

## **Esther hat Mut**

Es geht um Leben und Tod  
Esther 3–5



### **Kerngedanke**

Esther handelt, obwohl sie nicht weiß, was dabei herauskommt. Sie vertraut auf Gott.



### **Lernziel**

Gott will uns Mut zum Handeln schenken, auch wenn wir nicht wissen, was dabei herauskommt und wir unsicher sind. Man darf etwas wagen. Vor allem auch, wenn es, wie bei Esther, um andere geht.



### **Hintergrundinformationen**

An Haman sieht man, wie sehr das Böse Macht hat. Er will alle Juden ausrotten lassen. Sie seien eine Gefahr für das persische Reich, behauptet er, weil er selber in seiner Ehre gekränkt wurde. Es ist der Vorschlag

eines Fanatikers, aber der König glaubt ihm. Nur durch Esther gibt es nun noch eine Möglichkeit der Rettung.

Der König hat die Macht, jeden hinzurichten, der sich unaufgefordert seinem Thronsaal nähert. Für Esther besteht eine große Gefahr, als sie sich entschließt, sich für ihr Volk einzusetzen. Sie tut es dennoch, weil auch sie darin die einzige Chance für die Rettung des Volkes sieht. Der König weiß außerdem bis zu diesem Zeitpunkt nicht, dass sie zum Volk der Juden gehört. Ihr Mut, der sich für andere einsetzt, geht über ihr eigenes Wohl. Sie braucht aber die Hilfe ihres Volkes durch Fasten und Beten. Sie vertraut in dieser Situation auf die Hilfe Gottes.

Für Kinder ist die Esther-Begebenheit eine großartige Möglichkeit zu sehen, was echter Mut bewirken kann und wie sehr Gott solchen Einsatz segnet.

Der Unterschied zwischen echtem Mut und Wagemut wird an Esther sehr deutlich.



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

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel</b> Wer wird KiGo-Millionär? [auch möglich: KiSa-Millionär] <i>Anm.: KiGo=Kindergottesdienst / KiSa = Kindersabbatschule</i></p> <p>Ratespiel nach dem Fernseh Vorbild: „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>	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.	Fragen mit jeweils vier Antwortmöglichkeiten erstellen, die sich u. a. auf die Esther-Geschichte beziehen.
	<p><b>Reise nach Jerusalem</b> Das bekannte Spiel wird am Anfang der Stunde als „Ankommenspiel“ genommen.</p>	Ankommen, Bewegungsdrang abbauen	Stühle Musik
	<p><b>Wochentagespiel</b> Die Leiterin/Der Leiter nennt einen beliebigen Wochentag und die Kinder sagen, was da bei ihnen los war. Die Leiterin/Der Leiter beteiligt sich auch.</p>	Ankommen durch Gespräch und gleichzeitig Erfüllen des Mitteilungsbedürfnisses	
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Palast</b> Wie sah ein Palast damals aus? Was gab es damals in Persien Besonderes? Gespräch und Ansehen von Bildern</p>	Die Vorstellungskraft der Kinder wird erweitert.	Bilder (siehe Anhang) Lexikon zur Bibel
	<p><b>Verkleiden</b> Wir verkleiden uns so, wie die Leute damals im Orient aussahen. Dann Überleitung: Königin Esther lebte in dieser Zeit und sah vielleicht ähnlich aus.</p>	Hineinversetzen in die Zeit der Begebenheit (besonders bei Mädchen beliebt - auch für kleine Gruppen)	Verkleidungskiste mit vielen Schleiern und Tüchern

<b>Kontextwissen</b>	<b>Verbot in den Palast zu kommen</b> Der König hatte diese unbegrenzte Macht. Das Verbot galt bei Todesstrafe. Aus dem Harem durfte man nicht ohne Aufforderung kommen. Durch Ausgrabungen weiß man, dass der Harem durch einen Gang mit dem inneren Hof des Palastes verbunden war. Vom offenen Thronsaal hatte der König ungehinderten Einblick in diesen Gang. Der König konnte Esther so sofort sehen, als sie den Gang herunter kam (Esther 5,1–2).	Unbedingt wichtig zum Verständnis der Begebenheit: Ohne dieses Verbot hätte keine Gefahr für Esther bestanden, ihr Mut wäre nicht gefragt gewesen.	Hilfe: Lexikon zur Bibel
<b>Storytime</b>	<b>Legosteine</b> Die Kinder lesen die Begebenheit aus der Bibel und spielen sie dann selber mit Legosteinen nach. Idee: Während des Lesens Kinder die Figuren spielen lassen.	Durch das Spielen wird die Geschichte erneut lebendig.	Legobrett und Legofiguren, die zur Esther-Geschichte passen
	<b>Esther erzählt aus ihrem Leben (kann nächste Woche fortgesetzt werden)</b> 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 Perspektivenwechsel mit.	Tuch o. Ä., um Esther anzudeuten
	<b>Der König erzählt (Möglichkeit für alle Esther-Stunden) – Staatsbuch herstellen</b>  Der König berichtet einem Schreiber, was er in das Staats-Geschichtsbuch schreiben soll. Warum er Wasti verstößt, wie er eine neue Frau sucht, wie er Esther findet. Die Kinder schreiben abwechselnd Sätze oder Stichpunkte dazu in das Buch! Sie spielen den Schreiber.	Der Perspektivenwechsel hilft, die Geschichte neu zu sehen. Verständnis des Lernzieles aus anderer Perspektive: Warum Esther etwas mutig sein will und kann.	Verkleidungs-Utensilien  Kleines Buch mit Leerseiten oder Schriftrolle o. Ä. Stifte
<b>Übertragung ins Leben</b>	<b>„Schatzkiste“ unter „Voll im Leben!“ (S. 57)</b> Esther war mutig, nicht immer ist Mut gut. Lasst uns herausfinden, wann sich solcher Mut lohnt. Was denkt ihr? Was habt ihr herausgefunden?	Lernzielerarbeitung und Übertragung der Begebenheit auf das heutige Leben der Kinder.	Heft „Schatzkiste“
	<b>Quiz aus der „Schatzkiste“ (S. 58)</b> Das Quiz aus der „Schatzkiste“ wird durchgesprochen. Was habt ihr herausgefunden? Was muss im Herz stehen? Habt ihr so etwas selber erlebt? Habt ihr auch Herzklopfen, wenn ihr euch für etwas einsetzt wie Esther?	Erarbeitung des Lernziels und Übertragung auf das eigene Leben.	Heft „Schatzkiste“
	<b>Mut-Bild</b> Wo lohnt es sich, Mut zu beweisen? Wo brauchen wir Mut wie Esther? Wir stellen eine Collage dazu her und beschriften sie. Hier lohnt es sich, sich einzusetzen und Mut zu zeigen!	Das Lernziel wird optisch dargestellt und so erarbeitet, anschließend in den Gemeinderäumen aushängen.	Kleber Zeitschriften Scheren Stifte

<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Film drehen</b> Für einen Spielfilm, der über drei Sabbate geht (siehe auch Lektionen 7 und 9), wird die vorliegende Szene besprochen, die Kinder verkleidet und die Szene gespielt und gedreht. Am Ende des Filmes steht die ganze Esther-Begebenheit.</p>	<p>Durch das Drehen des Filmes wird für die Kinder die Begebenheit neu und anfassbar. Sie selber spielen Esthers Mut in dieser Situation.</p> <p>Tipp: Den Film den Eltern an einem Nachmittag zeigen.</p>	<p>Kamera Verkleidungs-Utensilien Heft „Schatzkiste“ als Vorlage</p> <p>Hinweis: Da für den Film mehr Zeit gebraucht wird, bietet sich hier eine zweite Stunde oder die Verkürzung der anderen Bausteine an!</p>
	<p><b>Esther-Malrolle</b> Fortlaufende Malerzählung: Die Kinder malen die Begebenheit von Sabbat zu Sabbat weiter.</p>	<p>Für jüngere Kinder geeignet. Es wäre gut, wenn die Rolle jeden Sabbat aufgehängt würde: Die Gemeinde hat Anteil am Fortgang der Geschichte.</p>	<p>Farben Tapetenrolle</p>
	<p><b>Basteln</b> Wir basteln mit Glanzbuntpapier einen Thronsaal in einem Schuhkarton.</p> <p>Auch möglich mit kleinen Holzstückchen (Bastelgeschäft) oder Streichholzschachteln.</p>	<p>Hineinversetzen in die damalige Situation und Nachdenken über das Gewesene. Der Palast war prunkvoll.</p>	<p>Glanzbuntpapier Kleber festere Unterlage für das Papier zum Bekleben und dann zum Knicken Schuhkarton</p> <p>Oder: Schuhkarton Kleber Unterlage Holzstückchen Streichholzschachteln Farbe zum Anmalen oder Buntpapier zum Bekleben</p> <p>Andere, bereits vorhandene Materialien, sind auch möglich!</p>

<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	<b>Ermutigungsseite aus der „Schatzkiste“ (S. 59)</b> Wir lesen gemeinsam das, was Gott uns sagen möchte und antworten darauf mit einem Gebet.  Das Gebet kann so gestaltet werden, dass jedes Kind einen Satz dazu sagt und dabei einen Stein/Nugget/Blume o.Ä. auf einen Teller in die Mitte des Raumes zu einer brennenden Kerze legt (Kerze = Symbol für das Licht Jesus).	Zusammenfassung des Lernzieles im Gebet vor Gott. Gott will uns in unserem Alltag genauso helfen, wie er Esther geholfen hat. Durch das Aufsagen eines Satzes lernen die Kinder, ihre Gebete öffentlich zu formulieren, ohne dass sie das Gefühl haben, sie müssten schon so viel sagen. Sie gehören alle zusammen, alle haben diese Bitte!	Heft „Schatzkiste“  Teller Steine/Blumen/Nuggets o. Ä. Kerze Zündhölzer/Feuerzeug
------------------------------	---	---	---

## Rätsellösung, S. 58

Du findest diese „Mut-Verwandtschaft“, wenn du Buchstaben an Stelle der Zahlen einsetzt.

1. 8/5/18/26/11/12/15/16/6/5/14

Lösung: Herzklopfen

2. 21/14/19/9/3/8/5/18/8/5/9/20

Lösung: Unsicherheit

3. 21/14/2/5/8/1/7/5/14

Lösung: Unbehagen

4. 22/15/18/19/9/3/8/20

Lösung: Vorsicht

## Anhang 1



Quelle: [www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de)

Künstlerische Interpretation der „Hängenden Gärten der Semiramis“  
(Stich des niederländischen Künstlers Maarten van Heemskerck, 16. Jahrhundert)

Die „Hängenden Gärten der Semiramis“ gehörten zu den sogenannten „Sieben Weltwunder“ der Antike.