

ABRAHAM

Zusammenfassung

4



DIE TRENNUNG

1. Mose 13, 1–18

Lot und sein Onkel Abraham gehören zur selben Familie, aber sie arbeiten nicht auf gemeinsame Rechnung. Weil sie bei der Viehzucht Erfolg haben, werden ihre Schafe, Ziegen und Rinder immer zahlreicher – und beanspruchen immer mehr Weideland. Das gibt Probleme, denn auf dem richtig guten Weideland sind ja die Herden der Kanaaniter und der Perisiter (das hat nichts mit den Persern zu tun). Die lebten schon in dieser Gegend, bevor Abraham mit seinen Leuten kam. Sie wohnen in Dörfern und halten sich die durchziehenden Nomaden möglichst vom Hals.

Abrahams Hirten und diejenigen von Lot streiten sich immer wieder. Schliesslich wird es Abraham zu bunt. Er sagt zu seinem Neffen: «Es soll kein Streit zwischen uns sein, auch nicht zwischen unseren Hirten. Wir sind doch Brüder, und das Land ist gross genug! Das Beste ist, wir trennen uns. Ich lasse dir die Wahl: Du kannst nach Norden gehen, dann gehe ich nach Süden; du kannst auch nach Süden gehen, und ich gehe nach Norden.»

Lot überlegt nicht lange. Er weiss, dass es in der Jordanebene reichlich Wasser gibt. Sogar bis ans untere Ende des Toten Meeres ist es grün. Deshalb entscheidet sich Lot für die Jordangegend, und Abraham bleibt im Bergland. Die beiden trennen ihre Herden. Lot zieht mit seinen Zelten immer näher zur Stadt Sodom. Die Bewohner von Sodom sind wohlhabend, weil sie in einer sehr fruchtbaren Umgebung wohnen. Aber ihr Lebensstil gefällt Gott ganz und gar nicht.

Als bei Abraham wieder Ruhe eingekehrt ist, geht er zu seinem Altar in den Hügeln von Bet-El. Dort sagt ihm Gott: «Sieh dich nach allen Seiten um! Das ganze Land, das du von hier aus sehen kannst, will ich für immer dir und deinen Nachkommen geben.» Abraham zieht mit seinen Zelten weiter. Bei den Eichen von Mamre gefällt es ihm gut. Er beschliesst, dort erst einmal eine Weile zu bleiben.

Auch bei seinem provisorischen Zeltwohnsitz in Hebron baut Abraham einem Altar. Das ist zwar sein dritter, aber gleichzeitig sein erster: der dritte Altar, den er im gelobten Land errichtet, aber der erste «Daueraltar» – so wie es Wallfahrtskirchen gibt, die irgendwo auf einem Berg stehen, wo man normalerweise nie hingehet – und «Dauerkirchen», die mitten in einem Dorf oder einer Stadt stehen, wo rundherum Leute wohnen. Abraham fing also in Hebron an, regelmässig zu opfern und zu beten. Sein Leben fängt an, sich einzupendeln.

ABRAHAM

Think about!

4



Abraham macht sich auf den mühseligen Rückweg nach Kanaan. Zwar kehrt er mit grossen Reichtümern (die Geschenke des Pharaos) zurück, aber das ändert nichts daran, dass die Weiden im verheissenen Land nicht gerade vom Feinsten sind – zumindest die Stücke, welche noch nicht von Einheimischen besetzt sind. So entsteht auch bald Streit zwischen den Hirten des Abraham-Clans. Lot tritt aus dem «Schatten» Abrahams hervor und fordert eigenes Land für seine Herden.

Und was macht Abraham? Hat er seine Lektion in Ägypten gelernt? Es scheint so: Er geht offen auf Lot zu und lässt ihm die Wahl – Süden oder Norden. Aber mit welcher Motivation? Seine Tiere hätten die saftigen Weiden der Jordanebene genauso nötig. Scheut Abraham einfach den Konflikt mit Lot, oder verzichtet er etwa um des Friedens willen? Denn indem er Lot die freie Wahl lässt, entscheidet er sich indirekt für das karge Hügelland im Süden.

Ich denke, Abraham ist weder ein Feigling noch ein überzeugter Pazifist. Er ist mehr als nur ein lieber, netter, friedvoller Mensch (das werden wir später noch deutlich sehen). Viel eher glaube ich, dass er andere Schwerpunkte setzt als sein Neffe. Diesem geht es vor allem um den kurzfristigen Vorteil für seine Herden. Abraham aber verfolgt ein anderes Ziel. Viel später erst wird klar, warum Abrahams Verhalten so ganz in Gottes Plan passt. Auch wenn es zunächst nicht so aussieht: Abraham geht den von Gott vorgegebenen Weg geradlinig. Es musste so kommen, wenn Gottes Verheissung einmal wahr werden sollte, dass Abrahams Nachkommen einst über dieses Land herrschen.

ABRAHAM 4

Story-/Programmelemente



Streit um die Weideplätze.

-  1.1 **Rollenspiel Abraham – Lot:** Die beiden haben Streit wegen der Weideplätze
-  1.2 **Geländespiel:** Kampf um die Weideplätze (Schafsuchen)
-  1.3 **Suche nach guten Weideplätzen:**
Sternlauf, die Gruppen sammeln Infos über die Qualität anderer Weiden



Trennung von Lot.

-  2.1 **Kochen eines Abschiedsessens:** Zum Abschied gibts Teigwaren mit Apfelmus
-  2.2 **Rollenspiel Verabschiedung:** Lot verabschiedet sich von seinem Onkel
-  2.3 **Basteln einer «Grossurkunde»:**
Alle unterzeichnen die Urkunde, in der die Landverhältnisse geregelt sind



Gottes Versprechen.

-  3.1 **Rollenspiel Abraham:** Abraham erzählt von Gottes Versprechen
-  3.2 **Basteln eines Bundeszeichens:**
Als Zeichen des Bundes mit Gott drehen alle ein Wollbändeli, eventuell sogar mit Zottel
-  3.3 **Kreisspiele:** Gottes Verheissung wird weitergesagt und weitergegeben
-  3.4 **Singen:** Wir freuen uns über Gottes Versprechen



Abraham lässt sich nieder.

-  4.1 **Orientieren im neuen Land:** Plan vom Lagerplatz erstellen
-  4.2 **Pioniertechnik:** 1er-Zelt als Schutz vor Sonne und Regen
-  4.3 **Landspiel:** Je mehr Landteile man findet, desto mehr Platz ist für die Schafe da

ABRAHAM

Programmtipps

4



1.2 Geländespiel

Die Hirten Lots und Abrahams streiten sich nicht nur um die Weideplätze, sondern auch um die Schafe auf diesen Weiden. Es geht darum, möglichst viele Schafe in einem abgegrenzten Gebiet aufzustöbern und sie für seine Gruppe zu retten. Wähle dazu ein Waldstück, in dem du viele Möglichkeiten hast, die Schafe zu verstecken. Die Abgrenzung machst du mit Fähnchen oder Markierband, aber nur an einzelnen Bäumen. Die Schafe kannst du aus (Well-) Karton ausschneiden, oder du kopierst sie einfach auf Papier. Eine wichtige Regel noch zum Spiel: Man darf nur immer ein Schaf auf einmal zurückbringen! Also kein «Hamstern» der Punkte unterwegs. Das bringt ein wenig Bewegung ins Spiel. Und vergiss nicht: Ein Preis motiviert doppelt. Nur sollten sich die Boys nicht daran gewöhnen, für alles belohnt zu werden.

1.3 Suche nach guten Weideplätzen

Lot und Abraham wollen sich trennen. Dafür müssen sie sich natürlich erst nach geeigneten anderen Weideplätzen umschauen. Deshalb schwärmen die Minis gruppenweise aus, um Infos über andere Landstücke zu sammeln. Sie folgen dazu mit ihrem Helfer einem vorgegebenen Weg (Spur, Kroki). Am Weideplatz angekommen, beurteilen sie den Ort nach folgenden Kriterien und informieren Abraham (Leiter) darüber.



2.1 Kochen eines Abschiedsessens

Kochen im Wald, das ist eine tolle Sache! Und du weisst sicher aus eigener Erfahrung, dass es in freier Natur mindesten doppelt so gut schmeckt, wie zu Hause. Dennoch gibt es da einige Dinge zu beachten: Fast das Wichtigste am Ganzen ist natürlich ein gutes Feuer. Nützliche Infos dazu findest du im Jungscharbüchlein auf den Seiten 25 ff. (*kennen + können S. 230 ff. Ausgabe 1998*) Beim Kochen im Wald ist es doppelt wichtig, dass du dir zu Hause gut überlegst, was du alles mitnehmen musst. Zum Beispiel ist es ärgerlich, wenn du zwar 2 kg feinste Teigwaren mitnimmst, aber Salz und Öl zu Hause geblieben sind. Oder wenn die Suppe im Kessel dampft und niemand einen Becher oder Teller bei sich hat ...



2.3 «Grossurkunde»

Die Aufteilung der Weideplätze muss natürlich vertraglich festgehalten werden, damit nie mehr Streit unter den Hirten entsteht. Am besten geht das, wenn alle zusammen eine sogenannte Grossurkunde unterzeichnen, oder besser gesagt: Untermalen.

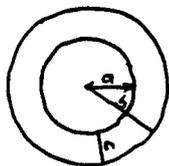
Du brauchst dazu nur grosse Papierbahnen und die entsprechenden Farben. Für das Papier fragst du am besten in einer Druckerei nach Restposten von Druckrollen. Oder du klebst zwei bis drei Bahnen Packpapier zusammen. Bei der Farbe würde ich dir Dispersionsfarbe empfehlen. Die kostet nicht zu viel, und die Hände können nachher gut mit Wasser gereinigt werden (Bezug: Migros Do-it-yourself).

Jetzt bemalt jeder einen Teil der Urkunde, mit Schafen, Ziegen, Hirten, Zelten ... was halt so alles zum Nomadenleben gehört. Das fertige Dokument wird dann von allen Beteiligten unterzeichnet und zwischen zwei Bäumen oder an einer Hüttenwand aufgehängt.

3.2 Bundeszeichen

2 Kartonringe ausschneiden

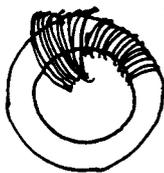
a = Radius von 1-5 cm je grösser umso dichter



b = Radius von 2-10 cm

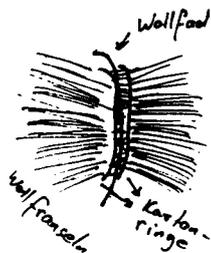
c = Breite von 1-5 cm Stabilität, Länge der Fransen

Beide Kartonringe übereinander legen und dann die Wolle einigermaßen satt um die Ringe wickeln.



* Je mehr Schichten übereinander, umso dichter wird das ganze, versch. Farben verwenden

* Wenn du fertig bist, trennst du sorgfältig alle Wolle mit der Schere zwischen den Ringen auf und schiebst diese einen Spalt breit auf



* Jetzt mit einem Woolfaden die Fransen zwischen den Kartonringen fest zusammenbinden und dann die Ringe abstreifen. Fertig ist der Zottel

Zeit: ca. 15-25 min.

ABRAHAM

Programmtipps

4



Kreisspiele

Spiele, bei denen alle im Kreis sitzen oder stehen, haben einen grossen Vorteil: Du behältst als Leiter den Überblick; es rennen nicht alle Boys irgendwo im Wald herum. Zudem bringen solche Spiele bei Bedarf etwas Ruhe in den ganzen Ablauf. Trotzdem kann dabei aber Stimmung aufkommen. Zu Beispiel beim ...

Flüsterspiel

Jemand beginnt und flüstert eine Botschaft seinem Nachbarn ins Ohr. Dieser gibt sie weiter. Das geht so von einem zum andern, bis die Nachricht wieder zum Sender zurückkommt. Du wirst erstaunt sein, wie sich die Botschaft unterwegs verändert hat!

Sternschnuppe

Alle stehen im Kreis und halten sich bei den Händen. Ein Spieler A geht aussen herum und schlägt den ausgestreckten Arm zwischen zwei Spieler im Kreis. Diese beiden «explodieren»; das heisst, der eine rennt links, der andere rechts um den Kreis an seinen Platz zurück. A stellt sich in die so entstandene Lücke. Wer von den «Explodierten» später an seinem Platz eintrifft, wird zur neuen Sternschnuppe.

Nummer- oder Namenspiel

Jeder Spieler des Spielerkreises erhält eine Nummer, oder er behält seinen Namen. Ein Spieler steht mit verbundenen Augen in der Mitte. Der Spielleiter ruft nun zwei Nummern (Namen) auf. Die beiden Spieler versuchen nun durch den Kreis ihren Platz zu tauschen, dürfen dabei von Spieler in der Mitte nicht abgefangen werden. Abgefangene Spieler übernehmen den Platz des Fängers.

Singen

«En Funke ...» *Cavayom S. 125*, «Er hät di ganz Wält ...» *Cavayom S. 201*

Orientieren im neuen Land

Wenn wir in der neuen Heimat erst einmal unsere Zelte aufgestellt haben, machen wir uns daran, die Gegend zu erkunden. Dazu erstellen wir einem Plan. Auf diesem Plan sind alle wichtigen Wege, die Bäche, die Weiden und vor allem unsere Zelte eingezeichnet. Du brauchst dazu pro Gruppe einen grossen Bogen Papier, eine Unterlage (z.B Ausschussblachen) und natürlich dicke Filzstifte in verschiedenen Farben. Damit die ganze Sache etwas einfacher wird, musst du vorgängig einige wichtige Anhaltspunkte (Strasse, Waldrand ...) mit schwarzem Filzstift festlegen. Und dann gehts ans (Kunst-) Werk. Du darfst natürlich nicht erwarten, dass du am Schluss ein mustergültiges Kroki in Händen hältst. Das ist nicht das Ziel der Übung!

ABRAHAM

Programmtipps

4



4.3 Landspiel

Dasselbe Spiel wie unter Punkt 1.2. Nur diesmal machen wir uns auf die Suche nach Puzzleteilen aus Karton. Diese geben zusammengesetzt einen Plan unserer neuen Heimat. Je nachdem, von welcher Gruppe gefunden, werden die Teile mit unterschiedlichen Farben bezeichnet. Wer kann sich am meisten Land sichern?