

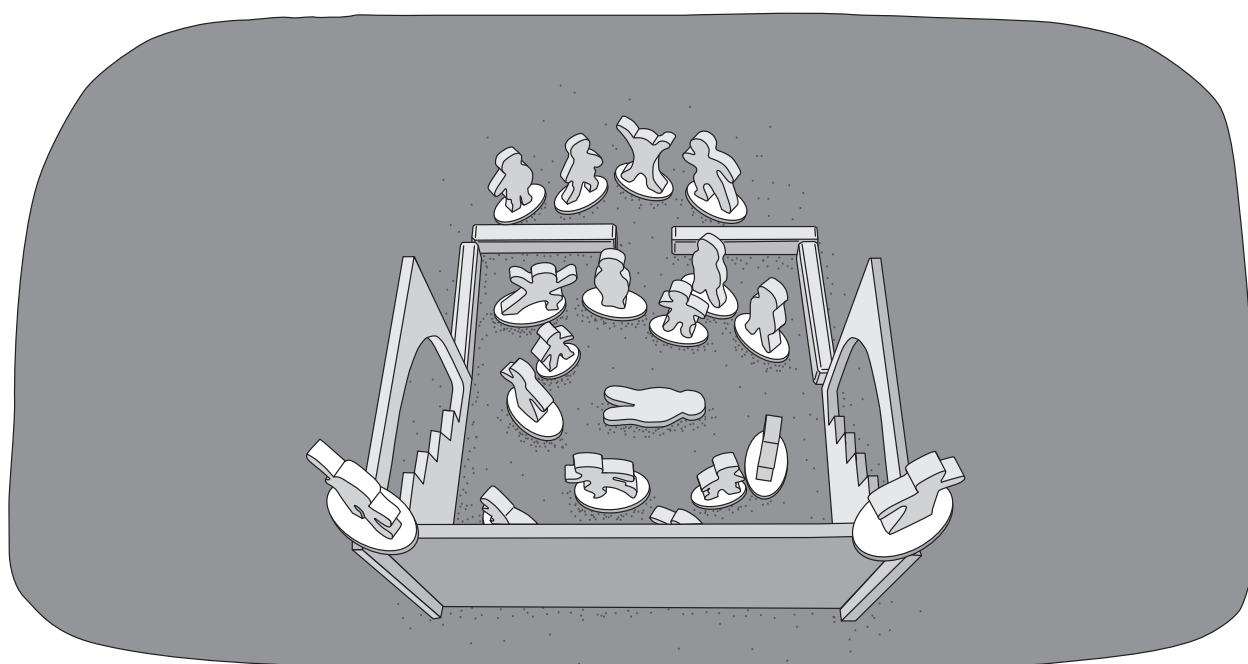
Jesus heilt, was lähmt

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Jesus heilt und vergibt in Vollmacht (Mk 2,1-12)

- Glaubensgeschichte
- Kerndarbietung
- für jüngere und ältere Kinder

WUNDER



Spielskizze: Die Freunde haben den Gelähmten zu Jesus hinuntergelassen (Perspektive des Erzählers)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament
- **Materialien:** Tablett mit Teilen für das Haus, einer Figur ohne Füßchen (Gelähmter)
- **dazu aus den allgemeinen Materialien:** unregelmäßiger, mittelbrauner Filz ca. 90 x 70 cm (Unterlage), mind. 12 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen (sowie einige in Kindergröße), Jesus-Figur, 9 Hausmauern

ZUM HINTERGRUND

I – Biblisch-theologischer Hintergrund

Die Heilung eines Gelähmten finden wir sowohl in Mk 2,1-12 als auch in Lk 5,17-26. Sie findet sich jeweils am Anfang der Evangelien, als Jesu Wirken in Galiläa langsam bekannt wird, insbesondere durch die Heilung Kranker.

Vier Männer (Mk 2,3) bringen den Gelähmten zu Jesus. Über ihre Beweggründe sagt der Text nichts; es ist aber plausibel anzunehmen, dass sie dem Gelähmten helfen wollen und von Jesus Hilfe erwarten. Das erweist sich aber wegen vieler Menschen, die Jesus umringen, als schwierig. Sie lassen sich davon aber nicht abschrecken, sondern suchen sich den ungewöhnlichen Weg über das Dach. Diese vier Männer gehören zu den Aktivposten der Geschichte. Sie sind bereit, Hindernisse/Mauern zu überwinden und schrecken nicht davor zurück, das Lehdach eines fremden Hauses zu beschädigen, um zu Jesus zu gelangen. Sie wissen nicht sicher, ob sie Erfolg haben. Sie richten keine Bitten oder Worte an Jesus. Sie vertrauen auf Hilfe, die sie offensichtlich von Jesus erwarten. Sie tun das nicht für sich selbst, sondern für jemand anderes. Das ist ihr Glaube: (2,5: „Als Jesus ihren Glauben sah, sagte er zu dem Gelähmten ...“). Es geht hier also nicht um einen bestimmten Glaubensinhalt, sondern um Glauben als Vertrauen darauf, dass Jesus helfen wird. Deshalb bittet hier niemand um Heilung oder Hilfe. Das Verhalten der Männer spricht für sich. Auch bleibt der Gelähmte stumm und passiv. Er stimmt auch nicht in den Chorschluss, in das Lob Gottes mit ein.

Die Geschichte sagt zweierlei von Jesus aus: Er vergibt Sünden und er heilt. Beides ist miteinander verknüpft, zunächst in der für uns heute schwierigen Weise, dass Krankheiten zu Jesu Zeiten als Folge von Sünde und Schuld angesehen werden konnten. Jesus stellt sich nicht ausdrücklich gegen diese Meinung (die im Text auch nicht direkt ausgesprochen wird). Aber da er dem Gelähmten erst seine Sünden vergibt und ihn danach heilt, wird dieser Hintergrund doch deutlich erkennbar. Damit verbunden war sodann die Überzeugung, dass nur Gott Sünden vergeben (und deshalb auch Kranke heilen) kann. Der (unausgesprochenen) Kritik der Schriftgelehrten stimmen die Verfasser der Erzählung also durchaus zu. Die Frage „Was ist leichter ...?“ kann deshalb nicht so beantwortet werden, dass eins von beiden leichter sei als das andere, Heilung oder Sündenvergebung. Beides ist Menschen unmöglich und kann nur von Gott kommen – oder eben vom Menschensohn, der von Gott kommt, in seinem Auftrag und deshalb mit Vollmacht handelt. Indem er den Gelähmten heilt, zeigt er zugleich, dass er auch Sünden vergeben kann.

Im Kern der Geschichte steckt also eine christologische Aussage. Es geht nicht um die Frage, welcher Sünde der Gelähmte schuldig ist, sondern um die Vollmacht Jesu. Er ist von Gott gesandt, um zu heilen und um Sünden zu vergeben. Auch in der Sündenvergebung liegt dabei Heil im Sinne von Heilung. Nicht nur derjenige, der äußerlich gelähmt ist, bedarf dieser Heilung.

Mit dieser Geschichte beginnt (im Markus-Evangelium) die Auseinandersetzung mit den Schriftgelehrten. Dass Jesus als Menschensohn bezeichnet wird, weist schon voraus auf spätere Aussagen, dass der Menschensohn leiden und sterben muss (Kap. 8,31-33; 9,30-32; 10,32-34) und wiederkommen wird (Kap. 13).

Um zumindest etwas von dem deutlich zu machen, was Sünde bedeuten kann, versucht die Einleitung in die Geschichte, mit Hilfe der Mauern Sünden als trennend von Gott darzustellen. Das entspricht konkret der Situation in der Geschichte, dass der Gelähmte nicht in die Nähe Jesu kommen kann. Die Männer öffnen den Weg zu seiner Heilung, indem sie ihn nahe an Jesus heranbringen. Im Bild sind sie es also, die einen Teil dieser trennenden Mauern bereits wegräumen. Ihr kreativ in die Tat umgesetztes Vertrauen wird als Glaube bezeichnet.

Markus verortet die Geschichte in Karfarnaum. Dieser Ort ist wie auch der See Gennesaret aus anderen Geschichten bekannt. Jesus ist viel umhergezogen, aber auch immer wieder zu bestimmten Orten zurückgekehrt. Zu wissen, dass Geschichten an gleichen Orten spielen, gibt den Kindern die Möglichkeit, diese räumlich einzuordnen und Verbindungen zu anderen Geschichten herzustellen.

.....

2 – Pädagogischer Hintergrund

Kinder kennen die Situation, auf Hilfe angewiesen zu sein. Das ist nicht unbedingt schön, und es ist auch nicht immer leicht, um Hilfe zu bitten. Manchmal ziehen sie sich einfach schweigend zurück, weil die eigene Hilfsbedürftigkeit deutlich macht, wie schwach und klein sie sich im Moment fühlen. Vielleicht ist der Gelähmte darum in der Geschichte so still. Damit bietet seine Person den Kindern eine Identifikationsmöglichkeit. Kinder, die Hilfe brauchen, sind oft ganz froh, wenn ein anderer ihre Not erkennt und von sich aus Hilfe anbietet. Auch von daher können sie sich mit dem schweigsamen Gelähmten identifizieren. Wir erfahren nicht, ob er sich Hilfe wünscht, ob er darum gebeten hat oder ob er einfach froh ist, dass andere von sich aus helfen. Kinder können mit ihm erleben: Andere sehen meine Not und helfen, sie zu beenden. Ich werde gesehen!

Kinder kennen genauso die Situation, anderen zu helfen. Meist wollen sie helfen, wenn jemand in Not ist, und dann tatsächlich helfen zu können, macht sie stark und selbstbewusst. Von daher bieten auch die vier Männer, die den Gelähmten zu Jesus bringen, eine Identifikationsmöglichkeit. Sie wollen helfen und riskieren dafür kreative Umwege, ja sogar handfeste Sachbeschädigung, obwohl sie nicht sicher sein können, dass sie Erfolg haben. Solches Verhalten würde man von „Freunden“ erwarten, deshalb werden sie in der folgenden Darbietung so genannt. Freundschaft ist für Kinder wichtig. Sie schließen schnell Freundschaften. Manchmal sind diese nur von kurzer Dauer oder situationsbedingt (z.B. im Urlaub). Andere Freundschaften überdauern sogar Umzüge oder andere Hindernisse. Gute Freunde helfen einander! Der neutrale Begriff „Männer“ in der Geschichte macht aber auch deutlich: Man kann auch jemandem helfen, wenn er kein Freund ist. Kinder erwarten Hilfe von ihren Freunden, sind aber in der Regel bereit, auch Menschen zu helfen, die nicht ihre Freunde sind.

Die Verknüpfung von Krankheit und Sünde bzw. von Heilung und Sündenvergebung, die in dieser Geschichte so eigentümlich gebrochen wird (s.o.), stellt eine große pädagogische und erzählerische Herausforderung dar. An ihr wird der kulturelle Abstand deutlich, den wir heute zu dem religionsgeschichtlichen Hintergrund der Erzählung haben. Sündenvergebung hat nicht zwingend etwas mit Heilung zu tun, aber beides wird so dicht in der Geschichte zusammen erzählt, dass sich der Eindruck aufdrängt, es sei doch miteinander verquickt. Insbesondere im Blick auf schwer Erkrankte und ihre Angehörigen ist genau zu überlegen, wie die Intention Jesu verdeutlicht werden kann. Dazu dient der Erzählungsbeginn mit den Mauern. Sowohl Krankheit als auch Schuld trennen Menschen voneinander. Schuld führt zu Verletzungen und Kränkungen und hält Menschen voneinander fern. Krankheit oder Behinderung kann Menschen isolieren, weil andere sich ekeln, damit nicht umzugehen wissen oder Angst davor haben. Diese Aspekte sind Kindern durchaus vertraut: Kränkung und schlechtes Gewissen, Umgang mit Kranken in der Familie und durch andere. Manchmal sind sie dabei selbst die Leidtragenden, Ausgegrenzten, manchmal grenzen sie andere dabei aus. Wenn Jesus hier beides so eng verbindet (Sündenvergebung und Heilung), ist das ein Zeichen gegen jede Form von Ausgrenzung und Mauerbau. Heilung geschieht, wo Gemeinschaft wieder möglich wird, wo aus Lähmung wieder Lebendigkeit entsteht. Insofern geht Heilung nicht ausschließlich von einem körperlichen Heilwerden aus. Zum Heilwerden einer Gemeinschaft gehört im biblischen Verständnis auch eine heile Beziehung zu Gott, die auch vor den Augen der anderen deutlich gemacht wird. Jesus tut hier beides.

Wie gehen Kinder nun mit dem Heilungswunder an sich um? Für Jüngere (etwa im Kindergartenalter) stellt das in der Regel überhaupt kein Problem dar. Sie haben ein magisches Weltbild, in dem alles möglich ist und alles heil wird und gut ausgeht. Für ältere Kinder, ungefähr im Grundschulalter, steht eher der Held im Mittelpunkt. In ihrem mythischen Weltbild gibt es einen Retter. Diese Funktion übernehmen hier sowohl Jesus, dem die Kinder aber nicht gut nacheifern können, als auch die Freunde, die den Gelähmten bringen. Diesen „Helden des Alltags“ können Kinder gut folgen. Viele Kinder, besonders Jungs, finden alles, was mit Macht zu tun hat, sehr spannend. Jesus agiert und spricht hier mit der Vollmacht Gottes! Er ist nicht nur ein sanfter Mensch, der Kranke heilt, sondern der Menschensohn, der Macht hat Dinge zu tun, die kein anderer tun kann. Allerdings werden dabei auch Konflikte sichtbar: Nicht alle finden das, was Jesus sagt und tut, gut. Kinder nach dem Grundschulalter stehen dem Wunder kritischer gegenüber. Für sie ist es wichtig, die weitere, eben auch soziale und psychologische Bedeutung von „Heilung“ (s.o.) deutlich zu machen.

.....

3 – Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Die größte Herausforderung besteht darin, kein naturalistisch-engführendes Wunderverständnis zu unterstützen und den spezifischen Zusammenhang von Heilung und Vergebung spielerisch zu verdeutlichen. Dieser Herausforderung trägt die folgende GOTT IM SPIEL-Darbietung mit mehreren Entscheidungen Rechnung:

- Am Anfang steht eine spielerisch-symbolische Erkundung des Begriffs „Sünde“ mithilfe mehrerer Mauerstücke, die auch danach, wenn das Haus aufgebaut wird, mitverwendet werden.
- Das Haus und alle technischen Details der Geschichte üben naturgemäß eine starke Faszination auf Kinder aus und haben im Hinblick auf die Spiel- und Kreativphase einen hohen spielaffinen Wert. Das ist auch durchaus sachgerecht, weil sich ja die Männer kreativ über Schranken hinwegsetzen. Dennoch sind es gerade diese pragmatischen Elemente, die die Aufmerksamkeit der Kinder von den Themen „Glauben der Freunde“ und „Vergebung der Sünden“ ablenken können. Deshalb wird das Haus in der Darbietung nur sparsam angedeutet, aber für das freie Spiel werden weitere Teile (Bodenplatte, Dachteile) zur Verfügung gestellt.
- Um der großen Bedeutung der „Männer/Freunde“ in der Geschichte willen werden sie mit Figuren dargestellt (und nicht nur mit Gesten symbolisch angedeutet). Es ist wichtig *zu sehen*, wie die Menschen agieren, um sich an sie zu erinnern.
- Der Gelähmte bleibt die ganze Zeit unbeteiligt – gelähmt – am Geschehen, bis er am Ende Jesu Befehl ausführt. Auch hier gilt es wieder, die wunderdidaktische Spannung bewusst auszuhalten: Das Verwenden einer Trage würde eine technisch-naturalistische Engführung der Geschichte unterstützen, weshalb man sie einfach durch eine offene Hand, auf der der Gelähmte liegt und getragen wird, symbolisieren soll. Man könnte auch, wenigstens bis zum Haus, die Figur des Gelähmten zwischen die beiden Freunde klemmen, auf ihren Standfüßchen aufliegend, und beide dann mit beiden Händen gemeinsam bewegen.

Auf die Verwendung des Begriffs „Menschensohn“ (Mk 2,10) wurde verzichtet, weil mit diesem Hoheitstitel, so wichtig er auch ist bei Mk und in anderen Evangelien, noch einmal eine zusätzliche christologische Diskussion erforderlich wäre.

.....

4 – Erläuterungen zum Material

Das Material befindet sich auf einem Tablett auf dem obersten Fach des Regals mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament (siehe Abbildung S. 24). Die Darbietung benötigt einige Materialien, die auch in anderen Darbietungen „mitspielen“; man kann sie sich aus den allgemeinen Materialien leicht zusammenstellen, am besten zu Beginn der Darbietung. So können auch die Kinder sehen, wie sie sich selber Material für „ihre“ Geschichte zusammenstellen können.

Die Hausteile sind aus einfachem, hellem Sperrholz. Sie können leicht zusammengesteckt und auf der Filzunterlage stabil aufgestellt werden. Auch für die neun Mauerstücke werden bewusst unbemalte, schlichte Bauklötze (7,5 x 1,5 x 2,5 cm) verwendet, um die Symbolik der Geschichte zu unterstützen.

Die beiden Seitenteile des Hauses (ca. 9,5 x 9,5 cm) haben große „Fenster“, deren Form zugleich eine Treppe aufs Dach darstellen kann. Während der Darbietung werden nur die Rückwand (ca. 24,5 x 9,5 cm) und die beiden Seitenteile verwendet; auf die Boden- und Dachplatten weisen Sie die Kinder am Ende des Ergründungsgesprächs hin.

→ **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/gelaehmter.



.....

BESONDERHEITEN

Diese GOTT IM SPIEL-Darbietung erfordert in zweierlei Hinsicht besondere Vorbereitung – zum einen spieltechnisch, damit die Führung der Hand und der Figuren sicher und flüssig gelingt, speziell hinsichtlich der Freunde auf dem Dach und beim Herablassen des Gelähmten, wenn Sie sich darüber beugen. Ist der Erzähler nervös wegen spieltechnischer Details, wird ihn das davon abhalten, selbst in die Geschichte einzutauchen. Die Figuren mit Füßchen stehen auf den Ecken des Hauses sehr sicher. Auch die Anordnung der vielen Figuren im Haus erfordert Übung bezüglich der Platzverhältnisse. Üben Sie, mit welcher Hand Sie leichter spielen können und ordnen Sie die Figuren entsprechend an. Ein Großteil der Geschichte spielt im Haus. Auch wenn die Seitenwände große Fenster haben, könnte es passieren, dass Kinder, die direkt neben der Erzählerin sitzen, schlecht sehen. Weisen Sie die Kinder schon beim Bilden des Kreises darauf hin, damit während der Geschichte nicht zu viel Unruhe entsteht.

Zum anderen muss sich die Erzählerin darauf vorbereiten, dass die Kinder im Ergründungsgespräch verwirrt auf den Zusammenhang von Vergebung und Heilung reagieren könnten. Wenn Dinge zu kompliziert sind, um sie direkt zu begreifen, suchen Kinder (und auch Erwachsene) einen Ausweg, um sich auszudrücken. Das kann dazu führen, dass sie zunächst die Heilung und manchmal auch technische Details der Geschichte in den Vordergrund rücken. Das Thema „Vergebung“ kann trotzdem im Hintergrund mitschwingen, auch wenn die Kinder selbst noch keine Worte dafür haben. Es wird Ihrer Vorbereitung dienlich sein, wenn Sie sich überlegen, wie ein Kind im Rollstuhl die folgende Darbietung erleben könnte.

Die folgende Version der Geschichte verwendet einige Haus-Teile. Wenn Sie die Geschichte älteren Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen darbieten, können Sie alle Haus-Teile weglassen und nur den Grundriss durch entsprechend gelegte Mauerstücke verdeutlichen. Dann deuten Sie das Dach, das Hinaufsteigen und das Herablassen nur durch entsprechende Handbewegungen an.

.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die Geschichte funktioniert selbständig und kann an verschiedenen thematischen Stellen im Curriculum eingeordnet werden, zum Beispiel im Zusammenhang mehrerer Wundergeschichten oder im Kontext der Auseinandersetzung mit Schriftgelehrten und Pharisäern.

Insofern die Geschichte auf mehreren Ebenen spielt, kann sie auch schon jüngeren Kindern dargeboten werden. Die Problematik des Zusammenhangs von Heilung und Vergebung wird hingegen vermutlich erst von älteren Kindern und bei einer wiederholten Darbietung thematisiert werden.

Es bestehen einige sachliche und sprachliche Verknüpfungen zu anderen Geschichten im Raum. So wird etwa in der Godly Play-Darbietung zu den „Gesichtern Christi“ (5. Tafel, Godly Play-Buchreihe, Bd. 4) von Jesus zusammenfassend als „Heiler“ gesprochen. Die GOTT IM SPIEL-Darbietung „Jesus heilt, was lähmt“ (s. S. 77ff.) erzählt eine der Geschichten zu dieser Zusammenfassung. Die Wendung „er lästert Gott“ wird auch in der GOTT IM SPIEL-Geschichte „Jesus leidet und stirbt“ im vorliegenden Band (s. S. 176ff.) verwendet, ebenso wie auch in mehreren anderen Darbietungen Konflikte mit Schriftgelehrten, Pharisäern und Priestern vorkommen. In unserer heutigen Sprache gebrauchen wir diese Worte selten; viele Kinder werden sie gar nicht kennen. „Lästern“ bringt einen Sachverhalt zum Ausdruck, den wir sonst lang umschreiben müssten. In dieser kurzen Form verbinden sie Jesu Wirken mit der Passionsgeschichte. Es kann sein, dass Kinder sich im Ergründungsgespräch über die Bedeutung dieser und anderer „befremdlicher“ Worte austauschen wollen.

.....

Schauen Sie die Kinder an und ermuntern Sie sie, sich bequem hinzusetzen und sich bereit zu machen.

Schauen Sie sich im Raum um. Vielleicht gehen Sie zunächst zu verschiedenen anderen Regalen und freuen sich über die dort befindlichen Geschichten, bevor sie zum Regal mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament 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. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um selbst ganz im Raum, im Kreis der Kinder und in der Geschichte anzukommen.

Breiten Sie die Unterlage aus, streichen Sie sie glatt. Machen Sie sich klar, welche wichtige und anspruchsvolle Geschichte Sie den Kindern gleich zeigen werden.

Nehmen Sie die Holzklötze nacheinander vom Tablett und legen Sie sie hochkant auf den Längsseiten zu einer runden geschlossenen Form aneinander. Stauen Sie über die Mauer, die entsteht.

Zeigen Sie mit beiden, nach vorn geöffneten Händen in den Kreis hinein („drin“) und links und rechts davon außen („draußen“).

Öffnen Sie ein Mauerstück zu einer Tür.

Bauen Sie nun ein neues Bild, indem Sie alle Bausteine zu einer dicken Mauer umlegen: Drei Steine breit und drei Steine hoch.

Machen Sie eine kurze Pause und lassen Sie die Mauer wirken.

Nehmen Sie mit beiden Händen die „dicke Mauer“ mit einer ruhigen Bewegung aus dem Spiel und legen Sie die Bausteine zurück auf das Tablett.

Seid ihr bereit für eine Geschichte?

Dann gebt acht, wohin ich gehe, um die Geschichte zu holen. So könnt ihr sie immer wieder finden, wenn ihr damit spielen wollt.

Das hier sind Mauern.

Menschen bauen Mauern, um sich zu schützen: Vor wilden Tieren oder auch vor Feinden.

Städte haben Mauern.

Häuser haben Mauern.

Sie schützen uns vor Wind und Wetter, vor Kälte und Hitze.

Christen glauben, Gott ist auch wie so eine Mauer. Er beschützt sie und gibt ihnen Sicherheit.

Aber Mauern können auch trennen:

Es gibt Menschen, die drin sind, und die, die draußen sind.

Sie können sich nicht begegnen.

Da muss erst einer eine Tür öffnen.

Oder ein Loch in die Mauer reißen.

Aber manche Mauern sind auch so dick und fest wie diese.

Manche Mauern sieht man nicht, und doch sind sie da.

Wie manche Mauern zwischen Menschen.

	<p>Auch zwischen Menschen und Gott kann es solche Mauern geben.</p> <p>Die Bibel nennt das Sünde oder Schuld. Solche Mauern machen es den Menschen schwer, Gott nahe zu kommen.</p>
<p><i>Verdeutlichen Sie durch eine kurze Zäsur den Übergang von der Einleitung in die eigentliche Geschichte.</i></p>	
<p><i>Stecken Sie das Haus nahe bei sich auf der Unterlage zusammen (nur die Rückwand und zwei Seitenteile). Sie können die drei Teile auch schon vor dem Erzählen zusammenstecken, wenn es Ihnen sonst während des Erzählens zu unruhig ist. Verlängern Sie mit zwei Bausteinen die Seitenwände nach vorn und legen Sie vorne quer mit zwei weiteren Bausteinen eine Vorderwand mit Türöffnung.</i></p> <p><i>Deuten sie das Dach mit der flachen Hand an.</i></p>	<p>Hier ist ein Haus. Es steht in der Stadt Kafarnaum am See Gennesaret. Es ist ein einfaches Haus: Mauern, eine Tür und ein flaches Dach – viele Häuser sahen damals so aus.</p>
<p><i>Nehmen Sie die Jesus-Figur aus dem Korb, zeigen Sie sie im Kreis umher und stellen Sie sie dann ins Haus. Verfahren Sie in gleicher Weise mit zwei weiteren Figuren (Jüngern). Es entsteht eine Gruppe auf der einen Seite im Haus.</i></p>	<p>Jesus und seine Jünger waren in diesem Haus.</p>
<p><i>Bringen Sie dann sechs bis sieben weitere Figuren ins Spiel, indem Sie sie von den Kindern her über die Unterlage zum Haus gehen lassen. Lassen Sie weitere Menschen von verschiedenen Seiten aus zum Haus gehen. Es passen mindestens vier ins Haus. Die Mitte muss frei bleiben. Die Übrigen bilden eine Art Halbkreis vor der Tür.</i></p>	<p>Manche in Kafarnaum hatten schon von Jesus gehört. Jetzt wollten ihn viele Menschen sehen und hören, was er zu sagen hatte.</p> <p>Das Haus war schnell voll. Keiner konnte mehr herein.</p> <p>Aber es kamen immer mehr und mehr.</p> <p>Dann standen viele sogar vor der Tür, um etwas zu hören.</p>
<p><i>Nehmen Sie dann den Gelähmten (Figur ohne Fuß) und legen Sie ihn achtsam auf Ihre Handfläche. Zeigen Sie ihn ganz vorsichtig im Kreis herum und legen Sie ihn dann für einen Moment auf der Filzunterlage ab.</i></p>	<p>In Kafarnaum lebte ein Mann, der konnte sich nicht bewegen. Er konnte nicht gehen, nicht stehen, keine Hände und keine Füße bewegen.</p> <p>Er war gelähmt.</p>
<p><i>Nehmen Sie zwei weitere Figuren aus dem Korb, zeigen Sie sie kurz im Kreis und stellen Sie sie so zum Gelähmten, dass sie zu den Kindern blicken.</i></p>	<p>Seine Freunde hatten gehört, dass Jesus da war.</p>
<p><i>Legen Sie den Gelähmten nun wieder auf Ihre Handfläche, so als wäre sie eine Trage. Bewegen Sie die Hand dicht über der Unterlage auf das Haus zu. Lassen Sie mit der anderen Hand die Freunde, die eigentlich tragen, nachkommen.</i></p>	<p>Sie glaubten, dass er helfen kann.</p> <p>Also legten sie ihren Freund auf eine Trage, um ihn zu Jesus zu bringen.</p>

<p>Probieren Sie, durch die Menschen hindurchzukommen. Probieren Sie es von verschiedenen Seiten.</p>	<p>Aber sie konnten nicht zu Jesus kommen. Der Weg zu Jesus war versperrt.</p>
<p>Lassen Sie die zwei Freunde ratlos zu der einen und der anderen Seite schauen, bevor sie an einer Hausseite die Treppe entdecken.</p>	<p>Sie mussten einen anderen Weg finden. Dann entdeckten Sie eine Treppe.</p>
<p>Vom Material her ist es möglich, an beiden Seiten des Hauses hochzugehen. Entscheiden Sie sich im Vorfeld, welche Seite für Ihr Spiel besser geeignet ist, und führen Sie die Figuren zu dieser Seite des Hauses. Lassen Sie zuerst nur einen Freund die Treppe hinaufgehen.</p> <p>Die Treppe wird durch die Bewegungen der Freunde deutlich. Lassen Sie den ersten Freund auf der Ecke des Daches stehen, zu welcher die Treppe führt. Tragen Sie nun den Gelähmten langsam auf der Hand hinauf. Spüren Sie seinem Gewicht nach – er ist schwer! Wenn er oben angekommen ist, gehen Sie mit dem ersten Freund zur gegenüberliegenden Ecke des Daches und lassen den noch unten stehenden Freund die Treppe hinaufgehen.</p>	
<p>Halten Sie den Gelähmten weiter auf Ihrer Hand auf Höhe des Daches.</p>	
<p>Verdeutlichen Sie durch eine aufnehmende, grabende Geste (so wie eine lockende Fingergeste, aber nicht nur mit dem Zeigefinger, sondern mit allen Fingern) mit der freien Hand die Öffnung des Lehdaches. Führen Sie nun Ihre Hand mit dem Gelähmten vorsichtig in die Mitte des Hauses hinab und halten Sie ihn vor Jesus.</p>	<p>Dann machten Sie eine Öffnung in das Dach ...</p> <p>... und ließen den Gelähmten ganz vorsichtig in das Haus hinab.</p>
<p>Lassen Sie Jesus zu den Freunden nach oben blicken. Wenden Sie Jesus bei dem Wort „vertrauten“ dem Gelähmten zu. Nehmen Sie sich Zeit für einen Moment der Stille.</p>	<p>Jesus sah den Gelähmten. Er sah die Freunde auf dem Dach an. Er sah, wie sehr sie ihm vertrauten. Da war keine Mauer zwischen Jesus und dem Gelähmten. Nichts, was sie trennte. Und Jesus sagte: „Mein Kind, deine Sünden sind dir vergeben! Was dich belastet und gelähmt hat, soll keine Macht mehr über dich haben. Vertraue mir und bleibe Gott nah.“</p>
<p>Pausieren Sie. Lassen Sie die Stille wachsen.</p> <p>Dann sprechen Sie die möglichen Gedanken derjenigen aus, die dabei waren. Berühren Sie dazu die Figuren.</p>	<p>„Was hatte Jesus da gesagt? Deine Sünden sind dir vergeben?“</p>

<p><i>Bewegen Sie einige Figuren im Haus, erst zueinander, dann aber zu Jesus. Lassen Sie die Kinder die Unruhe spüren, die Jesu Worte ausgelöst haben. Lassen Sie sich hier nochmal Zeit.</i></p>	<p>Einige Schriftgelehrte dachten: „Was erlaubt er sich da? Er lästert Gott! Nur Gott kann Sünden vergeben.“</p>
<p><i>Wenden Sie die Jesus-Figur diesen Personen zu.</i></p>	<p>Jesus wusste, was sie dachten und fragte sie: „Was ist wohl leichter: Einem Menschen die Sünden zu vergeben oder einen Gelähmten zu heilen?“</p>
<p><i>Pausieren Sie erneut. Lassen Sie die Worte wirken. Es kann sein, dass Kinder die Frage als solche auffassen und direkt antworten. Lassen Sie das geschehen, aber beginnen Sie kein Gespräch.</i></p>	
<p><i>Wenden Sie bei „sagte er zu dem Gelähmten“ Jesus in die entsprechende Richtung.</i></p>	<p>Er sagte zu ihnen: „Gott hat mir die Vollmacht gegeben, beides zu tun.“ Dann sagte er zu dem Gelähmten: „Steh auf, nimm deine Trage und geh nach Hause!“</p>
<p><i>Richten Sie den Mann langsam auf und stellen ihn schließlich mit der freien Hand vor Jesus hin. Denken Sie daran, dass die Figur kein Füßchen hat und halten Sie sie zwischen Daumen und Zeigefinger.</i></p>	<p>Da stand der Mann auf ...</p>
<p><i>Bewegen Sie den Mann in die Richtung, wo er anfangs gelegen hat. Stellen Sie den Mann in der Mitte seines Heimwegs ab, denn es ist noch offen, welche Beziehung er künftig zu den übrigen Stadtbewohnern und seinem Zuhause haben wird. (Vorsicht, dass er nicht umfällt!)</i></p>	<p>... nahm die Trage ... und ging vor aller Augen weg.</p>
<p><i>Drehen Sie die Figuren um, so dass sie dem Gelähmten nachschauen können.</i></p>	<p>Und alle gerieten außer sich vor Staunen. Sie priesen Gott und sagten: „So etwas haben wir noch nie gesehen.“</p>
<p><i>Lehnen Sie sich zurück und warten Sie einen Moment, bevor Sie mit dem Ergründungsgespräch beginnen.</i></p>	<p>Und nun frage ich mich, welchen Teil der Geschichte ihr wohl am liebsten mögt?</p> <p>Was meint ihr, welcher Teil der Geschichte ist wohl der wichtigste?</p> <p>Ich würde gerne wissen, ob die Geschichte auch von euch erzählt? Gibt es einen Teil, der von dir erzählt?</p> <p>Ob wir wohl einen Teil der Geschichte weglassen könnten und hätten trotzdem immer noch alles, was wir für die Geschichte brauchen?</p> <p>Ich frage mich, was ihr euch sonst noch fragt?</p>

WUNDER

Wenn das Ergründen zum Ende kommt, zerlegen Sie das Haus, weisen Sie die Kinder auf die weiteren Haus-Teile für die Spielphase hin und räumen Sie die Geschichte zurück auf das Tablett.

*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, 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.