

Nehemia hat einen Plan

„Es muss etwas geschehen!“

Nehemia 1–2



Kerngedanke

Nehemia sieht Probleme, macht sich einen Plan und setzt ihn um.



Lernziel

Wenn man etwas verändern will, ist es gut, sich einen Plan zu machen und dann den Mut zu haben, ihn umzusetzen. Man kann mit Gott über all seine Pläne reden.



Hintergrundinformationen

Es ist die Zeit unter König Artaxerxes in Persien. Viele Juden leben noch in Persien, obwohl sie nach Israel hätten gehen können. Das Reich ist weiterhin sehr wohlwollend ihnen gegenüber eingestellt.

Die Begebenheit um Nehemia fängt an, als Esra schon 13 Jahre lang in Jerusalem lebt und dort Recht und Ordnung schafft. Aber auch er sieht nicht seine Aufgabe darin, eine wieder intakte Stadtmauer um die Stadt zu bauen und Israel so vor Feinden zu schützen.

Diese Nachrichten um das immer noch zerstörte Jerusalem erreichen Persien. Nehemia muss ein sehr tatkräftiger junger Mann gewesen sein, der die Heimat, die er noch nie gesehen hat, liebt und Veränderungen schaffen will. Er hat eine starke Vision, die seinem Leben Antrieb gibt. Dazu vertraut er auf Gott.

Nehemia kann für die Kinder ein Vorbild werden in seiner Art, einen Wunsch, einen Plan zu verwirklichen und dadurch etwas zu verändern.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Montagsmaler Jemand bekommt einen Begriff genannt, er malt den Begriff, die anderen seiner Mannschaft müssen erraten, was er malt.</p>	<p>Kann schon mit 4 Personen gespielt werden. Begriffe können aus der vorigen Wochenlektion genommen werden, dadurch geschieht gleichzeitig eine thematische Wiederholung.</p>	<p>Begriffe Stifte Flipchart/Papier</p>
	<p>Ratespiel (Stadt-Land-Fluss-Variante) Innerlich wird von einem Kind das Alphabet aufgesagt – einer sagt „Stopp“! Der Buchstabe, der dran ist, ist der Anfangsbuchstabe von 3 Wörtern aus der Bibel, die man schnell aufschreiben muss. z. B. A = Adam, Apfel, anbeten; B = Bach, Buch, Balak usw. Wer als erster fertig ist, liest vor und bekommt einen Punkt und sagt jetzt wieder das Alphabet auf und ein anderer sagt „Stopp!“ (Variationen möglich) Wer hat am Ende gewonnen? Vorher eine Spielzeit ausmachen!</p>	<p>Die Kinder kommen an im Spiel und vertiefen gleichzeitig ihr Bibelwissen.</p>	<p>Zettel Stifte</p>
Einstieg ins Thema	<p>Rundgespräch Wir machen ein Interview mit den Kindern. Stellt euch vor, ich bin vom Radio. Meine Hörer wollen wissen: Wann du Geburtstag hast, wie deine Feier aussieht? Wie planst du sie? Wie wird sie durchgeführt? Überleitung: Ihr seht, Pläne sind wichtig. In Persien entstand einmal ein ganz unglaublicher Plan.</p>	<p>Vorbereitung auf die Geschichte durch Alltagserlebnisse, die die Kinder kennen.</p>	<p>Interview mit (Spiel-)Mikro</p>

	<p>Planung Mit den Kindern ein reales Kindergottesdienstfest planen. Essen, Spiele, viel singen, Geschichten aus der Bibel oder Erfahrungsgeschichten hören o. Ä. Das Fest kann auch ein Motto haben – z. B.: „Wir freuen uns über die Natur.“ Oder: „Wir danken, dass wir immer Gottesdienst haben dürfen.“ Oder: „Schön, dass wir Sabbat haben.“ o. Ä.</p> <p>Liste erstellen: Was sollen wir machen? Was essen? Was einkaufen? Wer bringt was mit? Was sollen wir anziehen? Wer liest eine Geschichte vor? Aufgaben verteilen und Fest dann in der nächsten Woche wirklich durchführen.</p>	<p>Die Kinder sehen am praktischen Beispiel, wie sehr man etwas, das man gerne möchte, auch vorbereiten und durchführen muss.</p>	<p>Festplanung (zu Hause gedanklich vorbereiten)</p>
	<p>Veränderung Was wollen wir in diesem Raum verändern? Wie machen wir das am besten? Wie können wir ihn ausschmücken? Wann geht es los? Wer macht wann was? Wann treffen wir uns dazu? (Reale Umsetzung planen und durchführen)</p> <p>Überleitung: Es nützt nichts, wenn wir nur daran denken, etwas zu verändern, aber nichts tun. So war das auch bei Nehemia. Er wollte etwas verändern, aber dann tat er auch etwas dafür.</p>	<p>Veränderung andenken reicht nicht – Ausführung gehört dazu. Das ist ein Fakt, den Kinder von 8 bis 11 sehr wohl verstehen und begreifen, weil er in ihrem Alltag Raum einnimmt und sie Erfahrungen damit machen</p>	<p>Papier Flipchart</p>
<p>Kontextwissen</p>	<p>Was passierte vorher? Esra war schon in Jerusalem. Der Tempel war aufgebaut. Der Tempeldienst lief. Die Stadt lag aber noch mit der Mauer in Schutt und Asche – das war nicht sein Job. Etliche Juden waren zurückgekehrt, andere waren noch in Persien. Die Perser waren den Israeliten gut gesonnen und erlaubten, ja befürworteten deren Rückkehr nach Jerusalem. Nehemia gehörte zu denen, die am persischen Hof ein gutes Leben hatten.</p>	<p>Wiederholung zum besseren Verständnis</p>	
<p>Storytime</p>	<p>Johanan erzählt Die Figur aus der „Schatzkiste“-Geschichte erzählt durch den Leiter die Begebenheit – dabei auch auf Gefühle achten: Was fühlt er, als Nehemia traurig ist? Als er erfährt, dass er nach Jerusalem soll? Als sie in Jerusalem ankommen?</p>	<p>Identifikation mit der Figur, die ja auch in den Wochenlektionen 11 und 13 vorkommt.</p>	<p>Evtl. Umhang zum Verkleiden für Leiter/-in (vor allem bei jüngeren Kindern – erhöht die Identifikation)</p>

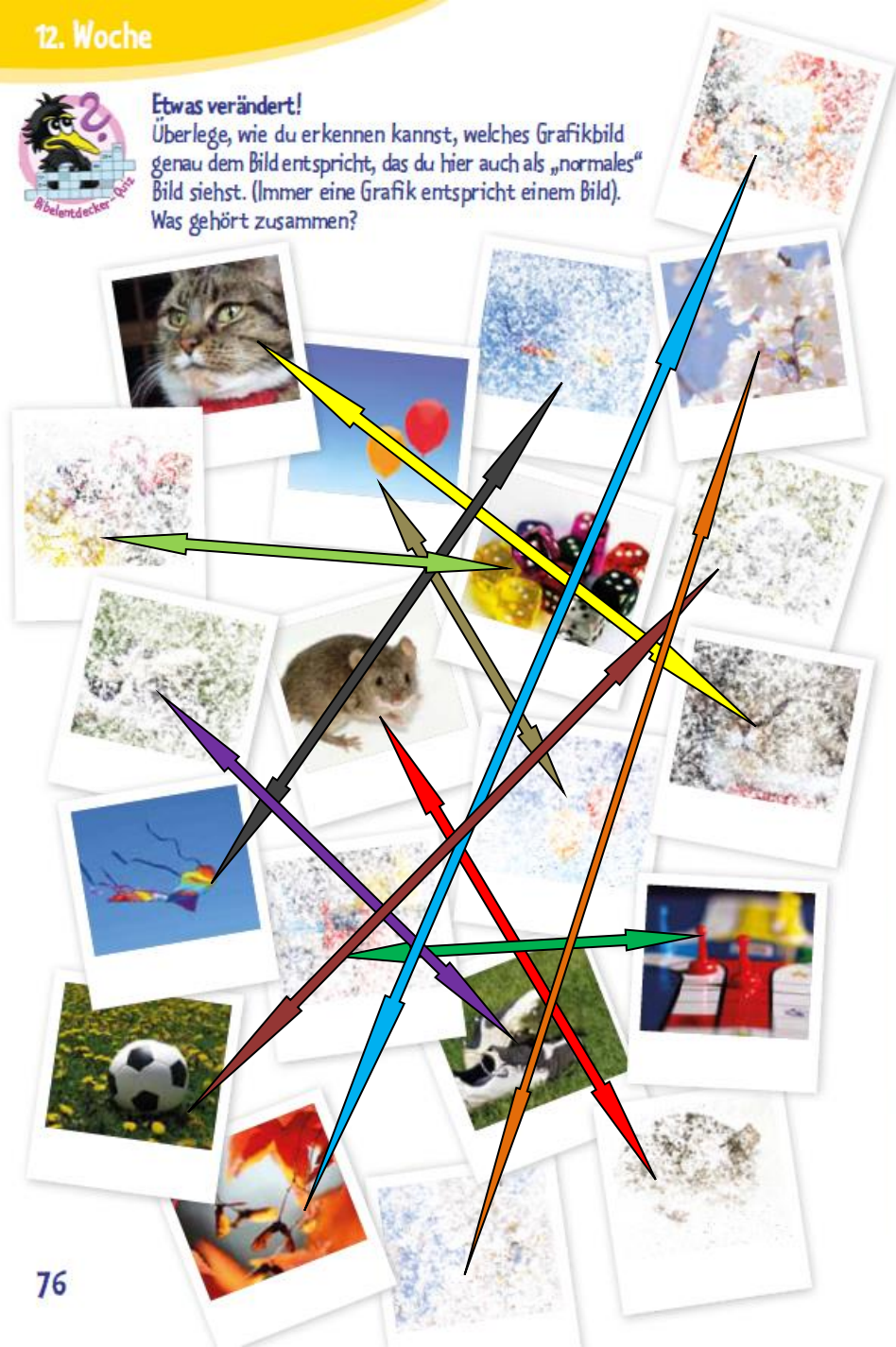
	<p>Verabschiedung aus Susa Wir spielen eine Gruppe Israeliten aus Susa, die Nehemia und Johanan verabschieden. Dabei erzählen die beiden, was sie vorhaben, die anderen sagen, warum sie in Persien bleiben.</p>	Durch das Rollenspiel wird die Begebenheit lebendig – viele spielen mit.	Requisiten zum Rollenspiel: Tücher, evtl. einen Sack für Reiseutensilien usw.
Übertragung ins Leben	<p>Schatzkiste unter „Voll im Leben“ (S. 75) Die Kinder helfen Lisa und machen einen Plan</p>		Heft „Schatzkiste“, S. 75 Flipchart Stifte
	<p>Diskussion <i>„Wenn man etwas ändern will, muss man zuerst überlegen, was man machen will und dann wie man es machen will!“</i></p> <p>Ist der Satz richtig? Habt ihr Erfahrungen damit gemacht? Kennt ihr Leute, die anderes handeln?</p>	Hier können die Kinder ihre eigenen, sicher oft leidvollen Erfahrungen erzählen. Einbeziehen des Kinderalltags.	Stuhlkreis
	<p>Stille Diskussion Die Kinder schreiben den obigen Satz oder den der sog. „Ermutigungsseite“ (S. 77) auf ein Papier und dann schreiben alle still dazu, was sie darüber denken. Sie dürfen auch die Kommentare der anderen kommentieren.</p>	Für Ältere! Das stille Schreiben vertieft den Gedanken des Lernziels.	Großes Papier Stifte in der Anzahl der Kinder
Kreative Vertiefung	<p>Spiel Nehemia packt seinen Reisesack und nimmt mit: einen Mantel ... Jedes Kind sagt einen Gegenstand, den die anderen Kinder dann wiederholen müssen, ehe sie einen eigenen Gegenstand suchen und nennen – hier: Aufpassen, dass die Gegenstände für Nehemia realistisch sind – sonst gelten sie nicht.</p>	Dadurch, dass die Gegenstände realistisch sein sollen, denken sich die Kinder in Nehemias Situation hinein. Spielbar auch mit kleinsten Gruppen.	Stuhlkreis
Gemeinsamer Abschluss	<p>Etwas verändert S. 76 der „Schatzkiste“ wird gemeinsam gelöst oder, wenn schon gemacht, verglichen. Hier sind Bilder verändert worden. Man kann viel verändern, wenn man wie z. B. Nehemia Missstände sieht und sie abschaffen will. Dazu braucht man Ideen und Mut. Gebet darum!</p>	Die Kinder bringen ihre Gedanken vor Gott. Nehemia wird dabei zum Vorbild.	Kreis

Rätsellösung, S. 76

12. Woche



Etwas verändert!
Überlege, wie du erkennen kannst, welches Grafikbild genau dem Bild entspricht, das du hier auch als „normales“ Bild siehst. (Immer eine Grafik entspricht einem Bild). Was gehört zusammen?



76

Foto: © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid, © iStockphoto.com/ingrid