

## 14. EGYÜTT ÖRÜLÖK ISTENNEL

### Gyülekezeti hittan: 1. Egyházi iskolák óraszám: 2.

#### TEOLÓGIAI ALAPVETÉS

(*Felhasznált irodalom:* Jubileumi Kommentár, Kálvin Kiadó, 1993.; Gerhard von Rad: Az Ószövetség teológiája, Osiris Kiadó, 2007.)

Az özönvíz bibliai leírásának vannak előzményei a világirodalomban (pl. Gilgames-eposz), melyekhez képest a bibliai özönvívztörténet viszonylag kései feldolgozás. Nem csak korában, hanem főleg teológiájában tér el ezektől. A babiloni mitologikus feldolgozásban pl. az istenek összeesküsznek az emberiség kipusztítására. „A bibliai elbeszélés ezzel szemben nemcsak mitológiátlanít, az egyetlen Istennek a világ fölöttihatalmát ábrázolva, hanem az egész leírást úgy tagolja be a többi bibliai történetek összefüggésébe, hogy kitűnjék belőle Istennek szuverén Úr volta, aki ítéletet tart, de ugyanakkor kegyelmet is gyakorol akarata szerint.”

Az írásmagyarázók szerint az özönvíz történetében is keveredik a Jahvista és a Papi Irat elbeszélése. Az összedolgozás ellenére is mutatkoznak szembevető különbségek. A J alapiratban Noé hét pár tiszta és egy pár tisztátalan állatot visz a bárkába, az áradást 40 napig tartó eső okozza. A P esetében az özönvíz sokkal nagyobb jelentőségű, az özönvíz kozmikus katasztrófa: az alsó és felső vizek összeérnek, azaz összeomlással fenyeget minden, ami a teremtésben elválasztott. A P szerint csak egy pár állat kerül a bárkába minden fajtából, a bárkában töltött idő kereken egy esztendő.

Mindezeket a tanításban természetesen háttér információként kezeljük, és nem tárjuk az első osztályos gyermekek elé. Fontos, hogy az özönvíz történetének a teológiája legyen hangsúlyos, ne azokra hívjuk fel a gyermekek figyelmét, ami még ennél a korosztálynál lényegtelen (pl. elég a fajtánként egy pár állat bárkába vitele, nem szükséges a tiszta és tisztátalan közti különbségtétel).

Az egyik legfontosabb üzenet Isten kegyelme az ítélete ellenére is, melyet Nóén és családján gyakorol. **Nóé kiválasztásának** két indoka van: **kegyelmet** talált az Úrnál (8. v.), és ő **igaz** és feddhetetlen volt. (9. v.) Azaz Isten nyilvánította őt ilyennek. Nóé az **Istennel járt**, ami a hívő aktivitás, amire tekintettel tartja számon őt is a hit példaképei között Zsid 11,7.

„A **bárka** héber elnevezése (tébáh) még egyszer fordul elő az Ószövetségben: ugyanez a neve annak a hajócskának, amelyben a gyermek Mózeszt kitették a Nílus parti sás közé (Ex 2:3). Mindkét esetben a halálos veszedelemből az életre megmentő hajó. A keresztyénségben a bárka az egyház egyik jelképe lett, lévén az egyház is Isten eszköze arra, hogy a halálból az életre mentse át az embert.”

„Isten szövetségkötésének az első formális leírását itt találjuk a Bibliában. Ez a **szövetség** egyúttal a legszélesebb körű s Nóén keresztül az egész emberiségre, sőt a világra vonatkozik. Isten maga elkötelezése feltétel nélküli. Szövetségét pedig megpecsételi egy látható jellel, emlékeztetésül a biztató ígéretre. E jel a **szivárvány**.”

#### VALLÁSPEDAGÓGIAI SZEMPONTOK

Nóé történetének csúcspontja a szivárvány. Ez nem jelenti azt, hogy a természeti katasztrófát elhallgatni vagy kisebbiteni akarnánk, de nem ez van a középpontban, hanem az, ahogy Isten az elromlott kapcsolatát az emberrel elkezd helyreállítani. A szövetségkötés első lépése, melynek minden ember részese lehet, ezáltal a gyerekek is. Az újra kezdés lehetősége adatott meg az ember számára az özönvíz után. A szivárvány Isten ígéretének jele legyen a gyermekek számára, bármikor találkoznak vele.

Az elbeszélésekben fontos, hogy a korabeli, ószövetségi mindennapokat mutassuk be, de a szereplők névtelenek maradjanak Nóén és családján kívül, hogy a gyerekek ne azonosuljanak a többi szereplővel. Nem a pusztítás a hangsúlyos, hanem a túlélés, azaz Isten szabadítása, mely által a kiválasztottak túlélnek az ítéletet. A túlélés eszköze a bárka, de ez csak a látható, kézzel fogható eszköz, mert az igazi „eszköz” az Istennel járás.

Sokszor elvontnak tűnik ez a kifejezés: Istennel járt ill. igaz ember volt. Ezért fontos, hogy a gyermekek életéből vett hétköznapi példákkal mutassuk meg, hogy mit jelent ez. Nem csak a helyes cselekvést a hétköznapiakban, hiszen az sokszor nem sikerül, hanem azt, hogy Istennel kapcsolatban lehet lenni. Ő szól és mi is megszólíthatjuk Őt.

## ÓRAVÁZLAT JAVASLAT

### **Fő hangsúly: Isten szövetséget kötött az emberrel**

**Kognitív cél:** Annak a megismertetése, hogy a szivárvány jelképezi Istennek az egész emberiséggel kötött szövetségét.

**Affektív cél:** Rácsodálkoztatás a szivárvány szépségére. Ahogy a szivárvány a szürke égre örömteli színeket fest, úgy érezzék örömet amiatt, hogy Isten velük is megkötötte szövetségét.

**Pragmatikus cél:** Amikor szivárványt látnak, jusson eszükbe Istennek az emberekkel kötött szövetsége, Nóé története. A kézfogást, mint köszönési formát örömmel használják.

Az óra fő része	Kapcsolódó tevékenységek	Felhasznált taneszköz, módszertani javaslatok
<b>Motiváció, ráhangolás, előzetes ismeretek aktiválása</b>	<p><b>1. Köszöntés:</b> Megérkezve fogadjuk a gyerekeket kézfogással. Köszöntsük őket néhány személyes, kedves szóval. Beszéljük meg, hogy ki hogyan érkezett erre az órára. Kinek van öröme, kinek bánata. Osszák meg egymással.</p> <p><b>2. Barátvadászat:</b> A gyerekek sétálnak a teremben, közben a játékvezető utasítására keresnek maguknak „barátot”. A „barátokat” különböző üdvözlő mozdulatokkal jelöljük. Pl. kézfogós barát, felülcsapós barát (jobb kezüket fönt összecsapják), alulcsapós barát (két tenyerükkel a társuk tenyerébe csapnak), integetős barát stb. A fontos az, hogy minden jelhez új „barátot” kell választani. Ha megtörtént a választás, és jól memorizálták, hogy kinek ki milyen barátja (3-4 félénél többet ennél a korosztálynál nem érdemes kitalálni), akkor a játékvezető egymás után össze-vissza mondja a különböző „barát” megjelöléseket, és a gyerekeknek mindig meg kell gyorsan találni az adott „barátját”, és köszönteni a kézjellel.</p> <p><b>3. Színcápa:</b> Egymástól kb. 3 méter távolságra vonalakat húzunk, ez a tenger, ebben áll a cápa. A cápa, egy gyerek, elkiáltja magát, pl. „jöjjenek a kékek!”- akkor minden olyan gyerek átfut, akin a kék szín nem található. Akin látható a</p>	<p>Az emberek közötti kapcsolat egyik legfontosabb kifejezése a kézfogás. Ennek a különböző játékos módjai segítenek a gyerekeknek, hogy így is kapcsolatba kerüljenek egymással. A játék során felszabadult örömmel fognak „barátra” vadászni.</p>

	<p>szín, az nyugodtan átsétálhat, hiszen előtte tiszta az út. Akin más szín van, és elkapja a cápa, azzal helyet cserélnek.</p> <p><b>4. Érzéstükör:</b> A gyerekek párokban különböző érzelmeket jelenítenek meg az arcukon, amit a párjuk visszatükröz. Felváltva legyenek tükrök. Pl. Nőé csodálkozik, amikor hallja Isten szavát – csodálkozás Nőé mérges, mert fiai veszekszenek – harag Nőé fiai kibékültek, ennek ő örül – öröm Nőé elkeseredett, mert nem tudja, meddig kell még a bárkában maradni – bánat A játékok kapcsán beszéljünk a gyerekekkel, hogy minek örültek mostanában, hogyan fejezték ki az örömeiket. Az érzéstükörben először megjeleníthetnek hétköznapi eseményekhez kapcsolódó érzéseket. Pl. Ajándékot kaptam. Elveszett a kedvenc játékom. Stb.</p>	<p>Ez nem könnyű feladat, de megéri gyakoroltatni egyszerűbb érzelmek kifejezésével, melyeket lehetőség szerint a történethez kapcsolunk.</p>
<b>Feldolgozási javaslat</b>	<p>Az ének ismétlésével visszaléphetünk a bárkába. De most már a remény hangjai fognak megszólalni. A tankönyv múlt órai képein már megjelenik a holló. Ezzel kezdhetjük a történet elbeszélését.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isten nem feledkezik meg Nóéról.</li> <li>2. A holló kiengedése – újra meg újra. A várakozás feszültségét érzékeltethetjük.</li> <li>3. A galamb kiengedése – háromszor. A remény növekedése.</li> <li>4. Isten szavára Nőé örömmel hagyja el a bárkát – örömeiben oltárt épít, megköszöni Istennek a menedéket.</li> <li>5. Isten ígérete – nem lesz több özönvíz.</li> <li>6. Isten kinyújtott keze a szövetségben, minden teremtmény felé. A szivárványnak mindenki részese.</li> </ol>	<b>Tankönyv</b>
<b>Aranymondás Munkáztatás</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A gyerekek egy-egy betűjét, szavát kapják meg, amit nekik kell kiszínezni a szivárvány színeinek megfelelően. A végén összerakjuk belőle az aranymondást.</li> <li>- Fehér zsírkrétával felírva kartonra közösen fessük vízfestékekkel rá a szivárvány színeit</li> </ul>	<p>Ha lehet, tegyük ki a teremben. Ezzel előttünk lesz Isten szövetségének a jele. Ha erre nincs lehetőség, akkor mindenki vigye haza</p>

## TOVÁBBI ÖTLETEK

### 1. Drámapedagógiai játék megnevezése: egyik oldalról a másikra

A játék leírása:

A színekkel fogunk játszani. A gyerekek kapnak egy színes szalagot(Különböző színek). Két csapatra osztjuk a gyerekeket(a szín nem számít a csapatok elosztásánál). A két csapat egymással szemben helyezkedik el. Húzzunk egy-egy vonalat egymástól kb.6m-re. ezeken a vonalakon helyezkednek el a gyerekek. Középen sétál a játékvezető, aki egy történetet mesél, amikor kimond egy színt, annak a gyerekeknek át kell szaladni a szemben lévő vonalra, akinél olyan szín van, amelyet a játékvezető kimondott. A játékvezető megpróbálja elkapni az átszaladó gyerekeket. Akiket elkapott, azok összekötik a szalagot. Így kialakul egy szivárványszalag a játék végére.

## **2. Hála, köszönet.**

Noé hálát adott Istennek, hogy megmentette őket. Megköszönte. Gyűjtsétek össze, hogyan tudunk udvariasan megköszönni dolgokat. A tanulók mutassák meg, játsszák el testbeszéddel, arcjárással, szavakkal.

(Forrásanyag: Miklya Luzsányi Mónika – Miklya Zsolt: Játéktár a Mesélő Bibliához. Harmat Kiadó, Bp. 2012).

## **INSTRUKCIÓK A MUNKAFÜZET FELADATAIHOZ**

### **Mfgy. 29. old. Mfei. 33. old.**

#### *1. feladat*

„Mi történt Nőével? Tedd sorrendbe az eseményeket! A mellékletben megtalálod a képeket hozzá.”

*Instrukció:* a mellékletben 4 ragasztható matrica található Noé történetéhez, ezt kell sorrendbe rakniuk.

### **Mfei.**

#### **A témához felhasználható énekek:**

Református Énekeskönyv: 196. dics. Mondjatok dicséretet (+hk.)

Dicsérvétek az Urat: 47. Áldjátok Istent

## **SZIVÁRVÁNY-SZÖVETSÉG SZÜLETIK.**

### **2. AZ ÓRA, CSAK AZ EGYHÁZI ISKOLÁK SZÁMÁRA**

#### **Gyülekezeti hittan: 0. Egyházi iskolák óraszám: 1.**

## **ÓRAVÁZLAT JAVASLAT**

**Fő hangsúly: Isten szövetségre lépett az emberrel**

**Kognitív cél:** A tanultak elmélyítése, az ismeretek játékokkal való ismétlése.

**Affektív cél:** A közös játék és közös munka örömeinek átélése.

**Pragmatikus cél:** Legyen természetes számukra, hogy akikkel Isten szövetséget kötött, azok egymásra is odafigyelnek.

<b>Az óra fő része</b>	<b>Kapcsolódó tevékenységek</b>	<b>Felhasznált taneszköz, módszertani javaslatok</b>
<b>Motiváció, ráhangolás, előzetes</b>	<b>1. Bármely korábbi órákon játszott játék</b>	A játékok újrajátszása feleleveníti azokat a történeteket is, melyeknél

<p><b>ismeretek aktiválása</b></p>	<p><b>2. Repül a, repül a...</b>  Mindenki leül, a játékvezető szembeül. Mindenki a térdére teszi a kezét, a játékvezető pedig mondja:  Repül a, repül a, repül a, repül a - holló!  Repül a, repül a, repül a, repül a - bárka! Stb.  Annyi "Repül a"-t mond, amennyit akar, és bármit mondhat, ami eszébe jut. A végén fölemeli mindkét kezét a térdéről. Ha olyat mond, ami valóban repül, akkor mindenki is fölemeli, ha viszont olyat, ami nem, akkor a többieknek a térdükön kell hagyniuk a kezüket. Aki eltéveszti, zálogot ad, amit a játék végén kiváltunk.  Persze a "valóban repül" azt jelenti, hogy a maga erejéből repül. Ha pl. a labdát eldobjuk, vagy szappanbuborékot fújunk, azok is repülnek, de nem a maguk erejéből, a dobás, fújás következtében való repülés pedig nem számít, hiszen ha a székelt eldobja egy erős ember, az is repül. A zálog kiváltásánál adhatunk a témakörhöz kapcsolódó feladatokat. Pl. Nevezzen meg az illető a szivárvány egyik színéhez minél több tárgyat a teremből! Soroljon fel legalább 3 építéshez használatos eszközt! Mondja el az egyik aranymondást! Énekelje el az éneket!</p> <p><b>3. Közös szivárvány alkotása:</b>  Pl. lepedőre tenyerekkel fessenek szivárványt, kisebb csoport kisebb ívet, nagyobb nagyobbat. Érdekes az első ívet előre berajzolni. Lehetőség szerint minden gyerek minden színnél tegye oda a kéznyomatát.  Ennek egy másik változata, ha csoportokban (3-4 fő) dolgoznak, és egy rajzlapra kell ujjnyomattal megalkotni a szivárványt.</p> <p><b>4. Egyéni szivárvány alkotása:</b>  Számptalan ötlet előfordul az interneten, könyvekben stb. Két egyszerű példát mutatunk be.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Papírtányér félbevágva, maradék fonalakból a tányér szélétől indulva lehet szivárványt ragasztani.</li> <li>b) Szivárvány-mobil készítése: ívesen kivágott papírcsíkok közé középre fonalat ragasztunk, egy-egy gyönggyel választjuk el.</li> </ol> <p><b>5. Kísérletezzünk!</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Ha van rá lehetőség, vigyünk be prizmat, mutassuk meg rajta a fénytörést. Egy erősebb zseblámpával is működik napfény</li> </ol>	<p>játszottunk.  A közös alkotás sok türelmet, odafigyelést igényel, nem beszélve az előkészületekről, helyről. Sokszor hittanórai keretek között ez nehezen valósítható meg, de megéri.</p> <p>Itt is megvan az alkotás öröme, és ennél még haza is vihetik, tehát otthon is mesélhetnek a tanult történetről.</p> <p>A kísérletezés, tapasztalatszerzés során azok is élményhez juthatnak, akik talán kevésbé alkotókedvűek.</p>
--	--	--

	<p>hiányában.</p> <p>b) Fújjunk szappanbuborékot! Figyeljük meg a buborék felületén a szivárvány színeit.</p> <p>c) Mi mindennel lehet rajzolni a papírra úgy, hogy csak a festés hozza elő? (gyertya, fehér zsírkréta) Próbáljátok ki!</p> <p>d) Próbáljunk vízhatlan papírhajót készíteni. (pl. olajjal bekenve, viasszal bekenve az egyik oldalát hajtogatás előtt)</p>	
<b>Feldolgozási javaslat</b>	Minden egyes játék, feladat, alkotás, kísérlet után beszéljünk a gyerekekkel arról, hogy hogyan kapcsolódott bibliai történethez, hogyan érezték magukat, minek örültek.	A kíséző füzet feladatait is segítségül hívhatjuk a beszélgetéshez.
	<p>Az alábbiakban egy vers és egy találós kérdés olvasható. Az ügyesebb csoportokkal megtanulhatjuk közösen valamelyiket</p> <p>Piros szín van legfelül, Narancssárga mellé ül. Sárga fénylik alatta, Zöld a sárgát támasztja. Kék folytatja most a sort, Lila csík még úgysem volt. Ibolya fut legalul, Hét szín együtt domborul.</p> <p>Kitalálod, mi lehet? Szivárvány a domb felett!</p> <p>(<a href="http://www.bartoserika.hu/vers-szavalo.php?vers=szivarvany">http://www.bartoserika.hu/vers-szavalo.php?vers=szivarvany</a> Bartos Erika többek között a Bogyó és Babóca c. sorozat szerzője.)</p> <p>Híd, de sosem építették, hét színe van, egy se festék. Földből nyúlik mindkét vége, mégis felvezet az égbe. Senki nem szed rajta vámot, széles útját mégse járod, mert a hídfőt nem találod. Mi az?</p>	

## TOVÁBBI ÖTLETEK:

1. Noé és a szivárvány (Forrásanyag: Christina Goodings: Kézműves ötletek bibliai történetekhez. Kálvin Kiadó, Bp. 2013).



# 1. Nóé és a szivárvány



1. Válassz ki hét különböző színű négyzetkártya-kartont a szivárvány színeinek megfelelően: piros, narancssárga, citromsárga, zöld, kék, indigó-kék és lila! Körzővel vagy egy tárcsai segítségével rajzolj egy 7 cm sugarú, 14 cm átmérőjű kört a lila papírra! Vágd ki!



2. Rajzolj egy 1,5 cm-rel nagyobb sugarú (3 cm-rel nagyobb átmérőjű) kört az indigókék papírra! A kék, a zöld, a citromsárga, a narancssárga és a piros is mindig legyen 1,5 cm-rel nagyobb az előzőnél. Vágd ki mindegyiket!



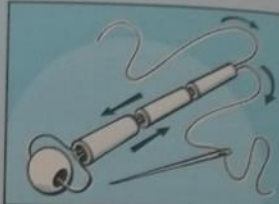
3. Hajtsd félbe a köröket! A lilát hagyd meg egészben, a többiből pedig vágj ki egy kb. 4 cm széles ívet!



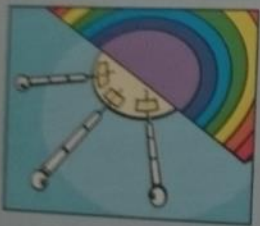
4. Nyisd ki a lila kört, és ragaszd belé Csúsztasd bele az indigókék ívet! Folytasd a ragasztózást és az ívek behelyezését, amíg el nem készül a szivárvány!



5. Rajzolj, és vágj ki két arany színű kört, a lilánál kicsit kisebbeket! Vágj ki háromszögeket, ezek lesznek a Nap sugarai!



6. Fűz föl egy cémára átlátszó vagy ezüstszerű gyöngyöket, ahogy a képen látod! Legyen egy nagyobb gyöngy a végén! Ebből lesz az eső.



7. Készíts három gyöngysort az esőnek, és cellulsszal ragaszd a Nap hátoldalára! Az egészet ragaszd a lila kör hátára!



8. Végül ragaszd fel a sugarakat a másik napkorongra, és az egészet ragaszd a lila kör másik oldalára!