

Programmtipps

1.4 EO-Rotation: Leben als Israelit in Ägypten

Posten 1: Namenstafel in ägyptischer Schrift

Die Kinder können ihren Cevinamen mit dem ägyptischen Alphabet auf Etiketten zeichnen und auf die Kluft kleben.

A		H		N		U	
B		I		O		V	
C		J		P		W	
D		K		Q		X	
E				R		Y	
F		L		S		Z	
G		M		T		SH	

Posten 2: Mummie-Stafette

Die Kinder müssen sich mit WC-Papier oder einem Leintuch (etwas umweltfreundlicher) als Mumie verkleiden und mit dieser Verkleidung ein kleinen Pyramiden-Postenlauf absolvieren.

Posten 3: Kopftuch basteln

Aus alten, länglichen Stoffresten oder aus Lederbänder flechtest du eine Kordel. Nimm ein rechteckiges Stück Stoff (weiss oder weiss/schwarz kariert) als Kopftuch und die Kordel als Befestigung auf dem Kopf.



Posten 4: Israeliten-Kleider aus Jutensäcke/Leintücher herstellen

Nimm einen Jutesack, schneide Löcher für Arme und Kopf und fertig ist deine Israeliten-Verkleidung.

Das Leintuch benötigt nur in der Mitte ein Kopfloch. Mit einem Gürtel wird das Leintuch zusammen gebunden. Natürlich kannst du das Leintuch auch noch verzieren. (z.B. Handabdruck stempeln, usw)

Jutensäcke erhältst du in der Landi oder in Form von Kaffeebohnsensäcke in einer Kaffeerösterei (z.B. Küng Kaffee, Winterthur)

Posten 5: ägyptischer Pass ausstellen

Die Kinder basteln sich einen ägyptischen Pass, welche sie als in Ägypten lebenden Israelit ausweist.

Achtung: Die Pässe werden im Programm 4 gefälscht und in Programm 7 schlussendlich verbrannt, d.h. sollten nicht verloren gehen. Vielleicht lohnt es sich, die Pässe am Ende des Programmes einzusammeln.

Programmtipps

Posten 6: Spiel: israelitischer Geheimkreis

Alle bilden einen Kreis. Eine Person (die Ägypterin oder der Ägypter) stellt sich in die Mitte des Kreises und benennt einen Absender und einen Empfänger im Kreis. Der Absender erhält einen kleinen Gegenstand und muss nun diesen, ohne dass es die Ägypterin oder der Ägypter merkt, bis zum Empfänger weiterreichen. Die Ägypterin oder der Ägypter hat zwei Versuche, Israeliten zu benennen, bei welchen der Gegenstand gerade ist. Die bezeichnete Person muss die beiden Hände zeigen und wenn sie den Gegenstand hat, übernimmt sie die Rolle der Ägypterin oder des Ägypters.

1.5 Marktleben: Leben als Israelit in Ägypten

➔ Programmtipps 2.3 und 3.3

Die Idee: Gestalte den ganzen Nachmittag als Marktleben. Die Kinder werden in Gruppen aufgeteilt und bereiten zusammen mit einer Leiterin oder einem Leiter die Stände vor und betreiben sie. Führe eine ägyptische Scheinwährung ein. Für Ihre Arbeit an den Ständen erhalten die Kinder einen Lohn und können so die Angebote der anderen Stände nutzen.

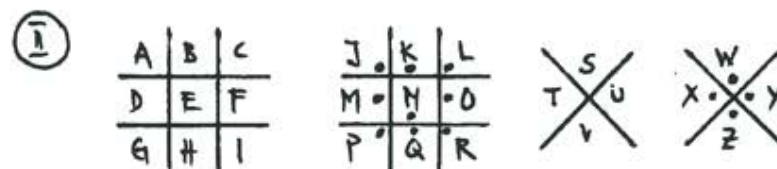
Im Verlauf des Nachmittages taucht der Pharao auf. Der gut florierende israelitische Markt ist ihm ein Dorn im Auge. Er schickaniert die Standbetreiber, fordert hohe Zölle, zwingt die Stände, ägyptische Waren zu verkaufen, versklavt schlussendlich die Kinder und lässt sie ohne Lohn an den Ständen oder an neuen ägyptischen Zwangsarbeitsständen arbeiten.

mögliche Stände:

(natürlich sind auch die Ideen der EO-Rotation (1.2) als Stände verwendbar)

Tattoo

Israelitische Geheim-Schriftzeichen können auf den Arm tätowiert werden. (Mit schwarzem, wasserlöslichem Filzschreiber. Es gibt extra ungiftige Kinder-Filzschreiber.). Im Verlauf gefallen dem Pharao die Geheimzeichen überhaupt nicht und zwingt den Betreiber, nur noch Tattoos mit ägyptischen Zeichen zu verkaufen. Israelitische Geheimzeichen (damit die Ägypter nichts verstehen):



Bsp.: Gruppe → 7 F < 7 7 □