

Anregungen für den Kindergottesdienst am 13.02.2027

Jona geht nach Ninive

Eine zweite Chance

Jona 3

Darum geht's

Wieso bekamen die Leute von Ninive eine neue Chance von 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>Worträtsel</p> <p>L schreibt das Wort „FEHLER“ an die Flipchart. Die Kinder erhalten je ein A4-Blatt und (Farb-)Stifte. Dann bekommen sie die Aufgabe, das Wort in riesengroßen Buchstaben auf ihre Blätter zu schreiben, die Buchstaben einzeln auszuschneiden und sie dann so hinzulegen, dass ein neues Wort entsteht.</p> <p>Lösung: FEHLER → HELFER</p> <p>L fragt die Kinder, ob die zwei Wörter „Fehler“ und „Helfer“ – abgesehen davon, dass sie aus den gleichen Buchstaben bestehen – etwas miteinander zu tun haben.</p>	<p>Flipchart, Stift Pro Kind 1 A4-Blatt (Farb-)Stifte Pro Kind 1 Schere</p>
<p>Der Bibel-spur folgen</p> 	<p>Zur Bibelgeschichte hinführen</p> <p>L erklärt, dass man durch Fehler oft am meisten lernt und dass ein Fehler insofern ein Helfer beim Lernen ist. Deshalb ist es auch wichtig, dass jeder Mensch, dem ein Fehler passiert ist, eine zweite Chance bekommt, um es besser zu machen.</p> <p>Genauso ging es Jona, der im Fischbauch erkannte, dass er nicht hätte weglaufen sollen. In der heutigen Geschichte steht er vor der Stadt Ninive. L zeigt den Kinder auf einer Landkarte, wo Assyrien und Ninive lagen.</p>	<p>Notebook oder Landkarte</p>

	<p>Die Bibelgeschichte erleben</p> <p>L liest mit den Kindern die biblische Geschichte (S. 40 ff.) und die Gruppe löst, falls noch nicht geschehen, gemeinsam das Bibelentdecker-Quiz (S. 44).</p> <p>Anschließend stellt L drei Stühle in die Mitte und kündigt an, dass Jona und der assyrische König von Ninive nun zu einer Talkshow einladen werden. L fragt die Kinder, wer Jona und wer den König spielen möchte. Beide können sich in Umhänge hüllen, der König evtl. auch in einen Sack. L und die beiden Kinder setzen sich auf die drei Stühle. Dann stellt L Jona und dem König Fragen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Prophet Jona, wie geht es Ihnen, nachdem Sie Ihren Auftrag erfüllt haben?“ • „Prophet Jona, finden Sie, dass Sie erfolgreich waren?“ • „Prophet Jona, woran sehen Sie, ob Sie erfolgreich waren?“ • „König von Ninive, wieso haben Sie Jona nicht einkerkern lassen?“ • „König von Ninive, was hat Sie dazu gebracht, der ganzen Stadt eine Trauer in Sack und Asche zu befehlen?“ • „König von Ninive, was wünschen Sie sich für die Zukunft?“ • „König von Ninive, wie geht es Ihnen damit, dass Jona sich auf den Untergang der Stadt freut?“ • „Prophet Jona, was möchten Sie dem König von Ninive sagen?“ • „König von Ninive, was möchten Sie dem Propheten Jona sagen?“ • ... 	<p>Heft „Schatzkiste“</p> <p>Evtl. Stifte</p> <p>3 Stühle</p> <p>2 Umhänge (oder Umhang und Sack)</p>
	<p>„Heiße Bibelspur“ (S. 43)</p> <p>Die Kinder lesen den abgedruckten Bibeltext und die Botschaften auf den Warnschildern. L fragt die Kinder, ob sie noch andere Ideen für mögliche Warnbotschaften haben. Jedes Kind bekommt ein Stück Pappe und kann es entsprechend beschriften.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“</p> <p>Pro Kind 1 Stück Pappe</p> <p>Dicke Marker</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.</p> <p>Auch die „Darum geht’s“-Frage wird besprochen. Eine Antwort dazu kann lauten: Die Assyrier prahlten vor fremden Völkern mit ihrer Grausamkeit und verbreiteten so Angst und Schrecken. Gott wollte Ninive vernichten. Er hätte es einfach tun können, aber er schickte Jona los, um die Einwohnerschaft zu warnen. Wir lernen daraus, wie Gott ist: Gott möchte am liebsten retten, helfen und vom Bösen heilen. Deshalb gibt er Menschen gerne eine neue Chance (siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“).</p>	

<p>Im Heute landen</p> 	<p>„Voll im Leben“ (S. 43)</p> <p>L schreibt an die Flipchart: „Aus Fehlern kann man lernen.“</p> <p>Die Gruppe schaut sich die Bildergeschichte im Heft „Schatzkiste“ an und L fragt, wie leicht oder schwer es wohl für den blonden Jungen war, aus seinem Fehler zu lernen.</p> <p>Dann teilt L die vorbereiteten Emoticons an die Kinder aus. Die Kinder entscheiden, welches Gefühl der Junge auf den Bildern 1 bis 5 jeweils hat. Die entsprechenden Emoticons werden herausgesucht und die Gefühle benannt.</p> <p>L erklärt: „Fehler sind frustrierend. Oft schämt man sich sogar dafür. Und trotzdem helfen sie uns, wenn wir sie als Fehler erkennen und danach etwas besser machen wollen.“</p> <p>L fragt die Kinder: „Was kann helfen, dass man vor Fehlern keine Angst haben muss?“ (Es ist bspw. hilfreich, wenn man weiß, dass man nicht bestraft, bloßgestellt oder herablassend behandelt wird, sondern Verständnis erfährt, weil jeder Mensch Fehler macht. Zudem hilft es, mit anderen über die Gründe für Fehler zu sprechen und für die Zukunft Unterstützung und Ermutigung zugesagt zu bekommen.)</p>	<p>Flipchart, Stift</p> <p>Heft „Schatzkiste“</p> <p>Ausgedruckte und ausgeschnittene Emoticons (siehe „Emoticons zur Bildergeschichte“)</p>
<p>Einen Schatz finden</p> 	<p>WortSchatz (S. 45)</p> <p>An einer Wand des Raumes ist ein senkrecht herabhängendes Seil befestigt. Das obere Seilende sollte für die Kinder noch gut erreichbar sein. L hat dort, z. B. mithilfe einer Wäscheklammer, ein Schild mit der Beschriftung „Superwichtig“ angebracht, am unteren Ende ein zweites Schild mit der Beschriftung „Weniger wichtig“.</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 Wäscheklammern, die mit den Namen der Kinder versehen sind (hierfür eignen sich am besten hölzerne Klammern, da sie sich leicht beschriften lassen). Dann öffnet L die Truhe, liest den WortSchatz vor und händigt jedem Kind ein Spruchkärtchen aus.</p> <p>Die Kinder werden aufgefordert, die Spruchkärtchen mit ihren Klammern am Seil zu befestigen. Je höher ein Kind sein Kärtchen anbringt, als desto wichtiger empfindet es den Spruch für sein Leben.</p> <p>Zum Schluss kann sich jedes Kind, wenn es möchte, sein Kärtchen mit nach Hause nehmen. (Die Wäscheklammern mit den Namen werden in den folgenden Kindergottesdiensten wieder verwendet.)</p>	<p>An der Wand befestigtes, senkrecht herabhängendes Seil</p> <p>2 Schilder (Beschriftung: „Superwichtig“ und „Weniger wichtig“)</p> <p>2 Wäscheklammern</p> <p>Kleine Schatztruhe</p> <p>Pro Kind 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche</p> <p>Pro Kind 1 hölzerne, mit dem jeweiligen Namen versehene Wäscheklammer</p>

<p>Kreativ werden</p> 	<p>Ein Gedicht schreiben</p> <p>Es gibt den Kindern den Auftrag, je einen Zweizeiler zum Thema „Fehler“ oder „Zweite Chance“ zu dichten. Die beiden Zeilen können sich reimen, aber sie müssen es nicht. Danach wird ein langes Gedicht aus allen Zweizeilern zusammengestellt. Beispiele:</p> <p>„Wenn ich einen Fehler mache, lerne ich aus dieser Sache.“</p> <p>„Fehler hab ich gar nicht gern, gut ist, wenn ich daraus lern.“</p> <p>„‘ne zweite Chance gibt Lebensmut, und ich mach meinen Fehler gut.“</p>	<p>Schreibblätter Stifte</p>
--	---	----------------------------------

Informationen zur Bibelgeschichte

Assyrien ist von der mesopotamischen Kultur bestimmt. Man schreibt mit Keilschrift auf Tafeln. Der oberste Gott ist Assur. Ihm gilt der Schlachtruf: „Assur ist der König der Welt!“ Die Assyrer besitzen ein sehr erfolgreiches Heer und mächtige Belagerungsmaschinen. Eroberte Gebiete terrorisieren und verwüsten sie. Teile der besiegten Bevölkerung werden nach Assyrien deportiert, und Kriegsgefangene werden grausam bestraft.

Vor diesem Hintergrund lässt sich erahnen, warum erzählt wird, dass Jona voller Verachtung und Vorbehalte nach Ninive geht. Andererseits erscheint die radikale Kehrtwendung der Einwohnerschaft und des

Königs von Ninive umso verwunderlicher. Sie ist ein wichtiger Teil der Geschichte.

In Jona 3 passieren drei Umkehrvorgänge: Jona kehrt um, die Stadt Ninive kehrt um und auch Gott kehrt um. Dass man umkehren, neu anfangen, eine neue Chance nutzen kann, ist demnach eine zentrale Botschaft des Buches. Die Umkehr der Leute von Ninive wird sehr eindrücklich durch Trauerrituale vollzogen: Man kleidet sich und die Tiere in Säcke, fastet und sitzt in der Asche. Der heidnische König wird so als Gegenstück zu den jüdischen Königen dargestellt, die von einer Umkehr nichts wissen wollen.

Rätsellösung (S. 44)

Auch dem **König** von **Ninive** war Jonas **Botschaft** ausgerichtet worden.

Er stieg von seinem **Thron** und legte sein **Herrschergewand** ab.

Stattdessen zog er ein **Bußgewand** an und setzte sich in die **Asche**.

In der ganzen **Stadt** ließ er ausrufen: „Hört, was der **König** und die führenden **Männer** anordnen: Niemand darf etwas essen oder trinken, weder die **Menschen** noch die **Rinder**, **Schafe** und **Ziegen**.

Menschen und **Tiere** sollen **Tücher** aus grobem **Stoff** tragen und mit aller **Macht** zu **Gott** schreien.

Jeder muss von seinen falschen **Wegen** umkehren! Keiner darf dem anderen mehr **Unrecht** tun!

(Jona 3,6–8)

Kopiervorlage WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.



Aus Fehlern kann
man klug werden.

Emoticons zur Bildergeschichte

Abbildungen ausdrucken und ausschneiden.

