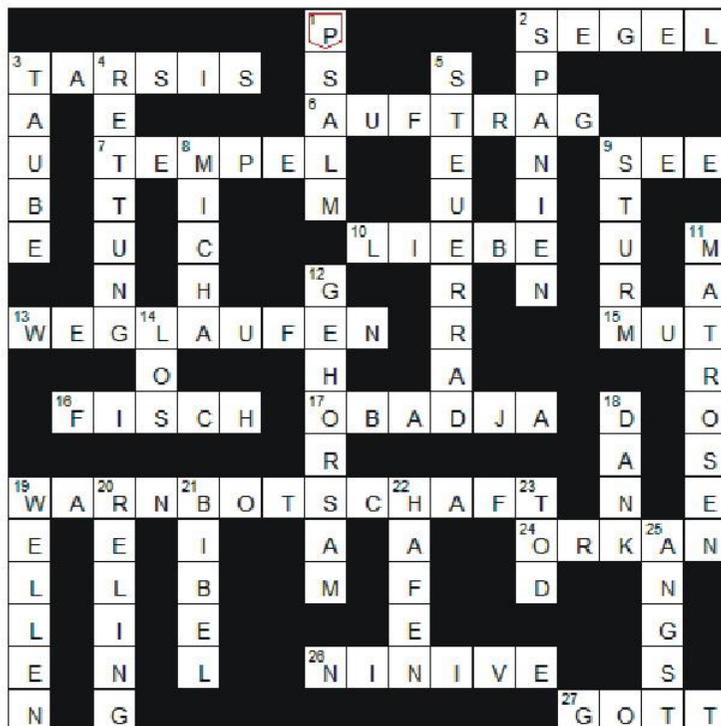
L denkt sich vier Szenen aus: Jona zu Hause, Jona auf dem Weg zum Hafen, Jona geht aufs Schiff, Jona im Sturm. Die Kinder malen sie und jede Szene kommt in eine leere PET-Flasche, so dass man von außen das Bild sehen kann. Die Flaschen werden für den nächsten Kindergottesdienst aufbewahrt.

L oder eines der Kinder liest Psalm 139,1–6.  
(Evtl. liest jedes Kind je einen Vers.)  
Kurze Zusammenfassung und Abschlussgebet.

Die Flaschengeschichte kann in der nächsten Woche weitergeführt werden.

- Leere PET-Flaschen

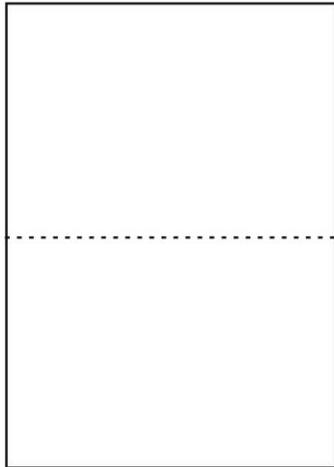
**Rätsellösung, S. 34**



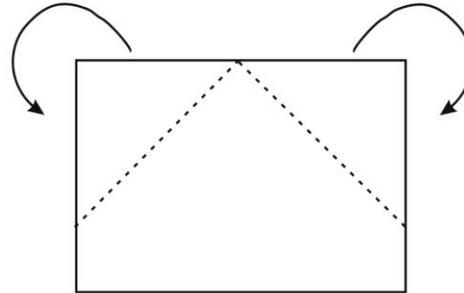
## Anhang

# Ein Schiff aus Papier

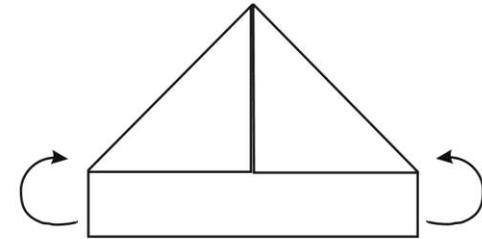
**1** A4-Blatt in der Mitte falten



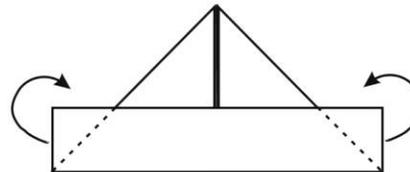
**2** Ecken zur Mitte falten



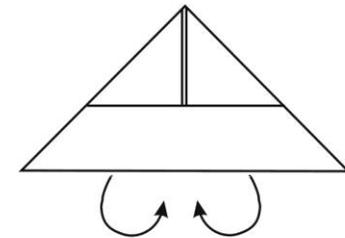
**3** Laschen vorn und hinten hoch falten



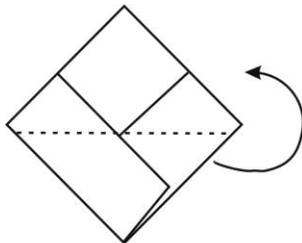
**4** Ecken weg knicken



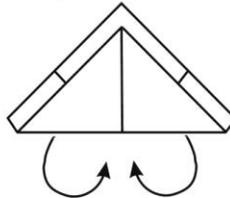
**5** In den "Hut" hinein fassen und quer drücken



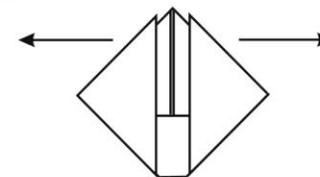
**6** Untere Ecken vorn und hinten hoch falten



**7** In den "Hut" hinein fassen und quer drücken



**8** Auseinander ziehen



Fertig!

