

Die Jünger werden wütend

Rache ist gar nicht süß

Lukas 9,51–56



Kerngedanke

Jesus möchte nicht, dass wir „Rache“ üben, wenn uns jemand ablehnt. Er will das Leben lebenswert machen und durch uns seine Liebe zeigen.



Lernziel

Durch Jesus können wir auch mal was „wegstecken“, wenn es anderen hilft.



Hintergrundinformationen

Grundsätzlich vermieden Juden jeden Kontakt mit Samaritern und umgekehrt. Ihr Verhältnis zueinander entspricht dem zwischen Juden und Palästinensern heute. Dabei standen die Samariter den Juden viel näher als alle anderen Nachbarvölker. Sie hatten einen gemeinsamen Glauben und ihre wichtigsten heiligen Bücher waren identisch. Dennoch

wurden sie von den Juden abgelehnt, weil sie ihr eigenes Heiligtum auf dem Berg Garizim hatten und sich mit Heiden vermischt hatten (vgl. 2. Könige 17,24–34). Die Juden machten kilometerlange Umwege, um nicht durch Samarien reisen zu müssen, wenn sie von Judäa nach Galiläa wollten.

Jesus ist jedoch der Erlöser aller Menschen, für ihn sind auch die Samariter wichtig. Es ist die letzte Gelegenheit dieser Samariter, Jesus aufnehmen zu können. Die Samariter aber lehnen Jesus ab, weil er nach Jerusalem geht. Sie haben selber eben auch einen heiligen Berg mit einem Tempel. Jesus ist in ihren Augen nur ein Jude, der zu Juden nach Jerusalem zieht. So trifft auch ihn der Hass, mit dem sie alle Juden hasen. Weil sie an dieser alten Feindschaft zäh festhalten, verlieren sie Jesus.

Die Jünger machen einen Fehler, als ihnen bei den Samaritern eine Bittete nicht so, wie sie es wünschen, erfüllt wird. Hätten die ausgesandten Boten von den Samaritern eine zusagende Antwort bekommen, wären sie sicher lebenswürdige Leute gewesen und hätten sich von einer guten Seite gezeigt, aber die Antwort lautet: „Wir wollen den nicht, der nach Jerusalem geht!“ Da werden die Jünger wütend. Jesus zeigt ihnen, dass dies nicht der richtige Weg ist.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	Ratespiel Was wisst ihr noch von den vergangenen Lektionen? Spielerische Wiederholung als Quiz. Anreiz: kleine Belohnung für die Siegergruppe oder den Sieger.	Ankommen im Spiel. Durch das Ratespiel wird das vergangene Viertel wiederholt, ohne dass die Kinder den Eindruck von Schule bekommen; die Motivation in die „Schatzkiste“ zu schauen wird erhöht.	Fragen aus den vergangenen Lektionen vorbereiten.
	Ankommen durch Stille oder Konzentration <ul style="list-style-type: none"> • Wer schafft es, 1 Minute absolut leise zu sein? ½ Minute? 2 Minuten? • Wer schafft es, leise zu sein, obwohl die anderen mit ihm reden? • Wer findet das Wort heraus? (Die Leiterin/Der Leiter buchstabiert schnell ein langes Wort. Die Kinder „lesen“ es in Gedanken. Es kann auch der Anfangsbuchstabe fehlen. Wie heißt das Wort? (z. B.: all = Ball, Fall usw.) 	Ankommen, Stress abgeben, Konzentration üben, Stille einüben durch ein Wettbewerbs-Spiel mit den Kindern	Stoppuhr
Einstieg ins Thema	Spiel Wir spielen ein „Rachenspiel“. Jeder, der einen Fehler macht, wird durch eine Aufgabe bestraft. Das kann z. B. ein Quizspiel sein, bei dem man Fragen beantworten muss. Überleitung: Das hier war ein lustiges Spiel, aber oft sind wir im Leben auch so: Wer etwas falsch macht oder uns ablehnt, den mögen wir nicht und dann wollen wir uns oft rächen. Da waren die Jünger nicht anders.	Die Spielerfahrung macht die Kinder bereit für die Erfahrung der biblischen Geschichte, weil es ihre Alltagserfahrung ist. Für jede Gruppengröße geeignet.	Kurzes Frage- oder Quiz-Spiel vorbereiten. Hinweis: Die Kinder sollten nicht zu sehr unter der Strafaufgabe „leiden“!
	Gespräch Habt ihr schon mal Fußball geguckt? Mit den Kindern wird ein Gespräch über Fouls und Rache (Revanchefoul) beim Fußball geführt.	Alltagerfahrung als Einstieg. Sollte dieser Einstieg genommen werden, bietet sich unter „Übertragung ins Leben“ die Diskussion über die „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 69) an.	Evtl. Zeitungsausschnitte über Rote Karten. Oder gelbe und rote Schiedsrichter-Karten mitbringen (auch möglich: Internetausschnitt auf PC)

	<p>Ablehnungs-Spiel „Alt-Eisen“ spielen: Zwei Gruppen bilden. Man versucht, bei der gegnerischen Gruppe durch eine gute Tat angenommen zu werden. D. h., man geht zu der Gruppe und sagt: „Nehmt mich an, ich kann gut singen.“ Usw. Einer bleibt über, er wird nie angenommen, er ist das „Alte Eisen“, auf das sich die Gruppe vorher geeinigt hat. Er wird zum Schluss „bestraft“, d. h., er muss eine Aufgabe übernehmen oder wird durchgekitzelt, geküsst, ... Nachher: Gespräch über echtes Abgelehntwerden. Was fühlt man? Hier: der Beliebteste wird meist „Alt-Eisen“.</p>	Nur für größere Gruppen (ab 6 Personen.) geeignet.	
Kontextwissen	<p>Hintergrundinfo Denn Kindern daraus die wesentlichen Inhalte erzählen.</p>	Wichtig zum Verständnis	Siehe oben „Hintergrundwissen“
	<p>Samarien Die Samariter wollten keinen Kontakt zu den Juden und umgekehrt. Die Juden waren für sie diejenigen, die sie ablehnten. Ihr Tempel in Jerusalem war nicht für sie. Hinweis auf „Der barmherzige Samariter“ zur Verdeutlichung. Karte zu Samaria: www.bibel-faq.net/bk/files/2012/05/Jesus_Orte.jpg (Zugriff: 03.02.2017)</p>	Erst durch die Hintergrundinfo verstehen die Kinder die Problematik, warum Jesus nicht aufgenommen werden sollte und den Ärger der Jünger.	Karte zu Samarien (Bibelkarte) oder Internet
Storytime	<p>Ein Jünger erzählt in seinem Dorf Geschichte aus der Perspektive eines Jüngers erzählen.</p>	Der Ärger, die Wut und die Zurechtweisung werden den Kindern deutlich.	Evtl. Kreis auf der Erde, um den Erzähler deutlich zu machen.
	<p>Lesen der „Schatzkisten“-Geschichte mit verteilten Rollen und Gespräch Die Kinder lesen die Begebenheit, wie sie in der „Schatzkiste“ (ab S. 66) geschildert wird. Anschließend Gespräch: Was könnten die Jünger wohl noch gesagt, gefühlt haben? Anschrieb an Flipchart.</p>	Die Kinder lernen die Situation besser zu verstehen und nutzen ihre „Schatzkiste“ im Gottesdienst.	Heft „Schatzkiste“, Flipchart oder großes Papier Stifte

Übertragung ins Leben	Heft „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 69) Besprechung der Rubrik	Lernzielerarbeitung für den Kinderalltag	Heft „Schatzkiste“
	Spiel Rollenspiele über Rache im Sport, in der Schule oder zu Hause vorgeben und die Lösung durchspielen. (z. B.: Die Schwester hat den Lolly gegessen, den ich wollte, was tue ich beim nächsten Mal? – Der hat mich in der Schule verpetzt, was tue ich, wenn ich denjenigen bei einer schlechten Sache erwische?) Anschließend Diskussion über die Lösungen in den Rollenspielen.	Wichtig: Hier geht es nicht darum, dass man sich alles gefallen lassen soll nach dem Motto: ein Christ wehrt sich nie. Hier geht es um Rache und schlechte Gefühle und darum, dass man durch sein Handeln etwas zeigen kann. Jesus hilft beim „W e g s t e c k e n!“.	Rollenspielbeispiele vorbereiten
Kreative Vertiefung	Flammen gestalten In Anlehnung an die Geschichte werden Flammen aus Pappe mit Negativgefühlen wie Hass, Rache usw. gestaltet. Über jede Flamme dann einen größeren Smiley, Herz oder betende Hände mit dem gegenteiligen Gefühl gestalten und mit einem Hefter darüber heften. Dann aufhängen.	Jesus kann helfen, das Negative zu überwinden.	Bunte Pappe Scheren Draht Kleber Stifte zum Malen Hefter
	Wir finden Gegensätze Ein Kind sagt ein Wort wie „Hass“. Ein anderes, dem ein Ball zugeworfen wird, findet das Gegenteil dazu.	Die Leiterin/Der Leiter sollte Wortpaare vorbereiten, da die Kinder selber oft keine finden. Zielgedanke: Jesus hilft beim Wegstecken der Negativgefühle.	Ball Wortpaare vorbereiten
	Geschichte umgestalten – Idee finden! Den Kindern wird eine Racker-Geschichte (Anhang) vorgelesen/erzählt, die sie positiv umgestalten bzw. enden lassen sollen. Was wäre gewesen, wenn der geärgerte Hund anders reagiert hätte? Was kann man tun, um Joni zu überzeugen? Hat das vielleicht auch etwas mit uns Menschen und unserer Reaktion zu tun, mit Rache, die wir ausüben wollen?	Lernzielerarbeitung	Racker-Geschichte (Anhang)
Gemeinsamer Abschluss	Gebet Das Gebet der Ermutigungsseite (S. 71) gemeinsam im Chor sprechen.	Lernzielvertiefung	Heft „Schatzkiste“

Rätsellösung, S. 70

Lösung: Jesus wünscht sich Nachfolger, die durch seine Hilfe auch mal etwas „wegstecken“ können.

Anhang

Racker- Geschichte



Racker ist ein Hund, der einem Jungen (Tim, 10) gehört und mit ihm viele Abenteuer erlebt. Die Abenteuer sind immer anwendbar auf die Geschichte und kommen in den Anleitungen der „Schatzkiste“ öfter vor. So können sich die Kinder nach und nach mit den Figuren der Geschichten identifizieren und warten schon auf sie.

Tim streift wieder mal mit Freunden draußen im Wald herum. Sein Freund Joni ist diesmal mit dabei. Joni hat Angst vor Hunden – sogar vor Racker hat er Respekt. Das kommt daher, dass er einmal einen Hund ziemlich geärgert hat und der hat ihn das nächste Mal, als er ihn traf, deshalb gebissen. Nun denkt er, dass alle Hunde ihn beißen werden. Hunde sind schlecht.

Als sie auf einer großen Wiese ankommen, wollen sie Ball spielen. „Lass bloß deinen Hund an der Leine!“, ruft Joni.

„Ich kann ihn doch hier losmachen – er läuft nicht weg!“, ruft Tim erstaunt. „Nein, es geht nicht darum, dass er wegläuft, das wäre mir egal. Ich denke, er wird mich beißen. Hunde sind einfach so. Die können alle nichts „wegstecken“. Stell dir vor, dass ich ihn aus Versehen beim Spielen trete. Dann beißt er sofort aus Rache zu. Mach ihn an der Leine fest. Sonst spiel ich keinen Fußball mit dir! Ich finde alle Hunde doof. Auch deinen Racker. Ich hab da so meine Erfahrungen! Also: Entweder ich geh nach Hause oder dein Hund bleibt angeleint!“

Tim schüttelt erstaunt den Kopf. Wie kann er Joni nur das Gegenteil beweisen? Er hat keine Idee!