

# BA 2: EIN WIKINGER LERNT JESUS KENNEN

## Text

Johannes 4,1-30.39-42

## Zielgedanke

An dieser Geschichte ist zu erkennen, dass Jesus sich gerade für Außenseiter engagiert. Ihnen ganz besonders gilt seine Zuwendung, weil sie ganz besonders seine Liebe und verändernde Kraft brauchen und auch suchen. Eine Begegnung mit Jesus schafft positive Veränderung für diese Menschen und auch für das eigene Leben, Denken und Tun.

## Merkvers

*Da kamen noch viel mehr von ihnen zum Glauben aufgrund seiner Worte. Sie erklärten der Frau: „Jetzt glauben wir nicht länger wegen deiner Erzählung, sondern weil wir ihn selbst gehört haben. Wir wissen jetzt, dass er wirklich der Retter der Welt ist“ (Johannes 4,41.42, GN).*

## Erklärungen zum Text

### Vers 1-6

Jesus beschließt nach Galiläa zurückzugehen, um für einige Zeit aus der Schusslinie der Pharisäer herauszukommen. Er geht bewusst durch Samaria, ein Gebiet, das von den Juden eigentlich gemieden wird. Am Jakobsbrunnen in der Nähe der Stadt Sychar macht er Rast. Es ist um die Mittagszeit.

### Vers 7.8

Ungewöhnlich, dass die Frau zu dieser Zeit Wasser holen geht. Sie möchte offenbar die Gesellschaft der anderen Bewohner des Dorfes meiden. Weshalb, erfahren wir später. Noch ungewöhnlicher ist, dass Jesus – ein Jude – sie anspricht und um Wasser bittet. Juden und Samariter waren nicht gerade Freunde. Jesus handelt völlig gegen die Etikette. Für einen Juden, besonders einen Rabbi, war es nicht üblich, sich mit einer Frau zu unterhalten. Normalerweise hätte er diese Frau einfach übersehen.

Die Jünger sind nicht dabei. Sie sind ins Dorf gegangen, um Essen zu besorgen. Es wird nicht beschrieben, ob sich in der Nähe noch andere Personen aufhalten.

### Vers 9-27

Zwischen Jesus und der Frau entwickelt sich ein Gespräch, in dessen Verlauf die Frau erkennt, dass dieser Mann nicht einfach irgendein jüdischer Pilger ist, sondern der Messias, der Retter, der Christus. Diese Be-

gegnung wird zur wichtigsten Begegnung ihres Lebens. Als die Jünger zurückkehren, wundern sie sich über das, was sie sehen, wagen aber nicht, dies anzusprechen oder sich in irgendeiner Weise einzumischen.

### Vers 28-30

Das Leben, die Lebenseinstellung der Frau hat sich verändert. Sie geht aus freien Stücken in die Stadt, um die Menschen dort zu Jesus einzuladen. Jetzt geht sie auf die Menschen zu, die sie vorher gemieden hat. Die Leute werden neugierig und folgen ihr hinaus zum Brunnen.

### Vers 39-42

Die Menschen wollen mehr von Jesus hören. Sie laden ihn ein zu bleiben. Es kommen noch mehr Leute zum Glauben an Jesus.

## Begriffe

*Jude, Judäer*

Die Bezeichnung »Judäer« kommt für Einwohner des Südreiches oder Angehörige des Stammes Juda in der Bibel vor. Die Landessprache heißt judäisch (LÜ: hebräisch). Nach der Babylonischen Gefangenschaft wird „Juden“ als gewöhnliche Bezeichnung des Volkes in Juda und Jerusalem (Esra 5,1) und dann auch in der Zerstreuung gebraucht. „Jude“ im Gegensatz zum „Heiden“ schließt bei Paulus die Kenntnis der Offenbarung Gottes und das Leben nach dem Gesetz mit ein (Röm 2,17; 1. Kor 9,20; Gal 2,14).

*Samariter*

Samariter sind im NT die Nachkommen der Israeliten des Nordreichs Israel, nachdem sie sich mit Leuten aus den verschiedensten Gegenden des assyrischen Reiches (Esra 4,9f.) vermischt hatten, die anstelle der fortgeführten Israeliten in den Städten Samarias angesiedelt worden waren. Auf Befehl des Assyrerkönigs wurde einer der gefangenen Priester zurückgebracht, der die heidnischen Umsiedler den Herrn fürchten und verehren lehrte (2. Kön 17,27f.), ohne dass sie aber ihre eigenen Götter aufgaben. Die Reform Josias, die sich auch auf das Gebiet des früheren Nordreichs erstreckte, hatte ebenfalls keine dauernde Wirkung.

Nach der Babylonischen Gefangenschaft wollten die Samariter am Tempelbau unter Serubbabel mithelfen (etwa 530 v.Chr.). Aber die Juden verweigerten es ihnen (Esr 4,2f.), wohl wegen ihres Götzendienstes und der Vermischung mit Nichtisraeliten. Von dieser Zeit an bestand Feindschaft zwischen Juden und Samaritern. Die Samariter bauten nun ihren eigenen Tempel auf dem Berg

Garizim. Wann das geschah, wissen wir nicht genau; zerstört wurde er durch Johannes Hyrkanus nach dem Tode Antiochus' VII. (128 v. Chr.) und seitdem nicht wieder aufgebaut. Da die Samariter die Mosebücher als Heilige Schrift übernahmen, werden sie in diesem Tempel Gott verehrt haben.

Die Hauptstreitfrage zwischen Juden und Samaritern z. Zt. Jesu war, an welchem Ort man anbeten sollte, in Jerusalem oder auf dem Garizim (Joh 4,20; vgl. Lk 9,52f.). Anders ausgedrückt: ob dem Tempel in Jerusalem die Sonderstellung des alleinigen Heiligtums Gottes zukomme. Bei allem Gegensatz zum offiziellen Judentum aber zeigten sich Samariter öfter aufgeschlossen für Jesus und seine Botschaft (Lk 17,15f.; Joh 4); unter ihnen finden wir die ersten nichtjüdischen Christen (Apg 8,5-25; 9,31). Heute wohnen noch einige hundert Samariter in Nablus nahe dem früheren Sichem, die von Kleinhandel und Handwerk leben. Sie feiern jedes Jahr auf dem Garizim das Passafest und die anderen in 3. Mose 23 vorgeschriebenen Feste.

### *Lebendiges Wasser*

ist ursprünglich Quellwasser im Unterschied zu Wasser aus einer Zisterne; hier geht es um „Wasser, das Leben gibt“. Im Johannesevangelium ist dies ein Bild für den Heiligen Geist (vgl. Joh 7,39).

### **Personen**

#### *Samariterin*

Eine Frau aus Sychar in Samarien, deren Lebenswandel weder den jüdischen noch den samaritanischen Regeln entsprach. Sie war fünfmal geschieden und lebte gerade unverheiratet mit dem sechsten Mann zusammen. Dies war moralisch und nach den Geboten nicht in Ordnung. Aus diesem Grunde wohl war sie eine Außenseiterin der Gesellschaft.

### **Orte**

#### *Samarien*

Die Landschaft Samaria ist das Hügelland um die gleichnamige Stadt, das sich nach Norden an das Gebirge Ephraim anschließt und sich bis zur Ebene Jesreel erstreckt.

Im AT wird der Name häufig auch zur Bezeichnung des Nordreichs Israel - wohl mit Ausschluss Galiläas und des Ostjordanlandes - gebraucht.

Im NT ist Samarien das Gebiet der Samariter. Die Ostgrenze verlief am Jordan, die Nordgrenze lag nach Josephus bei Ginaea (En-Gannim), die Westgrenze nach dem Talmud bei Antipatris. Im Süden war Lebona Grenzort gegen Judäa. Hatte man hier übernachtet, so konnte man mittags am Jakobsbrunnen sein (Joh 4,3-6).

#### *Judäa*

Landschaftlich bezeichnete Judäa das Gebiet, das die Juden nach der Rückkehr aus der Babylonischen Gefangenschaft in der Umgebung Jerusalems bewohnten. Politisch war Judäa das Gebiet südlich von Samaria, das mit Samaria und zeitweise auch Galiläa zusammen die römische Provinz Palästina bildete.

## VORSCHLAG FÜR DEN PROGRAMMABLAUF

### **Treffpunkt**

Wir beginnen mit einem gemeinsamen Spiel zum Thema Wassertransport. Wenn die räumlichen Möglichkeiten und die Ausstattung dafür fehlen, zeigen wir ein paar Bilder mit verschiedenen Arten der Wasserversorgung (Pont du Gard, verschiedene Brunnen, Quelle, Wasserhahn, Feuerwehrspritze usw.).

### **Knackpunkt**

Im Plenum sprechen wir über das Vorrecht, dass wir heute nur den Wasserhahn aufdrehen müssen, um frisches, kühles, klares, sauberes Trinkwasser entnehmen zu können. So bequem war es nicht immer und noch heute gibt es viele Menschen, die täglich weite und beschwerliche Wege zurücklegen müssen, um an Wasser zu gelangen (vgl. Berichte aus Afrika). Dies ist dann oft weder kühl und frisch noch klar und sauber. Von einer Frau, die diese beschwerliche Aufgabe auch noch in der Mittagshitze erledigte, handelt die heutige biblische Geschichte.

Ein Mitarbeiter erzählt die Geschichte aus Johannes 4. Die Erklärungen zum Text und zu einzelnen Begriffen können eingebaut werden. Der Bibeltext ist sehr anschaulich, sodass hier auf eine ausführliche Formulierung verzichtet werden kann. Notfalls kann der Text auch aus der „Guten Nachricht“ gelesen werden. Zur Veranschaulichung der geographischen Besonderheiten zeigen wir den Kindern eine Landkarte von Israel (Overheadfolie, z.B. Karten AT, Born-Verlag), auf der die Gebiete Judäa, Samaria und Galiläa sowie der Ort Sychar eingezeichnet sind.

### **Doppelpunkt** (in Kleingruppen mit Teilnehmerheft)

In der Kleingruppe wollen wir diese Geschichte vertiefen und mögliche Fragen aufgreifen.

Zu Beginn klären wir noch einmal miteinander einige Sachverhalte (siehe Begriffserklärungen).

Wo spielt diese Begebenheit sich ab? Was unterschei-

det Samariter von Juden? Welches Verhalten machte diese Frau zur Außenseiterin in ihrem eigenen Dorf? Was bietet Jesus ihr an? Woran erkennen wir, dass sich in ihrem Leben durch die Begegnung mit Jesus etwas Wesentliches verändert hat?

Dann wollen wir über ein paar Fragen ins Gespräch kommen (siehe Teilnehmerheft):

1. Wo habe ich die Möglichkeit, Jesus zu begegnen, und wie kann ich diese noch besser nutzen?
2. Kenne ich Menschen, die ähnlich wie diese Frau Außenseiter sind? Welche Gründe gibt es dafür?
3. Wie kann ich auf diese Menschen oder wenigstens einen von diesen Menschen zugehen, ihm/ihr freundlich begegnen und dazu beitragen, sie zu integrieren?
4. Das Wichtigste, was einem Menschen begegnen kann ist, dass er Jesus kennen lernt. Wie kann ich dazu beitragen, dass diese Person/en Jesus kennen lernen?

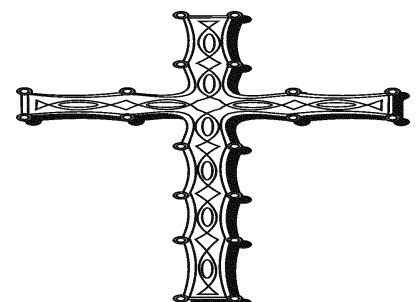
Zum Abschluss wollen wir in der Kleingruppe für diese Person/en und die Umsetzung der Ideen beten.

### **Schlusspunkt**

**Die Fortsetzungsgeschichte, Teil 2: Sven lernt Jesus kennen**, zum Abschluss im Plenum spannend erzählen.

### **Lieder aus „Kinder feiern Jesus“**

- Nr. 74 Allen Kindern dieser Erde
- Nr. 78 Komm mit, schlag ein
- Nr. 81 Bino batata
- Nr. 82 Es gibt nur einen, der dich kennt



# 2. TAG: GELÄNDESPIEL DER WIKINGER: "DER KAMPF UMS DANEGELD"

## Spielidee

Die Wikinger, die mit ihren Schiffen auch in flachen Gewässern fahren konnten, überfielen oft überraschend kleinere und größere Städte, die an Flüssen gebaut waren. Um Lösegeld zu erpressen, belagerten sie die Städte und nahmen Geiseln. Die Städte konnten sich mit dem so genannten Danegeld freikaufen. In unserem Spiel ist einiges schief gelaufen. Nach einer großen Schlacht weiß niemand mehr, wer mit wem zusammen kämpft (spielt) und welche Aufgabe die anderen zu erfüllen haben. Das muss erst neu entdeckt werden, um dann mit dem eigenen Auftrag ans Ziel zu kommen.

## Mannschaften

„Der Kampf ...“ wird in 5 Gruppen gespielt, die alle durch Bänder oder Buttons farblich gekennzeichnet sind. Die Identität der Gruppen – außer der eigenen – stellt sich erst im Laufe des Spiels heraus. Die Gruppen setzen sich folgendermaßen zusammen:

1. Wikinger: ein Häuptling und Händler – grün
2. Herrscher A: ein König, ein Steuereintreiber, Angehörige des Königshauses – rot
3. Herrscher B: ein König, ein Steuereintreiber, Angehörige des Königshauses – blau
4. Volk A: ein Bürgermeister, ein Rebellenführer, Rebellen – lila
5. Volk B: ein Bürgermeister, ein Rebellenführer, Rebellen – gelb

## Material

Für jede Gruppe wird benötigt:

1. ein C4-Umschlag
2. ein Aufgaben- und Informationszettel
3. ein C6-Umschlag mit Informationen für die anderen Gruppen
4. 24.000 Euro Spielgeld und 500 Euro Notgeld pro Spieler
5. Bänder oder Buttons für jeden Mitspieler
6. Verschiedenes

## Vorbereitung

1. Für jede Gruppe wird ein C4-Umschlag mit einem Farbstreifen in der entsprechenden Gruppenfarbe markiert.

2. Auf den Aufgaben- und Infozettel gehört Folgendes:
  - a. die Gruppenfarbe
  - b. die Identität
  - c. ein Lückentext, in dem eingetragen werden kann, welcher Mitspieler welche Rolle innerhalb der Gruppe übernimmt.
  - d. der zur Verfügung stehende Geldbetrag
  - e. der Auftrag, den die Gruppe zu erfüllen hat (muss der Spielleiter noch eintragen).

3. Für den Informationsaustausch werden C6-Umschläge mit jeweils 3 Zetteln zum Ziehen vorbereitet. Hier müssen die Gruppen, sobald das Spiel begonnen hat und sie ihre Lager gefunden haben, die Namen der entsprechenden Mitspieler eintragen (vergleiche 2.c).

	→	Wikinger	Der Häuptling ist ...	
	→	Herrscher A	König von England ist ...	Der Steuereintreiber ist ...
	→	Herrscher B	König Karl ist ...	Der Steuereintreiber ist ...
	→	Volk A	Der Bürgermeister ist ...	Der Rebellenführer ist ...
	→	Volk B	Der Bürgermeister ist ...	Der Rebellenführer ist ...

4. Die Verteilung des Spielgeldes entspricht den Aufträgen der Gruppen:

Wikinger	8.000 Euro
Herrscher A	6.000 Euro
Herrscher B	6.000 Euro
Volk A	2.000 Euro
Volk B	2.000 Euro

Notgeld: Wenn die Kinder nicht mit den zur Verfügung gestellten Geldbeträgen zurechtkommen, kann nach einer Stunde ein Notgeld von 500 Euro an jeden Spieler ausgeteilt werden, um das Spiel schneller zu Ende zu bringen. Dieses Notgeld sollte jeder Gruppenbetreuer (s. Hinweis am Ende) für seine Gruppe in der Tasche haben, aber erst nach kurzer Rücksprache mit den anderen Mitarbeitern verteilen.

5. Für jedes Kind muss in der Gruppenfarbe ein Button oder ein Band, das gut sichtbar ist und um den Arm gebunden werden kann, in dem C4-Umschlag bereitliegen.

6. Verschiedenes

a. Völker

Gutscheine über Speere und Schwerter, die wie Waffen gehandelt werden. Pro Volk gibt es folgende Gutscheine:

- 1 x 5 Schwerter = 1 x 500 Euro
- 2 x 10 Schwerter = 2 x 1.000 Euro
- 2 x 20 Schwerter = 2 x 2.000 Euro
- 1 x 10 Speere = 1 x 100 Euro
- 2 x 20 Speere = 2 x 200 Euro
- 1 x 30 Speere = 1 x 300 Euro
- 2 x 50 Speere = 2 x 500 Euro
- 1 x 70 Speere = 1 x 700 Euro

b. Herrscher

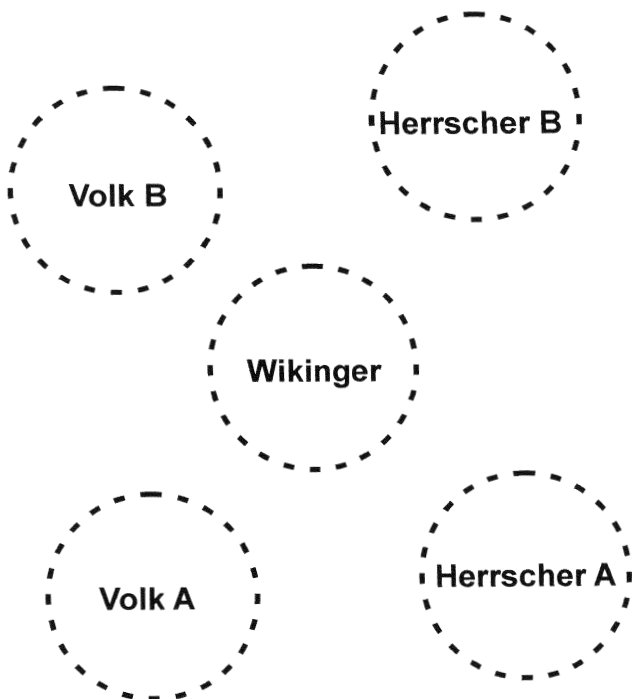
Die Steuereintreiber erhalten einen „Herrscherausweis zum Eintreiben der Steuern“ und je zwei Quittungen, die sie ihrem Volk für gezahlte Steuern ausstellen müssen.

<p><b><u>Herrscherausweis</u></b></p> <hr/> <p>ist berechtigt zum Steuereintreiben für Herrscher A.</p>
---

<p><b><u>Quittung</u></b></p> <p>Von Volk B an Herrscher B gezahlte Steuer in Höhe von _____ Euro.</p>
--

7. Lager einrichten

Im Wald werden 5 farblich gekennzeichnete Lager eingerichtet und mit Bauband begrenzt. Es empfiehlt sich, die Lager ungefähr kreisförmig anzulegen und den Aufgaben entsprechend die Wikinger zwischen den Völkern anzusiedeln.



**Spielbeginn**

Nachdem das Spiel den 5 Gruppen im Haus erklärt worden ist, stürmen die Kinder in den Wald hinaus, suchen in einem umschriebenen Gebiet ihre Lager und öffnen den C4-Umschlag. Nachdem sie festgestellt haben, welche Rolle sie übernehmen und wie ihr Auftrag aussieht, stecken sie sich die Buttons an (legen ihre Bänder an) und beginnen Informationen zu kaufen.

*Informationen werden gekauft, indem*

- direkt am Lager mit einer anderen Gruppe ein Preis ausgehandelt wird.
- einzeln durch den Wald laufende Mitspieler anderer Gruppen als Geiseln genommen werden, die dann durch eine Information freigekauft werden können.
- im Spielverlauf Schlüsse aus Handelsbeziehungen usw. gezogen werden (kombiniert!).

*Geiselnahme*

Die HÄNDLER der Wikinger können zu zweit, die AUFSTÄNDISCHEN oder die HERRSCHERFAMILIE können zu dritt Geiseln nehmen. Die Geiselnahme ist vollzogen, wenn die Entführer sich an der Hand gefasst und einen Kreis um das Opfer gebildet haben. Der Mitspieler wird ins Lager der Entführer gebracht und die Verhandlungen können (müssen!) starten.

**Spielende**

Die Gruppe, die alle nötigen Informationen erhalten und zuerst ihren Auftrag vollständig ausgeführt hat, hat gewonnen.

**Hinweis**

Da das Spiel sich für Jungschar Kinder als ziemlich schwierig erwiesen hat, ihnen aber viel Spaß macht, sollte pro Gruppe ein Mitarbeiter für Erklärungen und Tipps in der Nähe des jeweiligen Lagers bereitstehen.