

Josef, ein mächtiger Mann

Gott wird mir helfen!

1. Mose 40–41



Kerngedanke

Josef vertraut sein Leben ohne Zögern und Angst Gott an, obwohl er nicht weiß, was die Zukunft bringen wird. Gott führt ihn. Josef ist charakterlich reif geworden für seine hohe Berufung.



Lernziele

Niemand weiß, was die Zukunft bringen wird. Gott ist aber in allen Höhen und Tiefen des Lebens bei uns.



Hintergrundinformationen

Josefs Aufstieg in Ägypten ist einmalig – vom ausländischen Sklaven steigt er zum zweitmächtigsten Mann im Land auf.

Er sitzt im Gefängnis bei Dieben und Mördern. Aber bald merkt man auch dort, dass er anders ist. Er hat keine Angst vor der Zukunft. Gott ist ja da. Er wird zum Aufseher, der das Vertrauen der Leute gewinnt. Josef wird gebeten, Träume zu deuten. Nie stellt er dies als seine Gabe dar, immer verweist er auf Gott. Hier sieht man, wie sehr er gelernt hat Gott zu vertrauen. Auch beim Pharao weist er auf seinen Gott hin. Der Pharao belohnt Josef und ernennt ihn zu seinem Stellvertreter. Josef ist charakterlich reif geworden für seine Berufung.

Unsere Kinder haben vielleicht noch keine realen Zukunftsängste, evtl. aber schon Minderwertigkeitsgefühle oder das Gefühl immer und überall zu versagen, keine Lust auf ein Später (z. B. bedingt durch die Schule). Aber sie sehen, dass Gott auch bei ihnen ist, wenn nicht alles glatt läuft und dies auch in Zukunft. Sie brauchen keine Angst zu haben. Josef kann ihnen zum Vorbild werden.



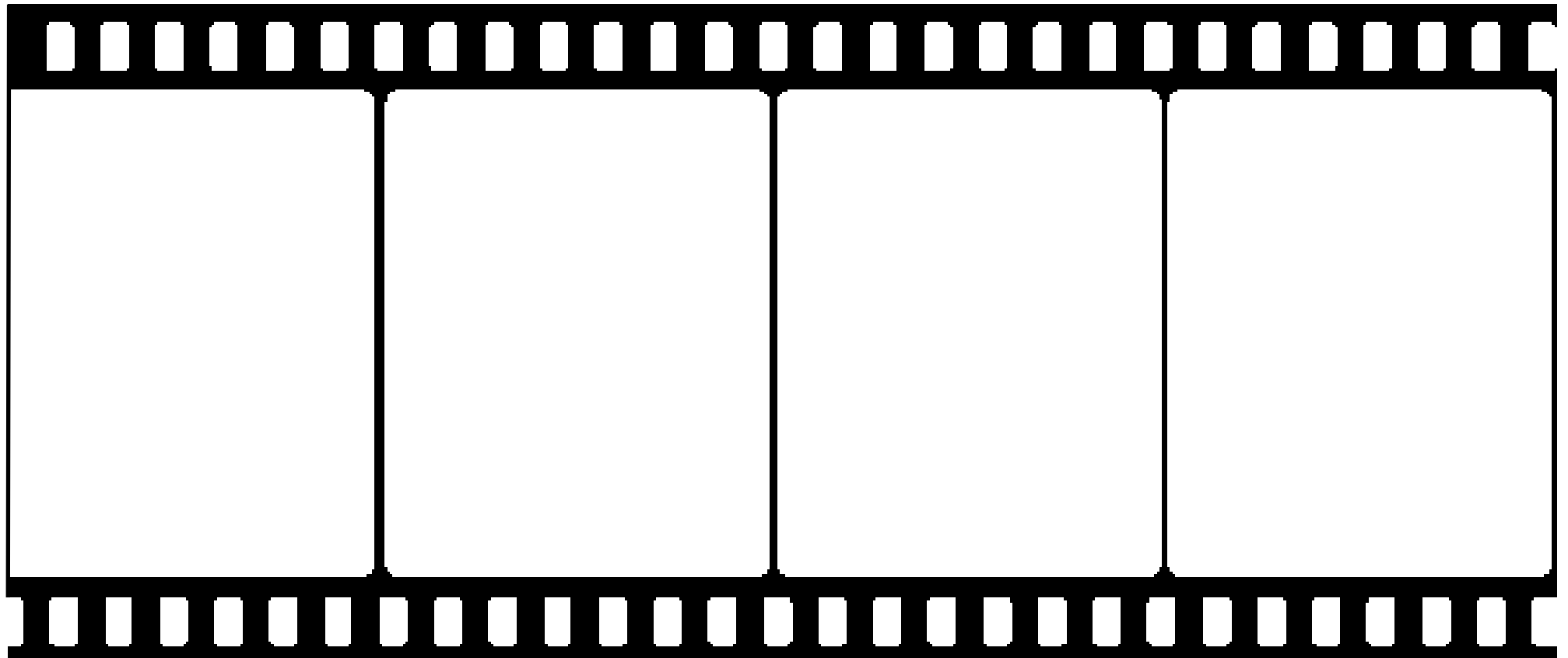
Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	Bohnen-Spiel Wir spielen, dass wir Bohnen sind. Zuerst laufen alle im Raum herum. Dann erfolgen Kommandos, zwischendurch wieder laufen: Wir sind jetzt Springbohnen usw. (siehe Anhang 2). Was die einzelnen Bohnen tun, können sich die Kinder auch selber ausdenken.	Ankommen durch Bewegung und Gruppenbildungsprozess. Die Kinder werden ihren Bewegungsdrang los. Geeignet für Jüngere. Auch für kleine Gruppen geeignet.	siehe Anhang 2
	Molekül Die Kinder bilden einen Kreis und fassen sich an den Händen. Ein Kind wird in die Mitte gestellt, die Augen werden ihm verbunden. Nun darf dieses Kind in alle Richtungen gehen. Die Kreiskinder müssen mitlaufen, denn das Kind aus der Mitte darf nirgendwo anstoßen. Bevor dies geschehen kann, rufen die Kreiskinder „Stopp“, und das Kind in der Mitte muss die Richtung wechseln.	Ankommen durch Bewegung Spiel für mindestens 3–4 Kinder + Leiter-/in	etwas größere Fläche wählen
Einstieg ins Thema	Träume Gespräch über Träume. Habt ihr schon mal was Wichtiges geträumt? Etwas Trauriges? Etwas Lustiges?	Das Gespräch und die Infos helfen den Kindern, die Geschichte zu verstehen.	Stuhlkreis
	Kim-Spiel Ein Bild oder mehrere Bilder (etwas, das mit Träumen zu tun hat) wird (werden) zerschnitten und immer ein beliebiger Teil nach dem anderen auf den Tisch gelegt. Was zeigt das ganze Bild? Wer rät es am schnellsten? Bsp.: - Ein Mann mit einer Sprechblase - Die Träume der Gefangenen - Die Kühe Überleitung: Heute geht es in unserer Josefgeschichte auch um Träume.	Die Kinder werden durch das Spiel auf wichtige Aussagen/Inhalte der Begebenheit gelenkt.	Bild(er) zu Hause erstellen, abmalen oder aus dem Internet beziehen. In Einzelteile zerschneiden.

Kontextwissen	Träume Träumen brachte man damals mehr und eine andere Bedeutung entgegen als heute. Wir wissen: Träume sind meist die Verarbeitung von Dingen aus dem Alltag im Schlaf. Doch auch Gott kann Träume schenken, um uns etwas zu sagen. Dann wissen dies aber die Leute, denen er den Traum schenkt. Josef sagt, dass nur Gott Träume deuten kann. Er schenkt ihm diese Gabe. Es gibt auch heute Menschen, die behaupten, dass sie prophetische Träume deuten können. Dort ist Vorsicht angebracht.	Info zum Verständnis der Begebenheit	vgl. evtl. Artikel zu „Traumdeutung“ (Wikipedia)
	Hungersnot Hungersnöte waren damals keine Seltenheit. Man war abhängig von der jeweiligen Ernte. War sie schlecht, musste das Volk hungern.	Info zum Verständnis der Begebenheit	vgl. evtl. Artikel zu „Hungersnot“ (Wikipedia)
Storytime	Der Mundschenk erzählt seine Geschichte Er träumt, ruft Josef, Josef hilft ihm, er vergisst Josef erst, der Pharao träumt, der Mundschenk erinnert sich an Josef und holt ihn.	Perspektivwechsel, der die Kinder die Geschichte neu erleben lässt.	Becher Traubensaft als Untermalung
	Puppen erzählen Die Kinder erzählen die bekannte Begebenheit selber mit Puppen (erst vergewissern, dass sie die Geschichte wirklich kennen, sonst vorher lesen). Wenn es gut geworden ist: Nächste Woche in der Gemeinde als Kindermoment aufführen.	Durch das eigene Erzählen wird die Geschichte lebendig.	Puppen (Josef, Mundschenk, Pharao, Bäcker)
Übertragung ins Leben	„Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“ (S. 63) Besprechung der Geschichte und auch der „Heißen Bibelspur“ mit den Kindern. Was verstehen sie? Was ist ihre Erfahrung? Wie denken sie?	Lernzielerarbeitung Die Kinder sehen: Gott ist immer da. Er will seinen Kindern helfen, man braucht keine Angst zu haben vor Dingen, die erst noch passieren werden. Er will uns sicher machen und stark wie Josef. Es wird nicht immer alles gut sein, aber Gott verlässt uns nie.	Heft „Schatzkiste“, S. 63
	Erfahrung Die Leiterin/Der Leiter erzählt selber eine Erfahrung, die sie/er im Leben gemacht hat, die Kraft gegeben und Sorgen und Ängste kleiner gemacht hat. Sie/Er sieht: Gott ist da! Jetzt und in Zukunft. Heute genauso wie bei Josef.	Die Kinder sehen am Beispiel, dass nicht nur Josef damals Gottes Wirken und seine Gegenwart gespürt hat. Gott lebt auch heute und wir dürfen ihm jederzeit vertrauen.	Erfahrung überlegen

Kreative Vertiefung	<p>Josefgeschichte auf Filmrolle Wir malen die gesamte Josefgeschichte ganz klein auf eine Art Filmrolle aus Papier oder Plastik, die jeder mit nach Hause nehmen kann. Heute Teil 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Titelbild, z. B. „Meine Josefgeschichte“ ➤ Josef im Gefängnis ➤ Die Träume der Gefangenen ➤ Der Pharao ➤ Josef als mächtiger Mann <p>Alle Streifen am Ende der Einheit als „Film“ zusammenkleben.</p>	<p>Durch das Malen wird die Begebenheit vertieft und noch einmal in das Gedächtnis der Kinder gerufen. Es bleibt eine Erinnerung für Zuhause.</p>	<p>siehe Anhang 1</p> <p>Papierstreifen als Filmrolle vorbereiten oder Plastikstreifen als Filmstreifen entsprechend der Vorlage stifte (bei Plastik: Spezialstifte, Permanentmarker)</p> <p>siehe auch 7. bis 9. Lektion in diesem Vierteljahr</p>
	<p>Malen der Begebenheit Bild Nr. 4 der Geschichte von Josef auf ein großes gesäumtes weißes Tuch malen. Jeder malt mit! (Insgesamt ein großes Wandbild von allen Josephsgeschichten erstellen. 5 Teile, weil 5 „Schatzkiste“-Geschichten zu Josef existieren! Mit den anderen Leiterinnen und Leitern unbedingt absprechen!)</p>	<p>s. o.</p>	<p>Stoffmalstifte oder Farben Großes weißes gesäumtes Tuch</p> <p>siehe auch 7. bis 9. Lektion in diesem Vierteljahr</p>
	<p>Selber ein Kim-Spiel herstellen Die Kinder malen ein Bild aus der Josefgeschichte, zerschneiden es und machen für die anderen ein Kim-Spiel daraus (siehe auch oben unter „Einstieg ins Thema“).</p>	<p>Durch das Malen wird die Geschichte noch einmal durchdacht und durch das Spiel kommt ein neuer Anreiz hinzu.</p>	<p>Papier Scheren Stifte</p>
Gemeinsamer Abschluss	<p>Gebet Die Kinder danken Gott dafür, dass er seine Kinder nie verlässt und ein ganzes Leben lang in Höhen und Tiefen bei ihnen ist!</p>	<p>Diese Gewissheit kann den Kindern eine große Hilfe im Alltag sein.</p>	

Anhang 1



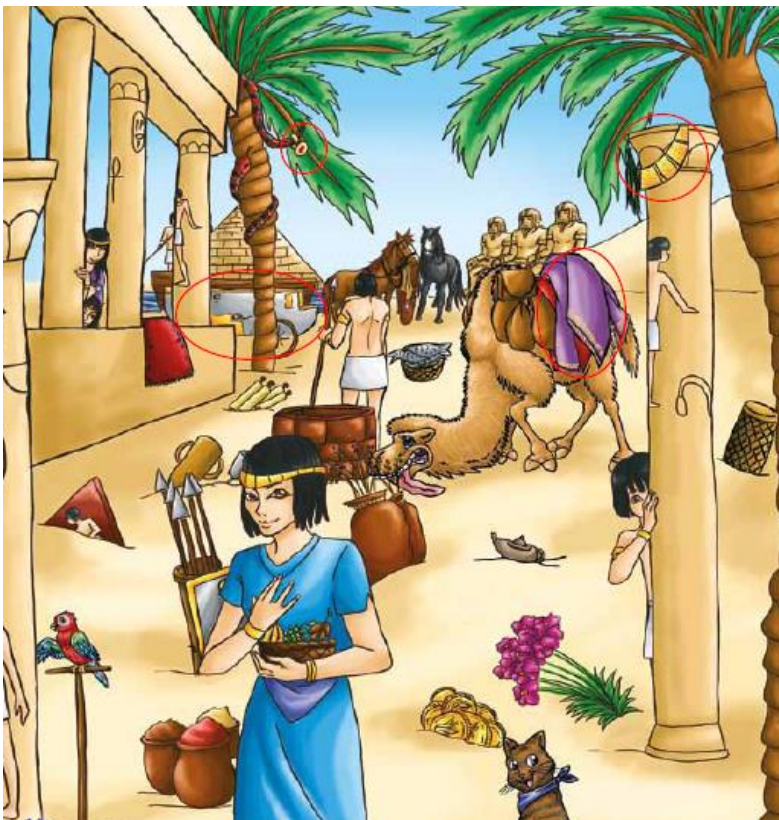
Anhang 2

Beispielhafte Bohnenspiel-Kommandos

Springbohnen	alle Kinder springen
Gebackene Bohnen	Kinder liegen starr auf dem Boden
Chili-Bohnen	Kinder zittern
Kidney-Bohnen	Kinder beugen sich vorn über
Lange, grüne Bohnen	immer 2 Kinder finden sich, fassen sich an der Hand und rennen
Soja-Bohnen	Kinder schlagen mit den Armen, als wären es Flügel

usw. (jeweils eigene Bewegung ausdenken oder von Kindern ausdenken lassen)

Rätsellösung, S. 64



Siegelring
Kostbare Kleidung
Goldene Kette
Wagen des zweiten Staatsoberhauptes