

Gott sucht das Verlorene

Darum geht's

An drei Gleichnissen zeigt Jesus, dass Gott uns vermisst.

Wie wir vorgehen

- Wir machen spielerische „Such-Erfahrungen“.
- Wir spielen ein Rollenspiel.
- Wir übertragen die Gleichnisse auf unser eigenes Glaubensleben.

Was wir vorbereiten

- Je nach ausgesuchtem Einstiegsspiel das entsprechende Material vorbereiten (siehe dort)
- A4-Zettel mit den Begriffen „Münze“, „Schaf“, „Sohn“, „Alle“
- Bonbons (zur Vergabe von Punkten)
- Flipchart und Stifte

Sollten nur 1–2 Teens am Teenstreif teilnehmen, kann die Anleitung übernommen werden, wenn L bei den Aufgaben (z. B. Einstieg) aktiv mitmacht.

1. Einstieg: Spiele 10'	
a) Jeder T erhält ein Stück Knetmasse, versteckt darin ein Geldstück und formt einen Ball, eine Wurst, einen Teller, eine Pyramide o. Ä. Die anderen T dürfen mit einem Zahnstocher (je einmal) in die Knetmasse hineinstecken. Wer das Geldstück trifft, bekommt die Münze ... b) Ein T versteckt ein Geldstück am eigenen Körper. Die anderen T müssen es suchen. (Aufpassen bei gemischten Gruppen!) c) Mehlschneiden: In einer großen Schüssel Mehl ist eine Büroklammer versteckt. Die T dürfen mit einem Messer das Mehl jeweils einmal schneiden. Wer trifft die Klammer? d) In einem Becher voller Linsen sind einige Münzen. Man muss sie mit einem Stöckchen herausfischen, ohne die Linsen hinauszwerfen. e) Alle sitzen um den Tisch, haben die Hände auf dem Schoß und die Augen geschlossen. L legt eine Streichholzschachtel auf den Tisch. Auf Kommando dürfen alle um die Wette nach der Streichholzschachtel suchen. Wer hat sie zuerst in der Hand? Der Gewinner darf als nächstes die Schachtel auf dem Tisch positionieren. f) Wir mischen unter eine Schüssel mit alten Knöpfen ein Smartie. Auf los beginnt die Suche. Wer findet ihn zuerst? g) Unter verschiedenen Münzen soll blind die kleinste herausgefunden werden. h) Jeder T bekommt eine Zeitungsseite: Es sollen ganz schnell alle Zahlen, alle „A“, alle „UND“ oder alle „O“ gefunden werden. i) Ein Wecker (Kurzzeitwecker) wird im Zimmer versteckt und so eingestellt, dass er nach zwei Minuten klingelt. Ein T muss den Wecker finden, bevor er klingelt.	Mögliche Anfangsspiele zum Thema. Je nach ausgesuchtem Spiel Material vorbereiten. L = Leiter/-in; T = Teenager

2. Münze – Schaf – Sohn 15' Heute geht es um drei Geschichten von Jesus, die sich um etwas Verlore- nes drehen: Die verlorene Münze, das verlorene Schaf, der verlorene Sohn. Geht bitte in die entsprechende Ecke, je nachdem, welches Gleichnis euch am besten gefällt. Wer will, kann auch in die Ecke mit der Aufschrift „Al- le“ gehen. Jede Gruppe überlegt sich eine Pantomime zu dem Gleichnis und spielt sie vor. Alle Personen in einer Gruppe sollen beteiligt sein und eine Rolle bekommen. Die Personen in der Ecke „Alle“ bilden eine Jury. Sie vergeben Punkte z. B. in Form von Bonbons.	Jeweils eine Ecke des Zimmers bekommt die Zuordnung eines Be- griffs auf einem Zettel: „Münze“, „Schaf“, „Sohn“, „Alle“.
3. Was für ein Vater! 8' Wir wollen sehen, wie man ein Gleichnis übertragen kann und was es bedeutet. Wir probieren es mit dem Gleichnis vom verlorenen Sohn. Beispiel-Lösungen: - <u>Geld</u>: Menschen wollen die Gaben Gottes für sich selbst. - <u>Weggang</u>: Menschen gehen von Gott weg und wollen unabhän- gig sein. - <u>Feiern</u>: Menschen betäuben ihren Lebenshunger mit vielen Ver- gnügungen. - <u>Schweine</u>: Menschen verlieren alles und landen ganz unten. - <u>Offene Tür</u>: Die Tür zu Gott steht offen und Gott wartet. - <u>Kleid</u>: Gott beschenkt Menschen mit Wert und Würde. - <u>Ring</u>: Gott gibt Menschen neue Vollmacht. - <u>Schuhe</u>: Gott will uns als freie Menschen. - <u>Festmahl</u>: Gott freut sich und versorgt Menschen reichlich mit Freude. Oder: Wir spielen das Gleichnis zusammen mit einem improvisierten Text vor!	Diese Möglichkeit ist sehr anspruchsvoll – für ältere T geeignet. Übertragungsmöglich- keiten des Gleichnisses diskutieren. Für Jüngere geeignet. Anschließend das Spiel besprechen.
4. Das Ziel der drei Gleichnisse 10' ▪ Was haben alle drei Gleichnisse gemeinsam? ▪ Was war der Anlass für diese Gleichnisse? Wir lesen zusammen Lukas 15,1–3. ▪ Was könnten uns diese Gleichnisse über Gott sagen?	„4you“, S. 8 und 10 als Hilfe Bibel aufschlagen und Text lesen lassen
5. Abschluss: Modernes Gleichnis 2' Wir versuchen, eines der drei Gleichnisse modern zu erzählen.	Mit T gemeinsam die Geschichte entwickeln. Gebet