

INSPIRE

Ein Werkzeug für Jugendleiter mit wenig Zeit

Dieses deutschsprachige Curriculum für deine Jugendarbeit hilft dir Woche für Woche Jugendlichen die Bibel näherzubringen.

Einheit 21: Lot kommt mit dem Leben davon

Nutzungsbedingungen

INSPIRE wurde von Paul Martin entwickelt und erschien zuerst als »**INSPIRE: A resource for busy youth workers**«. Deutsche Version »**INSPIRE: Ein Werkzeug für Jugendleiter mit wenig Zeit**« von Mr. Jugendarbeit. Übersetzung von Olivia Felber mit Daniel Oesterle und Andy Fronius.

Alle Bestandteile von **INSPIRE** (einschließlich aller Bilder, Texte, Ressourcen und verwandten Produkte) sind Eigentum von Paul Martin. Die Rechte an der deutschen Version liegen bei Mr. Jugendarbeit, mrjugendarbeit.com, mit freundlicher Genehmigung von Paul Martin. Andy Fronius gibt der Person bzw. Organisation, die diese Ressource erworben hat, die Erlaubnis, ihre Bestandteile ausschließlich für den eigenen Gebrauch herunterzuladen, zu drucken und zu verwenden. Kein Teil von INSPIRE darf außerhalb dieser Organisation in irgendeiner Weise kopiert, geteilt, weiterverkauft oder erneut veröffentlicht werden, außer es handelt sich um kurze Zitate oder Rezensionen, sofern diese ausdrücklich auf mrjugendarbeit.com verweisen. Das Reproduzieren dieses Materials oder das Übernehmen in ein neues Werk, das diesen Richtlinien nicht entspricht (einschließlich Blogposts, Podcasts, Videos oder anderer Ressourcen), verstößt gegen das Urheberrecht. Jugendarbeit.org ist Teilnehmer am Amazon-Partnerprogramm, einem Affiliate-Werbeprogramm, bei dem wir eine Kommission für Verkäufe auf Amazon.com und damit verbundenen Websites verdienen, die über von uns bereitgestellte Links zustande kommen.
© 2022 Mr. Jugendarbeit, mrjugendarbeit.com

Für wen ist INSPIRE gemacht?

- Für Gruppen mit 6 bis 30 Jugendlichen
- Für junge Menschen zwischen 11 und 17 Jahren
- Für Jugendleiter:innen mit wenig Zeit

Wie funktioniert es?

In jeder Einheit geht ihr durch vier interaktive Diskussionsphasen. Die Diskussionsfragen helfen euch junge Menschen in ihrem Lesen und Interpretieren der Bibel zu fördern.

1. Phase: Herausfinden, was im Text passiert
2. Phase: Die wichtigsten Teile des Textes identifizieren
3. Phase: Den Inhalt auf unsere Situation anwenden
4. Phase: Verstehen, was Gott heute sagt

Ohne Bibel geht's nicht

Da dieses Curriculum ein Hilfsmittel zum Verstehen der Bibel ist, funktioniert es am besten, wenn jede:r Jugendliche eine Bibel zur Hand hat. Bitte jede Woche jemanden, den Text vorzulesen, während die Jugendlichen mitlesen. Es ist auch praktisch, wenn sie während des Teachings ihre Bibeln offen vor sich haben, sodass sie ihre Antworten auf Textbelege stützen können, und nicht nur raten.

Pro-Tipp: Schau dir als Leiter:in die Fragen und Spiele vorher an, um dich mit Bibeltext, Thema und den Spielen vertraut zu machen.

Einheit 21: Lot kommt mit dem Leben davon

Icebreaker – Das ist mein Freund (5 Minuten)

Das Spiel beginnt so, dass die Leute zweimal (gleichzeitig) klatschen und zweimal auf die Knie klopfen. Klatsch klatsch, klopf klopf, klatsch klatsch, klopf klopf. Während des Klatschens muss jemand seinen Namen und dann den Namen eines anderen sagen. Beim ersten zweimal Klatschen sagt man also seinen Namen und nach dem Knieklopfen, während des zweiten zweimal Klatschen, den Namen eines anderen. Diese Person muss dann rechtzeitig ihren Namen sagen und dann den einer anderen Person – beim Klatschen, nicht beim Klopfen. Wer es nicht rechtzeitig schafft, die Namen zu sagen, ist raus. Das gilt auch, wenn der Name von einer Person genannt wird, die schon raus ist.

Beispiel:

Jonas	–	klopf klopf	–	Marie
(klatsch klatsch)				(klatsch klatsch)
Marie	–	klopf klopf	–	Anne
(klatsch klatsch)				(klatsch klatsch)
Anne	–	...		
(klatsch klatsch)				

Einführung (2 Minuten)

Letzte Woche haben wir gelesen, wie es war, als Abraham betete. Es lief fast so wie auf einem Markt ab (er versuchte, mit Gott zu feilschen). Könnt ihr euch erinnern, was der Deal war? Und wir entdeckten, dass Beten über Dinge manchmal bedeutet, dass wir durchhalten und »intervenieren« müssen. Schon beinahe um Gott davon zu überzeugen, uns dabei zu helfen, das zu erhalten, wofür wir bitten.

Diskussion (8 Minuten)

F – Was für Computerspiele gibt es, in denen ihr tun könnt, was ihr wollt?
(Grand Theft Auto, die Sims usw.)

F – Was für schlechte Dinge kannst du in diesen Spielen tun? (Menschen erschießen, unschuldige Menschen überfahren, Menschen schlagen, mit Menschen ausgehen, Prostituierte mitnehmen, in zwielichtige Clubs gehen usw.)

F – Inwieweit ist es eurer Meinung nach okay, in Computerspielen schlechte Dinge zu tun? Denkt ihr, dass es uns als Menschen in irgendeiner Weise beeinflusst? (Diskutiert)

F – Offensichtlich würden wir diese Dinge im wirklichen Leben niemals tun. Diskutiert, was der Unterschied zwischen dem Ausführen in einem Spiel und dem Ausführen im wirklichen Leben ist.

Im wirklichen Leben gibt es Gesetze, die befolgt werden müssen (d.h. keine Straftaten begehen, und allgemeiner Anstand). Wir brauchen diese Grenzen oder Regeln im Leben, damit wir anderen keinen Schaden zufügen oder die Gesellschaft zerstören. Wenn Menschen jedoch nicht nach denselben Prinzipien leben, macht dies die Welt zu einem schrecklichen Lebensort. Die Leute von Sodom spielten kein Computerspiel, sie lebten nach ihren eigenen Regeln und taten böse Dinge.

Teaching (30 Minuten)

LEST 1. Mose 19,1-29

F – Wo ist Lot, als die Engel ankommen? (Am Stadttor in Sodom.)

F – Warum waren die Engel dort? (1. Mose 18,21 sagte, dass Gott die Klagen über die bösen Menschen gehört hatte und dass er hingehen und es selbst überprüfen würde.)

F – Erkennt Lot, wer sie sind? (Nein, wahrscheinlich nicht, aber da sie Fremde in Sodom sind, verbeugt er sich vor ihnen und zeigt so seinen Respekt.)

Q – Lot trifft also die 2 Engel. Wo wollen sie übernachten und warum? (Auf dem Stadtplatz. Warum? 1. Um die Stadt zu erkunden, 2. Vielleicht, um zu testen, ob Lot sich um sie kümmert.)

F – Warum bittet er sie, nicht auf dem Stadtplatz zu übernachten? (Die Leute von Sodom waren böse. Lot wollte sie vor dieser Gefahr beschützen.)

F – Wenn der Ort so gefährlich war, warum hat Lot wohl dort gelebt? (Geht zurück zu 1. Mose 13,8: Lot wählte das Tal in der Nähe von Sodom wegen der üppigen Vegetation und Landschaft.)

F – Warum, glaubt ihr, hat er weiterhin dort gelebt, auch wenn es nicht einmal 10 gute Menschen in der Stadt gab? Sicherlich war es kein guter Ort zum Leben. (Diskutiert)

F – Die Männer der Stadt klopfen also an Lots Tür. Was sagen uns diese Verse über die Menschen in Sodom? (Dass ihre Taten böse waren. Sie waren gewalttätig, sie wollten Menschen vergewaltigen und andere waren ihnen egal. Im Grunde genommen waren sie einfach nur böse.)

F – Was macht Lot als er herausfindet, dass Sodom zerstört werden wird? (Er erzählt es seinen zukünftigen Schwiegersöhnen.)

F – Warum haben Lots Schwiegersöhne in spe wohl so reagiert? (Diskutiert)

F – In Vers 16 heißt es: »Aber Lot zögerte.« Warum hat er wohl gezögert? (Es scheint, dass Lot sich stark an seinen Wohnort gebunden hatte.)

F – Wer schien noch an Sodom gebunden zu sein? (Lots Frau.)

F – Die Engel befahlen Lot und seiner Familie nicht zurückzuschauen. Wie hat sich das Leben in Sodom wohl auf Lots Frau ausgewirkt? (Diskutiert.)

Trotz der Bosheit der Menschen in Sodom gab es Dinge, an denen Lots Frau hing. Als Lot und seine Familie flohen, hinkte sie hinterher. Sie drehte sich um und sah zu, wie der flammende Schwefel vom Himmel fiel und alles verschlang, was ihr wichtig war. Das hebräische Wort für »zurückblicken«

bedeutet mehr als nur einen Blick über die Schulter zu werfen. Es bedeutet »betrachten, bedenken, beherzigen«. Die Bibel sagt nicht, ob ihr Tod eine Strafe dafür war, dass sie ihr altes Leben so sehr schätzte, und deshalb zögerte, Gottes Worten zu gehorchen, oder ob der Tod eine Folge ihres Widerwillens war, ihr Leben schnell zu verlassen. Entweder identifizierte sie sich zu sehr mit der Stadt – und war Teil ihrer Bosheit geworden – oder sie versäumte es, Gottes Warnung vollständig zu befolgen, und so starb sie.

Wir haben das Glück, dass wir ähnliche Warnungen erhalten. In Epheser 4,22-24 werden wir ermutigt, das alte Selbst, das von der Sünde beherrscht wird, abzulegen und uns erneuern zu lassen, indem wir das neue Selbst anziehen, das Gott ähnlich ist.

F – LEST die Verse 27-29. Was passierte mit der Landschaft? (Der Ort wurde zu einem Land brennender Salz- und Schwefelabfälle, nichts wurde gepflanzt, nichts spross, es wuchs keine Vegetation mehr dort, siehe 5. Mose 29,22.)

Das Gebiet von Sodom und Gomorra kann nicht auf einer normalen Karte gefunden werden. Es befindet sich tatsächlich in der gleichen Gegend, in der sich das Tote Meer befindet. Das Tote Meer war vor diesem Ereignis kein Teil der Landschaft. Archäologische Beweise deuten darauf hin, dass um 2000 v. Chr. eine Katastrophe stattfand, möglicherweise ein Erdbeben. Dieses Gebiet ist der einzige Ort auf der Erde, an dem man reinen monoklinen Schwefel als runde Kugel finden kann. Dies legt nahe, dass die in der Bibel aufgezeichneten Ereignisse wahr sind. Die Zerstörung durch Gottes Gericht veränderte die Landschaft für immer.

Zusammenfassung (5 Minuten)

Heute haben wir gesehen, dass Lot und seine Familie durch Kontakt mit den Menschen in Sodom schlecht beeinflusst wurden und in Gefahr gerieten. Wir haben gesehen, wie böse die Menschen waren. Wir wissen nicht, warum Lot es dort so lange ausgehalten hat, doch als sie flohen, war Lots Frau immer noch an den Ort gebunden.

Lot entkommt mit seinem Leben, verliert aber fast alles andere. Der Ort, der einst üppig bewachsen war, war jetzt eine unfruchtbare Einöde, das Ergebnis schlechter Entscheidungen.

Nehmt euch einen Moment und denkt über folgende Fragen nach: Wo »wohnen« wir vielleicht in einem Sodom, ohne dass es uns bewusst ist? Vielleicht hörst du Musik, die dich negativ beeinflusst, oder zockst Videogames, die nicht förderlich für deine Gedankenwelt sind. Wo beeinflussen dich deine Freunde mehr zum Schlechten als zum Guten? Welche Dinge oder Personen prägen dich negativ? Wo bewegt Jesus dein Herz, diese loszulassen?

Schreibt eure Antworten auf einen Zettel, den ihr in den nächsten Tagen immer wieder hervorholt, um mit Gott darüber zu reden.

Gebet (solange es dauert)

Bittet Gott euch zu zeigen, wo ihr in einem Sodom »wohnt« und euch den Mut zu geben, aus diesem Sodom zu fliehen, ohne zurückzuschauen.

PS: Wir entwickeln einzigartige Materialien für eine frische Jugendarbeit. Die besten Spiele für Gruppenstunden, den Online-Unterricht oder Freizeiten. Sichere dir jede Woche neue Tools im **Newsletter**. Mehr kostenlose Tools für deine Jugendarbeit findest du auf **mrjugendarbeit.com**.