

Hirte - Die Suche nach dem verlorenen Schaf (Lukas 15, 1-7)

Ablauf (ca. 1,5 Stunden):

Begrüßung
Wolf & Schafe –Packen (draußen)
Mäh-Spiel: Schafe zählen
Andacht und gemeinsames Gebet
Gelände- oder Hausspiel
Jungchargruß

Material:

Straßenkreide oder drei Seile
mehrere Puzzle aus zerschnittenen Posterbildern; Glas mit Bildern von Schafen; Fehlerbild; Stifte; Watte; Löffel; Papier; Schatz!!

Theologische Werkstatt:

Ein Schaf, das verloren geht ist ganz schön blöd. Wieso ist es von der Herde fortgelaufen? Dort hatte es Schutz, Futter und Freunde. Trotzdem machte es sich auf, die Herde zu verlassen. Vielleicht wollte es ausprobieren, ob das Gras hinter den Steinen besser schmeckt. Vielleicht hatte es sich mit einem anderen Schaf gestritten und war deshalb fortgelaufen. Vielleicht konnte es aber auch gar nichts dafür, da es von einem Raubtier von der Herde abgetrieben wurde. Fort von der Herde aber muss es sehr schnell gemerkt haben, dass ihm alles Wichtige, das es zum Leben benötigt fehlt. Ein Schaf, das verloren geht, merkt sehr schnell die Einsamkeit und die Probleme. Es bleibt nicht ruhig. Es schreit und blökt nach seinen Freunden und nach dem Hirten.

Ein Hirte hat die Aufgabe die Schafe zu frischen, gesunden Weiden zu führen und sie mit Wasser zu versorgen. Er treibt nachts die Schafe zusammen und schützt sie vor Unwettern und gefährlichen Raubtieren. Der Hirte braucht die Schafe zum Leben. Er erhält von ihnen Wolle, Fleisch und evtl. auch Milch. Die Schafe sind für ihn sein wichtigster Besitz. Wenn ein Schaf verloren geht, so ist dies, damals wie heute, ein schwerer Verlust und der Hirte bemüht sich sehr das verlorene Tier wiederzufinden. In dem Gleichnis lässt er dafür sogar alle anderen Schafe alleine. Und als er es endlich wiederfindet, da ist seine Freude so groß, das er das Schaf gar nicht wieder loslassen will, sondern er es den ganzen Weg bis zur Herde trägt. Seine Freude ist so groß, dass er allen Nachbarn und Freunden erzählt, dass er sein Schaf endlich wieder hat.

Das Gleichnis lässt sich sehr leicht in unseren Alltag übertragen. Wie oft sind wir selbst neugierig oder einfach bockig und verlieren den besseren Weg aus den Augen? Wie oft ist die Versuchung doch so groß, dass wir Gottes großes Versprechen vergessen. Dann sind wir, wie ein Schaf, das von der Herde wegläuft.

Zum Glück hat das Gleichnis aber ein Versprechen. Es verspricht Gott – dein Hirte – wird sich aufmachen und dich suchen. Für ihn wird nichts wichtiger, nicht einmal die anderen (braven) Schafe sein, als dich wieder zu finden und zu der Gemeinde zurückzutragen. Er wird dich dafür nicht bestrafen, dass du weggehst. Sondern er wird dich auf den Arm nehmen und sich freuen, dass du dich tragen lässt. Die Liebe Gottes zu uns ist so groß, dass er gar nicht anders handeln kann, als uns einfach auf seinen Arm zu nehmen.

Den Schafen und uns ist hoffentlich klar: Gott ist unser Hirte.

Bausteine der Andacht:

Für die Andacht eignet es sich zuerst das Gleichnis vom verlorenen Schaf in eigenen Worten zu erzählen. Danach werden Fragen der Jungcharler geklärt. Die Auslegung des Gleichnisses orientiert sich an den Inhalten aus der theologischen Werkstatt. Zum Abschluss ist es schön Psalm 23, 1-4 vorzulesen, um das Thema „Gott ist mein Hirte“ abzurunden.

Spiele:

Wolf & Schaf – Packen:

Bei diesem Spiel können sich die Jungcharler so richtig austoben. Das Spielfeld sollte relativ groß sein. Mit einem Seil oder mit Kreide wird eine Linie in die Mitte des Feldes und jeweils an die äußeren beiden Seiten gekennzeichnet. Die Jungcharler werden in zwei Gruppen eingeteilt, in die Schafe und die Wölfe. Beide Gruppen stehen sich in der Mitte des Spielfeldes an der Linie gegenüber. Wenn der Spielleiter „Wölfe“ ruft, versuchen die Wölfe die Schafe zu fangen, die sich hinter der Linie am Ende des Spielfeldes hinter ihnen in Sicherheit bringen können. Wurde Schaf gefangen, wechselt es zu den Wölfen. Ruft der Spielleiter „Schafe“ fangen die Schafe die Wölfe. Gefangene Wölfe werden Schafe. Die Gruppe die am Ende des Spieles die meisten Mitglieder hat, hat gewonnen.

Mäh-Spiel oder Schafe zählen:

Die Jungcharler laufen quer durcheinander. Sobald sich zwei begegnen stellen sie sich voreinander hin und rufen „Mäh“. Nach kurzer Zeit ruft der Spielleiter laut eine Zahl (z.B.: 3), sofort werden alle still und finden sich in Gruppen entsprechend der genannten Zahl (also 3 Jungcharler) zusammen. Haben sich alle Gruppen gefunden, beginnt das Durcheinander wieder von neuem. Das ganze Spiel wird etwa 5 Minuten lang gespielt.

Die Suche nach dem verlorenen Schaf (Gelände- oder Hausspiel):

Die Jungcharler sollen selber erfahren, wie aufwendig es sein kann ein verlorenes Schaf wiederzufinden. Hierzu müssen sie mehrere Aufgaben bestehen, die sie am Ende zu dem verlorenen Schaf führen:

Die Jungcharler werden in zwei bis drei Gruppen aufgeteilt und jede Gruppe erhält einen Hinweis, wo sich ein Puzzleteil für ein Puzzlebild befindet. Wenn sie das Teil erhalten haben, müssen die Jungcharler eine Aufgabe lösen, die auf der Rückseite des Puzzles steht. Haben sie diese erfüllt, erhalten sie einen Hinweis, wo das nächste Puzzlebild zu finden ist. Wenn die Gruppe alle Teile gefunden hat, steht auf der Vorderseite des Puzzles ein Hinweis auf das verlorene Schaf. Die Gruppen werden jeweils von einem Mitarbeitenden begleitet, der die Prüfungen abnimmt und die Hinweise zu dem Ort der nächsten Aufgabe verteilt.

Damit die Gruppen nicht regelmäßig aufeinander warten müssen, unterscheiden sich die Reihenfolgen, in denen die Gruppen die Puzzleteile finden.

Als Bild für das Puzzle bieten sich ein Poster von Shaun dem Schaf an. Das Schaf, das gesucht wird, ist natürlich das Lämmchen Timmy. Das Bild von Timmy wird auf einen Schuhkarton geklebt, der mit einem Schatz gefüllt ist. Bilder findet ihr zum Beispiel hier: <http://www.shaundasschaf.de/index.php?q=downloads>

Beispiele für die Ortsbeschreibungen:

- „Als erstes möchtet ihr einen kleinen Überblick erhalten. Ihr klettert hinauf zu dem höchsten Punkt und sucht im Blauen.“ (Dachboden)
- „Vielleicht hat sich das Schaf ja einen gemütlichen Platz auf einem Sofa gesucht? Seht doch mal etwas niedriger nach.“ (Wohnzimmer)
- „Sucht nach einem heißen Ort!“ (Küche).

Aufgaben:

Station 1: Könnt ihr gut schätzen? Wie viele Schafe sind in diese Glas? [kleines Marmeladenglas, das mit Bildern von Schafen gefüllt ist]

Station 2: Schafe springen viel. Macht ein Bockspringen. Stellt euch hintereinander. Der letzte springt nacheinander über alle und stellt sich wieder vorne an. Wiederholt dies, bis ihr alle einmal dran wart.

Station 3: Könnt ihr folgende Fragen beantworten?

1. Was liefert das Schaf dem Menschen? (Lösung: Fleisch, Wolle, Milch)
2. Wie nennt man ein sehr junges Schaf? (Lösung: Lamm)
3. Wer hilft dem Hirten, die Schafe zu führen und zusammenzuhalten? (Lösung: der Hund)

Station 4: Könnt ihr ein Lied mit Schafen singen?

Station 5: Findet fünf Unterschiede zwischen den beiden Bildern!

Station 6: Könnt ihr folgende Fragen beantworten?

1. Wer wird in der Bibel als „guter Hirte“ bezeichnet?

- A) Jesus (richtig)
- B) ein Engel
- C) Josef

2. Wann lebte Jesus der Gleichniserzähler?

- A) vor 5 Jahren
- B) vor ca. 2000 Jahren (richtig)
- C) im Mittelalter

3. Wie viel Wolle liefert ein Schaf pro Jahr?

- A) 2 kg (einen Pullover)
- B) 20 kg (20 Paar Socken) (richtig)
- C) genug Wolle für 100 Pullover

Station 7: Nun dürft ihr eine Runde Montagsmaler spielen. Könnt ihr alle Bilder erraten?

Heuhaufen / Torte / Blume / Sonne / Burg

Station 8: Schafe sind flauschig und weich. Könnt ihr nacheinander Watte auf einem Löffel einmal durch den Raum tragen?

Station 9: Joker!