

ABRAHAM

Zusammenfassung



AUFBRUCH INS UNGEWISSE

1. Mose 12, 1-9

Das 2. Jahrtausend vor Christus hat begonnen. Wir sind im fruchtbaren Gebiet, das von den Flüssen Eufrat und Tigris bewässert wird. Heutzutage sind hier der Irak und der Iran. Damals gab es viele kleine Städte. Die Leute hatten genug zu essen. Sie züchteten Rinder, Schafe und Ziegen.

In der Stadt Haran wohnt Abraham mit seiner Frau Sara. Er ist reich. Zu seinem Besitz gehören auch Knechte und Mägde. Sie sind seine Sklaven.

Gott wendet sich an Abraham. Er fordert ihn auf: «Verlass deine Heimat, deine Freunde und Bekannten. Wandere in ein Land, das ich dir zeigen werde! Ich will dir viele Nachkommen schenken. Du wirst der Vater eines mächtigen Volkes sein. Wenn man dich ansieht, merkt man, was mein Segen wert ist.» Abraham muss sich sehr sicher gewesen sein, dass er wirklich Gottes Stimme gehört hat. Er lässt seine Heimat nämlich zurück und wandert ins Ungewisse. Er glaubt fest daran, dass es Gott gut mit ihm meint.

Im Alter von 75 Jahren reist er ab. Seine Frau Sara und der Neffe Lot kommen mit. Mit seinen Sklavinnen und Sklaven, den Lasteseln, den Schafen und Ziegen macht sich die Familie auf den Weg. Sie ziehen nach Westen in Richtung des Mittelmeers. Vor dem Küstengebiet biegen sie nach Süden ab. Sie ziehen durch Syrien und gelangen ins gelobte Land, wo heute Israel und Palästina sind. Natürlich war diese Gegend schon bewohnt.

In Sichem steht ein einzelner alter Baum. Die Leute sagen, er sei heilig. Dort macht Abraham halt. Gott erscheint ihm. Er sagt zu Abraham: «Dieses Land will ich deinen Nachkommen geben.» Zur Erinnerung an die Erscheinung baut Abraham einen Altar. In den Hügeln von Bet-El baut er noch einen zweiten. Bei einem Tieropfer wird nur ein Teil des Fleisches verbrannt. Den grösseren Teil darf man essen. Nur wenn man etwas Schlechtes getan hat, oder wenn man von Gott etwas Grosses erwartet, muss man das Opfertier ganz den Flammen überlassen.

Abraham will sich nicht in einer Stadt oder in einem Dorf niederlassen. Als Nomade zieht er von Brunnen zu Brunnen und lässt seine Tiere das umliegende Land abgrasen. Abraham ist jetzt ein Fremder in einem fremden Land. Und er ist nicht mehr der Jüngste. Aber er weiss, was er tut. Sein Leben hat einen Sinn. Er hat Hoffnung.

ABRAHAM

Think about!



Ein grosser Schritt für Abraham! Gott schickt ihn samt seiner Familie auf einen unbekanntem Weg. Dafür gibt Abraham fast alles auf. Vor allem die Sicherheit Mesopotamiens, wo es immer genug Wasser für seine Herden gab. Wer weiss denn schon, ob auf dem langen Weg ins verheissene Land immer ein Fluss oder mindestens ein Brunnen in Reichweite sein werden ...

Wenn man bedenkt, dass die Ziegen und Schafe die Lebensgrundlage für Abraham und seine Familie darstellen, wird einem die Tragweite dieser Entscheidung erst so richtig bewusst. Und trotzdem wagt Abraham diesen Schritt in eine ungewisse Zukunft, alleine im Vertrauen auf Gottes Verheissung.

Abraham gibt Gewohntes auf; Gottes Plan gibt seinem Leben eine neue Richtung. Das heisst aber nicht, dass Abraham aussteigt oder vor seiner Vergangenheit flüchtet. In seiner Entscheidung bleibt er sich selbst, seinem Glauben und seiner Familie treu.

«On the move» – in Bewegung bleiben, das möchte wohl jeder gerne in seinem Leben. Niemand hat es gerne, wenn er sich immer auf demselben Fleck dreht. Die einen werfen von Zeit zu Zeit mal alles über den Haufen in ihrem Leben, andere wiederum haben sich ein Ziel gesteckt und verfolgen dieses langsam und dafür beharrlich.

Wie steht es bei dir? Was hast du noch vor im Leben? Verfolgst du ein Ziel, oder bist du eher ein Typ der sich vom Leben überraschen lässt? Und «a propos» Lebensplan: Vertraust du auf eine höhere Macht, oder gibst du in deinem Leben selber die Richtung an? Oder bestimmen vielleicht die Gesellschaft und die Familie deinen Lebensweg?

ABRAHAM

Story- / Programmelemente



Abraham lebt mit seiner Familie in Haran.

-  1.1 **EO Haran**
 - Tiermemory mit Ziegen und Schafen
 - Einblachenzelt als Unterschlupf
 - Wasserstafette zum Brunnen
 - Proviantstäckli mit geknüpfter Schnur
-  1.2 **Rollenspiel Sara:** Wir treffen Sara am Brunnen
-  1.3 **Kennenlernspiel:** Neue Freunde lernt man am besten bei einem Spiel kennen



Gott gibt Abraham den Auftrag, nach Kanaan zu ziehen.

-  2.1 **Rollenspiel Abraham:** Abraham erzählt allen von Gottes Auftrag
-  2.2 **Rollenspiel Gott:** Gottes Stimme erschallt aus den Baumwipfeln
-  2.3 **Rätselhafte Botschaft:** Abraham erhält Gottes Auftrag in Form einer speziellen Bildergeheimschrift
-  2.4 **Bund mit Gott:** Bedrucktes Stirnband als gemeinsames Zeichen



Abraham reist nach Kanaan.

-  3.1 **EO Reisevorbereitung:**
 - Wasserflasche aus PET-Fläschchen
 - Gurt knüpfen aus Hanfschnur
 - Turban als Sonnenschutz
 - Reiseproviant zusammenstellen
-  3.2 **Reisespiele:** Kamelrennen, «Rucksack packen»
-  3.3 **Orientieren:** Postenlauf mit Schnitzeln oder Pfeilen



Am Ziel in Sichern.

-  4.1 **Singen:** «Gottes Liebe ist wie die Sonne ... » *Cavayom S. 169*
-  4.2 **Kochen & Feuern:** Zum Z'vieri gibt's Schlangengebrot

ABRAHAM

Programmtipps



1.1 Erlebnisort Haran

Zunächst geht es darum, dass die Boys in die Geschichte eingeführt werden. Wie lebte Abraham? Es gibt unzählige Möglichkeiten einen Erlebnisort zu diesem Thema zu gestalten. Wichtig scheint mir dabei nur, dass die Jungs mindestens etwas von diesen Posten mit nach Hause nehmen können. Du wirst sehen, dass solche selbstgemachten Gegenstände zu einer beliebten Cevi-Erinnerung für die Boys werden. Zum Beispiel das ...

Proviantsäckli mit geknüpfter Schnur

Die Stoffsäckli musst du zu Hause vorbereiten oder dir ev. von deiner Mutter helfen lassen. Es ist für die achtjährigen Boys noch zu schwierig, mit Nadel und Faden effizient umzugehen. Besorge dir dazu nicht zu dicken Stoff. Im Brockenhaus kannst du billig alte Betttücher beziehen. Achte darauf, dass die Säckli nicht zu klein werden. Der Z'vieri sollte schon darin Platz haben! (Für Betttücher können auch Altersheime und Spitäler angefragt werden, ev. gratis) Die Boys «zöpfeln» dann an deinem Posten den passenden Bündel zu ihrem Säckli. Dabei ist es wichtig, dass du die Hanfschnüre länger zuschneidest, als der Bündel am Schluss werden soll.



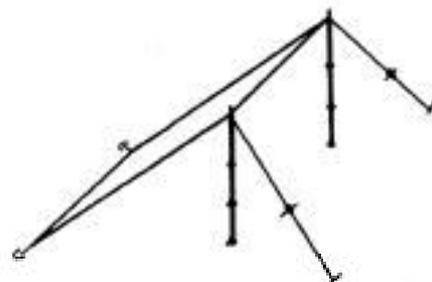
Tiermemory

Abraham hat Herden von Ziegen und Schafen. Natürlich möchte er all seine Tiere einzeln kennen. Um dies zu trainieren, spielen wir ein Tiermemory. Du zeichnest oder malst dazu einfach auf kleine Halbkartontäfelchen Paare von immer zwei gleichen Ziegen oder Schafen. Lass deiner Phantasie freien Lauf: grosse, dünne, rote, schwarzgefleckte, langgehornte ... Damit das Spiel spannend wird, brauchst du mindestens 10 Tierpaare.

Einblachenzelt

Dazu brauchst du folgendes Material:

- 1 Zeltblache
- 6 Zeltstangen
- 4 Heringe
- 2 Zeltschnüre



ABRAHAM

Programmtipps



1.2 Rollenspiel Sara

Wir treffen Sara unterwegs. Sie trägt gerade Wasser vom Brunnen nach Hause. Dabei helfen wir ihr – ist doch Ehrensache! Zum Dank dafür lädt sie uns zu sich ein. Dort lernen wir auch Abraham kennen. (Sara wenn möglich von einer Frau spielen lassen, wirkt echter)

1.3 Kennenlernspiele

Es gibt viele Spiele, um sich beim Namen kennenzulernen. Zum Beispiel dieses: Alle sitzen im Kreis. Ein Fänger steht mit einer zusammengerollten Zeitung in der Kreismitte. Nun ruft einer aus dem Kreis den Namen eines anderen auf. Dieser wiederum muss möglichst rasch einen Weiteren aufrufen, bevor ihn der Fänger mit seiner Zeitung «anschlägt». Natürlich ist das Ganze nur lustig, solange sich noch nicht alle kennen.

2.2 Rollenspiel Gott

Gottes Auftrag erschallt aus den Baumwipfeln oder aus dem Dickicht. Das lässt keinen Boy kalt! Du brauchst dazu einfach ein Megaphon. Ein Helfer versteckt sich dann damit im Unterholz oder klettert auf einen Baum. Zur vereinbarten Zeit verkündet er dann lautstark Gottes Plan. Ein Megaphon kannst du übrigens bei der Polizei, einem Schwimmklub oder dem Zivilschutz ausleihen. Ein Tipp dazu noch: Übertreibe es nicht mit dem Lautsprecher! Ein paar kurze Anweisungen, das reicht. Spaziergänger und Bauern haben nicht immer viel Verständnis für solchen Lärm.

2.3 Rätselhafte Botschaft

Die kanaanäische Bilderschrift findest du in den Tipps Abraham 2/1.3. Achte darauf, dass alle an der Übersetzung der Botschaft arbeiten können. Vielleicht brauchst du ja mehrere Exemplare der Botschaft.

3.1 Erlebnisort Reisevorbereitungen

Diese EO-Rotation kommt zweimal vor: Hier und im nächsten Programm. Du kannst also wählen. Nimm dir genügend Zeit zur Vorbereitung der Posten!

Wasserflasche aus PET-Fläschli

Dazu brauchst du: PET-Flaschen (bei einer Sammelstelle holen), Fellreste (gratis oder günstig in Pelzgeschäften), Leim (kein Weissleim, sondern Cementit o.ä.) genügend Scheren, Schnur oder Lederstreifen.

Die Minis schneiden die Fellreste zu und kleben sie auf die PET-Flasche, inklusive den Deckel. Die Schnur kommt um den Flaschenhals. In kurzer Zeit entsteht eine schöne Flasche, die immer wieder gebraucht werden kann.

ABRAHAM

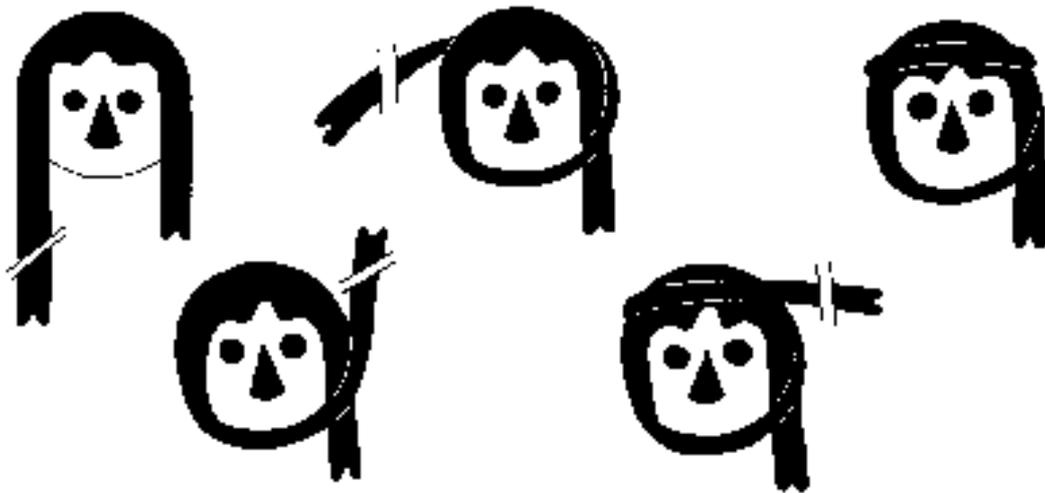
Programmtipps



Merke: Die Wasserflasche muss nach Gebrauch immer trocken gerieben werden, da sich sonst Schimmel ansetzen kann. Ist nicht sehr appetitlich.

Turban als Sonnenschutz

Für das Nomadentuch brauchst du ziemlich viel Stoff. Ein Tuch sollte je nach Kopfgrösse zwischen 2 und 3 Meter lang sein. In der Breite reichen 50 Zentimeter. Am besten zerschneidest du Leintücher. Du kannst sie billig im Brockenhaus kaufen. (Spital, Altersheim ...) Wenn du anderen Stoff nimmst, dann achte darauf, dass er möglichst dünn ist. Und so wird der Turban gewickelt:



Reiseproviand zusammenstellen

Kim-Spiel mit verschiedenen Reisesnacks. Du brauchst dazu zwei Decken oder Blachen und natürlich die Esswaren. Kraftriegel, Studentenfutter, gedörrte Früchte, Zeltli, Sandwiches, Früchte ... was das Herz begehrt! Die Minis haben je 15 Sekunden Zeit, sich die Lebensmittel anzuschauen. Dann wird alles zugedeckt. – Jetzt stellt sich jeder seinen Reiseproviand zusammen, mit denjenigen Dingen, die er noch weiss.

Alternative: Das Spiel Geheimnisvoller Beutel. Du als Leiter bringst einen Rucksack mit, den ein Nomade verloren hat. Jeder Jungschärler darf eine Minute lang im Rucksack nach dem verlorenen Proviand tasten. Darauf sagt jeder was er im Rucksack vermutet.

ABRAHAM

Programmtipps



3.2 Reisespiele

«Kamelrennen» ist eine Stafettenform, bei der immer zwei Teilnehmer Rücken an Rücken mit einem Tuch oder einem Strick um den Bauch zusammengebunden sind. Welches «Kamel» kann zuerst den Bündel weitergeben?

4.2 Kochen und Feuern

Wenn du den Brotteig nicht selber machen willst, so kannst du ihn auch am Tag zuvor beim Bäcker bestellen.

Andere Idee wäre das Blumentopf oder Fladenbrot. Fülle den Brotteig einfach in einen Blumentopf (Ton), und stelle ihn in die Glut des Feuers. Für das Fladenbrot kannst du den Teig auf einen flachen Stein legen und das ganze mit Aluminium überziehen, und in die Glut legen.

Brot Grundrezept:

- 1 kg. Ruch-/ Halbweis-/ Weissmehl
- 20 g. Salz in eine Schüssel geben, in der Mitte eine Vertiefung drücken
- 20 g. Hefe zerbröckeln und in
- 6 dl. Wasser oder halb Milch, halb Wasser (handwarm)
anrühren. Gib nun etwas Mehl darüber, mischen und knete den Teig, bis er sich von den Händen löst. Leicht zugedeckt aufgehen lassen. Brot formen, nochmals kurze Zeit aufgehen lassen.