

Esther ist klug

Ein schlauer Plan

Esther 6–8



Kerngedanke

Esther nutzt ihre Klugheit, stellt sich auf Gottes Seite und tritt für die Rettung ihres Volkes geschickt ein.



Lernziel

Gott hat uns Verstand gegeben, um Situationen positiv zu beeinflussen.



Hintergrundinformationen

Da der König seine eigenen Gesetze nicht zurücknehmen kann, schafft er ein neues Gesetz, das den Juden die Abwehr ihres Schicksalstages erlaubt. Die Juden können sich nun mit Erlaubnis des Königs gegen ihre Feinde verteidigen. Die Juden wehren sich mit Waffengewalt gegen ihre Gegner. Mordechai wird, wie vor ihm schon früher Joseph im fremden Land Ägypten, der wichtigste Berater des Königs und tritt das Erbe Hamans an. Jedoch kommt Esther aufgrund ihres schicksalsschweren Entschlusses der entscheidende Anteil bei der Abwendung der drohenden Vernichtung ihres Volkes zu und wird daher zu Recht bis in die heutige Zeit als die Retterin Israels in einem fröhlichen Fest gefeiert. Gottes Eingreifen wird in den verschiedenen Phasen sehr deutlich, so auch dadurch, dass Xerxes sich in der Nacht aus der Chronik seines Landes vorlesen lässt und Hamans Schicksal dadurch seinen Lauf nimmt.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Ankommen im Gebet Zu Beginn der Stunde werden die Kinder aufgefordert alles, was sie Jesus sagen wollen, mit einem Stein zu einer brennenden Kerze zu bringen. Die Kerze symbolisiert dabei Jesus, das Licht, das bei uns ist. Blau steht für das, was sie beklagen und wofür sie bitten. Weiß steht für das, wofür sie danken.</p> <p>Zum Abschluss falten alle die Hände und die Leiterin/der Leiter dankt Jesus dafür, dass er da ist, und wir alles zu ihm bringen dürfen.</p>	<p>Dieser Start ist bewusst auf Jesus bezogen und auf ein Gespräch mit ihm. Freies Gebet wird so eingeübt und die Stunde bewusst in einem Gespräch mit Jesus angefangen.</p>	<p>Farbige Steine oder Glasnuggets in zwei Farben (z. B. blau und weiß) 2 Schalen 1 Kerze Streichhölzer</p> <p>Hinweis: Dieser Starter kann für jede Stunde als Ankunftsritual verwendet werden.</p>
	<p>Ankommen im Spiel Wir spielen gemeinsam das Wochenspiel: Die Leiterin/Der Leiter nennt einen Wochentag und die Kinder dürfen in die Runde rufen, was sie an diesem Tag gemacht haben. Die Leiterin/Der Leiter kann sich ebenfalls beteiligen!</p>	<p>Dieser Stundenstart befriedigt das natürliche Mitteilungsbedürfnis der Kinder, die ihren Freunden sagen wollen, was sie erlebt haben.</p>	<p>Hinweis: Darauf achten, dass jedes Kind etwas sagen kann.</p>
	<p>Esther-Wochen-Spiel Wer wird KiGo-Millionär? [auch möglich: KiSa-Millionär] <i>Anm.: KiGo=Kindergottesdienst / KiSa = Kindersabbatschule</i></p> <p>Ratespiel nach dem Fernsehvorbild: „Wer wird Millionär?“ Fragen ausdenken, die immer vier Antwortmöglichkeiten bieten. Dieses Spiel jede Esther-Stunde (3x) als Starter mit verschiedenen Kindern nutzen. Wer wird KiGo-Millionär? Wer kommt am weitesten? Wer kann am meisten Fragen beantworten? Die Fragen sollten sich auch auf die Esther-Geschichten beziehen. So wird spielerisch wiederholt oder Wissen, das vorhanden ist, abgefragt und in die neue Geschichte eingeführt.</p>	<p>Ankommen im Spiel und gleichzeitige Wiederholung der vorhergehenden Stunde. Sollten Kinder die vorhergehende Stunde nicht miterlebt haben, werden sie so in die fortlaufende Geschichte hineingenommen. Da den Kindern dieses Spiel Spaß machen wird, muss darauf geachtet werden, dass es nicht zu lange dauert. Jedes Kind sollte aber einmal in den drei Stunden drankommen können. Man kann auch Zweiergruppen bilden. Dadurch wird ein Kind nicht so sehr „geprüft“. Preis am Ende bereithalten.</p>	<p>Fragen mit jeweils vier Antwortmöglichkeiten erstellen, die sich u. a. auf die Esther-Geschichte beziehen.</p>

Einstieg ins Thema	Familienchronik/Tagebuch Den Kindern wird aus einer Familienchronik oder einem Tagebuch vorgelesen. Wenn man keine/keins hat, ein fiktives anlegen. Kennt ihr auch Chroniken? Wer schreibt Tagebuch? Wozu schreibt man so etwas auf? Überleitung: Eine Chronik spielte auch im Leben von Esther eine große Rolle.	Einführung in die Thematik der Landeschronik.	Tagebuch/Chronik
	Verrücktes Labyrinth Mit den Kindern wird eine Runde „Verrücktes Labyrinth“ gespielt. Man kann das Spiel zu zweit spielen und die anderen abwechselnd zuschauen lassen. Auf Zeit spielen: 5 Minuten. Wer hat in dieser Zeit mehr erreicht? Überleitung: Oft muss man auch im echten Leben sehr gut überlegen und seine Klugheit einsetzen, damit man sein Ziel erreicht.	Man muss schlau vorplanen, damit man sein Ziel erreicht.	Brettspiel: „Das verrückte Labyrinth“ (Ravensburger)
	Wiederholung Die Esther-Geschichte wird bis zur gegenwärtigen Stunde wiederholt. Die Wiederholung kann in Frage- und Antwortform stattfinden, mit Fragekärtchen, als Quiz (siehe oben) oder als Erzählung, die von den Kindern gestaltet wird. Man kann die Erzählung auch selber mit Fehlern wiederholen: die Kinder korrigieren dann.	Die Kinder werden in das Geschehen geholt. Kinder, die nicht vorher im Kindergottesdienst waren, bekommen den Anschluss.	Frage-, Antwortkärtchen Quizfragen Fehlergeschichte
Kontextwissen	Das Purim- Fest Purim ist ein Fest, das an die Errettung des jüdischen Volkes aus drohender Gefahr in der persischen Diaspora erinnert. Königin Ester führte durch Fasten und Gebet die Rettung vor der Vernichtung herbei. In der Synagoge wird aus diesem Anlass ein Gottesdienst gefeiert, bei dem es meist nicht übermäßig ernst zugeht; der ganze Ablauf zielt auf Freude. Dabei wird auch die Festrolle des Buches Esther vorgelesen. Immer wenn der Name Haman fällt, soll von den anwesenden Kindern so viel Krach wie möglich mit Tuten und Rasseln gemacht werden. Im Mittelpunkt stehen später das Verkleiden mit bunten Trachten und das Veranstalten von Umzügen. Die Stimmung ist ausgelassen. Es werden Geschenke ausgetauscht und große Mengen (vor allem süßer) Speisen gegessen.	Das Wissen über dies Fest hilft den Kindern jüdisches Denken und jüdische Traditionen zu verstehen. Es macht außerdem die Bedeutung der Esther-Geschichte für die Juden klar. Man kann das Krachmachen bei dem Namen Haman selber erleben lassen, indem man ein Stück aus der Esther-Geschichte vorliest und die Kinder bei dem Namen rufen, klopfen (o. Ä.) lässt.	Bibel (Buch Esther)
Storytime	Esther erzählt aus ihrem Leben Die <u>alte</u> Königin Esther erzählt die Begebenheit aus ihrer Jugend ihren Kindern.	Esther erzählt, warum sie was gemacht hat. Die Kinder denken durch diesen Perspektivwechsel mit.	Tuch o. Ä., um Esther anzudeuten.

	<p>Lesen der Begebenheit nach der Bibel Die Kinder lesen die Geschichte aus der Bibel mit verteilten Rollen vor. Oder: Die Leiterin/Der Leiter liest spannend vor.</p>	Besonders für ältere Kinder geeignet, die den Bibeltext verstehen. Die Geschichte wird spannend im Original gelesen.	Bibel „Hoffnung für alle“
Übertragung ins Leben	<p>Heft „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 63) Diskussion über Jonas Verhalten: Was kann er besser machen? Kennt ihr ähnliche Situationen? Spielen der Szene mit verschiedenem Ausgang. Die Kinder erarbeiten in Gruppen verschiedene Szenen und führen sie dann vor.</p>	Die Kinder sehen, wie das Lernziel im Alltag greift.	Heft „Schatzkiste“ Stellen der Spielszenen: Stühle, Tisch, evtl. Verkleidung
	<p>Wiederholung: Verrücktes Labyrinth Vorgehen wie oben, dabei aber Gespräche über Klugheit. Wo ist diese Klugheit im Alltag noch gefragt?</p>	Erkenntnis des Lernzieles	Brettspiel „Das verrückte Labyrinth“
Kreative Vertiefung	<p>Esther-Malrolle Fortlaufende Malerzählung: Die Kinder malen die Begebenheit von Sabbat zu Sabbat weiter.</p>	Für jüngere Kinder geeignet. Es wäre gut, wenn die Rolle jeden Sabbat aufgehängt würde: Die Gemeinde hat Anteil am Fortgang der Geschichte.	Farben Tapetenrolle
	<p>Spielen der Szene Die Szene wird mit Handpuppen/Lego-Männchen von den Kindern selber dargestellt.</p>	Hineinversetzen in die Begebenheit Erfassen des Ziels	Handpuppen Evtl. auch Lego-Männchen
	<p>Film weiter drehen Für unseren Spielfilm (siehe auch Lektionen 7 und 8) wird die vorliegende Szene besprochen, die Kinder wieder verkleidet und die Szene gespielt und gedreht.</p>	Durch das Drehen des Films wird für die Kinder die Begebenheit neu und anfassbar. Sie selber spielen die Klugheit Esthers.	Kamera Verkleidungsutensilien Heft „Schatzkiste“ als Vorlage
Gemeinsamer Abschluss	<p>Gebet Der Satz aus der „Schatzkiste“ (Ermutigungsseite, S. 65) wird als gemeinsames Gebet gesprochen</p>	Vertiefung des Lernzieles Einbeziehung von Gottes Hilfe für den Alltag	

	<p>Abschluss: Esther-Quiz (kann auch das „Millionärsquiz“ sein, s. o.) Nachdem die ganze Geschichte bearbeitet wurde, wird alles noch einmal in ein Quiz verpackt. Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Jeder bereitet zwei Karten vor und fragt die anderen. Wer es weiß, bekommt die Karte. Wer hat die meisten? – Oder: Die Leiterin/Der Leiter bereitet zu Hause Fragekarten vor. Vorgehen wie oben! – Oder: Szenen und Personen werden pantomimisch dargestellt. Wer oder was ist das? 	Wiederholung der vergangenen drei Stunden unter Einbeziehung der Lernziele	siehe Spalte „Bausteine/Inhalt“
--	--	--	---------------------------------

Rätsellösung, S. 64

