

# Auf den Spuren von Mose – Der Auszug der Israeliten aus Ägypten

Von Tanja Wallenborn, Reil  
Mit Illustrationen von Julia Lenzmann, Stuttgart

**M**ose ist einer der ersten Glaubensväter von Judentum und Christentum sowie Befreier eines ganzen Volkes. Sein Leben und der von ihm angeführte Exodus zeigen exemplarisch, wie die Menschen im alten Israel ihren (Lebens-)Weg im Vertrauen auf Gott und unter seiner Begleitung gegangen sind.

Die Lernenden erforschen die verschiedenen Stationen des Auszugs aus Ägypten und begleiten das Volk Israel auf seinem Weg aus der ägyptischen Gefangenschaft hin ins gelobte Land Kanaan. Hierbei setzen sie sich intensiv mit Inhalt und Funktion der Zehn Gebote auseinander und erörtern die Sinnhaftigkeit von Regeln. Im Rahmen dessen wird den Schülern der Bezug der Exodus-Erzählung zu ihrer Lebenswelt deutlich und sie reflektieren sinnvolle Regeln für ihre eigene Klassengemeinschaft.



Die Israeliten am Schilfmeer

Zeichnung: Oliver Wetterauer

## Das Wichtigste auf einen Blick

**Klasse:** 5/6

**Dauer:** 4 Bausteine (10–12 Stunden)

**Kompetenzen:**

- sich die Erzählung vom Auszug aus Ägypten über Erzählungen und Bilder erschließen
- biblische Geschichten deuten und kreativ bearbeiten
- die Gotteserfahrung Moses auf das eigene Leben übertragen
- Funktion von Regeln erschließen und eigene Regeln für die Klassengemeinschaft formulieren

**Bibel:**

Geburt und Rettung Moses (Ex 2,1-10) • Berufung Moses (Ex 3,1-22) • Teilung des Schilfmeers (Ex 14,10-31) • Die Zehn Gebote (Ex 20,1-17)

**Methoden:**

Bienenkorb • Rollenspiel • Faule Ausrede • Placemat

**Ihr Plus:**

Bibelstellen-Quiz • Exodus-Heft • Würfelspiel „Auf nach Kanaan“

## Die Einheit auf einen Blick

### Baustein 1 Wissenswertes zum Einstieg

Inhalt	Kompetenzen	Checkliste
<p><b>Wie lebten die Israeliten in Ägypten?</b></p> <p>Anhand eines Erzähltexts informieren sich die Lernenden über das Leben der Israeliten in der ägyptischen Sklaverei. Ihre Eindrücke und Fragen fassen sie in einer Mindmap zusammen. Anschließend basteln sie ihr Exodus-Heft, welches sie während der nun folgenden Einheit begleiten wird.</p> <p><b>M 1</b> Wie lebten die Israeliten in Ägypten? – Eine Erzählung</p> <p><b>M 2</b> Wie lebten die Israeliten in Ägypten? – Eine Mindmap</p> <p><b>M 3</b> Wie gestalte ich mein Exodus-Heft? – Eine Bastelanleitung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ sich einen Informations-text erschließen</li> <li>■ Eindrücke und Fragen zu einem Text zusammenfassen</li> <li>■ kreativ tätig werden</li> </ul>	<p>Plakat zur Sammlung von offenen Fragen</p> <p>DIN-A3-Blätter im Klassensatz</p> <p>Methodenkärtchen „Bienenkorb“</p>
<p><b>Wie sucht und findet man eine Bibelstelle?</b></p> <p>Um in den Umgang mit der Bibel und das Auffinden von Bibelstellen einzuführen, suchen die Lernenden im Rahmen eines Bibelquiz einzelne Bibelstellen.</p> <p><b>M 4</b> Wer sucht, der findet – Ein Bibelstellen-Quiz</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ den Umgang mit der Bibel schulen</li> </ul>	<p>Bibel im Klassensatz bzw. Computerraum mit Internetzugang zur Recherche in Onlinebibeln</p>
<p><b>So können Sie die Materialien aus Baustein 1 kombinieren</b></p> <p>M 2 ist eine Vertiefung zu M 1, die die Schüler im Anschluss an das Gespräch zu M 1 in Kleingruppen bearbeiten können.</p> <p>Bei Zeitknappheit kann das Bibelstellenquiz M 4 entfallen.</p>		

### Baustein 2 Wie alles begann – Die Geburt und Berufung Moses

Inhalt	Kompetenzen	Checkliste
<p><b>Die Geburt und Rettung Moses</b></p> <p>Die Lernenden machen sich mit der Geschichte von Moses Geburt und Rettung vertraut. Aus der Perspektive der Mutter bzw. der Tochter des Pharao reflektieren sie die Ereignisse und schulen so ihr Empathievermögen.</p> <p><b>M 5</b> Geburt und Rettung Moses – Wie alles begann</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ biblische Geschichten deuten und kreativ bearbeiten</li> <li>■ sich in andere Personen und Situationen hineinversetzen</li> </ul>	

**Baustein 4 Die Erfüllung des Versprechens – Die Ankunft im gelobten Land**

Inhalt	Kompetenzen	Checkliste
<p><b>Die Zehn Gebote</b></p> <p>Die Lernenden beschäftigen sich zunächst mit Regeln, Geboten und Verboten, die unseren Alltag strukturieren, bevor sie sich mit den Zehn Geboten vom Sinai auseinandersetzen. Anschließend übertragen sie die Notwendigkeit von Regeln auf das Zusammenleben in ihrer Klasse. In Kleingruppen formulieren sie Klassenregeln mithilfe einer Placemat.</p> <p><b>M 12</b> Damit das Zusammenleben gelingt – Menschen brauchen Regeln</p> <p><b>M 13</b> Die Zehn Gebote – Wegweiser für uns</p> <p><b>M 14</b> Wir formulieren Klassenregeln – Eine Placemat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ ein Bild beschreiben und interpretieren</li> <li>■ Funktion von Regeln erschließen</li> <li>■ die Zehn Gebote kennenlernen oder wiederholen</li> <li>■ eigene Regeln für die Klassengemeinschaft formulieren</li> </ul>	<p>ggf. M 12 (farbig auf Folie, OHP) Placemat auf DIN A3 kopieren</p> <p>Stifte/Textmarker</p> <p>Methodenkärtchen „Placemat“</p>
<p><b>Ankunft in Kanaan</b></p> <p>Als Abschluss der Einheit fungiert das Würfelspiel „Auf nach Kanaan“, das die Reise der Israeliten aus Ägypten bis ins gelobte Land zusammenfassend darstellt.</p> <p><b>M 15</b> Auf nach Kanaan – Ein Mose-Quiz</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ neu erworbenes Wissen spielerisch anwenden</li> </ul>	<p>Spielplan (ggf. farbig), Würfel und Spielfiguren</p>
<p><b>So können Sie die Materialien aus Baustein 4 kombinieren</b></p> <p>M 12 ist eine Vergegenwärtigung von Regeln in unserem Alltag. In Kombination mit M 13 und M 14 wird den Schülern bewusst, weshalb die Zehn Gebote auch heute noch aktuell sind.</p> <p>M 15 rundet die Einheit mit einem Spiel ab; in dem Quiz reflektieren die Schüler das in der Einheit Gelernte.</p>		

Auf der **CD 13** finden Sie alle Materialien im **Wordformat** sowie folgende **Zusatzmaterialien**:

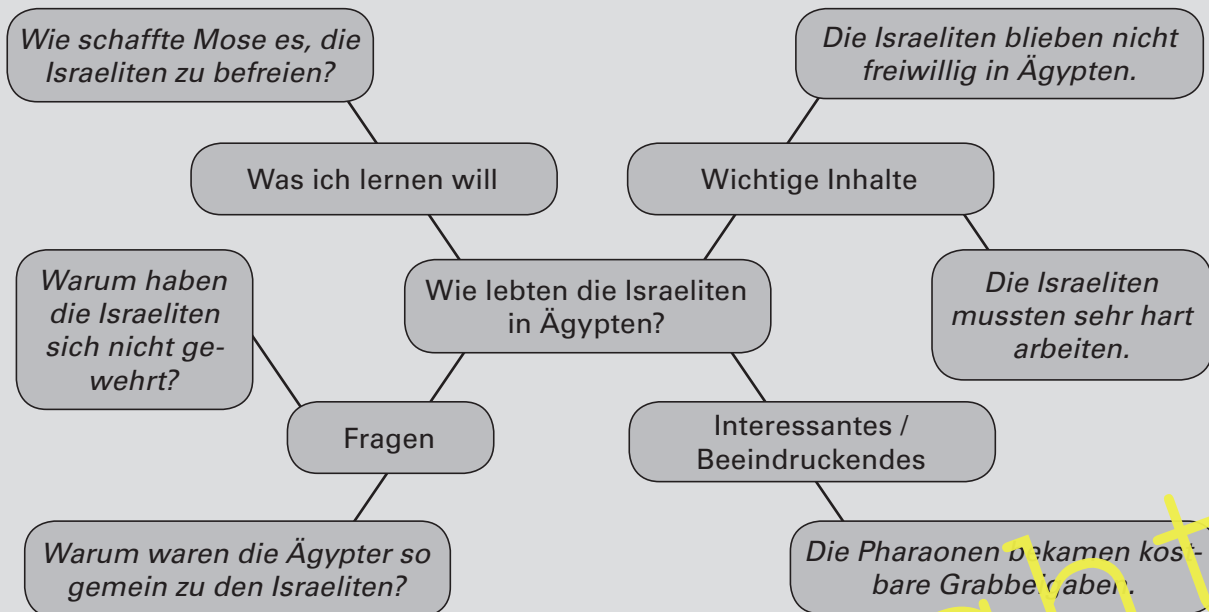
- M12\_Regeln\_farbig.pdf
- M13\_Zehn\_Gebote\_farbig.jpg
- M15\_Spielplan\_farbig.jpg



CD 13

**Erwartungshorizont (M 2)**

Mögliche Schülerantworten:

**M 3 Wie gestalte ich mein Exodus-Heft? – Eine Pastelanleitung**

Das Exodus-Heft dient als „Reisebegleiter“ durch diese Einheit und das Buch Exodus. Es gliedert sich in acht Seiten. Oben auf jeder Seite findet sich eine Überschrift, darunter ein Bild. Es folgt eine kurze inhaltliche Zusammenfassung der Geschichte. Im Laufe der Einheit gestalten die Lernenden ihr individuelles Heft. **So werden sie kreativ tätig.**

Am Ende der ersten Stunde notieren sie auf der zweiten Seite (hinter dem Deckblatt) folgende Überschrift: Das Leben der Israeliten in Ägypten. Gemalt werden könnte beispielsweise die Züchtigung der Israeliten durch die ägyptischen Aufseher oder die Sklavenarbeit beim Bau der beiden Städte.

**Wie sucht und findet man eine Bibelstelle?****M 4 Wer sucht, der findet – Ein Bibelstellenquiz**

Dieser Teilbaustein grenzt sich inhaltlich vom Rest der Reihe ab. Er dient **der Schulung im Umgang mit der Bibel**. Haben die Lernenden bereits Übung mit dem Nachschlagen von Bibelstellen, kann dieser Teilbaustein entfallen. Die Schüler wiederholen das **Suchen und Finden von Bibelstellen** auf verschiedene Weise und **setzen sich erneut mit biblischen Fachbegriffen auseinander**: Altes Testament, Neues Testament, Kapitel und Vers.

**Erwartungshorizont (M 4)**

1. Lev: Levitikus • Apg: Apostelgeschichte • Tob: Tobit • Jak: Der Brief des Jakobus
2. Numeri: AT • Johannes: NT • Habakuk: AT • Die Offenbarung des Johannes: NT
3. Röm (blau), 7 (rot), 5 (grün) • 2 Chr (blau), 9 (rot), 17 (grün) • Mt (blau), 20 (rot), 1-16 (grün) • 1 Kor (blau), 15 (rot), 1-34 (grün)
4. Dan 6,17: Löwe • Lk 16,21: Hund • Spr 6,6: Ameise • Mt 18,12: Schaf • Ps 104,18: Steinbock • Mt 19,24: Kamel

## Gott bestraft die Ägypter – Die zehn Plagen

M 9

Du hast gehört, dass neun Plagen das Land der Ägypter verwüsteten. Aber stets blieb der Pharao stur. Immer wieder brach er sein Versprechen, die Israeliten ziehen zu lassen, und ließ sie noch härter arbeiten. Erst nach der zehnten Plage ließ er sie ziehen.



Zeichnung: Oliver Wetterauer

### Aufgaben

- Beantworte nach dem Hören des Textes folgende Fragen:
  - Wen nimmt Mose mit zum Pharao?
  - Wie reagiert der Pharao auf die Bitten von Mose, die Israeliten freizulassen?
- Mit welchen Plagen straft Gott den Pharao und das ägyptische Volk? Kreise die richtigen Begriffe ein.

<b>Finsternis</b>	<b>Viehpest/Viehsterben</b>	<b>Tornado</b>	<b>Missernte</b>
<b>Nilwasser wird zu Blut</b>	<b>Gewitter</b>	<b>Trockenheit</b>	
<b>Heuschrecken</b>	<b>Magenschmerzen</b>	<b>Ungeziefer/Fliegen</b>	<b>Liszeit</b>
<b>Frösche</b>	<b>Tod des Pharao</b>	<b>Tod der ägyptischen Erstgeborenen</b>	<b>Hagel</b>
<b>Hungersnot</b>	<b>Tod der Tochter des Pharao</b>	<b>Stechmücken</b>	
	<b>Bieneplage</b>	<b>Geschwüre</b>	

- Bringe die zehn Plagen in die richtige Reihenfolge.

1. Plage	
2. Plage	
3. Plage	
4. Plage	
5. Plage	
6. Plage	
7. Plage	
8. Plage	
9. Plage	
10. Plage	

- Wie reagiert der Pharao nach den zehn Plagen auf die Bitte von Mose, die Israeliten freizulassen?
- Gestalte Seite 5 deines Exodus-Hefts.
- Zusatzaufgabe für Schnelle:** Überlege, welche modernen Plagen wir kennen.

## M 12

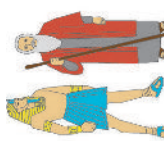
## Damit das Zusammenleben gelingt – Menschen brauchen Regeln

Überall Regeln und Verbote – muss denn das sein? Regeln sind notwendig, damit eine Gesellschaft funktioniert. Hier siehst du einige Beispiele dafür, welche Regeln es gibt.



### Aufgaben

1. Betrachte die Bilder. Welche Regeln werden hier formuliert?
2. Was würde passieren, gäbe es diese Regeln nicht? Beschreibe ein Leben ohne Regeln.
3. Stelle Vermutungen an, welche Funktionen Regeln haben und warum es sie überhaupt gibt.

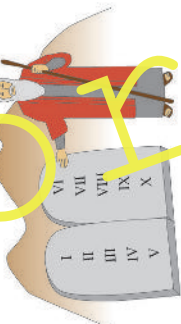


1

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.

Gott ruft Mose zu sich auf den Berg Sinai. Er gibt ihm zwei Steintafeln mit, auf denen zehn Gebote notiert sind. Würfel noch einmal.



Als Mose vom Berg Sinai zurückkommt, hat sich das Volk einen Götzen aus Gold gemacht. Mose wird zornig. Er wirft die Gesetzestafeln auf den Boden. Das Volk ist ungehorsam und Gott untreu. Gehe vier Felder zurück.

3

?

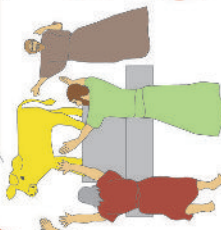
2



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.

?

5



?

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.

?

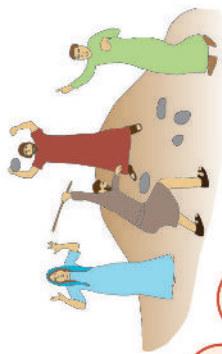
9

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



?

8



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.

?

6

Wieder einmal schimpft das Volk 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 doch gut, auf Gott zu vertrauen, sagt es sich. Rücke drei Felder vor.



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

?

7



?

10

ZIEL



?