

EINHEIT 6

Der Exodus

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Das Passah des Volkes Gottes (2Mose 11,1-15,21)

- Glaubensgeschichte
- Kerndarbietung

ZUM HINTERGRUND

Was wird aus der Familie der Enkel Abrahams? Sie wächst – unter Gefährdung – zur Größe eines Volkes heran und erlangt – gegen Widerstand – Selbständigkeit. Dabei ist der Auszug aus Ägypten ein grundlegendes Ereignis in der Geschichte des Volkes Israel.

Der Auszug (griechisch: „Exodus“) wird als eine Wüsten-Geschichte dargeboten. Der Erzählbogen reicht von der Hungersnot, die die Familie Israels nach Ägypten brachte, bis zum Tanz der Mirjam nach dem Zug durch das Meer. Wenn Sie die Geschichte vorbereiten, werden Sie merken, dass sie die historischen Vorgänge „komprimiert“. Die Biographien von Josef und Mose werden an dieser Stelle nicht miterzählt, sondern späteren, eigenen Darbietungen vorbehalten. Stattdessen beginnt die Erzählfassung entsprechend der sehr alten Notiz: „Mein Vater war ein heimatloser Aramäer. Er zog nach Ägypten ...“ (5Mose 26,5). Anschließend werden die verschiedenen biblischen Überlieferungsstränge im Faktum der Versklavung zusammengefasst.

Im zweiten Teil der Erzählung geht es darum, dass Gott das versklavte Volk als sein Volk betrachtet und befreit. Was ist zu dieser Befreiung nötig?

Nach der biblischen Erzählung wird in Mose ein Bote für Gott gewonnen. Die Götzen Ägyptens müssen entthront werden. In zehn Schritten erweisen die Plagen deren Machtlosigkeit. Die ägyptische Militärmacht muss vernichtet werden. Alles das bewirkt der Gott Israels, während er sein Volk zugleich zu schützen weiß.

Im folgenden Erzählvorschlag wird die Geschichte auch dort zusammengefasst, wo über die Plagen berichtet wird. Statt Blut, Frösche, Stechmücken, Ungeziefer, Sterben der Tiere, Geschwüre, Hagel, Heuschrecken und Finsternis zu benennen, wird einfach gesagt, dass „viele sonderbare Dinge in dem Land geschahen“ und sich dann auf die zehnte Plage konzentriert: die Tötung der ägyptischen Erstgeborenen. Grund hierfür ist die Erfahrung, dass die Kinder durch die Aufzählung der Plagen oftmals von der eigentlichen Erzählung abgelenkt werden.

Die Darbietung hat eine Besonderheit: Zwischen Ergründungsphase und Kreativphase werden die Matzen gezeigt, besprochen und im Sinne eines Gemeinschaftsmahls herumgereicht. Tatsächlich sind Matzen im eigentlichen Sinn bei Christen nicht im Gebrauch (in den USA dürften Matzen wegen der größeren jüdischen Bevölkerung eher im Bewusstsein

der Kinder sein als hier zu Lande), daher ist sorgsam darauf zu achten, dass diese Besonderheit nicht unter der Hand zu einer verkappten Abendmahls- oder Pessachfeier wird. Vielmehr ist es angebracht, darauf zu verweisen, dass die Nachkommen derer, die damals aus Ägypten befreit wurden, die Juden, weiterhin jedes Jahr in Erinnerung daran dieses Brot backen und essen und wir eingeladen sind, uns mit ihnen zu erinnern.

Das Erinnerungsmahl des Pessach wird im Christentum aufgenommen (und verändert!) durch die Feier des Heiligen Abendmahls. Die römisch-katholische Kirche besteht gegenüber der Ostkirche (und den Reformierten) darauf, dass das Abendmahlsbrot ungesäuert sein muss (in den lutherischen Gemeinden ist beides möglich). Neben der Deutung als Brot des hastigen Aufbruchs, erfährt die Matze in der Pessach-Erzählung in der jüdischen Tradition die Deutung als „Brot des Elends, das unsere Väter in Ägypten aßen.“

Für die Kinder könnte hier eine Kernerfahrung der Geschichte liegen: Gott befreit aus Not, wo menschliche Anstrengungen versagen. In der Erinnerung zeigt sich Gottes befreiende Macht überall da, wo die Geschichte neu erzählt wird. Auf diese Weise wird den Kindern eine Sprache zu Verfügung gestellt, um ihre eigenen Erfahrungen zu benennen, auszudrücken und wertzuschätzen und zugleich wird ausdrücklich erlaubt, überhaupt darüber zu sprechen.

ZUM MATERIAL

- *Ort:* Regal mit den Glaubensgeschichten
- *Materialien:* Volk Gottes-Figuren, blauer Filz, Matzen
- *Unterlage:* Wüstenkiste

Bewahren Sie dieses Material oben auf dem Regal mit den Glaubensgeschichten auf – von Ihnen aus gesehen rechts neben der Geschichte der großen Familie und einem Korb mit Volk Gottes-Figuren. Auf dem Tablett befinden sich zwei jeweils eingerollte blaue Filzstreifen, die das Wasser darstellen sollen. Zudem gehört noch ein Korb mit Matzen dazu – jenes flache Brot, das von den Juden am Pessachfest gegessen wird. (Von nun an sollten Sie es den Kindern jede Woche ermöglichen, Matzen zu essen, wenn sie das möchten.)

Sie können Matzen in manchen Supermärkten und jüdischen Läden kaufen oder auch selber backen – das Internet hält Rezepte bereit. Im Sinne der Montessori-Pädagogik können Sie daraus auch eine Beschäftigung in der Kreativphase machen bis hin zum eigenen Getreide in Anbau und Verarbeitung.

Wählen Sie eine Figur aus, die Mose darstellen soll.

Mit den Volk Gottes-Figuren, die sich alle in einem Korb befinden, werden viele der nachfolgenden Geschichten erzählt (Die zehn besten Wege; Die Bundeslade und das Zelt der Begegnung; Das Exil und die Rückkehr, etc.)

In der Geschichte von Abraham und Sarah wird die große Familie gegenwärtig. In den nachfolgenden Einheiten wird das Volk Gottes unterwegs sein, wie es dies auch in Wirklichkeit getan hat – damals, heute und darüber hinaus. Deshalb sollten sich möglichst viele kleine Holzfiguren in dem Korb befinden.

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die Geschichte „Der Exodus“ kann in der Folgewoche oder in einem späteren Jahr ergänzt und vertieft werden durch die Geschichten „Josef“ und „Mose“ (GOTT IM SPIEL-Buchreihe, Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament). Die Kerndarbietungen befinden sich ganz oben auf den jeweiligen Regalen. Die Vertiefungseinheiten befinden sich in den darunter liegenden Fächern. Um auf diese Erweiterung-Möglichkeiten hinzuweisen, genügt es, wenn Sie beim Holen des Materials kurz am Regal stehen bleiben und die Kinder mit einer Geste auf den Zusammenhang dieser Geschichten hinweisen.

BESONDERHEITEN

Um die Bewegungsabläufe in dieser (und anderen) Wüstengeschichten nachvollziehen zu können, empfiehlt es sich, einen Bibelatlas zu Rate zu ziehen. Das Grundprinzip in der Abfolge der Spiel-Arrangements ist, dass jeder Geschichte eine eingenordete Landkarte zu Grunde liegt. Die genaue Platzierung der Figuren in der Wüstenkiste folgt den dazugehörigen Ost-West- und Nord-Süd-Bewegungen. Im Exodus beginnt die Wanderung von Ihnen aus gesehen links unten, führt dann nach rechts oben (Ägypten) und von dort nach links oben (am Nordende des Roten Meers vorbei).

Holen Sie die Wüstenkiste und schieben Sie sie in den Kreis. Lassen Sie die Kiste geschlossen, bis alle zur Ruhe gekommen sind.

Für diese Geschichte benötigen wir die Wüstenkiste. Schaut her, dann wisst ihr immer, wo sie ist und wie ihr sie holen könnt.

Wenn Sie die Wüstenkiste entsprechend platziert haben, können Sie das Tablett mit den Exodus-Materialien und den Korb mit dem Volk Gottes-Figuren holen.

Schaut genau, wohin ich gehe. Habt ihr die Geschichte schon entdeckt? Hier ist sie.

Bringen Sie das Tablett in den Kreis und stellen Sie es neben sich. Nun sagen Sie einleitend etwas zu der Wüstenkiste. Dies ist immer dann zu wiederholen, wenn die Wüstenkiste Teil einer Geschichte ist.

Dies ist die Wüste. Es ist nicht die ganze Wüste, sondern nur ein kleines Stück davon. Wir brauchen etwas von der Wüste hier in unserem Raum, da den Menschen des Volkes Gottes in der Wüste so bedeutende Dinge widerfahren sind.

Öffnen Sie den Deckel der Wüstenkiste nicht, bevor Sie nicht selbst zur Ruhe gekommen und die Kinder bereit sind. Da die Wüstenkiste für viele Kinder so spannend ist, gerät man leicht in die Versuchung, den Deckel vorher zu öffnen, auch wenn man eigentlich damit warten wollte.

Die Wüste ist ein gefährlicher Ort. Es regnet fast nie in der Wüste, darum ist es für jedes und jeden sehr schwer dort zu wachsen oder auch nur Wasser zum Trinken zu finden. Ohne Nahrung und Wasser sterben die Menschen.

Entfernen Sie den Deckel. Bewegen Sie Ihre Hand über die Wüste, während Sie sprechen. Wenn Sie erwähnen, wie der Wind die Gestalt der Wüste verändert, streichen Sie mit Ihrer Hand durch den Sand und geben Sie ihm neue Formen.

Wenn der Wind weht, dann bläst er den Sand und das Gesicht der Wüste verändert sich. Die Menschen kommen vom Weg ab.

Nehmen Sie einige Figuren und setzen Sie diese (von Ihnen aus gesehen) links unten in den Sand.

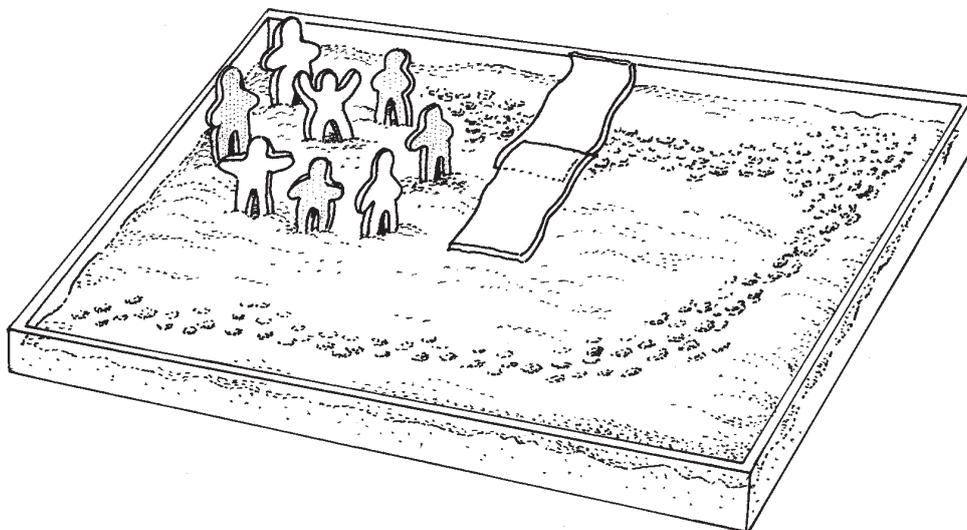
Die Wüste ist ein gefährlicher Ort. Man muss vorbereitet sein, um in die Wüste zu gehen.

Fahren Sie damit fort, Figuren in den Sand zu stellen, während Sie über die Umstände berichten, die es nötig machten, Kanaan zu verlassen und nach Ägypten zu gehen.

Das Volk Gottes lebte an einem Ort, an dem es eine lange Zeit nicht regnen wollte. Die Früchte des Feldes hatten kein Wasser, so dass sie nicht wachsen konnten. Es gab kein Korn, das gemahlen werden konnte, um Brot zu backen. Die Menschen begannen, Hunger zu leiden. Für die Kinder war es besonders schlimm. Der Hunger tat weh und manchmal weinten sie im Schlaf. Deshalb entschieden ihre Mütter und Väter mit ihren Kindern, in ein neues Land aufzubrechen, in dem es etwas zu essen gab. Sie mussten losziehen, obwohl ihr Weg mitten durch die Wüste führte.

Bewegen Sie die Figuren – von links unten nach rechts oben – diagonal durch die Wüste. Bewegen Sie sie langsam, immer nur einige wenige zugleich, und führen Sie die Gruppe mehrmals auf ihrem Weg wieder zusammen. Stellen Sie nur so viele Figuren im Sand auf, wie Sie mit ihren beiden Hän-

Es war sehr beschwerlich in der Wüste, aber sie gingen immer weiter, bis in ein Land namens Ägypten.



Der Zug des Volkes Gottes während der Exodus-Einheit (Sicht des Erzählers)

den bedecken können, etwa acht bis zehn ist eine gute Anzahl. Diese Geste soll von Ihnen eingesetzt werden, wenn die Erzählung an dem Punkt angelangt ist, an dem die Menschen des Volkes Gottes gefangen genommen wurden.

Bewegen Sie alle Figuren auf ihrer Reise nach rechts oben. Wenn alle Figuren „in Ägypten“ angelangt sind, halten Sie einen Moment inne, bevor Sie fortsetzen.

Spreizen Sie beide Hände über die Figuren und berühren Sie dabei mit Ihren Fingerspitzen den Sand, wie ein Käfig.

Lösen Sie Ihre Hände aus der starren Haltung, nehmen Sie die Mose-Figur und stellen Sie sie in Ihre Richtung vor die Gruppe (von Ihnen aus gesehen rechts im ersten Drittel).

Jedes Mal wenn der Pharao „nein“ sagt, heben Sie die flache Hand mit einer abwehrenden Geste zwischen sich und Moses. (Sie übernehmen die Rolle des Pharao.)

Sie mögen versucht sein, diesen harten Teil der Geschichte weg zu lassen. Statt dessen versuchen Sie ihn in neutraler Weise zu erzählen und vertrauen Sie darauf, dass Kinder die Themen dieses Teils der Geschichte während des Ergründens einbringen werden, wenn sie bereit dazu sind. Und wenn das geschieht, ist Ihre Rolle, sich mit ihnen einfach nur darüber zu wundern, nicht zu erklären. Sie könnten sagen „Ja, das ist ein schwerer Teil der Geschichte.“

Bewegen Sie Ihre Hand über den Volk Gottes-Figuren, um zu zeigen, dass der Engel des Todes an ihnen vorüber geht.

Im Land Ägypten gab es einen König. Der wurde Pharao genannt.

Als die Menschen im Land Ägypten ankamen, fanden sie Nahrung und Arbeit. Aber später kam ein neuer Pharao an die Macht und der setzte sie fest. Sie konnten nicht mehr heimkehren.

Sie hatten ausschließlich das zu tun, was der Pharao befahl. Sie mussten an dem Ort leben, den er bestimmte. Sie mussten aufstehen, wenn er es befahl. Sie durften sich erst schlafen legen, wenn er es erlaubte. Sie mussten essen, was er ihnen gab. Sie mussten die Arbeit tun, die er bestimmte. Sie mussten alles tun, was der Pharao sagte. Sie waren Sklaven.

Einer der Menschen, sein Name war Mose, trat vor den Pharao und sagte: „Lass mein Volk ziehen.“

Der Pharao sagte: „Nein.“

Mose ging viele Male zum Pharao, um ihm zu sagen, er solle sein Volk ziehen lassen. Aber der Pharao sagte immer: „Nein“.

Nach einiger Zeit trugen sich seltsame Dinge in Ägypten zu, aber der Pharao sagte immer: „Nein“. Bis dann etwas Schreckliches geschah. Der älteste Junge in jeder ägyptischen Familie starb, auch in der Familie des Pharao.

Aber die ältesten Jungen in den Familien, die zum Volk Gottes gehörten, starben nicht, weil Gott ihnen gesagt hatte, sie sollten ein rotes Zeichen, mit Lammb Blut, an die Türen ihrer Häuser machen, so dass der Engel des Todes vorüberging.

Strecken Sie Ihre Hand wiederum aus, so als ob der Pharao nochmals „nein“ sagen würde. Dann aber lassen Sie Ihre Hand in sich zusammenfallen.

Als Mose dieses Mal zum Pharao ging und sagte: „Lass mein Volk ziehen“, da sagte er: „Ja“.

Da beeilten sich die Menschen, um alles zum Aufbruch vorzubereiten. Sie packten so viel zusammen, wie sie tragen konnten und backten Brot für die Reise. Sie hatten keine Zeit, das Brot mit Sauerteig zu backen und den Teig gehen zu lassen, so dass er hätte aufgehen können, um groß, locker und leicht zu werden, wie das Brot, das man im Laden kaufen kann. So wurde das Brot ganz flach.

Zeigen Sie den Kindern den Korb mit Matzen.

Auch heute noch könnt ihr dieses Brot essen. Es nennt sich Matzen. Wann immer ihr dieses Brot kostet, erlebt ihr auch etwas von dieser Geschichte.

Drehen Sie die Figuren herum und beginnen Sie, sie (von Ihnen aus gesehen) von rechts oben nach links oben zu bewegen. Bewegen Sie sie etwa bis zur Mitte der Wüstenkiste.

Die Menschen gingen, so schnell sie konnten. Sie hatten Angst, der Pharao könne seine Meinung noch einmal ändern. Und richtig, plötzlich hörten sie von fern das Geräusch, das sie befürchtet hatten: Der Boden unter ihren Füßen fing an zu beben; die Armee des Pharao verfolgte sie. Das Schlagen der Pferdehufe und das Rollen der Streitwagen klangen wie Donnerrollen.

Legen Sie die beiden blauen Filzstreifen aus. Sie sind beide gleich lang und sollen in der Mitte der Wüstenkiste aufeinander treffen. Verdeutlichen Sie mit Handbewegungen, wie die Menschen gegen das Wasser gedrängt wurden.

Die Armee des Pharao trieb die Menschen vorwärts bis zum Wasser, zum Schilfmeer. Sie wussten nicht, was sie tun sollten.

Falten Sie jedes Stückchen Filz ein paar Zentimeter auf, so dass sich ein Durchgang durch das Wasser ergibt. Führen Sie die Figuren einzeln hindurch.

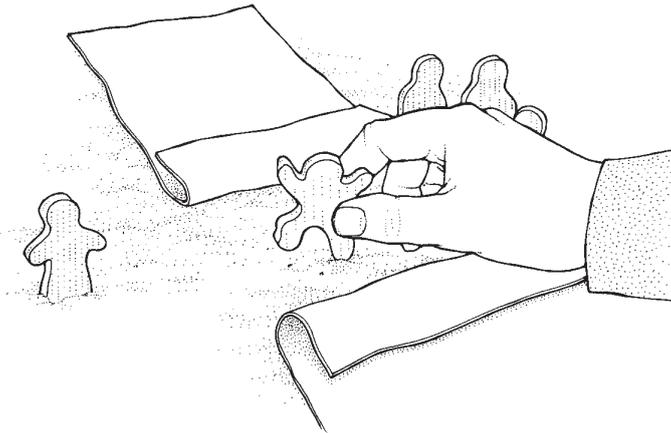
Da kam Gott Moses so nahe und Moses kam Gott so nahe, dass er plötzlich wusste, wie er die Menschen durch das Wasser in die Freiheit führen konnte.

Schauen Sie sich die verschiedenen Figuren an und versuchen Sie sich vorzustellen, wie jeder einzelne sich fühlt. Sie können so etwas sagen wie:

Dieser hier sieht so verschreckt aus, er kann sich kaum noch bewegen. Der hier rennt und die ist ganz glücklich. Und der hier ist ganz durcheinander.

Wenn Sie ausreichend Zeit haben und die Kinder noch nicht unruhig werden, können Sie den Korb mit den Figuren des Volkes Gottes herumgeben. Jedes Kind nimmt eine Figur heraus und führt sie durch das Wasser zur anderen Seite. Wenn alle Figuren drüben sind, schließen Sie den Durchgang durch das Wasser wieder.

Als alle vom Volk Gottes auf der anderen Seite waren, schloss sich das Wasser hinter ihnen und sie waren frei. Die Armee des Pharao konnte ihnen nichts mehr anhaben.



Die Figuren durch das Wasser führen (Sicht der Erzählerin)

Ordnen Sie die Figuren nun in der linken oberen Ecke in einem Kreis an. Heben Sie eine Figur auf. Diese soll Miriam sein, die in der Mitte des Kreises mit dem Tanz beginnt. In der nächsten Einheit rutscht der Landkartenausschnitt, den die Wüstenkiste zeigt, ein Stück weiter. Deshalb wird der Kreis des Volkes Gottes rechts oben stehen und nach (von Ihnen aus gesehen) links unten ziehen, zum Berg Sinai (Perspektive der Kinder nach Nordosten).

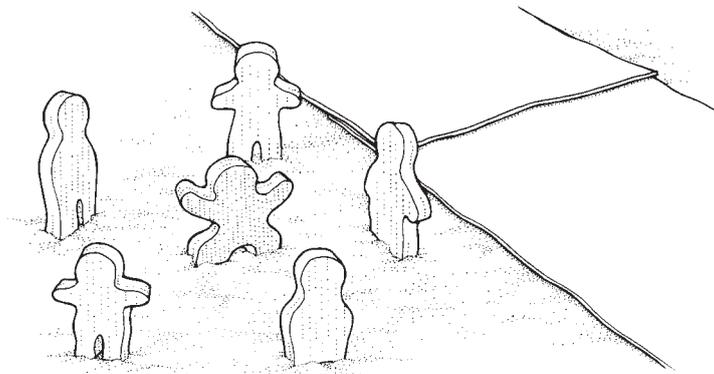
Genießen Sie die Geschichte einen Moment lang schweigend. Dann beginnen Sie mit dem Ergründungsgespräch.

Auf dieser Seite des Wassers waren sie alle frei. Sie waren so glücklich, dass sie Gott danken wollten und Miriam, die Schwester von Mose, führte ihren Tanz an.

Nun frage ich mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt.

Was meint ihr, welcher Teil dieser Geschichte ist wohl am wichtigsten?

Ich würde gern wissen, wo ihr euch in dieser Geschichte wiederfindet. Welcher Teil dieser Geschichte erzählt etwas von euch?



Miriam führt den Tanz an (Sicht der Erzählerin)

Wenn es sich abzuzeichnen beginnt, dass das Ergründungsgespräch bald beendet sein wird, nehmen Sie den Korb mit Matzen und zeigen Sie ihn den Kindern.

Helfen Sie den Kindern, den Korb herumzureichen und zu warten, bis alle etwas haben. Nachdem der Korb einmal herumgereicht worden ist, nehmen Sie sich selber auch etwas davon.

Bringen Sie die Geschichte wieder zurück. Stellen Sie den Korb mit Matzen in das Regalfach darunter. Räumen Sie auch die Wüstenkiste wieder zurück.

Beginnen Sie damit, die Kinder der Reihe nach zu fragen, was sie heute gerne tun möchten.

Ob wir wohl einen Teil dieser Geschichte weglassen könnten und hätten doch immer noch alles, was wir an dieser Geschichte brauchen?

Dies ist vergleichbar mit dem Brot, das die Menschen damals so schnell backen mussten. Es wird „Matzen“ genannt. Auch heute könnt ihr dieses Brot noch essen. Wann immer ihr dieses Brot kostet, nehmt ihr etwas von dieser Geschichte in euch auf. Ich werde es nun herumreichen. Jeder von euch kann sich ein Stückchen abbrechen. Wartet, bis alle etwas haben.

Reicht ihn herum, ja so ist es richtig. Gut. Denkt daran zu warten, bis alle etwas haben, bevor ihr das Brot kostet. Es macht mehr Spaß, wenn man zusammen feiert.

Nun lasst uns von dem Brot kosten. Kostet die Geschichte. Kostet, wie die Menschen durch das Wasser in die Freiheit gingen. Die Aufregung kann man fast noch schmecken.

Ja, das Brot besteht aus nichts anderem als aus Wasser und Mehl. Die Menschen mussten sich beeilen. In diesem Brot ist kein Sauerteig, der es groß, locker und leicht gemacht hätte, wie das Brot, das man im Laden kaufen kann. Dies ist ungesäuertes Brot. Was ihr kostet, ist die Geschichte.

Passt gut auf, wo ich diesen Korb hinstelle. In unserem Raum könnt ihr euch so viel von den Matzen nehmen, wie ihr wollt. Denkt aber daran, den Korb immer zuerst allen zu reichen und daran, dass ihr mit der Matze auch die Geschichte schmeckt.

Wenn der Korb leer ist, könnt ihr jederzeit einen Erwachsenen bitten, ihn wieder zu füllen.

Nun seht noch einmal her: Ich bringe die Geschichte wieder zurück.

Jetzt kommt unsere Spiel- und Kreativzeit. Was magst du heute tun? Du kannst mit der Geschichte vom Exodus arbeiten oder etwas dazu gestalten. Vielleicht möchtest du auch etwas weiter machen, was du schon begonnen hast. Oder du fängst etwas Neues an. Es gibt so viel, was du tun kannst. Denk darüber nach, während ich einen nach dem anderen frage, was er gerne tun möchte.