

## Naomi will wieder heim

Nicht immer ist alles einfach

*Ruth 1,1–18*



### Kerngedanke

Naomi ist eine Frau, die viel Leid ertragen muss. Ruth geht mit nach Israel, weil Naomis Gegenwart und der Glaube ihr eine neue Heimat geben können.



### Lernziel

Die Kinder sehen, dass Leid, Grenzen und nationale Unterschiede durch zwischenmenschliche Beziehungen überwunden werden können.



### Hintergrundinformationen

Naomi bedeutet: „Meine Lieblichkeit.“ Naomi war die Schwiegermutter von Ruth, einer Ahnin von David und damit auch von Jesu Christus (siehe Matthäus 1,5). Naomi war die Frau Elimelechs, eines Ephrathiters aus Bethlehem in Juda zur Zeit der Richter. Während einer großen Hungersnot zogen sie, ihr Mann und ihre zwei Söhne, Machlon und Kiljon, nach Moab, ein Nachbarland, damit sie nicht verhungerten. Moab war ein heidnisches Land. Elimelech starb dort. Die Söhne heirateten Ruth und Orpa, zwei Moabiterinnen, was eigentlich für Juden nicht erlaubt war. Bald jedoch starben auch die Söhne, ohne Nachkommen hinterlassen zu haben. Naomi befand sich allein unter Fremden. Für eine Frau war das auch eine Frage der Versorgung und des Überlebens. Sie wollte deshalb zurück nach Israel, in ihre Heimat, wo ihre Versorgung eher gesichert werden konnte, weil sie dort noch Verwandte hatte. Da die Kinder mit Ausländer- und Fremdproblematik durch die Schule vertraut sind, verstehen sie die Intension der Geschichte und das Lernziel gut.



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

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<b>Spiel</b> „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ...“ Die gesuchten Dinge sollten an den anwesenden Personen sein.	Spiel, das die Aufmerksamkeit auf die anwesenden Personen lenkt und Gruppenbildung fördert.	Stuhlkreis
	<b>Wie war die vergangene Woche</b> Die Kinder dürfen frei berichten.	Ankommen und Befriedigung des Mitteilungsbedürfnisses	Stuhlkreis
<b>Einstieg ins Thema</b>	<b>Spiel</b> „Wagenrad“ (nach der Grundidee des Spiels „Galgenmännchen“) Begriffe, die in der Wochenlektion vorkommen, werden durch das Spiel erraten.  Überleitung: Wir werden nun sehen, welche Rolle diese Begriffe in der Geschichte heute spielen.	Jedes Kind „baut“ sein eigenes „Wagenrad.“ Jeder falsch geratene Buchstabe, trägt zum Bau des Wagenrades bei. Ist das Wagenrad fertig, scheidet das Kind aus. Das Wagenrad besteht z. B. aus 8 Speichen, 1 Nabe und dem Rad an sich (vgl. „Schatzkiste“, S. 16).  Die Kinder sind gespannt, wie die Begriffe verwendet werden, deshalb auch außergewöhnliche Begriffe nehmen.	Flipchart oder: Papier/Stifte  Begriffe vorher auswählen
	<b>Begriffe verstecken</b> „Im Raum sind x Begriffe versteckt. Findet sie!“  Überleitung: Wir werden nun sehen, welche Rolle diese Begriffe in der Geschichte heute spielen.	Die Kinder sind gespannt, wie die Begriffe verwendet werden, deshalb auch außergewöhnliche Begriffe nehmen.	Begriffe auf Zettel schreiben und vor Beginn der Stunde verstecken.
<b>Kontextwissen</b>	<b>Moab</b> Das Reich lag im heutigen Jordanien, östlich des Toten Meeres, südlich von Ammon und nördlich von Edom. Moab war ein heidnisches Land, dessen Bewohner den Gott Israels nicht kannten.	Den Kindern verdeutlichen, dass Moab zwar nicht weit von Israel entfernt, aber ein heidnisches Land mit einer ganz anderen Kultur war.	„Schatzkiste“, S. 13 oder Karten in Bibeln

<b>Storytime</b>	<p><b>Erzählfigur für die Ruth-Geschichten</b> Eine Figur ausdenken, die jede Woche die Ruth-Geschichte aus ihrer Sicht weitererzählt. Das kann Ruth selber sein oder Orpa, die dann später durch Boten erfährt, was passiert oder eine neutrale Beobachter-Person.</p>	Die Festlegung auf eine Erzählfigur erlaubt eine höhere Identifikation bei mehreren Geschichten mit den gleichen Personen.	siehe auch die Wochenlektionen 3 und 4 des Heftes „Schatzkiste“
	<p><b>Geschichte zusammensetzen</b> Die Geschichte aus der „Schatzkiste“ kopieren, satzweise auseinanderschneiden und von den Kindern in richtiger Reihenfolge zusammensetzen lassen. Am Ende vorlesen lassen. Oder: Die Geschichte abschnittsweise in Luftballons hineinstecken – Ballons aufblasen – platzen lassen – Geschichte gemeinsam zusammensetzen lassen.  Beides ist auch als Wettbewerb zwischen zwei Gruppen möglich.</p>	Durch das Zusammensetzen lesen die Kinder die Begebenheit neu und erfassen sie.	Geschichte aus der „Schatzkiste“ kopieren und zerschneiden
<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>„Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 15)</b> Besprechung der kleinen Geschichte um Jan. - Kann Freundschaft Grenzen und Nationalitäten wirklich überwinden? - Und wenn: Wie kann Freundschaft Grenzen überwinden?  Aktion: Wir machen einen Ratgeber für den Alltag als Plakat und hängen es auf. Titel z. B.: „Was man tun kann, damit sich Fremde wohlfühlen“</p>	Ratgeber-Plakat erstellen, damit die besprochenen Möglichkeiten behalten werden.	Heft „Schatzkiste“ Papier Stifte
	<p><b>Andere Nationen</b> Wen kennt ihr, der aus dem Ausland stammt? Gibt es in der Gemeinde Menschen, die aus dem Ausland kommen? Wie kann man ihnen helfen, dass sie sich hier zuhause fühlen? Idee: Interview eines ausländischen Mitbürgers aus der Gemeinde (vielleicht sind auch Kinder aus dem Ausland da?) Wo kommt er her? Warum ist er hier? Was kann ihm helfen, sich hier wohl zu fühlen? Was erzählt er von seiner Kultur? Seiner Heimat?</p>	Den Kindern wird das Lernziel verdeutlicht und der Alltagsbezug hergestellt.	Interviewpartner einladen  Evtl. Landkarte, um die Heimat zu zeigen

<b>Kreative Vertiefung</b>	<b>Ruth-Geschichte malen</b> <u>Jede Woche wird die Begebenheit weitergemalt.</u> Dazu eine Tapetenrolle nehmen und die Geschichte dort fortlaufend von 2–3 Kindern darstellen lassen. Im Raum aufhängen.	Durch das Malen der ganzen Geschichte wird der Ablauf verinnerlicht. (Bei mehreren Kindern mehrere Rollen erstellen lassen.) Siehe auch nachfolgende Wochenlektionen. Absprachen unter den Verantwortlichen für den Kindergottesdienst dringend notwendig.	Tapetenrolle o. Ä. Stifte, Tusche oder Wachsmalstifte (eine durchgängige Art des Malens beibehalten)
	<b>Puppenspiel</b> Die Kinder spielen mit Handpuppen oder anderen Puppen die Geschichte nach. Idee: Am Ende der drei Ruth-Geschichten alles einer jüngeren Kindergottesdienstgruppe vorführen.	Durch das eigene Spielen wird die Geschichte verinnerlicht.	Handpuppen oder andere geeignete Puppen zur Geschichte
<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	<b>Gebet</b> Wir sammeln Namen von Ländern, aus denen in Deutschland/in der Schweiz Menschen leben und die wir kennen (Schule, Nachbarschaft, Gemeinde). Die Namen notiert L an der Flipchart.  Anschließend: Gebet darum, dass ich dazu beitrage, dass sich diese Menschen bei uns wohlfühlen, dass ich nicht spalte oder Vorurteile habe.	Gebet zur Lernzielverinnerlichung und die Erkenntnis, dass Gott mir helfen kann, anderen zu helfen.	Flipchart Stift

## Rätsellösung, S. 16

1. Elimelech: Mann der Naomi; starb, als sie in Moab ankamen
2. Bethlehem: Heimatort der Familie Elimelechs
3. Efrat: Stamm der Familie Elimelechs
4. Naomi: Frau des Elimelech, zog nach dem Tod ihres Ehemannes und ihrer beiden Söhne zurück nach Bethlehem (Juda); Ruth begleitete sie, Orpa blieb in Moab
5. Machlon: Sohn von Elimelech und Naomi; starb 10 Jahre nachdem sie in Moab ankamen und hinterließ seine moabitische Frau Ruth.
6. Kiljon: Sohn von Elimelech und Naomi; starb 10 Jahre nachdem sie in Moab ankamen und hinterließ seine moabitische Frau Orpa.