

4 Mo 22,21-35 *Die Eselin und Bileam*

INHALT

Jugendgottesdienst

Familiengottesdienst

Kindergruppe

Jugendgottesdienst zu 4 Mo 22,21-35 (Bileam)

Kurze Einführung

Die Bileam-Geschichte als Thema für einen Jugendgottesdienst scheint auf den ersten Blick vielleicht etwas ungewöhnlich, und in der Tat ist eine Annäherung an das Thema nötig. Sie könnte in fünf Etappen erfolgen: drei Sitzungen, um drei verschiedene Aspekte der Geschichte zu beleuchten und nochmals zwei (intensive) Sitzungen zur Vorbereitung des Gottesdienstes. Selbstverständlich sind die Einführungssitzungen auch für Jugendgruppen, Gesprächskreise etc. geeignet.

Hinführung zum Thema: 1. Sitzung

Bileam, der Seher, und die Wahrnehmung

Ziel dieser Sitzung ist es, sich zunächst mit der alttestamentlichen Geschichte vertraut zu machen, um sich dann einem zentralen Thema anzunähern: Wahrnehmung. Folgenden Fragen kann dabei auf den Grund gegangen werden: Was nehme ich/nehmen wir wahr? Mit welchen Sinnen nehmen wir wahr? Warum fallen uns bestimmte Sachverhalte auf, andere nicht? Was bleibt uns in Erinnerung? Wie beeinflusst unsere Wahrnehmung unser Handeln?

Zunächst sollte die Geschichte Numeri bzw. 4. M 22,21-35 gelesen werden, um dann folgende Fragen zu diskutieren:

- Warum ist Bileam, der «Seher», so blind für seine Umwelt?
- Warum erkennt er den Engel nicht?
- Ist sein Verhalten der Eselin gegenüber nachvollziehbar?
- Welche vergleichbaren Situationen kennt ihr?
- Was hat Bileam zum Umdenken bewogen?
- Wo komme ich in der Geschichte vor?
- Kann ich mich überhaupt in der Geschichte wiederfinden?
- Wie nehme ich wahr?
- Welche Sinne sind bei mir stark ausgeprägt?

Wenn genügend Zeit ist, kann diese Geschichte mit «märchenhaften Zügen», die als eine Art Interpretation eingeschoben wurde, im Kontext von Num bzw. 4. M 22-24 betrachtet werden. So eröffnen sich eine ganze Reihe weiterer Aspekte, die vertieft werden könnten, wie zum Beispiel die Rolle des Sehers Bileam, wie sich Segen in Fluch wandelt, welcher Konflikt im Hintergrund stand etc.

Zentral in dieser Geschichte ist die Frage der Wahrnehmung. Um sich einmal bewusst zu machen, wie wir wahrnehmen und was wir mit welchen Sinnen aufnehmen, werden einige Übungen vorgeschlagen, die nicht nur Spaß machen, sondern auch für das Thema sensibilisieren und zugleich Vorübungen für den zu gestaltenden Gottesdienst darstellen. Die Übungen sprechen alle fünf Sinne an; es können auch nur einige ausgewählt werden. Während die Übungen zu «Riechen, Schmecken, Fühlen» auflockern und Gefühle ansprechen, thematisieren «Hören und Sehen» eher die Interpretation der Wahrnehmung.

• Riechen, Schmecken, Fühlen

Drei Leute aus der Runde werden zu einem Test animiert und ihnen die Augen verbunden.

Nr. 1 darf verschiedene Geruchsproben erschnuppern, die er/sie bestimmen soll: zum Beispiel den Duft einer Zitrone, Zimt, Rose, Pfeffer, Tanne, Appenzeller Käse, etc. Nr. 2 darf verschiedene Delikatessen schmecken, die er/sie bestimmen soll.

Nr. 3 darf verschiedene Gegenstände in die Hand nehmen und ertasten, die ebenfalls bestimmt werden sollen: zum Beispiel ein Apfel, ein Angorapulli, eine offene Cremedose (bitte unbedingt diese Reihenfolge einhalten!)

• Hören

Es werden vor der Übung verschiedene Geräusche mit Mikrofon und Kassettenrekorder aufgenommen, z.B. eine zufallende Tür, eine Toilettenspülung und ein Martinshorn. Die Geräusche werden vorgespielt und jede/r Anwesende wird aufgefordert, eine Geschichte zu erfinden, in der diese Geräusche vorkommen.

Ziel ist es, unterschiedliche, zunächst unverbundene Elemente miteinander zu verknüpfen und aus ihnen Ereignisse entstehen zu lassen, in denen sie miteinander in Beziehung gesetzt werden. Anschliessend sollen diese Geschichten vorgelesen und ausgewertet werden. Was war gleich, worin unterschieden sich die Storys? Gibt es typische, naheliegende Verbindungen oder sind ganz eigenständige Geschichten entstanden?

• Sehen

Unser Sehen ist nicht objektiv. Wie ein und dasselbe Bild ganz verschieden gesehen wird, zeigen zum Beispiel optische Täuschungen oder ein Vexierbild wie das bekannte der alten/jungen Frau. Das Bild kann auf eine Folie kopiert und mit einem Overhead-Projektor an die Wand

**Wahrnehmen:
alle Sinne sind beteiligt**

**Sinnestäuschung,
Selbsttäuschung,
Blindsein für die
Wirklichkeit**

geworfen werden. Die Gruppe soll nun sagen, was sie sieht. Versuchen Sie, diejenigen, die eine junge Frau sehen, mit denjenigen, die eine alte Frau erkennen, in ein (Streit-)Gespräch zu bringen.



**Gott muss uns
die Augen öffnen**

Wer lieber über einen Text einsteigen möchte, dem sei ein Zitat von Ernst Christoffel empfohlen: «Ich ging einmal mit einem armenischen Freund von der Grossen Paradedstrasse in Konstantinopel hinab zur Galatabrücke, eine Strecke, die man in gut 15 Minuten zurücklegen kann. An der Brücke fragte ich meinen Begleiter: 'Wieviele Blinde hast du gesehen?' Er schaute mich verwundert an und antwortete: Keinen! – Ich hatte zwölf gesehen.» Christoffel hat sich damals gefragt, warum der Orientreisende diese Welt nicht sähe und kam zu dem Schluss, dass es einerseits die Gleichgültigkeit sei. Andererseits gestand er auch ein: «Um im Morgenlande zu sehen, muss man geöffnete Augen haben. Ohne das bleibt die Welt der Lichtlosen verborgen. Gott hat mir die Augen geöffnet.»

Für den Erkenntnis-Prozess ist offensichtlich mehr nötig als das Sehen oder Hören an sich. Wir nehmen mit verschiedenen Sinnen wahr, und wir nehmen selektiv wahr, das heisst: nicht jeder hört und sieht das gleiche, erfasst

eine Situation in ihrer Komplexität, sondern immer nur Teile und interpretiert diese auch unterschiedlich.

2. Sitzung

«**Miteinander reden**» – **Thema: Kommunikation**
Kommunikation ist ein inzwischen strapazierter Begriff, der hier nicht theoretisch vertieft werden soll. Im folgenden wird von humaner Kommunikation ausgegangen, die sich verbal oder non-verbal ereignet und im wesentlichen über Sprache funktioniert. Kommunikatives Handeln als soziales Handeln verfolgt eine Handlungsabsicht, bezieht und orientiert sich aber immer auch am Verhalten des Gegenübers. Wie sich diese Interaktion vollzieht und wie Sprache, Denken, Vorurteile und Wahrnehmung unsere Kommunikation beeinflussen, sollen zwei praktische Beispiele verdeutlichen.

Paul Watzlawick, Die Geschichte mit dem Hammer

Die kurze Geschichte sollte zunächst gelesen und diskutiert werden. Was ist während dieses inneren Dialogs passiert? Wie hat die Wahrnehmung und die Reflexion derselben das Handeln beeinflusst? An dieser Stelle drängt sich ein Vergleich zur Bileam-Geschichte geradezu auf. Auch Bileam «führt einen inneren Dialog», handelt dann, und ein Gespräch mit der Eselin findet erst statt, nachdem er sie geschlagen hat. Es könnte überlegt werden, wie die Geschichten verlaufen wären, wenn eine verbale Kommunikation früher stattgefunden hätte.

Bertolt Brecht, Was ein Kind gesagt bekommt

Jede/r in der Runde erhält den Text. Die Gruppe soll nun miteinander kommunizieren, dabei dürfen aber nur die Sprüche verwendet werden. Jede Art von Mimik, Gestik, Artikulation, Lautstärke etc. darf eingesetzt und ausprobiert werden. Nach diesem so gelenkten «Dialog» sollen die Beobachtungen, Empfindungen, Gefühle und Erfahrungen ausgetauscht werden.

3. Sitzung

«**Widerstand und Ergebung**» – **Thema: Gehorsam**

«Gehorsam» (kommt von «hören») scheint heute ein schwieriger Begriff zu sein, wird er doch im militärischen Sinne als Disziplin gegenüber dem Befehlenden definiert, dessen Nichtbeachtung (Ungehorsam) zur Strafe führt. Der Begriff ist in der traditionellen Pädago-

gik spätestens durch die antiautoritäre Erziehung der 60er und 70er Jahre obsolet geworden. Was bedeutet «gehorsam sein»? Wem gegenüber? Folge ich meinem Gewissen, höre ich auf meine innere Stimme? Wie stark ist zum Beispiel in Fragen der Kleidung der Gruppenzwang? Ist man nur «in», wenn das «richtige» Markenzeichen auf dem Pulli prangt oder zählt der eigene Geschmack, das eigene Budget? Hier stellen sich die Fragen nach der eigenen Rolle und Identität, die Jugendliche stark bewegt. Zielkonflikte, die Kinder tagtäglich austragen: Seien es durch Gruppendruck bestimmte Verhaltensweisen oder elterliche Erwartungen wie «Räum dein Zimmer auf!» Die Entscheidung schwankt zwischen «Null Bock» und sich selber, den eigenen Launen zu folgen, andererseits ein gutes und geliebtes Kind (oder zuverlässiges Mitglied einer Gruppe) sein zu wollen, «man kann sich auf mich verlassen».

Interessant ist es, an dieser Stelle auch die Erfahrungen des «blinden Gehorsams» angesichts totalitärer Regime und die Bedeutung des Widerstandsrechts näher zu beleuchten. Hier kann deutlich werden, wie Ergebung – Gottes Willen oder dem eigenen Gewissen zu folgen – zum Widerstand führen kann.

Die folgenden beiden Treffen der Jugendlichen sollen dazu dienen, den Verkündigungsteil des Jugendgottesdienstes vorzubereiten. Da die Erfahrung zeigt, dass Jugendliche zwar einiges im Gottesdienst zu sagen haben, dies aber «live» kaum wagen, schlagen wir hierfür ein Hörspiel vor, das komplett vorproduziert und im Gottesdienst aufgeführt wird. Dieses Hörspiel (Dauer etwa 10 Minuten), das die vorher bearbeiteten Themenkreise Wahrnehmung, Kommunikation und Gehorsam aufgreift, wird in den folgenden beiden Treffen (jeweils 2 Stunden) vorbereitet.

4. und 5. Sitzung:

Das Hörspiel wird vorgestellt und besprochen. Aufgaben werden verteilt, die technischen Fragen geklärt.

Das Hörspiel stellt eine Szene in einem Wagen dar. Der Chef und sein Chauffeur sind mitten in der Nacht auf einer verlassen Strasse unterwegs, und es regnet in Strömen. Der Chef möchte aus verschiedenen Gründen eine Abkürzung nehmen, aber der Chauffeur weigert sich (Analogie zu Bileam und seiner Eselin / Thema: Gehor-

sam). Der Clou der Geschichte ist, dass die Hörer des Hörspiels – also die Gottesdienstbesucher – unterschiedliche Vorinformationen besitzen, die sie das Geschehen völlig unterschiedlich beurteilen lassen. Diese Vorinformationen werden vor dem Gottesdienst gezielt gestreut: Jeder Gottesdienstbesucher findet auf seinem Platz ein Kärtchen mit Hinweisen zum Verständnis. Nur, dass die Gottesdienstbesucher auf den linken Bankreihen die Sicht des Chefs haben, während auf den rechten Bankreihen Kärtchen liegen, auf denen die Sicht des Chauffeurs wiedergegeben wird. (Thema: Wahrnehmung). Die beiden unterhalten sich nicht über die Gründe ihres Verhaltens und können so zu keiner gemeinsamen Entscheidung kommen (Thema: Kommunikation).

Kärtchen 1:

Du wirst im Gottesdienst ein Hörspiel erleben, das du nur verstehen kannst, wenn du folgendes weisst: Zwei Personen sind in einem Auto bei Nacht und Regen unterwegs. Der Chef eines Grosskonzerns und sein Chauffeur, die sich schon seit Jahren kennen und schätzen. Man kann sich aufeinander verlassen.

Der Chef hat einen extrem wichtigen Auftrag: Er muss es schaffen, rechtzeitig in der Firma anzukommen, um ein wichtiges Geschäft abzuschliessen. Hunderte von Arbeitsplätzen hängen davon ab, dass er rechtzeitig ankommt. Wenn er es nicht schafft, ist alles verloren. Zum Glück kennt er eine Abkürzung. So wird er sein Ziel noch schnell genug erreichen.

Kärtchen 2:

Du wirst im Gottesdienst ein Hörspiel erleben, das du nur verstehen kannst, wenn du folgendes weisst: Zwei Personen sind in einem Auto bei Nacht und Regen unterwegs. Der Chef eines Grosskonzerns und sein Chauffeur, die sich schon seit Jahren kennen und schätzen. Man kann sich aufeinander verlassen.

Der Chef schlägt zwar eine Abkürzung vor, aber der Chauffeur weiss, dass diese gefährlich ist. Die Strasse ist dort bei Regen so unsicher, dass man sein Leben riskiert! Der Chauffeur ist ein sehr verantwortungsvoller Mensch, der nach dem Prinzip «Sicherheit hat Vorfahrt!» handelt.

**Unterschiedliche
Sichtweisen –
kontroverse
Kommunikation**

Für das Hörspiel werden Geräusche und Dialoge vorproduziert:

Mindestens zwei Jugendliche nehmen mit einem Kassettenrecorder folgende Hintergrundgeräusche auf, z.B.:

1. Fahrgeräusche von innen (mit Bremsen und Anfahren, usw.)
2. Strassenverkehr
3. «Regen»
4. Ein Martinshorn
5. Fingertrommeln auf Metall (täuscht Motorschaden vor)
6. Schlagende Autotüren (bei Reifenpanne)

Mindestens zwei Jugendliche sprechen den Dialog Chef – Chauffeur sowie die Radiodurchsage und nehmen sie auf. Dabei laufen die vorher aufgezeichneten Geräusche im Hintergrund ab.

Zwei Jugendliche zeichnen sich für Bedienung des Abspielgerätes in der Kirche und den Einsatz des Lichtspots verantwortlich.

Drehbuch:

Die Kirche ist noch hell erleuchtet.

Sprecher:

Meine Damen und Herren! Wir möchten Euch hier in unserer Kirche zu einer kleinen Autofahrt einladen. Ja, Ihr habt richtig gehört – eine Autofahrt hier in unserer Kirche. Nehmen Sie in Ihrer Vorstellung also gemütlich auf dem Rücksitz Platz und lesen Sie das kleine Kärtchen, das auf Ihrer Sitzbank lag. Stellt Euch vor, es ist finstere Nacht, Autobahn Gotthard – Luzern, 3 Uhr morgens – und es gießt in Strömen. Vor Ihnen sitzen der Fahrer und sein Chef – einer der ganz grossen Wirtschaftsbosse unseres Landes. Es ist kein Zuckerschlecken, diese Fahrt – aber trotzdem: Wir wünschen Ihnen eine gute Reise...

Die Kirche wird dunkel. Man sieht nichts mehr. Man hört Regen, Fahrgeräusche usw. Ab und zu buscht ein Lichtspot (Scheinwerfer oder starke Taschenlampe) über die Gottesdienstbesucher, wie die Scheinwerfer entgegenkommender Fahrzeuge. Nach ca. 15 Sekunden beginnt der Dialog:

Chef:

Was für ein Sauwetter! Man sieht ja kaum was! Fahren Sie zügig vorwärts! Sie wissen ja, was auf dem Spiel steht, wenn wir die Sitzung verpassen!

Chauffeur:

Nur nicht aufregen Chef! Ich mach das schon.

Kleine Sprechpause

Chef:

Das darf doch nicht wahr sein! Jetzt ist da auch noch ein Stau – um diese Uhrzeit, nachts um drei. Was suchen all die Autos jetzt noch auf der Strasse?!

Chauffeur:

Sehen Sie, Chef! Jetzt können wir sowieso nicht mehr hetzen. Nichts geht mehr.

Chef:

Ja, Sie haben gut reden! Ich muss ja die Folgen einer Verspätung ausbaden! Können sie sich nicht an dem Sattelschlepper da vorbeidrücken?!

Chauffeur:

Das macht doch gar keinen Sinn – dann stehen wir ein paar Meter weiter wieder. Nur die Ruhe.

Chef:

Kein Wort mehr! Ich will keine Widerrede mehr hören. Fahren Sie da rechts ab, das ist eine Abkürzung über den Pass, die kenn ich, sonst stehen wir noch Stunden hier. Dafür ist keine Zeit!

Chauffeur:

Aber Sie sehen doch, dass der Pass für den Autoverkehr gesperrt ist...

Chef:

Stellen Sie sich nicht so an! Ich kenne den Pass, und es schneit erst ab 1700 m, da kommen wir problemlos rüber. Ich übernehme die Verantwortung! Fahren Sie schon los – oder muss ich erst richtig böse werden?!

Sprechpause (ca. 15 sek.)

Metallisches Trommeln ist hörbar...

Chauffeur:

Hören Sie das auch, Chef?! Das tönt aber miserabel. Der Motor spuckt. Da kann ich unmöglich weiterfahren! Das zerschlägt den ganzen Motor!

Bremsen und Anhalten des Wagens.

Chef:

Das ist doch nicht Ihr Ernst! Warum muss das gerade jetzt passieren?! Das darf doch nicht wahr... Moment mal! Was machen Sie denn da mit Ihren Fingern!? Ich seh's doch genau! Sie trommeln damit an die Wagentür. Was für ein billiger Trick! Was fällt Ihnen ein! Einen Motorschaden vorzutauschen! Sind Sie verrückt!? Was glauben Sie eigentlich, wen Sie vor sich haben! Das ist Arbeitsverweigerung! Wollen Sie Ihre Entlassung? Ungeheuer wichtig es ist, dass ich pünktlich ankomme! Was davon abhängt! Fahren Sie endlich weiter! Mann! Unglaublich, so was!

Der Wagen fährt wieder an.

Sprechpause (ca. 15 sek.)

Plötzlich starke Bremsgeräusche.

Chef:

Was ist denn jetzt schon wieder?

Chauffeur:

Nichts geht mehr! Haben Sie es nicht gemerkt? Reifenpanne...

Chef:

Dann steigen Sie eben aus und wechseln den verflixten Reifen!

Chauffeur:

Geht nicht.

Chef:

Was soll das heissen?

Chauffeur:

Kein Reserverad.

Chef:

Wie? Kein Reserverad? Das kann doch nicht sein! Oder – Moment mal. Ich steig aus und schau nach!

Chauffeur:

Nicht! Das brauchen Sie doch nicht! Es regnet doch in Strömen!

Chef:

Das ist doch der absolute Gipfel, Sie sabotieren mich!

Wir haben überhaupt keine Reifenpanne! Ich hab jetzt endgültig genug! Sie sind gefeuert – fristlos! Steigen Sie aus – ich fahr selber!

Sprechpause (10 sek.)

Chauffeur:

Warum tun Sie das, Chef? Warum werfen Sie mich raus? Ich bin seit 15 Jahren bei Ihnen! Hab ich Sie nicht immer gut und sicher gefahren?!

Chef:

Doch.

Chauffeur:

Und hab ich jemals vorher versucht, Sie reinzulegen?!

Chef:

Nein.

Hier ist die Möglichkeit für ein Publikumsgespräch – Licht an!

Der Gruppenleiter fragt die Gottesdienstbesucher, warum der Chef und der Chauffeur so reagiert haben, wie sie es taten. Und die Überraschung wird gross sein. Die Leute auf den linken Kirchenbänken haben eine völlig andere Einschätzung als die auf den rechten. Für die einen ist der Chef verbobrt und leichtsinig – für die anderen der Chauffeur vorsichtig und verantwortungsvoll. Offensichtlich versteht man eine Geschichte unterschiedlich, wenn man verschiedene Hintergründe hat.

Radioansage aus dem Hintergrund:

Achtung! Eine wichtige Mitteilung der Polizei: Aufgrund heftiger Regenfälle ist die gesperrte Passstrasse verschiedentlich unterspült. Es besteht die Gefahr von Erdbeben. Meiden Sie bitte unter allen Umständen den Streckenabschnitt zwischen Niederrüti und Lauibode – es besteht äusserste Lebensgefahr!

Gruppenleiter:

Und wie einfach wäre es gewesen, wenn sich Chef und Chauffeur darüber unterhalten hätten, was wirklich in ihnen vorging. Hätte der Chauffeur doch gehorchen sollen? Oder war es richtig, dass er auf seine innere Stimme gehört hat?! Hatte der Chef nicht das Recht, auf die Durchsetzung seiner Befehle zu bestehen? Und war-

um hören die Grossen nicht immer auf die Einwände der Kleinen? Eine merkwürdige Geschichte um die unterschiedliche Wahrnehmung eines Sachverhaltes – um gelungene oder misslungene Kommunikation und über den Preis Gehorsam. Eine Geschichte, wie wir sie auch in der Bibel finden. Die Geschichte Bileams und seiner klugen Eselin.

Verlesung der biblischen Geschichte

Texte für die Gruppenarbeit

aus: Paul Watzlawik, Anleitung zum Unglücklichsein,
Die Geschichte mit dem Hammer,
Piper Verlag

«Ein Mann will ein Bild aufhängen. Den Nagel hat er, nicht aber den Hammer. Der Nachbar hat einen. Also beschliesst unser Mann, hinüberzugehen und ihn auszuborgen. Doch da kommt ihm ein Zweifel: Was, wenn der Nachbar mir den Hammer nicht leihen will? Gestern schon grüsste er mich nur so flüchtig. Vielleicht war er in Eile. Aber vielleicht war die Eile vorgeschützt, und er hat etwas gegen mich. Und was? Ich habe ihm nichts angetan; der bildet sich da etwas ein. Wenn jemand von mir ein Werkzeug borgen wollte, ich gäbe es ihm sofort. Und warum er nicht? Wie kann man einem Mitmenschen einen so einfachen Gefallen abschlagen? Leute wie dieser Kerl vergiften einem das Leben. Und dann bildet er sich noch ein, ich sei auf ihn angewiesen. Bloss, weil er einen Hammer hat. Jetzt reicht's mir wirklich. – Und so stürmt er hinüber, läutet, der Nachbar öffnet, doch noch bevor er «Guten Tag» sagen kann, schreit ihn unser Mann an: «Behalten Sie Ihren Hammer, Sie Rüpel!»

**aus: Bertolt Brecht, Gesammelte Werke 9;
Gedichte 24, Was ein Kind gesagt bekommt,
Suhrkamp Verlag**

Der liebe Gott sieht alles.
Man spart für den Fall des Falles.
Die werden nichts, die nichts taugen.
Schmökern ist schlecht für die Augen.
Kohletragen stärkt die Glieder.
Die schöne Kinderzeit kommt nicht wieder.
Man lacht nicht über ein Gebrechen.
Du sollst Erwachsenen nicht widersprechen.
Man greift nicht zuerst in die Schüssel bei Tisch.
Sonntagsspaziergang macht frisch.
Zum Alter ist man ehrerbötig.
Süssigkeiten sind für den Körper nicht nötig.
Kartoffeln sind gesund.
Ein Kind hält den Mund.

Familiengottesdienst zu 4 Mo 22,21-35

Reformierter Ablauf

1. Einleitende Musik, dies kann entweder traditionell die Orgel oder der Posaunenchor, aber auch ein eventuell bestehender Flöten- oder Gitarrenkreis sein.
2. Begrüßung, die auf die Besonderheit des Familiengottesdienstes aufmerksam macht.
3. Bibelwort: Jesaja 35,4+5
4. Gemeindelied: EKG 841 Gott gab uns Atem, damit wir leben
5. Hinführung zum Verkündigungsteil
6. Verkündigungsteil (s. Bausteine)
7. Gemeindelied: Bileam, Bileam, hör auf deinen Esel (s. im Materialanhang)
8. Fürbitten (s. im Materialanhang)
9. Vater Unser
10. Gemeindelied: EKG 343 Komm Herr, segne uns
11. Segen
12. Orgelnachspiel / Posaunen

Katholischer Ablauf

1. Einleitende Musik (s. oben)
2. Begrüßung (s. oben)
3. Besinnung
4. Gemeindelied KG 575 (s. oben)
5. Hinführung (s. oben)
6. Verkündigungsteil (s. Bausteine)
7. Gemeindelied (s. oben)
8. Fürbitten (s. oben)
9. Eucharistiefeier
10. Vater unser
11. Kommunion
12. Gemeindelied KG 147 (s. oben)
13. Segen
14. Orgelnachspiel/Posaunen

Fürbitten

Herr, unser Gott, in unserem Leben gibt es manchmal Momente, in denen wir nicht mehr durchblicken. Da brauchen wir andere, die uns helfen. Die uns sagen, wo wir den Ausweg finden. Die uns auf den rechten Weg bringen. Wir brauchen Freunde und Helfer. Schenke uns zu solchen Zeiten Menschen, die den Durchblick haben, die klarsehen und uns helfen können.

Gemeinsam bitten wir: Herr, erbarme dich.

In den Familien gibt es Streit. Eltern verstehen ihre Kinder nicht und Kinder verstehen die Eltern nicht. Wenn wir wütend sind, uns ängsten, wenn wir einander nicht verstehen, dann brauchen wir deine Hilfe, guter Gott. Stehe uns bei. Öffne uns die Augen und Ohren, die Herzen und Hände, dass wir einander verstehen.

Gemeinsam bitten wir: Herr, erbarme dich.

Manchmal fällt es uns schwer, die Dinge zu tun, die getan werden müssen: die Hausaufgaben, das Aufräumen, Helfen beim Abwasch oder sonst in der Familie. Da würden wir uns am liebsten drücken und davonstehlen. Hilf uns, guter Gott, dass wir auch das Gute in diesen Dingen sehen. Ohne Hausaufgaben, werden wir in der Schule immer schlechter. Das Helfen zu Hause macht es für alle in der Familie einfacher, und wir haben mehr Zeit, um miteinander zu spielen. Gib uns Kraft und Mut, das Notwendige zu tun.

Gemeinsam bitten wir: Herr, erbarme dich.

»Bileam, Bileam, hör auf deinen Esel«

Bileam und Begleiter ziehen weiter zur Musik, bis zur 2. Wegsperre.

Refrain

am dm E E

Bi - le - am, Bi - le - am, hör' auf deinen E - sel!

am dm E

Bi - le - am, Bi - le - am, hör' auf dei - nen

am Strophe am C em

E - sel. Es war vor Jah - ren ein Pro - fet, den

C G7 C am

ließ der Kö - nig su - chen. Er soll - te hoch auf

em dm E7 am

ei - nem Berg ein frem - des Volk ver - flu - chen.

2. Das Volk kam von Ägypten her und lagert in den Ebenen. Der König sprach: "Wir sind zu schwach! Die Fremden sind verwegen!"
3. Und Bileam war ein Profet, der machte, was man wollte. Nur an den Esel dacht er nicht, der tat nicht wie er sollte.
4. Er blieb von selbst im Wege steh'n und wollte nicht mehr weiter. "Du Biest!" schrie Bileam. "Geh' los!" Der Esel war gescheiter.
5. Er sah den Engel Gottes an, der stand vor ihm im Wege. Nur Bileam, der sah ihn nicht und gab dem Esel Schläge.
6. Da sprach der Esel: "Du, Profet, ich werd' nicht gern verdroschen. Gott sagt dir was!" Und endlich fiel bei Bileam der Groschen.
7. Da stieg er auf den hohen Berg und sprach mit Gott im Stillen. Er fluchte nicht, er segnete und tat nach Gottes Willen.

Verkündigungsteil mit Schattenspiel

Tips:

- Um einen Esel aus Pappe zu erstellen, kann man ein Dia der Weihnachtsgeschichte von Kees de Koord an die Wand werfen und den Esel in der gewünschten Grösse auf Karton abmalen.
- Beim Schattenspiel steht eine starke Lichtquelle hinter der aufgespannten Leinwand (z.B. ein Bettuch).
- Alle Bewegungen werden möglichst langsam und deutlich ausgeführt.
- Neben der Leinwand, von hinten beleuchtet, wird ein zweites, unbeleuchtetes Stück Bettuch gehängt, das als Raum dient, in den hinein die Spieler verschwinden bzw. aus dem heraus sie auftauchen (Umkleideraum). Hier kann man sich aufstellen und die Szenenbilder vorbereiten, ohne vom Publikum gesehen zu werden.
- Für klare Umriss (wichtig!) stehen die Spieler so nahe an der Leinwand wie möglich.
- Um Entfernungen und Wegstrecken zu zeigen, kann man nach hinten aus dem Bild hinausgehen bzw. von hinten langsam an die Leinwand hintreten.

Die Bileamgeschichte wird erzählt (Beispiel siehe Materialanhang). Parallel zur Erzählung wird das Schattenspiel aufgeführt. Der Erzähler achtet auf die Handlungen der Schattenspieler und passt seine Erzählgeschwindigkeit dem Spiel an.

Szene 1:

Licht an.

- Bileam liegt auf dem Boden, er schläft, er wacht auf, erhebt sich langsam, geht zu seiner Eselin, die am anderen Ende der Leinwand steht.
- Die Eselin wird gesattelt – ein zusammengerolltes Tuch wird über die Eselin-Pappe geworfen.
- Bileam zieht los.
- Hinter ihm treten seine «Bodyguards», die zwei Diener, in das Bild und ziehen mit ihm auf das andere Ende der Leinwand zu.
- Dort tritt aus dem «Umkleideraum» der Engel des Herrn mit hoch erhobenen Schwert.
- Die Eselin bleibt stehen.
- Bileam erhebt seine Hand und schlägt die Eselin.

Licht aus.

Szene 2:

Auf einer Seite der Leinwand wird eine Mauer aufgebaut, z.B. aus Pappkartons, Kirchentagshocker oder ähnli-

chem. Der Engel des Herrn steht mit seinem erhobenen Schwert neben der Mauer.

Licht an.

- Bileam zieht mit Eselin und den Bodyguards durch das Bild bis zur Mauer.
- Die Eselin bleibt stehen.
- Bileam hebt seine Hand und schlägt die Eselin.

Licht aus.

Szene 3:

Eine zweite Mauer wird an der anderen Seite der Leinwand aufgebaut. Wie eingeklemmt stehen Bileam und die Eselin zwischen den beiden Mauern. Der Engel des Herrn steht neben der Mauer, die Bodyguards hinter der Eselin und Bileam (eventuell hinter der zweiten Mauer).

Licht an.

- Der Engel des Herrn erhebt drohend sein Schwert.
- Die Eselin legt sich hin (die Beine der aus Karton geschnittenen Eselin werden umgeknickt).
- Bileam hat einen Stecken in der Hand und schlägt mit diesem auf die Eselin ein.

Licht aus.

Wir singen das Lied «Bileam, Bileam, hör auf deinen Esel», Strophen 1-4, um die Erzählung zu vertiefen. Das Lied muss vor dem Gottesdienst eingeübt sein, da ein Einüben an dieser Stelle den Ablauf des Schattenspiels auseinanderreißen würde.

Danach berichtet der Erzähler, was die Eselin spricht. Dabei bezieht er die zuhörenden Kinder in die Geschichte ein:

«Was hab ich dir getan, dass du mich nun dreimal geschlagen hast?», spricht die Eselin zu Bileam. Was ist hier passiert? Das kennen wir doch. So ergeht es uns auch manchmal. Da werden wir ungerecht behandelt. Genau wie die Eselin. Kennt ihr diese Situation? Die Kinder berichten lassen und ihre Geschichten aufgreifen.

(Wenn nichts kommt, selbst ein Beispiel erzählen: Kennst du das? Da hast du alles aufgeräumt, nur ein paar wenige Spielsachen liegen noch auf dem Boden, aber das meiste hast du gerade fortgeräumt. Da kommt ein Elternteil und schnauzt dich an: «Ich habe dir doch schon hundertmal gesagt, du sollst dein Zimmer aufräumen. Bis jetzt ist noch nichts geschehen. Das gibt Fernsehverbot für die nächsten zwei Tage. Mach gefälligst, dass das

Zimmer sauber wird.» Ohne, dass du etwas erklären konntest, bekommst du eine Strafe aufgebrummt. Das ist wirklich ungerecht und gemein. Eigentlich haben wir alles richtig gemacht, und nur weil die Erwachsenen nicht richtig zugehört oder hingesehen haben, bestrafen sie oder behandeln uns nicht gerecht. Dabei haben wir doch getan, was getan werden musste, wie die Eselin von Bileam. Sie musste vom Weg abweichen, weil sie den Engel gesehen hat. Sie konnte nicht weiterlaufen, weil Bileam sonst direkt in das tödliche Schwert gerannt wäre. Sie hat nichts falsch gemacht. Und doch ist Bileam sauer auf sie und prügelt auf sie ein.

Die Geschichte wird weitererzählt bis Vers 30.

Dann wird noch einmal das Licht hinter der Leinwand angemacht und eine letzte Szene als Schattenbild gespielt:

- Der Engel des Herrn steht mit dem Schwert in der Hand an einem Ende der Leinwand.
- Die Eselin und die beiden Bodyguards stehen am anderen Ende.
- Bileam steht zwischen beiden Gruppen.
- Er kniet nieder und fällt auf sein Angesicht, dann hebt er langsam den Kopf und schaut zum Engel.

Dieses Bild bleibt «eingefroren» auf der Leinwand stehen, bis der Erzähler die Geschichte (bis Vers 35) zu Ende erzählt hat.

Es ist gut, dass Bileam die Augen geöffnet wurden. Er kann der Eselin nicht mehr böse sein. Sie hat genau das Richtige getan. Der Engel zeigt Bileam auf, dass er falsch und seine Eselin richtig gehandelt hat. Das wünschen wir Kinder auch für uns selbst: dass einer für uns spricht, uns verteidigt und uns anhört, bevor er eine Strafe verhängt, wütend wird oder uns sogar schlägt. Das können die Erwachsenen aus der Geschichte lernen: die Kinder anhören, sie ernst nehmen und mit ihnen die Probleme besprechen.

Wir Kinder lernen, dass es Aufgaben gibt, die wir tun müssen, auch wenn es schwer fällt. Beim Aufräumen, für die Schule lernen, zu Hause helfen.

Licht aus, Ende des Verkündigungsteiles.

Vom Lied «Bileam, Bileam, hör auf deinen Esel» werden alle Strophen gesungen.

Die Bileamgeschichte (frei nacherzählt)

Es war Morgen. Bileam, ein bekannter und gefragter Seher, wacht auf.

Was ein Seher ist?

Das war in alter Zeit ein Mensch, der Gutes und Böses wünschen, segnen und fluchen konnte. Er konnte das mit solcher Macht tun, dass das Gute wie das Böse, das er ansagte, fast immer geschah.

Bileam war bekannt dafür, dass sein Segen und sein Fluch mit 100%-iger Sicherheit eintraten. Vor einigen Tagen hatte er Besuch bekommen. Abgesandte von König Balak hatten ihn gebeten, das Volk Israel zu verfluchen.

Balak hatte Angst, dass Israel durch sein Land ziehen und Felder und Äcker, Gärten und Wege zerstören und sein Wasser trinken würde. Wenn Bileam das Volk verfluchte, würde es Angst bekommen. Dann könnte es Balak mit seinen Soldaten vertreiben. Darum sandte er seine Boten zu Bileam. Die versprachen Bileam viel Geld für den Fluch über Israel. Bileam sagte zu den Boten: «Darüber muss ich eine Nacht schlafen und nachdenken, morgen gebe ich euch Bescheid.»

Im Traum hörte Bileam von Gott, dass das Volk Israel unter dem Segen Gottes stand. Er dürfe keinen Fluch über das Volk aussprechen. Er solle nicht mit den Gesandten Balaks gehen. Aber neben dem Wort Gottes geisterte auch das viele Geld durch Bileams Traum.

Als Bileam am Morgen aufwacht, kann er sich nicht mehr so recht an Gottes Worte erinnern. Der grosse Schatz lockt ihn sehr. «Nun», so denkt er, «dann mache ich mich erst mal auf und ziehe zu Balak. Dort werden wir weitersehen.»

Er frühstückt gut und sattelt seine Eselin. Die beiden Diener müssen ihn begleiten. Sie sind seine Bodyguards, seine Leibwache. Dann zieht die kleine Karawane los.

Ohne Eile geht es im Eselstrab über Stock und Stein. Irgendwann, weicht die Eselin vom Weg ab. Denn da steht mit hoch erhobenen Schwert der Engel des Herrn. Aber nur die Eselin sieht ihn. Wenn sie weiterginge, würde das Schwert Bileam treffen und ihn töten. Das kluge Tier weicht aus. Das hohe Gras abseits des Weges schneidet in Bileams nackte Füße.

«Willst du wohl wieder auf den rechten Weg zurückkehren, du dummes Vieh!» schreit Bileam und schlägt mit der Hand auf die Eselin ein. Die Eselin geht noch einige Meter abseits des Weges weiter bis sie auf den festen Trampelpfad zurückkehrt.

Die Karawane zieht weiter in Richtung Balaks Palast. Die Landschaft liegt schön im hellen Sonnenschein dieses Tages. Weinberge stehen links und rechts des Weges. Sie sind durch kleine Mauern voneinander abgegrenzt. Der Pfad windet sich zwischen diesen Mauern hindurch.

Da – der Engel des Herrn steht wieder im Weg. Diesmal an der Mauer des Weinberges. Nur die Eselin sieht ihn. Um dem Engel auszuweichen, drückt sie sich ganz eng an die Mauer.

«Aua!» Bileams Fuss wird eingeklemmt und ratscht schmerzhaft an den Steinen entlang. «Au, du dummes, blödes Tier! Was machst du da, das tut doch weh! Willst du wohl wieder in der Mitte des Weges gehen!» schreit Bileam und schlägt kräftig auf das Hinterteil der Eselin.

Nachdem die Eselin dem Engel ausgewichen ist, geht es weiter auf dem Pfad durch die Weinberge. Und wieder: an einer ganz engen Stelle zwischen den Mauern steht er abermals, der Engel des Herrn. Nur die Eselin sieht ihn. Nun gibt es kein Ausweichen mehr. Kein Zurück, keinen Umweg. Die Eselin geht nicht weiter. Sie legt sich einfach hin. Bileam wird es zu bunt. Voller Wut greift er einen Stock und schlägt auf das arme Tier ein.

Da öffnet sich der Mund der Eselin. Anstatt des gewohnten «Iaahh» beginnt sie mit menschlichen Worten zu Bileam zu sprechen:

«Was habe ich dir getan, dass du mich nun dreimal geschlagen hast?» Bileam antwortet:

«Du machst mit mir, was du willst. Du weichst vom Wege ab, dass das Gras mich schneidet. Du gehst so nahe an der Mauer des Weinberges, dass mein Fuss eingeklemmt wird. Nun legst du dich auch noch hin und willst nicht weitergehen. Wenn ich ein Schwert zur Hand hätte, würde ich dich töten. So wütend bin ich.»

Die Eselin erwidert: «Habe ich jemals so etwas mit dir gemacht? Ich bin schon alt und habe dir viele Jahre treu gedient. Auf allen deinen Wegen konntest du sicher auf

mir reiten. Nie habe ich dich im Stich gelassen, nie gebockt oder mich falsch verhalten. War es jemals meine Art, dir so etwas anzutun wie heute?»

Bileam denkt einen Moment nach. Dann sagt er: «Nein.» Denn er weiss: sein treues Tier hat ja recht! Und es dämert ihm, dass hier wohl ein anderer Grund für dessen sonderbares Verhalten vorliegt. Und da geschieht es: Bileam werden die Augen geöffnet. Nun sieht auch er, dass der Engel des Herrn mit seinem Schwert den Weg versperrt. Bileam fällt nieder und neigt sich vor dem Engel zur Erde.

«Warum hast du die Eselin dreimal geschlagen?» stellt der Engel Bileam zur Rede. «Ich habe mich aufgemacht, um dich zur Umkehr zu bewegen. Du sollst nicht zu Balak reisen. Dreimal hat mich die Eselin gesehen und das sofort gewusst: dem musst du ausweichen! Hätte sie das nicht getan, wärst du in mein Schwert gerannt, und ich hätte dich getötet. Die Eselin aber wäre am Leben geblieben.»

Bileam antwortet dem Engel: «Was ich getan habe war verkehrt. Ich wusste nicht, dass es falsch ist, zu Balak zu gehen. Ich habe dich auf meinem Wege nicht gesehen. Anderes hat mich beschäftigt. Ich war einfach blind für dich. Wenn du es willst, kehre ich sofort wieder um.»

«Nein, du sollst nicht umkehren», befiehlt der Engel. «Zieh zu Balak. Aber dort darfst du nichts anderes sagen, als das, was du von Gott hören wirst.»

Da tut Bileam, was der Engel ihm aufgetragen hat.

Kindergruppe zu 4 Mo 22,21-35

Text in eine Alltagssituation umschreiben

Die Gruppe liest den alten Text und überlegt, in welche heutige Alltagssituation er umgeschrieben werden kann.

Text verfremden

Die Geschichte wird aus einer anderen Sichtweise erzählt, z.B.:

- Was die Leibwächter («Bodyguards») erzählen, wenn sie zu Hause von ihrer Reise berichten.
- Wenn der Esel die Geschichte aus seiner Wahrnehmung erzählt, wie lautet sie dann?
- Der Engel des Herrn berichtet nach erfolgreich ausgeführtem Auftrag von seiner Mission.

Ideenkiste

Für den Verkündigungsteil können andere Elemente genommen werden, je nach Möglichkeiten des Raumes und Fähigkeiten der Kinder:

Die Geschichte als Comic gezeichnet

Die einzelnen Szenen werden in Grösse eines DIN A4-Blattes gezeichnet und dann auf Transparentfolie für den Hellraumprojektor kopiert. Beim Erzählen der Geschichte werden die Folien über den Hellraumprojektor auf eine Leinwand projiziert. Sprechblasen müssen gut zu lesen sein.

Rollenkino mit Stabpuppen

Eine Landschaft, in der die Bileamgeschichte spielen soll, wird auf 6 oder 8 Plakatkartons gemalt, diese auf der Rückseite zusammengeklebt und an einer Wäscheleine in Kopfhöhe aufgehängt, etwa so:

Auf Holzstäbe werden Styroporkugeln gesteckt, diese mit Haaren (Wollfäden), Augen, Mund und Nase versehen (bemalt).

Die Stäbe können mit Stoff umwickelt werden, entsprechend der Kleidung, die man darstellen will. Eselin,

Mauern, Bäume, Büsche und alle sonstigen Gegenstände werden aus Tonpapier oder Karton ausgeschnitten und ebenfalls an Stäbe geklebt. Kinder spielen mit den Puppen und Gegenständen an den Stäben die Geschichte vor der Landschaft nach (entsprechend dem Schattenspiel, zu der Erzählung).

3. Rollenspiel

Die einzelnen Szenen werden als Rollenspiel eingeübt, also Theater mit den Kindern, die sich entsprechend verkleiden und dann entweder mit eigenem Text oder zu den Worten eines Erzählers die Szenen (ähnlich wie beim Schattenspiel) nachspielen.

4. Tischlandschaft

- Ein Tisch wird mit Zeitungspapier, dann mit Folie (aufgeschnittener blauer Müllsack) abgedeckt. Es steht ausreichend Material zur Verfügung: Sand, Steine, Tannenzapfen, Blätter, Holzreste vom Schreiner, ... der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Selbst ein «See» lässt sich auf dieser Tischlandschaft einbauen (eine Delle im Sand wird mit Folie ausgelegt und mit Wasser gefüllt).
- Entsprechend der Geschichte wird dann die Landschaft auf dem Tisch gestaltet.
- Die Figuren können wie oben beschrieben als kleine Stabpuppen gebastelt werden oder aus Papprollen jeder Grösse, die mit Stoff umwickelt werden. Der Kopf besteht ebenfalls aus einer Styroporkugel. Vorsicht! Nicht jeder Kleber eignet sich für Styropor.

Die Erfahrung zeigt, dass alle Altersgruppen (auch Erwachsene) wie von selbst über das Gestalten der Landschaft den Bezug zur Geschichte herstellen und sie gerne nachspielen.

Hinweis: Da auch die schönste Bastelei irgendwann abgebaut werden muss, bitte jedes Ergebnis mit einem Foto festhalten. Das «Aufräumen» fällt dann leichter.

Ganz verschiedene Darstellungsweisen zur Auswahl

Auf diese Einzelkartons	wird (evtl. in Gruppenarbeit)	eine Landschaft gemalt,	die als Hintergrund für das
Stabpuppenspiel dient.			