

M2 – Bibelstellen zum Einstieg

M2.A: Von der Vergeltung (Mt 5,38-42)

Ihr habt gehört, dass gesagt ist, Auge um Auge, Zahn um Zahn. Ich aber sage euch, dass ihr nicht widerstreben sollt dem Übel, sondern: wenn dich jemand auf deine rechte Backe schlägt, dem biete die andere auch dar. Und wenn jemand mit dir rechten will und dir deinen Rock nehmen, dem lass auch den Mantel. Und wenn dich jemand nötigt, eine Meile mitzugehen, so geh mit ihm zwei. Gib dem, der dich bittet, und wende dich nicht ab von dem, der etwas von dir borgen will.

M2.B: Vom Töten und von der Versöhnung (Mt 5,21-26)

Ihr habt gehört, dass zu den Alten gesagt ist (2.Mose 20,13; 21,12): »Du sollst nicht töten«; wer aber tötet, der soll des Gerichts schuldig sein. Ich aber sage euch: Wer mit seinem Bruder zürnt, der ist des Gerichts schuldig; wer aber zu seinem Bruder sagt: Du Nichtsnutz!, der ist des Hohen Rats schuldig; wer aber sagt: Du Narr!, der ist des höllischen Feuers schuldig. Darum: wenn du deine Gabe auf dem Altar opferst und dort kommt dir in den Sinn, dass dein Bruder etwas gegen dich hat, so lass dort vor dem Altar deine Gabe und geh zuerst hin und versöhne dich mit deinem Bruder, und dann komm und opfere deine Gabe. Vertrage dich mit deinem Gegner sogleich, solange du noch mit ihm auf dem Weg bist, damit dich der Gegner nicht dem Richter überantworte und der Richter dem Gerichtsdienner und du ins Gefängnis geworfen werdest. Wahrlich, ich sage dir: Du wirst nicht von dort herauskommen, bis du auch den letzten Pfennig bezahlt hast.

M2.C: Berufung der ersten vier Jünger (Mt 4,18-22)

Als nun Jesus am Galiläischen Meer entlangging, sah er zwei Brüder, Simon, der Petrus genannt wird, und Andreas, seinen Bruder; die warfen ihre Netze ins Meer; denn sie waren Fischer. Und er sprach zu ihnen: Folgt mir nach; ich will euch zu Menschenfischern machen! Sogleich verließen sie ihre Netze und folgten ihm nach. Und als er von dort weiterging, sah er zwei andere Brüder, Jakobus, den Sohn des Zebedäus, und Johannes, seinen Bruder, im Boot mit ihrem Vater Zebedäus, wie sie ihre Netze flickten. Und er rief sie. Sogleich verließen sie das Boot und ihren Vater und folgten ihm nach.

M2.D: Versöhnlichkeit (Mt 18,21-35)

Da trat Petrus zu ihm und fragte: Herr, wie oft muss ich denn meinem Bruder, der an mir sündigt, vergeben? Genügt es siebenmal? Jesus sprach zu ihm: Ich sage dir: nicht siebenmal, sondern siebzimal siebenmal. Darum gleicht das Himmelreich einem König, der mit seinen Knechten abrechnen wollte. Und als er anfang abzurechnen, wurde einer vor ihn gebracht, der war ihm zehntausend Zentner Silber schuldig. Da er's nun nicht bezahlen konnte, befahl der Herr, ihn und seine Frau und seine Kinder und alles, was er hatte, zu verkaufen und damit zu bezahlen. Da fiel ihm der Knecht zu Füßen und flehte ihn an und sprach: Hab Geduld mit mir; ich will dir's alles bezahlen. Da hatte der Herr Erbarmen mit diesem Knecht und ließ ihn frei und die Schuld erließ er ihm auch. Da ging dieser Knecht hinaus und traf einen seiner Mitknechte, der war ihm hundert Silber Groschen schuldig; und er packte und würgte ihn und sprach: Bezahle, was du mir schuldig bist! Da fiel sein Mitknecht nieder und bat ihn und sprach: Hab Geduld mit mir; ich will dir's bezahlen. Er wollte aber nicht, sondern ging hin und warf ihn ins Gefängnis, bis er bezahlt hätte, was er schuldig war. Als aber seine Mitknechte das sahen, wurden sie sehr betrübt und kamen und brachten bei ihrem Herrn alles vor, was sich begeben hatte. Da forderte ihn sein Herr vor sich und sprach zu ihm: Du böser Knecht! Deine ganze Schuld habe ich dir erlassen, weil du mich gebeten hast; hättest du dich da nicht auch erbarmen sollen über deinen Mitknecht, wie ich mich über dich erbarmt habe? Und sein Herr wurde zornig und überantwortete ihn den Peinigern, bis er alles bezahlt hätte, was er ihm schuldig war. So wird auch mein himmlischer Vater an euch tun, wenn ihr einander nicht von Herzen vergebt, ein jeder seinem Bruder.

M2.E: Die Ehebrecherin (Joh 8,1-11)

Jesus aber ging zum Ölberg. Und frühmorgens kam er wieder in den Tempel, und alles Volk kam zu ihm, und er setzte sich und lehrte sie. Aber die Schriftgelehrten und Pharisäer brachten eine Frau, beim Ehebruch ergriffen, und stellten sie in die Mitte und sprachen zu ihm: Meister, diese Frau ist auf frischer Tat beim Ehebruch ergriffen worden. Mose aber hat uns im Gesetz geboten, solche Frauen zu steinigen. Was sagst du? Das sagten sie aber, ihn zu versuchen, damit sie ihn verklagen könnten. Aber Jesus bückte sich und schrieb mit dem Finger auf die Erde. Als sie nun fortfuhren, ihn zu fragen, richtete er sich auf und sprach zu ihnen: Wer unter euch ohne Sünde ist, der werfe den ersten Stein auf sie. Und er bückte sich wieder und schrieb auf die Erde. Als sie aber das hörten, gingen sie weg, einer nach dem andern, die Ältesten zuerst; und Jesus blieb allein mit der Frau, die in der Mitte stand. Jesus aber richtete sich auf und fragte sie: Wo sind sie, Frau? Hat dich niemand verdammt? Sie antwortete: Niemand, Herr. Und Jesus sprach: So verdamme ich dich auch nicht; geh hin und sündige hinfort nicht mehr.

M2.F: Forderungen der Nachfolge Jesu (Mt 8,18-22)

Als aber Jesus die Menge um sich sah, befahl er, hinüber ans andre Ufer zu fahren. Und es trat ein Schriftgelehrter herzu und sprach zu ihm: Meister, ich will dir folgen, wohin du gehst. Jesus sagt zu ihm: Die Füchse haben Gruben und die Vögel unter dem Himmel haben Nester; aber der Menschensohn hat nichts, wo er sein Haupt hinlege. Und ein anderer unter den Jüngern sprach zu ihm: Herr, erlaube mir, dass ich zuvor hingehe und meinen Vater begrabe. Aber Jesus spricht zu ihm: Folge du mir und lass die Toten ihre Toten begraben!

M3 - Psalm 18

KV: Du führst mich hinaus ins Weite,
du machst meine Finsternis hell

1. Ich will dich rühmen, Herr, meine Stärke, *
Herr, du mein Fels, meine Burg, mein Retter,

2. mein Gott, meine Feste, in der ich mich berge, *
mein Schild und sicheres Heil, meine Zuflucht.

3. Mich umfingen die Fesseln des Todes, *
mich erschreckten die Fluten des Verderbens.

4. In meiner Not rief ich zum Herrn *
und schrie zu meinem Gott.

5. Er griff aus der Höhe herab und fasste mich, *
zog mich heraus aus gewaltigen Wassern.

6. Er führte mich hinaus ins Weite, *
er befreite mich, denn er hatte an mir Gefallen.

7. Du, Herr, lässt meine Leuchte erstrahlen, *
mein Gott macht meine Finsternis hell.

8. Mit dir erstürme ich Wälle, *
mit meinem Gott überspringe ich Mauern.

9. Du schaffst meinen Schritten weiten Raum, *
meine Knöchel wanken nicht.

10. Darum will ich dir danken, Herr, vor den Völkern, *
ich will deinem Namen singen und spielen.

11. Ehre sei dem Vater und dem Sohn *
und dem Heiligen Geist,

12. wie im Anfang, so auch jetzt und alle Zeit *
und in Ewigkeit. Amen.

M5

Überall auf der Welt spielen die Menschen und ihre Kinder hunderte von Spielen. Einige sind über die Jahrhunderte hinweg durch alle Kulturen gewandert und haben sich in verschiedenen Varianten erhalten, andere sind nur in bestimmten Ländern zu finden, erfreuen sich dort aber einer umso größeren Beliebtheit. Oftmals sind es auch einfach die äußeren Umstände, die die Entwicklung gewisser Spielarten begünstigen. In Afrika findet man daher häufig das Prinzip: Schlicht und Sempel. Aufwendige Spielbretter oder -figuren können sich die meisten Einwohner dieses Kontinentes nicht kaufen. Folglich müssen alle benötigten Dinge (z.B. Steine oder Stöcke) in der Umgebung zu finden sein. Und ein Spielfeld ist ebenfalls schnell in den Sand gemalt. Fehlt nur noch eine Spielidee. Doch Phantasie haben die Kinder in Afrika mehr als genug. Alle hier vorgestellten Spiele haben somit eines gemeinsam: Sie lassen sich mit einfachsten Mitteln herstellen und spielen - egal ob Drinnen oder Draußen. Die Spielfelder werden entweder auf ein großes Blatt Papier gemalt oder in den Sand gezeichnet. Hierzulande gibt es gleichmäßig geformte Deko- oder Glassteine in Baumärkten zu kaufen, mit denen sich gut spielen lässt.

Zwei Beispiele aus der traditionellen Spielwelt der ghanaischen Kinder werden euch im Folgenden vorgestellt. Wenn ihr Zeit und Lust habt, könnt ihr euren Jugendraum für wenige Minuten in die Straße Ghanas verwandeln. Viel Spaß dabei.

NYAKUA

Geschicklichkeitsspiel- für 2-4 Spieler

Material: 5 kleine Steinchen oder Erbsen /Bohnen

Spielregeln – Variante 1

Zunächst lässt ein Spieler die kleinen Steinchen auf den Boden fallen. Anschließend nimmt man einen Stein und wirft ihn in die Höhe. Während er sich in der Luft befindet (man kann ihn kaum aus den Augen lassen), hebt man einen Stein vom Boden auf und fängt mit der gleichen Hand den fallenden Stein. Nun sind die anderen Spieler an der Reihe. Haben es alle geschafft, ist die erste Runde beendet. In der zweiten Runde wirft man erneut einen Stein in die Luft, muss nun aber 2 Steine aufsammeln. In der dritten Runde sind es drei und später vier. Nicht vergessen: Dafür darf man immer nur eine Hand benutzen! Wem es nicht gelingt, die Steine rechtzeitig aufzunehmen und anschließend den fallenden Stein zu fangen, scheidet aus.

Spielregeln – Variante 2

Hier werden nun alle fünf Steinchen in die Luft geworfen (nicht zu hoch). Dann versucht man, möglichst viele Steinchen auf dem Handrücken zu fangen. Anschließend wirft man wiederum dies hoch und fängt sie mit der gleichen Hand auf „normale“ Weise. Jeder Stein, der sich dann in der Hand befindet, ergibt einen Punkt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Man kann so viele Runden spielen, wie man möchte. Wer die meisten Punkte hat, hat am Ende gewonnen.

MANCALA

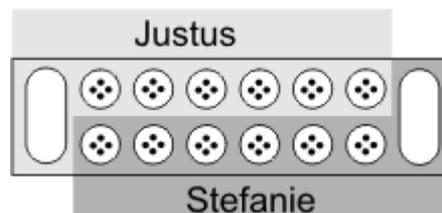
"Bohnenspiele" - für 2 Spieler

Diese Spiele findet man in Afrika (wie überall in der Welt) in vielfältigen Varianten. Auch hierzulande kann man es in Form von Brettspielen kaufen. Die bekanntesten Titel sind "Kalaha" oder "Bao" (hier nur Kalaha). In Afrika kursieren dutzende Mancala-Arten unter verschiedenen Namen. Das Prinzip ist jedoch immer gleich: Dem Gegenspieler so viele Bohnen wie möglich abzunehmen, indem man sie in den Mulden des Spielfeldes reihum verteilt. Hier werden die beiden Spielvarianten vorgestellt:

Kalaha (auch: Oware)

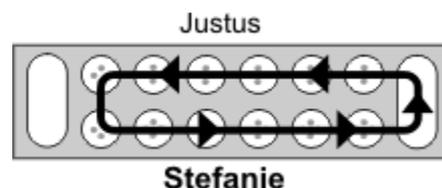
Material: 48 Steine (z.B. Murmeln oder Bohnen)

Vorbereitung: Das Spielfeld besteht aus 2 Reihen mit je 6 Mulden und zwei Sammelmulden (das Kalaha). Die vorderste Reihe und das rechte Sammelfeld gehören jeweils einem der beiden Spieler. In jede Mulde kommen 4 Bohnen (oder Murmeln, Erbsen, Steinchen, etc.). Die Spieler sitzen sich gegenüber.



Spielregeln (für Kalaha-Turniere):

In dieser Partie beginnt Stefanie. Sie wählt eine ihrer Mulden (aus der Sammelmulde darf kein Zug begonnen werden) und verteilt diese Steine gegen den Uhrzeigersinn auf die nächsten Felder - immer einen Stein pro Mulde. Die eigene Sammelmulde wird ebenfalls einbezogen (nicht die des Gegenspielers).



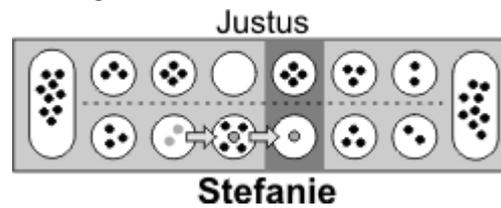
Fällt der letzte Stein...

...in eine gegnerische Mulde (egal ob leer oder nicht) oder in ihre eigene Mulde, in der bereits ein oder mehrere Steine liegen, ist der Zug hier zu Ende. Justus ist nun an der Reihe.

...in die eigene Sammelmulde, ist Stefanie erneut am Zug. Das ist mehrmals hintereinander erlaubt.

...in eine leere Mulde der eigenen Seite, so darf Stefanie die Steine der gegenüberliegenden gegnerischen Mulde nehmen und zusammen mit dem letzten gelegten Stein in die eigene Sammelmulde legen. Anschließend ist der Justus am Zug.

Beispiel: Stefanie hat aus ihrer zweiten Mulde (von links) zwei Steine auf die folgenden beiden Mulden verteilt. Sie darf nun die 4 Steine von Justus + den eigenen Stein in ihre Sammelmulde legen. Das Spiel ist beendet, sobald einer der Spieler keinen Stein mehr in seinen Mulden liegen hat. Dann zählen die Spieler ihre erbeuteten Steine zusammen: Der Inhalt der eigenen Mulden + Sammelmulde. Gewinner ist, wer die meisten Steine gesammelt hat.



Varianten:

- a) Die gegnerische Sammelmulde wird beim Zug mit einbezogen. Landet der letzte Stein im Kalaha des Gegenspielers, ist man aber nicht erneut am Zug.
- b) Landet der letzte Stein in einer eigenen leeren Mulde, so darf der Stein auch eingesammelt werden, wenn sich in der gegenüberliegenden Mulde des Gegenspielers keine Steine befinden.
- c) Landet der letzte Stein in einer Mulde, in der sich Steine befinden, so nimmt man alle auf und verteilt sie ebenfalls in die folgenden Mulden. Das geht so lange, bis man in einer Sammelmulde oder einer leeren Mulde landet.
- d) Je nach Schwierigkeitsgrad lässt sich mit 3 oder 5 Bohnen pro Mulde spielen.

Quelle: (http://www.bleyenberg.de/afrikanische_spiele/)