

Gott plant den Weg

Von einer Wolke geführt

2. Mose 13,17–22



Kerngedanke

Gott lässt uns nicht allein, er führt uns, ganz besonders wenn wir schwierige Wegstrecken des Lebens zu meistern haben.



Lernziel

Die Wolken- und Feuersäule sind ein Symbol für Gottes Fürsorge. Die Kinder sollen durch diese Geschichte einen Anstoß bekommen, selbst mehr mit Gott zu rechnen.



Hintergrundinformationen

Der Auszug aus Ägypten sollte der Beginn einer wunderbaren Beziehung zwischen Gott und seinem Volk werden. Jahwe befreite sein Volk, damit es ihn besser kennen lernen konnte. Manche Bibelausleger bezeichnen den Auszug aus Ägypten als die Gründungsstunde des Volkes. Das Ziel war das Land Kanaan, aber zunächst hatten sie einen Termin mit Gott am Horeb bzw. Sinai (2. Mose 3,1). Naheliegender wäre es gewesen, den üblichen Weg der Karawanen zu nehmen. Aber Gott plante es anders. Er wollte verhindern, dass die Israeliten durch eine Begegnung mit den Philistern überfordert werden. So gingen sie den Weg der Flüchtlinge, nach Süden. Vor vielen Jahren war Mose auf

diesem Weg nach Midian geflohen. Er kannte sich also aus. Gott teilte dem Volk aber nicht nur den Weg mit, er macht sich auch selbst durch eine Wolkensäule sichtbar. Gott ging selbst voran, damit sie Mut bekamen. Gott ging voran, die Israeliten waren nicht auf sich selbst gestellt. So knüpfte Gott an das an, was er vor langer Zeit für Joseph getan hatte, als er ihm in schwierigen Lebensumständen half und alles zum Guten wendete. Joseph, der jetzt als Mumie mit ihnen zog, war für das Volk eine sichtbare Rückbesinnung an die Treue Gottes. Und auf diese Erfahrung gründete sich der Glaube Israels und später der Christen.

Die Wolkensäule hatte mehrere Funktionen:

- Sie zeigte, wo der günstigste Weg lang ging.
- Sie zeigte, wo ein guter Lagerplatz war.
- Sie regulierte Aufbruch und Abbruch der Tagesmärsche.
- Sie schützte am Tag vor der stechenden Sonne.
- Sie schützte durch ihre Wärme in der Nacht vor der Kälte.
- Sie spendete in der Nacht Licht.
- Sie schützte vor den Feinden, indem sie sich vor das Volk stellte.
- Sie war ein Beweis für Gottes Gegenwart.
- Sie war das Mittel, mit dem Gott zu Mose sprach.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Einer hängt am anderen Die Kinder stellen sich in eine Schlange. Das erste bückt sich, greift mit der rechten Hand durch seine gegrätschten Beine und fasst die linke Hand des zweiten Kindes. Dieses bückt sich ebenfalls, greift mit der rechten Hand durch die Beine und fasst die linke Hand des folgenden Kindes. So geht es weiter bis zum letzten. Wir gehen ein paar Schritte durch den Raum. Nun legt sich das letzte Kind auf seinen Rücken ohne den „Vordermann“ loszulassen. Die ganze Schlange muss dazu einen Schritt zurückgehen. Dann legt sich das vorletzte Kind auch auf seinen Rücken usw.</p>	<p>Beim Volk Israel war während der Flucht und Wanderung einer auf den anderen angewiesen, so wie bei unserer verbundenen Reihe.</p>	<p>Bei dieser lustigen Übung sollten genug Kinder anwesend sein, die von der Größe nicht zu sehr differieren.</p>
	<p>Spiel: Dicht bei dicht Die Kinder stellen sich in einen engen Kreis. Dann darf jeder reihum ein Kommando folgender Art geben: Kopf an Kopf, Hand an Hand, Fuß an Fuß, Rücken an Rücken, Bauch an Bauch, Nase an Nase ... Alle führen gemeinsam dieses Kommando aus. Besonders schwierig wird es in einer zweiten Runde, wenn jede Anweisung zu der vorhergehenden dazu gefügt werden muss. Irgendwann muss man sich fürchterlich verrenken oder es geht gar nichts mehr!</p>	<p>Siehe oben.</p>	
	<p>Spiel: Gegenseitig führen Einige Kinder stellen sich mitten in den Raum. Sie sind hohe Berge. Man kann auch Stühle aufstellen. Dann werden 2-er Gruppen gebildet. Einem Kind werden die Augen verbunden. Das andere Kind ist sein Führer. Es führt das blinde Kind nur durch Reden an den Hindernissen vorbei und darf es nicht berühren. Das geführte Kind darf die Berge nicht berühren. Die Berge können auch Geräusche machen, dann wird es leichter.</p>	<p>Führen und Sich-führen-lassen sind spannende Erfahrungen, über die man hinterher mit den Kindern noch sprechen kann.</p>	

Einstieg ins Thema	Aktion: Weg suchen Ein Kind verlässt den Raum. Die anderen legen mit einer langen Paketschnur einen Weg über und unter Hindernissen hindurch. Dem Kind werden die Augen verbunden und es muss die Schuhe ausziehen. Mit den Füßen soll es sich an Hand eines Führers an der Schnur entlang tasten und alle Hindernisse überwinden. Danach ist das nächste Kind dran – natürlich mit einem veränderten Weg.	Der Weg für Mose und sein Volk war auch ziemlich ungewiss. Viele waren noch nie aus Ägypten rausgekommen. Durch Gottes Hilfe wurden sie geführt – auf Pfaden, die ihnen oft ungewöhnlich lang und gewunden vorkamen.	Schnur
	Wortgitter (Anhang 2) Die Kinder rätseln das Wortgitter und erfahren das Thema der heutigen Stunde: Die Wolkensäule	Rätsel helfen Kindern meist, zur Ruhe zu kommen und sich auf ein Thema zu konzentrieren.	Kopien von Anhang 2
Kontextwissen	Von wo zogen die Israeliten aus Ägypten? Wir lesen 1. Mose 47, 4–6. Die Kinder raten, wo Goshen liegt und zeichnen es in der Karte ein. Sie überlegen, warum es als der beste Teil des Landes bezeichnet wird. (Anhang 1) Israel zog also im Norden bzw. Unterägypten los. Was wäre der kürzeste Weg nach Kanaan gewesen? Die Kinder zeichnen es ein. Welchen Weg würdet ihr wählen, wenn ihr auf die Sinaihalbinsel gelangen wolltet? Wo aber führte Gott das Volk lang? (nach Süden am Westufer des Schilfmeeres)	Die Kinder bekommen eine räumliche Vorstellung vom Auszug der Israeliten und ihrem Problem, den richtigen Weg zu finden.	Karte Anhang 1 Stifte Lexikon
	Israeliten-Lexikon Wir malen auf einen Plakatkarton ein großes Spielfeld mit vielen runden Feldern, die einen Weg vom Start zum Ziel ergeben. In jedem Feld steht ein Buchstabe des Alphabets. Die Kinder würfeln und lassen ihre Spielfigur auf diesem Weg entsprechend der Würfelzahl laufen. Mit dem Buchstaben, auf dem man ankommt, müssen sie ein Wort bilden, das etwas zum Volk Israel aussagt.	Wahrscheinlich brauchen die Kinder oft etwas Hilfestellung, aber sie beschäftigen sich spielerisch mit ihrem Wissen über das Volk Israel.	A2 Blatt oder Karton Stifte Spielfiguren
Storytime	Perspektivenwechsel Die Begebenheit mit der Wolkensäule scheint zunächst nicht viel Erzählstoff zu liefern. Wenn man sich allerdings konkret vorstellt, wie die Bedingungen waren und wie bedeutsam die Entdeckung sein musste, dass da etwas vor ihnen herging, das Gott repräsentierte, dann wird es spannend. Man könnte also eine fiktive Figur nutzen (siehe Heft „Schatzkiste“, dort: Dina) um eine spannende Geschichte daraus zu machen.	Geschichte kann auch frei erzählt werden.	Heft „Schatzkiste“ (Seiten 18–20)
	Die Wolkensäule Eine Wolkensäule wird an die Flipchart gemalt und im Laufe der Erzählung die genialen Eigenschaften dieses Mittels darum herum geschrieben (siehe Hintergrundinformationen).	Die Wolkensäule ist ein gutes Symbol für Gottes Genialität.	Flipchart

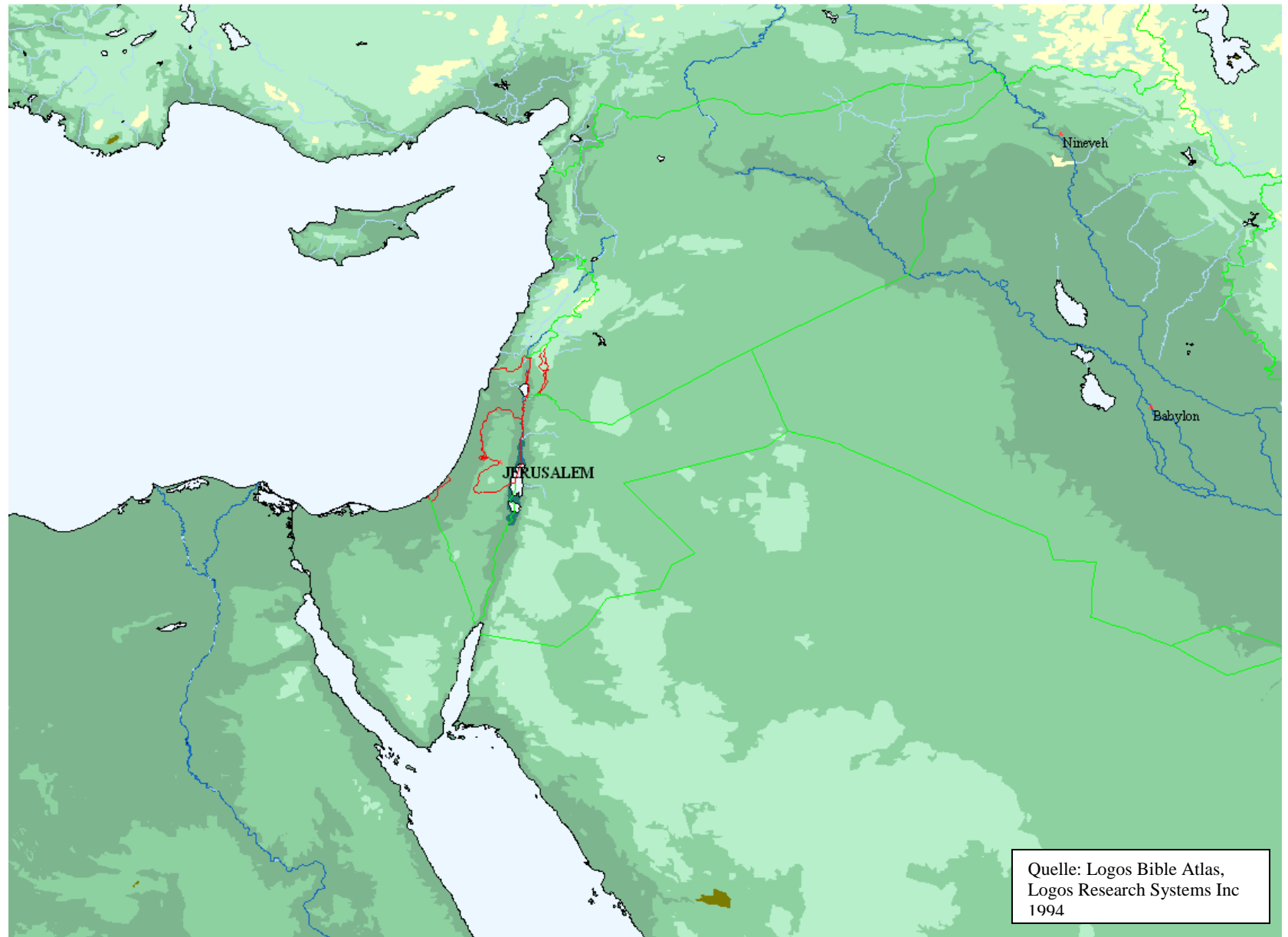
	<p>Auf-dem-Weg-sein (gleichzeitig als Übertragung ins Leben) Jedes Kind nimmt zwei bis drei A4-Blätter und geht ins Freie. Dort sollen sie die Blätter auf dem Erdboden reiben, so dass sie Spuren bekommen, aber nicht entzwei reißen. Außerdem sammeln wir Steine, Scherben und herumliegenden Abfall. Dann gehen wir wieder hinein. Wir legen mit den Blättern einen Weg mitten durchs Zimmer. Auf die Blätter kommen die Steine und der Abfall. Die Kinder werden gefragt: „Was fällt euch ein, wenn ihr das seht?“ (Weg, Schmutz, Hindernisse, Gehen, Laufen, Ziel finden) Leiterin/Leiter: „So ähnlich war das mit dem Volk Israel... (Auszug schildern und die Unsicherheit, wo es nun hingehen soll und wie alles werden soll). Es gab auch viele Stolpersteine und unschöne Dinge: Die ägyptischen Grenzsoldaten, herumziehende Räuber, Philister und andere feindliche Stämme, Wüste mit Hitze, Durst, Nahrungsmangel, stundenlanges Laufen, Sackgassen, Blasen an den Füßen, Kopfschmerzen, Stürze und aufgeschlagene Knie, usw.) Es war kein Spaziergang.“ Auch unser Leben ist kein Spaziergang. „Was gibt es alles, was uns Not machen kann?“ (aufzählen lassen) Aber beim Volk Israel hatte Gott eine geniale Idee. Er machte sich sichtbar. Er zeigte ihnen, dass er sie führt. (Lampion zeigen). Es war eine Wolke. Sie zeigte, wo der beste Weg war, denn in der steinigen Wüste sah man nicht, ob der Weg weiter ging oder gefährlich wurde.</p>	<p>Die Kinder können sich durch die Anschauung die Situation der Israeliten vorstellen und ihnen gelingt auch die Übertragung in ihr Leben besser.</p> <p>Andere Idee: Labyrinth aus Stühlen bauen. Die Kinder dürfen nur auf allen Vieren durchkriechen. Sie sehen nicht, ob ein Weg weiter geht oder in einer Sackgasse endet. Nachdem die Kinder es probiert haben, sie mit dem Lampion durchführen.</p>	<p>Papier Lampion mit Umhüllung (Stoff, Flies, Watte)</p>
<p>Übertragung ins Leben</p>	<p>Meine „Wolken- und Feuersäule“ (auch als kreative Vertiefung) Die Kinder reißen aus weißem Papier eine Wolke und gestalten sie nach ihrer Fantasie als Wolken- und Feuersäule mit Farben, Buchstaben, Zeichnungen, aufgeklebten Materialien. Die Ergebnisse werden gemeinsam auf einen Plakatkarton geklebt und nach einem Motto gesucht, das darüber geschrieben werden kann (z. B. „Gott geht immer mit.“ – „Gott ist bei mir.“ – „Gott kennt den Weg.“</p>	<p>Bei dieser Aktion wird visualisiert, dass die Wolkensäule ein Symbol für Gottes Gegenwart ist. Auch für uns ist Gottes Führung eine Realität.</p>	<p>Weißes Papier Buntstifte Wachsmalstifte Farbe Plakatkarton</p>
	<p>Objektpredigt: GPS-Navigator Einen Navigator mitbringen und den Kindern vorführen (Ziel eingeben, Route errechnen lassen, Ansagen abwarten). So ähnlich war das mit der Wolkensäule auch. Heute würde Gott vielleicht einen Navi benutzen. Wir stellen uns jetzt mal vor, wir hätten so einen „Gott-Navi“: Was würde er sagen, wenn wir heute nach Hause kommen? Was würde er nach dem Mittagessen sagen? Was nach dem Abendbrot? Was am Sonntag? Am Montag? usw.</p>	<p>Durch den Navigator wird die Funktion der Wolkensäule deutlich. Allerdings muss auch erwähnt werden, dass Gott nicht immer so konkret unser Leben bestimmt (das hat er bei den Israeliten auch nicht immer getan). Meist können wir selbst entscheiden, wo es langgehen soll. Aber in entscheidenden Situationen sollten wir horchen, was Gott will.</p>	<p>Navigator</p>

Kreative Vertiefung	Labyrinth erfinden Die Kinder bekommen ein Blatt Papier und sollen ein Labyrinth erfinden, bei dem es viele Sackgassen, aber nur einen Weg von A nach B gibt. Man sollte ihnen dabei sehr viel Freiheit lassen. Jeder wird seine eigene Idee haben, wie er es gestalten kann. Eventuell kann man aber auch ein oder zwei Labyrinth als Anregung zeigen.	Kinder erfinden gern Rätsel für andere. Man muss sie natürlich dann auch gegenseitig ihr Rätsel testen lassen.	Papier Stifte
	Spiel: Führen lassen Die Kinder stellen sich in einer Reihe hintereinander und fassen sich an den Schultern. Alle schließen ihre Augen. Nur das letzte Kind hat die Augen offen. Es ist der Führer. Er führt die Schlange durch den Raum, indem er Steuerzeichen nach vorn durchgibt. Die Steuerzeichen für die Befehle „Rechts, Links, Geradeaus, Stopp, Weiter“ sollen sich die Kinder gemeinsam ausdenken.	Ein Spiel mit hohem Spaßfaktor, aber auch mit einem tiefen Sinn (Vertrauen, Achtsam sein, Zusammenhalten, es kommt auf jeden an).	
Gemeinsamer Abschluss	Wir lesen gemeinsam Psalm 86,11. Abschlussgebet.	Der Bibeltext unterstreicht das Thema „Weg“ und gibt ihm eine persönliche Note.	Bibel

Rätsellösung, S. 22

MIT GOTT WIRD ALLES GUT

Anhang 1



Anhang 2

Wortgitter

Finde in folgendem Wortgitter diese Begriffe und streiche sie durch:

PYRAMIDE, LAMM, FELD, NIL, WÜSTE, PHARAO, SCHILF, MUMIE,
PLAGEN, EI, OLIVE, SCHAFE, DU, BABY, BAND, KÖNIG, OHR

Streiche nun noch den Buchstaben „R“ in der 1. Spalte.

Die Buchstaben, die übrig bleiben, ergeben etwas, was dem Volk Israel viel Mut machte.

W	Ü	S	T	E	M	U	M	I	E
R	W	P	Y	R	A	M	I	D	E
L	A	M	M	O	L	K	O	H	R
B	B	S	C	H	I	L	F	S	P
A	A	E	K	Ö	N	I	G	C	H
N	B	E	I	N	D	U	S	H	A
D	Y	Ä	O	L	I	V	E	A	R
N	I	L	U	F	E	L	D	F	A
P	L	A	G	E	N	L	E	E	O

Das Lösungswort lautet:
