

EINHEIT 10

Das Exil und die Rückkehr

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Gottes Gegenwart bei den Menschen im Exil

(2Kön 25; 2Chr 36, 13-23; Esr; Neh; Ps 137)

- Glaubensgeschichte
- Kerndarbietung

ZUM HINTERGRUND

In dieser Einheit geht das Volk Israel beinahe denselben Weg, den Abram und Sarai gegangen sind (vgl. Einheit 5, S. 73), aber dieses Mal in der entgegengesetzten Richtung. Der Weg der Erzeltern wurde in der Exilszeit neu wichtig: Abra(ha)m und Sara(i) hatten das unreine Land jenseits des Euphrats verlassen, um sich das von Gott verheißene Land anzueignen. Dort blieben sie zwar Fremdlinge, hatten aber mit der Begräbnisstätte in Hebron ein Stück Erbesitz „für die Ewigkeit“. Hier sahen die Exilierten ihr eigenes Schicksal vorgeformt: So wie Gott Abram und Sarai beigestanden und sie in die „Heimat“ geführt hatte, wird er auch uns beistehen und uns führen.

Die Geschichte von Exil und Rückkehr nimmt zwar erneut die Einsicht auf, dass Gott sich nicht auf Orte behaften lässt, er kann überall sein. Trotzdem ist es für Menschen eine Hilfe, wenn sie Orte haben, an denen sie sich Gott ganz nahe fühlen können. Ritus und Kultort sind keine Verengung der religiösen Erfahrung und auch keine Einschränkung Gottes, sie sind nötig, weil sie Menschen Halt geben können in einer haltlosen Welt. Um diese Verbindung von geschichtlicher Erfahrung und kultischer Praxis anzudeuten, wurden in die folgende Darbietung einige Verse aus Psalm 137 eingefügt. Gott wartet darauf, an verschiedenen Orten gefunden zu werden. Und uns zu finden.

Die Darbietung umspannt einen Zeitraum von knapp 400 Jahren. Nach dem Hinweis auf die assyrische Belagerung Jerusalems (701 v. Chr.) folgt die Zerstörung des Tempels (587 v. Chr.). Der Kultort, an dem die Israeliten Gottes Gegenwart rituell fassbar glaubten, wird von den Babyloniern zerschlagen, das Volk Gottes in die Verbannung verschleppt. Dies wird in der Bibel zweimal dargestellt – im 2. Buch der Könige und in der Chronik, jeweils mit eigenen Akzenten. Archäologische Forschungen legen es nahe, dass vor allem die Elite von der Verschleppung betroffen war. Dasselbe gilt für die Rückkehr. Es gab politische, ökonomische und religiöse Gründe dafür, warum ein Teil der Bevölkerung nicht wieder zurückkehrte, obwohl dies durch das Edikt des Perserkönigs Kyros möglich gewesen wäre.

Historisch wahrscheinlich ist zwar, dass sich die Gruppe um Esra erst lange nach dem Edikt und der Wiedereinweihung des Tempels auf den Weg machte. Dennoch wurde Esra

später, nach der zweiten Tempelzerstörung im Jahre 70 n. Chr., von den Rabbinen als Wiederhersteller der Frömmigkeit und Urbild des Gelehrten gewürdigt. Dieser Akzent bestimmt die folgende Erzählfassung.

Das Buch des Propheten Nehemia berichtet eindrücklich von den Schwierigkeiten der Rückkehrer, sich wieder in Jerusalem einzufinden und ihre Theologie bei den Menschen, die sie im Lande vorfanden, durchzusetzen. Das Leben war auch in Jerusalem ohne Tempel- und Opferkult weitergegangen. Die Theologie der Rückkehrer setzte sich mit dem Tempelneubau in Jerusalem durch. Der in vorexilischer Zeit hauptsächlich als Nationalgott verstandene Gott Israels, der seinem Volk militärische Erfolge schenkt und die Unbesiegbarkeit des Zion garantiert, musste angesichts der militärischen Niederlage neu verstanden werden. Auch musste er im weit entfernten Babylonien ohne Tempel wirken. In Auseinandersetzung mit den babylonischen Göttern und Mythen formte sich der Gedanke, dass der Gott Israels der einzige Gott überhaupt war. Die babylonischen Götter waren schlicht keine, die Niederlage war keine Niederlage Gottes, sondern ein Bestandteil seines Heilsplans – der die Babylonier und Perser als Werkzeuge benutzte, um sein Volk zu bestrafen und ihm durch die Rückkehr einen Neuanfang, sozusagen auf einer höheren Stufe, zu ermöglichen. Daher stellt der Wiederaufbau des Tempels weder einen Rückschritt noch ein Verharren auf einer überwunden geglaubten Theologie dar, sondern eine Neuinterpretation der Verheißung und des Bundesgedankens.

ZUM MATERIAL

- *Ort:* Regal mit den Glaubensgeschichten
- *Materialien:* Volk Gottes-Figuren, Metall-Kette; blaue Wollfäden, Holzblöcke
- *Unterlage:* Wüstenkiste

Benutzen Sie für diese Einheit die Wüstenkiste. Bewahren Sie das Tablett mit dem Material auf dem Regal rechts vom Zelt der Begegnung und dem Tempel auf. Am wichtigsten für diese Präsentation ist eine Kette, lang genug, damit sie über die gesamte Wüstenkiste reicht. Bewahren Sie die Kette in einem eigenen Korb auf dem Tablett auf, so dass die Kinder sie sehen können und darüber rätseln können, wenn sie an den Regalen entlangschauen.

Im Korb befinden sich auch zwei blaue Wollfäden für die Flüsse Euphrat und Tigris, ein Holzblock, der Haran darstellt, und ein größerer Holzblock, der Babylon darstellt (Nicht Ur, wie in der großen Familie, Einheit 5). Weiterhin benötigen Sie auch verschiedene Figuren des Volkes Gottes aus dem Korb mit Volk Gottes-Figuren, der rechts neben dem Material der großen Familie steht.

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die Geschichte „Das Exil und die Rückkehr“ kann in der Folgewoche oder in einem späteren Jahr vertieft werden durch verschiedene Propheten-Geschichten. Während „Jeremia“ von der Verschleppung aus Jerusalem erzählt, spielen „Ezechiel“ und „Daniel“ im babylonischen Exil. Die drei Darbietungen zu „Jesaja“ wiederum umfassen den ganzen Prozess,

von der Vertreibung bis zur Rückkehr (GOTT IM SPIEL-Buchreihe, Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament).

Die Kerndarbietungen befinden sich ganz oben auf den jeweiligen Regalen. Die Vertiefungseinheiten befinden sich in den darunter liegenden Fächern. Um auf diese Erweiterung-Möglichkeit hinzuweisen, genügt es, wenn Sie beim Holen des Materials kurz am Regal stehen bleiben und die Kinder mit einer Geste auf den Zusammenhang dieser Geschichten hinweisen.

BESONDERHEITEN

Die Figuren des Volkes Gottes befinden sich in einem separaten Korb. Diese Figuren brauchen Sie für viele Glaubensgeschichten. Indem Sie dieselben Figuren benutzen, betonen Sie, dass dasselbe Volk, das Volk Gottes, miteinander diese Reise macht, auf der Suche nach der verborgenen, schwer fassbaren Gegenwart Gottes.

Die Kinder müssen aber auch herausfinden, wie sie diese wenigen Figuren miteinander teilen können.

In dieser Einheit benutzen wir wieder die Wüstenkiste. Erinnern Sie an die erste Begegnung mit der Wüstenkiste. Wenn die Kinder zur Ruhe gekommen sind, können Sie den Deckel von der Wüstenkiste abnehmen. Finden Sie Regeln, um den Kindern zu helfen, für die Geschichten bereit zu werden oder nach einer Unterbrechung wieder zur Ruhe zu kommen.

Wenn die Kinder zur Ruhe gekommen sind, bringen Sie die Wüstenkiste in den Kreis. Lassen Sie den Deckel noch drauf. Gehen Sie zum Regal und kommen Sie zurück mit dem Korb mit Materialien für Exil und Rückkehr. Sie werden auch einige Volk Gottes-Figuren brauchen.

Schaut, wohin ich für unsere heutige Geschichte gehe.

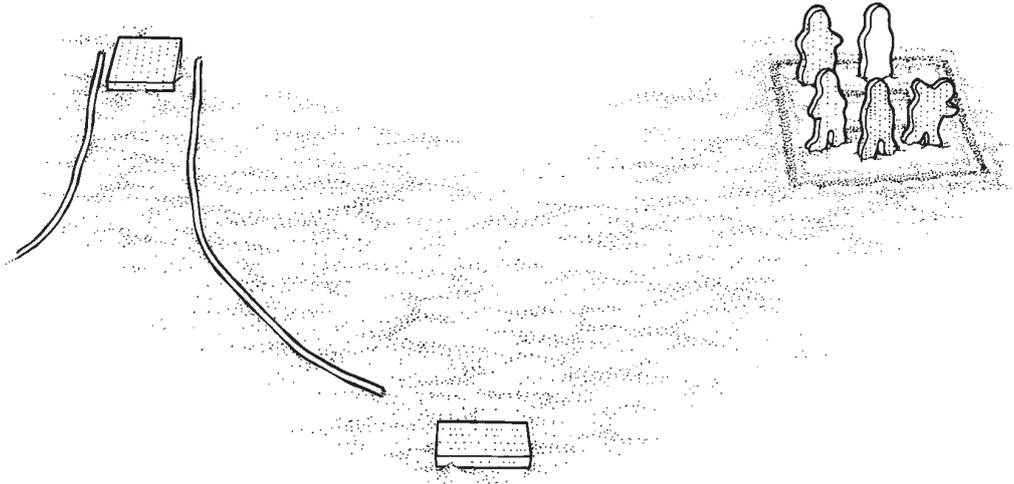
Wenn die Kinder so weit sind, nehmen Sie den Deckel von der Wüstenkiste und beginnen Sie über die Wüste zu reden. Solange sie nicht ganz ruhig sind, lassen Sie den Deckel auf der Kiste und beginnen Sie über die Wüste zu reden, bevor sie aufgedeckt ist.

Das ist die Wüste. Die Wüste ist ein gefährlicher Ort. Es gibt dort kein Essen und kein Wasser. Menschen können sterben in der Wüste.

Wenn der Wind weht, verändert die Wüste ihr Gesicht. Man verirrt sich leicht.

Die Sonne scheint so heiß, dass die Menschen viele Kleider tragen müssen, damit die Sonne die Haut nicht verbrennt. Wenn der Wind weht, reibt der Sand Gesicht und Hände rau. Die Menschen müssen sich vor dem Sand schützen. In der Nacht ist es kalt und die Menschen brauchen viele Kleider, um sich warm zu halten.

Die Wüste ist ein gefährlicher Ort. Niemand geht in die Wüste, wenn er es nicht muss.



Das Volk Gottes in Jerusalem (Sicht der Erzählerin)

Während Sie beginnen, zur Geschichte überzuleiten, zeichnen Sie in den Sand ein Quadrat von ungefähr 12 cm Seitenlänge, in die rechte obere Ecke, von Ihnen aus gesehen, am nächsten zu den Kindern. Setzen Sie mindestens 10 Figuren des Volkes Gottes in den Sand. Das ist Jerusalem. Zeichnen Sie auch ein Rechteck in „Jerusalem“ hin-ein – das ist der Tempel.

Legen Sie einen Holzblock in die Mitte der Kiste, nah zu Ihnen, das ist Haran. Legen Sie einen größeren Block ganz weit weg in die linke Ecke – das ist Babylon. Legen Sie 2 blaue Wollfäden links hin – das sind Euphrat und Tigris.

Bewegen Sie Ihre flache Hand bedrohlich von links nach rechts durch die ganze Wüste hindurch, wenn die Assyrer von Osten kommen. Formen Sie eine Faust, wenn Sie von dem Angriff sprechen.

Nehmen Sie wieder die flache Hand, um die Bewegung der Babylonier zu zeigen und machen Sie eine Faust, wenn Sie sagen, daß sie nicht wieder abzogen. Zerstören Sie den Sand der Stadtmauern und des Tempels, um die Zerstörung deutlich zu machen.

Das ist Jerusalem. Hier sind die Stadtmauern. Innen drin ist der Tempel, gebaut für Gott. Das ist das Volk Gottes. Die Menschen wussten, dass Gott im Tempel gegenwärtig ist und sie dachten, dass dieses Heiligtum der beste Ort sei, um zu Gott zu beten.

Die Menschen dachten, dass die Mauern der Stadt sie vor allem schützen könnten.

Aber dann kamen die Assyrer, und sie griffen die Stadt an. Es war eine furchtbare Zeit. Die Menschen kämpften und einige starben. Schließlich zogen die Assyrer wieder ab.

Dann kamen die Babylonier und die zogen nicht wieder ab. Ihr König wollte die Stadt Jerusalem für sich haben. Sie zerstörten die Mauern und sie brannten den Tempel nieder.

Lassen Sie ein paar Menschen in der Stadt und beginnen Sie die anderen Figuren wegzubewegen.

Die Babylonier führten viele der Einwohner weg in die Wüste – und noch viel weiter. Die Leute wussten nicht, wohin eigentlich. Nur ein paar Menschen wurden im Land zurückgelassen.

Bewegen Sie die Menschen von Ihrer Rechten zu sich hin und dann links den Euphrat hinunter nach Babylon. Bewegen Sie die Figuren langsam, nur ein paar Schritte pro Figur.

Die Soldaten führten das Volk Gottes weg von Jerusalem. Die Menschen blickten zurück auf den Rauch und die brennende Stadt und sie fragten sich, ob sie diesen Ort jemals wiedersehen würden? Als sie durch die Wüste gingen, mussten sie aufstehen, wenn die Soldaten es sagten. Sie mussten essen, was die Soldaten sagten. Sie mussten dorthin gehen, wo die Soldaten sagten. Sie durften sich erst schlafen legen, wenn die Soldaten es sagten. Sie wurden immer erschöpfter ... und einige starben. Der Weg kam ihnen endlos vor.

Wenn die Menschen Haran passieren, nehmen Sie die lange Kette und lassen Sie sie über der Mitte der Wüstenkiste fallen, zwischen Volk und Jerusalem. Lauschen Sie auf den harten Klang der Metall-Kette, wenn sie in den Sand und auf den Kistenrand fällt.

Das Volk Gottes war im Exil, in Gefangenschaft.

Wenn das Volk sich Babylon nähert, erzählen Sie mit Worten des 137. Psalms von seiner Traurigkeit.

Sie konnten nicht nach Hause.
So kamen sie nach Babylon.
An den Strömen von Babylon
da saßen sie und weinten,
wenn sie an Jerusalem dachten.
Sie hängten ihre Harfen an die Weiden in jenem Land.
Sie träumten von Jerusalem,
und sie träumten vom Tempel,
aber sie konnten nicht zurück.

Wenden Sie die Figuren in Richtung Jerusalem.

Wenn sie beteten, wendeten sie sogar ihre Gesichter dorthin, wo Jerusalem lag.

Langsam, langsam begann das Volk Gottes zu verstehen, dass Gott da war, auch an diesem Ort. Sie spürten Gottes Gegenwart, wenn sie gemeinsam in den alten Schriften lasen, sie spürten Gottes Gegenwart, wenn sie die alten Geschichten erzählten und wenn sie beteten.

Der König von Babylon ließ viele vom Volk Gottes arbeiten. Sie richteten sich dort ein, eröffneten kleine Ladengeschäfte und manche arbeiteten sogar direkt für den König. Sie blieben eine lange Zeit dort – Jahre, Jahrzehnte. Sie bekamen Kinder, die Jerusalem nur noch aus den Geschichten ihrer Eltern kannten. Dann kam ein Schock: Der König der Perser kam mit seiner Armee und eroberte Babylon. Ein neuer König übernahm die Herrschaft.

Wenn die Menschen beginnen, zurückzukehren, lassen Sie sie denselben Weg zurückgehen, den sie kamen und lassen Sie sie langsam über die Kette steigen, einen nach dem anderen. Wenn sie den Tempel wieder aufbauen, zeichnen Sie ihn wieder in den Sand.

Aber: Der neue König erlaubte einigen aus dem Volk Israels, heimzukehren nach Jerusalem – anfangs nur wenigen, später dann mehreren. Einige gingen mit Esra zurück. In Jerusalem fingen sie an, den Tempel wieder aufzubauen.

Bewegen Sie zwei oder drei Figuren denselben Weg zurück, auf dem sie kamen, und lassen Sie diese Figuren ebenfalls langsam über die Kette steigen. Zeichnen Sie einige neue Mauern mit Ihren Fingern, um den Wiederaufbau zu zeigen

Später durften noch einige zurückkehren. Sie gingen mit Nehemia. Sie bauten die Mauern rings um die Stadt wieder auf.

Nehmen Sie die Kette auf und legen Sie sie in den Korb.

Nun war das Volk Gottes nicht mehr im Exil. Sie konnten heimkehren. Wisst Ihr, was geschah? Nicht alle kehrten zurück.

Bewegen Sie Ihre Hand über die gesamte Wüste.

Sie wussten jetzt, dass Gott auch in der Fremde war, auch im Ausland. Einige blieben, weil Gott auch dort war.

Genießen Sie die Geschichte für einen Moment in der Stille. Dann ist es Zeit, mit dem Ergründungsgespräch zu beginnen.

Nun frage ich mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt?

Was meint ihr, welcher Teil dieser Geschichte ist wohl am wichtigsten?

(Zusätzliche Fragen:

Ich frage mich, was die Daheimgebliebenen dachten, als die Heimkehrer kamen?

Ich frage mich, was die Heimkehrer fühlten, als sie Jerusalem wiedersahen?)

Ich würde gern wissen, wo ihr euch in dieser Geschichte wiederfindet. Welcher Teil dieser Geschichte erzählt etwas von euch?

Ob wir wohl einen Teil dieser Geschichte weglassen könnten und hätten doch immer noch alles, was wir an dieser Geschichte brauchen?

Wenn die Ergründungsphase vorbei ist, legen Sie die Materialien zurück ins Regal. Schieben Sie die Wüstenkiste zurück an ihren Platz. Kehren Sie in den Kreis zurück und helfen Sie den Kindern, sich zu entscheiden, welche Beschäftigung sie heute wählen möchten.

Jetzt kommt unsere Spiel- und Kreativzeit. Was magst du heute tun? Du kannst mit der Geschichte von dem Exil und der Rückkehr arbeiten oder etwas dazu gestalten. Vielleicht möchtest du auch etwas weiter machen, was du schon begonnen hast. Oder du fängst etwas Neues an. Es gibt so viel, was du tun kannst. Denk darüber nach, während ich einen nach dem anderen frage, was er gerne tun möchte.