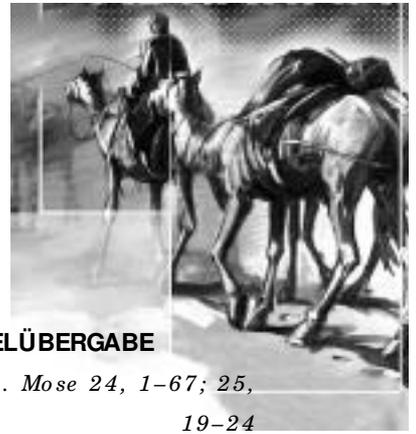


# ABRAHAM

## Zusammenfassung



**FAKELÜBERGABE**

*1. Mose 24, 1-67; 25,  
19-24*

Abraham soll einmal der Vater eines grossen Volkes in einem eigenen Land werden. Er hat getan, was er tun konnte. Jetzt ist er alt, und verwitwet. Für das Grab seiner Frau hat er ein Grundstück gekauft. Er selber lebt immer noch auf geliehenem Land. Abraham schaut gerne auf sein Leben zurück. Es war voller Überraschungen, und es ist immer irgendwie weitergegangen. Er findet eine Erklärung für sein Glück. Abraham denkt: «Mir ist es so gut gegangen, weil Gott mich gesegnet hat. Der Segen von Gott liegt auf mir.»

Bevor er stirbt, muss er noch etwas regeln. Sein Sohn Isaak soll keine einheimische Frau heiraten, die einheimische Götter anbetet. Abraham schickt seinen Chefverwalter auf eine lange Reise. Er erhält eine Karawane und Geld damit soll er dorthin wandern, wo Abrahams Vorfahren herkommen, hinauf in die Gegend von Syrien und dem Irak. Unter den entfernten Verwandten von Abraham muss er eine Frau für Isaak finden und sie mitbringen. Die Reise wird ein Erfolg. Der Verwalter findet eine Frau namens Rebekka, für die er den Eltern ein reiches Brautgeld bezahlt. Das nehmen die Eltern gerne, aber sie geben ihre Tochter nicht her, erst als Rebekka selbst entscheiden darf, tritt die Karawane die Rückreise an.

Als Isaak 40 Jahre alt ist, heiratet er Rebekka. Abraham geniesst das Hochzeitsfest in vollen Zügen. Er hat seinen Beitrag geleistet. Jetzt kann das Leben ohne ihn weitergehen.

Kurz darauf stirbt Abraham. Isaak bestattet ihn in der Höhle Machpela neben Sara.

Nach dem Tod Abrahams segnet Gott seinen Sohn Isaak. Jetzt ist Isaak der Oberhaupt der Familie. Rebekka bringt Zwillingsöhne auf die Welt: Esau und Jakob. Abends am Lagerfeuer erzählt ihnen Isaak die Geschichten von Abraham. Sein verstorbener Vater ist zum Stammvater geworden.

# ABRAHAM

## Think about!



In der Bibel heisst es: «Abraham (...) starb nach einem erfüllten Leben.» Und nun, ist damit alles zu Ende? Natürlich nicht. Noch im selben Abschnitt ist auch von Abrahams Sohn Isaak die Rede; er wird Abrahams Nachfolge antreten. Nicht nur, dass er den ganzen Besitz erbt. Nein, auch Gottes Segen, der Bund mit Gott, geht von seinem Vater auf ihn über. Er soll auch für ihn gelten.

Abraham gibt also die «Fackel» weiter an seinen Sohn. Mit seinem Tod ist nicht einfach alles fertig. Abraham steht am Anfang einer langen, von Gott verheissenen Kette. Isaak ist das nächste Glied daran. Der Blickpunkt der Betrachtung ändert sich hier also. Es öffnet sich der Blick von den Details des Geschehenen zu einer anderen Dimension. Plötzlich erscheinen die durchlebten Abenteuer Abrahams als klein und vergessen. Wichtig ist nun Isaaks Weg ...

Und wie ist das eigentlich in unserer Zeit? Wir sehen doch unser Leben im allgemeinen auch nur als Gastspiel auf dieser Welt, als etwas Abgeschlossenes. Klar, da gibt es Vorfahren, vielleicht sogar einen Stammbaum; aber die meisten betrachten sich kaum als Glied einer langen Kette.

Oder etwa doch? Gründe dafür gäbe es wohl einige. Zum Beispiel die Tatsache, dass du von deinen Eltern Wissen, Verhaltensformen und Einstellungen mitbekommen hast, die du vielleicht gerne einmal weitergeben möchtest. Oder die Hoffnung, dass die Generationen nach uns besser mit dieser Welt umzugehen wissen. Diese Sichtweise hat doch auch etwas Schönes: Die Alltagsprobleme treten in den Hintergrund. Du weitest den Blick und bleibst nicht an Kleinigkeiten haften.

# ABRAHAM

## Story-/ Programmelemente



### Abraham übergibt Isaak sein Erbe und seinen Besitz.

-  1.1 **Suche nach Isaak:** Wir folgen in Gruppen seinen Spuren
-  1.2 **Nachricht an Isaak:** Verschlüsselte Nachricht für Abrahams Boten
-  1.3 **Rollenspiel Abraham – Isaak:** Abraham erzählt von seinen Plänen
-  1.4 **Geländespiel:** Abrahams Besitz (Tiere, Getreide) für die Übergabe zählen
-  1.5 **Basteln:** Übergabeurkunde Abrahams in Bambusröhrchen



### Abraham stirbt.

-  2.1 **Rollenspiel Isaak:** Isaak trauert um seinen Vater
-  2.2 **Wegbeschreibung:** Auf einem Plan zeichnen wir den Weg zu Abrahams Grab in Hebron ein für die Trauergäste
-  2.3 **Gruppen-Quiz:** Fragen zu Abrahams Leben
-  2.4 **Stafettenlauf:** Wir brauchen Steine für Abrahams Grabeingang
-  2.5 **EO Abraham:**
  - Abraham-Abzeichen basteln
  - Quiz zu Abrahams Leben
  - Abrahams Lieblingslied singen
  - Abrahams Wanderstock verzieren



### Der Segen Gottes geht auf Isaak über.

-  3.1 **Basteln:** Abrahams Stammbaum mit Namenstafeln
-  3.2 **Suchspiel:** Stammbaumpuzzle Abrahams zusammensetzen
-  3.3 **Z'vieri-Essen:** Abrahams Lieblingsdessert von Isaak offeriert
-  3.4 **Singen:** Abrahams Lieblingslied
-  3.5 **Rollenspiel Isaak:** Isaak liest Gottes Verheissung vor.

# ABRAHAM

## Programmtipps



### 1.2 Nachricht an Isaak

Abraham spührt sein nahes Ende und möchte seinem Sohn Isaak endlich seinen Besitz übergeben. Dieser ist draussen auf den Weiden bei der Herde. Abraham schickt einen Boten auf die Weiden mit einer Nachricht. Diese muss zuerst verfasst werden und zwar in der uns bekannten Stabschrift. *Siehe dazu Programm Abraham 8 , 4.1 Seite 67.*

Als wir die Stabschrift kennenlernten, ging es vor allem darum, die Geheimschrift zu entziffern. Jetzt wollen wir eine Nachricht für Isaak schreiben. Achte darauf, dass alle deiner Gruppe dabei zum Zug kommen! Vielleicht musst du ja mehrere Botschaften verfassen lassen. Oder die einen Minis besorgen das Holz für die Stäbe, andere schneiden die Schriftstreifen und eine dritte Gruppe setzt den Text auf.

### 1.4 Geländespiel

Abraham möchte seinen Besitz an Isaak weitergeben. Damit das Ganze seine Ordnung hat, müssen all die Schafe und Ziegen, aber auch das Korn und andere Besitztümer Abrahams gezählt werden. Genau der richtige Job für uns!

In einem Waldstück sind die Güter Abrahams verteilt. Es handelt sich dabei um bunte Zettel oder Halbkartontäfelchen, die an den Bäumen angebracht sind. Jede Farbe der Täfelchen steht für einen bestimmten Besitz (Schafe, Ziegen, Getreidesäcke, Tontöpfe, etc.) und somit für einen bestimmten Wert. Natürlich sind die Kärtchen der Schafe und Ziegen weiter entfernt, sie geben dafür aber auch am meisten Punkte. Pro Spieler darf immer nur ein Kärtchen auf einmal zurückgebracht werden. Nach einer vorgegebenen Zeit (abhängig von der Grösse des Spielfeldes) wird das Spiel beendet, und die Besitzkärtchen werden gezählt. Die Sucher werden von Abraham alle belohnt, denn er ist froh über die genauen Informationen.

### 1.5 Übergabeurkunde Abrahams



# ABRAHAM

## Programmtipps



### 2.2 Wegbeschreibung (kennen+können, Seiten 45 ff., Ausg. 98/JSB, Seiten 142 ff.)

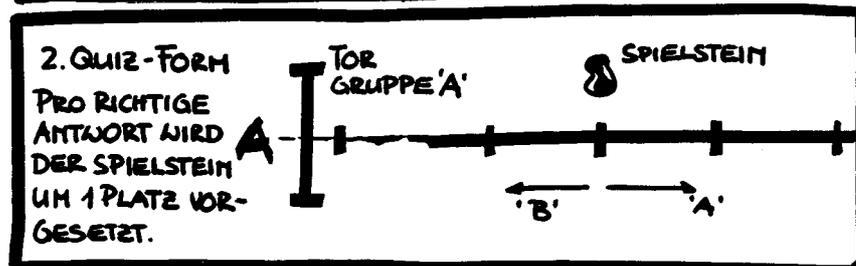
Die Trauergäste kommen aus dem ganzen Land Kanaan zu Saras Begräbnis nach Hebron. Damit auch alle den Weg zu Abrahams Landstück finden, zeichnen wir die verschiedenen Wege aus der Umgebung von Hebron auf einem einfachen Plan ein. Jede Gruppe nimmt einen anderen Weg unter die Füsse.

Hier geht es darum, dass die Minis mit ihrem Gruppenleiter von einem beliebigen Ort des Waldes aus zurück zu Abrahams Zelten marschieren und dabei fortlaufend den Weg mit farbigen Filzstiften auf einem vorgegebenen Plankroki einzeichnen. Je nach Gruppengrösse müssen mehrere Karten verteilt werden, damit alle einmal zum Zug kommen. Du fertigst dafür ein einfaches (!) Kroki deines Cevi-Waldes an und kopierst es. Achte darauf, dass der Plan nicht zu klein wird (mindestens A4) und dass die Wege klar eingezeichnet sind. Dann braucht jede Gruppe noch Filzschreiber und Schreibunterlagen. Und schon geht's los!

### 2.3 Gruppen-Quiz

Die Abrahamgeschichte endet mit diesem Programm. Was liegt da näher, als ein unterhaltsames Quiz mit Fragen zu Abrahams Leben? Auch allgemeine Cevi-Fragen (stufenspezifisch!) können dabei sein. Achte aber darauf, dass das Ganze altersgemäss bleibt. Als Fragen könnt ihr Orte, Namen und Ereignisse aus der Abrahamgeschichte nehmen. Aber auch spezielle Erlebnisse aus euren Programmen können darin vorkommen. Hier noch zwei Vorschläge zu den verschiedenen Quiz-Formen:

NOMAD	CEVI	WÜSTE	ROL.	
1	1	1	1	1. QUIZ-FORM SPIELER WÄHLEN FRAGEN ZU DIVERSEN BE- REICHEN. AUFSTEIGENDE SCHWIERIGKEIT!
2	2	2	2	
3	3	3	3	



# ABRAHAM

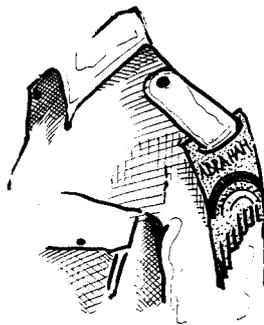
## Programmtipps



### 2.5 Erlebnisort Abraham

Das Thema der EO-Posten ist ganz einfach «Abraham». Alles, was Abraham hatte, machte, liebte, brauchte ... findet darin Platz. Oder anders gesagt: Alle EO-Tipps, die Ihr bis jetzt aus diesem Programmplan noch nicht verwendet habt, können an dieser Stelle noch einmal zum Zuge kommen. Nutzt doch die Gelegenheit, und blättert nochmals zurück!

Oder bastelt ganz einfach ein Abrahams-Abzeichen. Es gibt viele Möglichkeiten, ein tolles Abzeichen mit einfachen Mitteln herzustellen. Natürlich bekommt es einen Ehrenplatz an der Kluft deiner Boys, du wirst sehen! Hier ein Beispiel dazu:



Aus Leder- und Fellresten kannst du schöne Abzeichen für die Achselbatte der Kluft gestalten. (Lederresten: siehe Quellenliste)

### 3.1 Abrahams Stammbaum

Stammbäume hatten im Mittelalter Hochkonjunktur. Aber auch heute noch sind sie ein beliebtes Mittel, um die Entwicklung einer Familie oder Dynastie anschaulich darzustellen. Wieso also nicht einmal einen Stammbaum von Abrahams Familie herstellen? Und weil wir uns im Wald befinden, nehmen wir als Gerüst gleich richtige Bäume. Jede Gruppe gestaltet Ihren Stammbaum. Du besorgst dir dazu (Halb-) Karton, am besten in verschiedenen Farben. Dann schneidet Ihr die Namenstafeln aus. Rund, quadratisch, unregelmäßig ... die Form spielt keine Rolle. Auf die Tafeln schreibt ihr mit Filzstift die Namen der Abrahams-Familie. Diese befestigt ihr dann mit Schnur an eurem «Stammbaum». Die Reihenfolge entspricht nebenstehender Abbildung.

