

TRAURIG SEIN UND TROST BEKOMMEN 1

Gesucht und gefunden

Text

Das verlorene Schaf // Lukas 15,3-6

Worum geht's?

Ein Hirte freut sich riesig, als er sein ver-
lorenes Schaf wiederfindet.

Material

- Gras
- etwas Märchenwolle oder Watte
- 2 Aktenordner
- Figuren (Online-Material), ausgedruckt, ausgeschnitten und auf 10 Holzwäsche-
klammern geklebt
- Material für Kreativ-
Bausteine >> siehe dort

EO5_Figu-
ren auf www.
klgg-download.net
(Download-Info
auf S. 19)

Notizen

Hintergrund

Das Gleichnis vom verlorenen Schaf ist eine von drei Geschichten, die Jesus den Pharisäern und Schriftgelehrten erzählt. Diese stören sich daran, dass Jesus Kontakt mit verachteten Personen wie Zöllnern, Prostituierten und anderen offensichtlichen Sündern hat.

Schafe gehören zu den ältesten bekannten Haustieren. Die zähen und genügsamen Haustiere lieferten den Menschen Fleisch, Wolle und Milch, waren jedoch rund um die Uhr auf die Fürsorge eines Hirten angewiesen. Der Beruf und das Aufgabenspektrum eines Hirten waren den Israeliten aus dem Alltag bestens vertraut. Ein guter Hirte kümmerte sich Tag und Nacht um seine Herde. Dabei hatten Hirten meistens die Schafe vieler Familien in Obhut.

Der Evangelist Lukas betont neben der aufopfernden Suche des Hirten nach seinem Schaf, besonders die Freude über das Wiederfinden desselben. Mit diesem Bild wird die aufsuchende Liebe Gottes ausgedrückt.

Methode

Die Geschichte wird mit einem Aktenordner-Theater erzählt. Die Figuren der Geschichte werden dazu vorab ausgedruckt, ausgeschnitten und auf Wäsche-
klammern geklebt. Zwei Aktenordner werden aufgeklappt und aufrecht hinter-
einander aufgestellt, sodass die Innenseiten zur Erzählperson zeigen
und die Außenseiten nach vorne. Dadurch entstehen zwei Ebenen
(Vorder- und Hintergrund), an die die Figuren geklammert werden
können. Sie bilden die „Bühne“, auf der die Figuren agieren.

Hinweis:

Die Aktenordner
werden in jeder Einheit
dieser Reihe benötigt. Die
Figuren Baum und Fels wer-
den nochmals in Einheit
06 benötigt, die Figur des
Hirten in Einheit 07.
Bitte im Team wei-
tergeben.

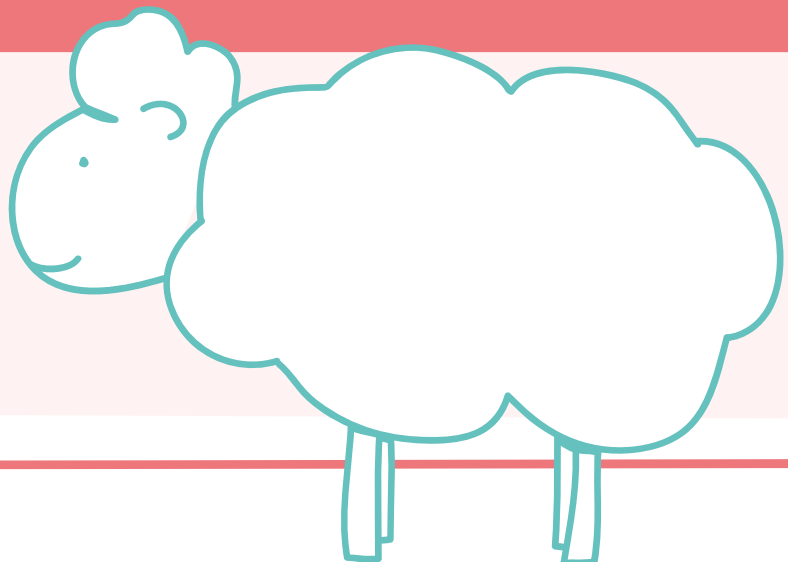


Einstieg

In unserer Geschichte geht es um ein Tier.
Könnt ihr raten, welches Tier das ist?

Es mag gerne Gras. Gras in die Mitte
legen. Das Tier ist so kuschelig weich wie
Wolle. Märchenwolle in die Mitte legen. Es
macht määhäh ...

Sobald die Kinder das Tier erraten haben,
wird die Klammerfigur einmal im Kreis he-
rum gegeben und dann in die Mitte gelegt.





Geschichte

Beide Aktenordner stehen hintereinander aufgeklappt (Vorder- und Hintergrund) vor der Erzählperson. Die Figuren (Schafe, Herde, glücklicher Hirte, trauriger Hirte, Stall, Baum, Fels) liegen bereit.

Ein Hirte (Figur „glücklicher Hirte“ auf Ordner klemmen) hat 100 Schafe. Figur „Herde“ aufklemmen. Jeden Tag ist er mit den Schafen unterwegs, damit sie genug Futter und Wasser finden. Abends bringt der Hirte die Schafe in den Stall. Dort sind die Schafe sicher vor den wilden Tieren. Im Stall ist es warm und gemütlich. Und es gibt noch etwas, das der Hirte jeden Abend macht. Er zählt seine Schafe. Das macht er nicht, weil er sonst nicht einschlafen kann. Was meint ihr: Warum zählt der Hirte die Schafe? *Kinder antworten lassen.*

Genau. Der Hirte will sicher sein, dass alle seine Schafe da sind. Figur „Herde“ wegnehmen und in den Hintergrund auf Aktenordner 2 klemmen. Der Hirte kennt jedes einzelne Schaf: Hier ist Locke mit dem wuscheligen Fell, dort ist Flecki mit den krummen Beinen, hier ist Wolle mit der dicken Wolle, und hier ist Flocke, die wirklich alles anknabbert (jeweilige Figur zum Hirten in den Vordergrund klemmen).

Jetzt beginnt der Hirte zu zählen. Eins, zwei, drei ... wollen wir ihm helfen? Lasst uns mal zusammen zählen (mit den Kindern zählen, Zahlen mit den Fingern zeigen) – eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn, ... – ist das ein Durcheinander! Jetzt hat er sich verzählt. Kommt, wir helfen ihm noch-

mal beim Zählen ... Mit den Kindern eine Weile zählen. Ab etwa Mitte zwanzig in Zehner-Schritten bis zur 90 springen, dann bis 99 zählen. Die Schaf-Figuren wegnehmen und die Figur „Stall“ hinzufügen. Das habt ihr toll gemacht!

Der Hirte hat es auch geschafft. Er hat alle Schafe gezählt. 99 Schafe stehen im Stall. Endlich kann sich der Hirte auch etwas ausruhen.

Aber habt ihr etwas gemerkt? Der Hirte hat doch 100 Schafe – aber nur 99 Schafe sind im Stall angekommen. Was bedeutet das? Was meint ihr? *Kinder antworten lassen.* Genau – da fehlt eins. Plötzlich ist der Hirte wieder hellwach. Wo ist nur das eine Schaf geblieben? Habt ihr eine Idee, wo es sein könnte? *Kinder antworten lassen.*

Der Hirte weiß es auch nicht. Figur „glücklicher Hirte“ durch Figur „trauriger Hirte“ ersetzen. Er macht sich große Sorgen. Er ist traurig. Alle seine Schafe hat er sehr lieb. Auch dieses Schaf. Er möchte nicht, dass ihm etwas passiert.

Der Hirte sagt: „Ich muss sofort los und mein Schaf suchen!“

Ein anderer Hirte meint: „Was – jetzt? Es ist doch schon dunkel. Das ist viel zu gefährlich. Schade um das eine Schaf, aber du hast ja noch 99 andere Tiere. Pass lieber auf, dass du die nicht auch noch verlierst.“

Doch der Hirte sieht das anders. Sein Schaf ist in Gefahr. Vielleicht hat es Angst, oder es ist verletzt und braucht Hilfe. Er muss es einfach finden! Die Figuren „Stall“ und „Schafe“ wegnehmen. Der Hirte wandert los in die Nacht. Die Figu-

ren „Baum“ und „Fels“ rechts und links an den Rand klemmen. Die Figur „Hirte“ auf der Bühne bewegen und suchen lassen.

Er schaut hinter jeden Strauch. Er sucht zwischen den Felsen. Er wandert durch die Wüste. Aber das Schaf ist nirgends. Jetzt ist der Hirte sehr traurig. Was soll er bloß tun? Soll er nach Hause zurückkehren? Oder weitersuchen?

Was würdet ihr an seiner Stelle tun? *Kinder antworten lassen.*

Der Hirte sucht weiter. Und endlich hört er etwas. Figur „Verlorenes Schaf“ aufklemmen. Dieses Geräusch kennt er gut. So blökt nur sein kleines Schaf. Jetzt ist der Hirte erleichtert – und froh. Figur „trauriger Hirte“ durch Figur „glücklicher Hirte“ ersetzen. Er jubelt und hüpfet vor Freude in die Luft. Figur „hüpfen“ lassen. Der Hirte hat sein Schaf gefunden. Schaf an den Hirten klemmen. Er nimmt das Schaf in seine Arme und trägt es nach Hause. Hirte und Schaf ab. Der Hirte freut sich so sehr, dass er zu Hause ein großes Fest mit seinen Freunden feiert. ●



Gespräch

Warum war der Hirte so traurig?

Würdet ihr das Schaf suchen gehen?

Warum (nicht)?

Was hat den Hirten getröstet?

Was gefällt euch an der Geschichte?

Jesus hat diese Geschichte erzählt.

Er kümmert sich um jeden Menschen wie der Hirte um seine Schafe. Wie findet ihr das?

Der Hirte freut sich sehr, wenn die Schafe bei ihm sind. Was glaubt ihr, wie findet es Gott, wenn er euch sieht?

Notizen





Entdecken

Ich als Schaf

In den Einheiten 12 und 13 wird auf das Bild des guten Hirten näher eingegangen, aber auch in dieser Einheit soll schon Erwähnung finden, dass die Bibel die Menschen mitunter als Schafe bezeichnet.

- 1 Vorlage Schaf pro Kind (Online-Material), ausgedruckt
- Krepppapier in verschiedenen Farben
- Wassersprüher
- Stifte

Miteinander wird besprochen: *Der Hirte hatte viele verschiedene Schafe in seiner Herde. In der Bibel steht: Jesus ist der Hirte, wir Menschen sind die Schafe. Alle sind verschieden. Alle hat Jesus lieb. Wenn du ein Schäfchen wärst, wie sieht das Schäfchen wohl aus?*

Um das auszudrücken, nutzen die Kinder eine besondere Basteltechnik: Die Kinder reißen das Krepppapier in Schnipsel und belegen den Schafkörper damit möglichst bunt. Durch das Besprühen mit Wasser lösen sich die Farben aus dem Krepppapier und es entstehen tolle Farbeffekte. Beim Besprühen darauf achten, dass nicht zu viel Wasser verwendet wird, damit das Papier nicht völlig durchweicht. Die Bilder trocknen lassen. Beispielfotos gibt es im Onlinematerial.

Eos_Vorlage-Schaf und Eos_Beiispiel auf www.klgg-download.net (Download-Info auf S. 19)



Spiele

Schafe in den Stall bringen

Hier können die Kinder selbst „Hirte“ spielen. Die Schafherde muss zurück in den Stall gebracht werden.

- mindestens 10 weiße Luftballons
- schwarze Permanentmarker
- Kreppklebeband
- ca. 1 Fliegenklatsche pro Kind

Die Luftballons werden aufgeblasen und mit einem Schafgesicht verziert. Auf dem Boden wird mit Kreppklebeband ein Bereich markiert, der den Stall der Schafe darstellt.

Dann werden die Luftballons im Raum verteilt. Die Kinder versuchen, die Schafe mithilfe einer Fliegenklatsche in den Stall zu bringen. Je nach Gruppengröße und Alter der Kinder sollten nicht alle zugleich spielen und die Anzahl der Luftballons und die Größe des Stalls angepasst werden. Leicht: großer Stall, wenige Luftballons, wenige Kinder; schwer: kleiner Stall, viele Luftballons, viele Kinder auf einmal.

Schafsuche

- kleines Schaf: Kuscheltier oder Osterdeko

Viele Kinder haben großen Spaß am Verstecken und Suchen. Ein kleines Schaf (bei größeren Gruppen auch mehrere) wird (vorab) im Raum versteckt. Wer findet das verlorene Schaf? Ist das Schaf gefunden, kann es nochmals versteckt werden. Vielleicht von den Kindern und die Mitarbeitenden müssen suchen? Die Schafsuche kann auch gut nach draußen verlegt werden.



Aktion

Wo sind die Schafe?

- 1 Suchspiel pro Kind (Online-Material), ausgedruckt
- Stifte

Wer schaut genau hin und findet die neun Schafe im Bild?

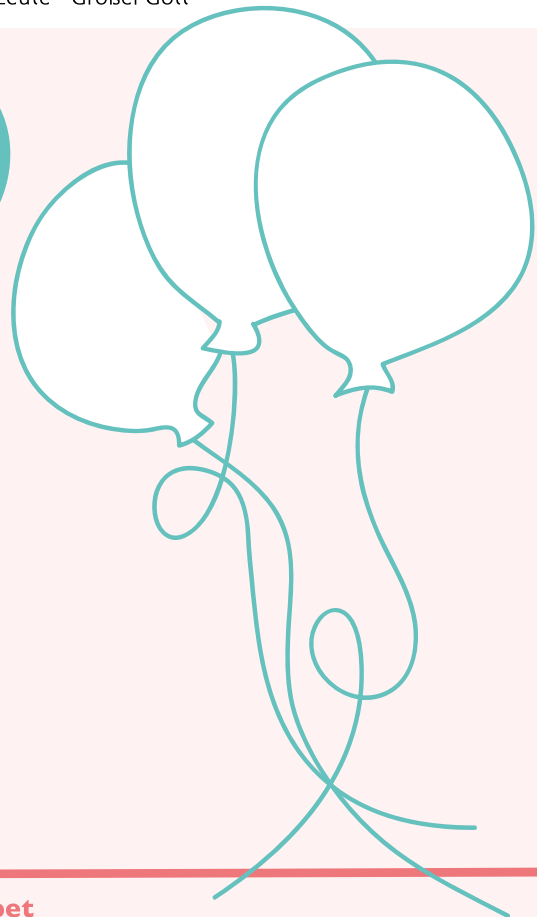
Die entdeckten Schafe werden mit einem Stift eingekreist. Wer möchte, kann das Bild ausmalen.

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



Musik

- Jesus hat mich lieb (Sabine Wiediger) // Nr. 63 in „Kleine Leute – Großer Gott“
- Kleine Spatzen liebt der Herr (Valerie Lill) // Nr. 68 in „Kleine Leute – Großer Gott“



Gebet

Lieber Gott, du bist wie der Hirte in der Geschichte. Danke, dass du uns nicht allein lässt. Danke, dass du uns hilfst, wenn wir in Not sind. Danke, dass du große und kleine Leute lieb hast – und dich über uns freust. Amen

Simone Marquadt

Mehr Infos zu den Autorinnen gibt es auf Seite 5.

