

## Esther 2, 19-23

Bitte beachten:

1. diese Geschichte ist Grundlage für Esther 6
2. hier wird keine exegetische Erarbeitung mitgeliefert. Es wird auf Bibellexika sowie auf den Kommentar der Wuppertaler Studienbibel zum Buch Esther verwiesen

### **K (mögliche Kerngedanken):**

Mordechai hat Xerxes das Leben gerettet – Jesus will unser Leben retten

### **Erfahrungsebene der Kinder:**

- Kinder kennen Lebensretter, z.B. Krankenwagen mit Sanitätern, Rettungsring, Leuchtturm, Rettungshubschrauber, Rettungshundestaffel, ...

Einstieg vor der Erzählung:

Im Raum hängen 8-10 Bilder, von denen 5 Bilder Lebensretter zeigen, die anderen sind willkürlich ausgesuchte Bilder. Aufgabe an die Kinder: Bilder anschauen und ein Thema dazu finden, Bilder aussortieren, die nicht unter dieses Thema passen.

Das Thema nun deutlich formulieren: „Heute geht es um Rettung, Lebensrettung“

Einstieg: Anspiel mit Frau Grabowsky

2. Tag / Ester 2,19-23

*Frau Prof. Grabowsky kommt mit Ausgrabungswerkzeugen herein. Eine Umhängetasche legt sie neben der Ausgrabungsstelle ab. Fängt mit der Arbeit an. Zieht ein kleines Tonfragment aus dem Sand.*

Prof.: Ahhh. Eine Tonscherbe. Aber das ist ja...So ein Glücksfall! Ein Teil einer beschriebenen Tontafel! Meine Brille, sie ist mal wieder unauffindbar, so ein Ärger, gerade jetzt, wo ich den Fund meines Lebens mache. Da liegen doch sicher noch mehr Teile.

*Birgit kommt.*

Birgit: Guten Morgen, Frau Professor Grabowsky.

Prof.: Guten Morgen, Frau Schere.

Birgit: Schneider.

Prof.: Oh, entschuldigen Sie, Frau Schneider. Da fällt mir ein, ihre Bibel habe ich gestern aus Versehen mitgenommen. Sie liegt dort in der Tasche. Bitte, holen Sie das Buch selbst heraus, meine Hände sind so schmutzig.

*Birgit nimmt die Tasche, holt die Bibel und die Brille heraus. Prof. Grabowsky gräbt hektisch weiter. Stößt begeisterte Schreie aus.*

Birgit: *(hebt die Brille hoch)* Haben Sie vielleicht etwas vermisst?

Prof.: Wie bitte? Oh, meine Brille, Sie sind ein Engel. Sehen Sie, was ich eben gefunden habe.

*(Hebt drei Tonfragmente hoch.)*

Birgit: Komisch. Sieht aus wie Abdrücke von Vogelfüßen.

Prof.: *(empört)* Vogelfüße! Das ist altpersische Keilschrift, wohl ein Teil einer Chronik. *(Zieht die Brille auf)* Hier die Zeichen für "König" und da, sehen Sie: der Name "Xerxes"! Hier ist noch ein Teil lesbar: „Mord“! Hochinteressant! Und hier: „Retter“! Das klingt ja wie ein Krimi! Was da wohl im Palast passiert ist? Halten Sie doch mal bitte! Das muss ich fotografieren. *(Hängt die Brille über das Absperrband. Dirigiert Birgit an den richtigen Platz. Verschwindet unter dem Tuch – Blitz)*

Birgit: (*hält die Teile nebeneinander*) Ich glaube die beiden Teile passen zusammen, das dritte aber nicht. Ob hier wohl noch mehr Überreste zu finden sind?

Prof.: Sag ich es nicht? Sie sind die geborene Archäologin. Das muss ich gleich nachprüfen. (Gräbt, fasst in Ketschup, schreit auf.) Aua! Jetzt habe ich mich an einer Tonscherbe geschnitten! (*hält eine Hand weit von sich und schaut in die andere Richtung.*)

Birgit: Das blutet aber stark. Soll ich Ihnen ein Pflaster geben?

Prof.: Haben Sie denn Pflaster dabei?

Birgit: Ja, klar, bei Kinderbibelwochen immer. Kommen Sie mal her. Jetzt desinfiziere ich die Wunde mit dem Spray. Pflaster drauf. Fertig.

Prof.: Frau Schneider, Sie sind meine Rettung. Jetzt geht´s mir schon viel besser. Vielen Dank! (*murmelt Birgit ins Ohr*) Ich kann doch kein Blut sehen.

Birgit: Gern geschehen. Nun machen Sie am besten eine Pause und erholen Sie sich von dem Schreck!

Prof.: Das mache ich. Tschüs, bis morgen!  
(*Falls die Kinder Frau Grabowsky an die Brille erinnern, holt sie diese noch, sonst findet sie diese am nächsten Tag.*)

Geschrieben von Sabine Schleeh

### **Erzählung:**

Methode: Mitmachtheater, d.h. es werden Kinder ausgesucht, die pantomimisch das spielen, was gelesen wird. Die wörtliche Rede spricht der Erzähler, nicht das spielende Kind. Die jeweiligen Spieler bekommen ein Namensschild auf die Brust geklebt

Material:

Namenskarten: Mordechai, Esther, Diener

Schiftrolle

Thron der Königin, Umhang, Krone

Orte festlegen: in welcher Richtung wohnt der König (damit der Diener weiß, wo hin er gehen muss)

Erzählung:

Esther war nun also Königin! Sie war in den Palast eingezogen und es ging ihr dort gut. Aber das Leben war schon anders: sie hatte jetzt Dienerinnen und Bedienstete. Sie brauchte nichts mehr selber zu tun. Aber sie konnte sich auch nicht mehr so frei bewegen und einfach mal in die Stadt gehen. Wenn sie Besuch bekam – so wurde es ihr immer von einem Diener angekündigt.

Das ging dann ungefähr so:

Ein Diener kommt zur Königin, verbeugt sich und sagt: „Es ist Besuch für sie da, verehrte Königin! Es ist Mordechai, er steht an der Tür – soll ich ihn hereinlassen?“

Die Königin nickt.

Auf den Besuch ihres Cousins Mordechai freute sie sich immer ganz besonders. Er kam jeden Tag vorbei.

Esther und Mordechai warteten immer bis die Diener dann wieder waren – und dann begrüßten sie sich sehr herzlich. Es wusste ja keiner, dass die beiden verwandt waren! Sie hatten sich viel zu erzählen: Mordechai was in der Stadt so los war, und Esther von dem, wie es im Palast zuging. Immer mal wieder sagte Mordechai zu Esther „Denk dran Esther, erzähl

niemand davon, dass du Jüdin bist und zum Volk der Juden gehörst. Wir glauben an den Gott der Bibel und gehören nicht hierher, sondern eigentlich nach Israel. Behalte es für dich!“  
Nachdem sie alles besprochen hatten, ging Mordechai wieder nach Hause.

Einige Tage später:

Ein Diener kommt zur Königin, verbeugt sich und sagt: „Es ist Besuch für sie da, verehrte Königin! Es ist Mordechai, er steht an der Tür – soll ich ihn hereinlassen?“

Die Königin nickt.

Als der Diener wieder draußen ist, begrüßen sie sich. Heute berichtet Mordechai freudestrahlend: „stell dir vor, Esther, ich habe eine neue Arbeitsstelle! Und jetzt rate mal wo!“

Esther überlegt und sagt: „hm, ich weiß es nicht...“

Mordechai antwortet: „ich arbeite jetzt ganz in deiner Nähe, nämlich hier am Palast. Ist das nicht toll?“

Darüber freute sich Esther natürlich auch sehr.

Mordechai und Esther waren noch lange ins Gespräch vertieft, doch schließlich machte sich Mordechai wieder auf den Heimweg...

Wieder einige Tage später:

Ein Diener kommt zur Königin, verbeugt sich und sagt: „Es ist Besuch für sie da, verehrte Königin! Es ist Mordechai, er steht an der Tür – soll ich ihn hereinlassen?“

Die Königin nickt.

Dieses Mal ist der Diener noch gar nicht ganz zurück, da stürmt Mordechai schon zur herein. Er war sehr aufgeregt.

„Esther, ich muss dir etwas wichtiges erzählen. Es ist wichtig und wenn es wahr ist sogar sehr schlimm!“

Esther erschrak – was konnte nur los sein? Sie setzte sich aufrecht hin und hörte Mordechai gespannt zu:

„Es war heute morgen. Ich machte meinen Dienst hier im Palast, da sah ich, wie zwei andere Angestellte miteinander flüsterten. Da ich ein paar mal an ihnen vorbei laufen musste hörte ich folgende Worte bei ihnen heraus: König Xerxes und Mord!“

Der Königin bleibt der Mund offen stehen...

Mordechai berichtet weiter: „Die beiden tuschelten weiter und rieben sich die Hände. –

Esther unterbricht ihn und fragt: kannst du dir denken, was das heißt? Mordechai, meinst du dass es in unserem Palast Angestellte gibt, die meinen Mann, den König umbringen wollen?“

Mordechai steht auf und geht umher. „ich weiß es nicht, aber wenn es so wäre, dann müssen wir den König warnen bevor es zu spät ist!“

Die Königin rief einen Diener: „Geh sofort zum König und berichte ihm, dass es unter unseren Angestellten 2 Männer gibt, die ihn umbringen wollen. – Mordechai, weißt du wie die beiden heißen?“

Mordechai antwortet: „Bigtan und Teresch“

„Geh schnell zum König und berichte ihm alles. Dann komm zurück und erzähle mir, was er zu tun gedenkt!“

Der Diener geht. Auch Mordechai geht dann nach Hause.

*(Diener braucht jetzt eine Schriftrolle)*

Am nächsten Tag kommt der Diener wieder und berichtet:

„der König ist sehr froh über den Hinweis, den er von ihnen verehrte Königin bekam. Er hat die Sache prüfen lassen und es hat sich als wahr heraus gestellt. Die genannten Personen wollten tatsächlich den König umbringen.“

„und jetzt, was passiert mit ihnen?“ fragte die Königin

Der Diener antwortet: „der König befahl, dass man mit den beiden kurzen Prozess machen sollte“ er zeigt mit der Hand an den Hals. „die beiden können jetzt niemandem mehr etwas anhaben!“

Der König gab mir noch einen Auftrag: ich soll nachfragen, wie der Mann heißt, der ihn gewarnt hat!“

„Mordechai, der Mann heißt Mordechai“ – antwortet Esther „Warum will das der König wissen?“

Der Diener antwortet:“ Hier in dieser Schriftrolle wird alles aufgeschrieben, was in unserem Persischen Reich passiert. Der König möchte, dass ich hier auch von diesem Mordanschlag eine Notiz aufschreibe – und eben auch den Namen des Retters dazu.“

Der Diener macht eine Notiz und geht

Die Königin wird nachdenklich: „Mordechai, mein Cousin Mordechai wurde zum Retter des Königs – wow!“

Die Königin geht ab.

Applaus!

Vorschlag für einen Lern- Merkvers: „Er fragte: was muss ich tun, damit ich gerettet werde? Sie sprachen. Glaube an den Herrn Jesus“. Apostelgeschichte 16, 30+31

Eine Möglichkeit das Thema „Rettung“ im Blick auf Jesus zu vertiefen bietet das Spiel „Romanopoly“ mit anschließender Übertragung

### Romanopoly“ - ein erlebnispädagogisches Spiel zum Thema Vergebung

**Zielgedanke:** Weil Jesus uns vergibt, sind wir frei von unserer Schuld  
Spieldauer: 45 bis 60 Minuten

Material: pro 10 Kinder ca. 200 Cent- stücke (oder Papierchips mit unterschiedlich bedruckten Seiten), Tesa Krepp, Stifte, evtl. Verkleidung für König



**Spielbeschreibung:** Romanopoly ist ein Spiel, das zu Zeit der alten Römer spielt – mit einem König, einem Gefängniswärter, einem Freikäufer, zwei Steuereintreibern (diese können u.U. auch von Kindern gespielt werden)

### **Grundidee:**

Die Kinder bekommen eine gleiche Anzahl von Centstücken oder Spielchips (12 oder 15 Stück). Die Kinder finden sich nun immer zu dritt zusammen und werfen je einen Cent auf den Boden. Meist werden nun zwei Centstücke mit der gleichen Seite nach oben liegen (sind alle drei gleich muss noch einmal geworfen werden). Derjenige Spieler hat gewonnen, dessen Centstück sich von den anderen beiden unterscheidet, er darf die zwei anderen Centstücke einkassieren. Die Kinder müssen sich ständig zu neuen Dreiergruppen zusammenfinden und dieses Spiel fortlaufend wiederholen. Hat ein Kind keine Cents mehr, muss es ins Gefängnis.

### **Der König:**

Er darf zu jeder Zeit und so oft er will ins Spielgeschehen eingreifen, d.h. etwas bekannt geben: entweder eine Steuereintreibung („hiermit verkündige ich, dass jeder Bürger sofort 3 Cent Steuern zahlen muss“) oder er kann auf Grund seines Geburtstages seinem Volk Geld zukommen lassen („liebe Bürger meines Reiches, ich freu mich, mit euch meinen Geburtstag feiern zu dürfen – jeder bekommt 4 Geldstücke – feiert mit mir!“) Bei Steuereinnahmen kassieren die Steuereintreiber bei den Kindern die genannte Anzahl, wer nicht zahlen kann muss ins Gefängnis.

### **Die Steuereintreiber:**

Sie sammeln die ausgerufenen Steuern ein und achten darauf, dass die Kinder die keine Centstücke mehr haben auch wirklich ins Gefängnis gehen!



### **Der Gefängniswärter:**

er hat am Rand des Spielfeldes oder des Raumes eine abgesperrte Fläche – dort treffen sich die Gefangenen. „Gefangene“ können von wohlhabenden Bürgern für eine gewisse Summe (legt der Wärter fest, kann auch variieren) beim Gefängniswärter frei gekauft werden, Wer freigekauft ist, bekommt allerdings ein Etikett umgehängt, auf dem der Name seines neuen Herrn steht – sie sind nun seine Sklaven, bekommen von ihm Centstücke und können nun nicht mehr als frei Bürger aber als Sklaven am Spiel teilnehmen.

## Der Freikäufer:



Er ist die Hauptperson des Spiels, was aber völlig unauffällig geschieht! Für die Kinder ist er ein ganz normaler „Mitspieler“. Er hat immer Geld (für Nachschub muss gesorgt sein) und ist neben dem normalen Spielablauf (Centstücke werfen...) sehr bemüht, Gefangene freizukaufen. Er schenkt ihnen aber die Freiheit, d.h. sie bekommen kein Etikett. Er versucht auch mit Sklavenbesitzern zu verhandeln und feilscht mit ihnen, bis er schließlich neuer Besitzer wird und ihnen somit auch die Freiheit schenken kann.

Das Spiel hat kein direktes Ende, es muss irgendwann abgebrochen werden. Anschließend folgt eine kurze Andacht (WICHTIG! Sonst fehlt die Übertragung!)

Andachtsidee:



Die Kinder werden zuerst gefragt, wie sie sich gefühlt haben als Freie, im Gefängnis, als Sklaven, wenn sie freigekauft wurden.

Gott hat uns Menschen geschaffen, damit wir mit ihm leben. Das bedeutet, wir waren freie Menschen. Aber wir entschieden uns unser Leben ohne Gott zu leben. Damit haben wir Gott aus unserem Leben ausgeklammert und unsere Freiheit verloren. Denn wer Gott von seinem Leben ausklammert, wird von anderen Menschen/ Dingen abhängig. Wir werden „Sklaven“ dieser Dinge/ Menschen/ Mächte und müssen tun, was sie wollen. Dieses Leben ohne Gott nennt die Bibel Sünde, diese eine Sünde zieht viele Sünden an sich! So wie in dem Spiel könne wir auch aus unserm Gefängnis – aus unserem Leben ohne Gott – nicht einfach raus. Die Gefängnistür hat nur außen eine Klinke. Und Gott? Gott ist traurig. Er leidet daran, dass wir ohne ihn leben. Aber er sagt: „ich kann nicht aus lauter Mitleid die Gefängnistür öffnen. Ich bin gerecht und muss euch bestrafen. Aber ich bin auch voller Liebe.

Deshalb habe ich beschlossen, Jesus Christus an eurer Stelle zu bestrafen. Er soll für euch sterben.“ In dem Moment, als Jesus stirbt, wird die Tür geöffnet. Jemand kommt herein und sagt: „Gott hat Jesus an eurer Stelle bestraft und ihr seid frei“. Was werden die Gefangenen sagen? Nehmen sie das Angebot an? Und wir? Durch das „Ja“ werden sie und wir in die Freiheit entlassen – in das Leben mit Gott.

Diese Spiel- und Andachtsidee stammt vom „Arbeitskreis Kinder im Bund freier evangelischer Gemeinden“, Abdruck mit freundlicher Genehmigung!

Birgit Schneider, Altpietistischer Gemeinschaftsverband

