

A close-up photograph of a horse's coat, showing the texture of the fur in shades of brown and tan. A circular callout box with a blue border is positioned on the left side of the image.

TIPP

Mehr Hintergrundin-
fos zu dieser Themen-
reihe und zum Thema
Segnen gibt's im Artikel
„Mehr als alles Gute“
von Anna Gerlach
ab Seite 18.

UM JEDEN PREIS

BIBELTEXT //

1. Mose 27,1-40 // Jakob betrügt Esau und seinen Vater und erschleicht sich den Erstgeburtssegen

THEMA DER EINHEIT //

Welche Mittel würde ich einsetzen, um Erfolg zu haben? Die Kinder hören davon, wie Jakob seinen Vater betrügt. Sie überlegen, was in den Personen vorgeht, um deren Handeln nachvollziehen und bewerten zu können.

NOTIZEN

VORBEREITEN

**THEMA IN DER
LEBENSWELT DER
KINDER**

Die Geschichte, wie Jakob sich den Segen seines Vaters erschleicht, ist manchen Kindern aus Kinderbibeln bereits bekannt. Sie ist eine Geschichte, in der sie sich auf verschiedene Art und Weise wiederfinden können. So kennen manche Kinder es vielleicht, dass ein anderes Kind ihnen vorgezogen wird, möglicherweise sogar innerhalb der eigenen Familie. Haben sie Geschwisterkinder, kennen fast alle zumindest das Gefühl, zu kurz zu kommen und die damit verbundene Eifersucht. Ebenfalls bekannt sind

Kindern im Grundschulalter in der Regel Situationen von Lügen und Betrug. Einige haben vielleicht selbst schon einmal versucht, durch eine Lüge etwas Begehrtes zu bekommen. In der Regel wussten sie dann, dass das eigentlich nicht in Ordnung ist. Möglicherweise haben sie sich schuldig gefühlt. Andere haben einen solchen Betrug bei anderen beobachtet oder waren selbst Leidtragende der Situation.

THEMA FÜR MICH

Wurde ich schon einmal um etwas betrogen, das mir eigentlich zustand? Wie habe ich darauf reagiert? Wofür würde ich alles in Be-

wegung setzen, um das Ziel zu erreichen? Wie weit würde ich dabei gehen? Welchen Einfluss haben meine Eltern auf mich?

**HINTERGRÜNDE
ZUM BIBELTEXT //**
1. MOSE 27,1-40

Zur Zeit Isaaks stellen sich die Menschen vor, dass Segen materiell im Leben erfahrbar ist: Gottes Segen zeigt sich an Reichtum, einer großen Familie und Gesundheit. Dementsprechend glauben die Menschen auch, Segen könne wie Besitz vererbt werden. Schaut man sich den Segen an, den Isaak Jakob zuspricht, fällt auf, dass ein friedvolles Leben im Überfluss versprochen wird. In diesem Verständnis ist der Segen wichtig, um ein materiell wohlhabendes Leben führen zu können. Aber nicht nur Gutes wird im Segen versprochen, sondern auch diejenigen verflucht, die sich nicht rechtmäßig verhalten. Damit wird das Denken deutlich, dass Gutes auch darin besteht, dass man vor

Schlechtem geschützt wird. Spannend ist an dieser Geschichte, dass der Segen ganz speziell zum Erstgeborenen gehört. Neben dem Erbe, das vom Vater an den erstgeborenen Sohn weitergegeben wird, geht es auch um die sichere Verbindung zu Gott: Isaak hat von seinem Vater Abraham Gottes Verheißung „geerbt“ und gibt sie nun wiederum weiter. Da Segen als Besitz verstanden wird, kann Isaak ihn auch erst am Ende seines Lebens weitergeben: Sonst würde er selbst ihn verlieren. Das erklärt auch, warum Isaak nur *einen* Segen hat. Nachdem er diesen Segen unwissentlich an Jakob vergeben hat, kann er Esau nur etwas anderes zusprechen.

ENTDECKEN & AUSTAUSCHEN



GESPRÄCH // EMOTICONS // 1. MOSE 27,1-40

- Emoticons (Online-Material E09-01)
- Erzählvorschlag (Online-Material E09-02)
- evtl. Lückentext (Online-Material E09-03)
- evtl. Emotionssticker (alternativ: Emoticons in klein, Scheren und Klebstoff)

Die Kinder schauen sich verschiedene Emoticons an. Sie überlegen gemeinsam, wie die Emotionen benannt werden können (Angst, Verwirrung, Sorge etc.) und in welchen Situationen man sich so fühlt. Dann wird die Geschichte erzählt, und an passenden Stellen ordnen die Kinder den Situationen die Emotionen zu.

- *Wie fühlt sich Isaak/Rebekka/Jakob/Esau in dieser Situation?*

Variante für ältere Kinder // Die Kinder bekommen jeweils eine Kurzform des Textes, bei der Lücken gelassen sind. In diese Lücken klebt jedes Kind für sich einen Sticker mit einer passenden Emotion. Anschließend werden die Texte miteinander verglichen:

- *Welches Emoticon habt ihr aufgeklebt?*
- *Warum habt ihr es ausgewählt?*



KREATIV-TIPP // SEGEN SICHTBAR MACHEN

- Spielfiguren Menschen, Tiere, Pflanzen (z. B. von Schleich® oder Playmobil®)
- Sand
- Bausteine (z. B. Lego®)
- bunte Tücher (blau, grün, gelb, braun)
- (orientalisches) Obst
- Puppen
- Krepp-Papier in verschiedenen Farben
- Bibeln in leicht verständlicher Übersetzung (z. B. „Einsteigerbibel. Die Bibel – Übersetzung für Kinder“)
- evtl. Fingerfarben oder Aquarell-Wachsstifte in verschiedenen Farben (z. B. STABILO® woody oder Lamy® 3plus)

Die Kinder erhalten einen Pool an Figuren und verschiedenen Materialien, zum Beispiel Menschen-, Pflanzen- und Tierfiguren, Puppen und Obst. Sie teilen die Dinge Esau und Jakob entsprechend ihrer jeweiligen Segenszusage zu. Da-

für liegen Bibeln bereit, in denen die Kinder die Zusprüche noch einmal nachlesen können. Mit Sand, Tüchern oder Krepp-Papier können Landschaften gelegt werden, um den „Segenswelten“ einen Rahmen zu geben.

- *Wer hat wie viel bekommen?*
- *Wie findet ihr diese Verteilung?*
- *Wie geht es wohl weiter mit den beiden?*
- *Wo ist Gott in diesem Segen?*

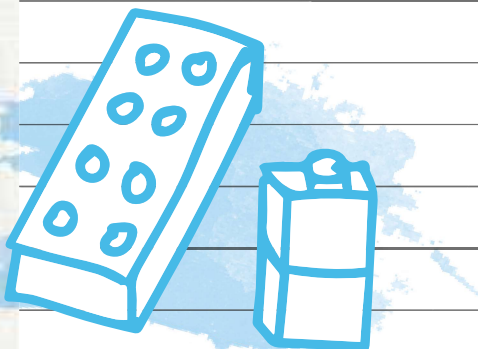
Variante // Alternativ können die Kinder Bilder zu den jeweiligen Segenszusprüchen an Fenster malen. Dafür eignen sich beispielsweise Aquarell-Wachsstifte oder Fingerfarben, die später ganz leicht wieder abwischbar sind.

Am Fenster bleiben die Bilder am besten die ganze Themenreihe über. So kann in den späteren Einheiten ganz einfach rückblickend überlegt werden, ob die Segenszusprüche wahr geworden sind.

TIPP

In den Bibeln sollten bereits Lesezeichen an der entsprechenden Bibelstelle liegen, damit die Kinder sie schnell finden.

NOTIZEN





RÄTSEL // WER IST WER?

- Linsen
- Kochtopf
- Pfeil und Bogen (alternativ: Wildtier-Figuren)
- Münzen/Gold
- Rätseltexte (Online-Material E09-04)

Ein/e Mitarbeiter/in (oder mehrere Mitarbeitende) stellt zum Einstieg die verschiedenen Personen dar (Jakob, Esau, Rebekka und Isaak) und hilft den Kindern so, sich zu erinnern. Er/sie erzählt dafür aus dem Leben der jeweils gerade dargestellten Person und hält einen charakteristischen Gegenstand in der Hand. Die Kinder erraten jeweils, wer dargestellt wird, und überlegen, was der Gegenstand bedeuten könnte.



SPIEL // HIER WIRD GEMOGELT

- 1 Set Uno®-Karten (ohne Wunschkarten) (alternativ: 1 Set Skat-Karten ohne Joker)

Bei diesem Spiel erleben die Kinder, wie schwierig es sein kann, andere zu betrügen oder einen Betrug aufzudecken. Dafür wird ein Set Uno®-Karten verwendet, aus dem zuvor die Wunschkarten aussortiert wurden. Dann werden alle Karten unter den Mitspielenden aufgeteilt, nur eine Karte bleibt übrig. Diese Karte muss bedient werden. Das heißt, die Spielenden müssen Karten ablegen, die entweder in Zahl/Symbol oder Farbe mit ihr übereinstimmen. Der Reihe nach werden die Handkarten *verdeckt* ausgespielt. Dabei muss angesagt werden, welche Karte gelegt wird. *Beispiel:* Die Startkarte ist eine rote 1. Jetzt können alle roten Karten oder alle Karten mit einer 1 ausgespielt werden. Es darf allerdings auch gelogen werden. Mit der Zeit werden die Spieler das sogar müssen, denn niemand darf aussetzen. Besteht der Verdacht, dass gemogelt wurde, wird auf den Tisch oder Boden geklopft und die letzte Karte aufgedeckt: War es eine richtige Karte, muss der fälschliche Entdecker alle Karten vom Stapel aufnehmen; war es eine falsche Karte, muss der Mogler alle Karten vom Stapel aufnehmen. Nach einem Klopfen wird eine neue Karte als Startkarte aufgedeckt. Gewonnen hat, wer am Ende keine Karten mehr auf der Hand hat.

Tipp // Ab sechs Spielenden sollten zwei Sets verwendet werden.

Alternativen // Kartenspiel „Mogelmotte“ (ab sechs Jahre; 11,49€ bei Schmidt Spiele/Drei Magier Spiele) oder Brettspiel „Bluff“ (für eher ältere Kinder; 37,99€ bei Ravensburger)



SPIEL // FÜHLMEMORY

- 2 Stoffbeutel
- 1 Schüssel
- versch. kleine Gegenstände, je 2 Stück, z. B. Wollknäuel, Fellstücke, Murmeln, Nüsse, Filzkugeln, Knöpfe, Nudeln, Korken, Steine etc.

Isaak war blind und hat versucht, durch Tasten seine Söhne zu unterscheiden. Bei diesem Spiel können die Kinder erleben, wie es ist, Gegenstände zu erfühlen.

Dafür werden verschiedene Gegenstände paarweise benötigt, zum Beispiel Murmeln, Steine, Wollknäuel, Fellstücke und Ähnliches. Von jedem Paar wird ein Gegenstand in einem Stoffbeutel versteckt. Alle anderen Gegenstände hält ein/e Mitarbeiter/in in einer Schüssel bereit. Ein Gegenstand aus der Schüssel wird ausgewählt und in einem zweiten Beutel versteckt, sodass die Kinder ihn nicht sehen. Ein Kind erfühlt ihn und versucht, im ersten Stoffbeutel das passende Gegenstück zu finden.

Tipp // Schwieriger wird es, wenn die Gegenstände nicht so leicht voneinander zu unterscheiden sind.

Variante // Zusätzlich können die Kinder vorher wetten, wie viele der Gegenstände sie wohl richtig erraten können.



GEBET // SEGEN



ALLE ONLINE-MATERIALIEN DIESER EINHEIT

- E09-01 Emoticons
- E09-02 Erzählvorschlag
- E09-03 Lückentext
- E09-04 Rätseltexte

Die Online-Materialien gibt's zum kostenlosen Download auf www.sevenelevemagazin.net (mehr Infos auf Seite 26).

NOTIZEN

Sarah-Marie Reschke
und Ruth Brinkmann

Mehr Infos zu den Autoren
gibt's auf Seite 110.

