



Theologische Werkstatt

Dieses kurze Gedicht steht an der Spitze einer Reihe von Psalmen, die Gott als König loben. (Vgl. auch Ps 24, 46) „Der Herr ist König“ ist in Varianten die Aussage, die sich in diesem ganzen Abschnitt des Psalters finden lässt.

Gott ist König, mit allumfassender Macht und souveräner Herrschaft über die gesamte Welt. Damit ist er mächtiger als alle menschlichen Könige und auch mächtiger als die Wasserströme, die ein antikes Symbol für die Mächte des Chaos und des Bösen sind.

Das soll auch die Hauptaussage für die JSler sein: Gott ist der mächtigste König der Welt, weil er ihr Schöpfer ist. Da er als solcher allmächtig ist, ist er auch mächtiger als alles Chaos dieser Welt, wofür wir ihn loben wollen.



Fragen an die JS-Mitarbeiter

Wenn du den Psalm wörtlich nimmst, kannst du dann aufgrund bestimmter Naturereignisse - wie z.B. dem Tsunami - noch daran glauben, dass Gott stärker und größer ist als die Wogen des Meeres? Dass er größer ist als jedes Chaos dieser Welt und mächtiger als die Not in deinem eigenen Leben?

Was für ein Gottesbild hast du? Ist es das vom Vater und Freund oder kannst du ihn auch als den König sehen, der souverän, majestätisch und allmächtig ist, so dass geschieht, was er befiehlt?

Bist du dir deines eigenen Status als „Königskind“ bewusst?



Einstieg

Um die JSler mit einer gemeinsamen Aktion auf die Stunde einzustimmen, wird ein Spiel gespielt. Dazu wäre es schön, wenn der Spielleiter als König verkleidet ist:

Der König wünscht

Die Kinder sitzen sich in zwei gleich starken Gruppen gegenüber. Jede Gruppe wird von 1

bis ... durchnummeriert, sodass jede Nummer zweimal vorhanden ist. Der Spielleiter spielt den König, der sich alles wünschen kann.

Spielablauf:

Der König gibt verschiedene Aufträge, z.B. „Der König wünscht sich ein Liederbuch von Nummer 5!“ Aus jeder Gruppe läuft die Nummer 5 los, sucht ein Liederbuch und bringt es so schnell wie möglich dem König. Der Schnellere bekommt für seine Gruppe jeweils einen Punkt. Die Gruppe, die am Ende des Spieles die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.

Der Spielleiter sollte sich bereits vor Beginn der Stunde eine Liste mit Gegenständen machen, die die Kinder suchen sollen. Es sollten keine unerfüllbaren „Wünsche“ in Auftrag gegeben werden. Man muss sich also vorher überlegen, ob die Kinder bestimmte Gegenstände im Raum, Haus oder auch draußen finden können.



Gespräch

Der König konnte sich viele Sachen wünschen und ihr habt euch darum gekümmert, dass er sie bekommt. Darüber hat sich der König ganz schön gefreut! Fragen:

- Wie stellt ihr euch eigentlich einen König vor?
- Welche Könige fallen euch denn ein, von denen ihr schon mal etwas gehört habt?

In Deutschland haben wir ja gar keinen König, sondern eine Bundeskanzlerin.

- Kennt ihr Länder, wo es noch richtige Könige gibt und wisst ihr vielleicht sogar wie die heißen?
- Wie stellt ihr euch denn einen König zur Zeit der Bibel vor und was denkt ihr, worüber der alles bestimmen konnte?



Erzählen

Der Mitarbeiter, der auch Spielleiter des Einstiegsspiels war und daher immer noch als König verkleidet ist, erzählt nun den Kindern den Inhalt des Psalms:

„Kinder, ich als König dieser Jungscharstunde habe ja schon ganz schön viel Macht, denn schließlich habt ihr mir vorhin alle ganz wunderbar die Dinge gebracht, die ich von euch wollte. Doch ich kenne noch einen anderen König, der ist noch viel größer und majestätischer als alle Könige, die es jemals gegeben hat! Dieser König hat sogar die ganze Welt gemacht, so mächtig ist er! Wir können ihm vertrauen, dass er die Lage auch dann fest im Griff hat, wenn's mal drunter und drüber geht. Auch unsere Probleme sind bei ihm gut aufgehoben und wenn er etwas sagt, dann geschieht es auch! Und dieser tolle König ist unser Gott! Deshalb wollen wir ihn loben und ihm Danke sagen mit den Liedern, die wir nachher singen, genau wie die Menschen damals. Ihr müsst nämlich wissen, dass alles was ich euch gerade erzählt habe in einem der Psalmen im Alten Testament der Bibel steht. Damals haben die Menschen die Psalmen sogar auswendig gelernt und immer wieder gebetet oder gesungen. Deshalb möchten auch wir heute einen Vers dieses Psalms mit euch lernen!



Aktion

(Psalm lernen)

Und zwar geht der so: „Der Herr ist König! Hoheit umhüllt ihn wie ein Mantel, Macht umgibt ihn wie ein Gürtel. Die Erde ist fest gegründet, sie stürzt nicht zusammen. Die Wellen sind mächtig, doch am mächtigsten, Herr im Himmel, bist du!“ (Zusammenschnitt aus Vers 1 + 4, Gute Nachricht Übersetzung)
Eine Methode, wie man den Vers den Kindern leicht beibringen kann, ist, indem man ihn erst komplett auf ein großes Plakat schreibt und zusammen mit den Kindern mehrmals laut liest. Dann deckt man nach und nach erst die Schlagwörter (wie z.B. König, Mantel, Macht, Erde, Wellen etc.) und dann auch größere

Teile ab, bis ihn die Kinder am Ende komplett, ohne Hilsworte aufsagen können.



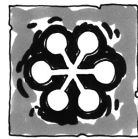
Lieder

JSL 76 He's got the whole world
JSL 55 Psalmen sind Lieder
JSL 98 Mein Gott ist höher als die Berge



Gebet

„Lieber Gott wir danken dir, dass du so mächtig bist und die ganze Welt gemacht hast! Danke auch, dass wir keine Angst haben müssen, wenn wir Dinge erleben, die chaotisch und schwierig sind. Du bist größer als diese Dinge und hast die Lage immer fest im Griff. Danke, dass du ein guter König bist! Amen.“



Spiel

Unser nächstes Spiel spielt sich am besten entweder draußen oder in einer Turnhalle, wo richtig Platz zum Rennen ist. Dort werden zwei parallele Linien weit auseinander gezogen, eine für "Start" und eine für "Ziel". Jetzt wird eines der Kinder, die freiwillig anfangen möchten „König“ zu sein, zum „König“ bestimmt. Es geht zur Ziellinie, während sich der Rest der Gruppe an den Start stellt. Das Königskind dreht sich nun um. Mit dem Rücken zu seinen Mitspielern ruft er: "Ich bin der König, eins, zwei, drei!" Solange er ruft, rennen die anderen in Richtung Ziel. Aber Vorsicht! Nach "drei" darf sich niemand mehr bewegen! Dann dreht sich der König nämlich um und schickt alle Mitspieler zum Start zurück, die er noch beim Laufen erwischte hat. Anschließend dreht er sich wieder um und ruft erneut. Das erste Kind, das die Ziellinie erreicht, ist der neue König.
Es wäre gut vor dem Spiel einen Mitarbeiter zum Schiedsrichter zu bestimmen. Er entscheidet im Zweifelsfall, ob sich ein Kind noch bewegt hat oder nicht. Vielleicht könnt ihr euch auch darauf einigen, dass ein erwischtes Kind nur drei oder zehn Schritte zurückgehen



muss und nicht ganz bis zum Anfang. Das Spiel wird spannend, indem der König seinen Spruch unterschiedlich schnell ausspricht.

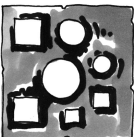
Dezember 5 - 53W



Anwendung

Jeder König trägt zum Zeichen seiner Macht eine Krone auf dem Haupt. Damit sich die Kinder immer wieder an unseren mächtigen Gott als König erinnern können, wollen wir gemeinsam Kronen basteln, die die Kinder mit nach Hause nehmen können. Somit schließt diese Bastelarbeit das Gehörte ab.

Jedes Kind bastelt sich eine Krone, mit Hilfe einer vorgefertigten Schablone. Nachdem diese ausgeschnitten ist, kann sie individuell bemalt werden. Die Mitarbeiter helfen den Kindern beim zusammenkleben der beiden Enden auf die richtige Kopfgröße und lassen sie die Kinder ruhig bis zum Ende der Stunde tragen.



Material

- Spiel und Geschichte:
Verkleidung des Königs
- Lernvers: Plakat, Edding, Blätter zum Abdecken
- Lieder: Musikinstrument
- Bastelarbeit: Gelbes Tonpapier, Schablonen, Scheren, Buntstifte, Doppelseitiges Klebeband

von Daniela Fröndt
und Heike Rehm