

HINWEIS

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

DOWNLOAD-CODE:
jd4w29ht6

HINWEIS

In dieser Einheit kann die erste von vier Freundschaftsbuch-Seiten gestaltet werden (siehe „Entdecken & Austauschen“), und die Kinder können selbst zu „Comictextern“ werden (siehe „Kreativ-Bausteine“). Außerdem können Fliesen mit Situationen aus der Geschichte bemalt werden. Alle drei Methoden können sich durch die Themenreihe ziehen, funktionieren aber auch einzeln. Bitte im Team absprechen.

TIPP

Im Artikel „Wer bist du, Samuel?“ von Marcus Felwick (S. 6) geht es um Samuel und die Zeit, in der er gelebt hat, aber auch darum, wie wir die Brücke zur Lebenswelt der Kinder heute schlagen können.

AUFGEWECKT

BIBELTEXT //

1. Samuel 3 // Gott ruft Samuel

THEMA DER EINHEIT //

Welche Rolle spielt Gott in meinem Leben? Die Kinder entdecken Samuels Berufungsgeschichte und überlegen, wie er beschreiben würde, wer Gott für ihn ist und wie er ihn kennengelernt hat.

NOTIZEN

VORBEREITEN

THEMA IN DER LEBENSWELT DER KINDER

Samuels Kindheit hat fast nichts mit der Realität von heutigen Kindern zu tun: Dass er von seiner Mutter freiwillig an Gott (bzw. einen fremden Priester) weggegeben wird, ist für die Kinder kaum nachzuvollziehen. Dass Gott zu Menschen redet, haben Kinder aus christlichem Umfeld vermutlich bereits gehört, aber tatsächlich seine Stimme zu hören, wird ihnen fremd sein. Wenn Kinder dazu Fragen äußern, ist es wichtig, sie ernst zu nehmen. Kinder können in dieser Geschichte auch entdecken: Gott redet nicht nur zu Erwachsenen, sondern auch zu Kindern. Der Schwerpunkt der Themenreihe liegt auf der Frage, wer das Sagen hat, wer der „Bestimmer“ ist.

Der Alltag von Kindern wird stark von anderen bestimmt, die (hoffentlich) das Beste für sie wollen – Eltern, Lehrkräfte, KiGo-Mitarbeitende ... Im Freundeskreis, Sportverein etc. gibt es meist Anführer oder Anführerinnen und andere, die eher mitlaufen. Je nach Umfeld und Persönlichkeit erleben Kinder das unterschiedlich: Vor allem für jüngere Kinder bieten Vorgaben Schutz und Sicherheit; mit zunehmendem Alter nehmen Kinder diese Fremdbestimmtheit wahr und wünschen sich häufig mehr (Mit-)Bestimmungsrecht. Von Gott als „Bestimmer“ im Leben von Menschen haben einige Kinder sicher bereits gehört, und vielleicht haben manche auch schon beschlossen, ihr Leben mit Gott zu leben.

THEMA FÜR MICH

Was finde ich beeindruckend am Bibeltext? Was macht mir Mühe? Habe ich Gottes Reden schon mal deutlich gehört/gespürt? Wie war das? Was bedeutet es für mein Leben, Gott als

denjenigen zu verstehen, der das Sagen hat? Wie leicht oder schwer fällt es mir, ihm mein Leben anzuvertrauen?

HINTERGRÜNDE ZUM BIBELTEXT // 1. SAMUEL 3

Die Geschehnisse um Samuel ereignen sich vermutlich um 1.100 bis 1.000 v. Chr. Als er von seiner Mutter beim Priester Eli abgegeben wird, ist er gerade erst entwöhnt und „noch sehr klein“ (1. Samuel 1,22+24), vermutlich etwa drei Jahre alt. Die Beschreibung seiner Kindheits- und Berufungsgeschichte ist einzigartig im Alten Testament. Die Rolle, die er bei der Einsetzung des Königtums in Israel spielt (1. Samuel 8+9+16), macht ihn zu einer wichtigen Figur im Zusammenhang der Heilsgeschichte, denn aus Davids Königslinie (Matthäus 1) wird später Jesus geboren werden. In dem Ort Silo (oder Schilo) befindet sich das „Zelt der Begegnung“ („Stiftshütte“), zusammen mit der Bundeslade. Jedes Jahr findet dort

ein Opferfest statt. Eli, der vierzig Jahre lang in Israel als Richter dient, ist gleichzeitig auch der oberste Priester in Silo. Seine Söhne Hofni und Pinhas sind ebenfalls Priester, missbrauchen aber ihre Stellung und hören nicht auf Elis Zurechtweisung. Zum Zeitpunkt von Gottes Botschaft an Samuel ist Eli schon sehr alt. Nach dieser ersten Gottesbegegnung wächst Samuel heran und wird zum Priester und Propheten Israels. Die Vorhersagen gegen Elis Familie treffen am Ende ein (1. Samuel 4). Mehr Infos zur Bedeutung des Ortes Silo, der Frage, warum Samuel im heiligsten Bereich der Stiftshütte schläft, und zu Eli und seinen Söhnen gibt's im Online-Material (SE13-00).

Zusatzinfos
(Nummer E13-00)
online (Infos auf
Seite 2)

ENTDECKEN & AUSTAUSCHEN



THEATER // TALKSHOW „PROMIS UND PROPHETEN“ // 1. SAMUEL 3

- Verkleidung für „Samuel“ (Umhang, Sandalen, Tuch und Band für den Kopf, Stock etc.)
- Erzählvorschlag (Online-Material E13-01)
- Schilder (Online-Material E13-02), ausgedruckt
- 4 Eimer (oder Einmachgläser)
- Klebeband
- 1 kleiner Ball je Kind (z. B. aus Bälle-Bad, Tischtennisballall), zusammengefaltete Socken o. Ä. (für die Einmachgläser: z. B. Knöpfe, Murmeln, Kiesel- oder Muggelsteine o. Ä.)
- 2 kleine Sessel (oder Stühle)
- evtl. 1-2 Mikros
- evtl. 1 kleiner Tisch

In dieser Themenreihe erzählt der alt gewordene Samuel in einer „Talkshow“ aus seinem Leben. (Nur in der letzten Einheit der Reihe übernimmt Mefi-Boschet das Erzählen.) Diesmal geht es darum, wer in Israel das Sagen hatte – und

in Samuels Leben.

Die Erzählung wird an mehreren Stellen unterbrochen, und die Kinder haben die Möglichkeit, sich zu bestimmten Aspekten von Samuels Erzählung zu positionieren. Sie werfen einen Ball (alternativ ein Paar zusammengefaltete Socken) in einen von vier Eimern mit Smiley-Symbolen und einem Fragezeichen:

- 😊 *Das finde ich gut!*
- 😊 *Das finde ich nicht gut!*
- 😊 *Ich kann mich nicht entscheiden!*
- ? *Dazu habe ich eine Frage!*

Im Anschluss an jede Bewertungsrunde kann kurz reflektiert werden, wie viele Bälle oder Socken jeweils in welchem Behälter gelandet sind und warum. Sollten Kinder signalisieren, dass sie eine Frage haben, sollte diese auf jeden Fall besprochen werden.

Tipp // Statt Eimer zu verwenden, kann man die Symbole auch für jedes Kind ausdrucken, und sie können sie jeweils von ihrem Platz aus hochhalten.



GESPRÄCH // EIMER-SÄTZE

Wenn genügend Zeit ist, können nach dem Ende der Erzählung die Aussagen von Samuel noch mal reflektiert werden,

und die Kinder überlegen gemeinsam, ob sie sich, nachdem sie Samuels Geschichte nun zu Ende gehört haben, zu einer oder anderen Aussage jetzt anders positionieren möchten.



AKTION // FREUNDSSCHAFTSBUCH

- Vorlage Freundschaftsbuch Seite 1 (Online-Material E13-03), so groß wie möglich ausgedruckt oder auf einen Bogen Tonkarton übertragen
- einige dicke Filzstifte

Die Kinder können in die Rolle von Samuel schlüpfen und gemeinsam für ihn eine überdimensionale Seite aus einem „Freundschaftsbuch“ ausfüllen. Dabei geht es um einige Steckbrief-Infos, aber auch um Fragen, bei denen die Kinder ihre Eindrücke von der Geschichte wiedergeben können. Alle Anmerkungen der Kinder sollten eingetragen werden und nebeneinanderstehen dürfen.

- *Das war besonders schön, als ich ein Kind war;*
- *Das war schwierig oder schlimm, als ich ein Kind war;*

- *Etwas ganz Besonderes, das ich erlebt habe:*
- *Darum ist das gerade mir passiert:*
- *Gott ist für mich ...*

In den weiteren Einheiten der Themenreihe können weitere Freundschaftsbuch-Seiten gestaltet werden, die zum Schluss im Raum aufgehängt und/oder der Gesamtgemeinde präsentiert werden können. Die Methode funktioniert aber auch als einzelne Aktion.

Tipp // In größeren Gruppen kann die Freundschaftsbuch-Seite auch mehrmals ausgedruckt und in Gruppen bearbeitet werden – oder jedes Kind bekommt seine eigene Seite.

Hinweis // Alternativ kann zum Austausch auch der Kreativ-Tipp „Comictexter“ verwendet werden.



ZUM AUSWÄHLEN

KREATIV-BAUSTEINE



ERLEBNIS // SCHLECHTE NACHRICHT

- Rollen und Nachrichten (Online-Material E13-04), ausgedruckt und auseinandergeschnitten

Mit dieser Methode können die Kinder ausprobieren, wie es sich anfühlt, eine schlechte Nachricht überbringen (oder empfangen) zu müssen – eignet sich gut als Einstieg. Die Kinder schlüpfen paarweise in zwei Rollen. Jeweils ein Kind je Paar bekommt einen Zettel, auf dem eine schlechte Nachricht steht, die es dem anderen Kind in einem Rollenspiel mitteilen soll.

Anschließend können alle gemeinsam reflektieren, wie es sich angefühlt hat, die schlechte Nachricht zu bekommen bzw. überbringen zu müssen.

Wenn genügend Zeit ist, können mit einer zweiten Situation die Rollen getauscht werden.



KREATIV-TIPP // COMICTEXTER

- Bilder zur Geschichte (Online-Material E13-05), so groß wie möglich ausgedruckt und vergrößert
- Vorlage Denkblasen (Online-Material E13-06), ausgedruckt entsprechend der Größe der Bilder
- bunte Stifte
- Bastelkleber, ggf. Scheren

TIPP
Warum hier die
Methode „Comictex-
ter“ verwendet wird?
Mehr dazu in der
„Methoden-Kiste“ auf
Seite 24-25.

Die Kinder können gemeinsam als „Comictexter“ überlegen, was die Personen in der Geschichte wohl denken. Das Ergebnis wird in Denkblasen geschrieben und auf groß ausgedruckte Bilder zur Geschichte geklebt. Als Impuls gibt es zu jedem Bild eine Frage.

In den weiteren Einheiten der Themenreihe können weitere Seiten gestaltet werden, die zum Schluss im Raum aufgehängt und/oder der Gesamtgemeinde präsentiert werden können. Die Methode funktioniert aber auch als einzelne Aktion.

Tipp // Wer möchte, kann den Kreativ-Tipp auch in Kleingruppen oder mit jedem Kind einzeln durchführen. Jüngere Kinder können dann malen, statt zu schreiben.



SPIEL // NACHRICHTENGEBRÜLL

- Kreppklebeband, Seile o. Ä. als Markierung
- einige Stifte und leere Zettel
- Trillerpfeife zum Spielabbruch
- Stopffunktion im Smartphone

Dieses Spiel spielt man am besten draußen und in einem Umfeld, wo Kinder laut sein dürfen. Im Abstand von einigen Metern werden zwei parallele Linien auf dem Boden abgeklebt. Die Kinder werden in zwei etwa gleich große Gruppen aufgeteilt. Gruppe 1 besteht aus „Brüllern“ und „Hörern“, Gruppe 2 sind die „Störer“. Die „Brüller“ stehen hinter Linie A, die „Hörer“ hinter Linie B und die „Störer“ stehen in der Mitte zwischen den Linien. Die Brüller bekommen nun von der Spielleitung irgendeinen beliebigen Satz genannt, den sie den Hörern zurufen sollen. Dabei dürfen die Störer so laut wie möglich dazwischen schreien, um zu verhindern, dass die Hörer den Satz verstehen. Diese können sich Notizen machen, und sobald sie sicher sind, alles verstanden zu haben, nutzen sie die Trillerpfeife und nennen der Spielleitung den Satz. Ist er richtig, gibt's einen Punkt. In jeder Runde kann außerdem die Zeit gestoppt werden.

Danach wechseln die Gruppen. Welche Gruppe bekommt die meisten Punkte (in der kürzesten Zeit)?

Tipp // Wenn das Spiel nicht brüllend gespielt werden kann, versucht's doch mal mit Flüstern!

Tipp // Für jüngere Kinder eignen sich Sätze mit einer Aufforderung, die die Hörer ausführen sollen (z. B.: „Springt alle auf der Stelle und fasst euch dabei an die Nase!“).

Je älter die Kinder, desto länger kann der Satz sein – und desto strenger die Regeln: Nur wenn der Satz wortwörtlich aufgesagt werden kann, gilt die Runde als gewonnen.



KREATIV-TIPP // BIBELFLIESEN

Diesen Kreativ-Tipp gibt's inklusive Materialliste im Online-Material (Nummer E13-07).



GEBET // SEGEN



ALLE ONLINE-MATERIALIEN DIESER EINHEIT



- E13 Corona-Ergänzung „Samuel 1“
- E13-00 Zusatzinfos
- E13-01 Erzählvorschlag
- E13-02 Schilder
- E13-03 Vorlage Freundschaftsbuch Seite 1
- E13-04 Rollen und Nachrichten
- E13-05 Bilder zur Geschichte
- E13-06 Vorlage Denkblasen
- E13-07 Kreativ-Tipp „Bibelfliesen“

Die Online-Materialien gibt's zum kostenlosen Download auf www.seveneleven-magazin.net (mehr Infos auf Seite 29).

Ruth Brink-
mann und
Christiane
Henrich

Mehr Infos zu den Auto-
rinnen gibt's auf Seite 110.



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