

Die Erzählungen von Mose im Buch Exodus – der Auszug der Israeliten aus Ägypten

Von Tanja Wallenborn, Reil

Illustriert von Oliver Wetterauer und Julia Lenzmann, Stuttgart

Wie lebten die Israeliten in ägyptischer Gefangenschaft? Wer war Mose? Welchen Auftrag erhielt er von Gott? Warum ging dieser Auftrag ausgerechnet an ihn? Was steht in den Zehn Geboten? Welche Bedeutung hat die Geschichte von Mose für uns heute?

Diese Reihe lädt die Lernenden ein, die Erzählungen des Buches Exodus kennenzulernen. Gemeinsam mit Mose erleben sie einzelne Stationen des Auszuges der Israeliten aus Ägypten. Perspektivwechsel und ein Rollenspiel fördern nachhaltiges Lernen.



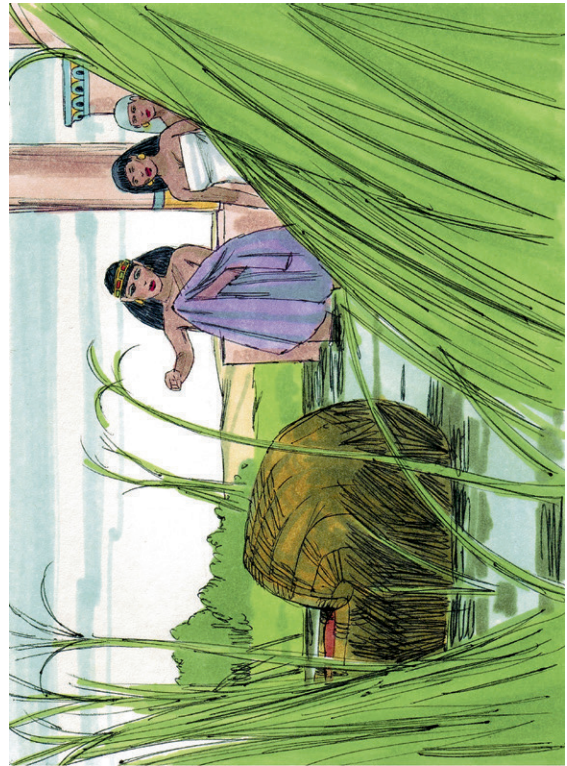
Szenen aus Exodus: Die Berufung, das Schilfmeer, das Goldene Kalb, die Zehn Gebote

Inhalt	<p>Wie lebten die Israeliten in Ägypten?</p> <p>Geburt, Rettung und Berufung Moses</p> <p>Die zehn Plagen und der Auszug aus Ägypten</p> <p>Die Zehn Gebote</p> <p>Ankunft in Kanaan</p>
Dauer	<p>5 Schulstunden</p> <p>Minimalplan: Ggf. Zusammenziehung einzelner Stunden</p>
Ihr Plus	<p>Ein Mose-Quiz als Lernerfolgskontrolle</p>

Versetzen Sie sich in die Mutter des kleinen Mose. Was mag ihr durch den Kopf gegangen sein?



Stellen Sie sich vor, Sie sind die Tochter des Pharao. Was denken Sie, als Sie das Körbchen sehen?



© Thinkstock/iStock

VORANSICHT

M 4

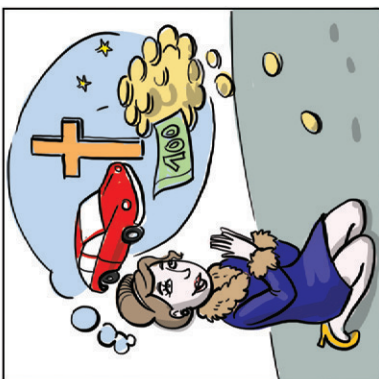
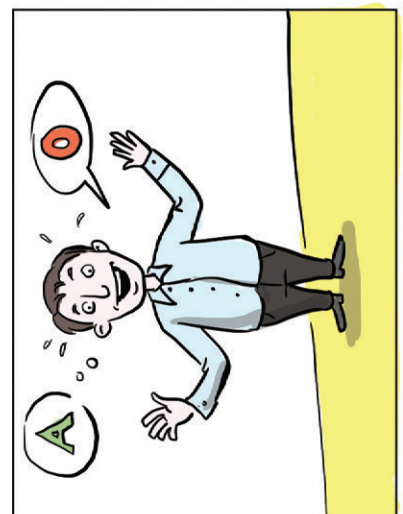
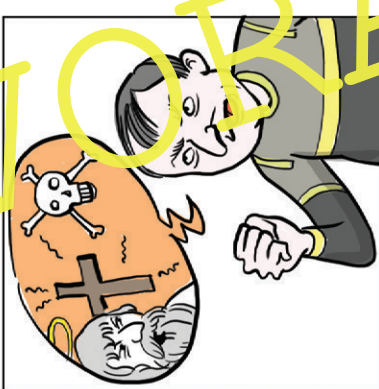
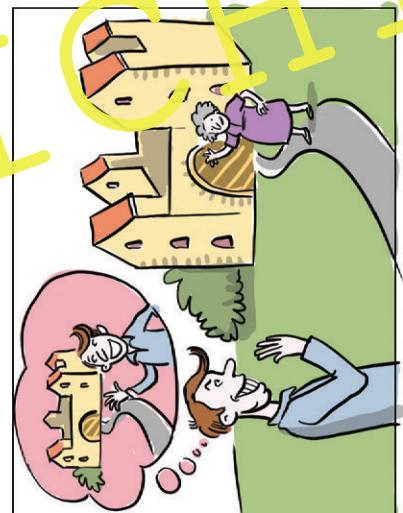
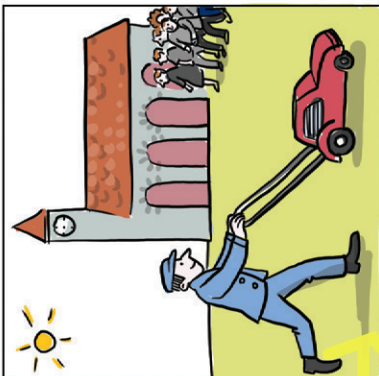
Der brennende Dornbusch – die Berufung Moses



© Sieger Köder Der brennende Dornbusch © Sieger Köder-Stiftung Kunst und Bibel, Ellwangen

Aufgaben

1. Schneiden Sie die Zehn Gebote aus. Bringen Sie sie anschließend in die richtige Reihenfolge. Kreuzen Sie an, ob es sich bei dem jeweiligen Gebot um ein Gottes- oder ein Mensehgebot handelt.
2. Schneiden Sie die Bilder zu den Zehn Geboten unten aus. Kleben Sie sie neben das entsprechende Gebot.



3. Diskutieren Sie in der Klasse: Sind (diese) Regeln und Gebote heute überholt? Ergeben sie für uns überhaupt noch Sinn? Begründen Sie Ihre Meinung.

M 11

Auf nach Kanaan – ein Mose-Quiz

1 **START**

Der Pharao ließ das Volk der Israeliten nicht ziehen. Erst nachdem Gott zehn Plagen geschickt hatte, durfte das Volk Israel gehen. Auch du musst warten, bis du eine 1 gewürfelt hast, um das Spiel zu beginnen.

2

Kaum hatte er das Volk Israel ziehen lassen, da tat dem Pharao seine Entscheidung bereits leid. Wer sollte nun für ihn arbeiten? So sandte er sein Heer aus, um die Israeliten zurückzuholen. Aber Gott half seinem Volk und teilte das Schilfmeer, damit es unbeschadet hindurch gehen konnte. Dann aber ließ er das Meer zurückfluten. Die ägyptische Streitmacht ertrank. Rücke drei Felder vor.

3

Als Mose vom Berg Sinai zurückkommt, hat das Volk einen Götzen als Gott gemacht. Mose wird zornig. Er wirft die Gesetzestafeln auf den Boden. Das Volk ist ungehorsam und Gott will, es gebe vier Felder zurück.

4

Das Volk der Israeliten murrte. Es hungert. Da schickt Gott Manna vom Himmel, ein süßes Korn, das nach Honig schmeckt. Nimm dir Zeit, Manna zu sammeln, und setze eine Runde aus.

5

Wie oft hat Mose geschimpft das Volk. Es hat kein Wasser. Mose betet zu Gott, dass er helfen möge. Und es geschieht ein Wunder. Als er auf einen Felsen schlägt, sprudelt frisches Wasser hervor. Das Volk freut sich. Es ist Joch gut, auf Gott zu vertrauen, sagt es sich. Rücke drei Felder vor.

6

Mose schickt zwölf Kundschafter in das gelobte Land. Sie bringen wunderbare Früchte mit. Das Volk ist begeistert. Rücke drei Felder vor.

7

Einige Kundschafter berichten von Riesen, die das Land beherrschen. Das Volk wird wütend. Zur Strafe muss es weitere 40 Jahre durch die Wüste ziehen. Du darfst erst weiterziehen, wenn du eine 4 würfelst.

8

Wäre es nicht schön, wenn du eine 8 würfelst?

9

Mose ist bereits tot, als das Volk des Israeliten unter Josua im gelobten Land ankommt. Betriff das Zielfeld erst, wenn du die genaue Punktzahl würfelst.

10 **ZIEL**

Einige Kundschafter berichten von Riesen, die das Land beherrschen. Das Volk wird wütend. Zur Strafe muss es weitere 40 Jahre durch die Wüste ziehen. Du darfst erst weiterziehen, wenn du eine 4 würfelst.

WURF

Die Spielfläche ist ein 10x10 Gitter aus Kreisen. Ein gelber Pfad führt von Feld 1 bis zu Feld 10. Die Felder sind mit den Zahlen 1 bis 10 beschriftet. Ein Würfel ist im Feld 10 zu sehen.