

# ABRAHAM

## Zusammenfassung

# 8



### DREI GÄSTE UND EIN VERSPRECHEN

1. Mose 16, 1–16; 18, 1–6

Im Orient ist Gastfreundschaft extrem wichtig. Abraham sitzt in der Mittagshitze am Zelteingang. Wie jeden Tag hält er Siesta, bis die Sonne nicht mehr so hoch steht.

Er träumt gerade vor sich hin, da sieht er drei Männer. Abraham steht auf, geht zu ihnen und verneigt sich. Höflich bittet er sie, seine Gastfreundschaft anzunehmen. Die drei Männer dürfen sich im Schatten einer Eiche vor der sengenden Sonne schützen. Abrahams Diener kühlen ihnen mit frischem Wasser die staubigen Füße ab. Abraham geht zu seiner Frau Sara ins Zelt. Er gibt ihr den Auftrag, nicht nur Brot, sondern gleich Kuchen zu backen. Dann sucht er sich ein Kalb aus, und lässt es von einem Knecht schlachten. Nachdem das Fleisch gebraten ist, serviert Abraham es seinen Gästen höchstpersönlich. Zum Trinken gibt es frische gemolkene Milch. Als Beigabe zum Fleisch erhalten die Gäste unter dem Baum eine Milchspeise so ähnlich wie Joghurt ohne Fruchtaroma.

Schliesslich fragen sie Abraham: «Wo ist deine Frau Sara?» – «Im Zelt», antwortet Abraham. Da sagt einer der Gäste: «In einem Jahr um diese Zeit komme ich wieder hier vorbei. Dann hat deine Frau Sara einen Sohn.» – Sara hört dem Gespräch durch das dünne Zelttuch hindurch zu. Als sie das mit dem Sohn hört, muss sie lachen. Sie denkt: «Ich bin doch viel zu alt, um jetzt noch schwanger zu werden.» Da wendet sich der Gast an Abraham: «Warum lacht deine Frau da im Zelt? Glaubt sie wirklich, dass sie zum Kinderkriegen zu alt ist? – Ist für Gott irgend etwas unmöglich? – Also: Wenn ich in einem Jahr wiederkomme, hat Sara einen Sohn:»

Sara wird es unheimlich. Aus dem Zelteingang heraus meldet sie sich zu Wort: «Ich habe nicht gelacht!» – Aber der Gast schmunzelt nur und sagt: «Doch, du hast!» Dann stehen die drei auf und gehen weiter. Als guter Gastgeber lässt Abraham sie nicht gleich alleine, sondern geht noch ein Stück mit, bis sie zum Weg ins Tal kommen.

# ABRAHAM

## Think about!

# 8



Sara (89) und Abraham (99) sind kinderlos. In ihrem Alter ist es kaum möglich, noch Nachwuchs zu bekommen. Was das für die beiden bedeutet ist klar: Ohne direkte Nachkommen ist das Fortbestehen des Stammes (und somit des Besitzes) nicht gesichert. Zudem kann sich Gottes Verheissung von Abrahams grosser Nachkommenschaft, die dereinst über Kanaan herrschen soll, nicht bewahrheiten.

Sara hat sich mit ihrer Kinderlosigkeit abgefunden. Sie lacht über die Voraussagung der beiden Fremden, die ihr in naher Zukunft einen Sohn versprechen. Man kann es Sara kaum übel nehmen, dass sie zweifelt.

«Doch es kommt meistens anders, als man denkt ...». Sara versteift sich nicht auf den Wunsch nach einem Kind. Deshalb ist sie ganz schön überrascht, als sie dann doch schwanger wird. Das kennen wir aus eigener Erfahrung: Wenn man auf etwas hofft, dann trifft es meistens nicht ein, oder es ist weit weniger spektakulär, als man dachte.

Die guten Dinge im Leben hingegen, wie Freundschaften, tolle Parties oder ein unvergessliches Cevi-Lager, treffen sowieso oft unverhofft ein. Sara und Abraham hatten keine festen Absichten, sondern sie lebten im Vertrauen auf die Zukunft. Diese Zukunft ist kaum lenkbar, auch heute noch. Vielleicht gibt es ja doch einen höheren Plan, der uns leitet, im Guten wie im Schlechten? Ob du nun an Gott glaubst oder nicht: Hast du nicht auch manchmal das Gefühl, dass da nicht alles zufällig sein kann in deinem Leben?

# ABRAHAM

## Story-/Programmelemente



### Sara und Abraham sind kinderlos.

-  1.1 **Rollenspiel Sara – Abraham:** Sie machen sich Gedanken über die Zukunft
-  1.2 **Theaterspiel/Show:** Die Ärzte des Landes versuchen ihre Künste  
Die Gruppen präsentieren ihre Wundershows
-  1.3 **Suchspiel:**  
Sara ist trauig; sie hat sich im Wald versteckt, wir bringen sie zurück



### Unverhoffte Ankunft von zwei Fremden.

-  2.1 **Rollenspiel Bote:** Ein Helfer kündigt den Besuch an.
-  2.2 **Brief aus der Ferne:** Abraham erhält einen Brief in einer fremden Schrift
-  2.3 **Orientieren/Rollenspiel:** Zwei Fremde fragen nach dem Weg zu Abrahams Zelt



### Bewirtung der Fremden.

-  3.1 **EO Gastfreundschaft:** - Einfaches Musikinstrument  
- Lied zur Begrüssung  
- Tischdekorationen  
- Kaltes Buffet vorbereiten
-  3.2 **Rollenspiel Abraham:** Abraham wäscht seinen Gästen die Füße
-  3.3 **Kochen:** Jeder steuert seinen Teil zum grossen Buffet bei



### Verheissung eines Kindes für Sara und Abraham.

-  4.1 **Rätselhafte Botschaft:** Brief der beiden Fremden entziffern
-  4.2 **Rollenspiel Fremde – Sara:**  
Die Fremden erzählen Sara, dass sie bald einen Sohn bekommen wird
-  4.3 **Was bin ich?**  
Ein Quiz für alle, dabei erfahren Abraham und Sara von ihrem nahen Glück.



### 1.1 Rollenspiel Sara – Abraham

Als wir bei Abraham ankommen, sitzt er gerade mit seiner Frau Sara vor dem Zelt. Die beiden reden über die Zukunft und darüber, dass sie beide schon zu alt sind, um noch ein Kind zu bekommen. Abraham macht sich Sorgen um ihren Besitz und die Herden. Wer soll sich denn einmal um all das kümmern, wenn keine Nachkommen da sind?

Noch ein Wort zu Sara: Es ist mir auch klar, dass es meistens Leiter von reinen Bubengruppen sind, die nach diesem Programmplan arbeiten. Trotzdem wäre es toll, wenn Ihr für die Rolle der Sara eine Frau begeistern könntet. Eine Schwester, eine Freundin oder sogar eine Mutter – es gibt sicher Möglichkeiten. Es wäre ja höchstens für zwei Samstagnachmittage. Und ich habe die Erfahrung gemacht, dass es viele Nicht-CevianerInnen gibt, die gerne einmal in ein spannendes Cevi-Programm hineinschauen.

### 1.2 Theaterspiel/Show

Hier hast du eine gute Gelegenheit, dass deine Boys auch einmal selbst aktiv an einem Rollenspiel teilnehmen können. Weil Abraham und Sara schon so alt sind, aber noch immer auf einen Nachkommen hoffen, versammeln sich die besten Ärzte und Wunderheiler des Landes Kanaan, um ihnen zu helfen. Jede Gruppe hat zusammen mit ihrem Leiter eine Viertelstunde Zeit, um sich entsprechend vorzubereiten.

Das Produkt der «Gruppenarbeit» ist dann eine kleine Wundershow, bei der du mit deiner Gruppe alle Register des Showbusiness ziehen kannst: Fackeltanz, Gruppenruf, Wunderkerzen, magische Salben, Knalleffekte, Kaltwasserduschen ... Hauptsache alle haben ihren Spass daran. Konkretes Beispiel zum Selbermachen auf den Seiten 64/65 ...Aber Achtung: Wer im Abraham 03 Punkt 2.1 Seite 30 bereits Fackeln gebastelt hat, soll dies nicht wiederholen. Doch besteht bestimmt noch ein anderer Bastelvorschlag, da kaum schon alle verwirklicht worden sind ...

### 1.3 Suchspiel

Als wir bei Abraham eintreffen, ist dieser ganz aufgebracht: Sara ist wie vom Erdboden verschluckt! Im Gespräch stellt sich allmählich heraus, dass Sara und Abraham eigentlich gerne ein Kind haben möchten, dafür aber schon zu alt sind. Abraham macht sich Sorgen um seine Frau. Wir machen uns auf, um Sara zu suchen.

Die Suche erfolgt am besten in Gruppen. Sara hat sich in einem fest umschriebenen Waldstück versteckt. Wähle dazu einen Teil des Waldes, den deine Boys nicht schon von den vorausgegangenen Nachmittagen kennen. Sara kann sich durchaus so verstecken, dass nicht einmal die Gruppenleiter wissen, wo sie sich versteckt hält. Das macht die Sache auch für die Leiter spannend. Zur Hilfe hat Sara mit Schnitzeln oder Sägemehl Spuren hinterlassen. Beides kannst du sackweise beim Schreiner oder in einer Sägerei beziehen.

# ABRAHAM

## Programmtipps

# 8



Vergiss nicht, auch für dieses Spiel ein (Pfeifen-) Signal zu vereinbaren, damit du das Spiel jederzeit beenden kannst.

### Leuchtfeuer

Material:

- \* Leerer Metalltopf von 30–40 cm Durchmesser und 20 cm Höhe mit Deckel
- \* Feiner Sand
- \* Heizöl (soviel das der Sand getränkt ist)
- \* Etwas Brennsprit zum entzünden
- \* 3 Stecken (für das Gestell)
- \* Schnur



Vorgehen:

- \* Topf bis ca. 3–4 cm unter den rand mit Sand füllen
- \* Heizöl darübergiessen, bis der Sand bedeckt ist
- \* Mit Stecken und Schnur ein Dreibein konstruieren, auf das der Topf gestellt werden kann.

Gebrauch:

- \* Giesse etwas Brennsprit in den Topf und wirf dann aus sicherer Distanz ein brennen des Zündholz in den Topf. Der Alkohol wird das Heizöl erwärmen und zum Brennen bringen. Der Topf kann auch mit einer Fackel angezündet werden.
- \* Auslöschten: Deckel auf den Topf legen
- \* Achtung: Halte zur Sicherheit unbedingt genügend Sand bereit! Wenn der Topf umstürzt, nie mit Wasser löschen! Das brennende Öl schwimmt auf dem Wasser und dehnt sich so über eine immer grössere Fläche aus! Benütze das Leuchtfeuer nicht in der Nähe von Gewässern (Umweltschutz).

### Fackeln

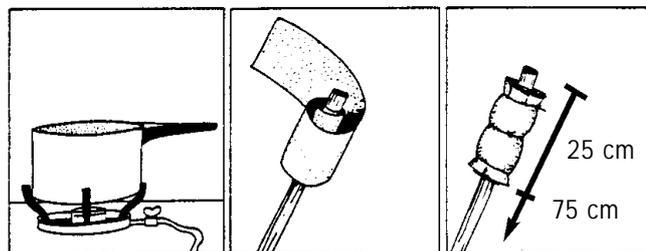
Material:

- \* Grobmaschige Kartoffelsäcke (Volg, Bauer ...) aus Jute
- \* Paraffin und Naturharz im Verhältnis 4/5 Paraffin und 1/5 Harz (mit 2 kg. Paraffin und 500 g Naturharz können beispielsweise 15–20 Fackeln hergestellt werden)
- \* Holzstäbe mit 3–4 cm Durchmesser und 1 m Länge (Besenstiele)
- \* Eisendraht, Zangen
- \* Einen Gaskocher und einen Topf, der ungefähr der zu erwärmenden Menge des Paraffin-Harz-Gemisch entspricht

# ABRAHAM

## Programmtipps

# 8



Vorgehen:

- \* Die Säcke werden sorgfältig in Streifen von 10–15 cm Breite und in etwa 1 m Länge zerschnitten
- \* Paraffin und Naturharz werden miteinander im Topf geschmolzen. Dieser Arbeitsgang muss genau überwacht werden. Die Masse ist leicht brennbar und muss langsam erhitzt werden
- \* Die Jutestreifen einzeln in die flüssige Masse eintauchen (Vorsicht: dabei kann man sich leicht die Finger verbrennen!)
- \* Die mit Flüssigkeit getränkten Jutestreifen einzeln um die Holzstäbe wickeln (spiralförmig). Für eine Fackel brauchen wir 4–5 Streifen, die locker aufgerollt werden, damit die Luft Zutritt hat
- \* Die aufgerollten Jutestreifen mit 3–4 Stück Eisendraht gut sichern, damit sie sich nicht ablösen können

Bei diesen zwei Bastelvorschlägen soll jeder Leiter selber entscheiden, ob er dies seiner noch jungen Gruppe bereits zutrauen kann. Voraussetzung ist sowieso, dass der Leiter bei jeder Arbeit sein besonderes Augenmerk darauf legt. Vorsicht beim Entzünden!  
Jedoch ist nach getaner Arbeit das Erlebnis riesig.

## 2.2 Brief aus der Ferne

In einem Brief künden die zwei Fremden ihren Besuch bei Abraham und Sara an. Benütze dazu den Bilderschriftvorschlag Programm Abraham 2 , 1.3 und erweitere die Vorlage entsprechend der Nachricht.



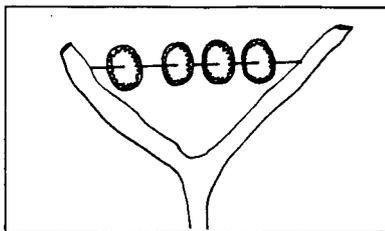
### 3.1 Erlebnisort Gastfreundschaft

Gastfreundschaft wird bei den Nomaden gross geschrieben. Das heisst, man setzt alle Hebel in Bewegung, damit sich die Gäste bei einem wohl fühlen. Das hat vor allem damit zu tun, dass jeder Nomade weiss, wie mühselig es ist, in der Wüste oder Steppe unterwegs zu sein und wie sehr man auf die Gastfreundschaft der anderen angewiesen ist.

Bei dieser EO-Rotation geht es also darum, den Minis ein Stück dieser Vorfreude auf den nahenden Besuch zu vermitteln.

#### Deckeli-Rassel

(Die Beschichtung auf der Unterseite der Deckeli sollten vorher in heissem Wasser entfernt werden – des Klanges wegen)



- Anwendung: In jedem Zusammenhang mit Musik  
Ort: Im Wald oder in der Nähe des Waldes(Astgabeln)  
Kosten: So gut wie gratis  
Werkzeug: Pro Gruppe:  
- 1 Zange  
- 1 Fuchsschwanzsäge  
- Nägel (um mit einem Stein die Deckeli zu löchern)  
Material: Pro Rassel:  
- 30 - 50 cm Draht  
- 1 Astgabel  
- 15 - 40 Bierdeckel (vor Gebrauch gut waschen)

### 3.2 Rollenspiel Abraham

Ja, du hast richtig gelesen. Abraham als Hausherr wäscht seinen Gästen die Füsse. Dies ist wieder ein Teil der bereits erwähnten Gastfreundschaft. Denn es ist angenehm, wenn man seine staubigen Füsse nach der langen Wanderschaft reinigen kann. Ein Erlebnis besonderer Art wird dieses Rollenspiel, wenn Abraham allen, also auch den Minis, die Füsse wäscht. Du brauchst dazu eigentlich nur einen Kessel, einen Wasserkanister und mindestens zwei Handtücher. Das Füssewaschen ist ein Zeremoniell; betreibe es auch als solches! Um das Zeremoniell abzurunden, können die Füsse mit einer kühlenden Creme eingerieben werden. (Erhält man in jedem Warenhaus oder dem Body-Shop)

### 3.3 Kochen

Eine weitere Möglichkeit, ein wenig Abwechslung ins Z'vieri-Menü zu bringen, ist ein Dessert, zu dem alle etwas beitragen. Gleichzeitig greifst du dabei das Hauptthema dieses Programms wieder auf, die Gastfreundschaft. Wie wär's denn zum Beispiel mit über dem Feuer gekochter Vanillecreme und einer Auswahl feiner Guetsli? Je nach der Anzahl Kinder, bringen die einen die Milch, andere das Vanillepulver und wieder andere die Guetsli. Du musst nur noch an den

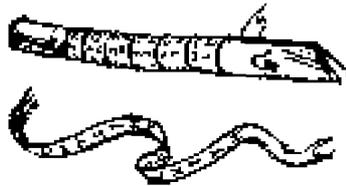


Kessel, das Feuer und die Becher denken!  
Rätselhafte Botschaft (*kennen+können Seite 354, Ausgabe 1998*)

### ② Stabsschrift

Das ist eine merkwürdige Geheimschrift. Um sie zu schreiben und zu lesen, benötigt man keinen Schlüssel, sondern einen Stab oder Stäbchen. Man muss aber darauf achten, dass der Stab des Absenders und jener des Empfängers genau gleich dick ist. Geeignet sind deshalb Stämme des gleichen Baumartils oder Ölbaumholzes.

Der Absender wickelt einen Papierstreifen so um den Stab, dass sich die Papierenden berühren, und befestigt die Enden mit Reissnägeln. Dann wird das Papier über den Stab hinweg beachteten, wobei der Stab sich jeder Zeile der Botschaft dreht. Um die Botschaft zu versenden, nimmt man den Streifen ab und rollt ihn zusammen. Ein Ureinwohner wird sich den Kopf zerbrechen, der richtige Empfänger wird aber mit seinem Stab die Text mit dem 'entziffern' können.



### 4.3 Was bin ich?

Ein Quiz, bei dem alle mitmachen können – auch Abraham, Sara und die beiden Fremden. Wir machen dieses Spiel natürlich, weil wir einen gemütlichen Nachmittag zusammen mit unseren Gästen verbringen möchten. Du kennst es sicher: Die Teilnehmer sitzen im Halbkreis in zwei Gruppen. Nun kommt ein Spieler nach vorne und bekommt von den Spielern der anderen Gruppe einen Begriff ins Ohr geflüstert. Er muss nun diesen pantomimisch, das heißt ohne Worte, seiner Gruppe vorspielen, damit er möglichst schnell erraten wird. Es steht jedoch nur eine gewisse Ratezeit zur Verfügung. Dann ist die andere Gruppe dran.

Während des Spiels nun, kommt auch einer der Fremden an die Reihe. Mit seinen Gesten deutet er an, dass Sara bald ein Kind bekommen wird. Sara will das natürlich nicht glauben.