



Die Tätigkeiten werden herausgesucht und dem logischen Arbeitsgang nach geordnet.

Nun können die einzelnen Figuren gemalt oder geklebt, in Gruppen zusammengestellt und auf einer Papierbahn befestigt werden.

### *Lehmziegel herstellen*

Diese Tätigkeit sprengt im allgemeinen die Möglichkeiten des Unterrichts, kann aber bei einer Projektwoche oder bei außerschulischen Gelegenheiten ganz reizvoll sein. Wir benötigen Ton oder Lehm und gehacktes Stroh. Mit Wasser wird ein sehr steifer Brei angerührt (Vorsicht! Nicht zuviel Wasser nehmen!). Daraus werden Quader geformt, etwas höher als unsere Backsteine und zum Trocknen ausgelegt. Je nach Anzahl der gefertigten Lehmziegel können eine Mauer, Hauswände oder eine kleine Pyramide entstehen. Ein dünnerer Lehmbrei kann als „Mörtel“ dienen.

## **Mose und die Ältesten**

### *Rollenspiel*

Die Schülerinnen und Schüler sollen einen Eindruck gewinnen, wie schwierig die Situation für das Volk sein mußte, als Mose zurückkehrte. Der biblische Text beschreibt das Ganze kurz und nüchtern. Mit den Kindern überlegen wir uns die Szene: Da kommt zu den ängstlichen, geknechteten Menschen ein betagter Mann, an den sich vielleicht noch einige erinnern. Diesen stellt sein Bruder als den Beauftragten Jahwes, des Gottes der Väter, vor, der das Volk aus Ägypten führen soll. Gerade die Ältesten, die bisherigen Führer des Volkes, werden fragen: Woher kommst du? Wer hat dich beauftragt? Wie willst du die Ägypter überwinden? Was ist das für ein Gott, der sich bis jetzt nicht um uns gekümmert hat? usw. Mose erzählt ihnen seine Gotteserfahrung, und Aaron hilft ihm dabei. Die Ältesten sollten ruhig ihre Zweifel aussprechen. Wenn die Situation klar ist, wird die Szene gespielt. Mitspieler/innen: Mose, Aaron, eine Anzahl Älteste

### **Zug durchs Schilfmeer**

#### *Klebearbeit*

Im Bewußtsein des Volkes Israel spielt die Rettung vor den ägyptischen Verfolgern eine überragende Rolle. Deshalb kann eine entsprechende kreative Aufgabe zu diesem Geschehen die Wichtigkeit verdeutlichen.

Für die Gestaltung kommen entweder Rupfen und Stoffreste oder eine Papierbahn und Buntpapier in Frage. Reizvoll könnte auch eine Schwarzweiß-Gestaltung mit Scherenschnittpapier sein. Außerdem werden natürlich Scheren und Klebstoff benötigt.

Nach der Erzählung werden die Bildelemente besprochen: Wasserwogen, das wandernde Volk, die Wolkensäule, die Ägypter im Hintergrund. Nun werden die Elemente aufgezeichnet (bei Stoffarbeit Papiervorlage herstellen!) und auf der Unterlage zum Bild geordnet. Ist der Eindruck zufriedenstellend, kann aufgeklebt werden.

In einer Weiterführung oder als Alternative kann mit den Kindern überlegt werden, wie hier das Wasser die Menschen bedroht. Es macht angst. Nun können Angstbilder collagenmäßig zugeordnet und damit unter die Verheißung der Hilfe gestellt werden.

## Miriamslied

### Rhythmische Gestaltung

Das wohl älteste Lied der Bibel drückt die große Freude aus, die das Volk nach der Rettung vor den ägyptischen Verfolgern bewegte. Diese Freude sollen die Kinder im Spiel nachempfinden. In einer modernen Übersetzung heißt der Text:

„Groß und mächtig ist der Herr,  
Rosse und Krieger warf er ins Meer!“

Zuerst wird der Text langsam gesprochen und dazu in einfachem Rhythmus geklatscht:

-----

In der nächsten Phase hat nur noch die erste Zeile den einfachen Rhythmus; die zweite Zeile wird mit Ausnahme von „Krieger“ schnell geklatscht und damit so gestaltet:

o o o - o o o o -

Rosse und Krieger warf er ins Meer.

Nun treten Orffsche Rhythmusinstrumente hinzu (Schlagstäbe, Trommeln, Rasseln, eventuell Triangel). Die Kinder gehen im Kreis.

Die Form läßt sich weiter entwickeln: Doppelkreis, äußerer Kreis klatscht den Rhythmus, innerer entwickelt entsprechende Armbewegungen (erste Zeile: Arme heben, dann ausbreiten; zweite Zeile Wegwerfbewegung oder fortstoßen) usw.

## Freude und Leid in der Wüste

### Malen

Wenn die Geschichten vom Zug durch die Wüste erzählt sind, kann es sinnvoll sein, das Geschehen im Überblick darzustellen. Dazu dient das Malen von Einzelszenen (in Bildern oder Symbolen), die zu einem Fries zusammengestellt werden und positive und negative Wüstenerfahrungen zeigen. Nachdem die Szenen gemalt sind, werden sie auf einer Papierbahn ausgelegt. Nach dem Impuls, gute Erfahrungen hoch zu setzen und schlechte niedrig, entsteht bildlich das Auf und Ab der Erfahrungen.

Folgende Szenen sollten vorkommen: Verfolgung durch die Ägypter/Errettung und Dank; Bitterwasser (Ex. 15,22 ff.)/Süßwasser; Hunger (Ex. 16,2 ff.) Speisung; Durst (Ex. 17,3 ff.)/Wasser aus dem Felsen; Bedrohung durch Amalekiter (17,8 ff.)/Sieg; eventuell auch Goldenes Kalb/Verwerfung und Wiederannahme.

## Alleingelassen

### Erfahrungsspiel

Diese Spielform dient dazu, die Schilderung vorzubereiten, aus welcher Situation heraus sich die Anbetung des Stierbildes entwickelte. Sie läßt sich nur in Klassen oder Gruppen durchführen, die eine gewisse Grunddisziplin besitzen (Aufsichtspflicht!). Der Lehrer oder Gruppenleiter verläßt die Klasse oder Gruppe ohne Vorankündigung und bleibt einige Zeit draußen. Sollte das Chaos zu groß werden, muß er natürlich schneller zurückkommen. Nach seiner Rückkehr werden die Erfahrungen besprochen (Unsicherheit, Hilflosigkeit, aber auch Zwanglosigkeit usw.)

## **Regeln und Gebote**

### *Schreibspiel*

Hier geht es um eine Hinführung zu den Geboten. Die Kinder erhalten die Aufgabe, in Partner- oder Gruppenarbeit 12 wichtige Regeln für das menschliche Zusammenleben zu suchen und jede Regel auf einen Streifen zu schreiben. Anschließend wird die Geschichte von den zehn Geboten erzählt, und die Gebote werden ebenfalls auf Streifen geschrieben. In einem zweiten Schritt werden die Regeln den Geboten zugeordnet. Das Auswertungsgespräch macht „Überschüsse“ auf beiden Seiten deutlich und kann sich dann auf die ersten drei Gebote und die Grundlage („Ich bin der Herr, dein Gott, und habe dich aus der Knechtschaft befreit! Darum sollst du keine anderen Götter neben mir haben“) konzentrieren.