

TIPP FÜR SPONTANE:
Diese Lektion passt zur Losung „Du siehst mich“ des Evangelischen Kirchentages vom 24.-28. Mai 2017.
www.kirchentag.de

FLUCHTGESCHICHTE

In die Wüste geschickt

Autorinnen

Diese Lektion wurde bei einem Treffen von KLGG-Autorinnen im April 2016 erarbeitet. Mit dabei waren: Katrin Leppert, Annette Schnell, Simone Marquardt, Susanne Soppelsa, Teena Wienand, Natascha Ahlers, Christiane Henrich, Anke Kallauch und Melanie Schmitt.

L12 Schattenfiguren auf www.klgg-download.net (Download-Info S. 19)

Text	Hagar und Ismael in der Wüste // 1. Mose 21,9-21	
Leitgedanke	Gott sieht Hagar und Ismael.	
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Fladenbrot • Trinkwasser in einer Schale • dunkles Tuch, das über einem Tisch liegt • Schattenfiguren, ausgeschnitten aus dunklem Tonkarton (Online-Material) und Schaschlikspieße (Abraham, Hagar, Ismael, Palmen, Brunnen) • Klebeband • großes weißes Tuch: Bettlaken, 	
	Tischdecke, Gardine, ...	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeit, das Tuch straff aufzuhängen: Wäscheleine und Klammern; Stühle, die seitlich auf dem Tisch stehen und über die das Laken gehängt wird • Baustrahler oder helle Schreibtischlampe • Material für Kreativ-Bausteine >> siehe dort

Hintergrund

Hagar ist die Sklavin von Sara, Abrahams Frau. Als Sklavin lebt Hagar in Abhängigkeit von ihren Herren. Wie zu damaliger Zeit üblich, bringt Hagar für ihren Herrn Abraham ein Kind zur Welt, da seine eigene Frau Sara kinderlos geblieben ist. Das Kind bekommt den Namen Ismael.

Obwohl es ursprünglich Saras Wunsch war, dass Hagar ein Kind von Abraham bekommen soll, wird Sara sehr eifersüchtig, als die Schwangerschaft schließlich eintritt. Hagar läuft davon. Doch Gott errettet Hagar in der Wüste, weist sie aber auch an,

wieder zu ihrem Herrn zurückzukehren. Als Sara schließlich selbst ein Kind bekommt, spitzten sich die Konflikte so zu, dass Sara Hagar mit ihrem Kind buchstäblich in die Wüste schicken möchte.

Hagar und Ismael haben in der Wüste keine Chance zu überleben. Doch Gott sieht Hagar und Ismael und errettet sie ein zweites Mal. Er stellt sich auf die Seite der Ohnmächtigen und Unterdrückten. Dieser Aspekt der Geschichte, Gottes rettendes Eingreifen, wird in unserer Lektion am stärksten betont. Die weiteren Hintergründe bleiben wortwörtlich im Dunkeln.

Methode

Die Geschichte wird mit Schattenfiguren erzählt. Dazu werden Figuren und Requisiten (Online-Material) ausgedruckt, auf dunklen Tonkarton geklebt und ausgeschnitten. Auf der Rückseite der Figuren und der Requisiten wird mit Klebeband ein Schaschlikspieß so angeklebt, dass daran die Figuren gehalten werden können. Die beiden Palmen bekommen keinen Schaschlik-

spieß, sie werden direkt auf den Tisch geklebt.

Für diese Lektion ist es sinnvoll, mindestens drei Mitarbeiter zur Verfügung zu haben: Abraham (der später Ismael übernimmt), Hagar und einen Erzähler, der vor der Kulisse steht. Besonders der Erzähler kann auch ohne Übung (zum Beispiel von einem Elternteil) gelesen werden.

Einstieg

Mitarbeitende und Kinder kommen miteinander ins Gespräch:

Wisst ihr, was Flüchtlinge sind? Das sind Menschen, die ihr Zuhause verlassen mussten, weil dort Krieg ist oder es nichts mehr zu essen gibt. Vielleicht kennt ihr auch geflüchtete Kinder aus eurem Kindergarten oder eurer Nachbarschaft. Denn Flüchtlinge können auch Kinder sein. Kinder wie ihr, die sich auf eine lange Reise machen, weil sie nicht in ihrer Heimat bleiben können. Sie hoffen, dass sie irgendwo ankommen, wo es ihnen besser geht.

Ich erzähle euch heute die Geschichte von einer Mutter,

die zusammen mit ihrem Kind fliehen musste. Dort, wo sie zuhause war, durfte sie nicht mehr bleiben. Und alles, was sie auf diese Reise mitnehmen konnte, war das, was ihr hier seht:

Fladenbrot und Schale mit Wasser in die Mitte stellen.

Ein wenig Brot und Wasser – für zwei Personen. Was meint ihr, wie lange man davon satt wird? Und wenn ich euch nun sage, dass sie durch eine große Wüste wandern mussten?

Denn genau dort spielt unsere Geschichte ...

Geschichte ::

Die Figuren zur Geschichte liegen bereit. Über einem Tisch liegt ein dunkles Tuch/Decke. Dahinter können die Mitarbeiter versteckt sitzen. Über dem Tisch ist ein weißes Tuch gespannt. Eine Lampe steht hinter dieser Kulisse und leuchtet auf das weiße Tuch, sodass die Schatten der Figuren beim Spiel sichtbar werden. An der Seite sind zwei Palmen auf den Tisch geklebt, sodass sie am Rande der Szene als Schatten sichtbar sind.

Hagar und Abraham treten auf. Beim Sprechen werden die Figuren leicht bewegt, sodass sie lebendig wirken. Darauf achten, dass die Figuren dennoch nicht „fliegen“.

Erzähler (E): Heute hören wir eine Geschichte aus der Wüste. Dort ist Abraham (auf die Schattenfigur zeigen). Das ist Hagar (auf die andere Schattenfigur zeigen).

Abraham (A): Hagar, es tut mir ja auch leid, aber du kannst hier nicht bleiben. Das geht wirklich nicht!

Hagar (H) (schluchzend): Aber was soll ich denn jetzt machen? Wo soll ich denn jetzt hingehen? Ich weiß doch gar nicht, was ich jetzt machen soll!

A: Ach, Hagar. Es tut mir ja leid, wirklich. Aber ich kann dir nicht helfen. Du musst jetzt gehen.

Das Brot und die Wasserflasche werden gezeigt, auch sie nur so weit hochheben, dass sie noch auf dem Boden „stehen“ und nicht „fliegen“.

A: Hier, Hagar, nimm das mit: Hier habe ich ein Brot für dich und da ist Wasser. Das kannst du mitnehmen.

Abraham „nimmt“ Brot und Wasser und bewegt sich auf Hagar zu, bis Brot und Wasser von der Figur Hagar überdeckt werden und so in deren Schatten verschwinden und schließlich aus der Szene genommen werden können.

H: Danke, Abraham. Jetzt habe ich wenigstens ein bisschen Brot und Wasser. Aber ich weiß immer noch nicht, wo ich hingehen soll. Da vorne ist nur Wüste. Ganz viel heiße Sonne und wenige Bäume. Und vor allem kein Wasser ...

A: Nun geh schon! Gott wird mit dir sein.

Die Figur Ismael tritt auf. Abraham „nimmt“ Ismael und reicht ihn an Hagar. Die Figur Ismael wird so gehalten, dass ihr Schatten möglichst nicht mit dem von Hagar überlappt, auch wenn sie nahe beieinander sind.

A: Hier, nimm Ismael auf deinen Arm! Nimm dein Kind und nun geht!

Die Figuren Hagar und Ismael werden um 180 Grad gedreht und entfernen sich aus der Szene. Die Figur Abraham bleibt zurück. Die Figur Abraham wird um 180 Grad gedreht und entfernt sich in die entgegengesetzte Richtung aus der Szene. Sobald Abraham abgetreten ist, tauchen Hagar und Ismael wieder in der Szene auf und laufen beständig hin und her, während der Erzähler spricht.

E: Hagar und Ismael sind nun alleine in der Wüste unterwegs. Es ist heiß, sooo heiß. Hagar und Ismael haben großen Durst. Sie trinken und trinken. Bald ist ihr Wasser leer. Hagar und Ismael haben im-

mer noch Durst. In der Wüste gibt es aber kein Wasser. Was sollen sie jetzt machen?

Die beiden Figuren bleiben stehen.

Ismael (I) (sehr weinerlich): Mama, ich habe solchen Durst. Ich will trinken!

H: Oh weh, oh weh, mein kleiner Ismael, was soll nur aus uns werden? Wir sind ganz alleine in der Wüste. Hier ist es so heiß. Und hier gibt es kein Wasser! Wer soll uns hier helfen? Hier ist doch niemand!

I (weinend): Ich kann es nicht mehr aushalten, ich muss jetzt trinken!

Das Licht wird ausgemacht. Während es dunkel ist, wird der Brunnen aufgestellt, möglichst weit von den Figuren entfernt. Der Erzähler spricht den Engel Gottes: Hagar, Ismael, habt keine Angst! Gott hat euch gesehen! Gott möchte euch helfen! Steht auf und geht los. Gott wird euch einen Brunnen zeigen.

Das Licht wird wieder angemacht.

H: Ismael, hast du das gehört? Da war eine Stimme! Ich glaube, das war ein Engel Gottes, der mit uns gesprochen hat!

I: Ja, ich habe das auch gehört! Schau mal, Mama, was ist denn das da vorne?

Figuren zum Brunnen bewegen.

H: Wasser!

I: Wasser!

H: Das ist ja ein Brunnen! Wir können trinken! Wir sind gerettet! Dank sei Gott! Gott hat unsere Not gesehen. Er hat uns geholfen. Gott hat uns gerettet!

Das Licht wird ausgemacht, die Figuren treten ab.

Gespräch

Darüber müssen wir mal reden!

Wo sind Hagar und Ismael hingegangen?
Wie ist es in der Wüste?

Was hatten sie dabei? Warum hatten sie dann trotzdem Durst?

Wie ging es Ismael, als er Durst hatte?

Was ist dann passiert? Warum hat Gott das gemacht?

Meine Notizen:

KREATIV-BAUSTEINE

Entdecken

Reisen mit leichtem Gepäck

- Fladenbrot und Schale mit Wasser aus dem Einstieg
- Gläser oder Becher in sehr verschiedenen Größen, mit Wasser gefüllt

Die Kinder probieren vom Brot und trinken reihum aus der Schale.

Wie schmeckt das? Macht das satt? Und wenn es sehr heiß ist?

Becher oder Gläser in sehr verschiedenen Größen, von Schnapsgläschen bis zu Halblitergläsern, werden in die Mitte gestellt.

Wer hat wie viel Durst? Welches Glas schaffst du?

Erlebnis

Über die Grenze

Eine Flucht ist unbequem und anstrengend. Der Weg in die Sicherheit führt (in diesem Fall) durch einen engen Tunnel. Wer traut sich, durch den Tunnel zu krabbeln? Wer ist stark genug, um sein Gepäck noch mitzunehmen?

- Spielzeugtunnel oder Tunnel aus Stühlen und Decken
- evtl. Gepäck aus „Ich packe meinen Koffer“ (>> „Spiele“ im Online-Material)

Alle Kinder krabbeln nacheinander und so schnell wie möglich durch den Tunnel. Wer besonders stark ist, kann auch noch sein Gepäck mitnehmen.

Tipp: Möchte ein Kind nicht durch den Tunnel krabbeln, kann es vielleicht zum Schluss über die Stühle klettern oder für ein anderes Kind das Gepäck außerhalb des Tunnels in Sicherheit bringen.

Spiel

Wasser marsch!

In der Wüste ist Wasser sehr kostbar. Daher muss man beim Transport sehr gut darauf aufpassen.

- gefüllte Wasserbomben
- Löffel, (Tisch-)Tennis- oder Federballschläger
- eventuell Hindernisse: Stuhl, Tisch, Kiste mit Spielsachen, ...
- Eimer

Ein tolles Spiel für draußen: Eine Strecke wird festgelegt (bei älteren Kindern vielleicht mit kleinen Hindernissen). Ziel des Spiels ist es, die Wasserbomben auf dem Löffel oder Schläger möglichst schnell ins Ziel (Eimer) zu transportieren. Aber Achtung: Geht die Wasserbombe kaputt, muss der Spieler zurück zum Start und sich eine neue Wasserbombe holen. Fällt die Wasserbombe runter, ist aber noch ganz, darf der Spieler weiterlaufen.

Bastel-Tipp

Wasserkrug

- Vorlage Wasserkrug (Online-Material), ausgedruckt
- flüssiger Kleber
- Wolle
- Scheren
- alternativ: Glitzerkleber
- Feuchttücher, um zwischendrin die Hände vom Kleber zu befreien

Jedes Kind erhält einen Wasserkrug, auf dem bereits Muster vorgegeben sind. Diese Muster kann es nun mit Kleber nachspuren und dann die Klebspuren mit Wolle nachlegen. Alternativ können die Muster der Wasserkrüge auch mit Glitzerkleber nachgespurt werden.

Aktion

Käsefüße

Hagar und Ismael waren lange Zeit auf ihren Füßen unterwegs.

- fertiger frischer Blätterteig
- Reibekäse
- Ausstechförmchen Fußabdruck, alternativ andere Formen
- Backofen
- Backbleche, Backpapier und Topflappen
- Butterbrottüten

Der Backofen wird auf 200°C vorgeheizt. Der Blätterteig wird ausgelegt und mit Käse bestreut. Aus dem Teig werden mit Ausstechförmchen kleine Füße ausgestochen und auf das Backblech gelegt. Etwa 10 bis 15 Minuten backen. Gut abkühlen lassen! Danach in Butterbrottüten verpacken.

Wenn in der Gemeinde Kontakte zu Flüchtlingen bestehen, kann das Gebäck an diese verschenkt werden. Vielleicht mit den Kindern gemeinsam?

Hinweis: Bitte auf Lebensmittelunverträglichkeiten und -allergien achten und für entsprechende Alternativen sorgen. Händewaschen nicht vergessen!

Musik

- Danke, lieber Gott, für das Wasser (Birgit Minichmayer) // Nr. 12 in „Kleine Leute – Großer Gott“ Nr. 12
- Du und du und ich, wir sind Gott wichtig (Sabine Wiediger) // Nr. 21 in „Kleine Leute – Großer Gott“
- Gott hält seine Hand über mir (Birgit Minichmayer) // Nr. 29 in „Kleine Leute – Großer Gott“
- Vom Anfang bis zum Ende (Daniel Kallauch) // Nr. 90 in „Kleine Leute – Großer Gott“

Einen Bastel-Tipp für schicke Strohhalme gibt's im Online-Material. L12 Strohhalme auf www.klgg-download.net (Download-Info S. 19)

L12_Wasserkrug auf www.klgg-download.net (Download-Info S. 19)

Noch mehr Spiel-Ideen gibt's im Online-Material. L12 Spiele auf www.klgg-download.net (Download-Info S. 19)

Gebet

Danke, lieber Gott, dass du dich um Hagar und Ismael gekümmert hast. Schütze auch die Menschen, die heute aus ihrer Heimat in ein fremdes Land fliehen müssen. Amen