

## **Kümmert sich Gott überhaupt?**

### Das Manna-Wachtel-Wasser-Wüsten-Wunder

2. Mose 16 und 17 (auch: 4. Mose 11,31–35)



#### **Kerngedanke**

Mangelerlebnisse sind echte Herausforderungen. Gott ist trotzdem da und kann gerade dann wichtige Erfahrungen schenken.



#### **Lernziel**

Die Kinder erfahren in dieser Geschichte, dass wir Menschen bei Hunger und Durst oder anderem Mangel schnell an unsere Grenzen kommen. Sie sollen verstehen, dass Gott sich dann nicht verabschiedet hat, sondern immer noch für uns da ist.



#### **Hintergrundinformationen**

Das Volk Israel befand sich am 15. Tag des zweiten Monats – also 30 Tage nach dem Aufbruch – in der Wüste Sin. (In 4. Mose 33 sind die Lagerstätten und der Zeitplan des Volkes genau aufgelistet). Als die Israeliten sich mehr und mehr der Ressourcenknappheit in der Wüste gegenüber sahen, sehnten sie sich nach dem Überfluss Ägyptens. Das

Land, in dem sie versklavt gewesen waren, kam ihnen in der Erinnerung wie ein Paradies vor. Es scheint, dass die Israeliten wirklich wie Kinder nur im Heute und Jetzt lebten. Sie hatten ihre Vergangenheit noch nicht wirklich reflektiert und verarbeitet. Ihre Freiheit verlangte ihnen scheinbar zu viele Opfer ab. Die Unfreiheit in Ägypten verlor dadurch in der Erinnerung ihren Leidensdruck. Die Israeliten fragten sich auch nicht, welche Botschaft ihnen Gott mit seinen großartigen Wundern bei der Befreiung hatte vermitteln wollen. Wichtig war nur der Moment. Der Hunger, der Durst, die Beschwerden. Wir spüren, dass es ein Volk war, das einen guten Führer brauchte. Er musste ihre Unreife mit großer Geduld ertragen und ihre Entwicklung fördern. Bei Gott sehen wir, dass er die Kinder Israel erzieherisch behandelte. Er ließ Manna vom Himmel regnen, doch er verlangte auch, dass sie ihm vertrauten und nie mehr sammelten als sie brauchten. Als es wieder mal kein Wasser gab, machte das Volk Mose schwere Vorwürfe. Sie waren so frustriert, dass sie Mose fast steinigten. Mose wandte sich, wie jedes Mal, an Gott. Er zeigte dem Volk modellhaft, was bei einer Not zu tun ist. Und Gott zeigte modellhaft, dass er hört, wenn man sich an ihn wendet. Er kam Mose vor den Augen des Volkes zu Hilfe. Gott bekräftigte dadurch die Führungsposition Moses.



## Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Frau Meier hat Probleme</b>            Alle sitzen im Kreis. Die Leiterin/Der Leiter beginnt und sagt: „Frau Meier hat Probleme.“ Sein Nebenmann fragt: „Was hat sie denn?“ Er antwortet: „Kopfwackeln“. Dazu macht er die entsprechende Bewegung. Der Nebenmann sagt nun zu seinem Nebenmann: „Du, Frau Meier hat Probleme.“ Der fragt: „Was hat sie denn?“ Er antwortet: „Kopfwackeln und Magenkrämpfe.“ Dazu muss er beide Bewegungen gleichzeitig machen. So geht es weiter. Jeder muss sich die schon erwähnten Probleme merken und ein weiteres hinzufügen. Wie viele kann man schaffen?</p>	<p>Heute geht es um echte Herausforderungen und Probleme, denn eine Wanderung von Millionen Menschen durch die Wüste ist nicht leicht. Die Menschen mussten oft Unannehmlichkeiten und Probleme aushalten.</p>	
	<p><b>Spiel: Wassertransport</b>            Wir bilden zwei Mannschaften, die sich in einer Reihe aufstellen. Beim ersten steht ein Eimer mit Wasser und beim letzten ein leerer Eimer. Jeder bekommt einen Becher. Nun schöpft der erste Wasser aus dem Eimer, schüttet es dem nächsten in seinen Becher, der es wiederum weitergibt. Der letzte schüttet das Wasser in den leeren Eimer. Welche Mannschaft hat zuerst das Wasser von Eimer 1 zu Eimer 2 transportiert?</p>	<p>In der Wüste ist das Wasser knapp. Jeder Tropfen ist kostbar. Wir wollen versuchen, keinen Tropfen zu verschwenden.</p>	<p>4 Eimer            Becher für jedes Kind            evtl. Unterlage zum Schutz des Fußbodens</p>
	<p><b>Spiel: Tour durch die Wüste</b>            Folgende Gegenstände sind an die Flipchart geschrieben: Schirm, Wanderstock, Verbandzeug, Wanderschuhe, Geld, Schmerzmittel, Wasserflasche. Die Kinder sollen sich drei Dinge auf eine Karte schreiben, die sie auf eine Tour durch die Wüste mitnehmen würden.            Dann stellen sich alle in einer Reihe an einer Wand des Zimmers auf. Ziel ist es, die andere Wand des Zimmers zu erreichen. Die Leiterin/Der Leiter beschreibt den Tag und was alles passiert. (Anhang 1)</p>	<p>Manchmal haben wir nicht das dabei, was „lebensnotwendig“ ist. Genauso erging es dem Volk Israel in der Wüste. Aber Gott war ja auch noch da, er konnte ihnen helfen. Das Vertrauen zu Gott ist das wichtigste, was sie brauchten.</p>	<p>Flipchart            Karteikarten            Stifte            Anhang 1</p>

<b>Einstieg ins Thema</b>	<b>Notruf-Nummern</b> Wer weiß die Notruf-Nummern von: Polizei, Feuerwehr, Medizinische Hilfe, Apotheke, Hochwasser, Schlüsseldienst, ADAC, Katastrophendienst, Smog-Alarm, Kindernotdienst, Krisen-Telefon Eventuell im Telefonbuch herausuchen lassen. Wann braucht man welche Nummer? Wie war das beim Volk Israel? Wen konnten sie anrufen, wenn sie Hunger, Durst, Angst hatten? Auch Gott hat eine Notfallnummer: Psalm 50, 15 lesen.	Haben die Israeliten Gott angerufen, wenn sie Probleme hatten? Das wollen wir heute in der Geschichte erfahren.	Telefonbuch Bibel
<b>Kontextwissen</b>	<b>Wie ist es in der Wüste auf der Halbinsel Sinai?</b> Beidseitig des Roten Meeres liegen Steinwüsten. Am Tag ist es sehr heiß, nachts kalt (im Internet unter „Wüste“ recherchieren).	Kinder aus Europa können sich eine Wüste oft gar nicht richtig vorstellen. Sie brauchen Fotos und Bilder und konkrete, anschauliche Beschreibungen.	Bücher Internet Berichte (am besten eigene, oder jemand einladen, der schon mal dort oder an ähnlichen Orten war.)
	<b>Wie ist Hunger und Durst?</b> (Anhang 2) Was passiert im Körper, wenn wir nichts trinken? Beschreiben und erklären. Wenn Internet-Zugang besteht, gemeinsam mit den Kindern online recherchieren.	Kinder in unseren Ländern können sich schwer vorstellen, wie es ist, wenn man verhungert oder verdurstet. Das war aber die Lage der Israeliten.	Flasche evtl. Fragenliste Kindern Tipps geben Anhang 2
<b>Storytime</b>	<b>Moses Stab erzählt</b> Da der Stab Moses immer wieder wichtig ist, kann er aus seiner Perspektive die Situation gut beschreiben. Dabei herausarbeiten, dass es Mose nicht leicht hatte mit dem Volk und der Mangelsituation in der Wüste. Der Stab war unheimlich wichtig für ihn. Er konnte sich gewissermaßen daran „festhalten“. Wurde diese Idee auch in der 4. Lektion eingesetzt, dann anknüpfen mit: „Könnt ihr euch erinnern ...“	Wenn aus der Sicht des Stabes erzählt wird, kann man auch Bezug nehmen auf andere Wunder Gottes, die durch den Stab vollzogen wurden: Schlange vor dem Pharao, Wasser des Nils zu Blut, Teilung des Schilfmeeres, usw.	starker Stock
	<b>Szenische Gestaltung</b> Die Szene in der Wüste kann sehr gut mit Halma-Männchen, Sand, usw. aufgebaut werden. Man verwendet dazu ein großes Tablett oder, wenn vorhanden, einen Sandkasten. Das Manna kann z. B. durch Honey-Pops oder Popcorn dargestellt werden, die Wachteln durch Papiervögel, das Wasser durch Silberfolie.		Sand Steine Halma-Männchen Honey-Pops schwarzes Papier Silberfolie u. a.

	<p><b>Rollenspiel</b> Die Leiterin/Der Leiter verkleidet sich als Mose und die Kinder stellen die Israeliten dar. Sie dürfen meckern und klagen und schimpfen. Mose ruft Gott um Hilfe an. Eine zweite Mitarbeiterin/Ein zweiter Mitarbeiter wirft von oben Honey-Pops herab und die Kinder sammeln sie auf. Dann wirft er etwas Herzhaftes als Wachteln, z. B. Kartoffelchips. Schließlich gibt es einen Eimer mit Wasser, aus dem die Kinder mit Wegwerftassen schöpfen können.</p>	<p>Bei diesem Rollenspiel können viele Kinder mitmachen. Besonders geeignet ist es, wenn man das Zimmer als Wüste gestaltet hat (siehe Einstieg ins Thema). Das Aufsammeln wird den Kindern großen Spaß machen.</p>	<p>Verkleidung Honey-Pops Kartoffelchips evtl. kleine Beutel zum Aufsammeln Wasser Eimer Wegwerftassen</p>
<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Nöte und Sorgen</b> (siehe Heft „Schatzkiste“, S. 39) Die Kinder füllen das Herz aus. Welche Nöte kennen wir, die uns fragen lassen: Kümmert sich Gott überhaupt um mich?</p>	<p>Auch Kinder reden gern mal über Sorgen. Man sollte ihnen sehr aufmerksam zuhören und nicht sofort mit Ratschlägen einhaken. Eventuell die ganze Gruppe an einer Problemlösung beteiligen.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“ (S. 39) Stifte</p>
	<p><b>Kummerkasten</b> Die Kinder basteln sich eine Schachtel oder bemalen/bekleben eine Schachtel und schreiben KUMMERKASTEN darauf. Außerdem ihren Namen. Dann notieren sie auf kleinen Zetteln, was ihnen Sorgen macht. Das können ganz kleine Dinge sein: ob die Mathe-Arbeit gelingt, ob sie beim Fußball ein Tor schießen, ob sie zum Geburtstag eingeladen werden, oder ob die Oma zu Besuch kommt. Die Kästen werden verschlossen und weggestellt. In zwei bis vier Wochen dürfen die Kinder ihre Zettel noch einmal lesen. Hat sich etwas geklärt? Hat sich Gott darum gekümmert?</p>	<p>Manche großen Sorgen schleppt man auch lange mit sich herum und sie lösen sich scheinbar nie. Man muss den Kindern sagen, dass es Erwachsenen auch so geht. Aber die Sorgen, die sich manchmal innerhalb von Tagen oder Wochen erledigen, zeigen uns, dass Gott für uns da ist und wir unser Vertrauen nicht aufgeben sollen. Bei dieser Kummerkasten-Aktion muss man die Kinder sehr feinfühlig leiten und begleiten.</p>	<p>Schachteln Zettel Utensilien zum Malen und Kleben</p>
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Collage: Sandbild</b> Auf einem Blatt Zeichenkarton werden Linien für ein Bild zur Geschichte skizziert. Dann wird das Blatt mit Leim bestrichen und verschiedene Arten von Sand darauf gestreut. Weitere mögliche Materialien: Stöckchen, Steine, Silberpapier für das Wasser, Krepppapierkügelchen für die Wachteln, Honey-Pops für das Manna, Pfeifenputzermenschen.</p>		<p>Zeichenkarton Leim Sand Steine Stöckchen Silberfolie Krepppapier Honey-Pops Pfeifenputzer o. Ä.</p>

	<p><b>Körperliche Herausforderung: Wackelbrett</b>          Unter ein altes Küchenbrett wird ein halbrunder Holzbaustein geklebt. Die Kinder sollen sich mit beiden Füßen auf dieses Brett stellen und versuchen ohne Hilfe zu stehen.</p>	<p>Nur wenn man ständig beweglich bleibt und ausbalanciert, fühlt man sich sicher. Es gibt keine Möglichkeit auf einem Punkt die Stellung einzurasten. So ähnlich geht es uns im Leben. Wir erleben Herausforderungen und müssen immer wieder versuchen, einen Standpunkt zu finden.</p>	<p>großes Küchenbrett          halbrunder Holzbaustein</p>
<p><b>Gemeinsamer Abschluss</b></p>	<p>Wir lesen gemeinsam 2. Mose 16,7.          Was bedeutet „Massa und Meriba“? Es bezeichnet die Herausforderung oder Anklage Gottes durch sein Volk. Dabei ging es eigentlich immer wieder um Herausforderungen, die an die Adresse der Israeliten gerichtet waren und die sie mit Gott gemeinsam lösen sollten. Gerade in den Notsituationen konnten sie Gott jedes Mal ein bisschen mehr kennenlernen.</p>	<p>Die Bibel kommt hier noch mal zu Wort. In der Bibel stehen immer wieder Geschichten, die auch mit unserem Leben zu tun haben.</p>	<p>Bibel oder Heft „Schatzkiste“ (S. 39)</p>

## Rätsellösung, S. 40

Lösung: 1b; 2a; 3f; 4d; 5g; 6e; 7h; 8c

Ich lasse Brot vom Himmel für euch regnen. (2. Mose 16,4)

## Anhang 1

### Tour durch die Wüste

- 1 Es geht durch ein Kaktusfeld. Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 2 Ihr werdet von einem feindlichen Wüstenvolk gekidnappt. Alle, die **Geld** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 3 Die Sonne scheint tödlich bei 50 Grad Celsius und macht Kopfschmerzen. Alle, die **Schirm**, und/oder **Schmerzmittel** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor. (Bei jedem vorhandenen Wort einen Schritt vor.)
- 4 Das Wasser wird knapp. Alle, die **Wasserflasche** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 5 Hungrige Hyänen müssen zurückgetrieben werden. Alle, die **Wanderstock** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 6 Du verstauchst dir ein Bein. Alle, die **Schmerzmittel**, **Verbandszeug** und/oder **Wanderstock** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 7 Du hast Blasen an den Füßen. Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt zurück. Alle, die **Verbandszeug** auf ihre Karte geschrieben haben, 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, einen Schritt vor.
- 9 Eine Oase taucht auf und es gibt frisches Wasser zum Trinken, Flasche abfüllen und Füße baden. Alle, die **Wasserflasche**, **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, 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, einen Schritt vor.
- 11 Du bekommst in der Nacht Bauchschmerzen. Alle, die **Schmerzmittel** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 12 Am Morgen fehlt einer von euch, er hat sich in der Nacht beim Pinkeln verlaufen, aber durch die Spuren der Wanderschuhe findet ihr ihn. Alle, die **Wanderschuhe** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 13 Ein Riesen-Vogelschwarm zieht über euch hinweg und macht euch auf den Kopf. Alle, die **Schirm** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 14 Langsam wird die Reise anstrengend. Alle, die **Wanderstock**, **Wanderschuhe** und/oder **Wasserflasche** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.
- 15 Ein Löwe taucht auf und ihr müsst euch verstecken. Alle, die **Schirm** auf ihre Karte geschrieben haben, 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, einen Schritt vor.
- 17 Endlich kommt ihr an euer Ziel und kehrt in einer Herberge ein. Alle, die **Geld** auf ihre Karte geschrieben haben, einen Schritt vor.

*Falls die Schritte nicht reichen, weitere Situationen erfinden!*

## Anhang 2

**Durst** (von althochdeutsch *durst*: Trockenheit [in der Kehle]) ist das Grundbedürfnis oder die Handlungsbereitschaft des Menschen oder des Tieres, zu trinken. Es tritt bei Flüssigkeitsmangel bzw. Salzüberschuss auf. Sinkt der Wasseranteil im Körper um circa 0,5 %, signalisiert das Gehirn *Durst*. Bei einem Verlust von circa 10 % Flüssigkeit kommt es zu einem Trockenheitsgefühl im Mund und zu Sprachstörungen. Lang anhaltender Mangel an Flüssigkeit kann die Nieren schädigen. Der allmähliche Wasserverlust in Gefäßen und im Gewebe heißt Exsikkose. Ihr Symptom: Eine frisch gezogene Hautfalte auf dem Handrücken bleibt "stehen".

Das Durstgefühl kommt folgendermaßen zustande:

1. Die Flüssigkeitsmenge und die Salzkonzentration im Blut werden über Sensoren gemessen. Die Information wird an das Gehirn weitergeleitet
2. Im Gehirn wird das Durstgefühl erzeugt
3. Gleichzeitig werden vermehrt die Hormone ADH und Aldosteron ausgeschüttet, um den Wasser- und Salzverlust der Niere zu bremsen

Quelle: Wikipedia