

"SUCH DIR EIN TEAM!"

BIBELTEXT //

2. Mose 18 // Jitro gibt Mose den Rat, Aufgaben aufzuteilen und Richter einzusetzen

THEMA DER EINHEIT//

Wer unterstützt den Anführer? Die Kinder entdecken, wie anstrengend Moses Aufgabe als An-

NOTIZEN

VORBEREITEN

THEMA IN DER LEBENSWELT DER **KINDFR**

Die Idee von Teamarbeit beziehungsweise Arbeitsteilung ist den Kindern vertraut. Sie übernehmen selbst kleine Aufgaben in der Familie; in der Schule wird in Projektteams gearbeitet, im Sportverein kann kein Kapitän alleine einen Wettkampf gewinnen. Dass sie selbst überforderte Anführer erlebt haben, kann aber nicht unbedingt vorausgesetzt werden. Vielleicht haben sie schon erlebt, wie Erwachsene über Stress gestöhnt haben, weil sie zu viel Arbeit hatten. Sind die Kinder selbst Anführer, können sie sich vielleicht in Mose hineinfühlen vielleicht ist es für sie jedoch auch selbstverständlich, im Team zu arbeiten. Andere Kinder genießen es möglicherweise, allein Anführer zu sein, und kommen zunächst nicht auf die Idee, Aufgaben abzugeben. In der Regel wird Kindern in diesem Alter jedoch insgesamt noch nicht so viel Verantwortung gegeben, dass sie davon überfordert sind. Das heißt, Moses Situation erklärt sich den Kindern nicht von selbst.

THEMA FÜR MICH

Als Leiter/in - bin ich ein Alleingänger/in oder Teamplayer? Wo binde ich meine Mitarbeitenden sinnvoll ein, wo nicht? Wann hole ich mir Hilfe - traue ich mich das? Gibt es jemanden, der meine Leiterschaft kritisch und konstruktiv hinterfragen darf? Wenn ich selbst nicht leite: Wen kann ich unterstützen? Welche Leiter/innen möchte, darf oder sollte ich hinterfragen?

HINTERGRÜNDE **ZUM BIBELTEXT //** 2. MOSE 18

Kapitel 16 und 17 beschreiben, wie fürsorglich Gott sich um sein Volk kümmert. Die Grundbedürfnisse der Israeliten sind ihm wichtig: Er sorgt dafür, dass sie zu essen haben und in der Wüste Wasser finden. Jetzt, in Kapitel 18, kümmert Gott sich um Mose. Auch seine Bedürfnisse sind Gott wichtig: Er sorgt dafür, dass Mose seine Aufgabe gut ausführen kann. Besonders daran ist, dass Gott Jitro gebraucht, der aus einem anderen Volk stammt - trotzdem bekennt dieser sich ausdrücklich zum Gott Israels.

Jitro ist Moses Schwiegervater, der bereits in 2. Mose 2 vorgestellt wird; er spielte bisher eine untergeordnete Rolle und taucht auch später nicht wieder auf. Moses Frau und Kinder finden im weiteren Verlauf der Geschichte ebenfalls wenig Beachtung. Die Beziehung zwischen Mose und Jitro wird zwar nicht näher beschrieben; durch Moses Verhalten seinem Schwiegervater gegenüber wird aber deutlich, dass er ihn hoch achtet und respektiert. Obwohl Jitro kein Israelit ist, darf er Mose - den Anführer von Gottes Volk - belehren. Gott selbst kommt in dieser Erzählung nur am Rande vor: Jitro bringt Gott Opfer, er sucht also die Gemeinschaft mit ihm. Mose wird in dieser Geschichte nicht als Retter und Anführer beschrieben, sondern als Lehrer und Richter. Gleichzeitig zeigt er sich als Lernender, der den Rat seines Schwiegervaters bereitwillig annimmt.

In diesem Abschnitt klingt auch das später in Israel etablierte Gerichtswesen an: Anerkannte Sippenvorsteher kümmern sich als Richter um die Streitfälle der Dorfgemeinschaft. Dafür wird hier der Grundstein gelegt. Eine deutliche Parallele begegnet uns im Neuen Testament bei der Einsetzung der Diakone (Apostelgeschichte 6).

14

EINSTEIGEN

SPIEL // KRÄFTEMESSEN

• 2 Getränkekisten mit Flaschen

Die Kinder werden in zwei Gruppen eingeteilt und spielen gegeneinander. Je ein Kind jeder Gruppe erhält eine Getränkekiste ohne Flaschen und soll diese hochheben. Nach und nach füllen die Mitarbeitenden die Kisten mit Flaschen, sodass die Kinder die Kisten irgendwann nicht mehr allein heben können. Die anderen Kinder der jeweiligen Gruppe dürfen ganz kreativ überlegen, wie sie ihre "Anführer" unterstützen und ihnen helfen möchten. Welche Mannschaft schafft es länger, die Kiste zu heben?

Hinweis // Bei einem solchen Spiel ist es wichtig darauf zu achten, dass die Kinder sich beim Heben nicht verletzen. Dabei sollte vor allem auf eine gute Rückenhaltung geachtet werden. Mehr Infos: www.geraderrücken.com/ richtig-heben-und-tragen

SPIEL // 10 FÜSSE, 3 HÄNDE, 1 KOPF!



- Musik mit Abspielgerät
- Fingerfarben (1 Farbe je Team)
- feuchte Babytücher zum Abwischen der Farbe

Die Kinder werden in mehrere Teams mit jeweils etwa fünf Kindern eingeteilt. Jedes Kind bekommt einen Fingerfarbklecks in der Farbe seines Teams auf die Stirn oder Backe. Dann bewegen sich alle Kinder zu Musik durch den Raum. Dabei sollen sie nicht im Team bleiben, sondern sich mit den anderen Kindern mischen. Zufällig macht ein/e Mitarbeiter/in die Musik aus und gibt eine Anweisung, zum Beispiel: "10 Füße, 3 Hände, 1 Kopf!" Die genannten Körperteile einer Gruppe - und nur diese müssen den Boden berühren. Die Gruppe, die sich zuerst gefunden und die Anweisung ausgeführt hat, bekommt einen Punkt. Welche Gruppe hat zum Ende des Spiels am meisten Punkte?

13

ENTDECKEN

THEATER // INTERVIEW MIT MOSE // 2. MOSE 18,1-17



• Mose-Verkleidung für Mitarbeiter/in

- Wanderstab
- Anspieltext (Online-Material 15-01)

Zunächst überlegen die Kinder sich einige Interviewfragen an Mose. Ein/e Mitarbeiter/in tritt als Mose verkleidet auf, und die Kinder stellen ihre Fragen. Dabei oder danach erzählt Mose, wie Gott die Israeliten in der Wüste versorgt hat. Er berichtet, wie anstrengend sein Alltag als Anführer war, als Jitro zu Besuch kam.

Hinweis // Der- oder diejenige, der/die Mose spielt, sollte sich die Geschichte des Auszugs der Israeliten aus Ägypten (2. Mose 15-18) unbedingt gut durchlesen, um auf die Fragen antworten zu können.

SPIEL // MACHT DIE BECHER NASS! // 2. MOSE 18,18-27



text (Nummer

15-01) online (Infos auf

Seite 2)

- 1 Einmal-Spritze je Kind
- 1 Eimer mit Wasser
- Bibeltext-Schnipsel (Online-Material 15-02)
- mind. 10 Pappbecher
- Kreppklebeband oder Kreide
- evtl. Bibel in leicht verständlicher Übersetzung (z. B. "Einsteigerbibel – Übersetzung für Kinder" oder "Neues Leben. Die Bibel")



Mit Kreppklebeband oder Kreide werden in einigem Abstand zwei Linien am Boden markiert. Jedes Kind erhält eine Einmal-Spritze. Die Kinder stellen sich an einer der Linien auf und erhalten einen Eimer voll Wasser, in dem sie ihre Spritzen befüllen können. Gegenüber stehen an der anderen Linie die Pappbecher. Unter sechs der Becher ist je ein Bibelvers versteckt. Die Kinder spritzen nun mit dem Wasser auf die Becher und werfen sie so schnell wie möglich um. Wie schnell sind alle Bibelverse gefunden? Dann lesen ältere Kinder oder Mitarbeitende den Bibeltext im Zusammenhang vor. Anschließend dürfen die Kinder beschreiben, wie sie sich das Gespräch von Jitro und Mose vorstellen, und spekulieren, wie Mose reagiert.

- Wie stellt ihr euch dieses Gespräch vor?
- Wann und wo haben sich Mose und sein Schwiegervater Jitro unterhalten?
- Wie wird Mose wohl reagieren?

Direkt im Anschluss liest ein/e Mitarbeiter/in den Schluss der Geschichte vor oder erzählt ihn frei nach (Verse 24-27).

AUSTAUSCHEN

SPIEL // BESONDERE MÄNNER



- 1 Schärpe (breites Stoffband) je Kind
- 3 Sicherheitsnadeln
- 3 Eigenschaftskärtchen (Online-Material 15-03), ausgedruckt und auseinandergeschnitten

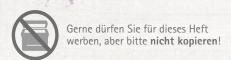
Die Kinder entdecken bei einem Spiel, auf welche Eigenschaften Mose Wert legte, als er die Männer auswählte: Ein oder zwei Fänger werden vor Spielbeginn ausgewählt und kurz vor die Tür geschickt. Alle anderen Kinder bekommen ein breites Stoffband als Schärpe umgehängt. An drei Schärpen ist fast unsichtbar eine Sicherheitsnadel angebracht. Diejenigen, die die markierte Schärpe erhalten, bekommen zusätzlich ein Kärtchen mit einer Eigenschaft. Dieses Kärtchen stecken sie unsichtbar in die Hosentasche o. ä. Dann werden die Fänger wieder hereingelassen. Sie müssen so schnell wie möglich die drei Kinder mit den besonderen Eigenschaften finden und fangen. Anschließend besprechen die Kinder gemeinsam mit den Mitarbeitenden, was die Wörter bedeuten und warum Mose ausgerechnet Männer mit diesen Eigenschaften gesucht hat.

- Was bedeuten diese drei Wörter?
- Warum hat Mose gerade solche Männer ausgewählt?
- Wie findet ihr den Vorschlag von Jitro?
- Wie hat sich Mose wohl gefühlt, als Jitro das angesprochen hat?

Eigenschaftskärtchen (Nummer 15-03) online (Infos auf Seite 2)

NOTIZEN





MITNEHMEN

AKTION // ANFÜHRER-BANNER



- Plakat
- dicke Filzstifte



Die Kinder können das Plakat der letzten Einheiten (siehe Einheit 13, S. 81 und Einheit 14, S. 85) weiter ergänzen.

KREATIV-TIPP // TEAM-SOCKEN



- 1 Paar schlichte Socken je Kind und Mitarbeiter/in (alle gleich)
- flüssige Anti-Rutsch-Gummiflüssigkeit in versch. Farben (aus dem Bastelshop oder online, z. B. SockStop® von Rico)



Mose hat sich ein Team aus den Leuten gesucht, mit denen er zusammen unterwegs war. Die KiGo-Gruppe ist auch eine Art Team, das zusammen unterwegs ist. Als Zeichen dieser Zusammengehörigkeit bekommen alle Kinder und Mitarbeitenden die gleichen Socken und dürfen diese in "Stopper"-Socken umwandeln: Mit spezieller Gummiflüssigkeit werden lustige Muster oder Bilder und der eigene Name auf die Sohlen gemalt, sodass diese anschließend rutschfest sind.

Tipp // Wenn die Kinder sowieso im Kindergottesdienst ihre Schuhe ausziehen, können die Socken in einer Kiste im KiGo-Raum bleiben. So hat jedes Kind die eigenen Socken vor Ort.

GEBET // UNSERE GEMEINDELEITUNG



13

14

Es kann ein/e "Anführer/in" aus der Gemeindeleitung bzw. dem Kirchenvorstand eingeladen werden. Die Kinder dürfen Fragen stellen, und er/sie kann erzählen: Was sind die Aufgaben? Wie teilt ihr die Aufgaben auf? Was macht Spaß? Was ist schwierig? Danach können die Kinder für die Gemeindeleitung beten.

Hinweis // Es sollte jemand eingeladen werden, der/die es gewohnt ist, mit Kindern zu reden.

SEGEN

NOTIZEN

Conny Janzen Mehr Infos zu den Autoren gibt's auf Seite 26.