

Ruth findet ihren Weg „Ich folge den Gebräuchen Israels!“ *Ruth 2–4*



Kerngedanke

Ruth geht einen Weg, der den Traditionen Israels entspricht und findet ihr Glück im fremden Land.



Lernziel

Jeder ist, wie Ruth damals, bestimmten Umweltbedingungen ausgeliefert. Es gilt für jeden dort, wo er ist, mit Gottes Hilfe seinen Weg zu finden.



Hintergrundinformationen

Im Hintergrund der Begebenheit stehen zwei Grundaussagen des israelitischen Rechts: Die Leviratsehe und die Vorstellung vom Erbesitz des Landes. Das Land gilt den einzelnen Vätern oder Sippen als von Gott gegeben. Das Land kann man deshalb auch nicht verkaufen. Es bleibt innerhalb der Familie. Wenn die Erben gestorben sind, muss das Land der Tradition nach mit der dazugehörigen Frau an ein Mitglied der Sippe, den sogenannten „Löser“, gegeben werden. Dieser „Löser“ muss in diesem Fall mit Ruth die sogenannte Leviratsehe (siehe auch „Kontextwissen“) vollziehen, um so dem Verstorbenen mit dessen Witwe Nachwuchs zu (er)zeugen und den Namen zu erhalten.

Auf diese Dinge weist Ruth Boas mit ihrer Handlung hin, als sie sich ihm nachts zu Füßen legt. Die Verhandlungen für die Ehe müssen vor Zeugen im Tor der Stadt geschehen, weshalb Boas genau dort die Verhandlungen führt und den Verwandten, der mehr Rechte hat, geschickt aussticht, weil er selbst Ruth heiraten möchte.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Farbige Bälle Die Kinder stehen im Kreis. Die Leiterin/Der Leiter wirft einem Kind einen imaginären Ball zu und sagt, welche Farbe dieser hat. Dieser Ball wird nun weitergeworfen, wobei die Farbe immer wieder genannt werden muss. Es kommen nach und nach mehr Bälle ins Spiel (4–6). Nach einer Weile wird das Spiel unterbrochen. Wo ist der blaue, graue, braune, hellblaue, hellbraune Ball?</p>	Ankommen und Gruppenbildungsprozesse, gleichzeitig Konzentrationsübung, die es erleichtert, anschließend zuzuhören.	Kreis auch mit 2–3 Kindern spielbar
	<p>Tatzelwurm Die Gruppe stellt sich in einer Reihe auf. Die vorderste Person ist der Kopf des Tatzelwurmes und gibt eine Bewegung vor. Das 2. Kind kopiert die Bewegungen des „Kopfes“, das dritte kopiert die Bewegungen des zweiten usw. Dann kommt eine zweite Bewegung dazu, dann eine dritte. Alle müssen zusammen ausgeführt werden. Wenn der „Kopf“ abgelöst werden will, geht er an den Schluss.</p>	Ankommen und Gruppenbildungsprozesse, gleichzeitig Konzentrationsübung, die es erleichtert, anschließend zuzuhören.	Kreis auch schon mit 2–3 Kindern spielbar, besonders „lustig“, wenn die Leiterin/der Leiter mitspielt
Einstieg ins Thema	<p>Wiederholung Die ersten beiden Lektionen über Ruth werden mit einigen Fragen mit den Kindern wiederholt. (Kann man auch als Punktesystem machen. Wer hat am Ende die meisten Punkte? Oder es gibt bei jeder richtig beantworteten Frage einen Luftballon o. Ä.)</p>	Die Kinder bekommen den „Anschluss“ an die Geschichte.	Fragen vorbereiten
	<p>Situationen Die Kinder stellen als Pantomime folgende Situationen nach: Wie benimmt man sich bei einer Königin? ... bei einem Sportfest? ... in der Schule bei einer Arbeit? usw. Überleitung: Ruth lernte schnell, wie man sich in Israel verhalten musste und was dort Gesetz war.</p>	Einstieg in das Thema mit dem Verständnis, dass bei bestimmten Situationen bestimmtes Verhalten gut ist.	Situationen vorher ausdenken

Kontextwissen	<p>Leviratsehe Die Leviratsehe („Schwagerehe“) ist eine Ehe, in der die kinderlose Witwe ihren Schwager heiratet. Er kann dabei auch bedeutend jünger sein als sie. Die Ehe mit Boas ist also keine direkte Leviratsehe, aber es gibt ja keine Brüder mehr. Boas geht freiwillig diese Ehe ein.</p>	Weitere Information für wissbegierige Kinder.	Siehe auch Hintergrundwissen
Storytime	<p>Erzählfigur für die Ruth-Geschichten 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, vor allem über eine längere Zeit (hier 3 Wochen Ruth-Geschichte).	Siehe auch Wochenlektionen 2 und 3
	<p>Zusammen erzählen Die Geschichte wird aus der „Schatzkiste“ gemeinsam gelesen. Dann startet ein Geschichtenerzählwettbewerb: Wer kann die Geschichte am lebendigsten erzählen? Die Kinder dürfen selber erzählen.</p>	Durch das eigene Erzählen wird die Geschichte neu lebendig.	Hefte „Schatzkiste“ ab S. 24
Übertragung ins Leben	<p>Diskussion über folgenden Satz, der für die Kinder deutlich sichtbar an der Flipchart aufgeschrieben wird: „Du musst in der Umwelt, in der du lebst, deinen Weg finden und dich auch manchmal anpassen, damit du klarkommst!“</p>	Alltagsrelevanz des Themas	Flipchart Stift
	<p>„Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 27) Was haben die Kinder für Kommentare gegeben? Wenn sie nichts geschrieben haben, jetzt ausfüllen lassen.</p>	Lernzielerarbeitung und Alltagsrelevanz	Hefte „Schatzkiste“

	<p>Spiel Wir machen uns selbst ein Würfelspiel: Ein Spielbrett anlegen mit 30 Punkten. An jedem 4. oder 5. Punkt eine Aufgabe angeben. (An jedem Punkt liegen mehrere Aufgaben.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Würfel nochmal – gut! Du hast dich in einem fremden Land an die Gebräuche der Bewohner dort gehalten und bist gut klargekommen. 2. 4 zurück – Du willst mit dem Kopf durch die Wand und dich nicht danach richten, was im Sportverein im Training angesagt wird. 3. 2 zurück: Du willst in Frankreich immer nur Vollkornbrot essen, aber dort gibt es Baguette. 4. 4 vor – Du hast erkannt, dass man in der Schule lernen muss, wenn man etwas erreichen will. 5. 1x aussetzen – Du hast keine Lust, Vokabeln zu lernen, aber morgen ist ein Test! 6. usw. 	<p>Das Spiel vertieft noch einmal das Lernziel und zeigt den Kindern, wie das Lernziel im Alltag greift.</p>	<p>Pappe/Stifte verschiedene Aufgaben vorher zu Hause vorbereiten, dabei an die Aussage des Lernziels halten</p>
<p>Kreative Vertiefung</p>	<p>Ruth-Geschichte malen Jede Woche wird die Begebenheit weiter gemalt. Dazu eine Tapetenrolle nehmen und die Geschichte dort fortlaufend von 2–3 Kindern darstellen lassen. Im Raum aufhängen.</p>	<p>Durch das Malen der ganzen Geschichte wird der Ablauf verinnerlicht. (Bei mehreren Kindern mehrere Rollen erstellen lassen.) Heute ist der 3. Teil dran. Sollte bisher nichts gemalt worden sein, kann heute alles gemacht werden; dann gleichzeitig Wiederholung!</p>	<p>Tapetenrolle o. Ä. Stifte oder Tusche oder Wachsmalstifte (eine durchgängige Art des Malens beibehalten)</p>
	<p>Puppenspiel Die Kinder spielen mit Handpuppen oder anderen Puppen die Geschichte nach. Idee: Am Ende der drei Ruth-Geschichten alles einer jüngeren Kindergottesdienstgruppe vorführen oder im Gottesdienst den Erwachsenen. Dies kann heute geschehen oder spätestens kommende Woche.</p>	<p>Durch das eigene Spielen wird die Geschichte immer mehr verinnerlicht, gleichzeitig erfahren die Kinder Befriedigung dadurch, dass sie andere erfreuen.</p>	<p>Handpuppen oder andere geeignete Puppen zur Geschichte</p>
	<p>Spiel Den Kindern werden Sätze vorgelegt, zu denen sie in eine Ja- oder Nein-Ecke rennen müssen, je nachdem, wie sie antworten wollen. z. B.: Ruth war eine alte Frau! → Nein-Ecke! Die Sätze beziehen sich auf alle Ruth-Geschichten.</p>	<p>Wiederholung zur Vertiefung der Begebenheit. Hier kann man auf die drei letzten Lektionen zurückgreifen.</p>	<p>Sätze zu Hause vorbereiten</p>

	<p>Malen/Basteln Wir malen oder gestalten mit den Kindern den Spruch der sog. „Ermutigungsseite“ als Poster für das Zimmer („Schatzkiste“, S. 29).</p>	<p>Verinnerlichung des Lernziels durch Malen</p>	<p>Papier Stifte Kleber Zeitungen Sticker usw.</p>
<p>Gemeinsamer Abschluss</p>	<p>Nachdenken über den Text der Ermutigungsseite Die Kinder bekommen den Text erneut vorgelegt oder gelesen. Evtl. alles noch einmal besprechen. Dann gibt man ihnen eine Minute Zeit zum Nachdenken darüber. Stilles Gebet.</p>	<p>Die stille Zeit hilft den Kindern, sich ihre Gedanken zu machen. Dann ist es gut, alles vor Gott zu bringen, Danke und Bitte.</p>	<p>Stuhlkreis „Schatzkiste“, S. 29</p>

Rätsellösung, S. 28

1. Orpa
2. Moab
3. Elimelech
4. Machlon
5. Naomi
6. Israel
7. Bethlehem
8. Boas
9. Gerste
10. Heiratete
11. David
12. Obed
13. Isai