

ABRAHAM: MIT GOTT AUF WANDERSCHAFT 1

Ein großartiges Versprechen

Text

Abram soll sein Zuhause verlassen; Gott verspricht ihm Gutes // 1. Mose 12,1-9

Worum geht's?

Wer sich auf Gott verlässt, muss keine Angst haben.

Material

- diverse Kleidungsstücke: Schuhe, Pullover, Gürtel, Hüte, ...
- diverse Alltagsgegenstände: Becher, Teller, Kissen, Bürste, Buch, Kuscheltier, Ball, ...
- Kiste, in die nicht alle Gegenstände passen können
- Requisiten und Kostüme >> siehe „Entdecken“
- Material für Kreativ-Bausteine >> siehe dort

Notizen

Hinweis:
Die Requisiten und
Kostüme werden in
allen Einheiten dieser
Reihe verwendet.
Bitte im Team wei-
tergeben.

Hintergrund

Mit Abram (später Abraham) beginnt die Geschichte des Volkes Israel, denn er ist der erste in der Reihe der Erzväter. Ihm folgen sein Sohn Isaak und sein Enkel Jakob. Abram und seine Familie sind Wanderhirten, die halbnomadisch leben: zeitweise in Städten (erst in Ur in Babylonien, dann im fast 1000 Kilometer nördlicheren Haran), oft aber in Zelten. Er ist mit seiner Halbschwester Sarai (später Sara) kinderlos verheiratet. Unklar ist, wie gut Abram Gott zunächst eigentlich kennt. Seine Familie verehrt wohl eher fremde Götter (Josua 24,2). Doch der eine Gott offenbart sich Abram und ruft ihn aus seiner heidnischen Umwelt heraus. Gott spricht Abram konkret an: Er fordert ihn auf, sein gesichertes Umfeld zu verlassen, verspricht viele Nachkommen und Segen. Abram, bereits 75 Jahre alt, lässt sich darauf ein.

Sichem und Bethel sind kanaanitische Stadtstaaten mit Kultstätten, darunter auch ein Orakelbaum (More). Zur Erinnerung an Gottes Zusage errichtet Abraham ausgerechnet dort einen Altar, an dem er betet. Von einem Opfer ist nicht die Rede.

Methode

Zum Einstieg bietet sich ein Gespräch an über die schönen und schmerzlichen Begleiterscheinungen, die ein Wohnortwechsel mit sich bringt: Vorfreude auf Neues und zugleich Abschied von Freunden, Dingen und Vertrautem.

Die Erzählung wird nach Art der Jeux dramatiques erlebbar gemacht: Die Geschichte wird zunächst ohne Hilfsmittel komplett vorgelesen oder erzählt. Im Anschluss werden die Kinder aktiv: In einer Kulis, die sie sich selbst bauen, setzen sie die Geschichte beim zweiten, sehr langsamen Vorlesen in Szene. Die **Geschichte** und der Kreativ-Baustein **Entdecken** bilden eine Einheit; alle Materialien für das Theater der Kinder sind unter **Entdecken** aufgelistet.



Einstieg

Eine Kiste, Alltagsgegenstände und Kleidungsstücke liegen in der Mitte.

Da will wohl jemand umziehen. Wir können beim Packen helfen! Die Kinder versuchen, alles einzupacken, werden aber feststellen, dass der Platz in der Kiste nicht ausreicht. *Was nun? Was sollte unbedingt mit? Was kann zurückgelassen werden?* Die Kinder machen Vorschläge. Wer selbst schon mal einen Umzug erlebt hat, kann davon erzählen.





Geschichte

Die Geschichte wird zunächst langsam vorgelesen. Das X markiert die Stellen, an denen sich später beim Spielen (siehe Kreativ-Baustein „Entdecken“) eine gute Möglichkeit bietet, um aktiv zu werden.

In der Bibel wird von einem Mann erzählt, der gar nicht daran denkt umzuziehen. Er und seine Frau Sarai haben ein schönes Zuhause. Verwandte und Freunde wohnen ganz in der Nähe. Die Nachbarn sind nett und es gibt genug Platz für ihre vielen Tiere. Es geht ihnen gut. Aber dann kommt alles ganz anders!

Der Mann heißt Abram. Wenn es Abend wird, geht er immer nochmal zu seinen Tieren. X Abram hat viele Kamele, Esel und Schafe. Ihre Felle und ihre Wolle verkauft er. Das ist sein Beruf. Die Tiere zu versorgen, macht viel Arbeit. Aber Abram hat Hirten, die ihm helfen. Gerade sind sie dabei, den Tieren Wasser zu bringen. X Die Tiere sind sehr durstig, denn sie haben den ganzen Tag in der Sonne gestanden. Wenn alle Tiere versorgt sind, haben die Hirten Feierabend. Sie können nach Hause gehen. X

Aber Abram bleibt noch. Er schaut nach, ob alle Tiere gesund sind und genug Futter haben. Er streichelt die Esel und die Schafe und tätschelt die Kamele an ihren langen Hälsen. X Alles ist in Ordnung. Auch die Tiere sind jetzt müde und wollen schlafen. Sie legen sich hin. X

Abram will jetzt auch Feierabend machen. Aber was ist das? Er hört eine Stimme. Abram legt seine Hand ans Ohr, um besser hören zu können. X

Tatsächlich! Da ruft jemand seinen Namen. Abram schaut sich um. X Er sieht niemanden. „Abram, ich möchte, dass du von hier wegziehst!“, sagt da jemand. „Wohin du gehen sollst, sage ich dir noch.“ Abram weiß sofort, wer da mit ihm spricht. Es ist Gott.

Gott selbst will mit Abram sprechen. Aber was sagt Gott da? Abram soll wegziehen? Wohin denn? Und warum? Und wie soll das gehen mit den vielen Tieren? Bevor Abram nachfragen kann, hört er wieder, wie Gott spricht: „Ich verspreche dir, dass du eine große Familie haben wirst“, sagt Gott. „Ich werde dir ganz viel Gutes tun und du wirst vielen anderen Menschen Gutes tun. Überall werden die Leute darüber staunen.“ Abram weiß gar nicht, was er sagen soll. Gott will ihm Gutes tun? Und er wird ihm eine große Familie schenken? Er und Sarai wünschen sich doch schon so lange ein Kind. Das sind ja ganz großartige Versprechen!

So schnell er kann, läuft Abram nach Hause. X Er muss Sarai sofort erzählen, was er erlebt hat. X Sarai ist genauso überrascht wie er. Aber am nächsten Morgen packen sie alles ein, was sie für die Reise brauchen: Geschirr, Töpfe, Kleidung und Decken für Zelte. X Darin wollen sie nachts schlafen. Die Hirten packen alles auf die Kamele und Esel. Sie sollen nämlich auch mitkommen. X Und die Schafe. Was für die Tiere zu schwer ist, müssen Abram und Sarai zurücklassen.

Verwandte, Freunde und Nachbarn schütteln die Köpfe. Sie können nicht verstehen, warum Abram und Sarai

weggehen. X „Ihr geht fort und wisst noch nicht mal so richtig, wohin ihr gehen wollt. Das kann doch nicht gut gehen!“, sagen sie. Doch Abram weiß, dass es gut geht. Gott hat es ihm ja versprochen. Der Abschied von zuhause ist trotzdem traurig. X

Wochenlang sind Abram und Sarai unterwegs. Sie ziehen über Berge und durch Täler. Gott passt auf Abram, Sarai und alle anderen auf! Eines Abends meldet Gott sich wieder bei Abram. „Schau dich um, Abram! Dieses Land will ich deiner Familie geben!“, sagt er.

Weil er sich so sehr darüber freut, überlegt Abram sich etwas Besonderes: Er sammelt Steine und schichtet sie aufeinander. „Alle sollen sehen, dass hier ein besonderer Ort ist“, sagt Abram. „Hier habe ich Gott getroffen und mit ihm geredet.“ X

Als er fertig ist, setzt sich Abram hin und bedankt sich bei Gott, dass er auf ihn und alle anderen auf der Reise aufgepasst hat, dass er ihm so Großartiges verspricht und dass er und Sarai ein Kind bekommen werden. X ●



Gespräch

Dieses Gespräch kann auch geführt werden, nachdem die Geschichte zum zweiten Mal vorgelesen worden ist.

Warum zieht Abram denn weg?

Abram weiß nicht, wo sein neues Zuhause sein wird. Aber er macht sich keine Sorgen! Wie kommt das denn?

Was meint ihr: Wie ging es Abram beim Abschied? War er traurig? Fröhlich? Voller Neugier? ...

Notizen





Entdecken

In Szene gesetzt

Die Kinder setzen spielerisch um, was sie vorher gehört haben.

- zum Verkleiden: Tücher, Hemden, T-Shirts, Gürtel, Hüte, ...
- Wanderstab für Abram
- Kisten, Umhängetaschen, kleine Koffer, ...
- Decken und Wäscheklammern zum Fixieren
- glatte Steine
- Bildkarten (Online-Material), rückseitig mit doppelseitigem Klebeband beklebt
- Masken (Online-Material)
- Glocke

Die Kinder bauen nach eigenen Vorstellungen eine Kulisse, in der die Geschichte nachgespielt werden kann. Gebraucht werden ein Zuhause für Abram und Sarai, ein Stall und ein Lager aus Decken. Steine für einen Altar werden im Raum verteilt. Zum Bau sollte ein Zeitlimit vorgegeben werden.

Wer eine Rolle übernehmen will, sucht sich nun ein Kostüm aus und heftet sich die entsprechende Bildkarte an oder wählt eine passende Maske aus. Gebraucht werden in jedem Fall Schauspieler/innen für Abram, Sarai, Hirten, Nachbarn und einige Tiere. Wer nicht spielen möchte, ist zuständig für das Läuten der Glocke zu Beginn und am Schluss.

Dann geht es los: Eine Glocke ertönt. Nun wird die Geschichte ein zweites Mal sehr, sehr langsam und mit vielen Pausen vorgelesen oder erzählt. Die Kinder spielen dazu. Sie setzen in Bewegung um, was sie hören. Dabei haben sie keine Sprechtexte. Ist die Geschichte beendet, ertönt wieder die Glocke.

Eo8_Bildkarten und Eo8_Masken auf www.klgg-download.net (Download-Info auf S. 19)

Hinweis: Glocke, Kostüme und Requisiten werden in allen Einheiten dieser Reihe verwendet. Bitte im Team weitergeben.



Spiel

Niemanden vergessen!

- ein Kuscheltier pro Kind (möglichst unterschiedliche)
- großer Korb, in den alle Kuscheltiere hineinpassen

Ein Kind verlässt kurz den Raum, während alle anderen sich jeweils ein Kuscheltier nehmen. Eins der Tiere wird im Korb zurückgelassen. Jedes Kind merkt sich sein Kuscheltier und legt es in den Korb zurück.

Auf Kommando macht jedes Kind genau die Laute, die sein Tier „in echt“ von sich gibt und bewegt sich auch dementsprechend. Das Kind, das den Raum verlassen hat, versucht herauszufinden, welches Kuscheltier zu wem gehört, und bringt es dem jeweiligen Kind. Findet es heraus, welches Tier keine/n Besitzer/in gefunden hatte und übrigblieb?



Bastel-Tipps

Dankeschön-Steine

Abram dankt Gott. Deshalb sammelt er Steine und baut daraus einen Altar.

- möglichst handliche, glatte, helle Steine (aus dem Baumarkt)
- Wasser-, Finger- oder Temperafarbe
- Pinsel und Wasserbecher
- Malkittel und Basteltischdecke
- Klarlack

Die Kinder überlegen sich, wofür sie Gott danken möchten, und bemalen passend dazu einen Stein.

Wer möchte, hat im Anschluss Gelegenheit zu erzählen, was er oder sie sich gedacht hat. Wird der Stein von einem/r Mitarbeiter/in mit Klarlack überzogen, hält die Bemalung Wind und Wetter aus. Trockenzeit einplanen!

Tipp: Kinder, die möchten, können ihre Steine verschenken, um jemandem eine Freude zu bereiten. Sie können sie auch mit zu einem Spaziergang nehmen und sie an einem beliebigen Ort gut sichtbar ablegen.

Tiermasken

- 1 Masken-Vorlage (Online-Material) pro Kind
- Stifte
- Locher
- Gummiband

Die Masken, die zum Theaterspielen für Abrams Tiere verwendet werden, können auch von den Kindern gebastelt werden.

Eo8_Masken auf www.klgg-download.net (Download-Info auf S. 19)



Musik

- Ich bin bei euch alle Tage (Mike Müllerbauer) // Nr. 13 in „Das alles bist du!“
- Schritt für Schritt (Mike Müllerbauer) // Nr. 6 in „Das alles bist du!“

Gebet

Alle haben ihren Stein in der Hand. Wer Gott für etwas danken möchte, spricht diesen Dank aus und legt seinen Stein in die Mitte zu einem kleinen Steinhügel.

Gott tut den Menschen gerne Gutes. Dafür gibt es ein extra Wort: segnen. Gott segnet gern und freut sich, wenn Menschen ihn um Segen bitten, für sich und für andere. Wenn wir jetzt zusammen beten, werde ich Gott um Segen für uns bitten.

Ein/e Mitarbeiter/in spricht ein Segensgebet, in dem jedes Kind namentlich genannt wird.

Annette Schnell

Mehr Infos zu den Autorinnen gibt es auf Seite 5.

