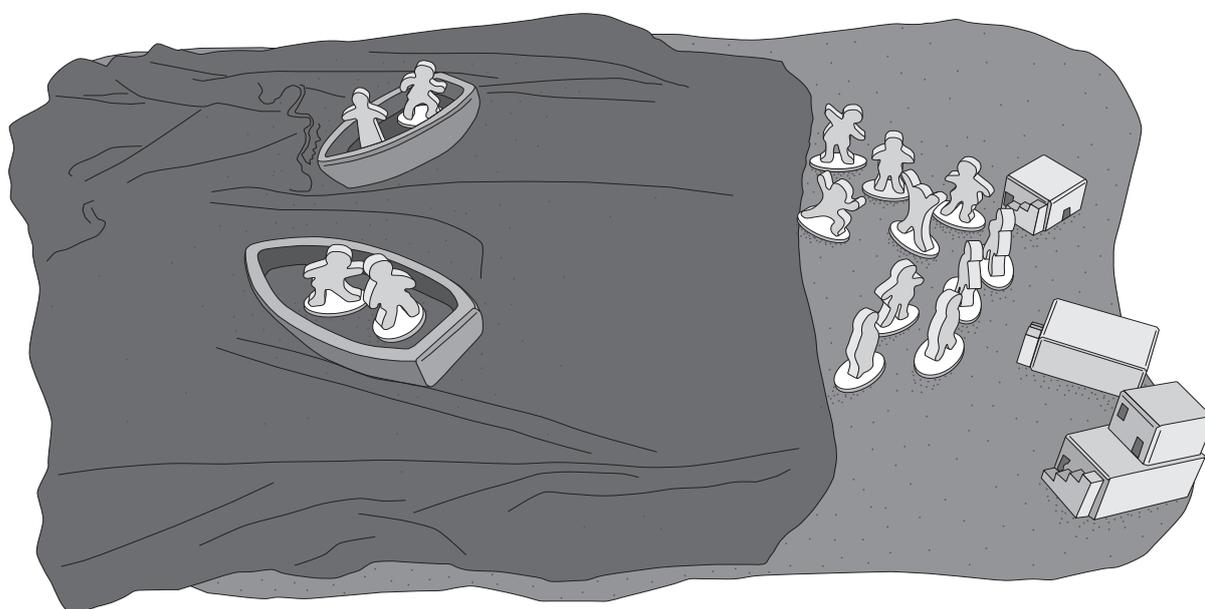


# Simon Petrus wird ein Menschenfischer

## ZUR EINHEIT

**Schwerpunkt:** Jesus schenkt Nahrung für alle und einen neuen Lebensweg für einige (Lk 5,1-11)

- Glaubensgeschichte
- Kerndarbietung
- für jüngere und ältere Kinder



Spielskizze (Perspektive der Erzählerin)

## ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament
- **Materialien:** Tablett mit blauem Pannesamt (See),  
2 Booten (max. 15 cm lang und 3 cm hoch)
- **dazu aus den allgemeinen Materialien:** unregelmäßiger, mittelbrauner Filz ca. 90 x 70 cm (Unterlage),  
12 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen,  
Jesus-Figur, 3 Häuser (Kafarnaum)

## ZUM HINTERGRUND

### 1 – Biblisch-theologischer Hintergrund

Die Berufung der ersten Jünger wird auch in Mt 4,18-22 und Mk 1,16-20 berichtet. Anders als an diesen Stellen folgen die Fischer aber Jesus nicht lediglich auf seine Aufforderung hin, sondern aufgrund der Begegnung mit dem Göttlichen. Was bei Markus in äußerster Knappheit beschrieben ist, wird von Lukas nicht nur breiter, sondern auch verständlicher erzählt. Dies gab den Ausschlag, den Lukastext als Grundlage der folgenden Darbietung zu wählen. Petrus und die anderen Fischer erkennen im wunderbaren Fischfang eine von Gott kommende Autorität, der sie sich beugen und angesichts derer sich die Nachfolge ergibt, die nicht bei den Jüngern stehen bleibt, sondern zur Mission führt. Damit ist ein Bogen zurück zu Vers 1 geschlagen (Wort Gottes).

Unausgesprochen ist schon die Verkündigung des Petrus in der Apostelgeschichte, die ebenfalls von Lukas verfasst wurde, im Blick.

Die Erzählung lässt sich in verschiedene Abschnitte unterteilen: Lk 5,1-3: Einleitung; VV4-7 Wundererzählung; VV8-10: Epiphanie (= Offenbarungs-)Erzählung mit Zielpunkt in V11. Wegen dieser unterschiedlichen Elemente macht die Erzählung einen uneinheitlichen Eindruck. Die Ausleger vertreten verschiedene Hypothesen zur Detailgliederung sowie darüber, ob es sich ursprünglich um eine österliche Erscheinung handelt oder um eine Wundererzählung. Klar erkennen lassen sich aber der „markinische Anfang“ VV1-3, eine Erzählung vom wunderbaren Fischfang VV4-7 und eine Gottesoffenbarungs-Szene in VV8-10. Die Szenen sind untereinander verknüpft: Dass nach V3 eines der Boote Simon gehört, greift schon auf V8 voraus. V4 lässt die Rede Jesu ganz aus, schafft dadurch aber den Übergang zur Wundererzählung.

Nach VV1-3 kommen Menschen zu Jesus, um das „Wort Gottes“ zu hören (vgl. 8,4; 11,28). In Apg 4,31; 6,2; 8,14; 11,1 u.ö. wird mit dieser Wendung die Christuspredigt bezeichnet. Auch mit solchen Mitteln gestaltet der Verfasser die Verbindung zwischen seinem Evangelium und der Apostelgeschichte. Eine Fischerszene wird beschrieben – Boote und Fischer, die die Netze säubern. Jesus besteigt ohne zu fragen eines der Boote (er verhält sich wie der Herr der Fischer) und lehrt die Menschenmenge vom Boot aus. Anders als bei Mk spielt der Inhalt der Lehre Jesu hier aber keine Rolle.

Im folgenden Abschnitt Lk 5,4-7 geht es vor allem um Jesus und Simon (Petrus); andere Fischer sind dabei (vgl. den Wechsel von Singular und Plural in VV4-7), stehen hier aber im Hintergrund. Lukas setzt allgemein bekanntes Wissen voraus (man fischt nachts oder in der Dämmerung; man braucht mehrere Männer zum Fischfang), was als Hintergrundfolie für das folgende Wunder dient und es umso größer macht. Jesus wird „Meister“ genannt – diese Anrede findet sich nur bei Lukas. Dass Simon „auf dein Wort hin“ das Netz auswerfen will, greift zwar nicht das „Wort Gottes“ aus V1 auf (im Griechischen werden für das deutsche „Wort“ zwei verschiedene Begriffe gebraucht); gleichwohl ist das Wort Jesu autoritativ und Simon beugt sich ihm. Die große Menge der Fische ist in VV6f. beschrieben: Die Netze zerreißen; man braucht alle Männer, um den Fang zu bergen; beide Boote sind voll und sinken fast.

Auch in VV8-10 steht Simon, der jetzt unvermittelt Simon Petrus genannt wird, im Zentrum. An ihn richtet sich das „Fürchte dich nicht“ in V10. Die anderen Fischer, von denen exemplarisch Jakobus und Johannes namentlich genannt werden, werden erst nachträglich erwähnt. Inhaltlich geht es um eine Offenbarungs-Szene (Epiphanie): Im autoritativen Wort Jesu und im wunderbaren Fischfang erkennen die Jünger göttliches Wirken. Erschrecken, Furcht, Niederfallen und das Gewahrwerden der eigenen sündigen Existenz gehören ebenso zu den typischen Bestandteilen von Epiphanie-Erzählungen wie umgekehrt der Zuspruch „Fürchte dich nicht“. Wie sich im Alten Testament Gott zeigt (vgl. z.B. Jes 6,5), so im Neuen Testament Jesus. Die eigentliche Epiphanie liegt in der vorausgehenden Szene mit dem Wort Jesu und dem darauffolgenden Fischfang, der in Lk 5,88 mit den Worten „als das aber Simon Petrus sah“ zusammengefasst wird. So wird deutlich: In Jesus begegnet Simon Petrus der Heiligkeit und Macht Gottes. Dementsprechend redet Simon Petrus Jesus mit „Herr“ an.

Jesus weist Petrus (erneut exemplarisch für die übrigen Jünger) in eine neue Aufgabe ein: hat er bisher Fische gefangen, so soll er nun „Menschen fangen“, also für die Botschaft Jesu gewinnen. Die große Menge der gefangenen Fische weist unausgesprochen schon auf die Wirksamkeit des Petrus voraus. Nach V11 bringen die Fischer die Boote an Land und werden zu Jüngern, d.h. sie folgen Jesus nach. War Jesus bis Lk 4,44 allein

unterwegs, so tritt er nun in Begleitung seiner Nachfolger auf (z.B. Lk 5,33). Wie die Familien der Fischer auf diese Lebensentscheidung reagiert haben, wird nicht erzählt.

.....

## 2 – Pädagogischer Hintergrund

Vor Augen stehen Kinder des mittleren Kindheitsalters (6–9 Jahre). Die ereignisreiche, anschauliche Handlung kommt ihrem konkret-operatorischen Denken entgegen. Es dürfte ihnen zunächst leichtfallen, sich das Szenario vorzustellen (zum Nachvollzug der Widerrede Simons benötigen sie allerdings Informationen über die Nachtzeit zum Fischen). Die Verknüpfung zum Sündenbekenntnis und zur Radikalität der sofortigen Nachfolge allerdings wird sie kognitiv (und emotional) überfordern und wohl eher ein Umschwenken auf die Perspektive der Menge – wo Staunen und Befremden Platz greifen – zur Folge haben. Entwicklungspsychologisch gesehen hat das Verlassen alter Bindungen und der Gewinn neuer Identität erst im Jugendalter ein Widerlager. Es wäre also bei der Bearbeitung darauf zu achten, dass dieser Aspekt nicht dominiert. Zum Wunder hingegen darf man die ganze, religionspädagogisch breit diskutierte Vielfalt möglicher kindlicher Zugänge erwarten – von der magischen Jesumächtigkeit, über das naturwissenschaftlich interessierte Hinterfragen bis hin zur hermeneutisch-existentiellen Interpretation.

Mit den Augen *Jesu* gesehen, mag es den Kindern zwar naheliegen, Freunde zu brauchen und zu gewinnen, aber seine Autorität und mehrstufige Wirksamkeit (Menschenmagnet, Prediger, Wundertäter, Berufender) rücken Jesus doch insgesamt auf Distanz zu den Erfahrungen der Kinder – obwohl manche Kinder durchaus über Selbstwirksamkeitserfahrungen, zum Beispiel bei Spiel-Anleitungen innerhalb ihrer Peer-Group, verfügen dürften.

Die Person des *Simon Petrus* beinhaltet viel Widersprüchliches. Einerseits sind da die erlebte Vergeblichkeit eigener Anstrengung und die Erfahrung, von Autoritäten zum Handeln aufgefordert zu werden ungeachtet eigener Ruhebedürfnisse. Auch ein freudiges Staunen über eine unerwartete, ja ganz und ganz unerklärliche Erfahrung von Fülle dürfte den Kindern nicht fremd sein. In Verbindung damit steht vielleicht die Erfahrung, gar nicht alles alleine schaffen zu können oder auch das Gefühl: „Ich bin nicht gut genug!“ Die anschließende Verknüpfung von Schreck/Sünder-Selbstdefinition/Alles-Verlassen überschreitet das Erfahrungsreservoir von Kindern allerdings doch deutlich. Darauf wird zu achten sein, um Kindern keine Strategie naheulegen i.S.v. „die Bibel überbietet eben, was ich kenne und verlangt Sachen von mir, die ich weder verstehe noch will“.

So bietet es sich den Kindern insgesamt wohl doch am ehesten an, die Geschichte mit den Augen der *Menge* zu sehen. Sie kommt herbei und will unbedingt wichtiges Neues von diesem Jesus hören. Das Wunder erlebt sie zwar nur an den Folgen, aber Befremden, ja Schreck sind auch so groß genug. Die Tiefe des Sees ist ambivalent – Gefahr und Reichtum. Vielleicht fragen sich die Leute, was sie da jetzt gerade miterlebt haben, und diese Frage ist die eigentliche Erfahrung. Was würde denn das für mich heißen, mich für ein Leben mit Jesus zu entscheiden?

Ganz am Rande lockt da auch die geschwisterähnliche Erfahrung von Jakobus und Johannes – die unauffälligen Freunde und Helfer am Rande, die sich schließlich mitziehen lassen, obwohl sie gar nicht angesprochen waren.

.....

## 3 – Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Diese GOTT IM SPIEL-Geschichte schließt an vorangehende Aktivitäten Jesu in Kafarnaum an – in der Darbietung werden die Synagoge und die Heilung im Haus der Schwiegermutter Simons Lk 4,31-39 erwähnt. Die Szenerie der Darbietung wird in *räumlich-strukturelle Abschnitte* aufgeteilt: Lk 5,1-11 spielt am Seeufer Kafarnaums/im Boot nahe am Land/im Boot „auf der Tiefe“/wieder an Land/am Beginn des Nachfolge-Weges.

Der See wird als Tiefe-Ort der Begegnung mit Gott und der Frage nach Jesus markiert. Daher nimmt der See

einen großen Raum ein. Eine zentrale Geste ist das „Schöpfen“ des Wassers, der Fische – all dessen, was zum Leben nötig ist. Hier schlägt die Darbietung am Anfang eine gestische Verknüpfung mit der GOTT IM SPIEL-Geschichte „Im Garten Eden“ vor (vgl. GOTT IM SPIEL, Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament), wo Gott Tiere und Menschen erschafft und so für seine Schöpfung in einem guten Sinne sorgt.

Zu Beginn wird ein Zustand Galiläas mitsamt dem See geschildert, wie er zeitunabhängig damals und heute gilt. Das soll deutlich machen: Hier ist reales Land, das auch heute noch existiert. Dann verändert sich die Zeitform vom Präsens in die Vergangenheit: Wir kommen an im historischen Kafarnaum (dessen Grundmauern man heute noch beeindruckend konkret ansehen kann: lose nebeneinandergewürfelte kleine und kleinste Gebäude auf engstem Raum). Das historische Kafarnaum am Nordwest-Ufer des Sees sollte auch in unserer Erzählung dort liegen, wo es vermutlich lag.

Die Fische sollten als unsichtbare Wesen zu spielen sein: Es geht um ihre Gesamtfülle und Reichtum als Gottes Fürsorge für die Menschen, nicht um deren konkrete Erscheinungsform. Für die Spielphase der Kinder kann freilich ein Korb mit vielen (auch unterschiedlichen) Fischen aus Ton, Fimo o.Ä. sowie einem Netz bereitgehalten werden. Man mag jüngeren Kindern die Geschichte unter Verwendung konkreter Fische und Netze darbieten und so ihrem konkret-operatorischen Denken entgegenkommen. Das symbolische Denken wird allerdings stärker herausgefordert, wenn auf diese Elemente verzichtet wird. Falls Sie die Darbietung mit Fischen und Netzen spielen, verstecken Sie die Fische, bevor Sie die Häuser für Kafarnaum auslegen, in den Falten des See-Tuchs. Der folgende Erzählvorschlag führt diese Variante mit Fischen und Netzen allerdings nicht jedes Mal separat aus; das ergibt sich für die Erzählerin quasi von selbst.

Der Evangelist Lukas benennt (im Gegensatz zu Mt 4,18 und Mk 1,16) nur Simon (einmal als Simon Petrus), Jakobus und Johannes beim Namen. Andreas, der Bruder von Petrus, wird nicht genannt. Daher erwähnt auch die folgende Darbietung nur summarisch, dass es noch andere Jünger gab.

.....

#### 4 – Erläuterungen zum Material

Das Material befindet sich auf einem Tablett im dritten Fach des Regals mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament, unterhalb von „Zachäus“ (siehe Abbildung S. 24). Die Unterlage sowie die Volk Gottes-Figuren und die Jesus-Figur werden auch in vielen anderen Glaubensgeschichten des vorliegenden Bandes verwendet. Stellen Sie diese Materialien am besten vor Beginn der Darbietung von den verschiedenen Orten im Raum zusammen. So können auch die Kinder sehen, wie sie sich selber Material für „ihre“ Geschichte zusammenstellen können. Das Blau für den See (ca. 60 cm Durchmesser in unregelmäßiger Form, etwas schmaler als lang) sollte aus Pannesamt sein, um gut Falten werfen zu können. Die Boote sollten schlicht und flach gehalten sein – in beiden müssen zwei Volk Gottes-Figuren mit Füßchen stehen können. Die Stadt Kafarnaum wird durch drei kleinere, quadratische oder rechteckige Häuser angedeutet.

Wenn dies zur Ihrer Situation passt, können Sie den Kindern am Schluss der Erkundungsphase kleine Stücke Netz und Fische aus Ton oder anderem Material anbieten für die Spielphase – allerdings kein Fischli-Gebäck, denn Spiel-Material sollte prinzipiell keine Lebensmittel enthalten. Sie können allerdings Fischli vorbereiten zum Verzehr beim Fest am Ende der gesamten Einheit!

→ **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/fischzug-berufung](http://www.godlyplay.de/fischzug-berufung).



.....

## BESONDERHEITEN

Das Schöpfen des Wassers aus der Tiefe des Sees am Anfang stellt die gestische Ouvertüre dar, die das spätere Fische-Schöpfen „auf der Tiefe“ bereits im Beginn anklingen lässt. Dass Gott mit dem Fische-Schöpfen für seine Welt sorgt, ist wichtig für die Menschen, die in die Nachfolge gehen. Damit das Fische- oder Wasserschöpfen nicht zu oft geschieht und sich abnutzt, legen Sie bei jedem „Schöpfen“ eine eigene innere Vorstellung mit hinein, indem Sie sich klarmachen: Was schöpfe ich gerade? Wie fühlt sich der Inhalt an? Wieviel? Für wen? – um so jede der Gesten unverwechselbar einzig werden zu lassen und nicht ein inflationäres Vielschöpfen zu inszenieren.

.....

## ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Wie oben beschrieben, werden die Epiphanie- und die Entscheidungsdimension der Geschichte jüngeren Kindern nicht ohne Weiteres zugänglich sein. Dennoch bieten ihre Anschaulichkeit und ihr Grundthema „Jesus stiftet Gemeinschaft“ auch so genügend Haftpunkte. Unter dieser Überschrift lässt sich diese GOTT IM SPIEL-Geschichte gut in einen inhaltlichen Zusammenhang mit der „Kindersegnung“ und der Einheit zu „Zachäus“ (s. S. 44ff. und 51ff.) ordnen.

Die Grundanordnung der Materialien ist naturgemäß sehr ähnlich wie in der Geschichte zur „Sturmstillung“ (s. S. 68ff.) – vielleicht werden einige Kinder dies wiedererkennen.

.....

<p><i>Schauen Sie die Kinder an und ermuntern Sie sie, sich bequem hinzusetzen und sich bereit zu machen.</i></p> <p><i>Schauen Sie sich im Raum um. Vielleicht gehen Sie erst einmal zu verschiedenen anderen Regalen und freuen sich über die dort befindlichen Geschichten, bevor Sie zum Regal mit den Glaubensgeschichten des Neuen Testaments kommen. Nehmen Sie die Geschichte aus dem Regal, ergänzen Sie sie in Ruhe aus dem Vorrat an allgemeinen Materialien und holen Sie sie in den Kreis. Für jüngere Kinder ist es wichtig, bei dieser Gelegenheit kurz an die Ordnung der Geschichten im Raum erinnert zu werden.</i></p>	<p><b>Seid ihr bereit für eine Geschichte?</b></p>
<p><i>Breiten Sie die braune, rechteckige Unterlage im Querformat aus und streichen Sie sie glatt. Aktivieren Sie, wenn Sie sprechen, bewusst auch Ihre eigene Vorstellungskraft – zur Hitze des Landes, dem Staub auf seinen Straßen etc.</i></p>	<p><b>Das ist Galiläa, ein sehr trockenes und heißes Stück Land in Israel.</b></p>
<p><i>Legen Sie den blauen Stoff für den See links (aus Ihrer Sicht) über ca. 2/3 der braunen Unterlage. Zupfen Sie ihn zu einer bewegten See-Oberfläche. Aus Ihrer Sicht sollte ganz links noch ein wenig Braun zu sehen sein.</i></p>	<p><b>In Galiläa liegt der See Gennesaret. Er ist sehr groß und sehr tief.</b></p>
<p><i>Wenn Sie den See ausgebreitet haben, schöpfen Sie</i></p>	<p><b>Aus seiner Tiefe gibt er Wasser zum Trinken:</b></p>

<p>mit beiden Händen fiktiv Wasser aus der Tiefe des Sees und lassen Sie es ruhig wieder aus den Händen fließen. (1–2x)</p>	<p>für die Menschen, für die Pflanzen und für die Tiere ...</p>
<p>Schöpfen Sie noch einmal, noch tiefer, und zeigen Sie den Kindern Ihre geöffneten Handflächen, wie um Ihnen die Fische zu zeigen. Legen Sie nun Ihre geöffneten Handflächen auf das Wasser, führen Sie sie langsam zu sich hin und bewegen Sie Ihre Finger so, dass sie zappelnden Fischen gleichen (so, als würden Sie die Fische wieder davonschwimmen lassen).</p> <p>Machen Sie noch einmal die schöpfende Bewegung mit Ihren Händen. Genießen Sie dann für einen Moment die Stille.</p>	<p>... und seine Fische geben den Menschen Nahrung.</p> <p>Aus seiner Tiefe empfangen Menschen, was sie zum Leben brauchen.</p>
<p>Legen Sie drei Häuser relativ ungeordnet auf den braunen Streifen rechts vom See (aus Ihrer Sicht), nahe bei Ihnen, sodass für das Ende der Geschichte noch ein Stück Weg zum Laufen bleibt.</p> <p>Legen Sie die beiden Boote ans Ufer, mit dem Bug an Land.</p> <p>Stellen Sie Simon, Jakobus und Johannes und einen weiteren Fischer neben die Boote.</p>	<p>Hier lag die Stadt Kafarnaum ...</p> <p>... am Ufer des Sees.</p> <p>Die Fischer waren von ihrer Arbeit zurückgekehrt: Simon, Jakobus, Johannes und andere. Müde und enttäuscht flickten sie ihre Netze. Ihre Arbeit war vergeblich gewesen. Sie hatten nichts gefangen.</p>
<p>Holen Sie die Jesus-Figur aus dem Korb und zeigen Sie sie wertschätzend im Kreis. Stellen Sie Jesus zuerst zwischen die Häuser und lassen Sie ihn schließlich langsam bis ans Seeufer gehen, in die Nähe des Bootes.</p>	<p>Auch Jesus war in der Stadt. Er lehrte in der Synagoge, und man erzählte sich, dass er die Schwiegermutter von Simon, dem Fischer, geheilt hätte.</p>
<p>Lassen sie insgesamt acht Leute aus Kafarnaum und anderen Richtungen nahe zu Jesus herbeilaufen und sie immer näher an Jesus heranrücken, bis sie in zwei Ringen dicht um ihn stehen.</p>	<p>Die Leute kamen von überall her, um ihn zu sehen und zu hören. „Wer ist dieser Jesus?“ fragten sie. „Kann man glauben, was er sagt? Kann er wirklich Wunder tun?“</p>
<p>Setzen Sie Jesus und Simon in eines der Boote und bewegen Sie es ein wenig vom Ufer weg.</p>	<p>Da setzte sich Jesus in Simons Boot und sprach zu den Menschen am Ufer, so dass alle ihn hören konnten.</p>
<p>Pausieren Sie kurz, bevor Sie Jesus zu Simon wenden, wenn die beiden miteinander reden.</p>	<p>Dann sagte er zu Simon etwas sehr Merkwürdiges: „Fahr hinaus auf den See, <i>fahr auf die Tiefe</i> und wirf die Netze aus.“ Das kam Simon ganz und gar unmöglich vor. „Meister, wir haben die ganze Nacht umsonst gefischt. Jetzt am hellen Tage werden wir erst recht nichts fangen.“</p>

<p>Genießen Sie für einen Moment die Stille.</p>	
<p>Stellen Sie nun Jakobus und Johannes in das andere Boot und bewegen Sie beide Boote abwechselnd und mit großer Ruhe vom Ufer weg, bis in die Mitte des Sees.</p>	<p><b>Und doch: sie fuhren ihre Boote auf den See hinaus.</b></p>
<p>Schöpfen Sie in großer Ruhe (nicht miracelhaft!) mit beiden Händen im Wasser um die Boote herum. Führen Sie dazu jeweils die Hände aus der Tiefe kommend eng zusammen und halten Sie von da an immer so kraftvoll die Hände zusammen, als wären sie vor lauter Fischen nun viel zu schwer und als würden die Netze gleich reißen. Führen Sie Ihre Hände dann nach oben auf Bootshöhe und legen Sie die (unsichtbaren) Fische vorsichtig im Boot ab. (Achtung: Schütten Sie sie nicht über den Figuren aus, sondern bewusst an einem Platz daneben.)</p>	<p><b>Und wisst ihr was geschah? Auf einmal waren da ... Fische ... viele Fische ... so viele Fische, dass die Netze fast zerrissen. Die Netze waren so schwer, dass die Fischer aus dem anderen Boot helfen mussten.</b></p>
<p>Gönnen Sie sich, den Kindern und der Situation eine erneute staunende und vielleicht auch ein bisschen erschöpfte Pause.  Unterstreichen Sie diesen Höhepunkt der Geschichte, indem Sie nach jeder Zeile eine deutliche Pause machen und eine Spannung aufbauen.</p>	<p><b>Und dann, als die Boote voller Fische waren ... als alle sich freuen konnten ... da ... auf einmal ... spürte Simon einen tiefen Schrecken: „Wer ist dieser Jesus? Was passiert hier mit mir?“</b></p>
<p>Unterstreichen Sie auch hier den Schrecken des Simon, indem Sie kurz pausieren und Simon rückwärts bis an den Bootsrand laufen lassen.</p>	<p><b>So erschrocken war er, dass er zu Jesus sagte: „Herr, geh weg, weit weg von mir! Ich bin nicht gut genug für dich!“</b></p>
<p>Wenn Jesus sagt „Fürchte dich nicht!“, halten Sie Simon eine Hand hinter den Rücken und führen Sie dann die andere Hand hinter die Jesus-Figur heran, sodass beide Figuren umhüllt sind (sog. „Nähe-Geste“). Die Geste bleibt so während der ganzen Jesusrede.</p>	<p><b>Jesus antwortete: „Fürchte dich nicht! Ich möchte, dass du von nun an mit mir gehst. Du sollst keine Fische mehr fangen, sondern dich um Menschen kümmern und ihnen von Gott erzählen. Komm mit mir und fürchte dich nicht.“</b></p>
<p>Führen Sie nun die Boote langsam, langsam zurück ans Ufer an die Stelle, an der die Leute stehen. Laden Sie die Boote aus, indem Sie die Fische aus dem Boot mit den schöpfenden Händen je einmal am Ufer aufhäufen: Wenn zu wenig Platz ist, lassen Sie nach dem ersten Anhäufen die Leute, die nahe am See stehen, zurücktreten.</p>	<p><b>Als sie ihre Boote ...</b>  <b>... und die Fülle von Fischen an Land brachten, da merkten die Leute am Ufer, dass da draußen, auf der Tiefe, etwas Wichtiges passiert sein musste.</b></p>

*Lassen Sie erst Jesus, dann Petrus und zuletzt auch Jakobus und Johannes losgehen, auf die Kinder zu.*

**Sie verstanden es nicht, doch von dem Tag an ging Simon mit Jesus. Von nun an erhielt er den Beinamen Petrus. Auch Jakobus und Johannes folgten ihm. Diesmal hatten sie keine Boote und keine Netze.**

*Machen Sie eine kurze Pause, bevor und nachdem Sie sagen „Menschen fischen“. Tun Sie dies leicht fragend, bevor die nächsten Worte „Menschen finden für Gott“ die Worte erklären.*

**Es war ein ganz neuer Weg für sie. Jetzt sollten sie ... Menschen fischen ... , Menschen finden für Gott.**

*Verdeutlichen Sie durch Ihre Haltung und den Klang Ihrer Stimme, dass jetzt eine neue Phase beginnt. Schauen Sie die Zuhörenden an und beginnen mit dem Ergründen.*

**Ich frage mich, was euch wohl das Liebste ist in der Geschichte?**

**Was meint ihr, könnte wohl am wichtigsten in der Geschichte sein?**

**Ich frage mich, wo ihr in der Geschichte vorkommt? An welcher Stelle erzählt die Geschichte etwas von euch?**

**Ob wir wohl etwas weglassen könnten und hätten immer noch alles, was wir für die Geschichte brauchen?**

*Wenn es der Gesprächsfluss nahelegt, können Sie folgende Frage ergänzen:*

**Ich frage mich, was ihr euch fragt?**

*Wenn das Ergründen zum Ende kommt, räumen Sie die Geschichte sorgfältig zurück in den Korb und bringen Sie das Material zurück an seine Orte im Regal. Dann setzen Sie sich wieder auf Ihren Platz im Kreis und helfen den Kindern, eine Entscheidung für ihre Kreativphase zu treffen.*

**Schaut, wohin ich das Material zurückbringe. Inzwischen könnt ihr schon überlegen, womit ihr euch heute beschäftigen wollt. Ich werde euch danach fragen, wenn ich wieder zurück bin.**