

Gruppe: Jungschi	Ort: Schwamendingen	Datum: 23.8.2003
Text-Abschnitt: 2. Mose 1, 1 - 22		PP-Nr.: 1
Thema: Der Anfang vom Ende... Sklaverei in Ägypten!		

A Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
13:30	Besammlung der Leiter Schwamendingerplatz. Zwei Leiter (Andi & _2) gehen kurz vor 14 Uhr Richtung Ziegelhütte.	Alle
14:00	Besammlung Kids	
14:10	Ägyptische „Zeitung“ (ein Papier-us) wird verteilt zum lesen. Inhalt: Pharao erlässt Fronarbeitsbestimmung für Israeliten. Die 2 Leiter (Israelit_1 & _2) zeigen sich bestürzt. Marsch zur Ziegelhütte.	Zeitung: Philipp
14:20	Grosse Menschenreihe bilden vom Bach bis zum Hügel mit den Tischen. Steine aus dem Bach müssen über diese Kette auf den Hügel transportiert werden, ununterbrochen. => Steinhaufen auf dem Hügel.	Aufseher_1: Andi
14:35	Aufteilung in vier Gruppen, Rotation, 15 Minuten Zeit pro Gruppe inkl. Wechsel. Das gesammelte Material wird an bestimmten Orten auf dem Hügel deponiert.	
	Gruppe 1: Formen bauen für Ziegelsteine	Marc
	Gruppe 2: (Beim ersten Durchgang müssen die vielleicht zuerst Lehm suchen helfen gehen). Mauer bauen mit vorher geholten Steinen & Lehm. Ev. noch mehr Steine holen lassen.	Leiter_2
	Gruppe 3: Stroh suchen (nur Gräser, kein Laub etc.)	Andi
	Gruppe 4: Lehm suchen im Bach. Ev. auch gekauftes Lehm bereithalten?	Aufseher_2
15:35	Aufseher_2 schimpft über die mickrige Mauer. Buben ziehen Oberteil aus. Alle müssen ihre Form füllen. Peitschen mit Pinselpeitsche	Aufseher_2, Pinsel, rote Farbe.
15:50	Z'vieri	Leiter_1
16:00	Lobpreis	Andi
16:15	Andacht: Wie gehen wir mit Bedrängnis, Angriffen, Spott etc. um? Jakobus 1,2-4; Römer 5,3-5	Marc
16:25	Kleingruppen	Alle (wer was?)
16:35	Kleines Theater: Pharao spricht mit Aufseher, die Israeliten vermehren sich immer noch zu stark! Befehl, alle Neugeborenen Knaben töten zu lassen!	
16:40	Ev. Kurzes Spiel: Mädchen gegen Knaben.	Andi
16:50	Rückmarsch Schwamendingerplatz	

**Programm-Chef: ??**

A Persönliche Aufgaben		(gem. obigem Programm)
TO		
DO		

MAT	

 <b>Auswertung</b>	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
	
	
	
	

# Programm-Planung

## Jungschar Bethel Zürich

Gruppe:	Jungschi-Stufe	Datum: 6.9.2003
Anwesende Leiter:	alle	
Text-Abschnitt:	2. Mose 2,1-10	PP-Nr.: 2
Thema:	Ein Kind wird gerettet	

<b>E</b>	<b>V</b>	Handlung • Sachen	Details • Ergänzungen
1,15-22		Soldaten morden; Hebammen weigern sich, Kinder zu töten: "Kinder bereits geboren..."	Dazu Input: Wie ging es den Soldaten? Sie waren Kindermörder. Ntl. Sicht
2,1		Amram und Jochebed heiraten (6,20)	Vom gleichen Stamm
2,2		Schönes Kind, wird 3 Mt. Verborgen	
2,3		Geht nicht länger. Mutter macht Papyruskasten, setzt Bub im Nil aus.	Vgl. mit Arche - mit Pech Ab ins Schilf...
2,4		Schwester beobachtet	Haben die schon was erwartet?
2,5		"Eines Tages" geht Pharaos Tochter baden. Dienerinnen spazieren rum. Pharao-Tochter entdeckt Kasten, schickt Dienerinnen ins Schilf.	Mose wird über mehrere Tage versteckt  Schilf ist schneidend.
2,6		Deckel auf: ein weinendes Baby. Sie wird von Mitleid gepackt, obwohl sie vermutet, dass es ein Hebräerkind ist.	
2,7		Schwupp taucht die Schwester auf und bietet die Dienste einer Amme an. Wie reagiert die Pharaotochter? Sie lässt es zu und widerspricht ihrem Vater.	Die Amme ist die Mamma. Ein mutiger Schritt von Mirjam. Ein mutiger Schritt von Pharaotochter.
2,8		Mirjam holt die "echte Mutter"	
2,9		Pharaotochter lässt sie das Kind stillen und verspricht gar einen Lohn.	Zusammensein und Überleben ihres Kindes sind der grösste Lohn.
2,10		Bub wird grösser und wird von Mutter zur Pharaotochter gebracht. Sie nimmt ihn als Sohn an und nennt ihn Mose.	Hatte sie keine eigenen Kinder?

### **E** Ergänzende Informationen

Aaron ist 3 Jahre älter als Mose (7,7), wurde also gerade nicht mehr umgebracht.  
 Mose bedeutet "der Herauszieher" - er zieht einst auch sein Volk aus dem Schlammassel.  
 Mutter gibt nicht nur Milch. Sie erzählt auch vom Gott Israels und seinen Verheissungen. Mose weiss um seine Herkunft - sogar als Kind.

### **E** Persönliche Gedanken

Mörder? Wir doch nicht... Oder doch? 1Johannes 3,15 (v.a. Vers 19). Kleine Ursache, grosse Wirkung, hier im negativen Sinn: nur ein Wort = Mord. Wir erleben heute auch die positive Wirkung: nur ein Kind gerettet = Retter überlebt

Überleitung zu weiterem Progi: Jochebed baut eine Arche...

Gruppe:	Jungschi-Stufe	Datum: 6.9.2003
Abwesende Leiter:	Nicole	
Text-Abschnitt:	2. Mose 2,1-10	PP-Nr.: 2
Thema:	Ein Kind wird gerettet	

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Treffen Bethel, Gebet	
	14.00	Begrüssung ohne Verkleidungen	Marc
	14.05	Lobpreis	Philipp. Gitarre (Andi)
	14.20	Input "Mörder? Wir doch nicht... - Oder doch?"	Marc
	14.35	Kleingruppen	
	14.45	Pharatochter (Liz) tritt ein und möchte ein Bad nehmen am lauschigen Nil. Alle Leiter verkleiden sich.	Verkleidung (Liz)
	14.50	Wir folgen folgsam dem Gefolge der Pharatochter ins Dolderbachtobel. " Wir sind ja total im Schilf..." Aber oha, what's that? Alle splashen zum Ding, das sich als Korb zu erkennen gibt. Zettel: "Hier liegt ein Kind. Es schreit und blickt sehnsüchtig zum Betrachter..." Pharatochter sucht Amme - Mirjam (Mirjam) vermittelt. Amme (=Mamme!) soll Kind begleiten, dann an den Hof bringen. Dort soll es "recht" erzogen werden.	Verkleidung Gefolge Körbli + Platz (Philipp)  Verkleidung Mamme (Mirjam)
	15.05	Ausbildungsminister (Marc) erklärt Rotation (à 20 Min.) an der ÄBA Ägyptische Blachen-Akademie - Blachenstadtmauer (Seil spannen, Blachen hängen, Blachen knüpfen), daneben Interviews mit Fraswas Büschnel, Reporterin vom Kairo Kurier - Blachen-Pyramid aus 3 bzw. 12 Blachen (3er: Kebab-Pyramide, 12er: Tempel mit Räucherstäbli, 3er: Pyro phom Pharo...) - Tempelausstattung (grusliger Götze, Brandtartar mit richtigem Faul, 12er fertig bauen)	Verkleidung (Marc)  Seile, Blachen (Philipp)  Blachen, Häring, Pflöcke, ein Mast für 12er (Andi / Marc) Roichärstäbli (ml), div. Mat. (Stefan / Liz)
	16.15	Bei Pyro: Pharatochter dankt für neue Stadt und schenkt Zvieri. Davor aber: Gebet vor ägypt. Gott Machdifut: "Aram samsam"	(Marc)
	16.25	Zvieri bei der Kebab-Pyramide	Zvieri (Andi)
	16.35	Material abrechnen, richtig versorgen (die drei Rotations-Gruppen sorgen sich für Mauer, gr. Zelt, kl. Zelte)	Marc
	16.45	Abschluss der Geschichte: Mose wuchs am Hof auf und wurde in allen Lehren unterrichtet. Er er hat in seinen drei Jahren bei der Mamme viel über Gott gehört und weiss, dass er ein Israelit ist.	Marc
	16.50	Rückmarsch	
	17.00	Arrive à bé telle	

**Programm-Chef: Marc**

<b>A</b>	<b>Persönliche Aufgaben</b>	(gem. obigem Programm)
TO DO		

MAT	
-----	--

Gruppe: Jungschi	Ort:	Datum:
Text-Abschnitt:		PP-Nr.: 3
Thema: Mord, Flucht, Helfer am Brunnen, Hirte für 40 Jahre		

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Leitertreff	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.10	Abmarsch	
	14.20	Rollenspiel mit Mord und Todschatz	
	14.30	Geländespiel zur Flucht und Holzsuche	
	15.00	Rollenspiel am Brunnen: Die „bösen“ Hirten verdrängen Jitros Töchter. Mose greift ein und hilft den Frauen	
	15.10	Interessengruppen im Nomadencamp: Nomadenzelt bauen Fladenbrot backen ...	
	15.40	Imbiss	
	15.50	Lobpreis Andacht Kleingruppen	
	16.30	Zelte abbrechen	
	17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

A	Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
TO		
DO		
MAT		

?	Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
		
		
		
		

Gruppe: Jungschi	Ort:	Datum:
Text-Abschnitt: 2. Mose 3-5,4		PP-Nr.: 4-6
Thema: Moses Berufung, Pharao sagt nein		

A Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
13.30	Leitertreff	
14.00	Besammlung Kinder	
14.10	Abmarsch	
14.20	Hirtenwettbewerb in 2 Gruppen am Schluss Hirtendiplom	
15.20	Dornbusch- Rauchbomben/ Mose geht auf Hügel zum Dornbusch Info von Gott an Mose/Aussatz, Schlange	Mose: +Kinder
15.35	Imbiss	
15.55	Lobpreis	
16.05	Andacht Gaben	
16.15	Kleingruppen	
16.30	Abmarsch zum Bach Anspiel Mose-Pharao	
16.45	Rückmarsch	
16.55	Schluss	

**Programm-Chef:**

A Persönliche Aufgaben		(gem. obigem Programm)
TO		
DO		
MAT		

A Auswertung		(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
		
		
		
		

Gruppe: Jungschi CHG Bethel	Datum: 8.11.2003
Text-Abschnitt: 2. Mose 8,1-10,29	PP-Nr.: 7+8
Thema: 2.-9. Plage	

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Leitertreff	
	14.00	Mose (Marc) erzählt, dass Gott die zweite Plage schicken wird. Marsch zum Rämibühl.	
	14.15	„Heut‘ ist ein Fest bei den Fröschen am See...“ 2. Plage- Frösche. Sackgumpen oder Weitsprung Rollenspiel: Pharaos Zauberer können das auch...	Nicole Phar: Stefan • Aaron: Nicole
	14.35	Lobpreis	Stefan
	14.50	3.+4. Plage – Mücken + Fliegen (Israel wird verschont) Input: 3.+4. Plage erzählen. Verstockung des Pharaos = innere Finsternis (Johannes 3,20f)	Marc
	15.05	Kleingruppen	
	15.20	„Oisere Güggel, dä isch tot...“ 5. Plage – Viehpest. Rollenspiel mit obertraurigem, geknicktem, am Boden zerstörten Viehhändler (Andi) Mose erzählt, dass die 6. Plage kommen wird.	
	15.30	6. Plage – Beulen / Geschwüre. Spitalfangis. Rückmarsch zur Bethel	Stefan
	15.50	„Hejo, spannt den Wagen an...“ 7. Plage – Hagel: Alle gegen alle im JS-Raum (Wen trifft das Hagelkorn?)	Nicole
	16.00	Zvieri zusammensuchen im Quartier oder bei „Bauer“ holen: alles ist zermantscht. Zvieri essen. 8. Plage – Heuschrecken. Basteln? Report?	Stefan
	16.30	„Die Nacht ist ohne Ende...“ 9. Plage – Dunkelheit. Tastkim; Dunkelraum im JS-Raum (Paare müssen sich im Dunkeln finden: Najer, Mayer, Maier; Blache im Dunkeln knüpfen etc.)	Andi, Martin
	17.00	Znacht (mitgebrachter Lunch der Kinder)	
	Anschl.	Hela-Nachtreffen: Bilder zeigen (kleiner Beamer: Marc)	Nicole
<b>Programm-Chef: Marc</b>			

A	Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
TO		
DO		
MAT		

?	Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
		
		
		
		

Gruppe: Jungschi	Ort:	Datum:
Text-Abschnitt:		PP-Nr.: 9+10
Thema: Aufbruch		

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Leitertreff	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.05	Abmarsch	
	14.15	Anspiel Aaron und Mose waren bei Pharao (letzte Plage). Erklären, welchen Auftrag sie von Gott erhalten haben	
	14.20	Postenlauf erklären & Gruppen	
	14.30	<p>Beginn Postenlauf</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pinel: Montagsmaler</li> <li>2. Mehl: selber Mehl machen mit Stein und Holzgefäss</li> <li>3. Wasser: Wasserlauf mit Hindernissen</li> <li>4. Lamm: Kare von Umgebung, Koordinaten durchgeben, Lamm suchen (symbolisch)</li> </ol> <p>Posten so planen, dass er 10 min dauert, wenn die Kinder aber Länger oder weniger lang haben, ist das für die Gruppe gut oder schlecht Ziel und Sinn: Die Kinder in den 4 Gruppen müssen so schnell wie möglich diese vier Dinge beschaffen: Bei jedem bestandenen Posten gibt es ein Symbol: 1 Pinsel, Mehl in Säckli, Wasser in Bächerli, und Wollknäuel angeschrieben: ich bin ein Schaf! Es wird nichtg koordiniert wer wann an welche Posten, Kinder müssen uns suchen und werden weggeschickt, wenn schon eine Gruppe beim Posten ist. Bei nicht erreichen, gibt's kein Imbiss</p>	
	15.20	Imbiss (Fladenbrot und Fleisch)	
	15.30	Lobpreis	
	15.40	Andacht	
	15.50	Kleingruppen	
	16.00	<p>Kreative Produktions Zinnanhänger Armbändeli</p> <p>Im Sinn von Workshops, die Kinder dürfen wählen, was sie lieber machen möchten</p>	
	16.50	Abmarsch	
	17.00	Schluss	
<b>Programm-Chef:</b>			

A Persönliche Aufgaben <span style="float: right;">(gem. obigem Programm)</span>	
TO	
DO	
MAT	

🔑 Auswertung <span style="float: right;">(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)</span>	
👍	
👎	
👥	
💡	

Gruppe: Jungschi	Ort:	Datum:
Text-Abschnitt: 2. Mose 13-15		PP-Nr.:11+12
Thema: Verfolgt		

A Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
13.30	Leitertreff/Gebet	
14.00		
14.05	Besammlung Kinder	
14.15	Schnitzeljagd, Erklärung, Gruppen einteilen	
15.15	Samichlaus Jagd und „Pharao kanonenflucht – Game“	
15.30	Samichlaus – Meeting Nüssli und Mandarinen – Essen Sprüchli vom Samichlaus Abzug Samichlaus	
16.00	Lobpreis Andacht	
16.30	Kleingruppen	
16.40	Rückmarsch	
17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

A Persönliche Aufgaben		(gem. obigem Programm)
TO DO		
MAT	Gitarre Lieder Imbiss Verkleidung ...	

i Auswertung		(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
		
		
		
		

Gruppe: Jungschi	Ort:	Datum:
Text-Abschnitt:		PP-Nr.: 14
Thema: Durst/Hunger		

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Leitertreff/Gebet	
	14.00	Besammlung Kinder	
	14.10	Abmarsch, Mose leitet sein Volk, weiss selber nicht im voraus, wohin die Reise geht. Schauen, dass alle Kinder etwas zusammen laufen	
	14.30	(Murren)	
	14.40	Ankunft Platz Imbiss: Bitteres Wasser – wird süß Flatternde „Wachteln“	
	15.00	Amalekiter tauchen auf – Spiel erklären Schlacht/Geländejagd gegen Amalekiter (4 Leiter)	
	15.40	Andacht	
	15.50	Lobpreis	
	16.00	Sport auf Schulhauswiese: Fussball	
	16.50	Rückmarsch	
	17.00	Schluss	

**Programm-Chef:**

A	Persönliche Aufgaben	(gem. obigem Programm)
TO DO		
MAT	Rotes Amalekiter Tuch Bändeli für Sport und Amalekiterjagd Moseverkleidung/Verkleidung Aaron	

?	Auswertung	(Reaktionen, Beobachtungen, Änderungen)
		
		
		
		