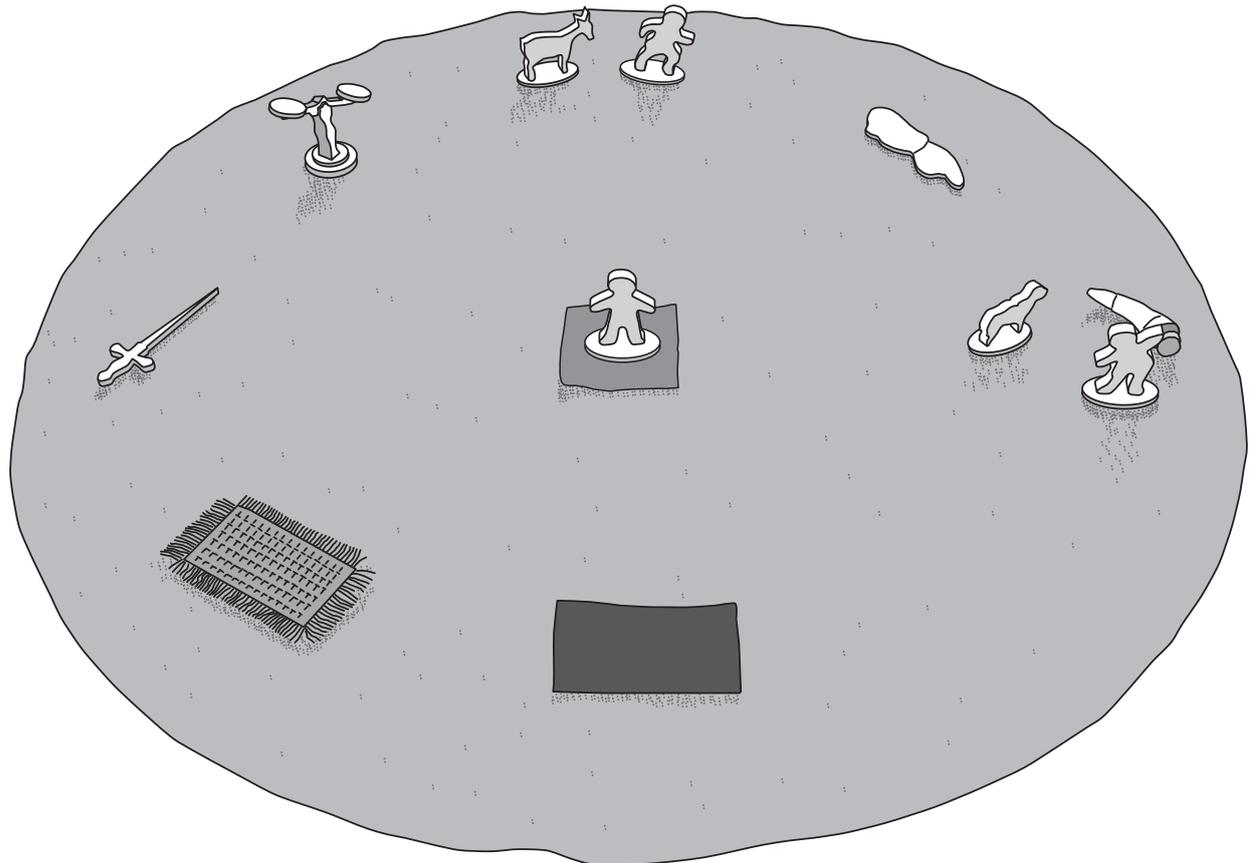


Samuel

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Die Geschichte von Samuel, der von Gott beauftragt wurde, als Prophet, Priester und Richter zu wirken und der sich ständig auf neue Situationen einstellen musste. (1Sam 1–25,1)

- Glaubensgeschichte
- Vertiefungseinheit: Biographieggeschichte



Spielszene vor Samuels Tod (Perspektive der Erzählerin)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten, unterhalb von „Zelt der Begegnung“ und „Tempel“
- **Materialien:** Tablett mit 6 Volk Gottes-Figuren mit Stand-Füßchen, 2 kleinen Filzflecken zum Markieren der Orte Schilo und Rama, Schlafmatte, kleinem Modell der Bundeslade, Esel und Schaf, kleinem Holzschwert, kleiner Waage, zeigender Hand, Salbhorn zugedekorkt
- **Unterlage:** hellbrauner Filzkreis, Durchmesser: 80 cm

ZUM HINTERGRUND

1 – Biblisch-theologischer Hintergrund

Die Samuel-Geschichte spielt am Übergang von der Zeit, in der Israel nach der biblischen Darstellung eine Stämme-Gesellschaft war, zur Königszeit (grob gesagt im 11. Jh. v. Chr.), biblisch gesprochen, in der späten Richterzeit. Mit dieser Datierung treten wir erstmals in historisch nachweisbare und archäologisch belegte Zeiten ein. Es ist eine Epoche des Übergangs. Die kanaanäischen Städte sind verschwunden, mehrere einwandernde Völker kämpfen um die Oberhoheit, so dass sich Israel ständig im Krieg mit den Philistern befindet. Die Archäologie zeigt, dass Israel in dieser Zeit noch nicht als Nationalstaat organisiert war. Die Sozialstruktur ist in erster Linie bäuerlich, es gibt kaum größere Städte.

Die Bedeutung des Namens „Samuel“ ist unklar; die Deutung in 1Sam 1,27 ist philologisch nicht weiterführend. Samuel wird als eine Person geschildert, die im Auftrag Gottes den Übergang gestaltet. Er muss sich ständig auf neue Lebenssituationen einstellen und hat eine fast übermenschliche Fülle an Aufgaben und Funktionen:

- seiner Mutter der lang erwartete Sohn
- dem Priester Eli ein treuer Schüler (hier wird die Verbindung zur Lade-Erzählung hergestellt)
- dem sesshaft werdenden Gottesvolk als 12-Stämme-Bund der letzte Richter
- dem Anführer Saul ein Kritik äußernder Prophet
- für Saul und David der Königsmacher.

Samuel hat immer wieder auf die Frage, was als Nächstes zu tun sei, eine adäquate Antwort gelebt. Dabei wird er in der biblischen Tradition nicht als Fragender gezeichnet, sondern scheint immer genau gewusst zu haben, was zu tun ist.

Wichtige Themen und Motive der Geschichte sind:

- die unfruchtbare Frau, deren Sohn dann eine bedeutende Rolle für das „Volk Gottes“ spielen wird
- die Lade als das tragbare Heiligtum des „wandernden Gottesvolkes“, die dann später am Sitz des Palastes (und noch später am Tempel) ihren festen Ort findet
- die Rolle der Prophetie als einer loyalen, aber königskritischen Instanz, die die Realpolitik im Lichte des Willens Gottes deutet. Da Saul – wir sind über die Zeitspanne nicht näher informiert – zwar ein politisch erfolgreicher König und Feldherr ist, aber mehrfach Gottes Befehlen zuwiderhandelt, wird er von Gott verworfen, was ihm Samuel mitzuteilen hat.

In der Episode von der Erwählung Sauls wird eine weitere Funktion Samuels deutlich: Er ist „Seher“. 1Sam 9,9 deutet diese Funktion als Vorläufer des Prophetenamtes. Offenbar handelt es sich dabei noch nicht um die spätere Aufgabe eines Propheten, sondern tatsächlich eher um eine Art Orakeldeuter und „religiöser Lebensberater“. Aus 1Sam 9,15 wird aber deutlich, dass Samuel tatsächlich aufgrund einer Offenbarung das Wort Gottes verkündigt, auch die Salbung selbst (die eigentlich eine priesterliche Funktion ist), geschieht aufgrund eines Gotteswortes (V27), wenngleich der Vorgang der Präsentation Sauls vor dem Volk wieder stark an das Orakelwesen erinnert, das auch außerbiblisch belegt ist.

In der biblischen Gesamtdarstellung der Geschichte Israels (die Entstehung der Texte ist kompliziert, es handelt sich sicherlich nicht um Geschichtsschreibung im modernen Sinn) ist Samuel der Wegbereiter des Königs David. Die Lade, die Eli zu Zeiten des Samuel verloren ging, rückt erst unter David in den Blickpunkt des Volkes. Es ist das Schicksal Samuels und das Verhalten seiner Söhne, das die Königszeit die Richterzeit ablösen lässt; es ist Samuel, der den Knaben David nach Gottes Willen zum König bestimmt. Mit dem Aufstieg Davids tritt die Person Samuels in den Hintergrund; nach dem Tod Samuels erlangt David gänzlich die Herrschaft.

.....

2 – Pädagogischer Hintergrund

Die Geschichte um Samuel verlängert die Geschichte von Rut. Letztere ist noch Familien-Geschichte und spielt in der Vorfahrenschaft Davids. Die Geschichte um Samuel spielt zeitgleich mit dem Aufstieg Davids und schildert die politisch-religiösen Aspekte. Beiden aber ist eines gemeinsam: Gott achtet nicht auf das Konventionelle, sondern erwählt aus souveräner Freiheit – er sucht sich oft genau das aus, was Menschen gering schätzen, um seinen Plan zu erfüllen.

Genau dies ist eine Spannung, in der Kinder oft stehen. Sie wissen oder meinen zu wissen, was in Schule, Familie etc. von ihnen erwartet wird und wie die gesellschaftlichen Regeln aussehen, empfinden aber, dass sie selbst eigentlich ganz anders sind.

Eine zweite Erfahrung von Kindern ist die einer Rollenvielfalt, der sie kaum gerecht werden können: Sie sollen in der Schule das strebsame Kind sein, ihnen wird oft in der Familie eine Rolle zugeschrieben, gleichzeitig sollen sie beim Sport, in der Musik etc. Spitzenleistungen erbringen und dazu noch wohlherzogen gegenüber anderen auftreten. Im Freundeskreis gelten oft Regeln und Anforderungen, die diesen Erwartungen widersprechen. Samuel kann ein Beispiel dafür sein, wie ein Einzelner die Vielfalt dieser Rollenerwartungen erfüllen kann. Samuel vertraut auf Gott und orientiert sich an Gottes Zusage. Im Gegenzug erfährt er sich an den Knotenpunkten seines Lebens als begleitet und gesegnet. So kann er den verschiedenen Erwartungen auch bei Niederlagen begegnen und bringt gleichzeitig die Gesellschaft, in der er lebt, voran.

.....

3 – Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Einige Grundentscheidungen dieser Darbietung sind der Übersichtlichkeit geschuldet. Die Erzählung konzentriert sich auf die Person Samuels von seiner Geburt bis zu seinem Tod. Samuel wird in der Bibel als „Mann Gottes“ geschildert, der in seinem Leben ganz unterschiedliche Funktionen ausgeübt, sich aber nicht wirklich verändert hat. Aus diesem Grund wurde als Unterlage ein brauner Filzkreis gewählt, auf dem sich der Zyklus des Lebens Samuels um seinen Geburts- und Todesort Rama zieht, beginnend mit Schilo, wo er Novize der Ladepriester war, über seine Tätigkeit als Richter (Kriegsherr: Schwert; Rechtsprechung: Waage als Symbol) bis hin zum Königsmacher und Propheten. Es handelt sich hier also nicht um eine geografisch orientierende Anordnung der Materialien. Dabei entsteht ein einerseits linear geordneter Lebenslauf (Kreislinie), welcher andererseits immer einen Bezugspunkt, einen Anker in der Mitte hat.

Viele Motive, die nicht unmittelbar zu diesem Schwerpunkt gehören (Motiv der ungewollt kinderlosen Frau in Parallelität zu Sara und Elisabeth; postmortales Auftreten Samuels in 1Sam 28) sind deshalb nicht erzählt. Aus dem gleichen Grund steht auch das wichtige Motiv „Kritik am Erb-Königtum“, das schon bei den Söhnen Elis einsetzt und über Samuels Söhne bis hin zu einer generellen Kritik am Beispiel Sauls geführt wird und einzig den idealen König David gelten lässt, nicht im Zentrum der Erzählung.

Ein Detail bei der Wahl Sauls ist, dass Saul wie David als *Hirte* von Samuel gefunden und zum König gesalbt wird, nur dass Saul keine Schafe, sondern Esel hütet.

Als Hinweis auf die prophetische Tätigkeit Samuels wurde die Zeige-Hand gewählt, die den Kindern aus der ersten der vier Advents-Einheiten bekannt ist (vgl. Godly Play, Bd. 3, S. 43). Auf diese Weise, und im Kontext der anderen Vertiefungsgeschichten zu Propheten, braucht man in dieser Einheit nicht erneut über Aufgaben und Sinn von Prophetinnen und Propheten zu reden.

Aus rein pragmatischen, spieltechnischen Gründen wird der Tod der Eltern Samuels etwas früher erzählt, als es in der biblischen Tradition geschieht.

Wichtig ist, das spielerische Element bei dieser Einheit nicht zu kurz kommen zu lassen. Sonst würde Samuel holzschnittartig erscheinen und auf die Person reduziert werden, die am Ende den großen König David auf den Thron gebracht hat.

→ 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/samuel.



.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Diese GOTT IM SPIEL-Einheit stellt Bezüge zur Godly Play-Kerndarbietung „Zelt der Begegnung“ (vgl. Godly Play, Bd. 2, S. 94ff.), aber auch Querverbindungen zu anderen Vertiefungseinheiten her („David“, ja selbst zu „Rut und Noomi“). Für sich allein erzählt, ist sie nur bedingt verständlich. Das Material für die Kerndarbietung befindet sich oben auf den Regalen der Glaubensgeschichten. Die Vertiefungseinheit zu Samuel wird in den darunter befindlichen Regalfächern aufbewahrt (siehe Abbildung S. 24).

Sorgen Sie dafür, dass die Kinder die Geschichte zu Samuel in Bezug zur Kerndarbietung bzw. zu „David“ oder „Rut und Noomi“ setzen können. Dafür bietet es sich an:

- in der aktuellen Woche die Bezugs-Geschichte darzubieten und in der Folgewoche die Vertiefungsgeschichte anzuschließen,
- die Bezugs-Geschichte in Kurzform vor der Vertiefungsgeschichte darzubieten oder
- einfach am Regal zu stehen und die Kinder an die jeweiligen Kern- und Vertiefungsdarbietungen zu erinnern, bevor Sie die Geschichte des Tages in den Kreis bringen.
- Sie können auch die „Bundeslade“ aus dem Material zum „Zelt der Begegnung“, gut sichtbar für die Kinder, zum Samuel-Material auf das Tablett legen.

.....

*Gehen Sie zu dem Regal mit den Glaubensgeschichten, wo sich das Material befindet.
Nehmen Sie das Tablett und kehren Sie in den Kreis zurück.*

Schaut genau hin, wohin ich gehe, damit ihr immer wisst, wo ihr die Geschichte finden könnt.

Breiten Sie die braune Unterlage sorgfältig aus.

Nehmen Sie die Lade in die eine Hand.

**Es gibt Menschen, die in ihrem Leben Besonderes erlebt haben. Einer davon ist Samuel. Von ihm will ich euch heute erzählen.
Gott hatte den Menschen die zehn besten Wege zum Leben gegeben, auf zwei Tafeln aus Stein. Die Menschen wollten sie seitdem immer bei sich haben. Gott sagte ihnen, sie sollten sich eine Truhe bauen, die Gebotstafeln hineinlegen und die Lade vergolden. Die Lade war ein Zeichen für den Bund, den Gott mit seinem Volk geschlossen hatte. Deshalb nannten die Leute sie: Bundeslade. Die Menschen dachten: Ist die Lade in ihrer Nähe, dann ist Gott in ihrer Nähe. Als das Volk Gottes in das verheißene Land kam, brauchte die Bundeslade einen festen Ort.**

<i>Legen Sie mit der anderen Hand ein Filzrechteck nahe bei sich an den Rand der Filzunterlage, um Schilo zu markieren.</i>	Das ist der Ort Schilo.
<i>Stellen Sie die Lade auf das Rechteck.</i>	Dorthin brachten die Leute das Zelt der Begegnung und die Lade, damit sie einen festen Ort hatte.
<i>Stellen Sie eine Figur zu der Lade (Eli).</i>	In Schilo gab es Priester, die sich um die Lade kümmerten und um die Menschen, die zur Lade kamen, um Gott nahe zu sein.
<i>Legen Sie ein Filzquadrat in den Mittelpunkt des Filzkreises, um Rama zu markieren.</i>	Das Volk Gottes wohnte in den Bergen um die Lade herum. Einer dieser Orte hieß Rama.
<i>Stellen Sie zwei Figuren auf das Filzquadrat.</i>	Dort lebten Hanna und ihr Mann, Elkana.
<i>Deuten Sie auf die Figur in Rama, die Hanna darstellt. Bewegen Sie dann die Figuren von Hanna und Elkana nach Schilo vor die Lade.</i>	Hanna wünschte sich sehr, Mutter zu sein, aber sie hatte keine Kinder. Sie kam jedes Jahr mit ihrem Mann und betete vor dem Zelt der Begegnung. Hanna versprach: „Wenn ich ein Kind bekommen würde, ich würde es Gott geben. Es soll dann bei den Priestern aufwachsen und sich auch um die Bundeslade kümmern.“
<i>Stellen Sie Eli zu Hanna und Elkana. Bewegen Sie dann Hanna und Elkana zurück nach Rama.</i>	Einmal betete sie so lange, dass Eli, der Oberpriester, sich um sie Sorgen machte. Hanna erzählte Eli, was sie Gott versprochen hatte. Dann kehrte sie nach Hause zurück.
<i>Stellen Sie eine Figur zu Hanna.</i>	Und wisst ihr was: Hanna und Elkana bekamen ein Kind. Sie nannten es Samuel.
<i>Spielen Sie, wie Hanna Samuel nach Schilo bringt. Dann kehrt Hanna wieder nach Rama zurück.</i>	Als Samuel alt genug war, brachte Hanna ihn nach Schilo. Dort sollte er mit Eli leben und lernen, auf die Lade aufzupassen.
<i>Deuten Sie mit einer Handbewegung von Rama nach Schilo den Besuch Hannas an.</i>	Jedes Jahr kam Hanna, um ihn zu sehen. Sie brachte immer etwas Neues zum Anziehen mit.
<i>Legen Sie die Hanna-Figur sichtbar in Ihre linke Hand. Bedecken Sie sie behutsam mit Ihrer rechten Hand. Halten Sie kurz inne. Legen Sie dann die Figur mit beiden Händen sanft auf das Tablett zurück. Verfahren Sie mit Elkana genauso.</i>	So kümmerten sich Hanna und Elkana um ihren Sohn, bis sie alt waren und starben.
<i>Legen Sie die Schlafmatte auf einer gedachten Kreislinie links neben die Lade und legen Sie Samuel darauf.</i>	Samuel war bei Eli in Schilo. In einer Nacht schlief Samuel auf seiner Matte im Zelt. Da rief Gott: „Samuel! Samuel!“

<i>Bewegen Sie Samuel zu Eli, immer wenn Samuel zu Eli geht, und dann wieder zurück zur Schlafmatte.</i>	Samuel dachte, Eli rufe ihn. Also kam er zu Eli. Aber Eli sagte: „Ich habe dich nicht gerufen. Leg dich wieder hin.“ Das passierte dreimal. Schließlich verstand Eli, dass es Gott war, der da rief. Diesmal sagte Eli zu Samuel: „Leg dich wieder hin. Und wenn du die Stimme wieder hörst, dann sag: ‚Sprich, Gott, dein Diener hört.‘“
<i>Stellen Sie Samuel auf die Schlafmatte. Halten Sie die Hände nacheinander schützend um Samuel, wenn Gott ruft und Samuel antwortet.</i>	„Samuel! Samuel!“ „Sprich, Gott, dein Diener hört.“ Da kam Gott Samuel ganz nahe und Samuel kam Gott ganz nahe, sodass Samuel verstand, was Gott sagte. Und Gott sagte zu Samuel: „Es werden Feinde kommen und die Bundeslade wegnehmen. Wenn das passiert, wird Eli tot umfallen.“
<i>Auf dem Weg bewegen Sie Samuel so, dass man sieht, wie schwer Samuel der Weg gefallen sein muss.</i>	Am nächsten Morgen ging Samuel zu Eli und erzählte ihm alles.
<i>Nehmen Sie die Lade weg. Legen Sie die Eli-Figur sichtbar in Ihre linke Hand. Bedecken Sie sie behutsam mit Ihrer rechten Hand. Halten Sie kurz inne. Legen Sie dann die Figur mit beiden Händen sanft auf das Tablett zurück.</i>	Es kam, wie Gott gesagt hatte: Das Volk Gottes verlor die Lade und Eli starb. Das war sehr schlimm.
<i>Bewegen Sie Samuel nach Rama.</i>	Samuel kehrte zurück nach Rama. Die Lade war weg. Kein Ort mehr, an den man gehen konnte, um zu Gott zu beten. Samuel überlegte, was er nun tun sollte. Und schließlich wusste er, was seine Aufgabe war.
<i>Legen Sie das Schwert auf einer gedachten Kreislinie links neben die Schlafmatte und bewegen Sie Samuel dorthin.</i>	Samuel wurde zum Anführer des Volkes. Er kämpfte gegen die Feinde Israels.
<i>Stellen Sie die Waage links neben das Schwert auf einer gedachten Kreislinie und bewegen Sie Samuel dorthin. Spielen Sie ein wenig mit der Waage.</i>	Und wenn etwas entschieden werden musste, dann baten die Leute Samuel: „Richte zwischen uns!“ Dann musste Samuel abwägen, was richtig ist. Deshalb nannten sie ihn auch einen Richter.
<i>Bewegen Sie Samuel zurück nach Rama.</i>	Als Samuel schon alt war, kam das Volk zu ihm. Er sollte einen König über sie einsetzen. Sie wollten so sein, wie alle anderen Völker auch. Samuel wollte das zuerst nicht machen. Er ärgerte sich. Bisher hatte er doch das Volk Israel geführt. Und war nicht Gott der eigentliche König über das Volk Israel? War das auf einmal nicht mehr gut genug? Samuel wusste nicht, was er tun sollte.
<i>Halten Sie als Zeichen der Gottesrede die rechte Hand nach oben offen so, dass sie schräg steht,</i>	Aber Gott sprach zu ihm: „Ärgere dich nicht. Denn das Volk hat nicht dich zurückgewiesen,

<i>die Fingerspitzen zur Unterlage weisen und sich gewissermaßen zu Samuel öffnet. Dabei können vielleicht auch die Finger (vom Zeigefinger zum kleinen Finger stärker werdend) eingeknickt werden.</i>	sondern mich. Aber wenn sie es so haben wollen, gib ihnen ihren König.“
	Samuel hatte also den Auftrag, einen König zu suchen.
<i>Stellen Sie eine Figur einen Platz weiter auf der gedachten Kreislinie. Stellen Sie den Esel daneben.</i>	Er suchte überall, bis er schließlich wusste: Ein Mann mit Namen Saul ist der richtige. Als Samuel Saul fand, suchte der gerade nach Eseln, die wegelaufen waren.
<i>Nehmen Sie das Salbhorn und tun Sie, als ob Sie etwas von dem Inhalt ausgießen; deuten Sie die Salbung an. Halten Sie die Hand über Saul. Das Salbhorn lassen Sie bei Saul liegen. Dann rücken Sie Samuel auf der gedachten Kreislinie einen Platz weiter.</i>	So wurde Saul zum König bestimmt und der Geist Gottes ruhte auf Saul. Samuel salbte Saul zum König.
	König Saul führte die Armee Israels. Aber er tat auch Dinge, die Gott nicht gefielen. Gott hatte geboten, dass man nichts nehmen durfte, was vorher den Besiegten gehört hat. Doch Saul teilte die Beute, die seine Soldaten gemacht hatten, einfach auf.
<i>Legen Sie die Zeige-Hand aus Holz neben Samuel. Richten Sie den Finger der Zeige-Hand auf Saul, wenn Samuel spricht.</i>	Wieder musste Samuel überlegen, was nun zu tun ist. Samuel sagte zu Saul: „Du sollst nicht weiter König sein. Gott wird sich einen anderen König aussuchen.“
<i>Halten Sie eine Hand über Saul, und ziehen Sie sie bei dem Wort „verließ“ wieder zurück. Nehmen Sie das Salbhorn von Saul weg und behalten Sie es in Ihrer Hand.</i>	So kam es, dass der Geist Gottes Saul verließ.
	Samuel wusste, was Gott wollte. Menschen, die wissen und sagen, was Gott will und was richtig ist, nennt man Propheten. Samuel war auch ein echter Prophet. Und jetzt wurde Samuel von Gott geschickt, einen neuen König zu suchen und zu salben. Samuel ging zum Haus der Familie von Isai in Betlehem.
<i>Drehen Sie die Zeige-Hand dorthin, wo Sie gleich David hinstellen werden.</i>	
<i>Stellen Sie auf den nächsten Platz auf der gedachten Kreislinie eine Figur hin: David. Dazu stellen Sie das Schaf.</i>	Dort fand er David, den jüngsten Sohn von Isai. Der war gerade dabei, auf die Schafe seines Vaters aufzupassen.
<i>Wiederholen Sie die Salbungshandlung nun bei David. Lassen Sie das Salbhorn bei David stehen.</i>	Samuel salbte David, indem er Öl über seinen Kopf goss und Gott dankte.

<i>Halten Sie eine Hand über David.</i>	So wurde David zum König nach Saul bestimmt. Und der Geist Gottes ruhte auf David. Alle wunderten sich, dass Samuel ausgerechnet den Kleinsten und Jüngsten ausgesucht hatte. Aber Samuel sagte: „Der Mensch sieht nur, was er vor Augen hat – Gott aber sieht das Herz an.“
<i>Bewegen Sie Samuel zurück nach Rama.</i>	Als Samuels Auftrag erfüllt war, ging er zurück nach Hause nach Rama.
<i>Nehmen Sie die Samuel-Figur und halten Sie sie in Ihrer offenen Hand. Legen Sie Ihre andere Hand über sie und verbergen Sie sie, während Sie sie sorgsam auf das Tablett zurücklegen.</i>	Dann starb Samuel und wurde begraben.
	Menschen aus ganz Israel versammelten sich, trauerten um ihn und erinnerten sich daran, was Samuel alles getan hatte.
<i>Lehnen Sie sich zurück und betrachten Sie die Unterlage mit den Gegenständen; dann steigen Sie in das Ergründungsgespräch ein.</i>	<p>Ich frage mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt?</p> <p>Was meint ihr, könnte der wichtigste Teil sein?</p> <p>Ich frage mich, wo du in der Geschichte bist? Welcher Teil der Geschichte erzählt etwas von dir?</p> <p>Ich frage mich, ob wir irgendeinen Teil der Geschichte weglassen könnten und hätten immer noch alles von der Geschichte, was wir brauchen?</p> <p>Ich frage mich, ob dir etwas in dieser Geschichte fehlt?</p>
<i>Diese Fragen können, müssen aber nicht gestellt werden.</i>	<p>Ich frage mich, warum diese Geschichte wohl heute noch erzählt wird?</p> <p>Ich frage mich, ob es für euch wohl etwas Besonderes an Samuel gibt?</p> <p>Ich frage mich, was ihr euch fragt?</p>
<i>Wenn das Ergründungsgespräch an Intensität nachlässt, legen Sie die Erzählgegenstände in umgekehrter Reihenfolge zurück auf das Tablett. Dabei können Sie die Gegenstände noch einmal benennen. Bringen sie das Tablett an seinen Ort im Regal.</i>	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.
<i>Dann setzen Sie sich wieder auf Ihren Platz im Kreis und helfen den Kindern, eine Entscheidung für ihre Kreativphase zu treffen.</i>	