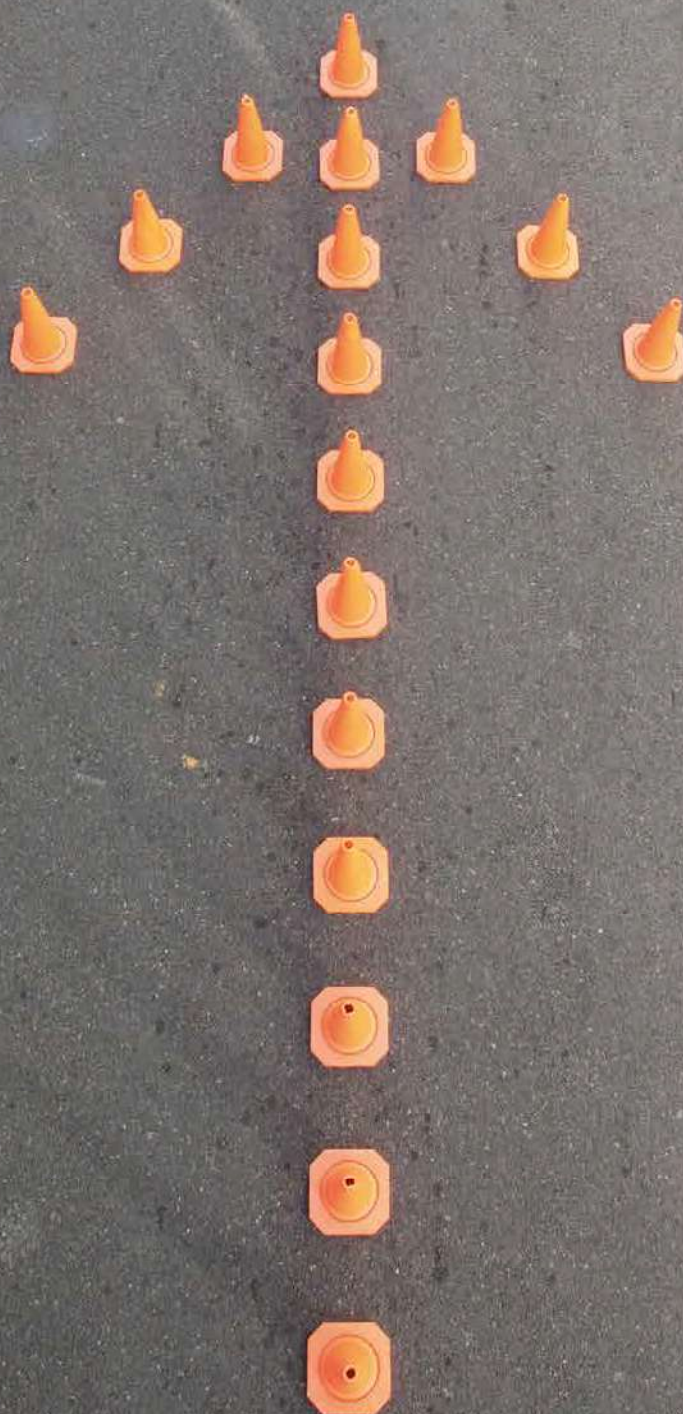


## HINWEIS

Alle Ideen zur  
Umsetzung der Einheit  
in Corona-Zeiten gibt's  
im Online-Material dieser  
Einheit.

**DOWNLOAD-  
CODE:**  
**jd4w29ht6**





# ANFÜHRER

## BIBELTEXT //

Markus 1,14-20 // Jesus beruft seine ersten Jünger

## THEMA DER EINHEIT //

Was bedeutet es, Jesus nachzufolgen? Die Kinder hören davon, wie Jesus die ersten Jünger beruft, und setzen sich damit auseinander, wie sie mit diesem Ruf umgehen würden.

## NOTIZEN

## VORBEREITEN

### THEMA IN DER LEBENSWELT DER KINDER

Sportbegeisterte Kinder suchen sich ihren Lieblingsverein. Als begeisterte Fans sind sie gut über die Mannschaft informiert, fiebern und leiden mit, je nach Spielergebnis. Nicht nur bei sportlichen Wettkämpfen lassen sich Kinder im SevenEleven-Alter selbst gerne anspornen und anfeuern, sondern auch mitten im Alltag bei alltäglichen Situationen und Herausforderungen. Es tut ihnen gut, wenn Teenager und Erwachsene in sie investieren, sie als Person wertschätzen, sie fördern und herausfordern. Je älter Kinder werden, desto mehr suchen sie sich Vorbilder und Idole, an denen sie sich

orientieren können, die ihr Verhalten und ihr Leben beeinflussen – eine Form von gelebter „Nachfolge“. Für eine Jesus-Nachfolge benötigen sie Anknüpfungspunkte an ihre eigene Lebenswelt und ihren Alltag. Sie benötigen Vorbilder in der Gemeinde, an denen sie sich orientieren können, wie ein Leben mit Jesus heute gelebt werden kann.

Die Nachfolge, in die Jesus die Jünger beruft, hat Konsequenzen, deren Ausmaß besonders für jüngere Kinder nicht leicht nachvollziehbar sein wird, wie zum Beispiel die Aufgabe der wirtschaftlichen Lebensgrundlage.

### THEMA FÜR MICH

Wenn ich diese Berufungsgeschichten lese: Wäre ich mitgegangen? Was begeistert mich an der Geschichte? Was fordert mich heraus? Wie

nehme ich meine eigene Jesus-Nachfolge in meinem Alltag wahr? Wie können andere diese wahrnehmen?

### HINTERGRÜNDE ZUM BIBELTEXT // MARKUS 1,14-20

Jesus beginnt in Galiläa seinen öffentlichen Dienst nach der Taufe durch Johannes den Täufer. Der Berufung der ersten Jünger geht Jesu Auftrag voraus: Er verkündigt die gute Botschaft vom Reich Gottes, ruft zur Umkehr und zum Glauben daran auf.

Die beiden Fischer Simon und Andreas haben wahrscheinlich mit einem runden Wurfnetz gearbeitet. Bei dieser Fangtechnik standen die Fischer geduldig im Wasser, beobachteten die Fische, warfen das Netz im passenden Moment aus und zogen es dann an Land. Die Brüder folgten Jesus nach, verlassen ihren Beruf, ihre finanzielle Absicherung, ihr bisheriges Leben.

Den neuen Beruf als „Menschenfischer“ erklärt Jesus den Jüngern, indem er an den vertrauten Wortschatz der Fischer anknüpft. Erreicht wird dieses Ziel durch „Nachfolgen“ – „Jesus hinterhergehen“: die kontinuierliche Gemeinschaft mit ihm, das Aufnehmen seiner Lehrinhalte, das Erleben seines Charakters und seines Umgangs mit anderen Menschen.

Die Berufung von Jakobus und Johannes verläuft ähnlich. Auch sie werden zu zweit berufen. Hier wird allerdings durch das Zurücklassen des Vaters und der Tagelöhner die direkte und unmittelbare Nachfolge stärker betont.

## ENTDECKEN &amp; AUSTAUSCHEN

**ERLEBNIS // MENSCHEN STATT FISCHE //**  
**MARKUS 1,14-20**

- Flipchart, Tafel o. Ä. und entsprechende Stifte bzw. Kreide
- Erzählvorlage mit einfachen Zeichnungen (Online-Material E10-01)

Die Geschichte wird von einem/r Mitarbeiter/in erzählt. Entsprechend der Vorlage im Online-Material wird sie mit einfachen Zeichnungen an einer Flipchart oder einer Tafel dargestellt.

**SPIEL // GUT GEKNÜPFT**

- 1 Bogen Flipchart-Papier, alternativ: großes Plakat
- Fisch- und Fragen-Kärtchen (Online-Material E10-02), auf dickem Papier ausgedruckt und ausgeschnitten
- Impulsfragen (Online-Material E10-03)
- Beispiele für Spielplan und Spielablauf (Online-Material E10-04)
- Klebeband
- dicker Filzstift
- kleine Schüssel
- 1 Bonbon je Kind

Zur Vorbereitung werden auf einen Bogen Flipchart-Papier 13 verschiedene Buchstaben – egal welche – geschrieben. Neben jeden Buchstaben wird verdeckt ein Kärtchen geklebt, das entweder mit einem Fragezeichen oder einem Fisch bedruckt ist (Online-Material).

Gemeinsam knüpfen die Kinder dann ein Fischernetz auf dem Flipchart-Papier, indem sie Buchstaben verbinden. Dabei fangen sie „Fische“ oder „Fragen“.

Die Kinder knüpfen wie folgt: Das erste Kind nennt eine Buchstabenreihenfolge, zum Beispiel: A-D-L. Die Buchstaben werden einzeln eingekreist und in der genannten Reihenfolge miteinander verbunden. Nun wird die Karte am Zielbuchstaben (L) abgenommen und angeschaut. Ist es ein Fisch, landet die Karte in einer Schale. Bei einem Fragezeichen wird eine der Impulsfragen der Reihe nach laut vorgelesen und gemeinsam beantwortet. Das zweite Kind fängt mit dem Endbuchstaben (L) an und nennt zwei weitere Buchstaben. Im Verlauf des Spieles können einzelne Buchstaben auch mehrfach miteinbezogen werden, sodass das Netz möglichst dicht wird.

**Variante //** Wer noch etwas Wettkampfcharakter einbringen möchte, fordert die Gruppe heraus, alle Fische zuerst aus dem Netz zu befreien, bevor alle Fragen aufgedeckt sind. Wenn das geschafft wird, bekommt jedes Kind eine Süßigkeit als Gewinn.

**Tipp //** Im Online-Material gibt es Beispiele für den Spielplan und einen möglichen Spielablauf.

## NOTIZEN



**SPIEL // FISCHER ANGELN**

- 1 lange Schnur, an deren Ende ein kleiner Magnet befestigt ist, je Kind
- 4 Tische
- Handy mit Stoppuhr-Funktion
- 5 Papierfische (Online-Material E10-06), die mit Büroklammern beklebt sind, je Kind

Vier Kinder spielen gleichzeitig. Je ein Kind (Fischer) stellt sich hinter einen Tisch (Boot), neben dem (im Wasser) fünf Papierfische liegen, die mit je einer Büroklammer beklebt sind. Die Kinder werfen vorsichtig eine Schnur über die Tischplatte (Bootswand), an deren Ende ein Magnet befestigt wurde (Angelschnur). Sich über den Tisch zu lehnen, ist nicht erlaubt, denn dann würde das Boot kentern. Die Kinder versuchen möglichst schnell ihre Fische aus dem Wasser (vom Boden) zu angeln. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen. Für die nächsten vier Kinder werden erneut Fische verteilt und Angeln ausgegeben.

**GEBET // STEIN – FISCH – HERZ**

- kleines Kreuz
- evtl. bunte Tücher
- 1 Schale je Kind, gefüllt mit Kieselsteinen, Papierfischen (Online-Material E10-06) und Papierherzen (Online-Material E10-07)

Die Gruppe sitzt im Kreis. In der Mitte steht oder liegt ein kleines Kreuz, die Mitte kann zusätzlich mit bunten Tüchern dekoriert werden. Vor jedem Kind steht eine vorbereitete kleine Material-Schale, in der sich Kieselsteine, Papierfische und Papierherzen befinden.

Nacheinander kann jedes Kind aus seiner Schale einen passenden Gegenstand zu seinem Gebetsanliegen wählen. Laut oder leise dafür betend, legt es seinen Gegenstand dann in die Mitte. Es können mehrere „Runden“ gebetet werden.

**Kieselstein //** Ich bete für etwas, das mich gerade drückt wie ein Stein im Schuh.

**Fisch //** Ich bete für jemanden aus meiner Familie oder meinem Freundeskreis.

**Herz //** Ich bete für mich und meine Freundschaft mit Jesus.

## NOTIZEN

**AKTION // NACHLAUFEN**

- 1 Geh-Anleitung je Kind (Online-Material E10-05)
- Seil oder Kreppklebeband als Startlinie

Für diese Aktion wird viel freier Platz benötigt. Zwei Kinder stehen an einer Startlinie. Kind 1 bekommt eine „Geh-Anleitung“ und geht davon die ersten vier Schritte. Beispiel: „Gehe 3 Schritte nach links, 1 Schritt nach vorne.“ Das 2. Kind macht es nach. Dann wird gewechselt: Kind 2 bekommt eine andere „Geh-Anleitung“ und geht vor. Kind 1 geht die Schrittfolge nach. Danach ist das nächste Paar an der Reihe.

Am Ende der Aktion kann kurz auf die Reaktionen der Kinder eingegangen werden: Was fanden sie an dieser Aufgabe schwierig oder einfach?

**SPIEL // RUDERN**

- 2 Besenstile ohne Besen
- 2 Tische

Je zwei Kinder spielen gleichzeitig. Sie sitzen in „Fahrtrichtung“ in einem Boot. Das Boot besteht aus zwei neben- oder hintereinandergestellten Tischen; die Kinder sitzen auf je einem Tisch. Kind 1 hält seinen Besenstil rechts neben den Tisch (wie ein Paddel), Kind 2 hält seinen Besenstil nach links. Im vorgegebenen Takt müssen beide ihre „Paddel“ gleichmäßig „ins Wasser“ tauchen und von vorne nach hinten bewegen. Wie lange schaffen sie es, den Takt gleichmäßig zu halten? Welches Team schafft es am längsten?

**SEGEN****ALLE ONLINE-MATERIALIEN DIESER EINHEIT**

- E10 Corona-Ergänzung „Jesus 2“
- E10-01 Erzählvorlage
- E10-02 Fisch- und Fragen-Kärtchen
- E10-03 Impulsfragen
- E10-04 Beispiele
- E10-05 Geh-Anleitungen
- E10-06 Fische
- E10-07 Herzen

Die Online-Materialien gibt's zum kostenlosen Download auf [www.sevenerleven-magazin.net](http://www.sevenerleven-magazin.net) (mehr Infos auf Seite 29).

DOWNLOAD

Claudia  
RohlfingMehr Infos zur Autorin  
gibt's auf Seite 110.

Gerne dürfen Sie für dieses Heft  
werben, aber bitte **nicht kopieren!**