

Mose – Gott macht den Weg frei

Text / Geschichte	Stichworte zum Text	Vertiefungsidee der Arbeitsgruppe am Praxistag Jungscharlager, Freizeitheim Kapf 14.03.2009
2. Mose 2, 1-10 Geburt in Ägypten	Rettung, auf Gott hören Baby / Versteck	
2. Mose 2, 11-21 Flucht aus der Heimat	Mose kann kein Unrecht sehen Sklavenarbeit – Flucht/Fangen	<ul style="list-style-type: none"> - direkt nach dem Frühstück Spielszene mit einem Wegrennen vor eigenen Fehlern (z.B. in der Schule.); Kleingruppen mit erzählen über eigene Fehler; Mosegeschichte - Kleingruppenaktion mit der Frage „Wenn ich eine Stunde Zeit habe, was würde ich dann auf die Flucht mitnehmen?“ - Fluchtspiel: Teams werden gebildet und vom Lagerplatz weg in den Wald oder auf die Wiese geschickt, wo sie als Aufgaben Hindernisse zu überwinden, Fragen zu lösen oder sich von Mitarbeitenden mit verbundenen Augen durch den Wald zu führen haben. Für den Rückweg stell ein Mitarbeiter drei unterschiedliche Weg mit ihren Vor- und Nachteilen vor (lang aber eben, kurz aber sehr steil...). Das Team muss sich auf einen Weg einigen.
2. Mose 3+4 Gottes Auftrag	„ICH bin der ICH bin“, Gott zeigt sich, hat einen Auftrag	<ul style="list-style-type: none"> - Bibelarbeit wird auf den Abend gelegt (Brennender Busch mit Licht, Kerzen oder Fackel), die Stimme Gottes im Gespräch mit Mose ist wird über einen Lautsprecher am Busch zu hören. Als Spielaufgabe (Auftrag) Tauschspiel (Apfel im Ort gegen andere Gegenstände eintauschen) Es könnte auch ein Gast (z.B. Missionar)eingeladen werden, der von seiner Berufungsgeschichte erzählt. - Im Vorfeld der Bibelarbeit erhält ein Teilnehmer öffentlich eine Aufgabe die für das Lager organisiert werden soll (z.B. rechtzeitiges Tischdecken). Kommt die Frage „warum ich?“ wie bei Mose? - Kleingruppen nach dem Anspiel in der gemeinsam eine Situation erarbeite wird in der „ich“ als Kind gefragt bin etwas zu tun, zu helfen. Daraus wird eine Spielszene, die später in der Gesamtrunde den Andren vorgeführt wird.
2. Mose 5 + 6, 1-13 + 7-11 10 Plagen	Gott zeigt seine Macht, seine Pläne werden wahr	<ul style="list-style-type: none"> - Einstieg mit einer Erzählung „Gott will seine Macht zeigen“; dann Stationenlauf zu 9 Plagen (Wasser zu Blut = Trinkspiel; Frösche = Sackhüpfen auf engem Raum; Mücken = Stechmückenfänge; Viehpest = Blinde Kuh; Geschwür = Spieler einwickeln mit Klopapier; Hagel = Wasserbombenschlacht wie Jungscharleiter 1/2009; Heuschrecken = Essspiel; Finsternis = Aufgabe im Dunkeln/mit verbundenen Augen); Kinder kommen dann wieder zusammen, die Erzählung wird mit der 10. Plage weiter geführt und kann zum Kreuz Jesu (Blut das rettet) übergeleitet werden. - roter Rahmen vor jedem Zelt errichten - dunkler Raum (Zelt) mit Fühl- und Tatsaufgaben - im Gesprächskleingruppen Plakate zu den 10 Plagen gestalten

<p>2. Mose 12 -14 Aufbruch / Rotes Meer</p>	<p>Gott befreit sein Volk, auf seine Anweisungen hören</p>	<ul style="list-style-type: none"> - großes Geländespiel (auch mit Außenübernachtung als Hike/2-Tages-Spiel und damit verbundenem Packen) als Tauschhandeln (keine Geschwindigkeitsaufgabe) zwischen den Gruppen (Zutaten zum Brotbacken sind zu sammeln). Könnte auch als Stratego aufgebaut sein – Rangfolge der Gruppenmitglieder ist festgelegt. Bei der Begegnung von Spieler aus den Gruppen gewinnt der bessere Rang und erhält eine Zutat von seinem Gegenüber. - Rotes Meer = Ausflug zum Badesee - in kleinen Gruppen ausweglose Situationen sammeln die die Kinder bei sich kennen, damit Bausteine beschriften und zu einer Brücke zusammensetzen (gibt Bauanleitungen für selbsttragende Brücken) oder auf kleine Steine bzw. Papier die auf eine Brücke / an ein Kreuz kommen (Gott trägt auch deine Situation)
<p>2. Mose 16 In der Wüste: Manna und Wachtel</p>	<p>Gott sorgt für sein Volk, gibt was es zum Leben braucht</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gesprächsgruppen „Was gehört zu meinen Leben ganz notwendig dazu?“ – Gott beschenkt - Bastel-, Back-, Sammelaktion mit der ein Erlös als Spende für Projekt zur Hungermilderung - Überlebensspiel (Survival) oder sich beim Hike/ 2-Tages-Spiel noch etwas besorgen müssen - Zutaten für einen Kuchen im Ort zusammen sammeln oder eintauschen - Gute Tat Wichtel für eine andere Zeltgruppe oder unter den einzelnen Teilnehmern - Backaktion - Einheitsessen den ganzen Tag über (nur Manna und Wachteln) - Räuber und Gendarm als Wachteln und Israeliten oder „alle Vögel fliegen <i>tief</i>“
<p>2. Mose 19 + 20 In der Wüste: Die zehn Gebote - Teil 1</p>	<p>Gott gibt Anweisungen, damit Menschen leben können</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vorbereitungszeit für die Israeliten am Berg; Zelt und Platz aufräumen, Kleider waschen für die Lagerteilnehmer. Gebet zum Thema machen (Info zur Bedeutung, Gebetskasten für Anliegen ...) - Stationenlauf zu den 10 Geboten - Text in Stein einritzen
<p>2. Mose 31, 12-18 + 32 -34 In der Wüste Die zehn Gebote Teil 2</p>	<p>Nur Gott ist Gott</p>	
<p>4. Mose 13 + 14 Kundschafter ins gelobte Land</p>	<p>Wer vertraut auf Gott?</p>	