

Programm-Planung

Jungschar Muster

Gruppe:	Ameisli	Datum: 8.6.2002
Anwesende Leiter:		
Text-Abschnitt:	1. Mose 13,1-13	PP-Nr.: 9
Thema:	Trennung von Abraham und Lot	

E	Vers	Handlung • Sachen	Details • Ergänzungen
	13,1	Abram wandert mit Lot+ Familie weit weg	nach Kanaan, ab in die Pampa...
	13,2	Abram ist sehr reich (vom Pharao!)	viele Viehherden, Gold und Silber
	13,3	Abram geht nach Bethel zurück	da war Abram schon vor Ägyptenreise
	13,4	Abram betet beim Opferstein Gott an	
	13,5	Lot ist auch reich	Schafe, Ziegen, Rinder, Diener, Mägde
	13,6	Es gibt zu wenig Weiden für beide	und zwei Völker wohnen auch noch da
	13,7	Es kommt zum Streit zwischen den Hirten	
	13,8	Es soll kein Streit sein zw. Verwandten	Abram ergreift die Initiative
	13,9	Vorschlag der Trennung	Abram stellt Lot vor die Wahl
	13,10	Lot schaut sich um: Jordanebene, wow!	Es beginnt in Lots Augen zu glitzern
	13,11	Lot wählt und geht nach Osten	(Vordergründig gute Wahl)
	13,12	Abram bleibt; Lot zieht von Stadt zu Stadt	Ziel: Sodom
	13,13	Gott verabscheute Leben der Sodomer	

E Ergänzende Informationen

Wanderung dauerte wohl mehrere Monate (rund 400 km, von Weide zu Weide...)
 Südland war schlechtestes Gebiet; Abram als Fremder musste damit Vorlieb nehmen.
 Als Kleinviehnomaden lebten Abram und Lot am Rand des Kulturlandes: In der Regenzeit gab es in der Steppe Nahrung, in der Trockenzeit konnten Äcker "nachbearbeitet" werden.
 Bethel ist der Ort, wo Jakob die Himmelsleiter sah (1Mo 28,18f)

E Persönliche Gedanken

Abram nimmt den Streit nicht auf und sorgt "auf höchster Ebene" für Recht (das er gehabt hätte).
 Nein, Neid, Egoismus und eigenes Recht suchen bringt Streit! Wie Streit lösen? Bereitschaft zur Vergebung: De Gschider git na, de Esel blibt sta... Was ist dir Frieden wert?

Frieden suchen, denn Gott sorgt! Rö 12,18 (1Ko 6,7; Mt 6,31-33). Das hat Abram in Ägypten gelernt.

Abram ging aus Berufung aus Haran, Lot weil Abram sein Onkel war...

V	Rollenspiel	Gestalten	Sport/Spiel	Samariter	Kochen	Technik	Orientierung	Übermitteln	Natur
	Wanderung		Spiele: unfair, unklare Regeln		Wasser / Zvieri in versch. Menge	First Fesselknopf	Windrichtungen		
	Trennung								
Aufteilen in zwei Gruppen, auseinandergehen, Zvieri in Gruppen									

Gruppe:	Ameisli	Datum: 8.6.2002
Anwesende Leiter:		
Text-Abschnitt:	1. Mose 13,1-13	PP-Nr.: 9
Thema:	Trennung von Abraham und Lot	

A	Zeit	Aktivität	Material • Zuständig
	13.30	Treffen Tramhaltestelle, Gebet;	
	14.00	Begrüssung der Kinder durch Abram und Lot (), Rückblick	Verkleidung A+L
		Aufteilung auf die Hirtengruppen von Abram und Lot Wanderung nach Kanaan ()	
	14.20	Wir treffen auf einen Brunnen und lassen uns nieder. Jede Hirtengruppe soll 3 Firstzelte aufstellen sowie eine Feuerstelle vorbereiten. Kinder werden zum Material holen geschickt. Das Material reicht nur für zwei Zelte (erster Streit...?). Zelte A / L (/): Feuerstelle A / L (/)	Blachen, 1 Kanister Blachen, Pflöcke, Heringe (Zündhölzli, Papier
	15.10	Abram schlägt vor, dass die Hirten einige Spiele machen. Die Spielmeister geben unklare Regeln und sind unfair. Zuerst Spielmeister von Lot (), dann Spielmeister von Abram ()	Material für Spiel A () Material für Spiel L ()
		Nach den Spielen haben alle Durst und wollen zum Brunnen. Wir sehen noch, wie ein Dieb () Wasser nehmen will. Er wird gefangen genommen. Dieb erzählt, dass er von Sodom komme...	Verkleidung Dieb ()
	15.25	Hirten sollen beim Speiselager Zvieri holen (es hat weniger Zvieri-Einheiten als Kinder) und beim Brunnen Wasser holen (es gibt nur 1 Kanister) Zvieri essen in Gruppen	Zvieri (Cervelat+Brot)() Messer (alle)
	16.00	Gruppen treffen sich. Abram deutet auf engen Platz und den Streit. Er schlägt Lot vor, dass sie sich trennen.	
	16.05	Windrichtungen mit Kompass lernen () erklären Windrose auf Plakat Plakat an Boden legen (Norden anzeigen), "OL" (Alternative: Fesselknoten üben)	Plakat () OL-Idee () (Stricke:)
	16.15	Lot soll wählen, wohin er lieber will. Er entscheidet sich begeistert für das bewohnte und fruchtbare Jordantal.	
	16.20	Singen ()	Gitarre
	16.30	Andacht	
	16.45	Rückmarsch	
Programm-Chef:			

A Persönliche Aufgaben (gem. obigem Programm)TO
DO

MAT

Schnur ablängen
Brunnen aufstellen
Verkleidung Abram + Lot + Dieb
Blachen, Plöcke, Zeltschnur
Holz
Wasserkarister
Seil, 2 Blachen (Brunnen)
Messer
Münz, Geld