

Esel in der Bibel

Eine Ergänzungseinheit

Einführung

Esel sind in der Bibel eigentlich nichts Besonderes. Viele Menschen, die wir aus den bekannten Bibelgeschichten kennen, hielten Esel.

Abraham hielt viele Esel, genau wie Schafe, Ziegen und Rinder. Als er von Gott den Auftrag bekam, Isaak zu opfern, sattelte er einen Esel, der das Brennholz zu tragen hatte (1. Mose 22,3).

Mose „transportierte“ bei seiner Rückkehr nach Ägypten seine Familie auf einem Esel (2. Mose 4,20).

Sauls Vater hielt Esel, und er schickt in 1. Samuel 9 seinen Sohn zusammen mit einem Knecht Ios, entlaufene Eselinnen einzufangen.

Zur Gastfreundschaft gehörte es, nicht nur den Gast freundlich zu empfangen, sondern auch seinen Esel zu versorgen (z.B. Richter 19,21 + 1. Mose 43,24).



Übersicht

Esel in der Bibel
Eine Ergänzungseinheit



Andererseits waren Esel insbesondere im Alten Testament eine Art „Maßeinheit“, um den Wohlstand eines Menschen zu beschreiben.

Josef schickte seinem Vater 10 Esel und 10 Eselinnen, die mit Getreide beladen waren (1. Mose 45,23).

Hiobs Wohlstand wird mit der Zahl seiner Kamele, Esel und Rinder beschrieben (Hiob 1,3 + Hiob 42,12). Esel hatten also durchaus einen besonderen Wert, insbesondere, weil es kaum alternative Transportmittel und Reisemöglichkeiten gab. Kamele und Pferde waren viel seltener und zumeist wahrscheinlich unerschwinglich.

Zwei Bibelgeschichten fallen aus dem Rahmen, wenn man sich nach den Eseln in der Bibel umschaut:

Im Alten Testament spielt ein Esel in **4. Mose 22** eine ganz ungewöhnliche Rolle, als sich der Seher Bileam auf den Weg macht, das Volk Israel zu verfluchen. Im Gegensatz zu seinem Reiter kann er den Engel des Herrn sehen, der sich ihnen in den Weg stellt. Die Bibel erzählt uns, dass der Esel zu Bileam spricht, als dieser ihn hart schlägt. In der Begegnung mit dem sprechenden Esel und dem Engel des Herrn werden Bileam die Augen geöffnet, dass er sein Vorhaben ändern muss.

Im Neuen Testament (Matthäus 21,1-11) reitet Jesus bei seinem Einzug nach Jerusalem auf einer Eselin, die ein Fohlen bei sich hat. Auf diese Weise erfüllt sich für alle Umstehenden deutlich sichtbar die alte Prophetie des Sacharja über das Kommen des Königs (Sacharja 9,9) „Juble laut, Tochter Zion! Jauchze, Tochter Jerusalem! Sieh, dein König kommt zu dir. Er ist gerecht und hilft; er ist demütig und reitet auf einem Esel, auf einem Fohlen, dem Jungen einer Eselin.“

Kerstin Gohla

Esel in der Bibel

Vorbemerkungen

Methodisch kann man sich dem Thema „Esel in der Bibel“ nun aufgrund der Fülle der Bibelgeschichten und Textstellen ganz unterschiedlich nähern.

Eine Möglichkeit wäre, eine Esel-Geschichte auszuwählen und zum Kernthema für die Stunde zu machen. Hierfür könnte die Stunde je nach Altersgruppe aus folgenden Bausteinen aufgebaut werden: 1c), 1e), 1f), 2a), 2b) oder 2c), 3a) oder 3b) oder 3c).

Ein anderer Ansatz könnte sein, die Kinder in mehreren Stationen kurz in verschiedene Esel-Geschichten „eintauchen“ zu lassen. Da bei diesem Aufbau mehrere Aktionen gleichzeitig verlaufen, werden in jedem Fall mehrere Mitarbeitende und nach Möglichkeit auch verschiedene Räume benötigt. Hierfür eignen sich die Bausteine: 1a), 1d), 1e), 1g), 1h), 3e). Als Abschluss der Stationen eignet sich die gemeinsame Erarbeitung einer Geschichte mit der unter 2b) beschriebenen Methode. Das ist dann auch für Vorschulkinder umsetzbar, wenn die Erzählabschnitte der Geschichte kurz und leicht verständlich ausgewählt werden.

Eine dritte Möglichkeit wäre, sich mit älteren Schulkindern auf eine Esel-Forschungsreise durch die Bibel zu begeben und die Kinder weitestgehend selbst entdecken zu lassen, was es über Esel in und außerhalb der Bibel zu erfahren gibt. Dazu sollten Kleingruppen gebildet werden, die sich jeweils schwerpunktmäßig um einen Aspekt kümmern und ihre Ergebnisse später in die Gesamtgruppe einbringen

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Esel-Quiz (M 1)

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Über das Quiz erfahren die Kinder spielerisch einige wissenswerte Dinge über Esel im Allgemeinen und kommen im Thema an.

Material: Quizfragen (M 1), Kreppklebeband, ggf. starke Taschenlampe.

Durchführung: Es werden auf dem Boden mit Klebeband zwei größere Felder abgeklebt. Ein Feld steht für die Antwort 1, das andere für Antwort 2. Die Kinder dürfen sich bei jeder Frage entscheiden, auf welches Antwortfeld sie springen wollen. Wenn es eine Verdunkelungsmöglichkeit im Raum gibt, kann man dabei den Lichtschein mit der Taschenlampe geheimnisvoll umhertanzen lassen. Nach einigen Sekunden ruft der Spielleiter / die Spielleiterin „Stopp“. Dann dürfen die Kinder das Feld nicht mehr wechseln. Zur Auflösung der Frage wird das richtige Antwortfeld beleuchtet.



b) Spiel: Nachlaufen

- Für wen:** für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.
- Warum:** Das Spiel eignet sich zum Aufwärmen und Ankommen. Da die Esel in der Bibel in erster Linie Transportmittel und damit Reisegefährten waren, ist ein Esel – wie in diesem Spiel – immer zusammen mit jemandem unterwegs gewesen. Dabei ist das zusammen Reisen (Laufen) auch nicht immer so ganz einfach (wie bei Bileam).
- Material:** keins.
- Durchführung:** Die Kinder tun sich jeweils zu zweit zusammen. Ein Kind läuft voraus und wechselt laufend die Bewegungen (Laufstil, Hüpfstil, Armbewegungen etc.). Das zweite Kind läuft dicht hinterher und hat die Aufgabe, seinen Vordermann möglichst genau nachzuahmen. Nach einiger Zeit wird gewechselt.
- Variante:** Nur ein Kind aus der Gruppe ist der Vorläufer / die Vorläuferin, alle anderen folgen in einer Schlange dahinter und imitieren jeweils ihren direkten Vordermann.

c) Spiel: Reise mit Bileam

- Für wen:** für Schulkinder.
- Warum:** Bileam reist mit seinem Esel zum König von Moab. Unterwegs gibt es einige Engpässe durch den Engel des Herrn. Der Esel muss mehrfach ausweichen und flexibel sein, um nicht mit dem Engel des Herrn zusammenzustoßen und sein Leben zu verlieren.
- Material:** Musik (CD-Player), Stühle.
- Durchführung:** Das Spiel wird wie „Reise nach Jerusalem“ gespielt. Dazu stellen wir die Stühle in der Mitte zu einem Kreis mit den Sitzflächen nach außen. Es steht immer ein Stuhl weniger als Kinder spielen. Der Spielleiter / Die Spielleiterin gibt dann das Signal zum Loslaufen, am besten mit Musik. Solange die Musik spielt, laufen die Kinder im Kreis um die Stühle. Sobald die Musik stoppt, muss jedes Kind sich einen Sitzplatz suchen. Das letzte Kind, für das kein Sitzplatz mehr da ist, scheidet aus. Dann stehen alle wieder auf und ein Stuhl wird entfernt. Das geht solange bis nur noch ein Kind übrigbleibt.
- Variante:** Stoppt die Musik, müssen sich alle Kinder auf die vorhandenen Stühle setzen. Dabei dürfen die Füße nicht mehr den Boden berühren. Es scheidet niemand aus. Alle Kinder gehen wieder los, ein Stuhl wird entfernt. Erneut setzen sich alle Kinder auf die vorhandenen Stühle, wenn die Musik stoppt, wieder wird nur ein Stuhl entfernt, alle Kinder bleiben im Spiel. Wann wird der Platz zu klein, um noch alle Kinder ohne Bodenberührung aufzunehmen?

d) Spiel: Esel-Wettrennen

- Für wen:** für jüngere Schulkinder.
- Warum:** Beim „Esel-Wettrennen“ geht es darum, dass Reiter und Esel gut miteinander kooperieren. Auf einem Esel zu reiten, ist nicht immer ganz einfach. In der Geschichte von Bileam war es jedoch der Reiter, der „blind“ war, nicht der Esel ...
- Material:** 1 Seilchen, 12 Pfähle oder Hütchen, 1 Augenbinde, Stoppuhr.
- Durchführung:** Mit den Holzpfählen oder Hütchen wird ein Parcours abgesteckt. Der Abstand zwischen den Pfählen beträgt ca. einen Meter, damit der Esel auch leicht durch die Tore kommt. Ein Baum, der im Weg steht, kann mit einbezogen werden. Der Esel prägt sich vor dem Lauf den Weg gut ein und bekommt dann die Augen verbunden. Der Reiter stellt sich hinter seinen Esel und legt ihm die Zügel an (über den Nacken, unter die Arme!). Auf ein Startzeichen hin führt der Reiter seinen Esel nur durch Zügelzupfen an der rechten oder linken Seite.

Er darf nicht mit dem Esel sprechen. Berührt der Esel ein Hindernis, muss er zurück zum letzten Hindernis und von dort weiterlaufen. Welches Reiterpaar durchläuft die Strecke am schnellsten?



e) Spiel: Hindernislauf mit einem Esel

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Auch in diesem Spiel geht es darum, dass ein Esel einige Hindernisse geschickt überwinden muss. Das ging den Eseln in der Bibel auch meistens so, egal, ob sie mit Jesus auf dem Rücken über Tücher und Palmblätter laufen mussten, ob sie Maria nach Bethlehem, Abrahams Holz auf den Berg Moria oder Bileam am Engel vorbei tragen sollten. Alles keine einfachen Wege.
- Material:** Stühle, Tische, dicke Bretter, kleine Gegenstände etc.
- Durchführung:** Ein lustiger Parcours aus Stühlen und Tischen wird im Raum aufgebaut. Den Kindern wird genau gezeigt, wie sie den Parcours absolvieren sollen (z.B. über den Tisch klettern, unter dem Stuhl durchkriechen, über ein Brett balancieren, über einen „Wassergraben“ springen, ein Tablett mit Geschirr über ein Hindernis transportieren usw.). Anschließend werden zwei gleichstarke Gruppen gebildet. Die Gruppenmitglieder laufen einzeln nacheinander, aber für eine gemeinsame Gruppen-Zeitwertung.

f) Spiel: Ich packe meinen Esel ...

- Für wen:** für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.
- Warum:** Abraham packte Holz für das Opfer auf seinen Esel, Jesus und Bileam ritten auf einem Esel, Josef packte Getreide für seinen Vater auf 10 Esel. Esel hatten in der Bibel immer irgendwas zu tragen. Das Spiel lädt die Kinder dazu ein, sich vorzustellen was man (sinnvollerweise) alles auf einen Esel packen könnte.
- Material:** keins.
- Durchführung:** Das Spiel wird wie „Ich packe meinen Koffer“ gespielt: Ein Kind beginnt, indem es sagt: „Ich packe auf meinen Esel ...“ und einen Begriff oder Gegenstand nennt, den es auf den Esel packen möchte (z.B. Getreide). Das Kind rechts neben ihm wiederholt immer den Spielsatz: „Ich packe auf meinen Esel“ und wiederholt immer die vorherigen Begriffe und nennt einen neuen dazu. Je nach Größe der Gruppe oder Spielrunde muss man sich ganz schön viele Begriffe merken.

g) Spiel: Gesundes Futter für den Esel

- Für wen:** für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.
- Warum:** Esel sind ganz im Gegensatz zu ihrem Ruf nicht dumm, sondern ziemlich schlau. Deshalb frisst ein Esel auch kein schlechtes Futter. Mit seiner guten Nase kann er gut unterscheiden, was genießbar ist und was nicht. Zur Gastfreundschaft in der Bibel gehörte es, außer den Gästen auch ihre Esel mit gutem Futter zu versorgen.
- Material:** Süßigkeiten.
- Durchführung:** Jedes Esel-Kind bekommt nacheinander fünf kleine Süßigkeiten (z.B. Weingummi) vorgelegt. Ein Stück davon ist giftig und darf nicht gegessen werden. Die anderen Esel-Kinder wissen das, weil sie es vorher gemeinsam bestimmt haben, als das ratende Kind kurz vor der Tür warten musste. Nun darf das ratende Eselkind solange von den Futterstücken nehmen, bis die anderen laut „Stopp“ (oder „liiaah“) schreien, weil es das giftige Futter erwischt hat. Damit endet der Spielzug des Esel-Kindes sofort, und ein neues Esel-Kind darf sein



Glück versuchen, möglichst viele Stück zu ergattern, ohne das giftige Stück zu erwischen.

h) Spiel: Packesel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abraham packte Holz für das Opfer auf seinen Esel, Jesus und Bileam ritten auf einem Esel, Josef packte Getreide für seinen Vater auf 10 Esel. Esel hatten in der Bibel immer irgendwas zu tragen. Das Spiel lädt die Kinder dazu ein, sich



Material: entweder das Reisespiel „Packesel“ von Schmidt-Spiele oder für den „lebensgroßen“ Esel: eine große, stabile Pappe (z.B. von einem Möbelkarton), stabiles Teppichmesser (Cutter), Bastelfarbe in grau und schwarz, 1 einzelner Holzbock (klappbares Untergestell für einen Tapeziertisch), 15 bis 20 Dachlatten-Stücke (je etwa 1m Länge), 2 Paar Bauhandschuhe.

Durchführung: Die einfache Variante ist, das Reisespiel „Packesel“ von Schmidt-Spiele zu spielen. Darin gibt es einen kleinen Holzsesel, auf dessen Rücken abwechselnd dünne Holzstäbchen gestapelt werden. Ziel ist es, möglichst viele Stäbchen abzulegen, bevor alles zusammenbricht. Für Vorschulkinder ist das nicht ganz einfach, für ältere Schulkinder nicht sehr spannend.

Die spannendere Variante ist, als Eigenbau (entweder gemeinsam mit den Kindern oder bereits fertig gebaut) mit einem großen (fast lebensgroßen) Holzsesel zu spielen.

Dazu wird ein Holzbock aus dem Baumarkt als Eselkörper grau angestrichen. Der Kopf und der Schwanz werden mit einem Cutter aus stabilem Karton geschnitten und zwischen den Körper gesteckt. Wer will, kann den Körper auch noch mit einem Esel-Bauch aus Pappe verschönern. Statt aus Karton-Pappe können Kopf, Schwanz und Bauch natürlich auch aus Sperrholz gesägt werden. Damit wird der Esel langlebiger und kann später für viele andere Zwecke eingesetzt werden. Zum Packen des Holzsesels werden die etwa 1 m langen Dachlatten-Stücke benutzt. Wer will, kann die Latten auch in verschiedenen Farben gestalten.

Ist der Esel gebaut, läuft das Spiel genau wie beim Reisespiel ab. Es sollten allerdings nur zwei Kinder gegeneinander antreten und jeweils abwechselnd ihre Latten vorsichtig auf dem Rücken des Esels stapeln, ohne dass eine Latte herunterfällt. Wenn eine oder gar mehrere Latten fallen, ist die Spielrunde beendet und andere Kinder sind gefragt. Es ist empfehlenswert, dass die Kinder beim Stapeln dicke Bauhandschuhe tragen (muss keine Kindergröße sein), da die Dachlatten üblicherweise sägerau sind und sich Splitter bilden könnten.



2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas



a) Puppenstück: Gespräch mit Bileams Esel (M 2)

Für wen: Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Im Gespräch mit dem Esel wird den Vorschulkindern die Geschichte von Bileam, seinem Esel und der Begegnung mit dem Engel erzählt. Kernbotschaft ist, dass Gott sogar noch Dinge gut machen kann, die von Menschen zuerst gar nicht als etwas Gutes beabsichtigt sind (siehe auch Römer 8,28).

Material: Esel-Handpuppe (wenn keine Esel-Handpuppe vorhanden ist, kann leicht eine aus einem alten grauen Socken gebastelt werden, Anleitung unter folgender Internetadresse: www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/buehne-theater-sockenpuppen-basteln.html), Text (M 2).

Durchführung: Das Puppenstück (M 2) wird von einem oder zwei Mitarbeitenden vorgespielt.

b) Bibeltext-Wanderung zu Bileam

Für wen: für jüngere Schulkinder (mit einfachen Kinderbibeltexten auch für Vorschulkinder anwendbar).

Warum: Durch die Wanderung durch den Gruppenraum wird der Bibeltext in kleine Abschnitte aufgeteilt. Mit dem inhaltlichen Fortschreiten der Weggeschichte befinden sich auch die Kinder physisch und gedanklich auf einem Weg. Wie in 2a) soll auch hier die Kernbotschaft sein, dass Gott Ereignisse, Pläne und Vorhaben noch gut machen kann, die von Menschen nicht als etwas Gutes beabsichtigt waren (siehe auch Römer 8,28).

Material: Schilder oder Symbole zur Markierung der Wegstationen, Bibeltext aus 4. Mose 22 oder aus einer Kinderbibel passend in sechs Abschnitten, Kleinigkeit zu essen.

Durchführung: Die Geschichte von Bileam wird den Kindern auf einer kleinen Wanderung durch den Gruppenraum (wenn möglich Hausflur o.Ä. einbeziehen). Dazu werden vor Beginn der Stunde an verschiedenen Stellen im Raum Markierungen angebracht (z.B. Zettel mit fortlaufender Nummerierung oder Symbole).

1. Station – die Steppe Moab: Weil das Volk Israel dort lagerte, setzen oder knien sich die Kinder kurz auf den Boden, während der erste Textabschnitt vorgelesen wird. Ganz kurz mit den Kindern klären, woher die Israeliten kamen und wohin sie wollten.

2. Station – Bileams Haus: Weil Bileam die Hofleute des Königs von Moab mehrmals als Gäste bei sich aufnimmt, während er mit Gott wegen des Auftrags im Gespräch ist, bekommen alle Kinder eine Kleinigkeit zu essen, während der zweite Textabschnitt gelesen wird. Kurz mit den Kindern klären, was Balaks Anliegen ist und was Gott im Gegensatz dazu will.

3. Station – die erste Begegnung zwischen Bileam, seinem Esel und dem Engel des Herrn: Nachdem der dritte Textabschnitt gelesen wurde, müssen alle Kinder einmal zwischen den Beinen des größten Kindes der Gruppe hindurchkriechen (stellvertretend für das Ausweichen des Esels ins Feld).

4. Station – die zweite Begegnung mit dem Engel des Herrn: Nach dem Lesen des Abschnitts müssen sich alle Kinder zwischen einem nah an einer Wand stehenden Hindernis (Stuhl o.Ä.) an der Wand entlangschleichen.

5. Station – die dritte Begegnung mit dem Engel an der Engstelle: Hier wird der Textabschnitt nicht einfach nur vorgelesen, sondern zwei Kinder aus der Gruppe übernehmen die wörtliche Rede aus dem Text (einer ist Bileam, der andere ist der Esel). Kurz klären, was sich nach diesem Gespräch zwischen dem Esel und Bileam verändert.



6. Station – Bileam segnet das Volk Israel: An dieser Stelle segnen die Kinder einander, nachdem der Schluss gelesen wurde. Das tun sie, indem sie zu zweit zusammengehen und nacheinander ein Kind dem anderen die Hand vorsichtig über den Kopf hält und sagt: „Der Herr segne dich und behüte dich!“ Hier wird kurz reflektiert, welche Absicht Balak ursprünglich hatte und welches Ergebnis am Ende rausgekommen ist.

Abschließend wird der Kerngedanke kurz auf die Situation der Kinder übertragen. Vielleicht fällt einem Kind ein Beispiel ein, wo ein schlechtes Vorhaben zum Guten gewendet wurde.

c) Texterarbeitung von zwei Seiten

Für wen: für ältere Schulkinder.

Warum: Die Kinder nähern sich dem Text von zwei Seiten. Gemeinsam wird die Verbindung zwischen beiden Texten geknüpft. Kernbotschaft soll sein, dass Gottes Ankündigungen wahr werden, egal wie lange es im Einzelfall vielleicht dauert.

Material: Bibeln.

Durchführung: Die Gruppe wird in zwei Kleingruppen geteilt. Die eine Gruppe liest sich in Sacharja 9,9 die Prophetie durch und überlegt, was ihnen an diesem Text auffällt (kein normaler König reitet auf einem Esel), von wem hier die Rede sein könnte. Die zweite Gruppe liest sich den Text aus Matthäus 21,1-11 durch. Was fällt dieser Gruppe Besonderes auf (wer gibt wohl wildfremden Männern seine Eselin samt Fohlen mit, nur weil die irgendwas von einem „Herrn“ reden, der die Tiere braucht ...)? Nach einigen Minuten treffen sich die beiden Gruppen wieder und berichten von ihrem Text und was ihnen aufgefallen ist. Nun werden die beiden Fäden im Gespräch zusammengeführt: Mit Jesu Einzug in Jerusalem erfüllt sich eine uralte Prophetie, die den meisten Menschen in Jerusalem vermutlich bekannt war. Deshalb erkannten sicher einige Menschen auch die Verbindung zwischen der Prophetie und dem Geschehen. Was können wir daraus für uns heute lernen? Gott hält, was er verspricht. Die Verheißungen der Bibel sind verlässlich, auch wenn Menschen vielleicht viele Jahrhunderte warten müssen. Das war genau so auch bei der Geburt von Jesus (wo übrigens möglicherweise auch ein Esel im Spiel war ...). Mit den Kindern diskutieren, worauf wir als Christen denn heute warten? Was hat Gott uns versprochen? Wir können sicher sein, dass Jesus eines Tages als König wiederkommen wird.

2. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Brettspiel selber bauen

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: In dem selbst gebauten Brettspiel können die Kinder alle Aspekte, die sie über Esel allgemein und aus der ausgewählten Geschichte neu gelernt haben, verarbeiten und beim Spielen des neuen Brettspiels erinnern. Beispielhaft ist ein Spiel zur Geschichte von Bileam und dem Esel beschrieben worden. Das Brettspiel kann genauso gut für fast jede andere Esel-Geschichte gestaltet werden.

Material: Papier (mind. DIN A3) für das Spielbrett, kleine Zettelchen (oder Blanko-Spielkarten) für Ereigniskarten, Farbstifte, Farb- oder Zahlen-Würfel, weiße Tonpappe für die Spielfiguren (je Figur 22 x 8 cm).

Durchführung: Im ersten Schritt wird ein Weg aus Spielfeldern auf den Spielplan aufgezeichnet. An einem Ende des Weges malen die Kinder das Haus von Bileam, am an-

deren Ende wird das Volk Israel aufgemalt, das dich in den Steppen von Moab gelagert hat. Im letzten Drittel des Weges werden die drei Stellen angedeutet, wo sich der Engel des Herrn dem Esel in den Weg gestellt hat (beim ersten Mal befand sich ein Feld neben dem Weg, beim zweiten Mal stellte sich der Engel des Herrn zwischen zwei Mauern der Weinberge, beim dritten Mal an eine Engstelle zwischen Felsen).



Nun zeichnet sich jedes Kind eine Spielfigur. Dafür wird ein Streifen von etwa 22 x 8 cm an der schmalen Seite zur Hälfte gefaltet, am unteren offenen Ende werden auf beiden Seiten 1-2 cm nach außen umgeklappt, so dass das Pappstück wie auf „Füßen“ aufrecht stehen kann. Auf beiden Seiten malen die Kinder nun ihren Bileam, der auf seinem Esel reitet.

Optional können nun noch einige Ereigniskarten gestaltet werden. Dazu werden einige Felder auf dem Spielplan als Ereignisfelder gekennzeichnet. Dann müssen doppelt so viele Ereigniskarten erstellt werden, die mit einer einfachen Beschriftung oder einem Symbol anzeigen, welches Ereignis eintreten soll (Beispiel: „- 2“ bedeutet, dass der Spieler, der die Ereigniskarte gezogen hat, zwei Schritte zurückgehen muss; die Abbildung eines Würfels auf der Karte bedeutet, dass der Spieler noch mal würfeln darf, usw.).

Zuletzt werden die drei Begegnungsstellen mit dem Engel mit einem Erschweren versehen, damit beim Spiel deutlich wird, dass an dieser Stelle etwas Besonderes passiert. Es könnte dort z.B. jeweils ein Stoppzeichen eingezeichnet werden, das anzeigt, dass die Spieler über diese Stellen nicht mit einfachen Zügen hinwegziehen können. Wer mit seiner Spielfigur auf diesem Feld landet (man muss dort stoppen, auch wenn eigentlich mehr Augen gewürfelt wurden), bekommt vielleicht eine Aufgabe, muss eine Frage beantworten oder darf erst weiterziehen, wenn eine 6 gewürfelt wurde. Wie diese Stoppstellen definiert werden, legen die Kinder für ihr Spiel selbst fest. Je mehr sie selbst gestalten und entscheiden dürfen, desto mehr Spaß werden sie später beim Ausprobieren ihres eigenen Spiel haben!

Wenn endlich gespielt werden kann, stellen sich alle Spielfiguren an Bileams Haus auf und ziehen jeweils entsprechend ihrer gewürfelten Augenzahl vorwärts. Ziel ist es, schnell beim Volk Israel anzukommen. Wer mit einem Farbwürfel statt mit einem Zahlenwürfel spielen möchte, kann alle Spielfelder auf dem Weg (mit Ausnahme der drei Stopp-Stellen) mit einer der sechs Würfelfarben ausmalen. Wenn ein Spieler dann „rot“ würfelt, darf er zum nächsten roten Feld vorziehen, wer „blau“ würfelt, springt zum nächsten blauen Feld auf seinem Weg. Viel Spaß auf der Reise!

Hinweis: Wer mit mehr als sechs Kindern arbeitet, sollte Kleingruppen von 4-6 Kindern bilden, die zusammen an einem Spielplan arbeiten. Wenn nicht jede Kleingruppe durch einen Mitarbeitenden unterstützt werden kann, bietet es sich insbesondere bei Vorschulkindern an, einen einfachen Spielplan-Entwurf für jede Gruppe vorzuzeichnen, den die Kinder nur noch ausmalen müssen.

b) Hörspiel herstellen

Für wen: für Schulkinder.

Warum: Um ein Hörspiel zu erstellen zu können, müssen sich die Kinder tief in die Geschichte hineinversetzen. Sie übersetzen die Geschichte, die sie als Bibeltext oder mit Hilfe von Bildern vor Augen haben, in Geräusche und müssen den Ablauf strukturieren. Für ein Hörspiel bietet sich zum Beispiel die Geschichte vom Einzug in Jerusalem an.



- Material:** technische Ausrüstung für eine Aufnahme (am einfachsten ist die Aufnahme-funktion am Handy), Instrumente und Gegenstände für Geräusche.
- Durchführung:** Voraussetzung für das Gelingen des Hörspiel ist, dass alle Kinder die Geschichte kennen.
Im ersten Schritt wird das „Drehbuch“ geschrieben. Die Kinder überlegen, wer beteiligt war, welche Geräusche diese Beteiligten gemacht haben, in welcher Reihenfolge die Beteiligten und ihre Geräusche vorgekommen sind. Um die Aufnahme später einfach und reibungslos zu gestalten, ist zu empfehlen, dass das Drehbuch für alle gut sichtbar stichwortartig aufgeschrieben wird. Das kann prima mit Moderationskärtchen gemacht werden, die in der richtigen Reihenfolge an einer Pinnwand befestigt werden. Wenn den Kindern dann nachträglich noch eine gute Idee einfällt, wird das Kärtchen für das neue Element einfach an der richtigen Stelle dazwischengesteckt.
Im zweiten Schritt wird ein Plan erstellt, von wem und auf welche Weise die verschiedenen Geräusche erzeugt werden. Hufgetrappel vom Esel kann zum Beispiel ganz gut mit zwei Hälften einer Kokosnuss-Schale nachgemacht werden. Wer das Drehbuch im ersten Schritt mit Moderationskärtchen an einer Pinnwand abgebildet hat, kann die Festlegungen aus dem zweiten Schritt ganz einfach mit passenden Kärtchen an der richtigen Stelle des Ablaufs ergänzen. Jetzt ist es Zeit für einen Probelauf. Erst dann geht es an die Aufnahme.

c) Fotostory zu einer Esel-Geschichte

- Für wen:** für Schulkinder.
- Warum:** Auch für eine Bildergeschichte müssen sich die Kinder noch mal im Detail mit der Geschichte auseinandersetzen. Sie müssen Perspektiven festlegen, auf Vollständigkeit der Szenen achten und den Ablauf strukturieren. Für eine Fotostory bietet sich eigentlich jede Esel-Geschichte an.
- Material:** Kamera, Computer, Drucker oder Beamer; für eine Fotostory mit Schauspielern zusätzlich: einfache Kostüme und Requisiten; für eine Fotostory mit Männchen zusätzlich: Spielfiguren z.B. von Lego oder Playmobil, es können auch Knetmännchen hergestellt werden (dauert dann insgesamt aber deutlich länger).
- Durchführung:** Der Ablauf ist ähnlich wie beim Hörspiel (siehe 3b) Auch hierfür ist die Arbeit mit Moderationskärtchen empfehlenswert. Da die Fotostory aus vielen Szenen (einzelnen Fotos) besteht, macht es Sinn, die Zuständigkeit für die Szenen auf Kleingruppen von Kindern zu verteilen, so dass parallel gearbeitet werden kann.
- 1. Schritt:** „Drehbuch“ erstellen. Für jede Szene (jedes Foto) festlegen, wer und was vorkommt (welche Personen, welche Kostüme, welche Requisiten).
 - 2. Schritt:** Plan erstellen, wo und wie die Szene aufgebaut werden soll. Bei Fotos mit Männchen werden auch die Bild-Hintergründe und Landschaften festgelegt und ggf. gemalt / erstellt.
 - 3. Schritt:** Reihenfolge der Aufnahmen festlegen. Die Bilder müssen nicht zwingend in der Reihenfolge der Geschichte aufgenommen werden. Szenen, die am gleichen Ort spielen, können auch nacheinander aufgenommen werden, wenn sie in der Geschichte nicht unmittelbar aufeinander folgen. Das spart „Umbau-Zeit“.
 - 4. Schritt:** Bilder mit der Kamera erstellen.
 - 5. Schritt:** Bilder ausdrucken oder zu einer Bildschirmpräsentation zusammensetzen, die mittels Beamer präsentiert wird.
 - 6. Schritt:** Sprechblasen und Erklärungen hinzufügen. Bei Ausdrucken werden die handschriftlichen Sprechblasen der Kinder in Papierform auf die Fotos

geklebt. Eine Bildschirmversion wird mit digitalen Sprechblasen ergänzt.

Achtung: Dieser Schritt ist erfahrungsgemäß zeitlich nicht mehr in einer „normalen“ Einheit zu schaffen. Entweder teilen sich die Kinder diesen Schritt auf und erledigen das bis zum nächsten Sonntag in Heimarbeit oder man verzichtet auf die Sprechblasen und liest den Bibeltext begleitend zu den Bildern ab.



d) „Stecken-Esel“ basteln (M 3)

Für wen: für jüngere Schulkinder (Vorschulkinder nur mit Hilfe).

Warum: Mit dem selbst gebauten Reittier können die Kinder Geschichten nachspielen, mit ihrem Esel eigene Abenteuer erleben. Der Stecken-Esel lädt zum Rollenspiel ein.

Material: Je Esel eine stabile Pappe von einem großen Möbel- oder Gerätekarton (wenn eine Kartonseite bunt bedruckt ist, sollte diese Seite mit braunem Packpapier überklebt werden, weil Bastelfarbe den Druck nicht immer gut überdeckt), Wolle für die Mähne und zum Flechten der Zügel, Bastelfarbe in hellgrau oder hellbraun und schwarz, ein Besenstiel je Esel (vom Besenstiel muss ein Stück von etwa 20 cm Länge als Handgriff abgesägt werden. Das gerade Ende des verbleibenden Besenstiels wird an der Schnittfläche etwa 15 cm tief eingesägt, damit der Eselskopf aus Pappe vorsichtig dazwischen geklemmt werden kann), Bastelleim, dicker Cutter oder Teppichmesser, Lochzange für die Mähne, ggf. Vorlage M 3 vergrößern.



Durchführung: Der „Stecken-Esel“ wird wie ein Steckenpferd gebaut.

- 1. Schritt:** Der Eselskopf wird auf der Kartonpappe aufgezeichnet und von einem Erwachsenen mit dem Cutter ausgeschnitten. Für den Handgriff wird im Hals ein Loch geschnitten, mit der Lochzange werden am Mähnenrand dicke Löcher gestanzt.
- 2. Schritt:** Jedes Kind malt seinen Eselskopf an und malt die Augen auf.
- 3. Schritt:** Während die Farbe trocknet, werden die Zügel geflochten oder als Seil gedreht.
- 4. Schritt:** Die Zügel werden um das Maul geknotet, der Kopf in den Spalt vom Stiel geklemmt und gut verleimt. Der Handgriff wird quer durch das Loch gesteckt und dort ebenfalls bestmöglich verleimt.
- 5. Schritt:** Während der Leim trocknet, ziehen die Kinder Wollfäden als Mähne durch die gestanzten Löcher und verknoten sie. Am Schluss kann die Mähne noch auf eine einheitliche Länge geschnitten oder frisiert werden.

e) Klammer-Esel basteln (M 4)

Für wen: für Vorschulkinder.

Warum: der Klammeresel ist die einfachste und schnellste Bastelarbeit, die problemlos auch ohne zusätzliche Helfer realisiert werden kann.

Material: graue Tonpappe, Schablone für einen Eselkörper (ohne Beine), 2 Wäscheklammern je Esel, schwarze oder graue Wolle für Mähne und Schwanz, Bastelkleber Locher, ggf. Vorlage M 4 als Schablone.





Durchführung: Mit Hilfe einer Schablone wird für jedes Kind ein Eselskörper aus Tonpapier aufgezeichnet, den die Kinder ausschneiden. Am Schwanzansatz wird ein Loch gemacht, durch das die Kinder einige Wollfäden als Schwanz ziehen können. Die beiden Wäscheklammern werden von außen auf beiden Seiten grau angemalt. Die Hufe werden mit Schwarz ergänzt. Die oberen Enden der Wäscheklammer, an denen die Klammern zusammengedrückt werden, sind bei unserem Esel die Hufen. Während die Farbe trocknet, können die Kinder schon einmal mit Bastelkleber die Mähne aus kurzen Wollfäden aufkleben. Zum Schluss werden die Wäscheklammer-Beine nur noch am Bauch angeklammert.



f) Esel-Kopf basteln

Für wen: für jüngere Schulkinder (Vorschulkinder mit Hilfe).

Warum: Mit dem Eselskopf können die Kinder Esel-Geschichten nachspielen, als Esel selbst Abenteuer erleben. Der Eselskopf lädt ein, zu zweit einen Esel zu bilden (ein Kind als Vorderkörper mit dem Kopf, das zweite Kind hält sich als Hinterteil gebückt an der Hüfte des vorderen Kindes fest). Eine graue Decke macht den zweiteiligen Esel perfekt.

Material: ein rechteckiger, stabiler Pappkarton, dünne Pappe für die Ohren, Cuttermesser für die Nasenlöcher, Bastelfarbe für Fell, Augen, Maul etc., Bastelkleber.

Durchführung:

- 1. Schritt:** Aus dem rechteckigen Karton werden von einem Erwachsenen mit einem Cutter die Nasenlöcher (Gucklöcher) ausgeschnitten.
- 2. Schritt:** Der ganze Kopf wird mit der Bastelfarbe angemalt, die Augen werden aufgezeichnet.
- 3. Schritt:** Während die Bastelfarbe trocknet, werden Ohren auf Pappe aufgezeichnet und ausgeschnitten. Zum Ankleben der Ohren an den Kopf werden sie der Länge nach einmal gefaltet. Nun können sie prima mit Bastelkleber hinten rechts und links am eckigen Karton angeklebt werden.

Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Spiel: Nachlaufen (1b)
2. Spiel: Gesundes Futter für den Esel (1g)
3. Gespräch mit Bileams Esel (2a)
4. Klammer-Esel basteln (3e)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Esel-Quiz (1a)
2. Spiel: Hindernislauf mit einem Esel (1e)
3. Bibeltext-Wanderung zu Bileam (2b)
4. Brettspiel selbst bauen (3a)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Spiel: Reise mit Bileam (1c)
2. Spiel: Packesel (1h)
3. Texterarbeitung von zwei Seiten (2c)
4. Fotostory zu einer Esel-Geschichte (3c)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst



- Esel-Quiz (1a)
- Spiel: Ich packe meinen Esel ... (1f)
- Spiel: Packesel (1h)
- Gespräch mit Bileams Esel (2a)
- Die erstellte Fotostory zu einer Esel-Geschichte präsentieren (3c)

Kerstin Gohla

Quizfragen Esel-Quiz

M 1

© Kerstin Gohla

Wie groß kann ein Esel werden?

1. Bis zu 1,20 Meter
- 2. Bis zu 1,80 Meter**

Wie schwer können Esel sein?

- 1. 100 bis 400 Kilo**
2. 500 bis 800 Kilo

Welche Fellarten können vorkommen?

- 1. Zottelig und gelockt**
2. gefleckt und gestreift

An welchem Körperteil benötigt ein Esel die sorgfältigste Pflege?

- 1. Am Huf**
2. Im Maul

Was ist das Besondere an den Augen eines Esels?

- 1. Sie sind noch größer als die Augen von Elefanten und Walen.**
2. Sie sind viel kleiner als die Augen von Elefanten und Walen.

An den Ohren kann man die Stimmung eines Esels erkennen. Angelegte Ohren bedeuten?

1. Der Esel hat Angst.
- 2. Der Esel ist unzufrieden und droht.**

Hängende Ohren bedeuten?

- 1. Der Esel ist total entspannt.**
2. Der Esel ist traurig.

Wie reagiert ein Esel, wenn er verunsichert oder verängstigt ist?

1. Er rennt weg wie der Wind.
- 2. Er bleibt stocksteif stehen.**

Der Esel ist ein naher Verwandter der Pferde. Wer von beiden kann schneller rennen?

1. Esel
- 2. Pferd**

Wer von beiden kann besser klettern?

- 1. Esel**
2. Pferd

Wer von beiden kann länger ohne Futter und Wasser auskommen?

- 1. Esel**
2. Pferd

Wer von beiden lebt normalerweise länger?

- 1. Esel**
2. Pferd

Was ist ein Zeserl?

- 1. Kreuzung zwischen Esel und Zebra**
2. Kreuzung zwischen Esel und Ziege

Kerstin Gohla

M 2 Puppenstück

Bileams Esel

© Kerstin Gohla

MA: Hallo Fridolin, dich habe ich ja schon lange nicht mehr gesehen. Wie geht's dir?

Esel (stöhnt): Frag nicht! Ich bin total fertig!

MA: Warum bist du total fertig? Was hast du gemacht?

Esel: Wir sind verreist, mein Besitzer Bileam und ich.

MA: Oh, cool, ihr habt Urlaub gemacht? Ist doch toll!

Esel: Nee, Urlaub war das nicht. Eher Abenteuer ... und gefääääährlich!

MA: Gefährlich? Das musst du mir erzählen.

Esel: Also ... Zuerst kamen die Besucher.

MA: Besucher? Ich dachte, du bist verreist. Wenn du verreist, dann bist du doch der Besucher, oder?

Esel: Nein, ja ... Also zuerst hat Bileam Besuch bekommen von Leuten, die der König zu uns geschickt hat. Bileam hatte von denen einen gemeinen Auftrag bekommen. Er sollte böse Wünsche und über das Volk Israel aussprechen, damit es den Leuten schlecht geht.

MA: Er sollte das Volk Israel verfluchen? Das ist ja ein Ding. Dabei hat Gott das Volk Israel doch besonders lieb, und die Menschen stehen unter seinem Schutz oder?

Esel: Ja, das stimmt. Das hat Gott auch zu Bileam gesagt, aber Bileam hat nicht darauf gehört. Und deshalb sind wir trotzdem zum König gegangen. Das heißt, ich bin gegangen und Bileam ist natürlich geritten – auf mir.

MA: Ja, klar. So ist das, wenn man ein Esel ist, oder?

Esel: Ja, ja. Schon in Ordnung. Aber er hätte mich ja nicht schlagen müssen, oder?

MA: Warum hat er dich denn geschlagen?

Esel: Weil ich nicht weitergehen konnte.

MA: Warst du zu müde zum weitergehen? Oder hattest du keine Lust?

Esel: Nein, natürlich nicht. Er stand im Weg.

MA: Wer stand im Weg?

Esel (ungeduldig): Na der Engel, natürlich!

MA (erstaunt): Ein Engel?

Esel: Gottes Engel stand immer im Weg. Gott wollte ja nicht, dass Bileam diesen Auftrag ausführt.

MA: Und deshalb hat Gott euch seinen Engel in den Weg gestellt?

Esel: Ja, dreimal stand der Engel im Weg, und jedes Mal bin ich stehen geblieben, weil ich ja nicht durch den Engel hindurchlaufen konnte. Und jedes Mal hat Bileam mich geschlagen.

MA (mitleidig): Oh Fridolin, das tut mir leid. Der Bileam ist echt gemein. Der muss doch wissen, dass du da nicht einfach weiterlaufen konntest.

Esel: Ich glaube, Bileam hat den Engel zuerst überhaupt nicht gesehen.

MA: Nicht gesehen?

Esel: Ja, beim dritten Mal habe ich dem Bileam erst mal richtig Bescheid gesagt, dass er aufhören soll, mich zu schlagen.

MA (noch erstaunter): Du hast ihm Bescheid gesagt?

Esel: Ja, ich habe mit ihm gesprochen, und dann hat er es plötzlich kapiert.

MA: Kann Bileam denn deine Sprache verstehen?

Esel: Normalerweise nicht. Bileam versteht eigentlich kein „Eselisch“. Aber diesmal hat er mich dann verstanden, weil Gott mitgeholfen hat.

MA: Cool. Und dann?

Esel: Als Bileam das endlich kapiert hatte, dass Gott ihm keine Chance gibt, den bösen Auftrag auszuführen, da hat er dann mit Gott einen neuen Plan gemacht.

MA: Was war das für ein neuer Plan?

Esel: Bileam und Gott haben vereinbart, dass Bileam Gottes Volk nicht verfluchen, sondern stattdessen besser gute Wünsche und Gottes Segen zum Volk Israel sagen soll. Und so hat er das dann auch gemacht.

MA: Weißt du was, Fridolin. Da hast du ja echt was Tolles erlebt. Der König hatte einen bösen Plan und Gott hat etwas Gutes daraus gemacht. Und der Engel und du, ihr habt dabei mitgeholfen.

Esel (stolz): Na ja, irgendwie schon. Ich finde das auch toll, dass Gott aus bösen Absichten gute Ergebnisse machen kann. Aber ich bin trotzdem echt immer noch total fertig ...

MA: Das glaube ich dir. Komm ich kraule dich mal hinter den Ohren. Dann geht es dir bestimmt schon etwas besser, oder?

Esel (genießend): Oh ja! Hmhmhm.

M 2

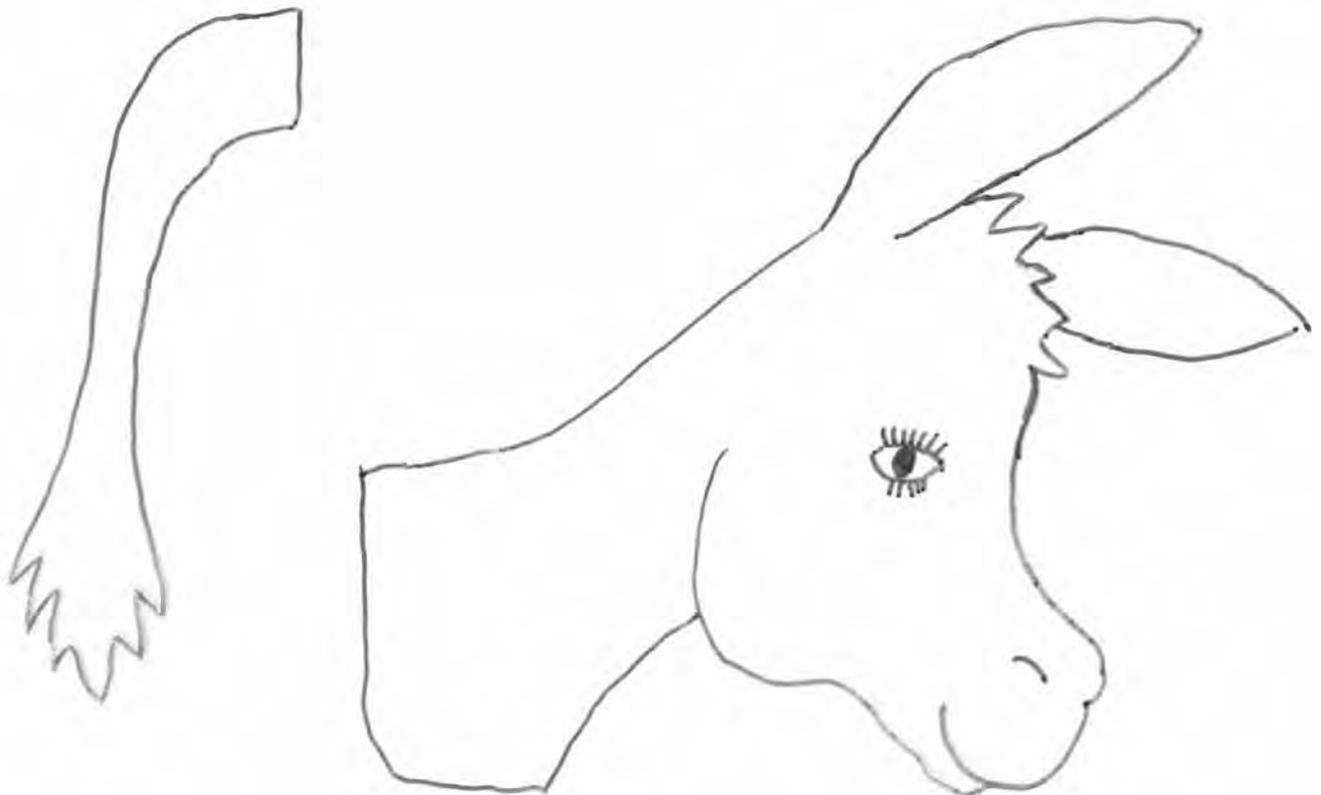
Kerstin Gohla

Kopiervorlage

Stecken-Esel – Kopf

M 3

© Kerstin Gohla



M 4

Kopiervorlage
Esel – Körper

© Kerstin
Gohla

