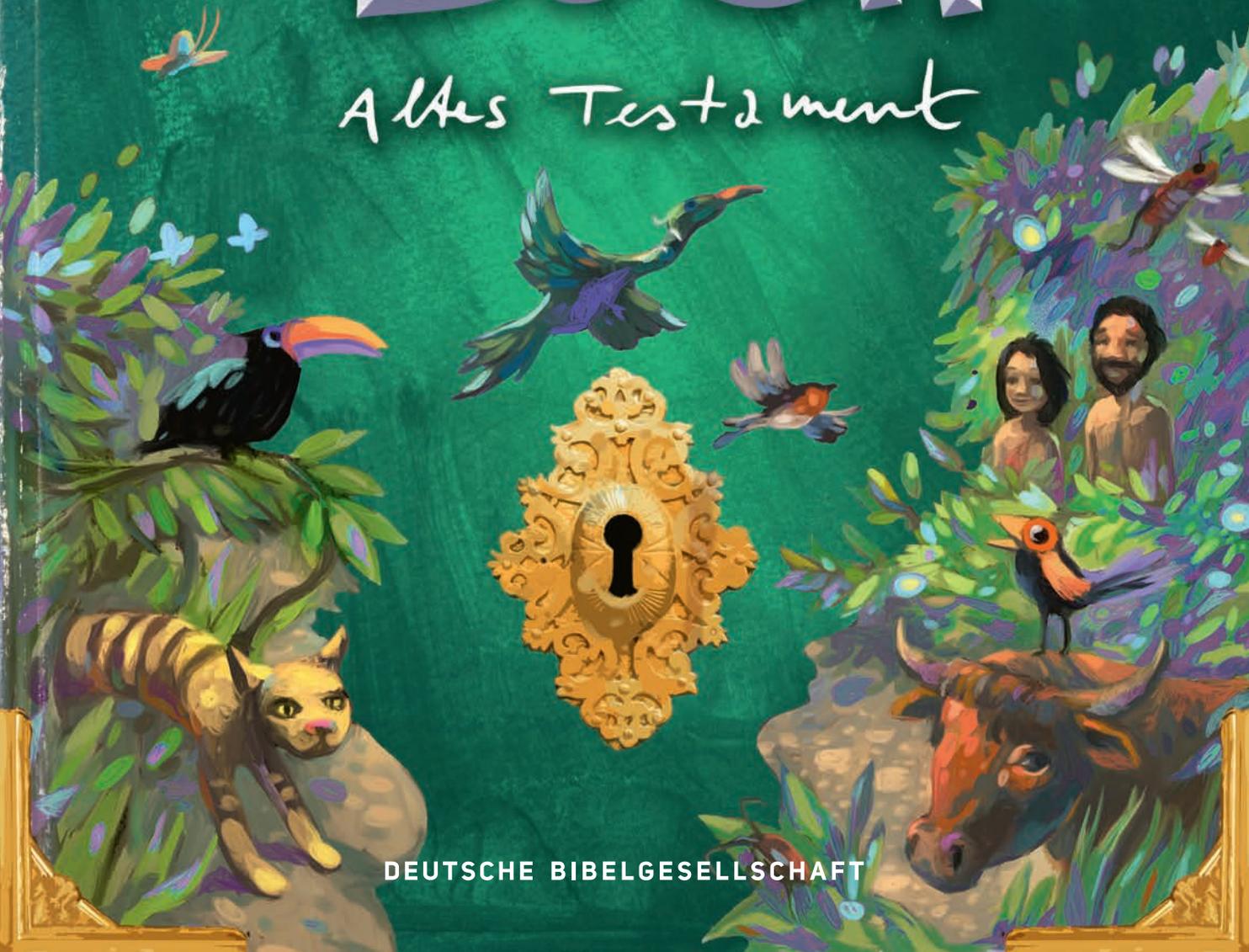


DAS MEGA BUCH

Altes Testament



DEUTSCHE BIBELGESELLSCHAFT

Die Deutsche Bibelgesellschaft ist eine kirchliche Stiftung des öffentlichen Rechts. Sie übersetzt die biblischen Schriften, entwickelt und verbreitet innovative Bibelausgaben und eröffnet für alle Menschen Zugänge zur Botschaft der Bibel. International verantwortet sie die wissenschaftlichen Bibelausgaben in den Ursprachen. Durch die Weltbibelhilfe unterstützt sie in Zusammenarbeit mit dem Weltverband der Bibelgesellschaften (United Bible Societies) weltweit die Übersetzung und Verbreitung der Bibel, damit alle Menschen die Bibel in ihrer Sprache lesen können. Weitere Informationen finden Sie unter www.die-bibel.de

ISBN 978-3-438-04664-2

Das Megabuch – Altes Testament
© 2024 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

Satz und Layout: Grafikbüro Sonnhüter
Druck: Appl Druck GmbH, Wemding

Printed in Germany
Alle Rechte vorbehalten



Bibeltexte

Sofern nicht anders angegeben stammen alle Bibeltexte aus:
BasisBibel © 2021 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart

Bild- und Illustrationsnachweise

Coverillustration: Jens Weber; Illustrationen Noah baut eine Arche: Jens Weber; Abraham, Sara und das große Versprechen: Mathias Weber; IsraElitePartner: Mathias Weber; Das Jakob&Esau Kochbuch: Christiana Milkov; Josefs Tagebuch: Bianca Stegmaier; Das Geheimnis von Mose: Maike Neumann; Quartett der Heldinnen und Helden: Jens Weber; Die MicroMega Story von Rut und Noomi: Jens Weber; Linkedisrael: Mathias Weber; Mein Freundebuch: Mathias Weber; Himmel&Hammer Gottes Bauwerke auf Erden: Alexandra Sibilio, Achim Ritter, Jens Weber, Mathias Weber

Bildnachweise shutterstock:

S. 12: MaxkyTH; S. 14: MaxkyTH; S. 17: ClassicVector, MaxkyTH; S. 18: Nsit; S. 20: Zaie, Dilara Bikmееva; S. 22: GoodStudio; S. 24: GoodStudio; S. 27: pinin; S. 31: Frogella; S. 37: Paladin12, iunewind; S. 39-41: artdee2554, Shpadaruk Aleksei, Artwizard, Mechanik; S. 45-50: ST.art, klyaksun, Mitoria; S. 53: He2; S. 95: Martial Red, nurcreatedesign, creativepryanka, galaira; S. 96-100: Kakosha, pizimart, Katakari, DiA99; S. 101-106: wacomka; S. 107-116: Paladin12, Kanate, ajax; S. 125: GoodStudio; S. 137: Vector Dude; S. 145-152: Lano4ka, Zhaidar Abdramanov, dedek, Aliza Art Studio, iunewind, MicroOne, Leigh Prather, Sergiy Kuzmin, VikiVector, Alex Staroseltsev

In diesem Megabuch ...

... findest du Geschichten aus dem Alten oder Ersten Testament der Bibel. Darin geht es vor allem um Gott und seine Geschichte mit den Menschen: von den ersten Menschen bis zu einem ganzen Volk. Dieses Volk hat Gott ausgewählt.

Mit dem Megabuch kannst du die Geschichten aus der Bibel anders und neu entdecken. Blättere einfach durch das Buch und fang da an, wo du hängenbleibst.

Im Megabuch werden diese Bibelgeschichten nicht nacherzählt, sondern anders erzählt. Stell dir vor, es hätte bereits das Internet gegeben. Hätte man in einer digitalen Stellenbörse nach dem ersten König für das Volk Israel gesucht? Oder wäre Vater Abraham dort auf die Suche nach einer Partnerin für seinen Sohn Isaak gegangen? Was wäre, wenn es ein Kochbuch mit den beliebtesten Rezepten der Zwillingbrüder Esau und Jakob oder ein Freundebuch von David und Jonatan gegeben hätte? Wie sähe es aus, wenn du ein Audiopuzzle zur Ester-Geschichte zusammensetzen müsstest oder bei einer Demonstration gegen die ungerechten Verhältnisse in Jerusalem dabei wärest? Und wie sähe ein Drehbuch für die Verfilmung von Elijas Story oder eine Architekturzeitschrift über den Tempel Salomos aus?

Im Megabuch kommt auch „echter“ Bibeltext vor.  Dort findest du jedes Mal dieses Symbol. Bei allen anderen Geschichten ist angegeben, wo du die Bibelgeschichte in der Bibel findest. Dann kannst du selbst nachlesen.



Viel Vergnügen!

INHALTS- VERZEICHNIS



Am Anfang
erschuf Gott Himmel
und Erde. Die Erde war
wüst und leer,
und Finsternis lag
über dem Urmeer.
Über dem Wasser
schwebte
Gottes Geist.

S. 9-26



Kain und Abel
und viele
Gefühle

S. 27-30



Der höchste Turm
S. 31-36



Noah und die
Arche
S. 37-38



Abraham, Sara
und das große
Versprechen
S. 39-44



Die Micro-Mega-
Story von Rut
und **Noomi**
S. 87-94



Linkedisrael
S. 95-100



Die Ballade vom
Hirtenjungen
David
S. 101-106



Mein Freundebuch
von **Jonatan**
und **David**
S. 107-116



Himmel & Hammer
Der Tempel
Salomos
S. 117-124



IsraElitePartner
Isaak und Rebekka
S. 45-50



Das Jakob & Esau
Kochbuch
S. 51-62



Josefs
Tagebuch
S. 63-68



Das Geheimnis
von Mose
S. 69-76



Quartett der
Heldinnen und
Helden
S. 77-86



Elija und der
Gottesbeweis
S. 125-136



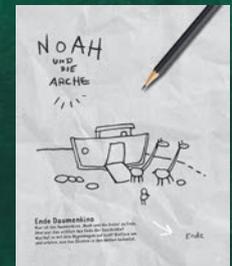
Wacht endlich
auf! Das Ende
ist nah!
S. 137-144



ester in Gefahr
S. 145-152



Licht in der
Dunkelheit
S. 153-158



Noah und die
Arche
S. 165-166

NOAH UND DIE ARCHE



Start Daumenkino

Halte das Buch aufgeschlagen in der einen Hand fest. Greife mit der anderen Hand unten rechts so in die Buchseiten, dass du sie langsam eine nach der anderen Seite blättern lassen kannst. Achte dabei auf die Bilder im Daumenkino „Noah und die Arche“. Auf jeder rechten Buchseite unten findest du ein Daumenkino-Bild.



NOAH

NOAH UND DIE ARCHE

Noah baut eine Arche

Noah war ein gerechter Mann und tadellos – im Gegensatz zu seinen Zeitgenossen. Er führte ein Leben in enger Beziehung zu Gott. Noah hatte drei Söhne: Sem, Ham und Jafet.

Doch die Erde war in den Augen Gottes durch und durch verdorben und voller Gewalttaten.

Gott sah auf die Erde: Sie war durch und durch verdorben. Denn alle Lebewesen auf der Erde hatten den rechten Weg verlassen und sich dem Bösen zugewandt.

Da sagte Gott zu Noah: »Ich habe den Untergang aller Lebewesen beschlossen, denn ihretwegen ist die Erde voller Gewalttaten. Ja, ich will sie mit der Erde vernichten. Bau dir ein Schiff, eine Arche, aus Nadelholz! Statte die Arche mit Kammern aus und dichte sie innen wie außen mit Pech ab. Mach die Arche 150 Meter lang, 25 Meter breit und 15 Meter hoch. Mach das Dach für die Arche so, dass es einen halben Meter übersteht. Bring den Eingang der Arche an ihrer Seite an. Bau sie mit drei Stockwerken: einem unteren, einem mittleren und einem oberen.

Denn ich will eine Sintflut über die Erde hereinbrechen lassen. Sie soll alles unter dem Himmel vernichten, in dem der Lebensatem ist. Alles, was auf der Erde ist, soll umkommen.

Doch mit dir schließe ich einen Bund: Geh in die Arche – zusammen mit deinen Söhnen, deiner Frau und den Frauen deiner Söhne. Nimm von allen Lebewesen jeweils ein Paar mit in die Arche. Je ein Männchen und ein Weibchen soll es sein, damit sie mit dir am Leben bleiben. Von jeder Tierart sollen je zwei zu dir kommen: von den Vögeln, dem Vieh und den Kriechtieren auf dem Boden. So bleiben sie am Leben. Nimm genug zu essen mit, und leg Vorräte an für dich und die Tiere.«

Noah machte alles so, wie Gott es ihm befohlen hatte. Genauso machte er es.

1. Mose/Genesis 6,9-22



Halte das Buch aufgeschlagen in der einen Hand fest. Greife mit der anderen Hand unten rechts so in die Buchseiten, dass du sie langsam eine nach der anderen Seite blättern lassen kannst. Achte dabei auf die Bilder im Daumenkino „Noah und die Arche“.

Das große Versprechen

Abraham und seine Frau Sara warten. Nicht nur ein Jahr, auch nicht fünf oder zehn Jahre. Sie warten viele Jahre darauf, dass sie ein Kind bekommen. Doch es geschieht nicht! Dabei hatte Gott es den beiden doch fest versprochen! Die aufregende Geschichte von Abraham und Sara kannst du in diesem Spiel entdecken.



ABRAHAM, SARA und das große Versprechen

Du brauchst:

- Mitspieler/innen (bis zu vier Personen/Gruppen können mitmachen)
- pro Spieler/in eine Spielfigur
- einen Würfel (mit den Augenzahlen 1–6)
- eine Bibel, um die Lösungen nachschlagen zu können



So geht's:

- Schneidet zuerst die Spielkarten auf Seite 43 und 44 aus und legt sie neben das Spielfeld.
- Alle Spielerinnen und Spieler beginnen auf dem **Startfeld**. Lest gemeinsam die **STARTKARTE**.
- Dann wird reihum gewürfelt. Der Weg verläuft über die Felder F von 1–52. Wer genau auf einem Feld F landet, von dem ein Weg U (Umweg) oder A (Abkürzung) abzweigt, muss dort weiterlaufen (F8, F14 und F31).
- Wer zuerst das nächste **Ereignisfeld** erreicht (egal, ob die Würfelzahl genau passt oder nicht), erhält die Schnelligkeitspunkte für dieses Feld. Alle Spielerinnen und Spieler rücken nun auf das **Ereignisfeld** vor und bearbeiten die **EREIGNISKARTE**.
- Die **EREIGNISKARTE** wird vorgelesen. Jede/r Mitspieler/in äußert eine Antwort. Wer richtig geantwortet hat, erhält 3 Punkte.
- Das Spiel endet, wenn ein Spieler oder eine Spielerin das **Zielfeld** erreicht und damit die **ZIELKARTE** auslöst. Lest die **ZIELKARTE**. Zählt dann die Punkte. Der Spieler / die Spielerin mit den meisten Punkten gewinnt!

So sammelt ihr Punkte:

Punkte für Schnelligkeit:

Wer erreicht zuerst das nächste **Ereignisfeld** und zieht damit alle anderen auf dieses Feld?

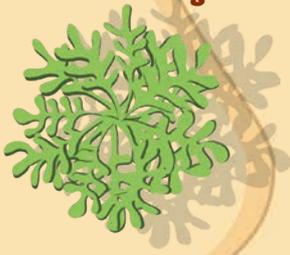
Punkte für die richtige Antwort:

Wer wählt die richtige Möglichkeit auf der **EREIGNISKARTE**?

Tipp: Notiert eure Punkte auf einem Notizzettel.

NOAH
UND
DIE

ABRAHAM, SARA und das große Versprechen



ZIEL	F 52	F 51	F 50
------	------	------	------

F 51: Sara stirbt und wird begraben.
Gehe ein Feld zurück. Nach 1. Mose/Genesis 23

F 49

F 48: Abraham lügt den König von Gerar an.
Gehe drei Felder zurück. Nach 1. Mose/Genesis 20

F 43	F 44	F 45	F 46	F 47	F 48	E 5
------	------	------	------	------	------	-----

F 42

F 44: Abrahams Neffe Lot gerät in seinem Wohnort Sodom in Gefahr. Durch Abrahams Bitte wird er gerettet. Rücke drei Felder vor.
Nach 1. Mose/Genesis 18,16-19,29

F 32: Hagar bekommt einen Sohn. Er bekommt den Namen Ismael. Rücke fünf Felder vor.
Nach 1. Mose/Genesis 16,15-16

F 31: Sara und Hagar haben Streit. Hagar läuft weg. Gehe den längeren Weg (U).
Nach 1. Mose/Genesis 16,1-6

F 41

F 34

F 33

F 32

F 31

F 30

F

F 40

F 40: Sara lügt, als sie gefragt wird, ob sie gelacht hat. Setze einmal mit dem Würfeln aus.
Nach 1. Mose/Genesis 18,13-15

F 35

F 36: Gott wiederholt den Bund mit Abraham. Abram heißt von nun an Abraham und Sarai heißt Sara. Rücke zwei Felder vor.
Nach 1. Mose/Genesis 17,1-8

U 12

U 7

U 9: Ein Engel begegnet Hagar und verspricht ihr Gottes Beistand. Hagar kehrt zu Abraham und Sara zurück. Rücke vier Felder vor.
Nach 1. Mose/Genesis 16,7-14

F 39

F 36

U 11

U 8

E 4

F 38

F 37

U 10

U 9

F 1: Abraham macht sich mit seiner Frau und all seinem Besitz auf den Weg in das Land Kanaan. Nach 1. Mose/Genesis 12,5

F 2: Hat Abraham etwa ein paar Schafe vergessen? Gehe zurück auf das Startfeld.

F 4: Abraham kommt gut voran. Rücke zwei Felder vor.



START

F 1

F 2

F 3

F 4

F 5

F 6

F

**F 25: Abraham und Sara haben immer noch keine Kinder.
Gehe vier Felder zurück.**

**F 49: Hagar und Ismael werden fortgeschickt. Aber Gott kümmert sich um beide. Aus Ismaels Nachkommen wird ein großes Volk.
Rücke drei Felder vor.**
Nach Mose/Genesis 21,9-21

F 25	F 24	F 23	F 22	F 21	E 2
F 26					F 20
E 3		F 16	F 17	F 18	F 19
29	F 28	F 27			A 2

**F17: Abraham wird von König Melchisedek gesegnet.
Rücke zwei Felder vor.**
Nach 1. Mose/Genesis 14,17-24

**U 3: Abraham lügt den Herrscher von Ägypten an.
Setze einmal mit dem Würfeln aus.**
Nach 1. Mose/Genesis 12,11-19

U 3	U 4
U 2	U 5
U 1	U 6

**F 8: In Kanaan gibt es eine Hungersnot. Abraham flieht nach Ägypten.
Gehe den längeren Weg (U).**
Nach 1. Mose/Genesis 12,10

**U 6: Abraham kehrt nach Kanaan zurück.
Rücke ein Feld vor.**
Nach 1. Mose/Genesis 13,1

**F 14: Lot wird gefangen genommen und schließlich von Abraham gerettet.
Gehe den kürzeren Weg (A).**
Nach 1. Mose/Genesis 14,1-16

**F 12: Gott verspricht Abraham noch einmal, dass er viele Nachkommen haben wird.
Rücke fünf Felder vor.**
Nach 1. Mose/Genesis 13,14-18

7	F 8	F 9	F 10	E 1
---	-----	-----	------	-----

NOAH
UND
DIE
ARCHE

ABRAHAM, SARA und das große Versprechen

Zusatzaufgabe:
Wie war das nochmal mit Abraham und Sara?

Bringt die Bilder in die richtige Reihenfolge.



K



F



H



L

R



T



DAS GEHEIMNIS VON MOSE

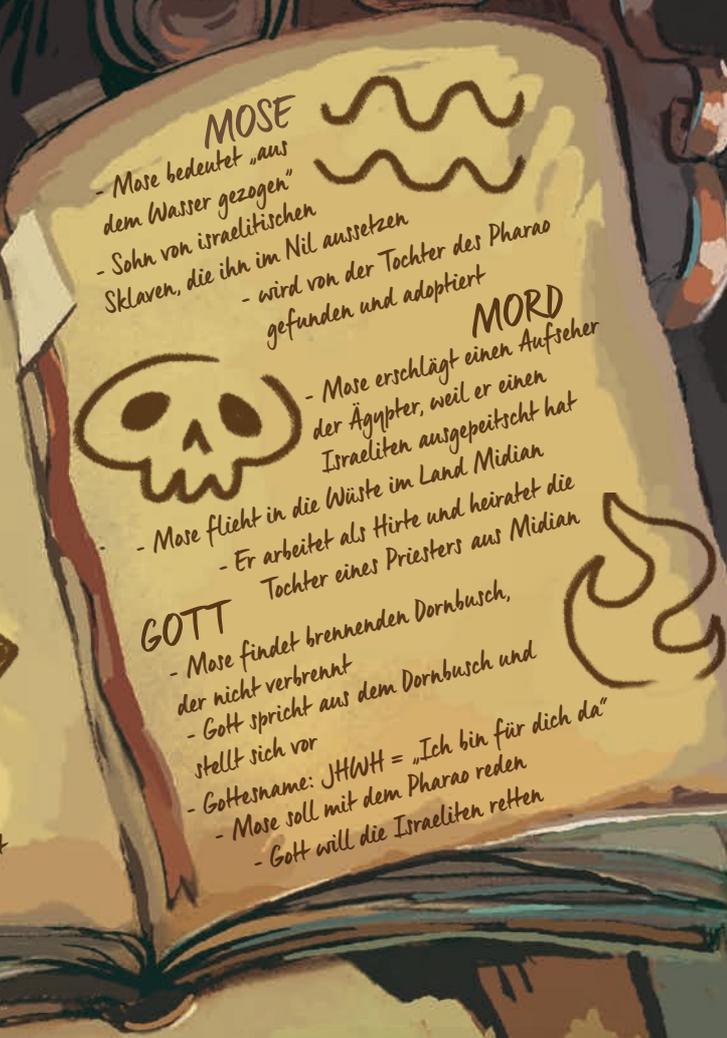
Hallo! Ich bin Leo Landmesser. Mich interessieren alle Geschichten und ich versuche, sie zu erforschen. Den Beruf nennt man Archäologe. Besonders einer Geschichte habe ich meine Forschung gewidmet: Sie erzählt von Befreiung und einem Gott, der für die Menschen da ist. Schau dich mal in meinem Arbeitszimmer um und entdecke die Geschichten. Danach erzähle ich dir, wie die Geschichte zusammenhängt.







- ÄGYPTEN**
- Reichtum, weil viel Getreide angebaut und verkauft wird
 - Verehrung vieler Götter
 - Pharao = König = Gott
 - Israeliten werden als Sklaven unterdrückt



- MOSE**
- Mose bedeutet „aus dem Wasser gezogen“
 - Sohn von israelitischen Sklaven, die ihn im Nil aussetzen
 - wird von der Tochter des Pharao gefunden und adoptiert



- MORD**
- Mose erschlägt einen Aufseher der Ägypter, weil er einen Israeliten ausgepeitscht hat
 - Er arbeitet als Hirte im Land Midian
 - Tochter eines Priesters aus Midian

- GOTT**
- Mose findet brennenden Dornbusch, der nicht verbrennt
 - Gott spricht aus dem Dornbusch und stellt sich vor
 - Gottesname: JHWH = „Ich bin für dich da“
 - Mose soll mit dem Pharao reden
 - Gott will die Israeliten retten



Gott sagt zu Mose:
 „Darum sei gewiss: Die Klage der Israeliten ist zu mir gedrungen. Ich habe auch gesehen, wie die Ägypter sie quälen. Nun geh! Ich sende dich zum Pharao. Du sollst mein Volk, die Israeliten, aus Ägypten führen.“ 2. Mose/Exodus 3,9-10



VERHANDLUNGEN

- Pharao weigert sich, Israeliten ziehen zu lassen
- Mose und Aaron bitten wiederholt mit allen Israeliten wegziehen zu dürfen
- Reaktion des Pharaos: Israeliten müssen mehr und schwerer arbeiten

AARON

- Bruder von Mose
- guter Redner
- später Priester der Israeliten

ZEHN PLAGEN: GOTT SETZT DEN PHARAO UNTER DRUCK



1. Nil wird zu Blut
2. Frösche
3. Stechmücken
4. Ungeziefer
5. Viehpest
6. Geschwüre
7. Hagel
8. Heuschrecken
9. Finsternis
10. Gott tötet die Erstgeborenen in Ägypten

Gott sprach zu Mose: Euch aber werde ich als mein Volk annehmen und will euer Gott sein. Ihr werdet erkennen, dass ich der HERR, euer Gott, bin: Ich werde euch aus der Zwangsarbeit in Ägypten führen. 2. Mose/Exodus 6,7



PASSA



- Gott gibt Anweisung für die Fluchtvorbereitung
- Brote werden gebacken und Lämmer geschlachtet
- Blut der Lämmer wird als Erkennungszeichen an die Türen der Israeliten geschmiert
- Flucht erfolgt in der Nacht, in der Gott die 10. Plage vollstreckt

DAS WUNDER AM SCHILFMEER



- Pharao verfolgt die Israeliten nach ihrer Flucht
- Israeliten stehen vor dem Meer - hinter ihnen das Heer des Pharaos, kein Weiterkommen möglich
- Gott teilt das Meer, so dass Israeliten trockenen Fußes hindurch ziehen können
- Gott lässt die Soldaten des Pharaos ertrinken, als diese die Verfolgung durchs Schilfmeer aufnehmen

MIRJAM



- Schwester von Mose
- singt ein Loblied mit ihrer Pauke nach der Rettung am Schilfmeer:
„Singt für den HERRN: Hoch und erhaben ist er.
Rasse und Wagen warf er ins Meer.“
2. Mose/Exodus 15,21

