



PIA KUHLMANN UND ANDERE

# MIT MOSE LOSZIEHEN INS GELOBTE LAND

## EIN JUNGSCHARTAG

### **Kurzbeschreibung:**

Ein Tag für mehrere Jungschargruppen, um gemeinsam das gelobte Land zu erreichen. Geplant als landesweiter Jungschartag, können einzelne Bausteine auch als Grundlage für Gruppenaktionen verwendet werden.

### **Kategorie / Umfang:**

Stundenentwurf / 11 Seiten

### **Zeitrahmen:**

Andacht und Theaterstück ca. 10 Minuten  
Stationslauf „Die Flucht“ ca. 2 Stunden  
Hauspiel „Mose – Unterwegs mit Gott“ ca. 1,5 Stunden  
Abschlussandacht ca. 10 Minuten

### **Gruppengröße / Mitarbeitende:**

flexibel (je nach Anwendung des Ablaufs)

### **Material:**

Für das Theaterstück: Requisiten und Kostüme; zum Stationslauf und zum Hauspiel siehe die Einzelbeschreibungen!

### **Vorbereitungsaufwand:**

je nach Art der Umsetzung: mittel bis hoch

### **Erstveröffentlichung:**

Edition GJW 2015

# START MIT LIEDERN, THEATERSTÜCK UND ANDACHT (CA. 45 MINUTEN)

Wir starten gemeinsam die Reise. Schon der Anfang ist turbulent, aber von Gott geführt.

## Theaterstück: „Mit Mose losziehen ins Heilige Land“ (entworfen von Sarah Bittner)

**Erzähler/in:** In letzter Zeit ist in der Hauptstadt von Ägypten viel los gewesen. Lasst uns mal hören, was wir so an Neuigkeiten herausfinden können. Vielleicht wissen diese beiden Ägypter mehr ...

### Zwei Ägypter auf der Bühne unterhalten sich über die neuesten Ereignisse in der Hauptstadt.

**P1:** Mensch, hast du das mitgekriegt? Der Sohn des Pharaos, Mose, soll einen Ägypter getötet haben. Und das mitten auf der Baustelle bei den Pyramiden! So ein Skandal!

**P2:** Ja, das habe ich auch schon mitbekommen. Aber Mose ist eigentlich gar nicht der richtige Sohn vom Pharao.

**P1:** Wie? Er hat doch schon immer im Palast gelebt.

**P2:** Ja, schon, aber er wurde adoptiert. Die Tochter vom Pharao hat ihn in einem kleinen Körbchen im Schilf vom Nil gefunden. Die fand ihn so süß, dass sie ihn gleich behalten hat.

**P1:** Einfach so? Wieso würden ihn denn seine richtigen Eltern einfach so am Fluss aussetzen?

**P2:** Na, weil sie Israeliten waren. Der Pharao hat die Israeliten nicht gemocht, weil sie so ein großes Volk waren, das zu dieser Zeit in Ägypten gelebt hat. Er hat gedacht, dass sie bald zu mächtig werden. Deshalb hat er alle kleinen Babys von den Israeliten, die Jungs waren, umbringen lassen wollen.

**P1:** Krass! Aber das haben die Eltern von Mose natürlich nicht gewollt.

**P2:** Genau! Und deshalb haben sie

ihn in den Korb gelegt, in der Hoffnung, dass ihn jemand findet. Und siehe da, ihr Plan ist aufgegangen!

**P1:** Und deshalb denkt jeder, dass Mose zur Familie des Pharaos gehört? Da hat er ja echt eine Glücksträhne gehabt. Aber wieso hat er denn dann diesen Ägypter getötet und so einfach alles vermässelt?

**P2:** Das ist eine lange Geschichte. Jedenfalls hat Mose die ganze Zeit gewusst, dass er eigentlich ein Hebräer war. Und er hat sich auch immer so gefühlt, als ob er zu ihnen gehört. Dann hat er gesehen, wie hart die Israeliten auf den Baustellen schufteten müssen. Und als er dann noch den Ägypter gesehen hat, der die Israeliten schlug, weil sie nicht schnell genug arbeiteten, wurde es ihm zu viel.

**P1:** Ja, das kann ich verstehen. Das hätte ich auch nicht mit ansehen wollen. Und jetzt ist er auf der Flucht?

**P2:** Man munkelt, er hätte sich auf den Weg in die Wüste gemacht, wo ihn niemand finden kann. Hier kann er ja nicht bleiben. Ich bin mal gespannt, was man noch so von ihm hören wird.

### Ägypter gehen ab.

**Erzähler/in:** Wow, das hört sich ja ganz schön spannend an. Mose hat also sein Leben lang im Palast gelebt und musste fliehen, weil er einen Ägypter getötet hatte. Der muss ja mal sauer gewesen sein! Aber was macht er denn jetzt? In der Wüste kann er doch allein niemals überleben. Zum Glück kann uns dieser Nomade hier weiterhelfen, sein Name ist Jitro.

### Ein Nomade kommt auf die Bühne neben den Erzähler.

**Jitro:** Nach einiger Zeit kam Mose an den Brunnen, an dem meine Töchter immer unser Vieh tranken. Dort hat Mose meinen Töchtern geholfen, die Tiere zu versorgen. Ganz schön freundlich, der junge Mann! Jedenfalls ist er danach zum Essen mit zu uns gekommen. Wir sind ja Nomaden und ziehen deshalb die ganze Zeit umher. Wir waren gleich in der Nähe.

**Erzähler/in:** Mose hat sich so gut mit einer von Jitros Töchtern verstanden, dass die beiden geheiratet haben. Die Frau hieß Zipporah. Die Hochzeit war ein Riesenfest. Und es war natürlich sehr praktisch, dass Mose gleich bei der Familie geblieben ist, denn zurück nach Ägypten konnte er ja nicht mehr. So wurde Mose zu einem Viehhirten, der auf die Tiere von Jitro, dem Nomaden, aufgepasst hat.

**Jitro:** Aber jetzt kommt der verrückteste Teil der ganzen Geschichte: Eines Tages, Mose war gerade wieder dabei, auf seine Herde aufzupassen, da fällt ihm ein brennender Busch auf. Das ist nicht so was Besonderes, oder? Ja, das habe ich auch gedacht, bis Mose dann erzählt hat, dass der Busch zwar gebrannt hat, aber gar nicht verbrannt ist. Er hat einfach immer weiter gebrannt. Und dann hat Mose eine Stimme gehört. Das war Gott. Er hat gesagt, dass Mose zurück nach Ägypten gehen solle, um Israel aus der Sklaverei in Ägypten zu befreien.

**Erzähler/in:** Da war Mose natürlich erst einmal fassungslos. Ich glaube, ich hätte Gott auch einen

Vogel gezeigt. Mose hat sich auch gewehrt. Er hat gesagt, dass er immer anfängt zu stottern, wenn er aufgeregt ist. Bestimmt hatte er auch Angst, dass man ihn verurteilen würde. Aber schließlich ist er dann doch gegangen. Weil Gott ihm

versprochen hat, dass er ihm helfen wird.

**Jitro:** Tja, und dann hat sich Mose auf den Weg gemacht. Was dann passiert ist, weiß ich nicht. Aber ihr werdet es heute noch herausfinden. Ab hier begleitet ihr Mose nämlich

auf seinem Weg. Und ich bin mir sicher, dass er einige spannende Sachen erlebt hat.

**Erzähler/in und Jitro gehen ab.**

### Andacht: Sich mit Gott auf die Reise machen

Wow, jetzt schickt Gott Mose einfach los, um dieses riesige Volk der Israeliten zu befreien. Das müsst ihr euch mal vorstellen! Da soll sich so ein Volk, vielleicht so viele wie in einer großen Stadt wohnen oder noch sehr viel mehr, auf den Weg machen. Und das jetzt noch, wo Mose schon sehr viel in seinem Leben erlebt hat. Als kleines Kind ist er ausgesetzt worden, in einem Binsenkorbchen. Dann in einem Palast aufgewachsen, aber er hat sich selber nicht so richtig dazugehörig gefühlt. Mose sieht dann, wie sein Volk behandelt wird. Er möchte etwas ändern und bringt dafür jemanden um. Daraufhin muss Mose flüchten. Er wird Hirte.

Doch Gott vergisst die Israeliten nicht und Gott vergisst Mose nicht. So kommt es, dass Gott durch einen brennenden Dornbusch zu Mose spricht. Er schickt Mose zurück nach Ägypten, um Gottes Volk zu befreien. Nach einigem Überreden geht Mose mit seinem Bruder Aaron los. Das Ganze ist natürlich nicht so einfach. Der Pharao gibt ja nicht einfach so billige Arbeitskräfte wieder her, nur weil zwei Männer sagen, dass sie zu Gottes Volk gehören. Der Pharao meint, dass er diesen Gott gar nicht kennt und mit ihm nichts zu tun haben will. Er schickt Aaron und Mose einfach wieder zurück.

Was meint ihr? Lässt Gott sich so was gefallen? Gott hat den Israeliten und Mose versprochen, sie in ein neues Land zu führen. Dieses Versprechen hält Gott natürlich ein. Gott fängt einen großen Kampf mit dem Pharao an. Dieser sieht so aus, dass er immer wieder Plagen schickt. 10 Plagen braucht es, bis der Pharao, Mose ziehen lässt:

- Wasser wird zu Blut.
- Es kommen Frösche aus dem Wasser und gehen überall hin.
- Gott schickt Stechfliegen und Stechmücken, die alles bedecken und jeden stechen.
- Alle Tiere werden krank.
- Alle Menschen werden schwer krank.
- Ein schweres Unwetter mit riesigen Hagelkörnern kommt.
- Heuschrecken bedecken das ganze Land.
- Es wird stockdunkel.

Dazwischen behauptet der Pharao immer wieder, die Israeliten gehen lassen zu wollen, und es passiert doch nichts. Was meint ihr, wie schwer diese Zeit für Mose war!?

Ihr erlebt sicher auch viele solche schweren Momente. Vielleicht war es schwierig für euch, in eine weiterführende Schule zu gehen. Oder ihr seid schon einmal umgezogen und musstet euch ganz neue Freunde suchen. Hattet ihr schon mal Streit mit sehr guten Freunden oder Geschwistern und fühltet euch plötzlich ganz allein?

Mose hatte eine ganz schwere Zeit. Er musste schwierige Dinge tun und sich gegen einen mächtigen Mann wehren. Er musste Gott vertrauen an Punkten, wo sein eigenes Volk ihm nicht glaubte, als alle gegen ihn waren.

Wir werden heute ganz viel erleben, was Mose alles durchmachen musste. Aber Gott hatte ihm versprochen, ihn zu begleiten, ihn in das versprochene Land zu führen.

Wisst ihr was für ein Land das war? Ein Land, in dem Milch und Honig floss. Heute wäre das wahrscheinlich ein Land mit Schokomilch und Nutella-Brunnen.

Gott lässt uns schwere Reisen nicht alleine machen. Er begleitet uns. Ihr werdet merken, dass es nicht leicht ist auf dieser Reise, aber wir sind nie alleine dabei! Wir sind nicht alleine, denn Gott ist bei uns, auch in schweren Zeiten.

Also, seid ihr bereit für eine schwere Reise? Um hoffentlich heute Abend das gelobte Land zu sehen?



## ERKLÄRUNG UND STATIONSLAUF IN GRUPPEN (CA. 2 STUNDEN)

(entworfen von Thomas Weller)

Viel Spannendes und Schwieriges wird erlebt, aber wir schaffen es mit Gott! Es gibt acht Stationen zur Flucht des Volkes Israel. Jede Station dauert ca. 10 Minuten. Diese Stationen können bewertet und als Gruppenwettkampf gegeneinander ausgetragen werden.

### 1. Flucht vor dem Pharao

**Hintergrund:** Nachdem der Pharao das Volk Israel zuerst abwandern lassen wollte, überlegt er es sich doch anders und verweigert die Reisegenehmigung. Daraufhin flieht das Volk Israel mit Sack und Pack aus Ägypten, den Pharao mit seinen Leuten im Genick.

**Beschreibung:** Staffel. Mit einem Zusatzgewicht (z.B. ein Rucksack mit zwei Litern Wasser) muss ein Hindernisparcours durchlaufen werden. Das Gepäck wird am Ziel jeweils dem nächsten Läufer / der nächsten Läuferin übergeben, bis alle einmal dran waren. Umgefallene oder verschobene Hindernisse müssen zuerst wieder in Position gebracht werden, bevor der Lauf fortgesetzt wird (dies kann evtl. auch von Mitarbeitenden übernommen werden; die Kinder laufen dann nur durch). Die Gesamtzeit wird gestoppt. Eventuell die beiden Gruppen eine halbe Runde versetzt starten lassen, damit sie sich nicht in die Quere kommen – dann möglichst zwei Zeitnehmer!

**Dauer:** Parcours so aufbauen, dass die Laufzeit pro Läufer max. 20 Sekunden beträgt. Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Gesamtzeit durch Anzahl der Läufer teilen.

**Stationsmitarbeitende:** 2

**Material:** zwei Stoppuhren, Auswertblatt und Kugelschreiber, Klebeband bzw. Kreide zum Markieren von Start- und Endlinie; Hindernisse.

### 2. Manna sammeln

**Hintergrund:** Da es in der Wüste, durch die das Volk Israel zieht, nicht so viel Essen gibt, wird das Volk von Gott mit Manna versorgt. Jeden Tag kann das frische Manna vom Boden aufgelesen werden.

**Beschreibung:** Staffel. Die Scheiben werden auf dem Boden ausgebreitet. Von jeder Gruppe startet ein Kind zum Sammeln und versucht in einer bestimmten Zeit möglichst viele Scheiben aufzunehmen und zurück zu bringen. Dann starten die nächsten. Der Wechsel wird von einem/ einer Mitarbeitenden jeweils akustisch angezeigt. Damit das Sammeln etwas mehr Sorgfalt erfordert, ist auch „faules Manna“ dabei, das Minuspunkte einbringt, wenn es gesammelt wurde. Jedes Kind sammelt. Bei ungleich großen Gruppen können die kleineren Kinder auch mehr-

mals sammeln, so dass immer zwei Kinder gleichzeitig beim Sammeln sind.

**Dauer:** Sammelzeit pro Kind (max. 15 Sekunden), Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Anzahl der gesammelten richtigen Scheiben minus 10 x Anzahl der gesammelten falschen Scheiben durch Anzahl der Sammler teilen (Anzahl der Scheiben kann auch durch Wiegen ermittelt werden).

**Stationsmitarbeitende:** 1, Gruppenmitarbeitende helfen beim Zählen.

**Material:** Uhr, Auswertblatt und Kugelschreiber, Scheiben: Stahl verzinkt (viele), Messing (weniger), Behältnisse für Scheiben, evtl. Küchenwaage.

### 3. Wachteln schaufeln

**Hintergrund:** Das Volk Israel murren und ist unleidig mit Gott, denn es hat genug vom täglichen Manna und möchte mal wieder etwas „Richtiges“ essen. Gott hört darauf und lässt Wachteln regnen, allerdings so viele, dass das Volk fast darin erstickt und die ganzen Wachteln mit Schaufeln aus dem Lager entfernen muss.

**Beschreibung:** Staffel. Die Gegenstände werden auf dem Boden ausgebreitet. Von jeder Gruppe startet ein Kind mit einer Schaufel und versucht, mit einer Schaufelladung so viel wie möglich davon zurück zu bringen. Es darf dabei nur eine Hand benutzt werden! Dann startet das nächste Kind; solange bis die Zeit abgelaufen ist. Die gebrachten Gegenstände werden gewogen.

**Dauer:** Sammeldauer 5 Minuten, Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Gesamtmasse der gesammelten Gegenstände

**Stationsmitarbeitende:** 1

**Material:** Timer, Auswertblatt und Kuli, große Menge Holzklötze, Legosteine, Schrauben u.Ä., 2 Behältnisse für Sammelgut, große Schüsseln, Küchenwaage, 2 Pfannenwender o.Ä. als Transportgerät.

### 4. Die 10 Gebote

**Hintergrund:** Das Volk Israel erhält von Gott 2 Tafeln mit insgesamt 10 Geboten, die das Verhältnis des Volkes zu Gott und das Verhalten untereinander regeln sollen.

**Beschreibung:** Jedes einzelne Gebot liegt in Wortfragmenten vor. Die Gruppen haben 5 Minuten Zeit, die Gebote richtig zusammen zu setzen. Die Gebote haben jeweils unterschiedliche Farben.

**Dauer:** 5 Minuten, Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Anzahl der im Zusammenhang richtig zusammen gesetzten Wortfragmente

**Stationsmitarbeitende:** 1

**Material:** Timer, Auswertblatt und Kuli, 2 x jeweils 10 Gebote als Wortfragmente.



### 5. Mose im Kampf mit den Amalekitem

**Hintergrund:** Das Volk Israel kämpft mit den Amalekitem. Gott ist dabei und verhilft Israel zum Sieg – allerdings nur solange Mose die Hände mit seinem Stock zum Herrn erhebt. Sobald er die Hände sinken lässt, gewinnen jedes Mal die Amalekiter die Oberhand. Aaron und Hur helfen ihm, indem sie seine Arme stützen.

**Beschreibung:** Beide Gruppen gleichzeitig. Jeweils zwei Kinder liegen sich auf dem Bauch gegenüber, dazwischen ein Brett. Abstand so, dass das Brett mit gestreckten Armen von den Kindern gehalten werden kann. Arme, Kopf und Oberkörper sind dabei vom Boden abgehoben. Die Zeit, in der diese Position gehalten werden kann, wird gestoppt. Jedes Kind kommt dran; bei ungerader Anzahl darf ein Kind zweimal. Achtung: Um die Gesamtzeit nicht zu überschreiten auf zügige Wechsel achten!

**Dauer:** Gesamtdauer max. 12 Minuten!

**Wertung:** Gesamtzeit der Haltephasen durch Anzahl der Paare teilen!

**Stationsmitarbeitende:** 2

**Material:** Stoppuhr, Auswertblatt und Kuli, 2 Decken oder Matten zum Drauflegen, 2 Bretter oder Bleche o.Ä.

### 6. Mose zerschlägt die Gesetzestafeln

**Hintergrund:** Mose ist auf dem Berg Sinai und erhält dort die Gesetzestafeln mit den 10 Geboten von Gott. Weil Mose sehr lange weg bleibt, macht sich im Lager der Israeliten Unruhe breit: Sie wollen einen Gott zum Anbeten und machen deshalb ein goldenes Kalb. Als Mose dann zurückkehrt, wird er deswegen sehr zornig und zerschlägt die eben erst erhaltenen Tafeln.

**Beschreibung:** Mose könnte die Tafeln auch mit einem Hammer zertrümmert haben – hier wird stattdessen auf Nägel eingehämmert. Die Kinder versuchen nacheinander jeweils einen Nagel mit möglich wenig Schlägen einzuschlagen. Die Nägel werden vom Mitarbeiter / von der Mitarbeiterin vorgesteckt.

**Dauer:** Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Gesamtzahl der Schläge durch Anzahl der Schläger teilen!

**Stationsmitarbeitende:** 2

**Material:** Nägel 2.5 x 55, Auswertblatt und Kuli, 2 gleiche Hammer, 2 Nagelhölzer, evtl. Karton o.Ä. zum Unterlegen; Schraubzwingen zum Fixieren.

### 7. Die Ägypter werden geplagt

**Hintergrund:** Mose verhandelt mit dem Pharao über den Auszug der Israeliten. Um die Macht seines Gottes zu zeigen, führt er diverse „Kunststücke“ vor (z.B. wird sein Stock zur Schlange, als er ihn auf den Boden wirft). Die ägyptischen Magier können jedoch entsprechend antworten und dieses auch vollbringen. Dann kündigt Mose dem Pharao diverse Plagen an, falls er das Volk Israel nicht ziehen lässt. Bei den ersten beiden Plagen („Wasser wird Blut“ und „Frösche“) können die Magier ebenfalls noch mithalten. Auf die dritte Plage („Stechmücken“) haben sie jedoch keine Antwort mehr.

**Beschreibung:** Die ägyptischen Magier hatten zuerst immer eine Antwort auf Moses Taten. Im Begrifferaten können die Kinder zeigen, ob sie auch die richtigen Antworten haben. Jede Gruppe spielt für sich. Ein Gruppenmitarbeiter oder eine Gruppenmitarbeiterin erklärt bzw. umschreibt seiner Gruppe einen Begriff, bis die Gruppe ihn erraten hat. Dann kommt der nächste Begriff dran. Beide Gruppen erhalten dieselben Begriffe, allerdings unterschiedlich gemischt. Wird ein Begriff lange nicht erraten, kann der Nächste genommen werden. Dies liegt im Ermessen des/der Erklärenden.

**Dauer:** Spieldauer 7 Minuten, Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Anzahl der erratenen Begriffe

**Stationsmitarbeitende:** 2

**Material:** 2 x etwa 30 Kärtchen mit Begriffen, Auswertblatt und Kuli, Timer.

### 8. Mose gewinnt Wasser aus Stein

**Hintergrund:** Als das Volk Israel in der Wüste lagert, gibt es kein Wasser. Das Volk beginnt gegen Mose zu rebellieren. Darauf hin gibt Gott Mose den Auftrag mit den Ältesten zu einem Felsen am Berg Horeb zu gehen und mit seinem Stock dagegen zu schlagen. Daraufhin quoll Wasser aus dem Felsen und die Menschen und Tiere konnten davon trinken.

**Beschreibung:** Staffel. Das Wasser wird zum Verbraucher transportiert. Jeweils immer ein Kind einer Gruppe ist unterwegs. Ein Becher wird mit Wasser gefüllt und in die Mitte des Tablettts gestellt (Markierung!). Dann läuft das Kind den Parcours ab und entleert den Becher in ein Behältnis. Daraufhin wird der Becher wieder gefüllt und das nächste Kind startet, solange bis die Zeit abgelaufen ist. Umgefallene Becher können an Ort und Stelle mit dem verschütteten Wasser wieder gefüllt und der Lauf fortgesetzt werden. Störaktionen der anderen Gruppe sind nicht zulässig.

**Dauer:** Spieldauer 6 Minuten, Gesamtdauer max. 10 Minuten!

**Wertung:** Menge des transportierten Wassers

**Stationsmitarbeitende:** 1-2

**Material:** Wasser und entsprechende Gefäße, Auswertblatt und Kugelschreiber, Timer, Becher, 2 Serviertabletts, Hindernisse, Messbecher



## MITTAGESSEN: GOTT VERSORGT UNS

# ERKLÄRUNG UND HAUSSPIEL: „MOSE – UNTERWEGS MIT GOTT“ (CA. 1,5 STUNDEN – AUFWAND HOCH!)

(entworfen von Familie Bettermann)

Der Bund mit Gott ist wichtig. Er zeigt uns den Weg!

## Grundidee

Es gibt eine oder mehr Feuersäulen oder Wolken, die Aufgaben mit sich tragen. Kundschafter müssen ihre Lagerplätze verlassen, um diese Aufgaben zu finden und zu erledigen. Nur als gesamtes Volk kann das Gelobte Land erreicht werden. Gott geht mit.

## Spielintention

Die Kinder sollen nachempfinden, dass Gott mit dem Volk (mit dem er einen Bund schließt) unterwegs war. In die zwölf Stämme geteilt, werden sie durch Wolken und Feuersäulen zu Orten geleitet, an denen Gott ihnen etwas von sich zeigt (offenbart). Mit diesen gesammelten Erfahrungen können sie dann in das Gelobte Land weiterziehen. Die Kinder aus den Ortsgruppen sind in den Spielgruppen an den Orten gemischt.

## Basis-Spielidee

Die Kinder sind in die (max.) 12 Stämme Israels aufgeteilt. Die Kinder erhalten anfangs jeweils einen Ausweis, in dem sie ihren Namen eintragen und auf dem auch einer der Stämme Israels eingetragen ist. Ziel ist es, als Volk Israel so viele Erfahrungspunkte zu sammeln, dass sie in das Gelobte Land weiterziehen können. Dieses ist erreicht (das Spiel ist aus), wenn genug Erfahrungspunkte erspielt wurden.

Die Kinder sammeln ihre Erfahrungspunkte in Spielaktionen, die mit Wolken- und Feuersäulen auf dem Gemeindegelände ausgemaltes sind. Die Punkte werden auf ihren Ausweisen vermerkt. Die Kinder können in ihren Stammesgruppen durch einen Botschafter oder eine Botschafterin die Punkte der Spielleitung übermitteln. Diese projiziert dann den aktuellen Spielstand auf eine große Leinwand.

An den Erfahrungsorten werden mehr Punkte verteilt, wenn mehrere Stämme an der Spielaktion beteiligt sind.

Um die Punkteentwicklung auf die gesetzte Zeit abzustimmen, können im Laufe des Spiels Bonusfaktoren durch spezielle Aufgaben vergeben werden, um so die Anzahl der erreichten Punkte zu „manipulieren“.

## Besondere Aufgaben

**Bastelaufgabe:** In den Gruppen ist eine Bastelaufgabe möglich, die Sonderpunkte bringt: Stammesbanner malen, Stifthütte bauen (Ruben wurde mit dem Mann gekennzeichnet, Juda mit dem Löwen, Ephraim mit dem Ochsen oder Bullen und Dan mit dem Adler).

**Kundschafter/innen:** Ein Spieler oder eine Spielerin aus dem Stamm erhält einen Kundschafter-Ausweis (kann auch übertragen werden). Er/Sie nimmt als Einzelne/r an speziellen Spielrunden teil. Der Erfolg diese Runden gibt Bonusfaktoren!

## Spielablauf

Die Kinder erhalten in der Mittagspause von ihren Gruppenbetreuern ihre Ausweise. Freundesgruppen können ruhig gemeinsam in einen Stamm gehen. Es sollten danach 2er- oder 3er-Gruppen möglich sein, die miteinander spielen können. Nach einem gemeinsamen Start (Singen, Erklärung ...) gehen die Kids in die Stammesgruppen und werden dort von einem Stammesoberhaupt begrüßt. In einer ersten Phase machen sich die Kinder gegenseitig über ein Kennlernspiel bekannt und erhalten so ihre erste Punkte.

In der zweiten Phase ziehen sie zu zweit oder zu dritt in „Sympathiegruppen“ los, um Erfahrungen zu sammeln. An diversen Orten, die im Gemeindehaus mit Feuersäule und Wolke gekennzeichnet sind, sind Spielstationen, an denen sie Punkte erspielen können. Je mehr verschiedene Stämme dabei sind, desto mehr Punkte gibt es.

Darüber hinaus können Punkte gesammelt werden, indem eine Kreativaufgabe im Stamm erledigt wird.

Eine weitere Sonderaufgabe ist die Person des Kundschafters / der Kundschafterin, der / die Dinge auskundschaften muss. Für diese Aufgabe, bei der sich Kinder – je eins aus allen Stämmen – treffen, werden Bonusfaktoren erspielt, die

massiv den Punktestand beeinflussen können. Der Kundschafter / Die Kundschafterin kann auch den Botendienst zum Melden der Punkte an die Zentrale übernehmen. Er / Sie sollte zusätzlich einen Diplomatenpass bekommen, der nach Aufgabenerfüllung weitergegeben werden sollte, um viele diese Rolle spielen zu lassen. Hierbei ist der Stammes-Mitarbeiter bzw. die Stammes-Mitarbeiterin gefragt, um für Gerechtigkeit zu sorgen!

### **Informationen für die Spielleitung**

#### **Vorbereitung:**

Ausweise für Kinder und Anleitung an Gruppenleiter in der Mittagspause  
Anleitung und Material für Spielbetreuer

#### **Erklärungszettel für das Spiel:**

- 1) Vermitteln der Spielidee / Lied: „Ich mach mich auf die Reise“
- 2) Ziel: Erfahrungen sammeln (messbar in Form von Erfahrungspunkten)
- 3) Es gibt Stämme (max. 12)
- 4) Je mehr unterschiedliche Stämme ein Spiel machen, desto mehr Erfahrungspunkte gibt es.
- 5) Rollen der Mitspielenden erklären:
  - 5a) Normalbürger/innen
  - 5b) Kundschafter/innen
  - 5c) Künstler/innen
- 6) Start des Spiels
- 7) Ende des Spiels

#### **Informationen für Mitarbeitende an den Erfahrungsorten:**

Spielstationen und Punkteverteilung  
Punkte zur Spielleitung bringen, die diese zusammenfasst und immer wieder veröffentlicht. Spiel-Ende ist, wenn eine vorher bekanntgegebene Punktzahl erreicht wurde.

#### **Anweisung an Gruppenleiter/innen:**

Kinder in Sympathiegruppen einteilen.

#### **Anweisung an Stammesoberhaupt:**

- Kurzes Vorstellungsspiel!
- Anweisungen an die Kinder nochmals nennen.
- Kinder ermutigen / motivieren andere zu treffen und an den Spielen Spaß zu haben.
- Punkteverwaltung der Gruppe: gesammelte Punkte der Kinder von ihrem Ausweis ablesen, auf den Meldezettel übertragen und vom Ausweis wegstreichen (damit sie nicht aus Versehen doppelt notiert werden).
- Kundschafter/in (oder anderes Kind) zur Meldestelle schicken, wenn der Meldezettel voll ist.
- Kundschafter/in zu Sonderrunde schicken.

#### **Mögliche Fragen in der Gruppe:**

Wie geht das mit den Punkten? Wenn die Aufgabe an den Erfahrungsorten gelöst ist, bekommt jede/r Punkte. Wenn mehrere Stämme am Erfahrungsort sind, wird die Anzahl der Punkte mit der Anzahl der Gruppen multipliziert. Wenn die Kundschafter eine Aufgabe gelöst haben, gibt es in der Zentrale nochmal einen extra Bonus für jeden erspielten Punkt.

#### **Anweisungen an Erfahrungssammler-Kinder:**

- 2 bis 3 Kinder pro Stamm gehen zu einem Erfahrungsort und erspielen mit den anderen Stämmen Erfahrungspunkte.
- Spätestens nach 2 Spielen wieder zum Stammesoberhaupt kommen, um die Punkte zu melden!
- miteinander Spaß haben / freundlich sein!

#### **Anweisung an Kundschafter/innen:**

- Wenn Kundschafterrunden ausgerufen werden, sofort zur Zentrale kommen!

- Stammesoberhaupt helfen und Punkte zur Zentrale bringen.
- ggf. andere aus dem Haus zurückrufen.
- Kundschafterausweis anderem Spieler / anderer Spielerin geben und als Erfahrungssammler weiterspielen.

**Anweisungen an Kunsthandwerker:**

- Stammesoberhaupt helfen
- ggf. andere aus dem Haus zurückrufen.
- Kunstobjekt fertigen und Spielleitung bei Zentrale zeigen.
- als Erfahrungssammler-/ Kundschafter weiterspielen.

**Aufgaben in den Erfahrungsorten:**

Nr.	Bezeichnung	Bezug zu Mose		Zeit (Minuten)	Personen
1	Stifte-Parcours	Route gemeinsam gehen	Ein Stift ist steck durch eine Holzplatte an der Fäden befestigt sind. Mehrere Personen ziehen an den Fäden, um den Stift innerhalb einer aufgezeichneten Strecke zu bewegen.	10	8
2	Gemeinsam Stapelturm heben	Bau der Pyramide	An einer Holzplatte sind Fäden angebracht. Auf der Holzplatte steht ein Stapelturm. Durch Ziehen an den Fäden soll die Platte hochgehoben werden, ohne dass der Stapelturm umfällt.	10	12
3	Luftballons mit Handtuch in anderen Raum treiben	irgendeine Kampfhandlung	Es sind mindestens 12 Luftballons in einer Ecke des Raumes gestapelt. Diese sollen mit Handtüchern in eine andere Ecke des Raumes transportiert werden.	10	8
4	Dominobahn aufbauen	irgendeine Kampfhandlung	Es ist eine Dominobahn zu bauen. Je länger, desto mehr Punkte! Wenn alle Steine umgeworfen werden können, gibt es XXX Extra Punkte.	10	8
5	Kartenhaus bauen mit Decken und Stühlen	Stiftshütte	Es wird mit Karten / Bierdeckeln eine Hütte gebaut. Duplosteine gehen auch!	10	
6	Wickinger-Schach	irgendeine Kampfhandlung	5 Minuten spielen und Anzahl der abgeworfenen Steine zählen. Doppelte Punktzahl, wenn eine Gruppe gewinnt.	10	6
7	Aesculap	Mose und die Schlange	Mit Zangen / Pinzetten Gummibärchen aus Karton befreien.	5	6
8	Montagsmaler	Erinnert euch!	Bibelse werden gemalt und müssen erraten werden (10 Gebote).	5	6
9	10-Plagen-Quiz	Erinnert euch!	Jede/r bekommt ein Bild, auf dem eine Plage dargestellt ist. Die Spieler/innen müssen sich in der richtigen Reihenfolge aufstellen.	10	8
10	Kim-Spiel	Erinnert euch! / Botschaftertraining		10	6
11	make and break	Eroberungen / Mauern einreißen	Anzahl der Spielrunden entscheidet über einen Faktor, mit dem die Anzahl der erstellten Bauwerke multipliziert wird.	10	8

12	Kreativbausteine	Altäre bauen	„Holzhaufen“ mit unterschiedlicher Eckenanzahl. Benutzt werden darf nur eine Hand.	10	6
13	Eine Ruhepause	Sabbatgebot	Schweigen, Pause machen, gutes Essen Schokoladenstück, Keks.	5	12
14		Priester einkleiden	Eine Person anziehen nach Musterbild.	10	6
15	Kerzen ausblasen	Siebenarmiger Leuchter	Staffel mit Kerzen (Vorsicht Wachstropfen).	10	8
16		Quiz „reine und unreine Tiere“	Bilder von Tieren zuordnen, je nach falschen Tier Abzug vom Guthaben.	10	8
17		Laubhüttenfest	Bauwerk aus Blättern - Papierflieger, Boot, Fisch, Frosch.		

## Ausweis

Aus dem Stamm

-----

Name: -----

**Erfahrungspunkte:**

Spielnummer													
Punkte													

- |             |                    |            |
|-------------|--------------------|------------|
| 1 Ruben     | 5 Sebulon          | 9 Dan      |
| 2 Simeon    | 6 Ephraim (Joseph) | 10 Asser   |
| 3 Juda      | 7 Manasse (Joseph) | 11 Gad     |
| 4 Issaschar | 8 Benjamin         | 12 Naftali |

**Gruppenaufteilung:**

Je nach Anzahl der Kinder in der gesamten Gruppe wird die Anzahl der Stämme festgelegt ( ca. 8 Kids pro Stamm oder beliebig mehr, aber gleich verteilt). Mindestens drei Laufgruppen plus Kundschafter/innen und Kreativkünstler/innen sollten es schon sein!

Skalierung des Spiels: Bei 60 Kids (bei mind. 8 Kids pro Stamm) maximal 7 Stämme, das heißt 20-30 Gruppen mit 2 oder 3 Kids ziehen los.

Wenn ca. 8 Kids pro Spiel teilnehmen können, dann sollten ca. 8 Spiele gleichzeitig aktiv laufen.

Bei einer Erfahrungslänge von 10 Minuten werden bei einer Stunde reiner Spielzeit ca. 6 Erfahrungsorte durchlebt.

**Spiele:**

Die Spiele müssen so zusammengefasst werden, dass sie vom Material und ihrem Aufwand zusammenpassen. Die Anzahl der Spielstationen muss auf die Anzahl der Mitspielenden angepasst werden.

# ABSCHLUSSANDACHT: GOTT BEGLEITET UNS UND ZEIGT UNS DEN WEG (CA. 5 MINUTEN)

Gott lässt uns nicht im Stich. Er führt uns.

Ihr seid heute mit Mose durch die unterschiedlichsten Situationen gegangen. Ihr habt gekämpft und zusammengearbeitet. Ihr habt euren Weg gefunden, mal besser und mal schlechter.

Für Mose gab es auch viele Situationen, die gefährlich waren und sehr beängstigend. Mose war oft davor aufzugeben, alles hinzuschmeißen und nicht mehr weiter zu machen. Aber Gott hat ihn nicht fallen gelassen.

Mit Mose habt ihr ein gutes Vorbild für euren Alltag. Bei euch ist es sicher auch nicht immer leicht. Schwierige Klassenarbeiten, blöde Geschwister, Streit mit den Eltern, und manchmal ist einfach alles komisch. Mose hat es immer wieder geschafft, Gott neu zu vertrauen und mit ihm zu gehen. Und ihr dürft das auch!

Gott zeigt uns auf unterschiedliche Art und Weise den Weg, den er gerne mit uns gehen möchte. Ihr dürft darauf vertrauen, dass Gott euch auf diesem Weg begleitet.

Wie er dies tut? Er stellt euch Menschen zur Seite, die euch helfen. Er verändert eure Gedanken, er gibt euch Zeichen.

Wir haben als kleines Geschenk einen Kompass für euch. Kompass zeigen immer an, wo Norden ist. So kann man einschätzen wo es lang gehen soll. Gott ist wie ein Kompass für euch, eure „Feuersäule“. Wenn ihr darauf achtet, zeigt Gott euch den Weg (Beispiel: [http://www.flessa-werbeartikel.de/Karabinerhaken-mit-Kompass-LEBONE-KC2054-03.htm?utm\\_source=googlebase&gclid=CJjE3oeMvb8CFfMgtAodm3UA0g](http://www.flessa-werbeartikel.de/Karabinerhaken-mit-Kompass-LEBONE-KC2054-03.htm?utm_source=googlebase&gclid=CJjE3oeMvb8CFfMgtAodm3UA0g)).

Fragt auch eure Mitarbeitenden oder uns, wie das funktioniert, wie es bei ihnen ist. Lasst euch auf diesem Weg helfen!

## **Abschlusssegen:**

„Der Herr segne dich und behüte dich. Der Herr lasse sein Angesicht leuchten über dir und sei dir gnädig. Der Herr hebe sein Angesicht über dich und gebe dir Frieden.“