

Elisa: Gott ist Rettung

Darum geht's

Die Teenager lernen die Vielfalt der Rettungstaten Gottes zu Elisass Zeiten kennen und werden dadurch ermutigt, Gottes Rettungsangebote für ihr eigenes Leben in Anspruch zu nehmen.

Wie wir vorgehen

- Wir lernen spielerisch die Vielzahl von Elisas Wundern kennen.
- Wir formulieren konkrete Gebetsanliegen der Teens für deren Leben.

Was wir vorbereiten

- Pro Gruppe mindestens je 1 Stift
- A4-Zettel in größerer Menge (15 Begriffe x Gruppenanzahl plus Reserve = Gesamtanzahl)
- Klebestreifen
- Große, vorbereitete Fläche mit der Überschrift „Gott ist Rettung!“ (zum Aufkleben der bemalten Zettel: kann eine Tapetenrolle, eine Tür, eine Tafel o. Ä. sein)
- Pro Teenager je 1 Bibel
- Wenn möglich, ein Musikabspielgerät und ruhige Musik

Vorbemerkungen

Die Vielzahl der Wunder in Elisas Leben lässt sich durch das Spiel „Montagsmaler“ sehr interessant und spannend vermitteln. Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass sich die Mehrzahl der Teenager intensiv mit allen Rettungstaten zu Elisas Zeiten in der zurückliegenden Woche beschäftigt hat. Deshalb bekommen sie nach der Einleitung Zeit, sich mit diesen biblischen Berichten vertraut zu machen. Dadurch, dass sie ihr „Wissen“ anschließend spielerisch unter Beweis stellen, ist eine höhere Motivation bei der Beschäftigung mit dem Thema zu erwarten, als wenn sie sich nur darüber unterhalten würden.

Während des Spieles können die biblischen Berichte jederzeit kurz erzählt werden, wenn sie den Teens unbekannt sein sollten. Deshalb ist es unbedingt notwendig, dass die Leiterin/der Leiter vor dem Teentreff für sich die entsprechenden Kapitel gelesen hat: 2. Könige 2–7,18 und 13,20.21.

Sollten nur 1–2 Teens am Teenstreiff teilnehmen, kann das Spiel „Montagsmaler“ nur dann durchgeführt werden, wenn L bei allen Dingen aktiv mitstudiert, zeichnet und rät. Möglich ist auch „nur“ ein Gespräch über Elisas Taten.

1. Einstieg: Namensbedeutung 3' Eure Eltern haben jedem von euch einen Namen gegeben. Sicherlich haben sie sich etwas dabei gedacht. ▪ Wer von euch weiß, warum er oder sie genau diesen Namen von den Eltern bekommen hat? ▪ Wer von euch weiß die Bedeutung seines Namens? Heute geht es um Elisa, einen Mann, der in seinem Leben viele Abenteuer erlebt hat. Auch sein Name hatte eine Bedeutung. Er erlebte oft genau das, was sein Name bedeutete: „Gott ist Rettung!“	Gesprächsrunde
2. Elisa erlebt Gottes Rettungen (Vorbereitung Montagsmaler) 15' Ich möchte heute mit euch eine Menge der Abenteuer, die Elisa mit Gott erlebte, kennenlernen. Und zwar werden wir „Montagsmaler“ spielen. Ihr werdet für eure Gruppe die Wunder zeichnen, in denen Elisa die Rettung durch Gott erlebt hat.	Erläuterungen zum Ablauf

L = Leiter/-in; T = Teenager

Weil wahrscheinlich keiner von uns alle Wunder Elisas aufzählen kann, bekommt jede Gruppe gleich 10 Minuten Zeit, sich nochmal die Berichte Elisas in der Bibel anzusehen. Sie sind alle in wenigen Kapiteln zusammengefasst. Zuerst bilden wir also zwei (oder mehr) Gruppen für das Zeichenspiel „Montagsmaler“. Dann könnt ihr euch kurz über eine Taktik beraten, wie ihr euch möglichst schnell und sicher alle Berichte von Elisas Wundern einprägt. Ihr dürft euch dafür natürlich auch die Aufgabe „aufteilen“ (z. B. gucken sich einige den ersten Teil der Berichte an, die andere Hälfte den zweiten Teil). Nachdem die Gruppen feststehen, bekommt jeder von euch eine Bibel und ihr habt 10 Minuten Zeit, euch die Berichte von Elisa anzusehen. Tipp: Achtet besonders auf die Überschriften, die über den einzelnen Absätzen stehen. Sie verraten meist, worum es in dem nachfolgenden Text geht. Ihr findet alle Berichte in: ▪ 2. Könige 2–7,18 ▪ 2. Könige 13,20–21 Und los geht's!	Gruppen bilden (T können sich im Raum aufteilen) Bibeln austeilen Bibeltextstellen evtl. visualisieren (Flipchart)
3. Elisa erlebt Gottes Rettungen (Montagsmaler) 15' Jetzt wird es spannend. Mal sehen, was wir von Elisas Rettungswundern so alles zeichnen und erraten können. <u>Hinweise für Spielleiter/-in (S):</u> (1) Falls eine Geschichte den Zeichnern unbekannt ist, kann S selbst zum Zeichenstift greifen und die Gruppen erraten dann anhand seiner Zeichnung die betreffende Geschichte. (2) S sollte nach jedem erfolgreichen Nennen der gezeichneten Geschichte, diese von der Gruppe für alle beschreiben lassen, damit alle die Rettungstat Gottes kennenlernen. (3) Jeder gezeichnete Zettel wird an die vorbereitete große Fläche, die die Überschrift „Gott ist Rettung!“ trägt, geklebt, bevor die nächste Raterunde startet. (4) Wenn nicht alle Rettungstaten Gottes aus zeitlichen Gründen gezeichnet werden können, kann sich ein kurzer Teil anschließen, in dem die Teens noch weitere Wunder Gottes im Leben Elisas nennen. Dies kann natürlich durch den Spielleiter ergänzt werden.	Das Zeichenspiel wird gemäß Spielanleitung (siehe Anhang) durchgeführt. Spielregeln kurz erklären.
4. Gott ist MEINE Rettung! 10' Elisa hat wirklich eine Menge mit Gott erlebt. Er erlebte Gottes Hilfe in damals ganz alltäglichen Situationen, als z. B. eine Axt ins Wasser fiel und verloren schien. Doch Gott half hier genauso, wie er uns hilft, wenn wir wichtige Sachen einfach nicht wiederfinden können.	Erklärungen (Leitervortrag)

Elisa erlebte Gottes Hilfe aber auch in sehr schwierigen Situationen, in denen seine Zukunft und sein Leben bedroht waren. Genauso dürfen wir heute diesen Gott, der Elisa half, um Rettung bitten, wenn es eng für uns in der Schule wird, wenn wir von Klassenkameraden durch Mobbing bedroht werden, oder wir vor anderen scheinbar unüberwindlichen Schwierigkeiten stehen. Für Gott ist nichts unmöglich und er bietet uns heute noch genauso wie zu Elisas Zeiten Rettung an. Wir müssen nur sein Angebot annehmen. Darum möchte ich, nachdem wir heute sehr bewegt gespielt haben, mit einem ruhigen, aber wichtigen Teil abschließen. Im Spiel haben wir die Vielfalt von Gottes Hilfe bei Elisa kennengelernt. Wir haben sie alle unter der großen Überschrift „Gott ist Rettung!“ gesammelt. Da das Leben nicht immer leicht ist und wir eigentlich täglich mit Schwierigkeiten zu kämpfen haben, bei denen Gott uns helfen möchte, bekommt ihr jetzt noch Zettel, auf die ihr all die Gedanken aufschreiben oder zeichnen könnt, bei denen ihr euch Gottes Hilfe wünscht. Wir werden diese Zettel am Schluss noch zu den anderen kleben – natürlich so, dass der Inhalt verdeckt ist und von keinem von uns gelesen werden kann. Ich werde, nachdem wir hier fertig sind, alle Zettel vernichten, sodass nur Gott und ihr den Inhalt kennt. Wenn ihr eure Gedanken aufgeschrieben habt, klebt ihr euren Zettel zu den anderen, die die Rettungstaten von Gott in Elisas Leben beschreiben. Ich werde in der Zeit, in der ihr eure Gedanken aufschreibt, leise Musik abspielen lassen. 5. Abschluss: Gebet um „Rettung und Bewahrung“ 2' Zum Abschluss möchte ich noch beten und Gott unsere Anliegen, Sorgen und Wünsche vorbringen und ihm für seine Hilfe im Leben von Elisa danken.	T bekommen Zettel, auf die sie ihre Gedanken schreiben. Klebestreifen zum Aufkleben an die Wand bereithalten. Leise Musik wird abgespielt. L schließt mit einem Gebet ab. Bei großem Vertrauen der T zueinander könnte auch ein offenes Gebet an dieser Stelle sein, in der jeder seine Anliegen vorbringen bzw. für die Anliegen der anderen beten kann.
---	---

Anhang

Spielbeschreibung „Montagsmaler“

1. Variante

Material: Zettel, Schreibstifte, vorbereitete Begriffe

2–3 Gruppen sitzen jeweils um ihren Tisch herum. Die einzelnen Spieler sind innerhalb ihrer Gruppe durchnummeriert. Der Spielleiter/Die Spielleiterin (S) ruft die Spieler mit der Nummer 1 zu sich und zeigt ihnen auf einem Zettel den zu zeichnenden Begriff. Haben die Zeichner den Begriff verstanden, geht's los. Sie rennen zu dem Zeichenzettel ihres Gruppentisches. Wichtig ist, dass darauf geachtet wird, dass absolut ehrlich gespielt wird und nicht die Zeichner schon den Begriff durch Flüstern verraten. Hat eine Gruppe den gezeichneten Begriff erraten, zeigt der Zeichner die Hand auf und ruft: „Hier!“, sodass S im Überblick entscheiden kann, welche Gruppe den Begriff zuerst richtig genannt hat. Dann kommen die Spieler mit der Nummer 2 an die Reihe usw. Gespielt wird entweder auf eine vorher festgelegte Anzahl von Punkten oder auf eine bestimmte Zeit.

2. Variante

Material: Zettel, Schreibstifte, vorbereitete Begriffe, Stoppuhr

2 Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe ist durchnummeriert. Die Spieler Nummer 1 von Gruppe A und B kommen zu S und sehen dort den zu zeichnenden Begriff. Nun müssen die beiden miteinander handeln. Das heißt: Sie müssen schätzen, wie schnell sie den Begriff zeichnen können und dieser von ihrer Gruppe erraten wird. Einer beginnt und bietet 60 Sekunden. Nun kann wechselseitig in 5-Sekunden-Schritten (oder größer) unterboten werden. Ab 10 Sekunden „Restzeichnenzeit“ ist es möglich in Sekundenschritten nach unten zu bieten, solange, bis einer aufgibt.

Nun darf der Spieler mit der Nummer 1 der Gruppe A zeichnen und seine Gruppe muss den Begriff in z. B. 8 Sekunden erraten, um zu punkten. Schafft sie es, gibt es 1 Punkt, ansonsten keine Punkte. Allerdings darf die Gruppe B im Fall, dass die Lösung von Gruppe A nicht genannt wurde, noch einen Lösungsvorschlag ihrerseits machen. Trifft sie richtig, bekommt sie den Punkt.

Grundsätzlich gilt: Beim Zeichnen dürfen keine akustischen Hilfen vom Zeichner kommen und es dürfen keine Zahlen und Buchstaben gemalt werden.