



29.04.25

4. Mose 14, 20-25: Gemeinsam den Bibeltext lesen



Gut zu wissen

Zeichen: Meint die Zeichen und Wunder, die Gott getan hat, um Israel aus der Sklaverei der Ägypter zu befreien und durch die Wüste ins verheißene Land zu führen.

Amalekiter und Kanaaniter: Völker die bereits im verheißenen Land wohnten.

Schilfmeer: Beim Auszug aus Ägypten rettete Gott sein Volk, indem er sie durch ein Schilfmeer führte



Gruppenaktivität

Stellt euch vor, ihr seid die Israeliten und steht vor dem gelobten Land. Kleine Diskussionsrunde:
Wie würdet ihr euch fühlen, wenn ihr nicht hinein dürft, aber Kaleb schon?
Warum darf Kaleb hinein, die anderen aber nicht?



Fragerunde

- Was denkst du über diese Strafe? Ist sie fair oder unfair? Warum?
- Hast du schonmal (an Gott) gezweifelt?

- In welchem Bereich möchtest du Gott mehr vertrauen?



Impuls

Etwas aus dem eigenen Leben erzählen, wo man Gott trotz widriger Umstände vertraut hat

oder

Etwas zum Thema **ZWEIFEL VS. VERTRAUEN** erzählen:

Gott vergibt seinem Volk die Zweifel, aber es gibt trotzdem eine Strafe: Das Volk darf nicht hinein in das versprochene Land. Ihre Zweifel an Gott und seiner Macht haben eine Konsequenz. Aber ganz den Zugang verwehren möchte Gott nicht. Eine spätere Generation soll dort Heimat finden. Erst 40 Jahre später, wenn die erwachsenen Israeliten gestorben sind und ihre Kinder erwachsen sind, werden sie in dieses Land geführt werden. Nur Kaleb ist ausgewählt die neue Heimat zu betreten und auch Josua (wird später erwähnt V. 30). Sie haben Gott vertraut und ihr Vertrauen hat eine positive Konsequenz.

Vertrauen in Gott zahlt sich aus. Egal wie aussichtslos eine Situation erscheint, wie groß dir ein Problem scheint und du glaubst, dass du es nie schaffen wirst..., bleib an Gott dran, er sieht dich und dein Problem. Vielleicht kannst du nicht, aber Gott kann, darauf darfst du fest vertrauen.



Sonstiges

Eine Person verlässt den Klassenraum.

Die anderen stellen sich in einem Kreis, ganz eng Schulter an Schulter. Überlegt euch als Klasse ein Schlüsselwort, bei dem ihr die Person draußen in den Kreis lasst.

Die Person draußen bekommt nun die Aufgabe, in den Kreis zu kommen - natürlich ohne Gewalt!

