

ABRAHAM

Zusammenfassung

2



HUNGERSNOT IN KANAAN

1. Mose 12, 10–20

In Kanaan bricht eine schwere Hungersnot aus. Abraham will nicht zurück in die alte Heimat nach Mesopotamien, wo es genug Flusswasser zur regelmässigen Bewässerung der Felder gibt.

Also wandert er mit seinen Leuten in eine andere Region, wo es keinen Hunger gibt. Abraham zieht durch die Wüste Negev über die Halbinsel Sinai nach Ägypten, ins fruchtbare Nildelta. Dort ist er als unwillkommener Ausländer auf das Wohlwollen des Pharaos angewiesen.

Als er zur ägyptischen Grenze kommt, sagt er zu seiner Frau Sara: «Ich mache mir Sorgen, weil du so schön bist. Wenn die Ägypter dich sehen, werden sie sagen: «Das ist seine Frau», und sie werden mich totschiagen, um dich zu bekommen. Sage deshalb, du seist meine Schwester, dann werden sie mich am Leben lassen und deinetwegen noch besonders behandeln.»

Es kommt so, wie Abraham vermutet hatte. Überall fällt Sara durch ihre Schönheit auf. Damals trugen die Frauen nicht wie heute im Orient einen Schleier, ausser in der Wüste als Schutz gegen Sonne und den Sand. Die königlichen Diener erzählten dem Pharaos von Sara. Der lässt sie in den Palast holen. Ihr zuliebe ist er freundlich zu Abraham. Er schenkt ihm Schafe und Ziegen, Rinder, Esel und Kamele, Sklavinnen und Sklaven. Zudem lässt er Abrahams Herden auf den Wiesen am Nil weiden.

ABRAHAM

Think about!

2



Abraham ist im (blinden) Vertrauen auf Gottes Plan nach Kanaan ausgewandert. Und dort, als ob es nicht schon genug Probleme in der Fremde gäbe, wird er mit seiner Familie Opfer einer Hungersnot. Abraham aber zeigt sich als verantwortungsvoller Patriarch: Er sorgt für die ihm anvertrauten Menschen und Tiere. Er gibt einen Teil seiner «Nomadenfreiheit» auf und sucht beim grossen Pharao in Ägypten Unterschlupf.

Ein geschickter Schachzug, da sind wir uns sicher einig. Denn so kann Abraham nicht nur sich selbst und seine Familie vor dem Hungertod retten, sondern auch seine ganzen Herden. Wir hätten sicher auch so gehandelt, oder?

Wer weiss, denn heute sähe die Sache vermutlich ein wenig anders aus. Vielleicht würden ja Abraham und seine Familie heute als Wirtschaftsflüchtlinge an der ägyptischen Grenze zurückgewiesen. Und was für Ägypten gilt, ist bei uns in der Schweiz nicht anders, im Gegenteil. Wer in seiner Heimat nicht gerade wegen politischer Gründe um sein Leben bangen muss, wird schnell einmal abschätzig als Wirtschaftsflüchtling bezeichnet. Und damit ist für viele klar: der oder die will nur von unserem hartverdienten Wohlstand profitieren. Ist das wirklich so? Wer verlässt tatsächlich gerne seine Heimat?

Nun aber zurück zu Abraham: Dieser begibt sich also samt seiner Familie und seiner Sklaven als «Wirtschaftsflüchtling» nach Ägypten. Zudem täuscht er aus Angst vor Verfolgung falsche Familienverhältnisse vor. In Ägypten wird er aber trotzdem freundlich aufgenommen.

ABRAHAM

Story-/Programmelemente



Hungersnot in Kanaan. (Die Boys sollten diesmal keinen Zvieri mitbringen.)

-  1.1 Rollenspiel Sara – Abraham: Sara macht sich Sorgen, es gibt kein Essen mehr
-  1.2 Suchspiel: Welche Gruppe findet am meisten Kornsäcke
-  1.3 Kanaanäischer Zeitungsartikel: Wir lernen die kanaanäische Bilderschrift



Die Reise nach Ägypten.

-  2.1 Basteln eines Reisepasses:
Jeder füllt seinen eigenen Reisepass aus und bemalt ihn
-  2.2 EO Reisevorbereitung: - Wasserflasche aus PET-Fläschchen
- Gurt aus Hanfschnur knüpfen
- Turban als Sonnenschutz
- Reiseproviant zusammenstellen
-  2.3 Orientierung auf der Reise: - Wegbeschreibung mit Tonbandgerät
- Postenlauf mit ägyptischen Wegweisern



Abraham hilft sich mit einer Notlüge.

-  3.1 Rollenspiel Abraham – Pharao: Der fragt Abraham und seine Begleiter aus
-  3.2 Lügen-Postenlauf:
Wer die meisten Lügengeschichten aufdeckt, der hat gewonnen
-  3.3 Fälschen der Papiere:
Um in Ägypten einreisen zu können, müssen wir unsere Pässe fälschen



Am Hof des Pharaos.

-  4.1 Rollenspiel Pharao: Der grosse Pharao begrüsst uns an seinem Hof
-  4.2 Festmahl zur Begrüssung:
Es gibt Fruchtsalat mit Guetsli oder einen anderen feinen Dessert

ABRAHAM

Programmtipps

2



1.2 Suchspiel

In Kanaan herrscht eine Hungersnot. Deshalb muss Abraham auf seine Notreserven zurückgreifen. Er hat sie in Kornsäcken auf seinem ganzen Land versteckt. Wir helfen ihm bei der Suche.

Soweit der Hintergrund. Du benötigst zu diesem Spiel eine stattliche Anzahl von Kartoffelsäcken. Die leihst du dir am besten bei einem Bauern oder in einer VOLG-Filiale aus. Als Spielfeld markierst du mit Band oder Fähnchen ein übersichtliches Waldstück. Du willst ja nicht schon an einem der ersten Samstage einen Mini verlieren. Die Säcke sind überall im Spielfeld versteckt (leer!). Und nun gehts auf die Suche. Für jeden gefundenen Sack gibts einen Punkt, aber immer nur einen pro Mal! Abraham wird mit der Zeit immer verzweifelter, weil offensichtlich all seine Reserven verschwunden sind.

1.3 Kanaanäischer Zeitungsartikel (kennen+können Seiten 352–355, Ausg. 1998)

Die Zeitungen berichten es in fettgedruckten Schlagzeilen: Hungersnot in Kanaan! Zunächst müssen wir aber erst einmal lernen, diese fremdartige Bildschrift zu entschlüsseln. Es gibt verschiedenste Geheim- und Zeichenschriften. Bedenke bei deiner Wahl aber, dass viele deiner Jungs vielleicht noch gar nicht richtig lesen und schreiben können! Deshalb empfehle ich dir eine bildhafte Zeichenschrift wie in diesem Beispiel. Achte wieder darauf, dass alle etwas zu tun haben. Mach mehrere Textbeispiele!

	SEHEN, SCHAUEN		ZELT		NAME
	SAGEN		STADT		STUNDE
	NEHMEN		FRAU		ZAHL (4)
	GEHEN		MANN		UND, MIT
	FREUEN, LACHEN		TAG		OHNE
	TRAUERN		NACHT		FRAGE
	HÖREN		BAUM		BEFEHL
	SCHREIBEN		TIER		RICHTUNG
	EILEN		HERDE		ACHTUNG

ABRAHAM

Programmtipps

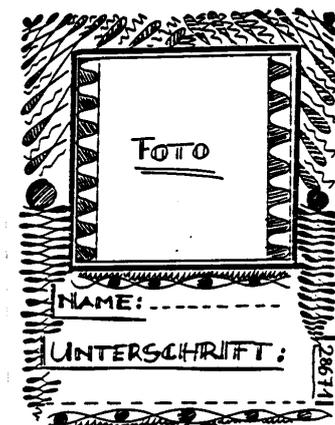
2



2.1 Basteln eines Reisepasses

Das ist wirklich ein Hit! Jeder hat seinen persönlichen Reisepass mit Bild. Man kann ihn in die Tasche stecken, an die Jacke heften oder mit einer Schnur um den Hals tragen. Und das Beste daran: Man kann damit fast jeden Zoll passieren. Hier einige Tipps dazu: Es ist wichtig, dass jeder Mini für dieses Programm ein Passfoto mitbringt. Sonst ist die Sache nur halb so lustig.

Bei der Gestaltung der Kopiervorlage sind deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt! Vergiss aber nicht, Platz für das Passbild und die Unterschrift zu lassen! Das Ganze kopierst du dann auf farbiges Papier – fertig ist der Pass! Zur Luxusausgabe gibt es noch eine kleine Plastikhülle, die du für wenig Geld in jeder Papeterie kaufen kannst (Hülle für Lehrlings- und Schülersausweise).



Beim Basteln des Reisepasses wäre für den Leiter eine Polaroidkamera von Vorteil. Denn es kann ja sein, dass ein neuer Junge kommt, oder jemand ohne Foto.

Polaroidkamera kann auf dem Seki ausgeliehen werden. (062 897 01 00)

2.2 Erlebnisort Reisevorbereitung

Die Angaben dazu findest du im Programm Abraham 1/1.3.

2.3 Orientierung auf der Reise

Für einmal folgen wir auf unserem Weg nicht Pfeilen oder Schnitzeln, sondern einer mündlichen Wegbeschreibung von einem Tonband. Du musst dazu nur die genaue Beschreibung auf eine Kassette sprechen und am Samstag einen batteriebetriebenen Recorder oder ein anderes Abspielgerät mit in den Wald nehmen. Und dann geht's wie bei einer automatischen Museumsführung: «... bei der nächsten Kreuzung bitte rechts abbiegen ...».

ABRAHAM

Programmtipps

2



3.1 Rollenspiel Abraham – Pharao

Es ist relativ kompliziert zu erklären, wieso Abraham Sara als seine Schwester ausgeben musste; dies besonders, wenn man das Ganze noch mit achtjährigen Jungs in einem Rollenspiel thematisieren möchte. Deshalb schlage ich hier vor, dass du dir eine andere Notlüge mit einem einfacheren Grund aussuchst. Zum Beispiel werden nur Leute nach Ägypten eingeladen, deren Name mit einem «Ä» beginnt. Oder es dürfen nur Leute zusammen einreisen, die sich vorher noch nie gesehen haben. Du siehst, Gründe gibt es viele ...

Entsprechend ist es auch einfacher, die Minis in das Rollenspiel des Pharaos mit einzubeziehen. Dieser fragt nämlich alle Neuankömmlinge genauestens aus! Auf jeden Fall ist es wichtig, dass die Rolle des Pharaos ein guter Schauspieler übernimmt. Nur so kann er sich den nötigen Respekt vor den Boys verschaffen. Und was natürlich auch nicht fehlen darf: Eine super Verkleidung und etwas Schminke!

3.2 Lügen-Postenlauf

Hier wird das Lügen zum Thema gemacht. Oft liegen Lüge und Wahrheit nahe beieinander, und es ist schwer, sie zu unterscheiden. Die Minis absolvieren in der Gruppe mit einem Leiter einen markierten Postenlauf. Unterwegs treffen sie verschiedene Leute oder kommen an «unbemannte» Posten (je nach der verfügbaren Zahl der Helfer). Hier werden ihnen jeweils zwei Geschichten «aufgetischt», von denen eine wahr ist und die andere erfunden. Wie z.B ...



Es sollte vor einem unbemannten Postenlauf klar sein, ob die Jungs tatsächlich lesen können (Im Punkt 1.3 ist dies erwähnt). Besser wäre vielleicht ein Bilderpostenlauf, an dem die Posten mit einem echten Bild und einem abstrakten Bild versehen sind (Es können auch Zeichnungen sein). Oder man gibt den Jungs ein Thema, und die Bilder, die zum Thema passen, müssen sie versuchen herauszufinden (Die zwei Bildvarianten sind mit Zahlen versehen (1+2), die die Jungs bestimmt schon kennen).

3.3 Fälschen der Papiere

Nötigenfalls müssen wir uns halt einen neuen Pass schreiben, bei dem der Name oder die Herkunft verändert werden. Du musst nur einen zweiten Satz Kopien mitnehmen ...