

Anregungen für den Kindergottesdienst am 19.08.2023

Daniel und der Traum des Königs

Macht auf tönernen Füßen

Daniel 2–3

Darum geht's

Was sollte der Traum des Königs bedeuten?

→ 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 	Die Frage nach der Macht L fragt die Kinder, wie sie diesen Begriff erklären würden. Als Hilfestellung bietet L den Kindern an, den Satz „Jemand hat Macht, wenn ...“ zu vervollständigen. L gibt den Kindern die Aufgabe, folgende Stichworte in pantomimischen Standbildern darzustellen (sämtliche Rollen können dabei von Jungen wie Mädchen gleichermaßen übernommen werden): • König und Diener • Richter und Verbrecher • Herrchen und Hund • Lehrer und Schüler • Chef und Angestellter L erklärt, dass Menschen Macht haben können. Aber Gott hat etwas zu solcher Macht zu sagen.	Flipchart, Stift
Der Bibelspur folgen 	Zur Bibelgeschichte hinführen L wiederholt mit den Kindern die Situation von Daniel: Dieser befindet sich ca. 600 Jahre v. Chr. als Beamter im Zentrum der damaligen Weltmacht Babylon. An ihrer Spitze steht der Weltherrscher Nebukadnezar, der sich selbstherrlich und grausam an seine Macht klammert.	

	Die Bibelgeschichte erleben L liest die biblische Geschichte vor (S. 48 ff.). Anschließend führt L mit den Kindern einen Bibliolog zur Geschichte durch, bei dem sie sich in einzelne Personen hineinversetzen können.	Heft „Schatzkiste“ Textblatt „Bibliolog zu Daniel 2 und 3“
	„Heiße Bibelspur“ (S. 51) L bespricht mit den Kindern die dort gestellte Aufgabe. Falls noch nicht geschehen, tragen die Kinder die jeweilige Funktion der beiden Statuen in ihre Hefte ein.	Heft „Schatzkiste“ Evtl. Stifte
	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. Eine Antwort dazu kann lauten: Der Traum zeigte Nebukadnezar, dass alle Mächte dieser Erde begrenzt und vergänglich sind. Macht gründet sich oft auf Reichtum, Gewalt und Gier (Symbolik der Metalle). Der König reagierte mit Trotz auf diese Botschaft und ließ eine goldene Statue als Bild seiner Macht anfertigen. Diese Geschichte steht in der Bibel, weil sie allen Mächtigen dieser Welt etwas zu sagen hat: „Klammert euch nicht an eure Macht und geht verantwortlich damit um!“ (Siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“.)	
Im Heute landen 	„Voll im Leben“ (S. 51) L überträgt das Thema auf den Alltag der Kinder, indem Erlebnisse mit Macht besprochen werden. Kinder erleben im Alltag immer wieder Situationen, in denen sie ein Machtgefälle wahrnehmen, vor allem in der Schule. Zudem werden sie durch die Nachrichten schon damit konfrontiert, dass Diktatoren (Alleinherrscher) in anderen Ländern ihre Macht unbarmherzig ausüben. Anhand des Beispiels einer Lehrkraft wird in der Gruppe darüber gesprochen, wie man verantwortlich und gerecht mit Macht umgehen kann. Eventuell können auch einige Grundprinzipien der Demokratie angerissen werden (Gleichwertigkeit und Menschenwürde in der Verfassung, Recht auf Meinungsfreiheit, Gesprächskultur, Beteiligungs- und Mitbestimmungsrecht, Wahlrecht etc.).	Heft „Schatzkiste“

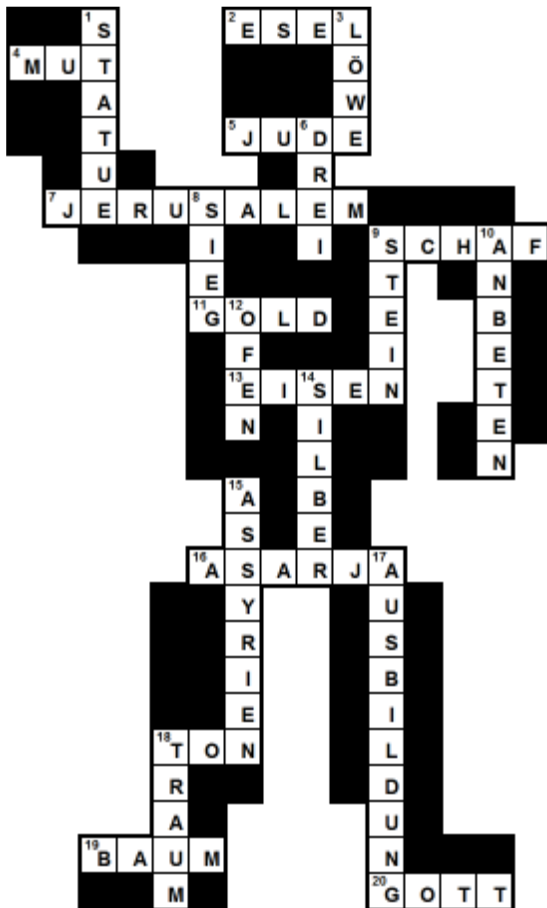
Einen Schatz finden 	WortSchatz (S. 53) L stellt eine kleine Schatztruhe in die Mitte und kündigt einen Schatz an, der aus Worten besteht. In der Truhe befinden sich vorbereitete Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche (siehe „Kopiervorlage WortSchatz“). L öffnet die Truhe und liest den WortSchatz vor. Die Kinder sollen einschätzen, wie wichtig der WortSchatz für ihr Leben ist: 1 = nicht wichtig, 10 = äußerst wichtig. Dann stellt L ein Gefäß mit Murmeln in die Mitte. Jedes Kind nimmt sich so viele Murmeln heraus, wie es Punkte vergeben hat, und legt sie in einen Hut. Die Murmeln im Hut werden gezählt und durch die Anzahl der Kinder geteilt. Dadurch entsteht eine durchschnittliche Bewertung für den Spruch. An der Wand ist ein Plakat befestigt, das ein Koordinatensystem darstellt: Auf der waagrechten Achse befinden sich 14 Stellen (für die 14 Themen in diesem Vierteljahr), auf der senkrechten 10 Stellen. Das aktuelle WortSchatz-Kärtchen wird am ermittelten Punkt angebracht. L kündigt an, dass sich nach diesem Vierteljahr zeigen wird, welcher Spruch für die Gruppe die meiste Bedeutung hat. Zum Schluss kann sich jedes Kind, wenn es möchte, ein Kärtchen mit nach Hause nehmen.	Kleine Schatztruhe (evtl. selbst gestaltet) Pro Kind und L 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche Gefäß mit Murmeln Hut Plakat mit Koordinatensystem Klebestreifen
Kreativ werden 	Spiel: „Wen wählen wir zum Chef?“ L kündigt ein Spiel an. Alle Kinder bekommen je fünf Stäbchen (z. B. Essstäbchen oder Holzspatel). Sie sollen einen Chef bzw. eine Chefin wählen, indem sie ihre Stäbchen vergeben. Wer Stäbchen bekommt, kann sie auch weitergeben. L lässt den Kindern für diese Aktion drei Minuten Zeit. Mit einem Signal wird das Stäbchenverteilen gestoppt. Wer hat die meisten Stäbchen? Wer wurde von den anderen gewählt? Warum dieses Kind? Wie geht es der oder dem Gewählten? L erklärt den Kindern, dass Macht sehr oft gewährte Macht ist. Menschen suchen sich Führungspersönlichkeiten aus und brauchen sie auch, weil diese viel Verantwortung übernehmen: Sie lösen Probleme, fällen Entscheidungen, machen Pläne möglich usw. Aber es sind demokratische Gesetze nötig, die den Umgang mit Macht regeln, weil Macht immer auch missbraucht werden kann. Statuen legen L händigt den Kindern je einen Ausdruck der Tangram-Grafik aus. Die einzelnen Teile werden ausgeschnitten. Dann sollen alle Kinder aus ihren jeweiligen Tangram-Teilen eine Statue legen und in jedes Teil eine Sache schreiben, die im Umgang mit Macht wichtig ist.	Pro Kind 5 Stäbchen Kurzzeitwecker oder Smartphone Pro Kind 1 Ausdruck der Kopiervorlage „Tangram-Grafik“ Pro Kind 1 Schere (Farb-)Stifte

Informationen zur Bibelgeschichte

Daniels Name bedeutet „Gott ist mein Richter“ und seine Botschaft an den babylonischen König lautet: „Der höchste Gott ist Herr über alle Königreiche der Welt.“ (Daniel 4,22) Die Herrschaft irdischer Herrscher und Herrscherinnen ist vergänglich und von Gott „gewährt“. Sie wird der kommenden Herrschaft Gottes gegenübergestellt. Daniel ist in Babylon zu höchstem Ansehen gelangt. Aber er bleibt auch als

geschätzter Staatsdiener in Verbindung mit seinem Gott. Als er Nebukadnezar seinen Traum erklärt, wagt er es, den großen Weltherrscher mit seiner Begrenztheit und Endlichkeit zu konfrontieren. Das Standbild im Traum des Königs stellt vier irdische Mächte dar, die aufeinander folgen und immer weniger Bedeutung haben sollen. Am Ende werden sie alle abgelöst von einem Stein, der das Reich Gottes

chen Mitteln. Als Daniels Freunde im Feuerofen unverehrt bleiben, muss der König die Größe Gottes anerkennen. Dieses Thema, also die Abhängigkeit, Begrenztheit und Willkür irdischer Mächte im Gegensatz zur Souveränität und Gerechtigkeit Gottes, durchzieht das ganze Buch Daniel.



Kopiervorlage WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.



Gott ist
größer als alle
Mächtigen dieser Welt.

Bibliolog zu Daniel 2 und 3

L erklärt:

„Ich werde jetzt mit euch diese Geschichte noch einmal durchgehen und euch darum bitten, eine bestimmte Rolle in dem Geschehen einzunehmen. Versetzt euch bitte alle in diese eine Person, die ich euch nenne. Dann stelle ich euch Fragen und ihr antwortet als diese Person.“

(Für L: Die aufgeführten Fragen dienen nur als Anregung.)

Nebukadnezar:

„Stell dir vor, du bist Nebukadnezar, der König von Babylon. Du hast ganz viel Macht und dir gehört so ein riesengroßes Reich, dass du denkst, dir gehört die Welt. Viele Länder um dich herum hast du erobert, auch einen Teil von Israel. Nun liegst du in deinem weichen, königlichen Bett. Der Mond scheint durch das Fenster. Du kannst nicht schlafen und machst dir Sorgen.

- Wie fühlst du dich als Weltherrscher?
- Warum kannst du nicht schlafen?
- Warum denkst du über die Zukunft nach?
- Wovor fürchtest du dich?

Nun schlummerst du ein und träumst von einer große Statue, die auf tönernen Füßen steht und durch einen Stein zerschmettert wird. Du wachst schweißgebadet auf.

- Warum hat dich der Traum erschreckt?
- Hast du eine Ahnung, was er bedeuten könnte?
- Willst du eine Erklärung haben oder lieber nicht?
- Was willst du jetzt tun?“

[Rolle beenden, kurz durchatmen und Körper abklopfen.]

Babylonischer Gelehrter:

„Stell dir vor, du bist als Gelehrter beim König angestellt. Immer wenn der König etwas Geheimnisvolles wissen will oder einen Rat braucht, holt er dich und deine Kollegen zu sich. Heute werdet ihr von einem sehr aufgeregten König gerufen. Er verlangt, dass ihr ihm erklärt, was sein Traum von letzter Nacht zu bedeuten hat. Er will euch aber nicht erzählen, was er geträumt hat, sondern ihr sollt es ihm sagen. So will er sichergehen, dass ihr nicht lügt.

- Was sagst du dem König?
- Wie reagierst du, wenn der König wütend wird?
- Wovor hast du Angst?
- Was kannst du tun?“

[Rolle beenden, kurz durchatmen und Körper abklopfen.]

Daniel:

„Stell dir vor, du bist Daniel. Schon oft konntest du dem König als persönlicher Berater helfen. Der König ist aber jetzt schrecklich wütend, weil niemand ihm den Traum erzählen und erklären kann. Er will alle Berater köpfen lassen, auch dich.

- Was geht dir durch den Kopf?
- Welche Möglichkeiten siehst du?
- Was tust du?
- Wie gefährlich ist ein wütender, unberechenbarer König?“

[Rolle beenden, kurz durchatmen und Körper abklopfen.]

Hananja:

„Stell dir vor, du bist Hananja, ein Freund von Daniel. Gott hat eure Gebete erhört und Daniel konnte den Traum erklären. Der König ist beeindruckt und belohnt euch alle. Aber dann lässt er eine große goldene Statue von sich bauen, die alle anbeten müssen. Wer sich weigert, wird im Ofen verbrannt.

- Was denkst du?
- Wovor hast du Angst?
- Was redest du mit deinen Freunden?
- Welche Möglichkeiten hast du?
- Was tust du?
- Wie erlebst du die Rettung aus dem Feuer?
- Was bedeutet dieses Erlebnis für deine Meinung von Gott?“

[Rolle beenden, kurz durchatmen und Körper abklopfen.]

Tangram-Grafik

