

Mirjam und die Prinzessin

Gott weiß, was er vorhat

2. Mose 2,5–10



Kerngedanke

Gott hat einen wunderbaren Plan: Ein Kind, dem Tode geweiht, wird gerettet. Dazu verhelfen auch Mirjam und die Pharaonentochter, die mutig und selbstbestimmt handeln.



Lernziel

Einerseits kannst du dich in deinem Leben frei entscheiden, andererseits hat Gott aber auch einen Plan für dich.



Hintergrundinformationen

Die Geschichte von Mose zeigt uns den außergewöhnlichen Anfang eines außergewöhnlichen Lebens. Mutige Frauen beeinflussen gleich zu Beginn sein Schicksal. Vor zwei Wochen haben die Kinder von den hebräischen Hebammen gehört, letzte Woche von der Mutter Jochebed, dieses Mal geht es um Mirjam und die Prinzessin. Mirjam riskierte geistesgegenwärtig ihr Leben, um Mose zu beschützen. Sie schaltete sich in das Gespräch der Prinzessin mit ihren Dienerinnen ein. Dann war es die Pharaonentochter, die sich gegen den Rassismus ihres Vaters stellte und das ausländische Kind unter ihren Schutz nahm. Alles wäre anders gekommen, wenn sich Jochebed in ihr Schicksal gefügt hätte, Mirjam im Schilf

hocken geblieben wäre, und die Prinzessin den Säugling in den Fluss zurückgeworfen hätte. Aber das solidarische Zusammenspiel von Mutter, Schwester und Pharaonentochter über ethnische, religiöse und soziale Grenzen hinweg macht das Unmögliche möglich. Gott schreibt Heilsgeschichte und er nutzt dazu das selbstbestimmte, mutige Handeln aktiver Frauen.

Erst jetzt erfahren wir, wie der Knabe heißt: Mose. Bei den Ägyptern gaben die Mütter den Neugeborenen ihre Namen. Namen waren für sie besonders wichtig, sie galten als Wesensbestandteil des Menschen und lebten weiter, wenn ein Mensch gestorben war. Das endgültige Vergessen eines Namens war in Ägypten schlimmer als der Tod. (Deshalb wurden Namen auf Monumente oder Statuen eingraviert und weggekratzt, wenn ein Herrscher ausgelöscht werden sollte.) Mit der Namensgebung hatte Mose nun eine Zukunft. Der Name „Mose“ bedeutet „Sohn“ (Tutmose = „Sohn des Gottes Tuth“). Eine Erklärung des Namens durch die Tochter des Pharaos lautet: „Ich habe ihn aus dem Wasser gezogen“. Sie basiert auf der hebräischen Bedeutung des Namens Mose. Hier klingt an, dass der „Herausgezogene“ später das Volk Gottes herausziehen und befreien wird. Gott machte am absoluten Nullpunkt (das Kind fällt in die Hände des Feindes) das Unmögliche möglich: Das Kind wird ein Prinz und der Pharaos zieht selbst seinen späteren Gegenspieler groß! Man erkennt die Hand Gottes, die Geschicke lenkt. Dass wir trotzdem frei und selbstbestimmt entscheiden, ist gedanklich schwer zu fassen. Kinder können diesen Widerspruch im Ansatz schon erkennen. Und sie sind kreative Tüftler. Es dürfte spannend sein, was sie selbst für Erklärungen hervorbringen. Wir sollten sie also nicht mit fertigen Antworten „zutexten“, sondern ihre Erklärungsversuche würdigen.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine/Inhalt	Erklärungen/Input	Material/Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Eine Geschichte erzählen In der Mitte steht ein Körbchen mit beschriebenen Zeitungsschnipseln. Die Leitungsperson beginnt mit einer erfundenen Geschichte. Jedes Kind muss nun der Reihe nach einen Schnipsel ziehen, die Worte darauf vorlesen und die gemeinsame Geschichte unter Verwendung dieser Worte weitererzählen. Die Geschichte entwickelt sich also „zufällig“, aber doch unter Einbringen von eigenen Ideen und Entscheidungen.</p>	<p>Heute hören wir eine Geschichte, die auch durch den Einsatz von mutigen Frauen eine bestimmte Wende nahm. Dadurch sehen wir: Es gibt Dinge, die wir nicht in der Hand haben, aber trotzdem können wir Schicksale verändern! Über allem ist ein Gott, der Dinge zum Guten lenkt.</p>	<p><input type="checkbox"/> Korb mit Zeitungsschnipseln</p>
	<p>Spiel: Würfel-Zufälle Wir brauchen 24 Würfeln. Jedes Kind soll schätzen, wie viele Sechsen bei seinem Wurf dabei sein werden. Diese Zahl schreibt es auf seinen Zettel. Dann darf jedes Kind reihum die 24 Würfel würfeln. Dazu werden sie in einer Schachtel geschüttelt und dann umgestülpt. Neben die Schätzung wird die tatsächliche Anzahl von Sechsen notiert. Wer genau geraten hat, bekommt 6 Punkte. Die anderen werden danach aufgelistet, je nachdem, wie dicht sie an ihrer eigenen Schätzung dran waren. Sie bekommen 5, 4, 3, 2, 1 oder 0 Punkte. Dann wird dieselbe Runde mit der „Fünf“ veranstaltet. Wer hat am Ende die meisten Punkte?</p>	<p>Hier geht es um Zufälle und Wahrscheinlichkeiten. In unserer heutigen Geschichte kann man gar nicht mehr von Zufällen sprechen, denn Gott lenkt das Geschick eines besonderen Kindes, nutzt dafür aber den Mut und die Entscheidungen einzelner Menschen.</p>	<p><input type="checkbox"/> 24 Würfel <input type="checkbox"/> Schachtel <input type="checkbox"/> Zettel <input type="checkbox"/> Stifte</p>
	<p>Aktion: Punkt-Bild Jeder malt auf ein Blatt Papier neun Punkte. Dann gibt er dieses Blatt seinem Nachbarn. Der muss unter Verwendung der Punkte ein Bild malen. Jeder Punkt soll einen Schnittpunkt oder einen Winkel (Ecke) darstellen. Man kann auch auf ein Blatt drei abstrakte Figuren zeichnen, z. B. Kreis, Dreieck, Quadrat, und daraus ein Bild erfinden lassen.</p>	<p>Wir dürfen Dinge weiterentwickeln, die Gott uns gegeben hat, z. B. unsere Anlagen und Fähigkeiten. Wir leben unter bestimmten Bedingungen, können aber selbstbestimmt etwas daraus machen.</p>	<p><input type="checkbox"/> Papier <input type="checkbox"/> Stifte</p>

Einstieg ins Thema	<p>Philosophische Betrachtung: Schachbrett Die Leitungsperson zeigt den Kindern ein Schachbrett und erklärt: „Ist die Welt wie ein Schachbrett? Manche kommen als Reiche zur Welt, andere als Arme. Manche leben in Sicherheit, andere sind bedroht. Manche haben jeden Tag Sorgen, andere kennen keine Not. Manche leben auf weißen Feldern, andere auf schwarzen. Stimmt das? Sind wir Menschen einem ungerechten Schicksal ausgeliefert?“ Austausch. Danach Übergang zum Leben von Moses Familie und der Familie des Pharao.</p>	Diese existenzielle Frage ist zwar schwer, aber Kinder lösen sie oft ganz praktisch und kreativ. Sie haben ihre eigenen Erklärungen. Man sollte also ein echtes Gespräch anregen und jeden Beitrag wertfrei stehen lassen.	<input type="checkbox"/> Schachbrett <input type="checkbox"/> Evtl. Figuren
	<p>Pantomime: Worte erraten Jedes Kind zieht reihum einen Zettel und liest darauf Worte, die zur Geschichte gehören: arm, Sklave, Baby, Angst, Verstecken, Pharao, Töten, Nil, Soldat, Mutter, Stillen, Schwester, Korb, Flechten, Ertrinken, Baden, Prinzessin, Dienerin, Krokodil, Nil-Gott, Rennen, Schloss usw. Jeder macht das pantomimisch vor, was auf seinem Zettel steht. Die anderen raten.</p>	Alle diese Begriffe kommen heute in unserer Geschichte vor.	<input type="checkbox"/> Behälter mit vorbereiteten Zetteln
Kontextwissen	<p>Ein Tag im Leben einer ägyptischen Prinzessin (Anhang 1) Wie lebt eine ägyptische Prinzessin? Wir lesen mit den Kindern den Text von Anhang 1.</p>	Solche Einzelheiten sind für die Kinder interessant. Die Informationen kann man auch bei der Geschichte verwenden.	<input type="checkbox"/> Anhang 1
	<p>Wie gelingt ein Binsenkorb? Was ist Pech? (Anhang 2) Wie werden Körbe geflochten? Wir erklären den Kindern, wie Binsen, Schilf und Weidenzweige zu Körben verarbeitet werden können. Damals in Ägypten wurden Schilfkörbe von außen mit Pech bestrichen. Das war ein normales technisches Verfahren der damaligen Zeit auch für geflochtene Boote. Damit konnten die Ägypter den Nil entlang fahren.</p>	<p>Am besten ist es, wenn man einen Korb mitbringt und die Kinder zunächst raten lässt, wie dieser Korb hergestellt worden ist.</p> <p>Womit wurde der Korb von Mose wasserfest abgedichtet? Was ist Pech? (Anhang 2)</p>	<input type="checkbox"/> Geflochtener Korb <input type="checkbox"/> Anhang 2 (evtl. Internetzugang)
Storytime	<p>Erzählen aus der Sicht der Prinzessin Die ganze Geschichte wird erzählt, wie es die Prinzessin erlebt haben könnte (oder eine Dienerin der Prinzessin).</p>	Dabei ist immer zu beachten, was die Prinzessin tatsächlich wissen konnte, als sie den kleinen Mose fand.	
	<p>Erzählen aus der Sicht eines Krokodils Wie schon bei der vorigen, so kann man auch bei dieser Geschichte gut eine Krokodil-Handpuppe einsetzen und aus dieser Perspektive erzählen.</p>	Die Kinder könnten danach eine Krokodil-Handpuppe selbst bauen (siehe Anleitung vorige Lektion).	<input type="checkbox"/> Gekaufte oder selbstgebaute Krokodil-Handpuppe
	<p>Erzählen mit drei Brillen Wir bereiten drei Brillen vor. Eine kennzeichnet Jochebed, eine Mirjam, eine die Prinzessin. Wir erzählen die Geschichte aus diesen drei Perspektiven, indem wir zwischendurch die Brillen wechseln.</p>	Drei Frauen – drei mutige Entscheidungen! Jede Frau hatte ein anderes Leben. Und doch konnte jede etwas Gutes tun.	<input type="checkbox"/> 3 Brillen (unterschiedlich, geschmückt oder gestaltet)

Übertragung ins Leben	<p>Spiel: Lebensbausteine tauschen In einem Behälter sind viele Lebensbaustein-Kärtchen. Darauf stehen Begriffe aus dem Lebens: Haus, Auto, Ehepartner, Wohnwagen, Sohn, Tochter, Hawaii-Urlaub, PC, Dokortitel, Gewächshaus, Weltreise, Rennrad, Pferd, Boot, Hund, Zwillinge, Lotteriegewinn, Katze, Klavier, Garten, Werkstatt, Schuhgeschäft, Elektrofirma, Fernseher, Fußballclub, Miss Universum, Chemie-Labor, Bestattungsinstitut, Sportflugzeug, Auslandsstudium, Südpol-Expedition, Missionar, Fotoapparat, Kamera, Motorrad, Videoanlage usw. Auch „witzige“ Dinge wie Stern, 23 Pinguine, Elefant, Gabelstapler usw. Jedes Kind zieht ca. 5 Kärtchen. Dann dürfen sie untereinander 3 Minuten lang tauschen. Zum Schluss liest jeder vor, was ihn im Leben erwartet und was er daraus macht.</p>	Was fange ich mit meinem Leben an? Das Leben ist voller Überraschungen! Das wird bei diesem Spiel auf witzige Weise gezeigt. Wichtig ist, dass wir etwas Gutes daraus machen. Miriam und die Prinzessin haben das getan.	<input type="checkbox"/> Viele kleine vorbereitete Zettel <input type="checkbox"/> Behälter
	<p>Objektbetrachtung: Terminplaner (siehe auch Heft „Schatzkiste“) Wir zeigen den Kindern unseren Terminplaner: „Hier steht alles drin, was ich die nächsten Wochen machen muss und will. Was ist, wenn nun Gott auch so einen Terminplaner hat, in dem steht, was er für mich vor hat? Wie kommen beide Pläne zusammen?“</p>	Die Kinder überlegen, wie Gottes Plan und unser Plan zusammen funktionieren können. Kreativität ist erlaubt! Wir werden von Gott geführt und sind trotzdem frei!	<input type="checkbox"/> Terminplaner
	<p>Modellieren: Macht was draus! Die Kinder teilen sich in vier Gruppen. Jede Gruppe bekommt einen Klumpen Knete/Ton. Sie sollen daraus in 5 Minuten etwas herstellen. Das Ergebnis jeder Gruppe wird ganz verschieden sein!</p>	Wir Menschen gehen alle ganz kreativ mit unseren Möglichkeiten um. Wir müssen uns entscheiden, was wir haben wollen.	<input type="checkbox"/> Knete oder Ton
Kreative Vertiefung	<p>Basteln: Sandkarten Die Kinder bekommen Postkarten in verschiedenen Farben (Fotokarton zuschneiden). Außerdem bereiten wir gefärbten Vogelsand vor. Mit einem Bleistift zeichnen die Kinder ein Bild vor, z. B. Pyramiden und Palmen in der Wüste. Dann werden einzelne Flächen mit Klebstoff bestrichen und mit Sand bestreut. Man kann die Karte auch zusätzlich mit Stiften gestalten oder als Collage kleben und nur die Wüste mit dem Sand gestalten.</p>	Ein Sandbild erinnert an die Landschaft in Ägypten.	<input type="checkbox"/> Karten <input type="checkbox"/> Stifte <input type="checkbox"/> Klebstoff <input type="checkbox"/> bunter Sand <input type="checkbox"/> Evtl. Stifte, Stoffe, Buntpapiere, Scheren
	<p>Basteln: Druckbild erstellen Die Kinder ritzen in den Boden eines Styroportabletts oder -tellers mit einem spitzen Gegenstand oder Kugelschreibers ein Bild zu Mose auf dem Nil. Sie sollten nur so stark aufdrücken, dass eine leichte Rille entsteht (drückt man zu stark, kann das Tablett zerbrechen). Dann wird mit dem Pinsel eine dünne Schicht Temperafarbe auf das Bild aufgetragen. Die Ritzen sollten sich nicht mit der Farbe füllen. Diese Fläche pressen sie nun auf ein Blatt Papier. So entsteht ein Druckbild.</p>	Man muss darauf achten, dass alles nach dem Drucken seitenverkehrt erscheint.	<input type="checkbox"/> Styroportabletts oder -teller <input type="checkbox"/> Pinsel <input type="checkbox"/> Temperafarbe <input type="checkbox"/> Zeichenpapier

	<p>Spiel: ABC-Würfelspiel herstellen und spielen Auf ein großes Blatt Papier wird eine verschlungene Strecke gemalt. Sie beginnt beim Haus von Amram und Jochebed, führt über den Nil bis hin zum Palast des Pharao. Die Strecke wird in viele Felder eingeteilt. In diese Felder schreiben wir fortlaufend die Buchstaben des ABC. Die Kinder würfeln reichum und wandern mit ihrer Spielfigur los. Wer auf ein Buchstabenfeld kommt, muss ein Wort nennen, das zur Geschichte passt und dann so viele Felder zurückgehen, wie dieses Wort Buchstaben hat. Wer ist zuerst im Pharao-Palast angelangt?</p>	<p>Die Kinder können das Spielbrett mit Bildern zur Geschichte verzieren, bevor das Spiel gespielt wird.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Packpapier oder Plakatpappe <input type="checkbox"/> Marker <input type="checkbox"/> Filzstifte <input type="checkbox"/> Spielfiguren <input type="checkbox"/> Würfel
<p>Gemeinsamer Abschluss</p>	<p>Überraschung Wir knüpfen kleine Überraschungen an lange Fäden. Die Leitungsperson hat alle Fäden gebündelt in der Hand. Die Kinder wählen bzw. ziehen einen Faden und sehen erst dann, was am anderen Ende dranhängt.</p>	<p>Man kann auch zusätzlich Bibeltexte an die Fäden hängen, die die Kinder dann ziehen.</p> <p>Gebet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Schnur <input type="checkbox"/> Kleine Überraschungen <input type="checkbox"/> Evtl. Textkärtchen

Rätsellösung, S. 22

(1) Was folgt nach dem 4. geheimnisvollen Zeichen? Wenn du die Entstehung erkennst, kannst du es daneben malen!

Dargestellt sind jeweils zwei nach links gespiegelte Zahlen/Buchstaben (1 bis 4; B bis E).

Das nächste Zeichen ist also eine nach links gespiegelte 5 bzw. ein nach links gespiegeltes F.

(2) Wie viele braune Fliesen werden vom Babykörbchen vollkommen verdeckt?

17 braune Fliesen werden vom Babykörbchen vollkommen verdeckt.

Anhang 1

Ein Tag im Leben einer ägyptischen Prinzessin oder Königsgemahlin

Wie lief ein Tag im Leben einer Prinzessin oder auch Königsgemahlin am Hofe des Pharaos ab? Hier ein Tag von vielen, wie Wissenschaftler ihn sich vorstellen.

Für eine Prinzessin begann der Tag kurz nach Sonnenaufgang, am frühen Morgen. Nachdem eine Dienerin den passenden Moment des Aufwachens seiner Herrin abgewartet hatte, wurde das Leinentuch vom Fenster des großen Schlafraumes entfernt, um die ersten Sonnenstrahlen herein zu lassen. Geweckt wurde sie durch den Duft von frisch gemahlenden Pflanzen (z. B. Myrrhe) und leisen Klängen von Musikinstrumenten (z. B. Sistrum, eine metallische Handklapper). Wahrscheinlich schliefen die Prinzessinnen nackt, da Nacktheit in vornehmen Kreisen üblich war. Ein Leinentuch diente als Zudecke (auch heute in sehr warmen Ländern noch üblich). Nach dem Aufstehen wurde gebadet. Das tägliche Bad war in Ägypten kein wirklicher Luxus. Die Priester des Amuns (Wind- und Fruchtbarkeitsgott) nahmen im Laufe eines Tages sogar mindestens vier Mal ein Vollbad. Die einfache Bevölkerung badete einmal am Tag. Die Ägypter hatten entweder einen Bade-Raum, der mit einem einfachen Steintrog ausgestattet war oder sie sprangen zu einem erfrischenden Bad in den Nil. Eine Prinzessin badete natürlich in einem eigenen Badezimmer mit einer Badewanne auf erhöhtem Marmorsockel aus durchsichtig schimmerndem Alabaster. Etwa dreißig Dienerinnen schafften Wasser in goldenen und silbernen Krügen herbei. Auf den Wink der Prinzessin wurden duftende Essenzen aus kleineren Krügen in das Badewasser gegossen, bis sie durch eine Handbewegung zeigte, dass es genug war. Nach dem Baden wurde die Prinzessin mit teuren Ölen, Essenzen und Salben eingerieben, denn jeder Ägypter liebte schöne Düfte.

Ein Nebenraum des Schlafzimmers diente als Ankleidezimmer. Für jede Handreichung gab es eine Dienerin. Eine half bei der Auswahl der Kleidung, eine andere reichte die gewünschten Sandalen, eine dritte die Halskette, eine vierte den Kopfschmuck, eine weitere die Krone usw. Kein Mitglied aus der Königsfamilie des Pharaos zeigte sich jemals ohne Kopfbedeckung. Das Haar wurde kurz getragen, denn das war praktisch und „sauber“. Aber jedem standen mehrere Perücken für verschiedene Anlässe zur Verfügung.

Die Prinzessin verbrachte ihren Tag mit Spielen und Vergnügungen. Außerdem brauchte sie Zeit für die Schönheitspflege. Wenn es bei Hof Empfänge oder Feste gab, war sie anwesend, aß, trank, plauderte und langweilte sich. Nach Sonnenuntergang wurde das Schlafgemach aufgesucht und die Prinzessin legte sich zur Ruhe.

Anhang 2

Interessantes zum Pech beim Mose-Körbchen

In der Bibel wird der Gebrauch von Pech an drei Stellen beschrieben. Beim Bau der Arche, zum Abdichten des Mose-Körbchens, und beim Turmbau zu Babel (als Bindemittel zwischen den Lehmziegeln).

Pech ist ein Stoff, der bei der Destillation (Flüssigkeit wird so hoch erhitzt, dass sie sich in ihre verschiedenen Bestandteile aufspalten) von Erdöl oder Baumharz entsteht. Pech ist ein sehr zähflüssiger Stoff. Er ist so zähflüssig, dass ein Klumpen in mehrere Stücke zerspringt, wenn man mit dem Hammer drauf schlägt. Aber ist Pech denn da nicht eher ein fester Stoff?

Hierzu gibt es einen Test, den man ihm Internet anschauen kann. Er nennt sich „Pitch Drop Experiment“ (Pechtropfenexperiment) und läuft seit 1930: <https://www.youtube.com/watch?v=k7jXjn7mIao> (Zugriff: 01.08.2018).

Thomas Parnell (1881–1948) erhitzte damals Pech und ließ es in einen Trichter fließen, der unten verschlossen war. Diesen Trichter stellte er in einen Metallständer und ließ das Pech auf Zimmertemperatur abkühlen. Das dauerte ganze drei Jahre. Dann entfernte er den Stopfen, stellte ein Glas unter den Trichter und wartete. Nach acht Jahren löste sich der erste Pechtropfen aus dem Trichter. Das war im Dezember 1938, weitere Tropfen folgten 1947, 1954, 1962, 1970, 1979, 1988, 2000. Inzwischen sind insgesamt neun Tropfen in das Glas gefallen, der letzte im April 2014. Das „Pitch Drop Experiment“ hat bewiesen, dass Pech wirklich eine Flüssigkeit ist. Es tropft eben nur sehr langsam. Thomas Parnell konnte mit Stolz von sich behaupten, das zeitaufwändigste Experiment der Geschichte ins Leben gerufen zu haben.

(siehe auch <http://de.wikipedia.org/wiki/Pechtropfenexperiment>; Zugriff: 01.08.2018)