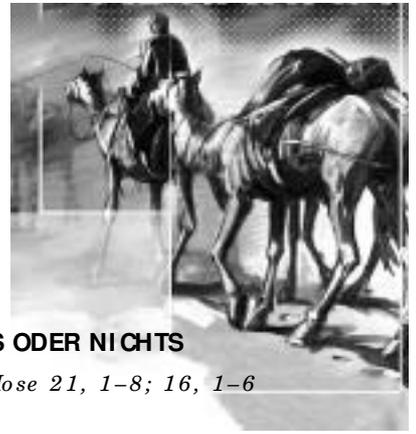


ABRAHAM

Zusammenfassung



ALLES ODER NICHTS

1. Mose 21, 1-8; 16, 1-6

Drei Gäste hatten Abraham besucht, und seiner Frau ein Kind angekündigt. Ein Jahr später sind Abraham und Sara tatsächlich Eltern geworden. Ihren Sohn nennen sie Isaak. Sara hat eine riesige Freude. In ihrem Alter hat sie nicht mehr mit einem Kind gerechnet. Nachdem sie lange Jahre bedrückt war, kann Sara jetzt wieder von Herzen lachen – kein gequältes Lachen, weil sie etwas blöd findet, sondern ein herzliches Lachen aus Lebensfreude. – Das Kind ist gesund und wächst behütet auf. Eigentlich wäre jetzt alles gut. Aber Abraham hat ein grosses Problem. Er kann nicht darüber sprechen. Abraham glaubt, dass Gott ihn prüfen möchte. Gottes Stimme sagt ihm: «Nimm deinen Sohn, deinen einzigen, den du lieb hast, den Isaak, und wandere mit ihm nach Moria, und opfere ihn dort auf einem Berg, den ich dir dann zeige!» – Abraham sagt niemandem, was er vor hat. Er packt seinen Esel mit Brennholz und dem Topf, in dem die Glut zum Feuer anzünden ist. Ausserdem nimmt er das Schlachtemesser mit. Dann nimmt er Isaak an der Hand, und sie marschieren los. Als Abraham in der Gegend von Moria angekommen ist, laden sie den Esel ab. Isaak muss das Brennholz tragen, Abraham nimmt den Topf mit der Glut und das Schlachtemesser. So steigen sie zusammen einen Hang hinauf. Dabei wird es Isaak mulmig. Er fragt den Vater: «Wo ist eigentlich unser Opfertier?» – Der Vater sagt nur: «Gott wird das Opfertier selber bestimmen, mein Sohn.» Oben angekommen, errichtet Abraham aus Stein einen Altar. Das Brennholz schichtet er darauf. Dann legt er Isaak auf das Brennholz und holt mit dem Messer aus. In dem Augenblick hört er zur Antwort: «Lass das Kind am Leben, tue ihm nichts!» sagte die Stimme, «Ich weiss jetzt, dass du für Gott alles hergibst, sogar deinen einzigen Sohn!» – Abraham schaut sich verwundert um. Er sieht einen Widder, der sich mit den Hörnern im Dornengestrüpp verfangen hat. Masslos erleichtert zerrt Abraham den Widder aus dem Gestrüpp und opfert ihn auf dem Altar. Dabei hört Abraham jenes Versprechen wieder, dass Gott ihm schon früher gemacht hat: «Ich will dich segnen und deine Familie zu einem Volk machen, zahlreich wie die Sterne am Himmel und der Sand am Ufer des Meeres:»

ABRAHAM

Think about!



Da will doch Abraham tatsächlich seinen eigenen Sohn opfern, sein eigenes Fleisch und Blut. Er argumentiert vermutlich: «Gott hat's gegeben, Gott hat's genommen». Sein Gottvertrauen in Ehren, aber das grenzt doch schon fast an blinden Fanatismus! Oder etwa nicht?

Das Opfer in alttestamentarischer Zeit war eine symbolische Handlung: Damit wurde ausgedrückt, dass wir, mit allem was wir sind und haben, in Gottes Hand gehören. Mit dem Opfer gab man einen Teil von sich hin, man stellte einen Teil von sich selbst Gott zur Verfügung.

Und was opfern wir heute? Was da in den Opferstöcken in unseren Kirchen klingelt, ist wohl kaum ein Opfer im alttestamentlichen Sinne. Viel eher sind das Gefälligkeiten und «Pflästerli» fürs schlechte Gewissen. Oder ist etwa ein Fünffränkler ein Teil von uns ... ?

Nein, wir opfern heute ganz andere Teile unseres Selbst und dies nicht einmal zu Gottes Ehren! Familien werden um der Freiheit oder des Jobs willen geschieden. Wir opfern unsere Natur zugunsten von Mobilität. Irrwitzige Höhenflüge werden der Gesundheit vorgezogen. Wir geben zugunsten von Beziehungen und Sex Freundschaften auf. Um der Schönheit willen sterben massenweise Tiere in Laboratorien. – Keiner käme auf die Idee, hier von Fanatismus zu reden.

ABRAHAM

Story-/ Programmelemente



Abrahams Sohn Isaak.

-  1.1 **Rollenspiel Isaak:** Abraham stellt seinen Sohn vor
-  1.2 **Freundschaftsgeschenk für Isaak:** Basteln mit Naturmaterialien
-  1.3 **Rollenspiel/ Kochen:** Einladung zum Willkommensimbiss bei Abraham
-  1.4 **Namenspiel:** Wie heisst Abrahams Sohn



Gott will ein Zeichen für Abrahams Treue.

-  2.1 **Rollenspiel Abraham:** Abraham erzählt von Gottes Auftrag
-  2.2 **Rollenspiel Gott:** Gottes Stimme ertönt aus den Baumwipfeln



Abraham und Isaak unterwegs zum Opfer.

-  3.1 **Stafettenformen:**
 - Pendelstafette Holztransport
 - Eselrennen
-  3.2 **EO Opfervorbereitung:**
 - Feuer machen
 - 1. Hilfe: Verbrennungen
 - Knoten zum Holztransport
 - Lederetui Zündholzschächteli
-  3.3 **Unterwegs zum Opferplatz:** Ein Ton (Pfeife, Megaphon) weist uns den Weg.



Opfer für Gott.

-  4.1 **Pioniertechnik Feuer:** Feuer machen, Holz suchen, Feuerwettbewerb
-  4.2 **Abrahams Vertrauen in Gott:** Vertrauensparcours, Vertrauensspiele
-  4.3 **Rollenspiel «Opfer»:** Alle geben etwas Liebes ab, doch dann ...



Versprechen Gottes und Lob Abrahams.

-  5.1 **Ein Zeichen für Gottes Bund:** Zotteli mit gedrehtem Wollband
-  5.2 **Pioniertechnik Feuer:** Ein grosses Dankesfeuer für alle

ABRAHAM

Programmtipps



1.1 Rollenspiel Isaak

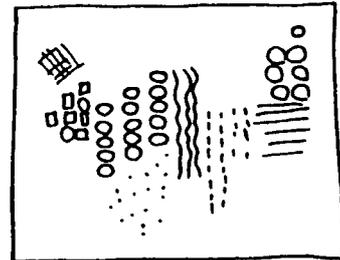
Wie lange haben Sara und Abraham auf ein Kind gehofft, und jetzt ist es endlich soweit! Du kannst sicher erahnen, wie froh und stolz Abraham ist, uns seinen Sohn Isaak vorzustellen. Diese Freude und Liebe zu seinem Sohn sollte vor allem zum Ausdruck kommen in diesem Rollenspiel!

1.2 Freundschaftsgeschenk für Isaak

Ab jetzt spielt Isaak eine wichtige Rolle in unserer Geschichte, nicht nur an diesem Nachmittag. Er ist von nun an eine Hauptfigur neben Abraham. Ein Grund für uns, mit Isaak (Helfer) Freundschaft zu schliessen. Dazu basteln wir gemeinsam ein Geschenk aus Materialien, die wir im Wald finden. Zum Beispiel ...

Mosaik

Verschiedene Kerne (Sonnenblumen, Maiskörner, Linsen, Bohnen, Vogelfutter, Tannzapfenschuppen, Gewürznelken, Pfefferkörner usw.) lassen sich leicht mit Leim auf ein Stück Karton oder ein kleines Brettchen kleben.



Halsketten aus Früchten

Verschiedene Pflanzenfrüchte, zum Beispiel Vogelbeeren, Buchnüsschen, Eicheln, oder Hagebutten, werden auf einen Baumwollfaden aufgezogen und zu einer bunten Kette verarbeitet.



Figuren aus Pflanzen

Aus Eicheln, Kastanien, Hagebutten, Tannzapfen usw. lassen sich wunderbare Figuren basteln. Du brauchst dazu eigentlich nur ein Taschenmesser mit einer Ahle und ein paar Schachteln mit Zündhölzern, die wir für die Verbindungen zwischen den einzelnen Früchten verwenden.



ABRAHAM

Programmtipps



1.4 Namenspiel

Natürlich wollen alle wissen, wie unser neuer Freund heisst. Um das herauszufinden, müssen wir aber zunächst in der Gruppe eine Aufgabe zu lösen. Jede Gruppe erhält nämlich ein Couvert mit Puzzleteilen. Auf ein Signal können die Couverts geöffnet werden, und jede Gruppe versucht, möglichst schnell das Puzzle zusammenzusetzen. Auf der Rückseite des zusammengesetzten Spiels ist dann der Name «Isaak» zu lesen. Für die Herstellung der Puzzlespiele eignen sich besonders gut alte Kalenderbilder oder Post- und Ansichtskarten. Ein Tipp: Schreibe den Namen auf die Rückseite des Bildes, bevor du es zerschneidest.

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.

3.2 Erlebnisort Opfervorbereitung

Obwohl das Opfer Abrahams eine wichtige Rolle in dieser Geschichte spielt, würde ich in diesem Programmteil mit den Minis das Schwergewicht vor allem auf das Feuern legen. Holz transportieren, ein Feuer aufschichten, Verbrennungen behandeln ... also die «handgreiflichen» Aspekte von Abrahams Opfer.

Feuer machen (*kennen+können Seite 230, Ausgabe 1998*)

Das Feuern ist eine der Lieblingsbeschäftigungen unserer Minis. Gerade deshalb muss dessen Einführung schon von Beginn an sorgfältig erfolgen. Du musst deinen Boys klarmachen, dass sie beim unvorsichtigen Umgang mit Feuer ihre eigene Gesundheit und diejenige anderer aufs Spiel setzen können.

- Feuern im Unterholz, in trockenen Tannenwäldern, auf leicht brennbaren Unterlagen oder bei starkem Wind ist sehr gefährlich.
- Nie näher als 5 m zum nächsten Baum ein Feuer entfachen (Wurzeln!).
- Feuerausbreitung verhinderst du mit einem Steinwall ums Feuer.
- In der Nähe von Kochstellen wird nicht gerammelt (Ausleeren von heissen Flüssigkeiten!).

ABRAHAM

Programmtipps



1. Hilfe: Verbrennungen *(kennen+können Seite 172, Ausg. 1998/JSB S. 92)*

Was bei Verbrennungen zu tun ist.

Lederetui für Zündholzschächteli

Eine einfache Methode, eine Zündholzschachtel zu verzieren: Die Minis bekleben die Hülle ihres Schächtelis mit Leder- und Fellresten. Diese kannst du billig oder sogar gratis in einem Pelzgeschäft beziehen. Zusätzlich brauchst du noch Weissleim, Scheren, Unterlagen und Filzstifte zum Beschriften der Schachteln. Du wirst sehen, einige Boys werden ihr persönliches Schächteli von nun an immer im Cevi benutzen und es auch wieder nachfüllen.

3.3 Unterwegs zum Opferplatz

Wenn du das Megaphon schon einmal ausgeliehen hast für das Rollenspiel Gott (2.2) : Warum brauchst du es dann nicht auch gleich auf dem Weg zum Opferplatz? Ein Helfer geht voraus und gibt von Zeit zu Zeit einen Signalton. Die Gruppe versucht dem Ton zu folgen. Wenn du kein Megaphon zur Hand hast, geht das gleiche auch mit einer Signalpfeife.

4.2 Vertrauensspiele

Ein Mitspieler steht im Kreis der anderen, der aber so eng um den einzelnen geschlossen wurde, dass er, wenn er sich steif nach vorn, zur Seite oder nach hinten fallen lassen würde, sicher aufgefangen werden könnte. Der Mitspieler in der Mitte lässt sich dann wirklich in der Weise fallen und wird gefangen, wieder zur Mitte geschleudert und wieder gefangen. Wer vertraut? Und wer vertraut nicht aufs Aufgefangen werden? Es gibt viele Möglichkeiten mehr, körperliche Nähe und Distanz, Tragen und Getragen werden, Fangen und Gefangen werden, Verdrängen und Verdrängt werden zu erproben.



5.1 Zeichen für Gottes Bund

Die Anleitung für die Zottelis mit gedrehtem Wollband findest du im Programm Abraham 4 Punkt 3.2, Seite 36.