

Teamarbeit



Zielgedanke



Das Kind lernt, dass Gott seine Situation kennt.



Es fühlt sich in seiner aktuellen Situation bei Gott geborgen.



Es achtet in der kommenden Woche darauf, in Hilflosigkeit o.ä. dieses Geborgenheitsgefühl entgegenzuhalten.



Merkvers

Mit meinem ausgestreckten Arm werde ich euch retten.

2. Mose 6,6c, Gute Nachricht



Erklärungen zum Text

Mose und Aaron gingen zu dem Pharao mit der Bitte: Lass unser Volk ziehen. Pharao reagiert überheblich: Wer ist der Herr, dass ich ihm gehorchen müsste und Israel ziehen ließe? Ich weiß nichts von dem Herrn, will auch Israel nicht ziehen lassen. (2. Mose 5,2) Daraufhin musste das Volk noch mehr arbeiten und leiden. Ihr Vertrauen zu Gott schwand immer mehr. In unserem Text wird mehrmals berichtet, dass Gott das Herz des Pharao verhärtet. Das geschah nicht gegen den Willen Pharaos. Gott ließ das Herz einfach so, wie es war, d.h. er machte das Herz nicht besonders hart, sondern ließ den Pharao so, wie er sein wollte. Pharaos Herz war hart und Gott erwärmte es nicht.

Mose soll vor den Pharao treten, als wäre er Gott und Aaron sein Prophet. Mose und Aaron wiederholen vor dem Pharao das Wunder mit dem Stab, der zur Schlange wird. Auch die Zauberer des Pharao zauberten aus Stäben Schlangen. Moses Schlange aber verschlingt die anderen Schlangen. Außergewöhnliches können Menschen auch aus anderer als göttlicher Kraft tun. Wer darin erfolgreich ist, steht also nicht immer auf Gottes Seite (2. Thess. 2,9). Die Plagen sind das Gericht Gottes, das den Pharao zwingt, die Israeliten freizulassen, damit sie Gott dienen. Sie bereiteten den Auszug vor, die Befreiung von aller äußeren Abhängigkeit und Fremdherrschaft. Erst danach konnten die Israeliten am Sinai durch das Gesetz die Ordnung ihres neuen Lebens als das erwählte Gottesvolk empfangen.

Gottes Heils- und Erlösungshandeln in den ägyptischen Plagen, im Auszug und in der Gesetzgebung bilden Anfang und

Grundlage der völkischen und geistlichen Geschichte Israels. Gott führte sein Volk mit großer Kraft und ausgestrecktem Arm aus Ägypten. Israel verdankt seine Existenz dem unmittelbaren Eingreifen Gottes in die Geschichte in einer Reihe von Wundern, in denen er seine Macht offenbarte.

1. Plage: Wasser wird Blut

Das Wasser des Nils, der das Herzstück der Wirtschaft und des Götzendienstes war, verwandelte sich in Blut. Es starben viele Fische. Da auch die ägyptischen Zauberer Wasser in Blut verwandelten, nahm Pharao den Machtbeweis Gottes nicht ernst.

2. Plage: Frösche

Die Frösche kommen aus dem Nil, vertrieben durch das Fischsterben, und bedecken das ganze Land. Auch die Magier bringen Frösche hervor, können sie aber nicht wieder verschwinden lassen. Der Pharao willigt zum ersten Mal ein, das

Lektion 4

Situation der Kinder

Kinder kennen die Hilflosigkeit gegenüber Menschen die stärker, älter etc. sind und bestimmen dürfen nur zu gut. Wie Mose vor dem Pharao mögen sie sich manchmal fühlen, wenn sie ihre Argumente anbringen für ein Anliegen, das sie haben - und die Eltern einfach nicht mit sich reden lassen. Dass diese vermeintlich stärkeren, älteren Bestimmer nicht immer Recht behalten und Gott sich auf die Seite der scheinbar kleinen Hilflosen stellt, wird Kinder freuen und ihnen helfen, mit solchen Situationen umzugehen.

Volk ziehen zu lassen, wenn die Frösche verschwinden. Aber als Gott die Frösche sterben lässt, wird der Pharao wieder starrsinnig.

3. Plage: Stechmücken

Gott schickt Stechmücken, die Menschen und Tieren sehr zusetzen und außerdem Krankheiten übertragen. Die ägyptischen Magier können keine Stechmücken hervorbringen. Sie erkennen die Macht Gottes, aber Pharao bleibt hart.

4. Plage: Stechfliegen

Stechfliegen übertragen tödliche Bakterien bei Menschen und Tieren. Gott macht hier zum ersten Mal einen Unterschied zwischen seinem Volk und den Ägyptern. Sein Volk bleibt von der Plage verschont. Um der Plage zu entgehen, ist der Pharao zu einem Kompromiss bereit. Das Volk darf Gott opfern, aber nur in Ägypten. Darauf lässt sich Mose nicht ein. So will der Pharao das Volk ziehen lassen. Aber nachdem Gott ihn von den Stechfliegen befreit

hat, macht der Pharao einen Rückzieher.

5. Plage: Viehpest

Pferde, Esel, Kamele, Rinder, Schafe und Ziegen fallen der Viehpest zum Opfer. Das Vieh der Israeliten wurde verschont. Aber das Herz des Pharao bleibt hart.

6. Plage: Blattern

Mose und Aaron werfen Ofenruß vor den Augen des Pharaos in die Luft. Da brechen bei Menschen und Tieren Geschwüre auf, die zu offenen Wunden werden. Aber Pharao bleibt hart.

7. Plage: Hagel

Gott kündigt die nächste Plage an, damit Menschen und Tiere in Sicherheit gebracht werden können. Nur wenige nehmen die Ankündigung ernst. Der Hagel richtet großen Schaden an, doch das Volk Israel bleibt verschont. Der Pharao lenkt ein und will das Volk ziehen lassen, doch als das Unwetter aufhört, verhärtet sich sein Herz gleich wieder.

8. Plage: Heuschrecken

Mose muss die nächste Plage ankündigen. Die Minister setzen sich jetzt für die Israeliten ein. Der Pharao merkt, dass es nicht nur um die Opferung in der Wüste geht, sondern um die Forderung Gottes, sein Volk freizulassen. So will er nur die Männer ziehen lassen. Da sendet Gott Heuschrecken, die alles an Pflanzen und Früchten fressen, was der Hagel verschont hatte. Der Pharao bittet um Rücknahme der Plage, aber als Gott durch einen starken Wind die Heuschrecken wegnimmt, verhärtet sich sein Herz gleich wieder.

9. Plage: Finsternis

Gott schickt eine dreitägige Finsternis, bei der niemand das Haus verlassen kann. Nur bei den Israeliten ist es hell. Der Pharao ist bereit, das Volk ziehen zu lassen, nur das Vieh soll dableiben. Als Mose das ablehnt, droht Pharao ihm mit dem Tod, falls er ihm noch einmal vor die Augen kommt.



Treffpunkt

1. Team benötigt

Spannt eine Wäscheleine und befestigt ein Bettlaken o.ä. daran, so dass die Kids alleine nicht drüber schauen können, wohl aber, wenn sie sich gegenseitig auf

die Schulter nehmen o.ä. Ein Mitarbeiter erzählt den Kindern, dass man hinter dem Tuch sehen kann, um was es heute geht. Er ermutigt die Kids, sich gegenseitig zu helfen. Hinter dem Tuch ist ein Schild angebracht, auf dem „TEAMARBEIT“ steht.

2. Team gewünscht

Mit wem wäre ich gerne in einem Team? Die Kids malen sich selbst auf die eine Hälfte eines Blattes und malen oder schreiben auf die andere Seite, mit wem sie gerne einmal in einem Team wären

und was sie dann gerne tun würden. Das können Freunde, andere Kids, Familie oder bekannte Persönlichkeiten z.B. aus dem Sport sein. Diese Bilder könnt ihr im Treffpunkt noch einmal aufgreifen.

3. Ein gutes Team?

Hängt eine große Photographie des Mitarbeiterteams auf. Rund herum gibt es viel Platz auf dem die Kids zur Frage: Warum sind unsere Mitarbeiter ein gutes Team? schreiben oder malen können, was ihnen einfällt.

Zum anderen kennen sie aber auch die Sichtweise des Pharaos. Da soll ich etwas machen und sehe das einfach nicht ein. Da will jemand bestimmen, was ich tun soll, aber gerade das will ich nicht. Und dann geht es mir so, wie dem Pharaos, dass ich jemanden brauche, der mein Herz erwärmt und es nicht einfach so lässt, wie ich bin. Dann brauche ich Eltern, die mir das Ganze erklären, mich motivieren, für den kleinsten Schritt loben etc., damit ich es schaffe, aus meiner Verweigerungshaltung zu kommen und wirklich etwas zu tun.

4. Teambuilding

Ein Haufen LEGO liegt bereit, ein möglichst großes Haus soll gebaut werden - das geht nur mit vielen.



Knackpunkt

Anspiel

Ein Mitarbeiter schleppt der Reihe nach einige Pappkisten o.ä. herein und fängt an, sie aufeinander zu stapeln. Die Kisten sind so präpariert, dass sie schiefe Flächen aufweisen und nicht aufeinander halten, ohne festgehalten zu werden.

Der Mitarbeiter versucht trotzdem die Kisten aufeinander zu stapeln, was ihm immer wieder misslingt. Mit jedem Versuch wird er natürlich hektischer aufgeregter etc., so dass die Kisten immer schlechter aufeinander halten, was ihn nur noch hektischer etc. macht. Als er merkt, dass es so nicht klappt, zieht er eine Rolle Klebeband hervor und versucht, die aufeinandergestellten Kartons zusammen zu kleben, damit sie halten. Da er aber nicht gleichzeitig den Karton halten und das Klebeband abreißen kann, fällt der Karton immer wieder zu Boden, bevor das Klebeband seinen Dienst tun kann.

Er braucht während der ganzen Szene nicht zu sprechen, die Handlung spricht für sich. Für die Kinder ist das lustig anzusehen und gleichzeitig wird ihnen - je

5. Team spielen

Reserviert einen Raum, in dem nicht viel kaputt gehen kann für ein Push-Ball-Spiel. Da kann jeder dazu kommen und mitspie-

übertriebener das Ganze dargestellt wird, desto besser - je länger je mehr bewusst, dass dieser eine Mitarbeiter es so nicht schaffen kann.

Irgendwann setzt sich der Mitarbeiter verzweifelt zwischen seine Kartons, als ein zweiter Mitarbeiter dazu kommt. Er deutet dem ersten zeichenhaft an, ihm helfen zu wollen und hält die Kartons fest, die der erste aufeinander stapelt. So können alle Kartons aufeinandergestellt und festgeklebt werden - und stehen am Ende von alleine als Turm im Raum.

Nachdem beide Mitarbeiter den Turm gehörig bewundert und sich gegenseitig beglückwünscht haben, tragen sie den Turm gemeinsam raus.

Entweder nutzt ihr für das Folgende dieselben Kartons, wie für das Anspiel, oder gestaltet neue, kleinere.

Auf den Kartons sind einzelne Worte eines Satzes aufgedruckt: JA DEIN VOLK KANN GEHEN - zusätzlich zu diesen 5 Kartons gibt es einen weiteren mit dem Aufdruck NEIN.

Er erklärt den Kindern in Anlehnung an das Anspiel, dass Mose vor einer scheinbar unlösbaren Aufgabe stand. Er konnte nicht gut sprechen, war kein König oder ein anderes echtes Gegenüber zum Pharaos und hatte eigentlich keine Chance,

oder auch wieder aufhören - je mehr Leute, also je größer das Team, desto mehr Spaß macht's.

beim Pharaos das zu erreichen, was er erreichen wollte - dass der Pharaos alle Israeliten aus der Sklaverei entlässt und sie gehen dürfen. Dass der Pharaos diesen Satz sagt: „Ja, dein Volk kann gehen!“ - das schien unmöglich. Alles was dabei herauskommen konnte, war ein Nein.

Beim Erklären können die Kartons immer wieder versuchsweise aufeinander gestapelt werden.

Wahrscheinlich wäre einfach alles so geblieben, wie bisher, wenn Mose alleine vor sich hin versucht hätte, den Pharaos umzustimmen. Die Israeliten wären weiter Sklaven geblieben und hätten gelitten. Es wäre immer bei dem Nein geblieben - und niemand hätte je den Satz gehört: Ja, dein Volk kann gehen.

Aber zum Glück war Mose ja nicht alleine. Er hatte ein Team.

Da war zum einen Aaron - sein Bruder (siehe Bild auf Seite 24), Der konnte viel besser vor Leuten reden als Mose. Dass Aaron dabei war, hat schon ganz schön geholfen - aber überzeugt hat das den Pharaos nicht. Zum Glück waren die beiden aber nicht die Einzigen im Team. Gott war auch noch dabei.

Gemeinsam überzeugen sie den Pharaos. Weg vom seinem Nein hin zu einen: Ja, dein Volk kann gehen.

Wie sie das gemacht haben? ...

Lektion 4



Doppelpunkt

Bereitet für den Doppelpunkt ein einseitig geschlossenes kurzes Rohr vor, in das diverse Löcher gebohrt sind. Das Rohr steht in einer Schüssel o.ä.

Die Aufgabe für eines der Kids ist jetzt, Wasser aus einer Kanne in das Rohr zu gießen, ohne dass es aus dem Rohr hinaus läuft.

Lasst es ein, zwei Kids probieren. Sie werden damit dieselbe Erfahrung machen, wie der Mitarbeiter im Anspiel - alleine

wird es niemand schaffen, auch wenn er sich bemüht, die Löcher zuzuhalten. Dann gebt die Aufgabe an die ganze Gruppe. Wenn alle Löcher zugehalten werden, kann ein Kind das Wasser eingießen und alles bleibt im Rohr.

Startet danach eine Diskussion mit den Kids über scheinbar unlösbare Situationen, die sie schon erlebt haben. Bringt als Mitarbeiter selbst Beispiele ein bei denen ein Team die Lösung war - entweder ein Team aus Menschen oder ein Team mit Gott. Lasst die Kids erzählen, welche Lösung es bei ihnen gab oder helft ihnen auf Teamlösungsmöglichkeiten zu kommen.

Nutzt nun die Bilder aus dem Treffpunkt, bei denen es um Teams ging mit denen die Kids gerne zusammen arbeiten würden und lasst sie zu ein, zwei Beispielen erzählen, was sie an diesem Team toll fänden und welche Aufgabe sie damit meistern

würden. Erzählt noch einmal zusammenfassend von Mose und Gott als Team und der riesigen Aufgabe, die sie zusammen lösen - nehmt Bezug auf ein Beispiel aus eurem Erleben mit Gott und macht den Kindern deutlich, dass Gott immer in ihrem Team sein möchte und dass damit die unmöglichsten Sachen möglich werden.

Lasst die Kids nun auf die Rückseite des schon bemalten Blattes malen: Auf der einen Seite kommt ein Bild von ihnen hin, auf der anderen Seite steht: Mein Team mit Gott. Dazu sollen sie malen oder schreiben, wo sie gerne mit Gott im Team in ihrem Alltag der nächsten Woche unterwegs sein wollen. Wo sie sich deshalb nicht ängstlich und hilflos, sondern zuversichtlich und geborgen fühlen wollen und werden. Im kommenden Doppelpunkt könnt ihr auf die Erfahrungen mit diesem Teamvorhaben zurückkommen.



Schlusspunkt

Teamspiel zum Abschluss: Alle stellen sich in einem Kreis, eng aneinander hintereinander stehend auf. Auf Kommando setzen sich alle gleichzeitig auf den Schoß ihres Hintermanns. Wenn sich alle als Team

gut gleichzeitig und gleichmäßig hinsetzen, sitzt am Ende der ganze Kreis - eine tolle Teamleistung. Das braucht sicher ein paar Versuche, klappt mit etwas Disziplin aber sehr gut.



Bausteine

Lieder

„Hallo, hallo, hallo“, Kinder feiern Jesus, Nr. 8

„Jesus, Jesus, ich verehere dich“, Kinder feiern Jesus, Nr. 15

„Bärenstark“, Kinder feiern Jesus, Nr. 23

„Mit meinem Gott“, Kinder feiern Jesus, Nr. 162

Spiele

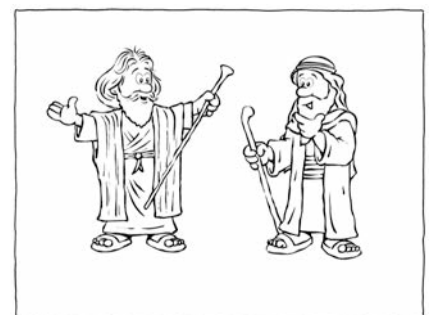
Die so genannten TeamBuildingGames eignen sich für dieses Thema besonders gut. Hier findet sich eine kleine Auswahl: <http://www.ev-jugend-loehne.de/ideen/teambuilding.pdf>

Basteln

Z.B. Frösche (oder Heuschrecken) aus Papier falten. (Anleitungen findet man in Google z.B. unter dem Stichwort „Origami Frosch“)

Heiko Metz, Düsseldorf, Leiter der Arche in Düsseldorf) und Vorsitzender von bärenstark e.V.

Bild zum Knackpunkt



Illustrationen können heruntergeladen werden unter www.kimat.de