



## Theologische Werkstatt

Wieder eine Geschichte in der Jesus einen Blinden heilt (vgl.: Markus 8, 22-26; Markus 10, 46-52; Matthäus 9, 27-31; Matthäus 20, 29-34)! Dem Motiv der Blindheit begegnen wir bewusst immer wieder in der Bibel. Jesus der Augenöffner, der uns das ewige Leben, die Erlösung eröffnet und uns den Weg weist.

Blind zu sein ist heute nicht einfach, aber moderne Hilfsmittel und eine tolerante Gesellschaft ermöglichen ein weitgehend selbstständiges Leben. Zu Jesus Zeit aber war Blindheit fatal, da man komplett aus dem gesellschaftlichen Leben verbannt war. Es gab keine Arbeit für Blinde, folglich auch kein Geld und kein Anschluss an eine Gemeinschaft. Der einzige Ausweg blieb dann zumeist nur das Betteln. Ausgeschlossen und einsam sitzt dieser Mann am Wegesrand. Aber er hat bereits von Jesus gehört. Vielleicht klingelt ihm auch noch Psalm 146,8 in den Ohren: „Der Herr macht Blinde sehend“ und auf einmal erkennt er seinen Ausweg. Er hat jemanden auf den er vertrauen kann. Also ruft er so laut wie er kann, trotz aller anderen, die ihn versuchen daran zu hindern. Und Jesus hört ihn - Jesus ruft ihn zu sich. Es ist der Blinde, der auf Jesus zu läuft und Jesus, der sich seiner Sorgen erbarmt. Wäre der Blinde still geblieben, es wäre unwahrscheinlich gewesen, dass Jesus etwas getan hätte. Für Jesus zählt, dass Menschen ihm vertrauen, an ihn glauben und auf ihn zugehen, trotz aller Widerstände. „Bittet, so wird euch gegeben; suchet, so werdet ihr finden; klopfet an, so wird euch aufgetan“ (Lukas 11,9). Und dieses Versprechen wird wahr. Mit den Worten: „Sei sehend! Dein Glaube hat dir geholfen.“ Ist der Blinde geheilt. Dieses Erlebnis führt dazu, dass der Blinde fortan Jesus folgt. Das Leben des Blinden hat sich komplett verändert. Er ruft Jesus an, Jesus hört ihn und auf einmal eröffnen sich vollkommen neue Möglichkeiten für diesen Mann.

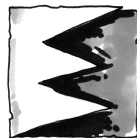


## Fragen an die JS-Mitarbeitenden

Wann schreist du nach Jesus, obwohl alle sagen, du sollst ruhig sein?

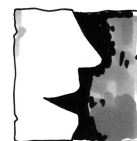
Wann hinderst du andere daran nach ihrem Glück zu rufen?

Wie groß ist dein Vertrauen auf Gott?



## Aktion

Die Idee ist es die Geschichte während eines Spieles zu erzählen. (Dies ist für Jungscharen von maximal 20 Kindern geeignet.). Die Kinder werden in Kleingruppen (max. 5 Kinder) aufgeteilt, jeweils ein Kind wird als Spielfigur in den Parcours aus DinA4-Zetteln, die mit einem kleinen (!) Streifen Doppelklebeband am Boden befestigt sind, gestellt (siehe Skizze des Spielplans). Es wird gewürfelt und entsprechend der Augenzahl geht das Kind vorwärts. Im Parcours befinden sich Fragefelder, Aufgabefelder, Felder bei denen man ein Feld zurück muss (Pfeil nach hinten) und vier Geschichtsfelder. Sobald die erste Gruppe ein Geschichtsfeld erreicht, wird ein Teil der Geschichte erzählt, danach ist dieses Feld ein normales Spielfeld. Ein exakt getroffenes Aufgabefeld wird ebenfalls ein normales Feld nachdem die Aufgabe gespielt wurde. (Für weitere Erläuterungen siehe Erzählen und Spielen).



## Erzählen

Alle Kinder setzen sich für die Geschichte auf den Fussboden, damit etwas mehr Ruhe in das Spiel einkehrt. Ein Mitarbeitender erzählt (hierzu den Text etwas mehr ausschmücken), wie er beobachtet, dass ein blinder Bettler am Straßenrand sitzt, der ihn fragt was für ein Trubel auf einmal los ist. Als er ihm erklärt, dass Jesus kommt, springt der Mann auf und macht einen ohrenbetäubenden Lärm (Ende Teil 1). Die Leute sind sehr genervt von dem Geschrei und manche schämen sich auch für den Mann und herrschen ihm an endlich Ruhe zu geben, aber er schreit nur noch lauter. Er ruft: Jesus! Hilf mir! (Ende Teil 2). Endlich kommt Jesus vorbei. Er hört das Geschrei des Mannes und lässt ihn zu sich führen. Als der Mann vor ihm steht fragt er ihn, was er will. Der Blinde antwortet: „Ich möchte wieder sehen können!“ (Ende Teil 3) Jesus sagt: „Du sollst wieder sehen können, dein Vertrauen hat dich geheilt.“ Und daraufhin war der Mann nicht mehr blind. Er blieb bei Jesus und lobte Gott dafür, dass er ihn gerettet hat.



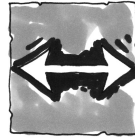
## Spiel

Spielplan auf Seite 3

**Aufgabenfelder:** Die Aufgabenfelder sind Ausrufungszeichen. Sobald eine Gruppe ein solches Feld erreicht hat, treten alle Gruppen zum Wettkampf gegeneinander an. Die Siegergruppe darf nachher ein Feld vortreten. Mögliche Aufgaben sind:

1. Jericho bauen: Jede Gruppe erhält mehrere Bauklötze. Wer schafft es als erstes eine kleine stabile Stadt im Ziel des Parcours aufzubauen?
2. Fühlbox: Vier zugelebte Schuhkartons mit einem Loch zum Hineinfassen werden nacheinander jeder Gruppe gereicht. Welche Gruppe schafft es nur durch Fühlen alle Gegenstände auf einen Zettel zu schreiben, die sich im Schuhkarton verstecken?
3. Blinder Wasserträger: Einem Kind aus jeder Gruppe werden die Augen verbunden. Durch Zurufen der anderen Gruppenmitglieder versuchen nun alle „blinden“ Kinder gleichzeitig durch den Raum zu laufen und je einen Becher mit etwas Wasser zu holen. Welche Gruppe schafft es ihren „Blinden“ so zurückzurufen, dass tatsächlich auch noch Wasser im Becher ist?
4. Holt ihn her!: An der Wand hängt für jede Gruppe eine Figur, die auf ein großes Blatt Papier gemalt ist. Die Kinder müssen nun immer quer durch den Raum zu der Figur laufen und ihr nach und nach ein Gesicht malen. Einer malt, ein Auge, der nächste eine Nase, der nächste das zweite Auge usw. bis das Gesicht fertig ist. Der Filzstift dient hierbei als Staffelstab. Wessen Person ist als erstes vollständig?

**Fragefelder:** Bei Fragefeldern (Fragezeichen) wird der Gruppe eine Frage gestellt. Kann sie diese beantworten, darf sie ein Feld vorrücken, wenn nicht, geht es wieder ein Feld zurück. Mögliche Fragen sind zum Beispiel: Wo wurde Jesus geboren? Wo ging Jesus gerade hin, als er den Bettler traf? Wie alt ist Mitabeter xy? Welche Hausnummer hat das Gemeindehaus? (wichtig ist es die Fragen ein wenig den Kinder anzupassen, um Frustration zu vermeiden).



## Gespräch

Wenn alle durch das Spielfeld gelaufen sind und jeder sich darüber gefreut hat, dass das Spiel so toll geklappt hat, setzen sich alle zusammen und besprechen die Geschichte. Dieser Schritt ist sehr wichtig, da die Kinder sonst während des Spiels nicht alles mitkriegen. Es lohnt sich zu warten, bis jeder sich wieder etwas beruhigt hat. (Vielleicht hilft es auch, wenn die Siegergruppe Kekse an alle Kinder verteilen darf.) Zuerst sollte geklärt werden, ob alle die Geschichte verstanden haben. Erfahrungen, die die Kinder während des Spielens mit dem Problem der Blindheit gemacht haben, werden ausgetauscht. Dann steigen wir tiefer in die Bedeutung ein. Es ist wichtig, dass den Kindern klar wird, dass es Sinn macht laut Jesus um Hilfe zu bitten, wenn dies nötig ist.



## Lieder

*JSL 33.4 Steht auf und lobt unsern Gott*

*JSL 85 Immer auf Gott zu vertrauen*

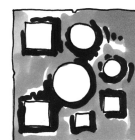
*JSL 89 Du bist mein Zufluchtsort*

Lieder aus „Jungschallieder“ ,2003, ISBN 3-87571-045-2 oder 3-87571-046-0



## Gebet

*„Herr, wir bitten dich, öffne du unsere Augen und mach uns sehend für deinen Weg. Und hör uns, wenn wir zu dir rufen, wie du auch diesen blinden Mann gehört hast. Danke, dass wir mit unseren Sorgen zu dir kommen dürfen. Amen.“*



## Material

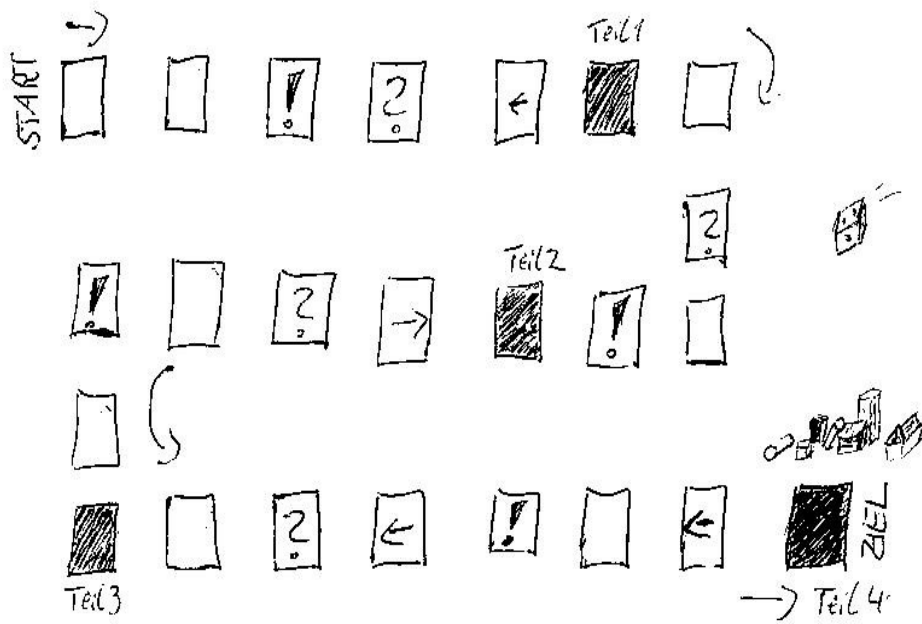
- 24 DinA4 Bögen
- Doppelklebeband
- großer Würfel
- Papp- oder Plastikbecher mit Wasser
- Augenbinden
- breite Filzstifte
- große Poster (oder Tapetenrolle!)
- Bauklötze
- 4 Schuhkartons mit mysteriösem Inhalt

# Ruf so laut du kannst! Lukas 18, 35-43



Spielplan

Februar 4 – 9 W



von Franziska Seer