

ABRAHAM

Zusammenfassung

6



GETEILTE BEUTE

1. Mose 14, 17–24

Ein paar zu allem entschlossene Nomaden unter der Führung eines betagten Ausländers haben einen Krieg entschieden – und das nur, um ein Familienmitglied zu retten! Lot ist wieder frei. Sozusagen als Nebeneffekt sind die Bewohner der aufständischen Städte auch befreit. Anstatt für den Rest ihres Lebens als Sklaven in Syrien zu arbeiten, wandern sie mit Abrahams Leuten wieder den ganzen Weg zurück nach Süden, am See Genezareth entlang, dann das Jordantal hinunter bis in ihre Heimatstädte. Auf dem Nachhauseweg kommt es zu einer unerwarteten Begegnung mit zwei Königen. Der eine ist eine würdige Person, der andere ein Häufchen Elend.

Manchmal schlägt die Geschichte einen Haken: Das ist so ein Fall. Fast tausend Jahre nach Abraham wird Jerusalem die Hauptstadt von Israel werden, und ein gewisser Salomo wird für Gott einen Tempel bauen in dieser Stadt.

Als Abraham nun also mit einer langen Kolonne von Befreiten und Gefangenen heimwärts zieht, kommt ihm eine Prozession entgegen. Es ist der König von Jerusalem, das damals erst «Salem» hiess. Melchisedek ist gleichzeitig König von Salem und Priester des Tempels, der damals dort stand. In diesem Tempel wurde der Obergott angebetet, der den Himmel mit allen Göttern und Engeln, sowie die Erde mit allen Menschen und Tieren geschaffen hat. Melchisedek empfängt Abraham mit Brot und Wein und erteilt ihm den Segen. Heute würde man das ein «Abendmahl» nennen, aber dieser Begriff war damals noch nicht gebräuchlich. Abraham ist von diesem Empfang sehr beeindruckt. Er gibt Melchisedek einen Zehntel der Beute, die er Kedar-Laomer abgenommen hat.

Der König von Sodom hielt sich in einer Asphaltgrube versteckt, nachdem er die Schlacht verloren hatte. Jetzt meldet er sich zurück und fragt Abraham, ob er wenigstens seine Leute zurückhaben könne. Abraham gibt ihm zusätzlich noch die Schätze, die in Sodom geplündert wurden. Schliesslich wollte er nur Lot befreien, und das ist ihm geglückt.

ABRAHAM 6

Think about!



Abrahams Rettungsaktion ist ein voller Erfolg. Nicht nur, dass Lot und seine Leute wieder frei sind! Als angenehmer Nebeneffekt fällt Abraham zusätzlich die Beute des Königs Kedar-Laomer in die Hände. Man könnte fast meinen, die Beute ist Abrahams gerechte Belohnung für seinen selbstlosen Einsatz.

Doch es kommt anders ... Obwohl Abraham eigentlich im Recht ist, gibt er einen Teil der Beute wieder an den ursprünglichen Besitzer, den König von Sodom, zurück. Und den Rest der Beute verschenkt er an den Priester von Jerusalem. Diese «Grosszügigkeit» verdeutlicht einmal mehr, wie Abraham vor allem daran gelegen war, seinen Neffen zu befreien. Nicht mit eigennützigem Hintergedanken, sondern zur Rettung eines Familienmitglieds zog er los.

Und noch etwas wird dabei klar: Indem Abraham dem Priester Jerusalems einen Zehntel der Beute überlässt, macht er klar, dass alleine Gott die Ehre für den Sieg über das Heer des Königs Kedar-Laomer gebührt. Sozusagen indirekt lässt Abraham die Kriegsbeute dem «wahren» Gewinner zukommen.

Dieses Prinzip, dass die Kirche als direkter Vertreter Gottes auf Erden von den Gläubigen mit einem Zehntel der Einkünfte (vor allem Naturalien) unterstützt wird, war im Mittelalter auch bei uns durchaus üblich. In einer stark institutionalisierten Form kennen wir diese Unterstützung auch heute noch: die Kirchensteuer. Natürlich finden diese Abgaben heute in einem fest vorgeschriebenen Rahmen statt. Auch sind sie viel eher eine Entschädigung für die von der Kirche geleisteten sozialen Dienste als eine «Gabe für den Herrn».

ABRAHAM

Story-/Programmelemente



Lot ist befreit; die Beute wird verteilt.

-  1.1 **Pioniertechnik:**
Bau einer grossen Schalenwaage zur Aufteilung der Beute
-  1.2 **Rollenspiel Abraham:** Lot ist schon vorausgegangen, wir folgen ihm
-  1.3 **Geschicklichkeitsparcours:** Welche Gruppe kann sich mit Geschicklichkeit den grössten Anteil an der Beute sichern
-  1.4 **Stoffsack für Esswaren:** Zvierisack mit selbstgedrehter oder -gekordelter Schnur für den persönlichen Beuteanteil



Rückweg in die Heimat.

-  2.1 **Orientieren:** Gruppenweise den Spuren Lots folgen
-  2.2 **Pioniertechnik Blachen:** Tragsack aus Blachen zum Transport der Beute
-  2.3 **Schleichspiel:**
In einer Pendelstafette die Beute um die feindlichen Wachen schmuggeln



Der König von Sodom fordert seinen Besitz zurück.

-  3.1 **Rollenspiel König:** Die Gruppen treffen unterwegs auf den König von Sodom
-  3.2 **Nachricht von Abraham:** Botschaft in Abrahams Bildergeheimschrift; wir müssen einen Teil der Beute zurückgeben
-  3.3 **Fragespiel:** Wer ist der rechtmässige Besitzer der Beute



Melchisedek gratuliert Abraham.

-  4.1 **Z'vieri essen:** Jede Gruppe trägt mit ihrem Beuteanteil dazu bei
-  4.2 **Rollenspiel Melchisedek:** Der ehrwürdige Priester trifft ein, segnet Abraham. Er nimmt am Beutemahl teil
-  4.3 **Singen:** «Er hätt di ganz Welt ...» *Cavayom S. 201*

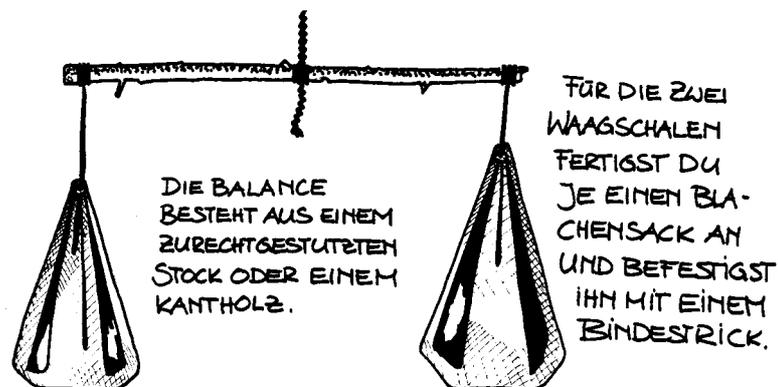


Vorbemerkung

In diesem Programm ist die Beute des Königs Kedar-Laomer von grosser Bedeutung. Sie ist Bestandteil etlicher Programmelemente. Je nach Programmelement brauchst du dazu verschiedene Gegenstände, die du auf dem Flohmarkt oder in eurer Rumpelkammer zu Hause findest. Zum Beispiel: Alte Kerzenständer, Silberbecher und -schalen, Holzkistchen, Plastikschnuck, Dekorationsartikel ... Oder aber die Beute besteht aus den Zutaten für einen gemeinsamen Zvieri.

1.1 Pioniertechnik

Es geht darum, dass wir die Beute des Kedar-Laomer zurück in unser Lager in den Bergen tragen müssen. Natürlich sollte jede Gruppe gleichviel tragen. Um die Beute gerecht aufzuteilen, behelfen wir uns mit einer grossen «Schalenwaage».



1.3 Geschicklichkeitsparcours

Während es oben darum ging, dass alle den gleichen Beuteanteil bekommen, muss man hier versuchen, sich möglichst viel davon zu ergattern. Den Ausschlag gibt dabei die Geschicklichkeit der einzelnen Gruppenmitglieder im Parcours. Dieser enthält je nach örtlichen Gegebenheiten verschiedene Hindernisse, die mit einem bis zum Rand gefüllten Joghurtbecher (Winter: Esslöffel mit Ei, Kartoffel ...) überwunden werden müssen (über Baumstämme, unter gespannten Markierbändern durch, um den Fähnli-Slalom ...). Es gewinnt diejenige Gruppe, die nach einer vorgegebenen Zeit am meisten Wasser (Eier, Kartoffeln ...) in ihrem Messeimer gesammelt hat.

Material: Joghurt- oder Plastikbecher, mehrere Kessel, Wasserkanister, Markierband, Stoppuhren, Fähnchen

gratis zu bestellen bei: Rivella AG, Industrieweg 14, 4852 Rothrist

Tel: 062 785 42 40 Fax: 062 785 44 33

ABRAHAM

6

Programmtipps



1.4 Stoffsäckli für Esswaren

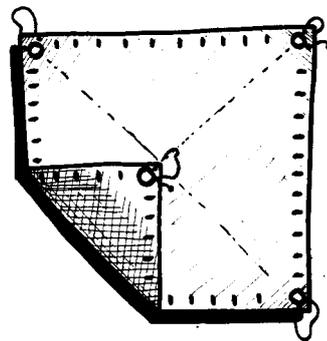
Jeder verstaut seinen Beuteanteil bis zum Zvieri in einem selbstgemachten Sack. Die Anleitung dazu findest du im Programm Abraham 1 , 1.1.

2.1 Orientieren

Den Rückweg in Abrahams Lager tretet ihr in Gruppen getrennt an. Das ist sicherer, denn es könnten ja noch immer feindliche Soldaten in der Nähe sein – also aufgepasst! Jeder Gruppenleiter folgt mit seinen Jungs einer anderen Spur (siehe auch Abraham 6 , 3.1).

2.2 Pioniertechnik Blachen

Um all die Gegenstände aus der Beute des Kedar-Laomer mit nach Hause nehmen zu können, brauchte Abraham grosse Säcke. Einen solchen Sack stellst du her, indem du bei einer Blache alle Ecken in die Mitte legst und sie miteinander verknüpfst. Als Tragiemen kannst du einen Bindestrick durch die Ösen ziehen.

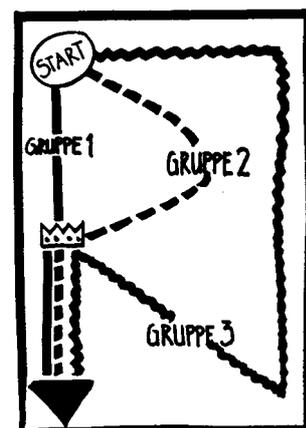


2.3 Schleichspiel

In einer Pendelstafette müssen die Minis die Beute an das andere Ende eines abgesteckten Waldstücks bringen. Aber Achtung! Es sind immer noch Soldaten des Königs in der Nähe. Man muss vorsichtig sein. Wenn du willst, dass deine Boys wirklich mit der Beute durch den Wald schleichen, dann frag doch die Helferstufe deiner Abteilung an, ob sie sich als Soldaten verkleiden, und euch dabei helfen.

3.1 Rollenspiel König

Der König von Sodom fordert seinen Besitz zurück. Wenn ihr die Heimwege der einzelnen Gruppen geschickt anordnet, braucht ihr dazu nur einen König. Die Gruppen kommen dann in zeitlichen Abständen bei ihm vorbei und geben einen Teil ihrer Beute zurück



ABRAHAM

Programmtipps

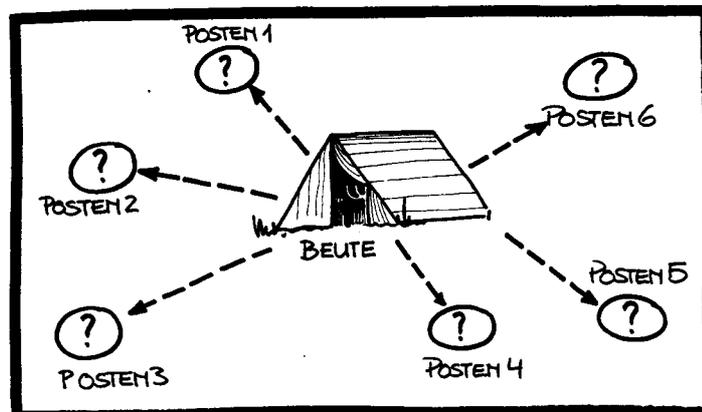
6



3.3 Fragespiel

Abraham will die Beute dem rechtmässigen Besitzer wieder zurückbringen, aber es geben sich mehrere Männer als der König von Sodom aus! Wer sagt nun also die Wahrheit? Wer will sich einen Beuteanteil nur erschwindeln?

Dazu gibt es folgendes Spiel: Beutegegenstände liegen in einem kleinen Firstzelt ausgebreitet, so dass man sie aber von aussen nicht sehen kann. In einem Radius von ungefähr hundert Metern darum herum, befinden sich die angeblichen Besitzer (verkleidete Helfer oder Gruppenleiter). Nun versuchen die Minis möglichst schnell den wahren Besitzer zu finden, indem sie sich einzeln oder in Gruppen die Gegenstände merken, zu den Posten gehen und dort die angeblichen Besitzer darüber ausfragen. Ist ein goldener Aschenbecher unter den Gegenständen? Wieviele Kerzenständer sind dabei? Welche Farbe hat der Trinkbecher? Nur der wahre Besitzer kann auf fast alle Fragen Antwort geben.



4.1 Zvieri essen

Nachdem wir einen Teil des Nachmittags in der Gruppe verbracht haben, geniessen wir jetzt gemeinsam den Zvieri. Alle tragen mit ihrem Beuteanteil dazu bei! Menuvorschlag: Fruchtsalat oder Schoggibananen. Die Zutaten dafür werden am Beginn des Nachmittags so auf die Boys verteilt, dass jede Gruppe mit ihrem Teil nicht viel anfangen kann. Erst durch das Zusammenlegen der Beute haben alle etwas davon.

Schoggibananen immer nur Schoggibananen ... Wer es sein lassen kann, einmal nicht mit Schoggi und Bananen zu hantieren, könnte als kleine Abwechslung ein Schoggifondue seinen Jungs vorschlagen. Doch aufgepasst! Schoggi zu schmelzen ist ja gut und recht, aber mit einer dickflüssigen Schoggicreme wesentlich schmackhafter. Das abschliessende Reinigen des Kessels wird dabei auch nicht zur Tortur. Ein weitere Alternative für jene, denen die Schoggibanane auch langsam zu den Ohren raushängt ist auf Seite 52 beschrieben ...

ABRAHAM

Programmtipps

6



Bayrisch Bier:

Vanillecreme: 5 dl.

Apfelmus: 1,5 kg.

Caramelsirup: 10 El. Zucker rösten, mit 1 dl. heissem Wasser ablöschen und kurz zu Sirup einkochen.

5 dl. Rahm steif schlagen und in einen Spritzsack füllen. Vanillecreme, Caramelsirup und Apfelmus in ein Glas (grosser Becher) schichten und obenauf den Rahm (Bierschaum) garnieren

4.2 Rollenspiel Melchisedek

Eines ist klar: der Priester von Jerusalem Melchisedek ist eine ehrwürdige Erscheinung. Entsprechend gediegen sollte auch sein Auftreten sein: prunkvolles Gewand, wallender Bart, verspiegelte Sonnenbrille, in Begleitung eines Dieners ... Wenn du das Rollenspiel entsprechend vorbereitest, kommt es sicher gut bei deinen Jungs an!