

DER TRÄUMER JOSEF 4

Vom Sträfling zum Verwalter

Rückblick

Josef sitzt im Gefängnis, nachdem er von Potifars Frau verleumdet wurde.

Text	Josef beim König // 1. Mose 41,1-46
Leitgedanke	Gott segnet Josefs Weg.
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Schwimmflügel • Topflappen • Fahrradhelm • Sonnenhut und/oder Sonnencreme • rote Spielfigur für Josef • grüne Spielfigur für den Pharao • Comicstreifen zu den Träumen, ausgedruckt (Online-Material) • Material für Kreativ-Bausteine >> siehe dort



Hintergrund

Josef deutet im Gefängnis die Träume des Mundschenks und des Bäckers des Pharao, die ebenfalls dort eingesperrt saßen. Diese Träume gehen in Erfüllung. Josef bat den Mundschenk, ihn nicht zu vergessen, wenn er aus dem Gefängnis frei sei. Aber Josef muss noch zwei Jahre warten, bis sich der Mundschenk an Josefs Gabe erinnert, Träume zu deuten. Erst dann wurde er aus dem Gefängnis geholt.

Josef wird nun zum Pharao gebracht, um dessen Träume zu deuten. Er kann eine Hungersnot vor-

aussagen und rettet als Stellvertreter des Königs vielen Menschen das Leben, indem er dafür sorgt, dass genügend Vorräte für die Hungerjahre angelegt werden. Josef bekommt edle Kleidung und einen Siegelring. Ein Siegel galt als Unterschrift. Josef ist als 30-jähriger der zweite Mann in Ägypten. Er bekommt einen neuen Namen (Zafenat-Paneach) und Asenat, die Tochter eines Priesters, zur Frau, mit der er zwei Söhne bekommt: Manasse und Ephraim.

Methode

Die Geschichte wird mit einfachen Spielfiguren veranschaulicht. Die Figuren werden während des Erzählens immer wieder in verschiedene Positionen gebracht und dadurch die Handlung sehr vereinfacht

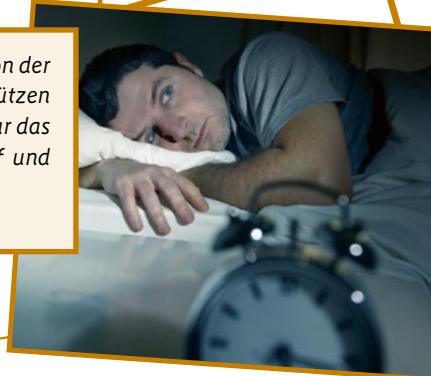
dargestellt. Ergänzend zur Erzählung wird jede Woche ein **Josef-Spiel** (siehe Kreativ-Bausteine) gespielt. Dabei wiederholen die Kinder spielerisch den Inhalt der Geschichte und vertiefen sie so.

Einstieg

Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Mitarbeiter legt Schwimmflügel, Topflappen, Fahrradhelm, Sonnenhut und/oder Sonnencreme in die Mitte. Gemeinsam überlegen die Kinder:

Wofür braucht man diese Dinge? Richtig, damit man im Wasser nicht ertrinkt, sich nicht am heißen Backofen

verbrennt, sich nicht schlimm am Kopf verletzt, von der Sonne nicht verbrannt wird, ... Diese Sachen schützen uns vor schlimmen Verletzungen. Sie können sogar das Leben retten. Heute hören wir wieder von Josef und davon, wie er eine rettende Idee hat.



Geschichte ::

Die grüne Figur steht in der Mitte. Das ist der Pharao. Wisst ihr, was ein Pharao ist? *Kinder antworten lassen.* Der Pharao hat Kopfweg. Er hat schlecht geträumt in dieser Nacht. Und jetzt grübelt er schon den ganzen Tag. „Was haben diese Träume nur zu bedeuten?“, fragt er sich. Im Traum stand der Pharao am Fluss. *Den Comicstreifen mit den Kühen in die Mitte legen.* Plötzlich stiegen sieben schöne, dicke Kühe aus dem Wasser. Sie fraßen das grüne Gras am Ufer. Danach kamen sieben hässliche, magere Kühe aus dem Wasser. Sie stellten sich neben die schönen Kühe und fraßen sie auf. In derselben Nacht hatte der Pharao noch einen zweiten Traum. *Den Comicstreifen mit den Ähren in die Mitte legen.* Er sah einen Getreidehalm. An dem einen Halm wuchsen sieben dicke, volle Ähren. Danach wuchsen sieben neue Ähren an dem Halm. Doch die neuen Ähren waren ganz klein und vertrocknet. Und diese kümmerlichen Ähren verschlangen die sieben prächtigen Ähren. „Was soll das nur bedeuten?“, murmelt der Pharao und kratzt sich am Kopf. Der Pharao fragte alle Gelehrten und Wahrsager seines Landes um Rat. Doch niemand kann die seltsamen Träume erklären. Der Pharao ist ratlos. Kennt denn niemand jemanden, der Träume erklären kann?

Doch, jemand kann das! Josef kann das! Aber Josef sitzt im Gefängnis. Josef wird aus dem Gefängnis geholt. *Rote Figur zur grünen Figur stellen.* Was will der Pharao von Josef?

Josef soll dem Pharao helfen, seine Träume zu verstehen. Der Pharao sagt: „Ich habe etwas Komisches geträumt und ich weiß nicht, was der Traum mir sagen soll. Ich habe gehört, dass du Träume deuten kannst.“ „Nicht ich!“, sagt Josef. „Gott gibt mir die Antwort. Was ist denn in dem Traum passiert?“ Da erzählt der Pharao: *An dieser Stelle können die Kinder die Träume anhand der Comicstreifen wiederholen.*

Josef lauscht gespannt. Sofort weiß er, was die Träume bedeuten. „Beide Träume bedeuten dasselbe“, erklärt Josef dem Pharao. „Die sieben fetten Kühe und die sieben prächtigen Ähren bedeuten, dass sieben Jahre lang ganz viel Getreide und Obst und Gemüse auf den Feldern wächst. Aber dann werden sieben schlechte Jahre kommen.“ „Schlechte Jahre?“, fragt der Pharao erschrocken. „Ja“, sagt Josef. „In den schlechten Jahren wird nicht genug Getreide und Obst und Gemüse wachsen. Die Menschen werden nicht genug zu essen haben und hungern.“

Der Pharao ist erschrocken. Oh weh! Die Menschen in seinem Land werden Hunger haben, weil nicht genug wächst. Das wäre schlimm! Und das hat er geträumt. Ob der Traum wohl so stimmt?

„Bist du sicher, Josef?“, fragt der Pharao. „Ja, Herr“, sagt Josef. „Ich bin mir ganz sicher. Du hast zweimal das gleiche geträumt. Gott meint es ernst. Es wird genauso kommen, wie ich gesagt habe. Erst sieben Jahre, in denen ganz viel wächst

und dann sieben Jahre, in denen fast nichts wächst.“

„Ja, was machen wir denn da?“, jammert der Pharao. „Das ist leicht!“, sagt Josef. „Erst gibt es ja viel mehr Essen als ihr braucht. Das müsst ihr einfach aufheben. Ihr müsst Essen sparen für die Jahre, in denen nicht so viel wächst. Dann geht das schon, dann braucht niemand Hunger zu haben.“

Der Pharao nickt stumm. Er überlegt. Josef wartet gespannt ab. „Josef, das ist gut!“, sagt der Pharao. „Du bist ein kluger Mann. Ich werde es so machen, wie du gesagt hast. In den guten Jahren werden wir Essen einsammeln und aufheben für die schlechten Jahre. Und du, Josef, sollst dich darum kümmern, dass Getreide einzusammeln!“

Der Pharao gibt Josef seinen Ring: „Hier hast du meinen Pharao-Ring! Dann können alle sehen, dass du mein wichtigster Helfer bist! Alle Leute in meinem Land sollen auf dich hören!“ Der Pharao lässt feine Kleider für Josef bringen und legt ihm eine goldene Halskette um. Josef kann es kaum glauben. Eben saß er noch im Gefängnis. Und jetzt ist er ein mächtiger Mann.

„Mein Leben ist schon verrückt“, denkt Josef. Erst war ich der Lieblingssohn von meinem Vater, aber meine Brüder konnten mich nicht leiden und haben mich verkauft. Dann war ich ein Diener. Dann ein Gefangener und nun bin ich der wichtigste Helfer des Pharao. Was hat Gott wohl als nächstes mit mir vor?

Gespräch

Darüber müssen wir mal reden!

Wer hat da geträumt? Und was eigentlich? Warum wurde Josef geholt? Was hat Josef gesagt? Wie fand der Pharao das? Was ist jetzt Josefs Aufgabe?

Gott hat einen tollen Plan für Josef. Er hat auch einen tollen Plan für mich!

Meine Notizen:

KREATIV-BAUSTEINE

Spiel

Josef – Spiel des Lebens

Dieses Brettspiel kann über die ganzen sechs Lektionen dieser Reihe immer weiter gespielt werden.

- Spielplan (Online-Material)
- Infos zu den Aktionsfeldern (Online-Material)
- Spielfiguren
- Würfel
- etwas zu trinken
- Gummibärchen, Rosinen, Apfelstücke oder ähnliches (werden am „Stoppschild“ verteilt)

Der Spielplan und die Infos zu den Aktionsfeldern werden ausgedruckt. Der Spielplan zeigt das Leben Josefs und wird jede Woche erweitert. An den Stoppschildern endet die jeweils aktuelle Lektion.

Es wird reihum gewürfelt und gezogen. Kommt ein Spieler auf ein Aktionsfeld, führt er die entsprechende Aktion aus.

Tipp: Bei großen Gruppen können mehrere Spielpläne ausgedruckt und das Spiel parallel gespielt werden.

Bitte Spielplan, -figuren und Würfel im Mitarbeiterkreis weitergeben.

L15_Spiel_
Josef auf www.klgg-download.net (Download-
Code S.19)

Bastel-Tipp

Ring des Pharaos

Kein Ring für die Ewigkeit, aber trotzdem hübsch.

- Alufolie
- Kleber
- Schmucksteine

Jedes Kind erhält einen kleinen Streifen Alufolie, den es nun möglichst eng rollt. Wem das nicht so genau gelingt, der kann die Folie auch immer wieder hin- und herrubbeln, bis eine halbwegs steife Rolle entsteht. Die Rolle wird um den Finger gelegt und an Ort und Stelle oben zugedreht. Mit Kleber können kleine Schmucksteine auf dem Ring befestigt werden.

Erlebnis

Einmal Pharaos Helfer sein

- auffälliger Ring (siehe Bastel-Tipp)

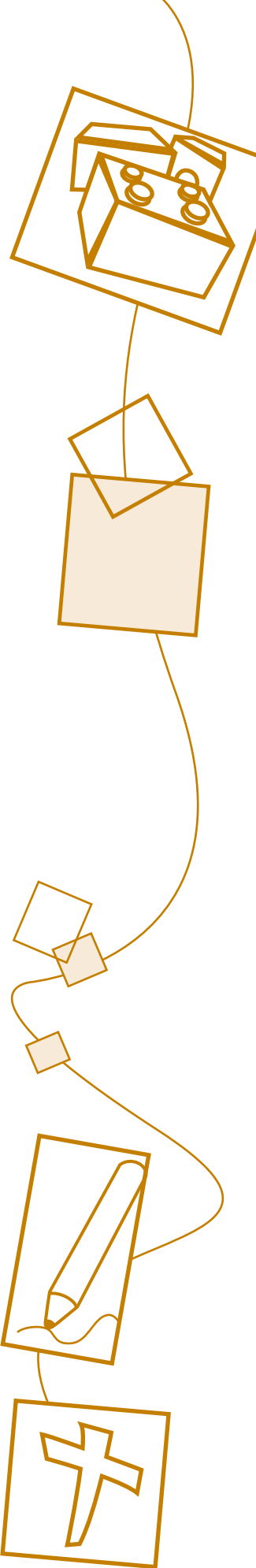
Ein Kind bekommt den Ring des Pharaos angesteckt, und darf bestimmen, was die anderen machen. Es gibt 4 verschiedenen Möglichkeiten:

- ruft das Kind „Obst“, so müssen alle Kinder imaginäres Obst von den Bäumen pflücken
 - bei „Getreide“ wird entsprechend Getreide mit der Sense geschnitten
 - bei „Körbe“ legen die Kinder etwas Unsichtbares in Körbe
 - und bei „Scheune“ fahren sie die Ernte ein
- Natürlich wird immer wieder gewechselt.

Musik

Liedvorschläge

- Die besten Pläne (Mike Müllerbauer) // Nr. 32 in „Einfach Spitze“
- Vom Anfang bis zum Ende (Daniel Kallauch) // Nr. 90 in „Kleine Leute – Großer Gott“
- Ich bin sicher an der Hand des Vaters (Daniel Kallauch) // Nr. 53 in „Kleine Leute – Großer Gott“



Lernvers

Lass Gott deinen Weg bestimmen, er macht es richtig. // nach Psalm 37,5

Gebet

Danke, lieber Gott, dass du uns ganz genau kennst, und dass du einen guten Plan für unser Leben hast. Amen