

## KANAAN: DAS ZIEL VOR AUGEN 2

# Das rote Seil

### Rückblick

Gott hat Josua zum Nachfolger von Mose bestimmt.  
Er verspricht, immer bei ihm zu sein. Der Einzug ins neue Land steht kurz bevor.

L13\_Stabfiguren und L13\_Kulisse Kanaan auf [www.klgg-download.net](http://www.klgg-download.net) (Download-Infos S. 19)

<b>Text</b>	Kundschafter in Jericho // Josua 2,1-24
<b>Leitgedanke</b>	Gott gebraucht eine junge Frau, um seinem Volk zu helfen.
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rote Wolle</li> <li>• dicke Stifte</li> <li>• Stabfiguren Josua (vorhanden aus der vorherigen Lektion), Kundschafter und Wachleute des Königs (Vorlagen im Online-Material)</li> <li>• Schaschlikspieße</li> <li>• mindestens 1 Playmobil®-Figur pro Kind</li> <li>• Kulisse: Tisch mit Decke darüber, hinter dem die Puppenspieler sitzen können</li> <li>• Kulisse Kanaan (Online-Material)</li> <li>• Klebestreifen</li> <li>• Material für Kreativ-Bausteine &gt;&gt; siehe dort</li> </ul> <p><b>Hinweis:</b> Die Stabfigur Josua ist aus der letzten Lektion vorhanden und wird auch in der nächsten gebraucht: Bitte im Mitarbeiterkreis weitergeben.</p>

### Hintergrund

Jericho war eine strategisch wichtige Stadt in Kanaan, das Tor zum Landesinneren, das die Israeliten erobern sollten. Die Prostituierte Rahab wird zu einer Schlüsselperson, da sie die Spione, die Josua aussendet, versteckt. Rahab hatte, wie auch alle anderen Bewohner Jerichos, von den militärischen Siegen Israels gehört. Panik hatte die Stadt Jericho erfasst. Aber Rahab erkennt: Israel hat einen Gott, der mächtiger ist als alle Götter und Vorstellungen, die ihr bisher bekannt waren. Sie geht das Wagnis ein, sich der Macht und Barmherzigkeit dieses Gottes anzuvertrauen.

Dadurch wird sie eingebunden in Gottes Rettungsgeschichte. Hebräer 11,31 und Jakobus 2,25 nennen Rahabs Verhalten „Glauben“. Rahab ist eine der wenigen Frauen, die in Jesus' Stammbaum erwähnt werden. Sie ist eine Vorfahrin von Boas, dem Großvater von König David.

Weder Rahabs Tätigkeit als Prostituierte noch ihre Notlügen, die sie verwendet, um die Kundschafter zu schützen, werden in der Geschichte für die Kinder thematisiert.

### Methode

Die Geschichte wird mit Stabfiguren erzählt. Diese werden auf festerem Papier ausgedruckt, ausgeschnitten und an Schaschlikspieße geklebt. Ein zusätzlicher Mitarbeitender übernimmt die Rolle des Erzählers.

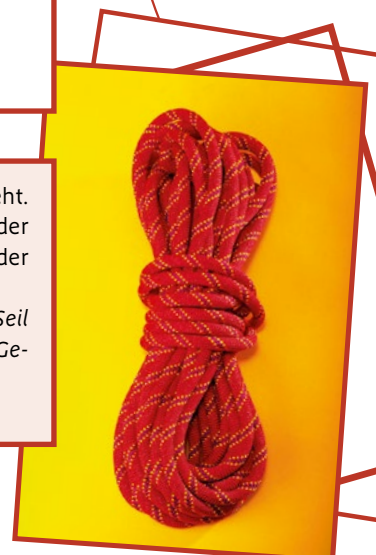
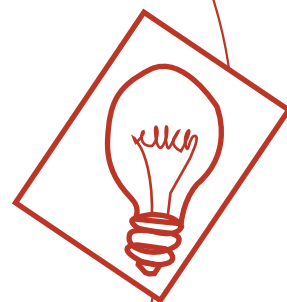
Vorlagen und eine bebilderte Anleitung zum Basteln der Stabfiguren gibt es im Online-Material.

### Einstieg

Gemeinsam werden rote Seile angefertigt. Dazu tun sich immer zwei Kinder zusammen. Jeder erhält ein langes Stück roter Wolle (etwa 50 bis 70 Zentimeter), das an beiden Enden zusammengeknötet wurde. In die beiden Enden dieser großen Schlaufe stecken die Kinder nun je einen dicken Stift. Sie stellen sich so weit von einander entfernt auf, dass der Wollfaden Spannung erhält, und beginnen, den Stift zu drehen,

sodass sich der Wollfaden mehr und mehr verdreht. Ist die Wolle ordentlich verdreht, gehen die Kinder aufeinander zu, sodass sich die Wolle umeinander wickelt, zu einem festen Seil.

*In der Geschichte heute kommt auch ein rotes Seil vor. Wessen Seil darf ich mir denn einmal für die Geschichte ausleihen?*



## Geschichte ::

*Die Kulisse (Tisch mit Decke) ist aufgebaut. Die Playmobil®-Figuren und Stabfiguren liegen bereit.*

**Erzähler (E):** Hier ist Josua. *Stabfigur Josua auftreten lassen.* Josua ist jetzt der Anführer von ganz vielen Menschen. Sie heißen: das Volk Israel. *Jedes Kind darf eine Playmobil®-Figur (bei kleineren Gruppen auch mehrere) nehmen und sie auf den Kulissentisch stellen.* Josua soll diese Menschen in ein neues Land bringen. Das Land heißt Kanaan.

Im Land Kanaan wohnen aber schon Leute. Wie finden die Menschen in Kanaan das wohl, wenn da jetzt ganz viele andere Menschen kommen, die dort wohnen wollen?

**Josua (J)** ruft zwei **Männer (M1 und M2)** zu sich.

**J:** He, ihr beiden! Kommt mal zu mir her! *Die beiden Kundschafter auftreten lassen. Sie sind an einem Schaschlikspieß befestigt, treten immer zusammen auf und können so von einer Person gespielt werden.*

**M1 und M2:** Was ist denn los?

**J:** Hört mal, ihr beiden. Ihr wisst doch, dass wir in das Land Kanaan ziehen wollen.

**M1:** Ja, davon haben wir schon gehört.

**J:** Ich möchte gerne wissen, wie viele Menschen dort in diesem Land leben und wie es dort aussieht.

**M1 und M2:** Du möchtest, dass wir nach Kanaan gehen und uns dort umsehen?

**J:** Ja, das möchte ich. Geht nach Kanaan, schaut euch alles an und erzählt mir später davon. *Josua tritt ab.*

**M1 und M2:** Dann gehen wir mal nach Kanaan. *Die Figuren werden hin- und herbewegt. Die Kulisse Kanaan wird aufgestellt. Im Fenster eines Hauses ist Rahab zu sehen.* Ich glaube, jetzt sind wir in Kanaan. Das ist ja ein schönes Land hier. Hübsche Häuser gibt es hier! Aber es wird langsam dunkel. Wo sollen wir schlafen?

**Rahab (R):** He, ihr beiden! Ich bin Rahab. Ihr könnt hier bei mir im Haus übernachten.

**M1+M2:** Oh, da sitzt eine Frau im Fenster. Sie lädt uns ein. Das ist aber nett! Ja, wir kommen zu dir. *Figuren hinter das Haus bewegen, sodass sie im Fenster zu sehen sind.*

**R:** Ich weiß, dass ihr Freunde von Gott seid. Deswegen will ich euch helfen. Legt euch hier bei mir schlafen. *Die Figuren der Kundschafter werden hinter die Kulisse gelegt.*

**E:** Der König von Kanaan hat gemerkt, dass zwei Männer nach Kanaan gekommen sind, um sein Land anzusehen. Das gefällt dem König gar nicht. Er ahnt schon, dass Josua und seine Leute das schöne Land Kanaan für sich haben wollen. Der König schickt Wachen. *Die Wachleute des Königs treten neben dem Haus auf.*

**Wachleute (W):** Rahab, wir wissen, dass zwei fremde Männer bei dir übernachten.

Schick die Männer zu uns, der König will sie töten.

**R:** Ja, es waren zwei Männer bei mir, aber sie sind nicht mehr da.

**E:** Die Wachleute gehen. *Wachleute entfernen. Kundschafter wieder auftreten lassen.*

**M1 und M2:** Danke, Rahab, dass du uns geholfen hast. Danke, dass du uns versteckt hast.

**R:** Gerne. Aber ich habe große Angst. Ich weiß, dass ihr unser Land Kanaan haben wollt. Dann wird es einen großen Kampf geben. Davor fürchte ich mich. Bitte helft mir! Beschützt mich und meine Familie!

**M1 und M2:** Danke, dass du uns versteckt hast: Wir wollen dir auch helfen. Wenn der große Kampf kommt, sollen dein Haus und deine Familie geschützt sein. Damit wir dein Haus wiedererkennen, musst du ein rotes Seil ans Fenster hängen. Dann wissen wir, wo du mit deiner Familie wohnst, und wir tun euch nichts.

**E:** Rahab hängt ein Seil ins Fenster. *Ein Seil aus dem Einstieg an der Kulisse befestigen.*

**R:** Ihr müsst jetzt hier weg, der König sucht euch schon. Klettert an dem Seil herunter und lauft schnell fort! *Die Kundschafter werden an dem Seil entlang bewegt und entfernen sich dann aus der Kulisse.*

## Gespräch

### Darüber müssen wir mal reden!

*Puh, das war ja eine ganz schön spannende Geschichte heute! Da konnten die beiden Männer gerade noch mal weglaufen, bevor die Wachen des Königs sie finden.*

Warum waren die Männer überhaupt bei Rahab?

Warum haben die Wachleute sie gesucht?

Haben die Wachleute die beiden Männer gefunden?

Wovor fürchtet sich Rahab?

Wie wollen die Männer ihr helfen?

## Meine Notizen:

---

---

---

---

---

---

---

---

## KREATIV-BAUSTEINE

### Bastel-Tipps

#### Kordeldosen

- leere, saubere Konservendosen mit abgeschliffenen Rändern (alternativ: leere Gläschen)
- (rote) Wolle
- Bastelleim
- Pinsel

Die Dosen werden zunächst von außen mit Leim bestrichen und dann mit der Wolle umwickelt, bis von der Dose nichts mehr zu sehen ist. Dazu können auch die Kordeln verwendet werden, die im Einstieg gedreht wurden.

#### Sticken

- Vorlage Rahab (Online-Material) auf festes Papier ausgedruckt
- (rote) Wolle
- Prickelnadeln
- stumpfe Nadeln
- alternativ: Kleber

Die Kinder können Rahabs Kleid mit Wolle besticken. Dazu werden mit einer Prickelnadel an den markierten Punkten Löcher eingestochen und durch diese dann mit einer stumpfen Nadel die Wolle gezogen.

Es ist natürlich auch möglich, die Wolle einfach aufzukleben.

L13\_Stick-  
vorlage auf  
[www.klgg-  
download.net](http://www.klgg-download.net)  
(Download-  
Infos S. 19)

### Spiel

#### Aufzug

- Playmobil®-Figuren
- (rote) Wolle
- Tisch oder Stuhl
- Eimer, Schüssel

Die Kinder spielen die Szene der Rettung der beiden Kundschafter nach. Über eine Tischkante oder Stuhllehne hinweg werden die beiden Kundschafter an ein oder zwei „Seilen“ (roter Wolle) zu Boden gelassen. Wer schafft es, das Ziel (einen Eimer oder eine Schüssel) zu treffen?

#### Musik

- Absoluto guto (Mike Müllerbauer) // Nr. 137 in „Einfach spitze“
- Sei mutig und stark (Mike Müllerbauer) // Nr. 18 in „Einfach spitze“



### Lernvers

Gott hat die Macht im Himmel und auf der Erde. // nach Josua 2,11

### Gebet

Lieber Gott, danke, dass du den beiden Männern in der Geschichte geholfen hast und danke, dass du auch Rahab helfen wirst. Du meinst es gut mit uns und darüber freuen wir uns. Amen