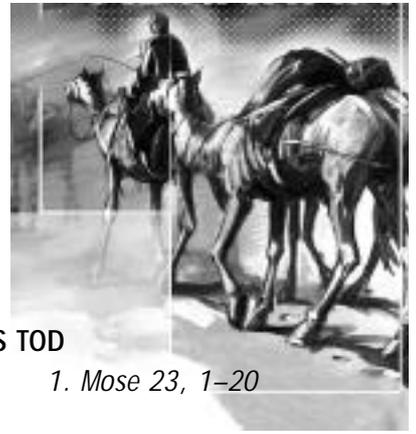


ABRAHAM

Zusammenfassung

10



SARAS TOD

1. Mose 23, 1–20

Abraham hat eine Frau an der er sehr hängt, Sara. Sie haben ein einziges Kind, den Sohn Isaak. Die Familie wohnt in einem fremden Land, auf einem geliehenen Grundstück in Zelten. Sie sind im Land, in das Gott den Abraham einmal geschickt hat.

Im Alter von über 100 Jahren stirbt Sara. Abraham möchte seine Frau würdig bestatten. Dafür braucht er eine Grabhöhle. Aber er hat kein Grundstück dafür. Zuerst bahrt Abraham Sara in einem Zelt auf. Dort hält er die Totenklage. Die Knechte und Mägde draussen hören, wie Abraham im Zelt laut weint. Als er wieder herauskommt, geht er in die nächste grössere Ortschaft (An ihrer Stelle steht heute die Stadt Hebron in Palästina). Beim Stadttor versammeln sich die Grundbesitzer. Abraham verneigt sich vor ihnen und sagt: «Ich weiss von einer Höhle auf dem Grundstück von Ephron.» – Einer der Männer steht auf und sagt: «Ich bin Ephron. Die Höhle, die du meinst, heisst Machpela. Ich schenke sie dir mit samt dem Grundstück. Abraham weiss, dass man das nur so sagt, um miteinander ins Geschäft zu kommen. Er verneigt sich vor Ephron und sagt: «Das Geschenk kann ich unmöglich annehmen. Darum bitte ich dich vor allen Leuten hier, nimm mein Geld für des Grundstück mit der Höhle Machpela an.» – Ephron antwortet: «Viel kann ich dafür nicht verlangen. 400 Lot Silber (4 Kg; 1 Lot =16g), was hat das für Leute wie uns für eine Bedeutung?» – Abraham wägt vor den Zeugen 6,4 Kg Silber ab und überreicht sie Ephron. Dann wird laut ausgesprochen, was Abraham jetzt gehört: das Grundstück gegenüber dem bisherigen Zeltplatz, die Höhle unter und alle Bäume auf dem Gelände. Nachdem er rechtmässiger Eigentümer geworden ist, bestattet Abraham seine geliebte Frau Sara in de Höhle Machpela im Grundstück gegenüber seinen Zelten. Mit Sara ist auch ein Teil von Abraham gestorben. Er denkt jetzt selber an den Tod. Vorher muss er noch etwas Wichtiges regeln.

ABRAHAM

10

Think about!



Abraham ist ein Nomade. Er ist frei, ist keinem König untergeben. Dafür besitzt er aber auch kein eigenes Land. Als nun Sara stirbt, wird gerade das von Bedeutung.

Abraham muss seine Frau sehr geliebt haben. Für sie gibt er ein Stück seiner wertvollen Nomadenfreiheit auf. Er sucht ihr ein sicheres, schönes Grab in der Nähe von Hebron. Dazu braucht er aber Land. Am besten eine Höhle oder eine Gruft. Kein Problem, Abraham ist ein angesehener Mann bei den Stadtbewohnern! Und tatsächlich: Man offeriert ihm einen idealen Flecken, sogar umsonst. Aber Abraham lässt sich kein Land schenken. Er will frei bleiben und niemandem verpflichtet sein. Schließlich bekommt er, was er will.

Für uns ist ein fester Wohnsitz fast selbstverständlich, ob es nun ein eigenes Haus oder eine gemietete Wohnung ist. Jeder von uns hat einen Platz, wo er «König» ist. Dorthin kann man sich zurückziehen, die Welt draussen lassen und den Schutz der eigenen vier Wände geniessen. Man muss dort niemandem etwas beweisen, man kann sich selbst sein – sozusagen eine sichere Insel. Bei den meisten ist dieser Ort wohl ihr Zimmer.

Betrachtest du dein Zimmer als ein Stück von dir selbst, oder könntest du an irgendeinem Ort leben? Jeder braucht seine Privatsphäre. Oft sind das die eigenen vier Wände. Stell dir vor, du würdest immer in Hotels wohnen, deine ganzen Sachen hättest du im Koffer bei dir. Was wäre dann anders in deinem Leben? Welche Dinge würden wichtig?

ABRAHAM 10

Story-/Programmelemente



Sara stirbt.

-  1.1 Rollenspiel Trauergäste: Wir treffen Trauergäste auf dem Weg zu Saras Begräbnis
-  1.2 Öffentliche Bekanntmachung:
Auf einem Plakat in «kanaanäischer Amtsschrift» lesen wir von Saras Tod
-  1.3 Weg nach Hebron: Wir folgen den Wegweisern zu Abraham



Abraham will ein Stück Land für Saras Grab kaufen.

-  2.1 Rollenspiel Abraham:
Abraham erzählt uns von Saras Tod und von seinem Begräbnisplan
-  2.2 Suchspiel: Wer verkauft sein Land am billigsten
-  2.3 Sternlauf in der Gruppe: Suche und Beschreibung eines geeigneten Platzes



Abraham kauft Efrons Feld.

-  3.1 Basteln:
 - Ev. Geld giessen
 - Geldbeutel aus Leder oder Stoff
 - Efrons Kaufurkunde gestalten
-  3.2 Rollenspiel Landkauf: Abraham und Efron werden sich handelseinig
-  3.3 Pionierkunde Knoten: Abrahams Land wird mit einem Seil «eingezäunt»



Abraham trauert um Sara.

-  4.1 Basteln: Fackeln für Saras Grab
-  4.2 Pionierkunde Feuer: Errichten eines «Wachfeuers» für Saras Grab
-  4.3 Trauersitten: Z.B. Schweigen während des Zvieri-Essens
-  4.4 Singen: Saras Lieblingslied «Laudato si ...» *Cavayom S. 283*

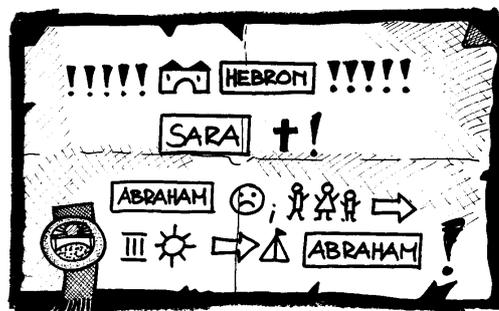
ABRAHAM 10

Programmtipps



1.2 Öffentliche Bekanntmachung

Auf unserem Weg zu Abrahams Zelten sehen wir ein amtliches Plakat der Stadtverwaltung von Hebron. Es ist in der uns bekannten kanaanäischen Bilderschrift verfasst und informiert über den Tod Saras, die Frau des Nomaden Abraham. Benutze dazu die Geheimschrift vom Programm Abraham 2 , 1.3 Seite 21 und erweitere den Schlüssel entsprechend deiner Bedürfnisse für dieses Plakat:



1.3 Weg nach Hebron

Als wir bei Abrahams Zelten ankommen, ist alles leer. Niemand ist anzutreffen. Nach einigem Suchen im Lager finden wir eine handgeschriebene Nachricht, die uns von Saras Tod berichtet. Abraham bittet uns, ihm nach Hebron zu folgen. Wir orientieren uns dazu an den «offiziellen» Wegweisern.

Apropos Wegweiser: Überlege dir, ob es sich nicht lohnen würde, zu diesem Zweck stabile, wiederverwendbare Wegweiser herzustellen. Denn es wird nicht das letzte Mal sein, dass du in deiner Cevi-Karriere einen Postenlauf mit Wegweisern ausschildern musst. Sicher, du musst dafür einige Zeit investieren; aber der Aufwand macht sich spätestens beim nächsten Programm bezahlt. Als Material benutzt du am besten Sperrholz oder dicken Karton. Nachdem du die Formen ausgesägt hast, bemalst du die Wegweiser beidseitig mit Lackfarben (Acryl!). Jetzt kannst du die Wegweiser nach Bedarf mit einem wasserlöslichen Marker beschriften!

2.3 Sternlauf in der Gruppe

Suchspiel

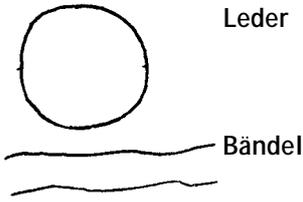
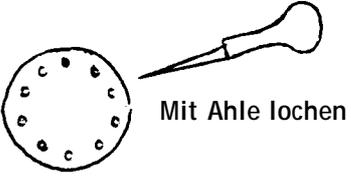
Abraham möchte für das Grab seiner Frau ein Stück Land erwerben. Aber es darf nicht zu teuer sein! Wir sind dem trauernden Abraham bei der Suche behilflich. Dazu folgendes Spiel: In einem festbegrenzten Waldstück (Markierband, Fähnli) sind eine Vielzahl von «Landangeboten» aufgehängt. Es handelt sich dabei um farbige A4-Zettel, die mit den verschiedensten Verkaufspreisen (mindestens 3-stellig!) in Schekeln beschriftet sind. Für die Minis geht es nun darum, in einer vorgeschriebenen Zeit (ca. 5 Minuten), möglichst drei der billigsten Angebote zu Abraham zu bringen. Es dürfen nur diejenigen Angebote abgerissen werden, die



auch für die Wertung gelten! Gewonnen hat, wer zusammengezählt am wenigsten Punkte (Schekel) zurückbringt.

3.1 Geld giessen

Die entsprechende Anleitung findest du im Programm Abraham 7 , 1.2 Seiten 57/58. Wenn bereits einmal Geld gegossen worden ist, kann man sich hier auf den Geldbeutel konzentrieren. Geldbeutel aus Leder oder Stoff. Wir machen uns in der Gruppe auf, um ein Stück Land für Saras Grab zu begutachten. Ist es gegen Wind und Wetter geschützt? Kann man es gut vom Weg her erreichen? Ist es ruhig gelegen? Die Informationen werden notiert und zu Abraham zurückgebracht. Ablauf des Sternlaufs siehe auch Programm Jona 2, 3.4 Seite 25

<p>1: Material</p> 	<p>2: Lochen</p> 
<p>3: Bündel einfädeln</p> 	<p>4: Verzieren</p> 



3.3 Pionierkunde Knoten *(kennen+können, Seiten 250 ff./JSB, Seiten 106 ff)*

Endlich, Abraham hat ein passendes Stück Land gefunden! Um das Grab gegen die Schafe und Ziegen seiner Herden zu schützen, zäunt er es kurzerhand ein. Das ist eine günstige Gelegenheit für dich und deine Jungs, wieder einmal den Samariterknoten ausgiebig zu üben. Du brauchst dazu möglichst viele Bindestricke, ebensoviele Karabiner und ein langes Seil. Du kannst aber auch mehrere Seile aneinanderknüpfen! Dann werden die Karabiner mit den Bindestricken und einem Samariterknoten an den Grenzbäumen des Grundstücks befestigt. Zum Schluss ziehst du das lange Seil durch die Ösen, spannst es richtig an, und fertig ist der Zaun!

4.1 Fackeln für Saras Grab *(siehe Abraham 8, Seite 66)*

Sind jedoch im Programm 8 schon einmal Fackeln hergestellt worden, dann kann hier eine Abwechslung nicht schaden. In irgend einer Art gleicht ein Dauerbrenner einer Fackel, ist aber doch ein etwas andere Bastelarbeit.

In ein ungefähr 10 cm hohes Blechbüchselein wird Wachs (z.B. Kerzenresten) gegossen, das man abkühlen lässt bis er dickflüssig ist. In der Zwischenzeit schneidet man aus Wellkarton ein Stück von 10 mal 20 cm heraus, das dann zusammengerollt in den Wachs gesteckt wird. Der Wellkarton dient als vorzüglicher Docht. Ein Dauerbrenner lässt sich sehr gut im Freien verwenden, da er vom Wind nicht ausgeblasen wird.

