

MOSE: AUFTRAG VOM HÖCHSTEN 3

Wer ist der Stärkste?

Text // Gottes Volk zieht aus Ägypten weg // 2. Mose 5-12

Worum geht's? // Gott ist der Stärkste. Er hält sein Versprechen.

Material

- Koffer
- Zahlenschloss oder Vorhängeschloss mit Schlüssel
- großes Tuch für die Mitte
- Krone
- 0,5-Liter-PET-Flasche mit rot gefärbtem Wasser (Wasserfarbe oder rotes Krepppapier)
- Frösche (Spielfiguren oder Fruchtgummis)
- Bilder Plagen: Mücken, Hagel, Heuschrecken (Online-Material)
- Pflaster / Verbände
- schwarzes Tuch
- Ziegen, Schafe (Spielfiguren)
- Material für Kreativ-Bausteine >> siehe dort

Hinweis: Der Koffer, das Schloss und das Tuch sind aus den letzten Einheiten vorhanden.

Eo8_Plagen
auf www.klgg-download.net
(Download-Info
S. 19)

Hintergrund

Der Auszug aus Ägypten beginnt mit der Bitte, dass das Volk eine Dreitagesreise in die Wüste machen darf, um ihren Gott anzubeten. Gott selbst verhärte das Herz des Pharaos, damit den Menschen klar wird, dass Gott der einzige Gott ist und er selbst mit Macht sein Volk aus Ägypten herausführt.

Die ersten drei Plagen sind ekelerregend, die zweiten drei Plagen sind lästig und schmerzhaft, die dritten drei Plagen sind Naturplagen; in all dem zeigt sich, dass Gott den ägyptischen Zauberern und Göttern überlegen ist. Es zeigt die Ohnmacht des Pharaos, der selbst als Gott von seinem Volk verehrt wurde. Ägypten ist ruiniert und Gott hat seine Macht gezeigt. Die zehnte Plage bildet den Höhepunkt. Das Volk Israel beginnt den Auszug und den Anfang des neuen Lebens in Freiheit mit einem Fest, das noch in Gefangenschaft gefeiert wird. Die Israeliten schlachten anstelle der Tötung des Erstgeborenen das Passahlamm, das schon auf den späteren Tod von Jesus hindeutet. Das Blut des Lammes, so wie das Blut von Jesus, schützt vor dem Tod und befreit zum Leben in der Gemeinschaft mit Gott.

Methode

Die Geschichte wird mit Gegenständen erzählt. Die Gegenstände befinden sich zunächst in einem Koffer. Die Kinder dürfen nacheinander einen Gegenstand herausholen. In einer kurzen Runde darf jeder etwas zu seinem Gegenstand sagen. Je nach Gruppengröße sollten manche Gegenstände mehrfach vorhanden sein, sodass jedes Kind miteinbezogen ist.

Die vorherige Einheit (Eo7) wird im Einstieg mit den Kindern kurz wiederholt. Dann wird die Geschichte erzählt. Wer von seinem Gegenstand hört, darf ihn in die Mitte legen, sodass nach und nach ein großes Bodenbild entsteht.

Notizen



Einstieg

Der Koffer steht in der Mitte und ist nach Möglichkeit mit einem Zahlenschloss oder Vorhängeschloss verschlossen. Ein Mitarbeiter tut etwas geheimnisvoll, müht sich mit dem Schloss ab und scheitert bei dem Versuch, den Koffer zu öffnen. *Wo ist nur der Zettel mit der Zahlen, die ich hier einstel-*

len muss? Ich weiß die Zahlen nicht mehr! / Wo habe ich bloß den Schlüssel hingelegt? Die Kinder unterstützen den Mitarbeiter bei der Zettel-/Schlüsselsuche. Nach erfolgreicher Suche darf ein Kind Schloss und Koffer öffnen.

Jedes Kind darf nun einen Gegenstand

aus dem Koffer nehmen und von seinem Platz aus berichten, was es aus dem Koffer geholt hat.

Wer weiß noch, was beim letzten Mal im Koffer war? Um was ging es da? Die Kinder erzählen, was sie noch wissen. Der Mitarbeiter ergänzt, falls nötig.



Geschichte

In der Mitte wird das große Tuch ausgebreitet.

Nun möchte ich euch eine Geschichte erzählen. Habt ihr noch fest in der Hand, was ihr im Koffer gefunden habt? Dann passt jetzt sehr gut auf! Wenn ihr meint, dass in der Geschichte von etwas erzählt wird, wozu euer Gegenstand passt, dann dürft ihr ihn hier in der Mitte auf das Tuch legen. Mal sehen, ob ihr alles herausfindet...

Die Israeliten lebten in einem anderen Land. In Ägypten. Es ging ihnen sehr schlecht. Sie waren gefangen und mussten hart arbeiten. Die Israeliten wollten weg aus Ägypten. Der König war böse (*Krone*). Er wollte die Israeliten nicht weggehen lassen aus Ägypten.

Da schickte Gott Mose. Mose sollte die Israeliten aus Ägypten befreien. Mose fühlte sich nicht mutig. Doch Gott hatte Mose versprochen: Ich bin bei dir.

Mose sagte zum König: „Gott sagt, du sollst die Israeliten gehen lassen.“

Der König sagte: „Warum soll ich das machen? Ich kenne diesen Gott nicht und ich höre nicht auf ihn.“

Die Ägypter sollten sehen, dass Gott der Stärkste ist. Als Erstes verwandelte Gott das Wasser des Flusses in Blut

(*Flasche mit rot gefärbtem Wasser*). Niemand konnte das Wasser mehr trinken. Doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Als Zweites ließ Gott überall Frösche herumhüpfen (*Frösche*). Die Frösche waren im Bett, in den Haaren und im Essen. Doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Dann schickte Gott Milliarden von Mücken und Fliegen (*Bild Mücken, Fliegen*). Doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Dann kamen schreckliche Krankheiten zu Menschen und Tieren (*Pflaster und Verbände*), doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Dann schickte Gott große Hagelkörner (*Bild Hagelkörner*), doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Danach schickte Gott viele Heuschrecken (*Bild Heuschrecken*), doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Dann wurde es mitten am Tag plötzlich ganz dunkel (*schwarzes Tuch*). Die Sonne war nicht mehr zu sehen. Doch der König wollte die Israeliten nicht gehen lassen.

Gott zeigte den Ägyptern, wie stark er ist. Neun Mal. Der König konnte

nichts dagegen machen. Gott war stärker als er.

Neunmal warnte Gott den König. Nach den neun Warnungen sagte Mose zum König: „Nun wird Gott das Schlimmste schicken. Der älteste Sohn jeder Familie wird sterben. Nur den Söhnen der Israeliten wird nichts passieren.“

Und es passierte, was Gott gesagt hatte. In der Nacht ertönte plötzlich lautes Geschrei im Palast. Der Sohn des Königs war gestorben. Erst jetzt tat der König, was Gott ihm gesagt hatte. Der König ließ die Israeliten aus Ägypten weggehen. Der König brüllte sogar: „Haut ab, geht weg, verschwindet!“

Die Israeliten packten ihre Sachen. Sie nahmen alle ihre Tiere mit (*Ziegen, Schafe*). Noch in der Nacht gingen Mose und die Israeliten weg aus Ägypten. Endlich waren sie frei! Gott hatte sein Versprechen gehalten und sie gerettet. ●



Gespräch

Warum schickte Gott die Warnungen? Was passierte dann? Was tat der König? Wann ließ der König die Israeliten gehen?

Ob die Ägypter und ihr König wohl Angst bekommen haben, weil so viele seltsame Dinge geschahen?

Notizen





Spiele

Wer ist der Stärkste?

In der Geschichte wird deutlich, dass Gott der Stärkste ist. Die Kinder können in diesem Spiel ihre Stärke zeigen.

- 1 Wäscheklammer pro Kind
- 1 Münze pro Kind

Jedes Kind bekommt eine Wäscheklammer und eine Münze. Das Geldstück wird am Griff eingeklemmt und mit den Fingern zugepresst. Welches Kind kann am längsten den Druck halten (= die Klammer geöffnet lassen)?

Tipp: Das Spiel kann auch in Gruppen gespielt werden.

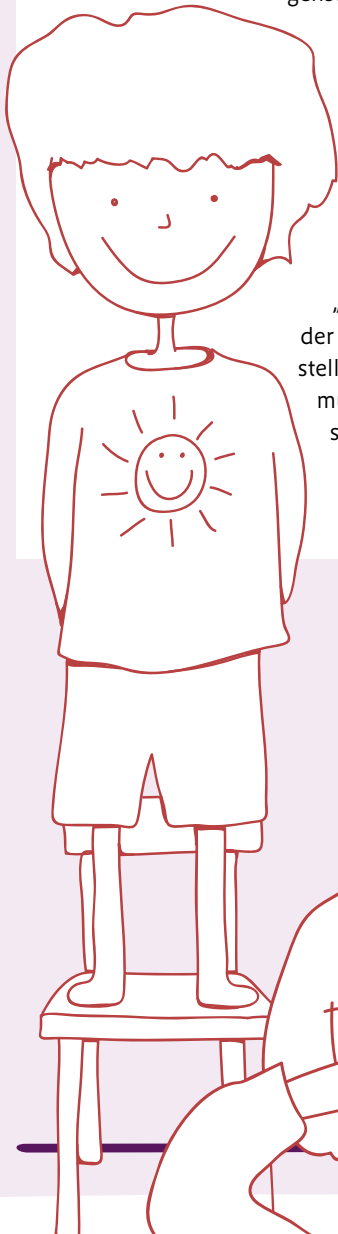
Endlich frei!

Ein Kind wird ausgewählt. Es ist in Ägypten gefangen und möchte endlich frei sein! Alle anderen Kinder stellen sich in einem engen Kreis um das eine Kind herum, fassen sich an den Händen und geben sich alle Mühe, das Kind nicht aus der Mitte zu lassen. Schafft es das Kind, dennoch aus der Gefangenschaft auszubrechen?

Frösche, Hagel, Mücken

Die Kinder erleben durch das Spiel, wie eklig und nervig die Plagen für die Menschen waren.

Dieses Spiel wird wie „Feuer, Wasser, Sturm“ gespielt. Wenn der Mitarbeiter „Frösche“ ruft, müssen alle Kinder sich auf einen Stuhl, Bank etc. stellen. Beim Kommando „Hagel“ müssen sie sich hinhocken, um sich zu schützen. Beim Kommando „Mücken“ müssen sie sich zum Schutz ihre Hände vor das Gesicht halten.



Entdecken

Plagenreich

Die Plagen werden anhand von Fühlstationen „begreifbar“ gemacht. Vollständigkeit ist dabei unwesentlich.

- tiefe Teller
- große Decke, alternativ: Kartons, in die eine kleine, handgroße Öffnung hineingeschnitten ist
- Fruchtgummifrösche (= Frösche)
- Eiswürfel oder Crushed Ice (= Hagel)
- Verband (= Krankheiten)
- Rosmarinzwige (= Heuschrecken)
- Duschgel (= blutiges Wasser)
- Stücke von Bindfaden (= Fliegen(beine))
- Feuchttücher zum Abwischen der Hände

Aus je einem Teller wird eine Fühlstation. Die Teller werden in einem Kreis oder in einer Reihe aufgestellt und mit einer großen Decke zugedeckt. Dies muss vorbereitet werden, bevor die Kinder den Raum betreten (Das Eis sollte natürlich erst kurz vor der Aktion unauffällig in den Teller gefüllt werden). Nun können die Kinder ausgiebig unter der Decke fühlen und überlegen, um welche Plagen es sich handelt ... Puh, ein bisschen gruselig ist das vielleicht schon!

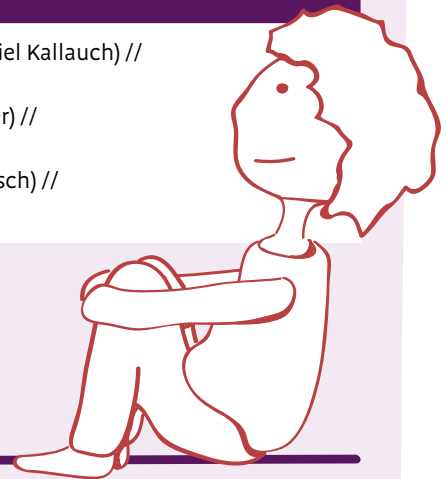
Je nach Gruppengröße können die Plagen auch mehrfach vorkommen.

Tipp: Tiefe Teller nehmen, damit sich zum Beispiel Decke und Eiswürfel oder Decke und Duschgel nicht berühren. Alternativ können die Fühl-Gegenstände auch in Kartons gestellt werden, in die die Kinder durch eine kleine Öffnung hineingreifen können.



Musik

- Felsenfest und stark (Daniel Kallauch) // Nr. 17 in „Einfach spitze“
- Gott ist stark (Ute Spengler) // Nr. 59 in „Einfach spitze“
- Egal was kommt (Ute Rapsch) // Nr. 140 in „Einfach spitze“



Gebet // Lieber Gott, du hast allen Menschen gezeigt, dass du der Stärkste bist. Ich brauche keine Angst zu haben, weil du mir hilfst. Dankeschön. Amen

Hanna Detering

Mehr Infos zu den Autoren gibt es auf Seite 5.

