

Theologische Werkstatt

Jesaja 12, 1-6 ist ein Dankpsalm und ein Loblied. In den vorangegangenen Kapiteln wurde dem Volk Israel sein Fehlverhalten vorgehalten und das Gericht Gottes angekündigt. Doch es wird ebenso deutlich, dass die Menschen, die auf Gott vertrauen, gerettet werden. So kommt es dann zu diesem Loblied. Die Verfasser des Textes sind voller Dankbarkeit. Gott ist gnädig, obwohl sein Volk viele Fehler macht und ständig genau das Gegenteil von dem tut, was Gott möchte. Er wendet sich nicht von ihnen ab. Gott war zornig, aber er verzeiht denen, die ihm vertrauen und bleibt an ihrer Seite.

Texte aus dem Jesajabuch sind für JSler eher schwer zu verstehen und die Thematik des Gerichts Gottes ist für eine Jungscharstunde nicht gut geeignet. Aber die Kinder kennen sehr gut die Situation, dass sie einen Fehler machen und dass dann jemand zornig auf sie ist. Ebenso kennen sie die Erleichterung, wenn ein Fehler verziehen wurde.

So ist es auch mit den Menschen und Gott. Wir machen oft das, was verboten ist und trotzdem lässt Gott uns nicht im Stich, wenn wir ihm vertrauen.



Fragen an die JS-Mitarbeiter

In welchen Situationen hast du einen Fehler gemacht und dir wurde verziehen?

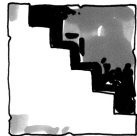
Wann hast du dich das letzte Mal so richtig über Gottes Gnade gefreut?

Im Jesajatext steht etwas, dass wir schon oft gehört haben und was wir deshalb auch oft überlesen. Mache dir noch einmal bewusst, wie unglaublich Gott ist. Wir machen täglich Dinge, die Gott nicht will. Gott ist deshalb auch zornig und doch reicht er uns die Hand und wir dürfen ihm vertrauen.

Wann hast du das letzte Mal Gott dafür gedankt?

Nimm dir ein wenig Zeit und bete doch jetzt und danke Gott für seine Gnade.

Welche Fehler und Schwierigkeiten gibt es im Alltag deiner JSler?



Einstieg

Schiff steuern / Der Prophet lenkt sein Volk:

„Vielleicht erinnert ihr euch noch an Jesaja, den Propheten. So ein Prophet hatte es nicht leicht, wenn er seinem Volk sagen wollte, wo der richtige Weg ist. Das ist so wie ein Kapitän, der versucht ein Schiff zu steuern.“

Die Gruppe wird unterteilt, so dass immer ca. 5 JSler zusammenspielen. Jede Gruppe stellt ein Schiff dar. Die JSler stellen sich hintereinander auf und legen die Hände auf die Schulter des Vordermanns. Die hinterste Person ist der Kapitän (oder auch Prophet). Alle außer dem Kapitän schließen die Augen. Der Kapitän dirigiert nun stumm das Schiff, indem er seinem Vordermann durch einen leichten Druck auf die Schulter ein Signal gibt. Dieses Signal muss bis zur vordersten Person durchgegeben werden. Diese bewegt sich nun gemäß den Befehlen des Kapitäns und er führt somit die Gruppe durch den Raum.

Folgende Signale gelten:

- Vorwärts = Druck mit beiden Händen
- Stopp = Zweimal hintereinander kurzer Druck mit beiden Händen
- Rechts = Druck auf die rechte Schulter
- Links = Druck auf die linke Schulter

Der Kapitän sollte regelmäßig die Richtung ändern. Falls ein Zusammenstoß droht, darf der Kapitän laut „Stopp“ rufen, ansonsten wird allein durch den Schulterdruck, also völlig stumm kommuniziert.

Variante: Die Gruppen müssen einen Hindernis-Parcours durchlaufen.



Erzählen

Ein Mitarbeiter erzählt aus der Perspektive des Volkes Israel.

„Wisst ihr, das ist unglaublich. Gott ist so großartig! Ich kann das alles noch gar nicht richtig fassen. Am besten fange ich mal von vorne an.“

- Israel ist Gottes erwähltes Volk. Aber alles geht schief, ständig machen die Menschen Fehler, obwohl sie Gott und seine Gebote kennen
- Der Prophet Jesaja warnt sein Volk



und klagt ihre Fehler an. (nur kurz darstellen)

- Doch Gott wendet sich trotzdem nicht von den Menschen ab, die ihm vertrauen. Das ist ziemlich genial!

„Könnt ihr verstehen, warum ich mich so freue? Ihr habt bestimmt auch schon mal etwas falsch gemacht und erinnert ihr euch noch daran, wie es war, als man euch verziehen hat?

Kinder ins Gespräch bringen.

- „Das was ich gerade vom Volk Israel erzählt habe, gilt aber nicht nur für mein Volk, sondern auch für jeden einzelnen von euch. Gott kennt euch ganz genau und er weiß auch, was wir so machen. Das ist natürlich nicht immer alles richtig, aber Gott liebt uns so sehr, dass er uns nicht im Stich lässt.
- Das ist ziemlich nett von ihm. Gott vergibt uns, wo wir etwas falsch gemacht haben. Habt ihr auch schon mal etwas falsch gemacht? Was habt ihr getan? ...usw.
- Mit den Kindern darüber reden, wie schwer es auch manchmal fällt zu verzeihen und feststellen, dass wir uns wahnsinnig freuen können, dass Gott uns alle unsere Fehler vergibt.

„Versteht ihr jetzt, warum ich mich eben so gefreut habe? Aber ihr könnt euch auch wahnsinnig freuen. Vielleicht sollten wir Gott einfach mal danken und ihn loben. Lasst uns zusammen ein Lied singen.“



Anwendung

„Es ist toll, dass Gott uns vergibt, wenn wir etwas falsch gemacht haben. Da freuen wir uns und können Gott auch „Danke“ sagen...“

In der Mitte auf dem Boden liegt ein großes Stück Packpapier o.ä.. Die Kinder haben nun die Möglichkeit aufzuschreiben oder aufzumalen, wofür sie Gott dankbar sind.

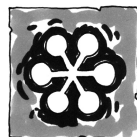
Anschließend wird zusammen gebetet, die JSler **dürfen** ihre Dankgebete beten. Der MA schließt dann mit einem gemeinsamen Gebet ab.



Gebet

„Lieber Gott, Du kennst uns genau und du weißt auch, dass wir so vieles falsch machen. Bitte schenke uns doch Vertrauen, dass wir wissen, dass du bei uns bist. Bitte hilf uns doch, dass wir nicht immer die gleichen blöden Sachen machen, die nicht gut für uns sind.

Danke, dass du uns nicht im Stich lässt, dass du bei uns bleibst und nicht lange zornig auf uns bist. Du bist so ein guter Gott. Hab Dank für deine Geduld mit uns. Amen“



Spiele

Ja - Nein - Stuhl

Die JSler sitzen sich in zwei Gruppen, in zwei Reihen gegenüber. In einem Abstand von ca. 10 Metern stehen zwei Stühle, an denen jeweils ein Zettel steht. Auf dem einen Zettel steht „Ja“, auf dem anderen „Nein“. Der MA stellt nun Fragen zur Geschichte, die mit ja, oder nein beantwortet werden können. Aus jeder Gruppe muss der jeweils Erste in der Reihe losrennen und versuchen sich auf den richtigen Stuhl zu setzen. Wer zuerst da ist, bekommt einen Punkt. Die Gruppe rückt dann auf, so dass ein anderes Kind vorne sitzt.

Mögliche Fragen:

Heißt die Person, die uns heute die Geschichte erzählt hat, Simon? – NEIN

Propheten sagen den Menschen das was Gott ihnen mitteilen möchte? - JA

Der Prophet, der das Volk auf seine Fehler aufmerksam macht, heißt Jesaja? – JA usw.

Marktgeschrei / Wer versteht den Propheten?

Zwei Gruppen stehen sich im Abstand von fünf Metern gegenüber. Pro Runde stellt sich ein JSler zur gegnerischen Gruppe und muss versuchen, der eigenen Gruppe einen Satz mit einer bestimmten Anzahl an Wörtern zuzurufen. Der Satz wird von dem MA vorgegeben (Überleg dir genügend gleich lange und gleich schwere Sätze!)

Die gegnerische Gruppe versucht die Übermittlung mit lautem Geschrei zu



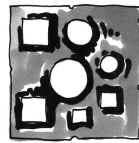
verhindern. Ein Mitarbeiter steht neben der ratenden Gruppe und lässt sich den gehörten Satz sagen. In der nächsten Runde ist die andere Gruppe an der Reihe.

Das ist aber nett von dir! – Ein Staffelspiel

Die JSler sitzen sich in zwei Gruppen, in zwei Reihen gegenüber.

Auf ein Startsignal hin müssen die jeweils ersten der Gruppen losrennen. Die Gruppe rückt schon mal auf. Die beiden Läufer müssen zu einem bestimmten Ziel rennen, wo verschiedene Gegenstände jeweils zweimal ausliegen (Mütze, Schal, Handschuhe, Jacke, Kochlöffel...). Jeder Läufer schnappt sich z.B. eine Mütze, setzt diese auf und rennt zur Gruppe zurück. Dort geht er zum letzten JSler in der Reihe, setzt ihm die Mütze auf und sagt: „Es ist kalt, hier hast du meine Mütze.“ Der andere muss darauf antworten: „Danke, dass ist aber nett von dir“. Dann gibt er die Mütze an seinen Nachbarn weiter und sagt: „Es ist kalt... usw.“ Die Mütze wird immer mit den entsprechenden Worten weitergereicht, bis der zweite Läufer, der vorne sitzt, die Mütze auf hat. Dann rennt dieser los, holt den zweiten Gegenstand und übergibt dem letzten in der Reihe sowohl Mütze als auch Schal mit den gleichen Worten...usw. Wenn in jeder Gruppe jeder einmal dran war, ist das Spiel zu Ende, die schnellere Gruppe hat gewonnen.

Hinweis: Es sollten so viele Gegenstände wie Mitspieler vorhanden sein! Es ist wichtig, dass die Kinder immer die entsprechenden Worte sagen.



Material

- Große Papierbögen, Tapetenrolle oder Packpapier
- Viele bunte Stifte
- Zettel für den Ja – Nein – Stuhl
- Augenbinden
- Verschiedene Gegenstände für den Staffellauf. Am besten Kleidungsstücke, z.B. Mütze, Schal, Handschuhe, Jacke, Kochlöffel...

von Corinna Brinken
und Katrin Kaufung



Lieder

JSL 14 Vergiss nicht, zu danken

JSL 24 Vater, ich will dich preisen

JSL 87 Die Freude geht mit uns