

Anregungen für den Kindergottesdienst am 10.02.2024

Gott versorgt sein Volk

Hunger, Durst und ein feindlicher Angriff

2. Mose 16–17

Darum geht's

Warum wollten die Israeliten bei Problemen immer zurück nach Ägypten und stellten alles infrage?

→ Meine persönlichen Fragen und Gedanken zur Bibelgeschichte:

→ Mögliche Fragen der Kinder zur Bibelgeschichte:

Ideen für den Ablauf

Anfangs- und Schlussrituale, Gebete, Lieder und andere regelmäßig wiederkehrende Sequenzen werden durch L (= Leiterin/Leiter) gruppenspezifisch in den Ablauf integriert. Sämtliche Seitenzahlen beziehen sich auf das Heft „Schatzkiste“, sofern nicht anders vermerkt.

Die Fährte aufnehmen 	Pessimistisch oder optimistisch? L stellt ein zur Hälfte gefülltes Wasserglas auf und fragt die Kinder: „Ist dieses Glas halb leer oder halb voll?“ Die Kinder reagieren und tauschen sich aus. Dann schreibt L die Begriffe „Optimismus“ und „Pessimismus“ an die Flipchart und erklärt: „Manche Menschen sind eher optimistisch veranlagt, manche eher pessimistisch. Pessimistische Menschen rechnen damit, dass schlechte Dinge passieren, und haben Angst und Sorgen. Optimistische Menschen rechnen mit dem Guten und sind sorglos und zuversichtlich.“ Unter das Wort „Optimismus“ werden ergänzend die Begriffe „Zuversicht“ und „Sorglosigkeit“ geschrieben, unter „Pessimismus“ die Begriffe „Angst“ und „Sorge“. L fragt: „Was meint ihr: Ist eine Einstellung besser als die andere?“ Die Kinder reagieren und L lässt ihre Äußerungen stehen, ohne diese zu bewerten. (Beide Sichtweisen haben auch ihre Berechtigung.)	Zur Hälfte gefülltes Wasserglas Flipchart, Stift
Der Bibelspur folgen 	Zur Bibelgeschichte hinführen L kündigt an, dass es heute mit der Wüstenwanderung des Volkes Israel weitergeht. Erzählt wird wieder aus der Sicht des Jungen Levi. Dieser wird zwar in der Bibel nicht erwähnt, aber es könnte damals einen Jungen mit diesem Namen gegeben haben. L zeigt den Kindern auf ihren Landkarten bzw. Arbeitsbögen den Weg des Volkes durch die Wüste Sin nach Refidim (nordwestlich des Sinai/Horeb).	Biblische Landkarten oder Arbeitsbögen der Kinder (beides siehe erste Einheit dieses Vierteljahres)

	Die Bibelgeschichte erleben L stellt eine Schale mit schwarzen und weißen Steinen in die Mitte und legt ein einfarbiges Tuch aus. Die Kinder bekommen die Aufgabe, heute bei der Geschichte genau aufzupassen, ob die Israeliten pessimistisch oder optimistisch auf ihre Erlebnisse reagieren. Bei pessimistischen Reaktionen sollen die Kinder einen schwarzen Stein auf das Tuch legen, bei optimistischen Reaktionen einen weißen. L liest den Kindern die biblische Geschichte vor (S. 34 ff.). Anschließend wird das Ergebnis gemeinsam ausgewertet. L fragt die Kinder, was sie über das Ergebnis denken und wie sie es sich erklären.	Schale mit schwarzen und weißen Steinen Einfarbiges Tuch Heft „Schatzkiste“
	„Heiße Bibelspur“ (S. 37) L liest mit den Kindern den abgedruckten Bibeltext. Danach fragt L die Kinder nach ihrer Meinung: Darf man Gott Vorwürfe machen und ihn auf die Probe stellen (also herausfordern)? Die Kinder äußern ihre Gedanken. Falls noch nicht geschehen, kreuzen sie die aus ihrer Sicht zutreffende/-n Antwort/-en in ihren Heften an. Nun liest L mit den Kindern 2. Mose 17,4. Wie ging es Mose? L fragt die Kinder, ob sie seine Not verstehen können. An wen wandte sich Mose damit?	Heft „Schatzkiste“ Evtl. Stifte Bibeln
	Über Fragen nachdenken L fordert die Kinder auf, ihre eigenen Fragen zu der Geschichte zu stellen, und lädt sie zum gemeinsamen Nachdenken ein. Auf manche Fragen versuchen L und die Kinder Antworten zu finden, andere dürfen offenbleiben. Auch die „Darum geht’s“-Frage wird besprochen. Eine Antwort dazu kann lauten: Die Israeliten waren alle als Sklavinnen und Sklaven in Ägypten geboren und aufgewachsen. Sie kannten von Kind auf nur ein Leben, das scheinbar niemals besser werden konnte. Man wurde als Sklave geboren und starb als Sklave. Außerdem war das eigene Leben stets bedroht und man musste immer mit dem Schlimmsten rechnen. Die Israeliten konnten nicht plötzlich optimistisch sein. Alle Schwierigkeiten auf dem Weg durch die Wüste waren für sie Beweise, dass es ihnen niemals gut gehen konnte. Positive Erfahrungen zählten nur für den Moment, schlechte zählten doppelt. Es fiel ihnen nicht leicht, zuversichtlich zu sein. Gott hatte deshalb viel Geduld mit ihnen und warb um ihr Vertrauen (siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“).	

Im Heute landen 	„Voll im Leben“ (S. 37) L fragt die Kinder, ob sie schon einmal etwas an Gott gestört hat und sie ihm Vorwürfe gemacht haben. Die Kinder antworten und L regt noch einmal das Gespräch unter ihnen an, ob man so etwas überhaupt sagen oder denken darf. Dann fragt L die Kinder, ob ihnen aufgefallen ist, wie geduldig Gott mit den Anklagen der Israeliten umging. L fragt: „Was kann uns diese Geschichte über Gott sagen?“ Falls noch nicht geschehen, schreiben die Kinder in die in ihren Heften abgebildeten Herzen, was sie an Gott stört und was ihnen gefällt.	Heft „Schatzkiste“ Evtl. Stifte
Einen Schatz finden 	WortSchatz (S. 39) L stellt eine kleine Schatztruhe in die Mitte und kündigt einen Schatz an, der aus Worten besteht. In der Truhe befinden sich vorbereitete Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche (siehe „Kopiervorlage WortSchatz“). L öffnet die Truhe und liest den WortSchatz vor. Dann breitet L die Symbole für die Bereiche „Gott“, „Welt“, „Ich“, „Familie“, „Schule“ und „Bibel“ sowie die Blanko-Variante vor den Kindern aus. Jedes Kind bekommt ein WortSchatz-Kärtchen und soll es auf den Bereich legen, in dem ihm der Spruch eine Hilfe sein könnte. Für zusätzliche Bereiche wie „Hobbys“, „Freundschaften“ etc. kann die Blanko-Variante verwendet werden (eine Beschriftung ist nicht erforderlich). L gibt den Kindern die Möglichkeit, etwas zu ihrer Wahl zu sagen. Zum Schluss kann sich jedes Kind, wenn es möchte, ein Kärtchen mit nach Hause nehmen. Die Symbole kommen im nächsten Kindergottesdienst wieder zum Einsatz.	Kleine Schatztruhe (evtl. selbst gestaltet) Pro Kind 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche Vorbereitete Symbole (siehe erste Einheit dieses Vierteljahres)
Kreativ werden 	Spiel: „Tour durch die Wüste“ L schreibt die Begriffe „Schirm“, „Wanderstock“, „Verbandszeug“, „Wanderschuhe“, „Geld“, „Schmerzmittel“ und „Wasserflasche“ an die Flipchart. Jedes Kind wählt aus den aufgelisteten Gegenständen drei aus, die es auf einen Weg durch die Wüste mitnehmen würde, und schreibt die Begriffe auf eine Karteikarte. Dann stellen sich alle Kinder an einer Wand des Raumes nebeneinander auf. L liest vor, was während der „Tour durch die Wüste“ passiert. Die Kinder, die die jeweils benötigte Sache mitgenommen haben, dürfen einen Schritt nach vorn machen. Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels in vorderster Reihe steht. L beendet das Spiel mit den Worten: „Manchmal fehlt das, was man gerade braucht. Aber ganz wichtig ist die Zuversicht und das Vertrauen, dass Gott helfen kann.“	Flipchart, Stift Pro Kind 1 Karteikarte Stifte Vorlage „Tour durch die Wüste“

Informationen zur Bibelgeschichte

Nach 30 Tagen Wanderung durch die Wüste erlebt das Volk mehr und mehr Entbehrungen. (4. Mose 33 listet die Lagerstätten und den Zeitplan der Wanderung auf.) Man erreicht die Wüste Sin nördlich des Sinai-Gebirges. Hier verstärkt sich das Murren gegen Mose und Aaron. Fern vom Meer gibt es keine Fische mehr und die Vorräte an Brot und Fleisch sind ausgegangen. Sofort haben die Israeliten wieder den Tod vor Augen und sehnen sich zurück in die Sklaverei. Angesichts ihres harten Lebens in Ägypten sind sie sicher alles andere als verwöhnt und kennen auch lebensbedrohliche Situationen. Aber auf der Reise durch die Wüste, in ein unbekanntes Land auf unbekannten Wegen, wird etwas deutlich: Sie erwarten nicht viel vom Leben – außer zu essen, zu trinken und zu sterben (vgl. 2. Mose 14,11; 16,3). Todesangst und Resignation sind allgegenwärtig.

In 2. Mose 16,3 wird ersichtlich, dass sie nun auch Gott als Verursacher ihres Elends sehen, und Mose unterstreicht dies in Vers 8. Gott erspart dem Volk nicht die Probleme, aber er geht unbeirrt mit. Auf der Etappe durch die Wüste Sin bis nach Refidim passieren mehrere Wunder: Täglich gibt es nun abends Wachteln, morgens Manna. Mose schlägt gegen den Felsen und frisches Quellwasser sprudelt heraus. Die Amalekiter überfallen das Volk und Gott verhilft ihm zum Sieg. Die Israeliten sind eine Menschengruppe, die immer wieder ermutigt, beschwichtigt und motiviert werden will. Man spricht insgesamt von zehn „Murr-Erzählungen“ auf dem Weg durch die Wüste (vgl. bibelwissenschaft.de). Dazu gehören Anklagen, Protest, Aufstand und sogar handgreifliche Rebellion. Mose wendet sich jedes Mal an Gott und Gott ist bereit, für sein Volk zu sorgen.

Rätsellösung (S. 38)

Wortwolke 1 → Fensterwolke b
Wortwolke 2 → Fensterwolke a
Wortwolke 3 → Fensterwolke f
Wortwolke 4 → Fensterwolke d
Wortwolke 5 → Fensterwolke g
Wortwolke 6 → Fensterwolke e
Wortwolke 7 → Fensterwolke h
Wortwolke 8 → Fensterwolke c

Lösungssatz:

ICH LASSE BROT VOM HIMMEL FÜR EUCH REGNEN

Kopiervorlage WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.



Was auch passiert,
Gott kennt mein Herz.

Tour durch die Wüste

- 1** Es geht durch ein Kaktusfeld.
Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 2** Ihr werdet von einem feindlichen Wüstenvolk gekidnappt.
Alle, die **Geld** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 3** Die Sonne scheint erbarmungslos bei 50 Grad Celsius und macht Kopfschmerzen.
Alle, die **Schirm** und/oder **Schmerzmittel** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 4** Das Wasser wird knapp.
Alle, die **Wasserflasche** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 5** Hungrige Hyänen müssen zurückgetrieben werden.
Alle, die **Wanderstock** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 6** Du verstauchst dir ein Bein.
Alle, die **Schmerzmittel**, **Verbandszeug** und/oder **Wanderstock** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 7** Du hast Blasen an den Füßen.
Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt zurück. Alle, die **Verbandszeug** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 8** Ein Sandsturm fegt heran und ihr müsst euch in einem Erdloch ein Versteck basteln.
Alle, die **Schirm**, **Wasserflasche** und **Wanderstock** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 9** Eine Oase taucht auf und es gibt frisches Wasser zum Trinken, Befüllen der Flaschen und Baden der Füße.
Alle, die **Wasserflasche** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 10** In der Nacht wird es sehr kalt. Du kannst anderen einen zusätzlichen Pullover abkaufen.
Alle, die **Geld** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 11** Du bekommst in der Nacht Bauchschmerzen.
Alle, die **Schmerzmittel** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 12** Am Morgen fehlt eine Person aus eurer Gruppe. Sie hat sich in der Nacht beim Pinkeln verlaufen, aber anhand der Spuren ihrer Wanderschuhe findet ihr sie.
Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 13** Ein riesiger Vogelschwarm zieht über euch hinweg und macht euch auf den Kopf.
Alle, die **Schirm** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 14** Langsam wird die Reise anstrengend.
Alle, die **Wanderstock**, **Wanderschuhe** und/oder **Wasserflasche** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 15** Ein Löwe taucht auf und ihr müsst euch verstecken.
Alle, die **Schirm** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 16** Der Weg vor euch ist mit Schlangen übersät und ihr müsst sie vertreiben.
Alle, die **Wanderstock**, **Wanderschuhe** und/oder **Schirm** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.
- 17** Endlich kommt ihr an euer Ziel und kehrt in einer Herberge ein.
Alle, die **Geld** auf ihre Karte geschrieben haben, gehen einen Schritt vor.