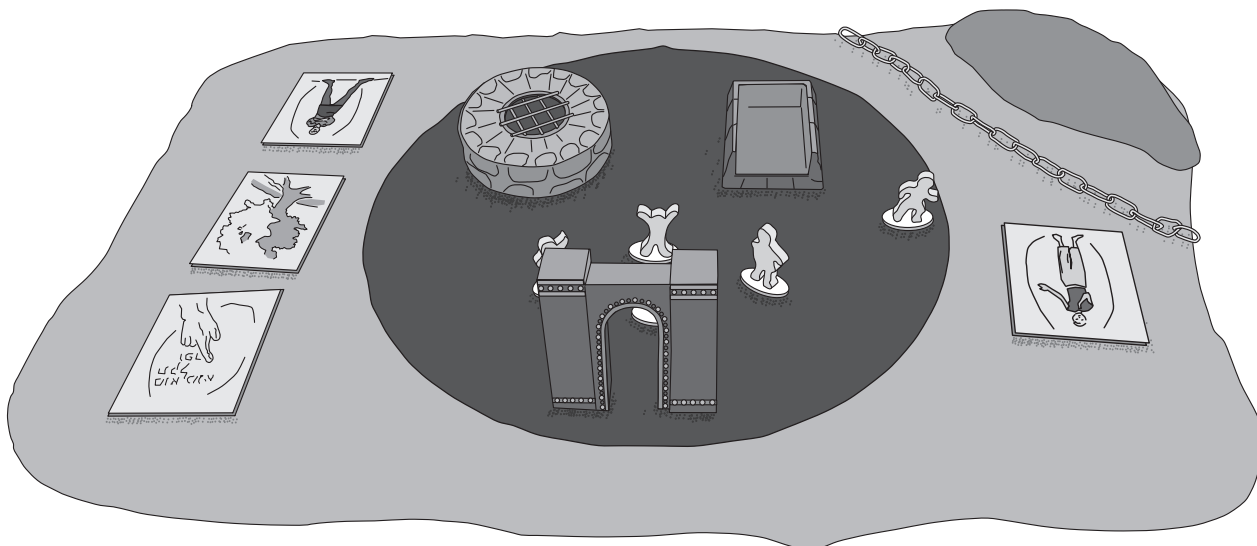


Daniel

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Daniel – standhaft und von Gott geschützt (Das Buch Daniel)

- Glaubensgeschichten
- Vertiefungseinheit: Prophetengeschichte



Spielszene vor Daniels Vision (Perspektive der Erzählerin)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten des Alten Testaments, mittleres Fach unter den „Propheten“
- **Materialien:** Tablett mit 11 Volk Gottes-Figuren mit Stand-Füßchen (darunter 3 form-identische aus unterschiedlichen Hölzern für die Könige), dunkelbraunem Filzkreis (Babylonien, 50 cm), hellbraunem Filzstück (Jerusalem), Kette (aus „Exil und Rückkehr“), blauem Tor für den Palast in Babylon, 4 Visionsbildkarten (11 x 14 cm), goldenem Standbild (9 cm), Löwengrube, Schmelzofen, Kreisel für Visionen
- **Unterlage:** Unregelmäßig geschnittener ockerfarbener Filz (ca. 70 x 90 cm). Die Unterlage ist der Länge nach zweifach gefaltet, von beiden Seiten aufgerollt und mit einem Band zusammengehalten.

ZUM HINTERGRUND

I – Biblisch-theologischer Hintergrund

Das Buch Daniel besteht aus zwei sehr verschiedenen Hauptteilen, die inhaltlich nur durch den Namen des Propheten Daniel verbunden sind:

- Dan 1–6: Geschichten über Daniel am babylonischen Königshof zur Zeit des Exils, wo Daniel nach der Erzählung zunächst unter dem babylonischen König Nebukadnezar (562 v. Chr.), dann bis zur Eroberung Babylons durch die Perser (539 v. Chr.) Diener am Königshof war. Dieser Teil (Dan 2,4b–7,28) ist in aramäischer Sprache verfasst.
- Dan 7–12: Daniels Visionen als Ich-Berichte. Sie sind wie das Eingangskapitel (Dan 1–2,4a), das beide Hauptteile verklammert, auf Hebräisch verfasst. Kapitel 7–11 stellen Vordeutungen auf die Endzeit dar. Sie enthalten u.a. umfangreiche Zahlenmystik, Symbolbilder und Metaphern über die Endzeit, die auch in der Offenbarung des Johannes aufgegriffen werden. Daher wird das Buch oft für Endzeiterwartungen herangezogen und immer wieder auch für Berechnungen der Wiederkunft Christi benutzt.

Aufgeschrieben wurden diese Texte aber erst im 2. Jh. v. Chr., also fast 400 Jahre später. Ein Vergleich mit den Makkabäerbüchern macht es wahrscheinlich, dass das Buch zur Zeit der Bedrückung und Tempelschändung („zerstörtes Heiligtum“ 9,18; „Greuelbild der Verwüstung“ 11,31) durch Antiochos IV. und damit erst in den Jahren 167–164 v. Chr. entstanden ist. Es wäre dann einer der spätesten Texte des Alten Testaments. Diesen Unterschied zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit muss man sich stets vor Augen halten.

Im ersten Teil geht es um das Thema „unter Lebensgefahr in der Fremde am Glauben festhalten“. Dieses Thema wird in mehreren Geschichten veranschaulicht: Das Beispiel der „Gerechten“ (Daniel steht in Ez 14,14 neben Noah und Ijob) einer lange zurückliegenden Vergangenheit zeigt auf, wie Gott in größter Not denen hilft, die trotz einer gottfeindlichen und willkürlichen Fremdherrschaft am Glauben festhalten.

Auffallend ist, dass Gott im Danielbuch kaum direkt eingreift. Er wirkt – ähnlich wie bei Josef – dadurch, dass Daniel Träume deutet. So wird Gottes Heilsplan deutlich. Es kommt dabei stets darauf an, das zentrale Bild in seiner geschichtstheologischen Dimension wahrzunehmen.

Der zweite Teil des Buches besteht mehrheitlich aus Visionen, die auf Daniel zurückgeführt werden, aber nicht mit der „Biographie“ im ersten Teil verbunden sind. Diese Visionen gehen von realen Ereignissen in der Geschichte aus, die dann im Nachhinein als Vordeutungen dargestellt und als Meilensteine des Heilsplans Gottes dargestellt werden. Die gegenwärtige Notzeit lässt sich aus dem Geschichtsplan Gottes verstehen, der auf die – kurz bevorstehende – Heilszeit und das Gericht Gottes abzielt.

Zahlen sind typisch für diese Art Literatur, sie legen eine gewisse Zwangsläufigkeit im Geschichtsablauf nahe, verbergen aber andererseits die wahre Aussageabsicht, da sie interpretiert werden müssen (eine Woche steht je nach dem für ein Jahr oder sieben Jahre usw.). Damit soll eine tröstende Aussage verbunden werden: Die gegenwärtige Not ist durch den zahlenmäßigen Ablauf erforderlich, es ist umgekehrt quasi berechenbar, dass demnächst eine Wende zugunsten der Leidenden eintreten muss.

Inhaltlich geht es um die Abfolge von Weltreichen, die sich bekämpfen und fallen, um Schrecken, die eintreten, bevor das Reich Gottes kommt, aber auch um den „Menschensohn“, der herrschen wird. Daniel erhält eine sehr ausführliche Darstellung der zukünftigen Geschichte (sowohl der Welt wie auch Israels), die er aber „versiegeln“, das heißt geheimhalten soll. Am Ende der Geschichte werden dann die allgemeine Totenerstehung und das Jüngste Gericht stattfinden. Das berühmte Wortspiel *mene mene tekel u-parsin* spielt mit aramäischen Worten, aber auch mit akkadischen Gewichtseinheiten. Es handelt sich um ein Rätselwort, das Begriffe aus der Umgangssprache verwendet, diese aber – ähnlich wie bei den Träumen – in einen neuen Zusammenhang stellt, den niemand von den Anwesenden erklären kann.

.....

2 – Pädagogischer Hintergrund

Die Vorbildgeschichten in Daniel 1–6 und die apokalyptischen Visionen in den Kapiteln 7–12 bieten Kindern Ermutigung und Orientierung. Die Treue und der Schutz Gottes, die Daniel und seine Freunde erfahren, sind die zentralen Motive.

Kindern, denen Unrecht geschieht, wenn sie abgewertet, ausgegrenzt oder gemobbt werden, spricht die Geschichte Hoffnung auf Gottes Unterstützung zu und ermutigt sie, auf die eigene Standfestigkeit und innere Stärke zu vertrauen: Gott kann Angst überwinden und in Gefahr beschützen. Es lohnt also, sich auf Gottes Autorität zu verlassen und vor den Mächtigen nicht in die Knie zu gehen. Die Geschichte zeigt: Wer so handelt, gewinnt. Gott ist treu und zuverlässig.

Daniels Weisheit und Sehergabe eröffnen einen Blick auf den weiteren Gang der Weltgeschichte. Seine Visionen zeigen, dass Gott auch in der Fremde seinem Volk zur Seite steht und die Geschehnisse der Welt lenkt. Die gegenwärtigen Leiden – Verschleppung und Aussonderung in der Fremde – halten nicht für immer an. In den Visionen des Daniel wird der Anbruch der Gottesherrschaft vor Augen gemalt, wie er auch in den Gleichnissen, wenn auch auf ganz andere Weise, in Bildern vom Reich Gottes beschrieben wird. Dies ist aber etwas anderes als eine wahrsagende Vorausschau der Geschichte.

Auch Kinder kennen die Angst vor der Zukunft, die Furcht vor ihrer Ungewissheit und einem schlimmen Ausgang. Die Gewissheit, dass es gut ausgehen wird und Gott seine gute Hand im Spiel hat, wird durch die Erfahrungen des Volkes in der Zeit des Exils und der Rückkehr illustriert. Gott selbst ist der Herr der Geschichte. Er setzt Könige ein und ab, gibt Verstand und Weisheit und sieht ins Verborgene (Dan 2,21). Gottes Heilsplan manifestiert sich im Ablauf der großen Weltgeschichte, aber auch im persönlichen Leben des Einzelnen.

.....

3 – Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Die Danielgeschichte steht in demselben historischen Zusammenhang wie die Ezechielgeschichte. Daniel ist ein Zeitgenosse Ezechiels im babylonischen Exil. Darum beginnt auch sie mit der Beschreibung der Eroberung Jerusalems 597 v. Chr. und der Deportation. Neben der Zerstörung der Stadt werden hier auch die gestohlenen heiligen Geräte aus dem Tempel erwähnt. Sie sind für die Erzählung vom Festmahl Belschazzars wichtig.

Der Schwerpunkt dieser Exilserzählung liegt nicht auf dem Verlust der Heimat, sondern auf dem Leben unter fremder Willkürherrschaft. Dies wird durch das große Tor (blaues Ischtartor) symbolisiert. Es steht für den Herrschaftspalast in Babylon.

Die Danielgeschichten sind keine biographischen Geschichten, die aufeinander aufbauen. Darum können einzelne Episoden unabhängig voneinander erzählt werden. Für jüngere Kinder empfiehlt es sich, die Geschichte aufgrund ihrer Länge in Etappen zu erzählen. So kann die Rahmenhandlung (Daniel am Hof und Verheißung der leuchtenden Gestalt) im ersten Durchgang z.B. bis zum Traum vom Baum und im zweiten Durchgang ab dem Festmahl Belschazzars dargeboten werden. Die Episodenhaftigkeit der Danielgeschichte wird durch die Rahmennotiz hervorgehoben: „Aus dieser Zeit werden die Geschichten von Daniel erzählt“ bzw. „Solche Geschichten haben sich die Menschen von Daniel erzählt“.

Durch dieses formgeschichtliche Stilmittel wird zugleich der Unterschied zu den anderen Prophetengeschichten markiert. Daniel ist kein Prophet im eigentlichen Sinn. Es gibt keine Berufungsgeschichte und auch keinen Auftrag zur Wortverkündigung. Darum wird auf die Gottesrede-Geste verzichtet. Und dennoch ist Gott auf besondere Weise mit ihm. Dies wird in der Segensgeste über Daniel und seinen Freunden für alle sichtbar: Gott segnete sie mit Kenntnis, Weisheit und Verständnis.

Die drei Freunde von Daniel werden im Erzähltext der Geschichte nicht mit Namen genannt, um nicht vom Wesentlichen abzulenken. Die Namen können aber ergänzt werden, wenn Kinder diese Geschichte zum wiederholten Male hören. In ihrer Muttersprache heißen die Freunde Hananja, Mischael und Asarja. Der oberste Kämmerer gibt ihnen die babylonischen Namen Schadrach, Meschach und Abed-Nego (vgl. Dan 1,7). Daniel bekommt den babylonischen Namen Beltschazzar (nicht zu verwechseln mit dem König Belschazzar).

In den Vorbildgeschichten (Dan 1–6) werden auch die drei Freunde von Daniel zu Vorbildern. Sie beten das goldene Standbild nicht an und werden im Schmelzofen von Gottes Engel geschützt. Kinder können hier fragen: Was hat Daniel gemacht? Hat er das Standbild angebetet? Wir wissen es nicht, weil Daniel in dieser Episode nicht vorkommt. Darum bleibt seine Figur unbeteiligt am gleichen Ort stehen, während sich die Freunde vom Standbild abwenden.

Daniels herausragende Gottesnähe zeigt sich in seiner Fähigkeit, Visionen zu sehen und Träume zu deuten. Dies wird durch die gleichbleibende Wendung unterstrichen: Niemand „wusste es, nur Daniel, dem Gott nahe kam“. Die beiden Träume der Könige (Statue und Baum), die Vision vom Menetekel und die leuchtende Gestalt des Gabriel werden als Bildkarten dargestellt und auf die Unterlage außerhalb der Spielfläche von Babylonien gelegt. Hier wird – wie bei Jeremia und Ezechiel – deutlich, dass diese Erfahrungen die gegenwärtige Wirklichkeit überschreiten (transzendieren).

Daniel und seine Freunde blieben standfest im Glauben trotz Anfechtungen. Sie wurden von Gott geschützt und bestärkt. Dies wird durch die segnende Handgeste zu Beginn und die Schutzgeste im Feuerofen herausgehoben. In der Löwengrube wird darauf verzichtet, da der Engel, der den Löwen das Maul zuhält, das dafür sprechende Bild ist. Die beispielhafte Festigkeit der Vorbilder ermutigt die Kinder, es ihnen gleichzutun. Sie werden ermuntert, sich auf Gottes Beistand zu verlassen, um so zu erfahren, wer wirklich herrscht und mächtig ist. In der Geschichte setzt sich Gott als der wirklich Mächtige immer wieder durch, während die mächtigen Könige kommen und gehen. Für die Herrschaftsgewalt der Könige steht ihre gleichgestaltete Form der Figuren. Sie erinnert an die des goldenen Standbilds. Auch dieses wird wieder weggeräumt.

→ Wenn Sie ein Smartphone mit QR-Software besitzen, können Sie nebenstehenden Code scannen. Er führt Sie zu einem kurzen Film, der wichtige Spielmomente und Gesten dieser Darbietung veranschaulicht. Sie finden den Film auch im Internet unter www.godlyplay.de/daniel.



.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die GOTT IM SPIEL-Geschichte vom Propheten Daniel vertieft die beiden Godly Play-Kerndarbietungen „Exil und Rückkehr“ (Godly Play, Bd. 2, S. 107ff.) und die „Propheten“ (ebd., S. 114ff.). Diese Kerndarbietungen befinden sich oben auf den Regalen der Glaubensgeschichten. Die Vertiefungseinheiten befinden sich in den darunter liegenden Fächern (siehe Abbildung S. 24).

Falls Sie jüngeren Kindern von Daniel erzählen möchten, genügen u.U. ein bis zwei Episoden aus der Geschichte.

Sorgen Sie dafür, dass die Kinder die Geschichten dieses Bandes in den größeren Kontext einordnen können, in dem sie stehen. Dazu können Sie:

- in der aktuellen Woche eine/die Bezugs-Geschichte aus dem oberen Regal darbieten und in der Folgewoche die Vertiefungsgeschichte anschließen,
- eine/die Bezugs-Geschichte aus dem oberen Regal in Kurzform vor der Vertiefungsgeschichte darbieten oder
- einfach am Regal stehen und die Kinder an die jeweiligen Kerndarbietungen erinnern, bevor Sie die Geschichte des Tages in den Kreis bringen.

.....

<p><i>Gehen Sie mit Bedacht zum Regal, in dem sich das Geschichtenmaterial befindet. Holen Sie zuerst die Kette zur Geschichte „Exil und Rückkehr“.</i></p> <p><i>Nehmen Sie dann das Tablett mit den Materialien zur Danielgeschichte aus dem Regal und kehren Sie in den Kreis zurück.</i></p>	<p>Schaut, wohin ich gehe, damit ihr diese Geschichte immer wieder finden könnt.</p> <p>Was braucht ihr noch, um bereit zu werden?</p>
<p><i>Legen Sie die von beiden Seiten aufgerollte Unterlage vor sich hin.</i></p>	<p>Das ist die Geschichte vom Propheten Daniel. Was er sah, hörte und erlebte, steht in einer Schriftrolle.</p>
<p><i>Öffnen Sie das Band und rollen Sie den Filz aus. Streichen Sie ihn glatt.</i></p>	<p>Lasst uns die Rolle entfalten, damit wir die Geschichte von Daniel sehen, hören und erleben können.</p>
<p><i>Legen Sie Jerusalem in die rechte den Kindern zugewandte Ecke und den Filzkreis von Babylonien in die Mitte. Deuten Sie die Verschleppung mit einer langsamen kraftvollen Handbewegung an.</i></p> <p><i>Stellen Sie zwei Figuren des Volkes Gottes auf den Filz von Jerusalem.</i></p> <p><i>Lassen Sie die Eisenkette zwischen Jerusalem und dem Kreis von Babylonien fallen, während Sie das Wort „Exil“ aussprechen.</i></p>	<p>Da ist Jerusalem und hier ist Babylonien mit der Hauptstadt Babylon.</p> <p>Eines Tages griffen die Babylonier Jerusalem an. Sie eroberten die Stadt und verschleppten viele Menschen vom Volk Gottes nach Babylonien. Nur wenige durften bleiben.</p> <p>Viele vom Volk Gottes waren in der Fremde, im Exil.</p>
<p><i>Stellen Sie das Palasttor auf und den König vor das Tor (den Kindern zugewandt).</i></p>	<p>Die Babylonier raubten auch Leuchter, Kelche und andere heilige Geräte aus dem Tempel in Jerusalem und brachten sie in ihr Land.</p> <p>In der Stadt Babylon stand ein großer Palast. Hier regierte der König Nebukadnezzar. Er herrschte auch über die verschleppten Menschen aus Jerusalem. Aus dieser Zeit werden die Geschichten von Daniel, dem Propheten, erzählt.</p>
<p><i>Halten Sie eine kurze Zeit inne, bevor die eigentliche Geschichte beginnt.</i></p> <p><i>Platzieren Sie Daniel und seine drei Freunde zwischen die Kinder und den König. Halten Sie eine Hand segnend über die drei Freunde und Daniel.</i></p> <p><i>Führen Sie nun Daniel etwas nach rechts abseits und halten Sie beide Hände um die Figur (Geste der Gottesnähe).</i></p>	<p>Die verschleppten Menschen vom Volk Israel lebten nun schon eine lange Zeit in Babylonien im Exil. Viele hatten sich an das Leben im fremden Land gewöhnt. Einige wurden sogar vom König an seinen Hof geholt, um dort zu arbeiten. Zu ihnen gehörten Daniel und seine drei Freunde. Gott segnete Daniel und seine Freunde mit Klugheit und Wissen. Daniel war (wie Ezechiel) ein Prophet im Exil, dem Gott so nahe kam und der Gott so nahe kam, dass er verstehen konnte, was Gott den Menschen durch Träume und Visionen sagen wollte.</p>
<p><i>Legen Sie die Figur des Königs während des Traumes in Ihre flache Hand. Verdecken Sie die Figur mit dem Bild der Traumgestalt aus dem Korb, so dass es für alle sichtbar ist.</i></p>	<p>Eines Nachts träumte Nebukadnezzar etwas ganz Merkwürdiges. Er sah eine große leuchtende Gestalt. Ihr Kopf war aus reinem Gold, Brust und Arme aus Silber, der Körper aus Kupfer, die Beine</p>

Ballen Sie ihre Hand zur Faust und bewegen Sie sie auf das Traumbild zu.

Stellen Sie nun die Figur vor das Bild.

Gehen Sie mit Daniel zum König.

Legen Sie nach Daniels Deutung das Traumbild auf die Filzunterlage links neben den Kreis von Babylonien in Richtung Kinder. Stellen Sie den König wieder vor das Palasttor. Gehen Sie mit Daniel zurück.

aus Eisen und die Füße aus Ton. Dann träumte er, dass ein Stein auf die Gestalt zurollte, sie zerschlug und was von ihr übrig war, wurde vom Wind wie Spreu zerstreut.

Nebukadnezzar verstand diesen Traum nicht. Auch keiner der Ratgeber des Königs oder sonst jemand im Land wusste, was er bedeutete. Nur Daniel, dem Gott nahe kam, wusste es.

Er sagte: „Es wird eine Zeit kommen, in der alle Königreiche dieser Welt zerstört werden. Nur Gottes Herrschaft wird ewig bestehen.“ (Dan 2)

Stellen Sie das goldene Standbild links vor dem Palast auf.

Platzieren Sie den Schmelzofen rechts vorn auf den Filzkreis.

Dennoch ließ Nebukadnezzar eines Tages ein riesiges goldenes Götterbild aufstellen. Er befahl: „Sobald die Hörner und Harfen erklingen, müssen sich alle vor dem Standbild niederwerfen und es anbeten. Wer es nicht anbetet, wird ins Feuer des Schmelzofens geworfen!“

Stellen Sie Ihre rechte Hand mit ausgestreckten Fingern senkrecht auf den Filz vor die Statue und deuten Sie mit ihr eine kurze Verbeugung an.

Die Menschen warfen sich vor dem Standbild auf den Boden und beteten es an.

Drehen Sie die Figuren der drei Freunde vom Standbild weg.

Stellen Sie die Figuren der drei Freunde in den Schmelzofen.

Halten Sie eine Hand segnend über die Freunde.

Gehen Sie dann mit den Figuren ein wenig im Ofen umher.

Gehen Sie mit der Figur des Königs zum Feuerofen.

Stellen Sie die Figuren der Freunde an einen besonderen Platz vor den König und legen Sie das goldene Standbild zurück auf das Tablett.

Doch Daniels drei Freunde beteten es nicht an. Das sagte jemand dem König.

Der König wurde zornig. Er befahl, den Ofen siebenmal heißer zu schüren als er ohnehin schon war.

Dann ließ er die drei in den glühenden Schmelzofen werfen. Gott aber sandte einen Engel, der sie vor den Flammen schützte. Sie gingen im Feuer umher, sangen und beteten: „Gelobt bist du, Gott unserer Mütter und Väter.“ Und nicht ein Haar auf ihrem Kopf verbrannte. Der König sah sich dies an, staunte und sagte: „Was ist das für ein mächtiger Gott? Es gibt keinen anderen Gott, der so retten kann!“

Dann ließ er die drei Freunde aus dem Ofen, gab ihnen einen Ehrenplatz an seinem Hof und entfernte das goldene Standbild. (Dan 3)

Legen Sie während des Traumes die Figur des Königs in Ihre Hand. Verdecken Sie die Figur mit dem Traumbild des Baumes, so dass dieses für alle gut sichtbar ist.

Legen Sie das Traumbild des Baumes auf die Filzunterlage aus Ihrer Sicht links von Babylonien, zu Ihnen hin.

Der König hatte noch einen anderen Traum. Er träumte von einem Baum, der bis in den Himmel reichte, mit wunderbaren Blättern und Früchten. Unter seinen Ästen fanden Tiere Schutz und in seinen Zweigen lebten die Vögel. Und weiter träumte er, dass der Allmächtige vom Himmel herabkam und sagte: „Haut den Baum um, dass die Tiere fliehen und die Vögel davon fliegen!“

Wieder verstand der König diesen Traum nicht. Nur Daniel, dem Gott nahe kam, wusste, was dies

<p>Stellen Sie den König zurück vor das Palasttor. Bewegen Sie Daniel zum König.</p> <p>Lassen Sie Daniel auf seinen Platz zurückkehren.</p>	<p>bedeutete. Er sagte: „Der Baum, den du gesehen hast, bist du. Du bist groß und stark wie dieser Baum, aber du wirst von deinem Volk verjagt werden und Gras fressen wie Tiere, sieben Jahre lang.“</p>
<p>Stellen Sie den König an den Rand von Babylonien in Richtung der Kinder. Stellen Sie ihn wieder zurück vor das Palasttor.</p>	<p>Und tatsächlich: Der Traum wurde wahr. Der König wurde verjagt. Erst nach sieben langen Jahren konnte er wieder zurückkehren. <i>(Dan 4)</i></p>
<p>Legen Sie die Figur des Königs in Ihre linke offene Hand und verdecken Sie sie mit Ihrer flachen rechten Hand. Legen Sie dann die Figur in die Korb zurück und stellen Sie eine andere, formgleiche Figur vor das Palasttor.</p>	<p>Dann starb der König.</p> <p>Später übernahm ein neuer König die Herrschaft. Er hieß Belschazzar. Eines Tages feierte Belschazzar ein großes Fest. Dabei benutzte er die heiligen Geräte, die Nebukadnezar aus dem Tempel in Jerusalem geraubt hatte.</p>
<p>Nehmen Sie das Bild mit dem hebräischen Schriftzug für alle sichtbar in die Hand.</p> <p>Legen Sie die Bildkarte mit der Aufschrift links von Babylonien auf die Filzunterlage zu Ihnen hin.</p> <p>Entfernen Sie die Figur des Königs mit einer schnellen, heftigen Handbewegung. Legen Sie die Figur auf das Tablett und stellen Sie wieder einen „neuen König“ vor das Palasttor. Platzieren Sie die drei Verwalter an die Ränder des dunkelbraunen Filzes, so dass Sie je ein Drittel von Babylonien verwalten.</p>	<p>Plötzlich sahen die Gäste auf dem Fest die Finger einer menschlichen Hand, wie sie Zeichen an die Wand schrieb. Der König konnte die Schrift nicht lesen. Darum ließ er Daniel kommen. Der konnte die Worte lesen: „MENE MENE TEKEL UFARSIN“. Daniel sagte, sie bedeuten: „Gott wird die Herrschaft dieses Königs beenden und das Reich von Babylonien wird unter dem Volk der Meder und Perser aufgeteilt.“</p> <p>Noch in derselben Nacht wurde der König Belschazzar getötet. Danach übernahm ein König die Herrschaft im Land, der Darius hieß. <i>(Dan 5)</i></p> <p>Darius setzte drei Verwalter in seinem Reich ein. Einer war Daniel. Er war erfolgreicher als die beiden anderen und der König traute ihm mehr zu.</p>
<p>Stellen Sie die Löwengrube von Ihnen aus links auf den Filzkreis.</p>	<p>Das machte die zwei anderen Verwalter eifersüchtig auf Daniel. Sie sagten zueinander: „Dem werden wir es zeigen“ und dachten sich eine List aus. Sie überredeten den König, folgendes Gesetz zu erlassen: „Jeder muss allein mich anbeten. Wer das nicht tut, wird in die Löwengrube geworfen.“ Die beiden Verwalter aber wussten, dass Daniel dieses Gesetz nicht einhalten konnte.</p>
<p>Richten Sie Daniel auf Jerusalem aus. Dann führen Sie ihn unter Ihren etwas gespreizten Fingern zum König (Gefangenschaftsgeste).</p>	<p>Eines Tages, als Daniel gerade in Richtung Jerusalem zum Gott Israels betete, wurde er ergriffen und zum König geschleppt. Darius erschrak. Ausgerechnet Daniel! Sein bester Mann! Doch ihm fiel nichts ein, wie er Daniel retten konnte. Gesetz ist Gesetz.</p>

Legen Sie Daniel in die Löwengrube.	So warf man Daniel in die Löwengrube.
Gehen Sie mit dem König zur Löwengrube. Richten Sie Daniel auf.	Am nächsten Morgen lief König Darius in großer Sorge zur Löwengrube. Er rief: „Daniel, Daniel!“ Da hörte der König eine Stimme: „Mein Gott hat seinen Engel gesandt, der den Löwen das Maul zugehalten hat.“ (Dan 6,23)
Lassen Sie den König und Daniel gemeinsam zum Palast zurückgehen. Legen Sie die zwei Verwalter flach in die Löwengrube.	Der König freute sich sehr. Er holte Daniel aus der Löwengrube. Dann gab er den Befehl, die Verwalter in die Löwengrube zu werfen.
Lassen Sie den Kreisel vor Daniel drehen, bis er zum Stillstand kommt, und beobachten Sie ihn konzentriert. Legen Sie ihn dann zurück in die Korb.	Daniel hatte selbst auch Visionen und Träume. Nicht alle konnte er gleich verstehen. (Dan 7–9)
Führen Sie die Figur des Daniel aus dem Palast auf das freie Feld rechts von Ihnen, in Richtung Jerusalem. Legen Sie die Danielfigur flach auf die runde Unterlage. Stellen Sie Daniel wieder auf. Legen Sie die Exilkette ein Stück zurück.	Einmal sah Daniel eine Gestalt, die aussah wie ein Mann, der leuchtete. Er war mit Leinen bekleidet und trug einen goldenen Gürtel um seine Hüfte. Daniel fiel auf den Boden. Doch eine Hand berührte ihn und richtete ihn auf. Die Gestalt sagte zu Daniel: „Hab keine Angst, du von Gott Geliebter. Sei stark und hab Vertrauen! Ich bin gekommen, um dir zu helfen, diese Visionen zu verstehen.“ Die Gestalt erzählte Daniel, dass die Herrschaft aller Könige zu Ende gehen und das eine schwere Zeit sein werde. Aber Gott würde seinem Volk nahe bleiben und es in aller Gefahr behüten. Eines Tages würden sie nach Jerusalem zurückkehren. (Dan 10f.)
Sinnen Sie den Episoden der Darbietung nach.	Solche Geschichten haben sich die Menschen von Daniel, dem Propheten, erzählt.
Bleiben Sie für einen Moment ruhig sitzen, um die Geschichte zur Ruhe kommen zu lassen. Beginnen Sie dann mit dem Ergründungsgespräch.	Ich frage mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt? Ich würde gerne wissen, welcher Teil der Geschichte der wichtigste sein könnte? Ich frage mich, welcher Teil der Geschichte von euch erzählt? In welchem Teil kommt ihr vor? Ob wir wohl einen Teil der Geschichte weglassen könnten und hätten dennoch alles an der Geschichte, was wir brauchen?
Wenn das Gespräch es nahelegt, können Sie folgende Fragen ergänzen:	Was meint ihr, wer oder was ist in der Geschichte wohl mächtig?

Legen Sie, bevor das Ergründungsgespräch „austrocknet“, jeden Gegenstand in umgekehrter Reihenfolge sorgsam zurück auf das Tablett. Sagen Sie zu jedem Material etwas wie zum Beispiel: „Hier sind die drei Freunde Daniels“.

Bringen Sie die Geschichte und die Exils-Kette an ihre Orte ins Regal zurück. Kehren Sie dann wieder auf Ihren Platz im Kreis zurück und entlassen Sie die Kinder einzeln in die Kreativphase.

Worüber ich noch nachdenke ist, warum in der Bibel Geschichten wie die von Daniel erzählt werden?

Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?

Schaut, wohin ich das Material zurückbringe, damit ihr wisst, wo ihr es findet, wenn ihr selbst mit der Geschichte spielen wollt. Inzwischen könnt ihr schon überlegen, womit ihr euch heute beschäftigen wollt. Ich werde euch danach fragen, wenn ich wieder zurück bin.