Anregungen für den Kindergottesdienst am 23.07.2022

Hiskia vertraut auf Gottes Hilfe

Jerusalem wird gerettet

2. Könige 18,13–19,37

Darum geht's

Was kann man tun, wenn man keinen Ausweg mehr sieht und sich hilflos fühlt?

➔ Meine persönlichen Fragen und Gedanken zur Bibelgeschichte:

➔ Mögliche Fragen der Kinder zur Bibelgeschichte:

Ideen für den Ablauf

Anfangs- und Schlussrituale, Gebete, Lieder und andere regelmäßig wiederkehrende Sequenzen werden durch L (= Leiterin/Leiter) gruppenspezifisch in den Ablauf integriert. Sämtliche Seitenzahlen beziehen sich auf das Heft „Schatzkiste", sofern nicht anders vermerkt.

Die Fährte aufnehmen	**Spiel: Rettungsball** Für dieses aktionsreiche Spiel werden drei bis vier Kinder gebraucht, aber auch L kann sich beteiligen. Zudem wäre ein etwas größerer Raum vorteilhaft. Ein Kind muss versuchen, die anderen zu fangen und abzuschlagen. Die Gejagten besitzen einen Rettungsball (am besten einen Softball, der sich gut fangen lässt) und spielen sich diesen zu. Wer den Ball hat, kann nicht abgeschlagen werden. Wird ein Kind trotzdem erwischt, ist es selbst als Fänger/-in an der Reihe.	Softball
Der Bibelspur folgen	**Zur Bibelgeschichte hinführen** L erklärt den Kindern, dass in alten Zeiten Kriege zwischen Königen normal waren. Ein König, der siegte, fühlte sich heldenhaft – und mit ihm sein Volk. Oft zeigten die Sieger ihre Stärke dadurch, dass sie besonders grausam mit den Besiegten umgingen. Dafür waren auch die Assyrer bekannt, die in der heutigen Geschichte Jerusalem erobern wollen.	

© Religionspädagogisches Institut (RPI) der Freikirche der Siebenten-Tags-Adventisten, sta-rpi.net

	Die Bibelgeschichte erleben L liest mit den Kindern die biblische Geschichte (S. 25 f.). L erklärt, dass der Junge Hadad in der Bibel nicht auftaucht, dass aber selbstverständlich auch damals Kinder in Jerusalem lebten. Dann schlägt L den Kindern vor, die Geschichte nachzuspielen. Gemeinsam werden die beteiligten Personen aufgelistet: Junge Hadad, sein Vater, Boten des Königs Hiskia, Boten des assyrischen Königs, weitere Bewohnerinnen und Bewohner von Jerusalem, König Hiskia, Jesaja, Heer der Assyrer. Die Kinder bauen aus Bausteinen eine Stadt mit Stadtmauer auf und spielen die Geschichte mit Figuren nach. Das Heer der Assyrer sollte von der Einwohnerschaft Jerusalems gut zu unterscheiden sein. Evtl. lässt L die Kinder vorher wählen, welche Positionen sie in der Geschichte einnehmen wollen.	Heft „Schatzkiste“ (Holz-)Bausteine Figuren (z. B. Holzkegel, Brettspielfiguren o. Ä.)
	Über Fragen nachdenken L fordert die Kinder auf, ihre eigenen Fragen zu der Geschichte zu stellen, und lädt sie zum gemeinsamen Nachdenken ein. Auf manche Fragen versuchen L und die Kinder Antworten zu finden, andere dürfen offenbleiben. Auch die „Darum geht’s“-Frage wird besprochen. L liest dazu mit den Kindern die Aussage der Assyrer in 2. Könige 18,35–36. Eine Antwort kann lauten: Vielen Menschen hilft es, in ausweglos erscheinenden Situationen ruhig zu bleiben, sich an Gott zu wenden und auf ihn zu vertrauen. Auch Hiskia verzweifelte nicht, sondern setzte seine Hoffnung auf Gott (siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“).	Bibeln
	„Heiße Bibelspur“ (S. 27) L liest mit den Kindern den Bibeltext (2. Könige 19,19) und bespricht mit ihnen die dazu gestellte Frage.	Heft „Schatzkiste“
Im Heute landen 	**„Voll im Leben“ (S. 27)** Die Kinder lesen die dort abgedruckte Alltagsgeschichte und L fragt: „Was ist bei Maria ähnlich wie in der Geschichte von Hiskia? Was ist anders? Was hat Maria geholfen?“	Heft „Schatzkiste“

© Religionspädagogisches Institut (RPI) der Freikirche der Siebenten-Tags-Adventisten, sta-rpi.net

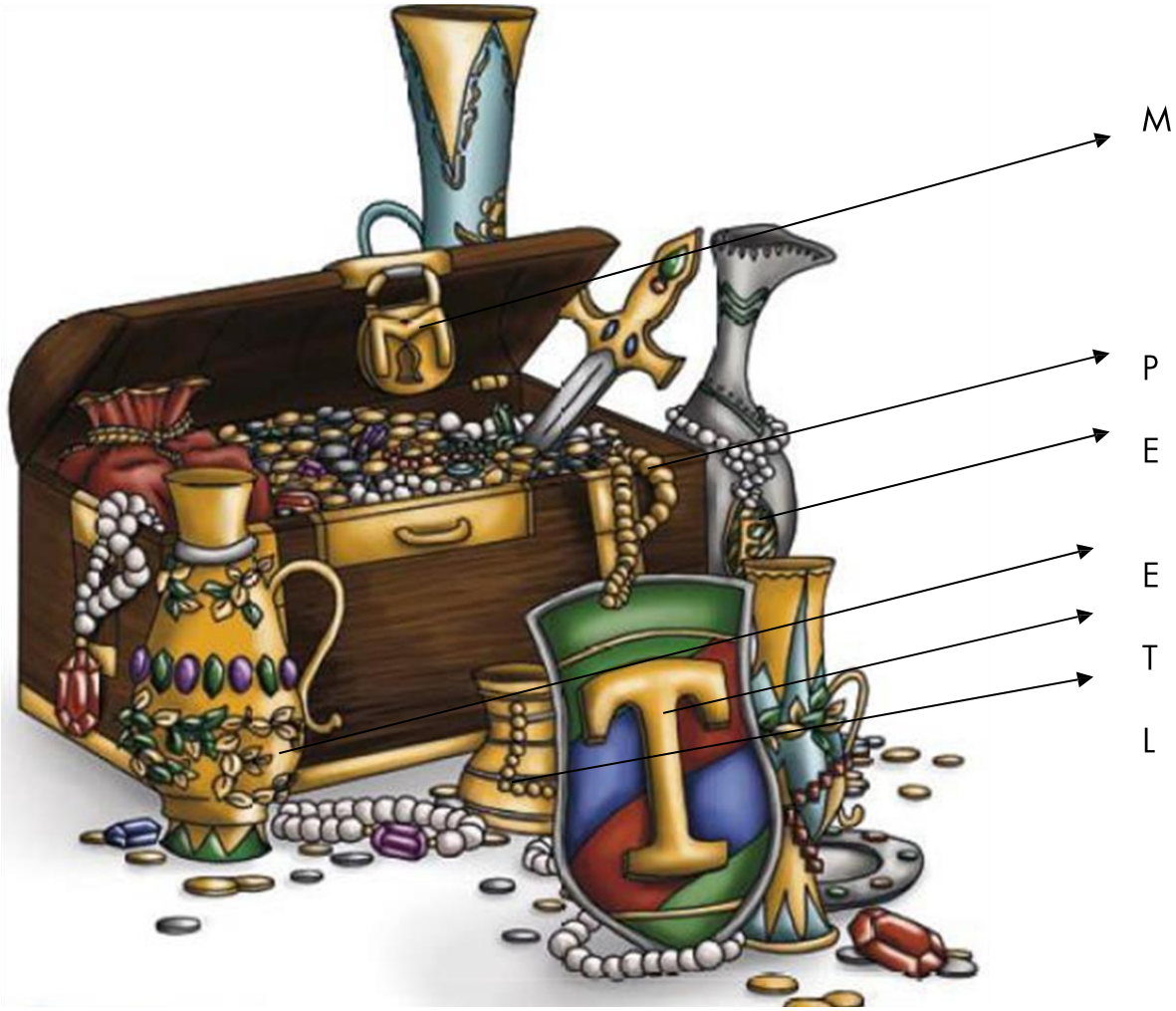
Einen Schatz finden	**WortSchatz (S. 29)** L stellt eine kleine Schatztruhe in die Mitte und kündigt einen Schatz an, der aus Worten besteht. In der Truhe befinden sich vorbereitete Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche (siehe „Kopiervorlage WortSchatz"). L verteilt elektrische Teelichter, die mit den Namen der Kinder beschriftet sind, öffnet die Truhe und liest den WortSchatz vor. Dann bittet L die Kinder, ihre Teelichter anzuschalten und um die Truhe zu legen. Je dichter das Teelicht eines Kindes an der Truhe liegt, desto mehr stimmt es dem Spruch zu. Zum Schluss kann sich jedes Kind, wenn es möchte, ein Kärtchen aus der Truhe nehmen. (Die elektrischen Teelichter werden in den folgenden Kindergottesdiensten wieder verwendet.)	Kleine Schatztruhe (evtl. selbst gestaltet) Pro Kind 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche Elektrische Teelichter mit den Namen der Kinder
Kreativ werden	**Ein Symbol für Gottes Kraft** L erklärt den Kindern, dass es hilfreich sein kann, sich in einer kritischen Situation mithilfe eines Symbols an die Stärke Gottes zu erinnern. Die Kinder können sich überlegen, welches Symbol bzw. welche Sache Gottes Kraft ausdrücken könnte. Sie formen diese Symbole z. B. aus selbsthärtender Modelliermasse. Anschließend kann jedes Kind erklären, warum es sein jeweiliges Symbol gewählt hat.	Selbsthärtende Modelliermasse (bzw. Ton, Fimo, Salzteig o. Ä.) Unterlagen

Informationen zur Bibelgeschichte

Hiskia (Hiskija) regiert von 725 bis 697 v. Chr. als König des Südreiches Juda. Die Berichte über ihn finden sich in 2. Könige 18–20 und in 2. Chronik 29–32. Zu Beginn seiner Regentschaft ist er 25 Jahre alt. Unter den Königen von Juda wird er als gottesfürchtig eingestuft, denn er „tat, was dem Herrn wohlgefiel" (2. Könige 18,3 LUT). Hiskia nimmt Gottes Botschaften, übermittelt durch den Propheten Jesaja, ernst. Er schafft den Götzendienst ab, führt eine Tempelreform durch und erneuert das Passahfest. Bis heute ist Hiskia auch durch seine Wasserleitung bekannt, die er vom Kidrontal in die Hauptstadt legen lässt. Während der Regierungszeit seines Vaters hat Hiskia die Eroberung des Nordreiches durch die Assyrer 722 v. Chr. erlebt. Als Hiskia König wird, kann er Juda von der Herrschaft der Assyrer befreien. Aber nun bedrohen diese erneut sein Land und führen einen erbitterten Feldzug gegen das widerspenstige Juda. Sanherib ist zu dieser Zeit in Assyrien König. Er regiert von 704 bis 681 v. Chr. und belagert Jerusalem 701 v. Chr. Hiskia verstärkt zunächst die Stadtmauern von Jerusalem und versucht, Sanherib mit Gold und Silber aus dem Tempel zu beschwichtigen. Letztendlich kann er aber seine ganze Hoffnung nur auf den Gott Israels setzen. Das Gebet von Hiskia ist in 2. Könige 19,15–19 nachzulesen. Hiskia glaubt fest daran, dass Gott zu seinem Volk stehen wird. Tatsächlich erlebt Jerusalem eine spektakuläre Rettung. Zugeschrieben wird sie einem Engel, der laut 2. Könige 19,35 in der Nacht 185.000 assyrische Soldaten tötet. Die biblische Geschichte wird oft mit einem Bericht von Herodot in Verbindung gebracht, der eine vernichtende Seuche im assyrischen Heer erwähnt.

© Religionspädagogisches Institut (RPI) der Freikirche der Siebenten-Tags-Adventisten, sta-rpi.net

Rätsellösung (S. 28)



Das Gold stammt zu großen Teilen aus dem TEMPEL.

© Religionspädagogisches Institut (RPI) der Freikirche der Siebenten-Tags-Adventisten, sta-rpi.net

Kopiervorlage WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.

Gott lässt dich nicht im Stich.	Gott lässt dich nicht im Stich.
Gott lässt dich nicht im Stich.	Gott lässt dich nicht im Stich.
Gott lässt dich nicht im Stich.	Gott lässt dich nicht im Stich.

© Religionspädagogisches Institut (RPI) der Freikirche der Siebenten-Tags-Adventisten, sta-rpi.net