

Anregungen für den Kindergottesdienst am 30.07.2022

Hiskia lernt etwas Wichtiges
Das Leben ist ein Geschenk von Gott
 2. Könige 20

Darum geht's

Warum erzählte Hiskia den Gesandten aus Babylon nichts von seiner wunderbaren Heilung durch Gott?

- 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.

<p>Die Fährte aufnehmen</p> 	<p>Aktion: Aufmerksamkeitstest</p> <p>L verbindet den Kindern nacheinander die Augen und stellt ihnen je eine Frage zu einem Detail, das die momentane Situation betrifft (Beispiele: „Was hat [Name] heute an?“; „Welche Farbe haben die Wände?“; „Was steht auf dem Tisch?“; „Was befindet sich neben der Tür?“).</p> <p>Die Kinder werden die Fragen zum Teil nicht beantworten können, weil sie mit anderen Dingen beschäftigt waren. L erklärt, dass uns Menschen das immer wieder passiert: Unser Gehirn blendet aus, was uns im Moment nicht wichtig erscheint. Stattdessen konzentriert es sich auf die Dinge, die große Bedeutung für uns haben.</p>	<p>Augenbinde</p>
<p>Der Bibelspur folgen</p> 	<p>Zur Bibelgeschichte hinführen</p> <p>L erklärt den Kindern, dass die Menschen in der Bibel in einer anderen Zeit lebten, in der es überall Könige und Propheten gab und manche Völker viele Götter verehrten.</p> <p>Trotzdem kannten die damaligen Menschen ähnliche Gedanken und Gefühle wie wir, z. B. hatten auch sie Angst vor dem Tod oder waren stolz auf ihre Besitztümer.</p>	

	<p>Die Bibelgeschichte erleben</p> <p>L liest mit den Kindern die biblische Geschichte (S. 30 ff.).</p> <p>Dann listet L gemeinsam mit den Kindern die beteiligten Personen auf: König Hiskia, Jesaja, Leibarzt, Wache (und evtl. weitere Bedienstete des Königs), Gesandte aus Babylon. Die Kinder bauen aus Bausteinen ein Königshaus mit Schatzkammern auf und spielen die Geschichte mit Figuren nach.</p> <p>Evtl. lässt L die Kinder vorher wählen, welche Positionen sie in der Geschichte einnehmen wollen.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“ (Holz-)Bausteine Edelsteine, Nuggets, Taler o. Ä. als Schätze Figuren (z. B. Holzkegel, Brettspielfiguren o. Ä.)</p>
	<p>Über Fragen nachdenken</p> <p>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 (siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“).</p> <p>Die „Darum geht’s“-Frage wird ebenfalls besprochen. L lässt die Kinder spekulieren, warum Hiskia den Besuchern nichts von der Heilung durch Gott erzählte.</p> <p>Eine Antwort dazu kann lauten: Als Hiskia den Babyloniern seine Schätze vorführte, offenbarte er, wie wichtig ihm seine Größe und Macht waren. Gott zeigte ihm, was wirklich wichtig ist: das Leben. Hiskia erfuhr durch Jesaja, dass alle seine Schätze irgendwann dem König von Babylon gehören würden. Die Geschichte ist eine Erinnerung daran, dass Besitz vergeht, während wir uns auf Gott immer verlassen können.</p>	
	<p>„Heiße Bibelspur“ (S. 33)</p> <p>L bespricht mit den Kindern die dort gestellte Frage. Die Kinder erklären, welche Antwort(en) sie aus welchen Gründen angekreuzt haben (mehrere sind möglich). Dazu können die Bibeltexte 2. Könige 20,5 und 2. Chronik 32,31 gelesen werden.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“ Bibeln</p>

<p>Im Heute landen</p> 	<p>Spiel: Umgang mit Fehlern</p> <p>L erklärt, dass – genau wie Hiskia – niemand von uns perfekt ist. Uns werden immer wieder Fehler passieren. Dann denken wir vielleicht: „Am liebsten würde ich die Zeit zurückdrehen und alles rückgängig machen!“ Etwas Ähnliches ging wahrscheinlich auch Hiskia durch den Kopf.</p> <p>Auch wenn Fehler unvermeidlich sind: Wir können entscheiden, was wir daraus machen. L platziert ein „JA“-Schild und ein „NEIN“-Schild im Raum. Die Kinder sollen bei jeder der folgenden Aussagen zu einem der Schilder laufen – je nachdem, ob sie zustimmen oder nicht. Gehen die Meinungen auseinander, kann man sich über das Für und Wider austauschen.</p> <p>L liest vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Aus Fehlern kann man lernen.“ • „Fehler zuzugeben ist dumm.“ • „Wenn man etwas falsch gemacht hat, kann man um Verzeihung bitten.“ • „Fehler zeigen, dass man ein schlechter Mensch ist.“ • „Es hilft, mit jemandem über einen Fehler zu sprechen.“ • „Es gibt Menschen, die niemals einen Fehler machen.“ • „Es ist gut, sich zu überlegen, was man das nächste Mal anders machen will.“ • „Je älter man wird, desto weniger Fehler macht man.“ 	<p>„JA“-Schild, „NEIN“-Schild</p>
<p>Einen Schatz finden</p> 	<p>WortSchatz (S. 35)</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.)</p>	<p>Kleine Schatztruhe (evtl. selbst gestaltet)</p> <p>Pro Kind 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche</p> <p>Elektrische Teelichter mit den Namen der Kinder</p>

<p>Kreativ werden</p> 	<p>Vorwärts-Rückwärts-Brettspiel</p> <p>L fragt die Kinder, was ihrer Meinung nach passieren würde, wenn wir Menschen wirklich die Zeit zurückdrehen könnten. Die Kinder dürfen spekulieren. Danach wird ein Spiel gespielt, das alle kennen – allerdings mit geänderten Regeln.</p> <p>Für das Spiel wird ein „Mensch ärgere dich nicht!“-Spielfeld gebraucht. Jedes Kind bekommt eine Spielfigur. Die Dynamik des Spiels ergibt sich daraus, dass zwei Würfel verwendet werden: ein normaler Zahlenwürfel und ein Würfel mit Plus- und Minuszeichen. Man würfelt mit beiden Würfeln. Der Plus-Minus-Würfel zeigt an, ob man rückwärts- oder vorwärtsgehen soll, der Zahlenwürfel die Anzahl der Felder.</p> <p>Es wird nacheinander gewürfelt und man darf mit der eigenen Figur sofort starten. Ob auch das Rauswerfen erlaubt ist, können die Kinder entscheiden. Welche Spielfigur schafft ihre Runde? Kommt man überhaupt vorwärts?</p> <p>L erklärt nach dem Spiel: „Es ist gut, dass wir unser Leben vorwärts leben müssen. Auch bei begangenen Fehlern können wir nach vorne schauen und aus unseren Erfahrungen lernen.“</p>	<p>„Mensch ärgere dich nicht!“-Spielfeld</p> <p>Brettspielfiguren</p> <p>Zahlenwürfel</p> <p>Plus-Minus-Würfel</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Informationen zur Bibelgeschichte

Hiskia, der mit 25 Jahren den Thron von Juda bestieg, gilt als treuer König. Er erlebt eine großartige Errettung vor den Assyern, die als himmlisches Wunder beschrieben wird. Hiskia hat es scheinbar verdient, denn Gott ist mit ihm. Aber dann wird er todkrank. Jesaja verkündet ihm die Diagnose. Hiskia kann kaum fassen, dass er sterben soll. Er weint und betont Gott gegenüber seine Treue und Rechtschaffenheit (vgl. 2. Könige 20,3). Das Wunder passiert: Hiskia wird gesund und bekommt 15 Lebensjahre geschenkt. Dazu lässt sich Gott auf ein „Sonnenuhrwunder“ ein. Doch dann zeigt auch Hiskia eine Schwachstelle, so wie alle Menschen und alle Helden und Heldinnen der Bibel sie haben. Gesandte aus Babylon, die von dem Wunder der Heilung und wohl auch von dem Zeitwunder gehört haben, machen Hiskia ihre

Aufwartung. Bei seiner Ehre gekitzelt führt Hiskia seine Größe und seinen Reichtum vor. Für einen König seiner Zeit eine normale Reaktion auf die Neugier fremder Staatsoberhäupter. In 2. Chronik 32,31 wird der Vorfall jedoch aus der Perspektive Gottes interpretiert: Gott prüft das Herz von Hiskia. Als der Besuch weg ist, konfrontiert Jesaja Hiskia mit einer Vorausschau auf die Realität seiner vermeintlichen Größe. Alle seine Schätze, erfährt der König, werden einmal den Babyloniern in die Hände fallen. (Hiskia regiert 725 bis 696 v. Chr.; 605 v. Chr. wird Juda besiegt.) Die Geschichte rückt alle Herrschaftsansprüche dieser Welt zurecht. Für die Kinder ist wichtig, dass auch die vorbildlichsten Menschen Fehler machen und etwas lernen müssen und dass das Leben mehr zählt als alle Reichtümer der Welt.

Rätsellösung (S. 34)



AHAS VON JUDA

Kopiervorlage WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.



Dein Leben ist
ein Geschenk.



Dein Leben ist
ein Geschenk.



Dein Leben ist
ein Geschenk.



Dein Leben ist
ein Geschenk.



Dein Leben ist
ein Geschenk.



Dein Leben ist
ein Geschenk.