

HINWEIS

Alle Ideen zur
Umsetzung der Einheit
in Corona-Zeiten gibt's
im Online-Material dieser
Einheit.

DOWNLOAD-
CODE:
h7z34dr9k

HINWEIS

Eventuell wurde in der
ersten Einheit der Abraham-
Themenreihe ein Papier-
Rucksack oder eine Ledertasche
gebastelt (siehe Seite 85,
„Kreativ-Bausteine“), in die in
allen Einheiten Erinnerungs-
dinge hineingelegt werden
können. Bitte im Team
absprechen.

NÄCHSTE SCHRITTE

BIBELTEXT //

1. Mose 13 // Abraham und Lot trennen sich nach einem Streit ihrer Hirten

THEMA DER EINHEIT //

Hat Gott mich und meine Bedürfnisse im Blick? Die Kinder können entdecken, wie und warum Abraham auf Gottes Versorgung vertraut, und überlegen, wie nah sich Abraham Gott fühlt.

NOTIZEN

VORBEREITEN

**THEMA IN DER
LEBENSWELT DER
KINDER**

Anderen den Vorzug lassen, sich selbst zurückzunehmen – das fällt manchen Kindern, je nach Charakter und Erziehung, relativ leicht, für andere ist es sehr schwer. Die allermeisten Kinder wissen sehr genau, was Teilen bedeutet. Gerade im SevenEleven-Alter ist für viele Kinder Fairness sehr wichtig, und es wird als unfair empfunden, wenn der oder die andere mehr bekommt als man selbst.

Es kann für Kinder eine wertvolle Erfahrung sein, sich an Gott zu wenden und darauf zu vertrauen, dass er das Beste für sie will – vor allem, wenn sie, wie Abraham, erleben, dass tatsächlich Gutes in ihrem Leben geschieht. Schwierig wird es, wenn Kinder die Erfahrung machen: „Ich stecke in dieser konkreten Situation immer zurück.“

Ich will darauf vertrauen, dass Gott sich um mich kümmert – aber am Ende bin ich trotzdem der Loser.“ Für Kinder ist es oft noch schwer, Gott außerhalb eines Aktions-Reaktions-Denkens wahrzunehmen. Daher ist es wichtig, Kinder nicht einfach mit Sätzen wie „Gott will immer dein Bestes“ oder „Bei Gott kommt keiner zu kurz“ zu konfrontieren, sondern ihnen die Gelegenheit zu geben, sich offen mit der Geschichte auseinanderzusetzen. Dazu gehört, sensibel auf die Vorerfahrungen der Kinder zu hören und auch schwierige Fragen zuzulassen.

Den Streit zwischen den Hirten Abrahams und Lots werden die Kinder gut nachvollziehen können, da Streiten zu ihrem Alltag gehört.

THEMA FÜR MICH

Wie hätte ich mich an Abrahams Stelle entschieden – wenn ich ganz ehrlich zu mir selbst bin? War ich schon einmal in einer ähnlichen Situation – ein großer Verzicht im Vertrauen darauf, dass Gott sich um meine Bedürfnisse

kümmern wird? Wie gehe ich damit um, wenn Gottes Kümmern, Reden, Eingreifen nicht so passiert, wie ich mir das wünsche oder vorstelle?

**HINTERGRÜNDE
ZUM BIBELTEXT //**
1. MOSE 13

Abraham, mittlerweile steinreich geworden, kehrt zurück nach Kanaan. Dass er, der eigentlich alle Rechte des Familienoberhaupts hat, seinem Neffen das bessere fruchtbare Land am Jordan überlässt, zeigt, dass er auf Gottes Versorgung vertraut. Gottes Antwort kommt in Form einer Erneuerung und Konkretisierung des Versprechens, das er Abraham bereits gegeben hat: In 1. Mose 12 hat Gott die Nachkommenschaft versprochen, nun kommt das Versprechen des Landbesitzes dazu.

Das Durchwandern des Landes in Vers 17 könnte eine symbolische Handlung zur Einnahme von Landbesitz gewesen sein. Für Abraham bedeutet diese Wanderung einen erneuten Glaubens-

schritt, denn die Gegend ist nicht unbewohnt. Offensichtlich erhebt aber niemand Einspruch. Dass Abraham einen weiteren Altar baut, zeigt, dass für ihn Gott der Landgeber ist. Terebinthen, eine Pistazienart, wurden häufig als heilige Orte verehrt, an denen eine besondere Nähe zu Gott möglich war. Hier in Mamre wird Abraham für lange Zeit sesshaft. Er wird zwar noch einmal weiterziehen, aber gegen Ende seines Lebens hierher zurückkehren und ganz in der Nähe seine letzte Ruhestätte finden (1. Mose 23,17 und 25,7-9). Mamre und die Umgebung sind daher für das Judentum, aber auch für Christentum und Islam wichtig als Ort der Erfüllung von Gottes großer Land- und Volkverheibung.

ENTDECKEN & AUSTAUSCHEN



THEATER // RUCKSACK-ERZÄHLUNG //

1. MOSE 13

- Rucksack (wurde bereits in den vorherigen Abraham-Einheiten verwendet)
- diverse Hirtenausrüstungsgegenstände als Erzählfiguren (z. B. 1 Wasserflasche, 5 große rote und 5 große blaue Duplo®-Steine, 2 schwarze und 2 helle (Cowboy-)Hüte, 2 dicke Schwämme, 1 flache Plastikdose mit Deckel und Wasser drin, 1 Becher Sand – Infos im Online-Material E16-01)
- 1 kleine Wasserflasche und 1 roter LEGO®-Stein je Kind
- Tisch zum Erzählen
- Erzählvorschlag (Online-Material E16-02)

Die Geschichte kann als Objekttheater erzählt werden. Zu Beginn entdecken zwei Mitarbeitende den Rucksack, der schon in den vorherigen Einheiten verwendet wurde. Alle Erzählgegenstände (siehe Materialaufzählung), die reinpassen, liegen im Rucksack, die anderen liegen daran gelehnt oder stehen am Rand des Tisches oder im Hintergrund bereit (Wasser und Sand).

Eine/r der Mitarbeitenden fängt an, den Rucksack auszupacken und die Gegenstände zu kommentieren.

Die Kinder bekommen, wie bei den vorherigen Malen, vor dem Start der Erzählung die Information, dass es darum geht, herauszufinden, was eigentlich „an Gott glauben“ bedeutet. Sie sollen darauf achten, ob sie in der Geschichte Hinweise dazu hören. (Bei vielen jüngeren Kindern kann man die Höraufgabe auch vereinfachen – siehe Erzählvorschlag im Online-Material).

Vorab wurden an den Plätzen der Kinder eine kleine Wasserflasche (als Symbol für Gott) und ein roter LEGO®-Stein (als Symbol für Abraham) deponiert. Die Erzählung wird nun an verschiedenen Stellen unterbrochen, und die Kinder werden aufgefordert zu überlegen, wie nah Abraham und Gott sich zu diesem Zeitpunkt sind; entsprechend ihrer Antworten verschieben sie LEGO®-Stein und Wasserflasche:

- *Wie weit stehen sie auseinander? Sehr nah – oder eher weiter weg?*
- *Woran merkt man das in der Geschichte?*

Tipp // Inspiration zum Spielen mit Gegenständen gibt's zum Beispiel von „Radieschenfieber“ (Matthias Jungermann) – einfach bei YouTube nach „Radieschenfieber“ suchen (z. B. „Der barmherzige Samariter“ mit Ingwer, Lauch und Gewürzgurken).



GESPRÄCH // MELDE-RUNDE

- Karten Melde-Symbole (Online-Material E16-03), ausgedruckt und ausgeschnitten je Kind

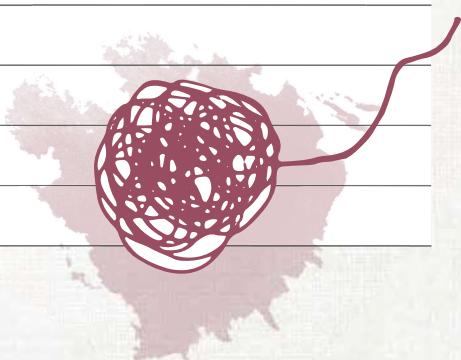
Jedes Kind bekommt zwei Karten, eine mit einem Fragezeichen, eine mit einem Ausrufezeichen. Im Gespräch über die Bibelgeschichte können die Kinder diese Karten hochheben, um so anzudeuten:

- *Ich will dazu etwas sagen. (Ausrufezeichen)*
- *Ich habe eine Frage. (Fragezeichen)*

Die folgenden Impulsfragen können helfen, ein Gespräch in Gang zu bringen:

- *Warum überlässt Abraham seinem Neffen das bessere Land?*
- *Wo kommt Gott in der Geschichte vor?*
- *Was bedeutet es, dass Gott sagt, Abraham wird so viele Nachkommen haben wie Sand am Meer?*
- *Wie nah sind sich Gott und Abraham am Anfang der Geschichte? Ändert sich das?*
- *Wie würde Abraham erklären, was „an Gott glauben“ bedeutet?*

Die Fragen müssen natürlich nicht alle beantwortet werden, ihr könnt auch eine Auswahl treffen, die zu euren Kindern passt, oder das Gespräch beenden, wenn die Kinder mal keine Lust zum Reden haben.



ZUM AUSWÄHLEN

KREATIV-BAUSTEINE



KREATIV-TIPP // GLAUBENS-HIRTEAUSRÜSTUNG

- 1 Vorlage „Hirtenausrüstung“ (Online-Material E16-04), ausgedruckt je Kind
- bunte Stifte, Aufkleber, Washi Tape, bunte Papierreste o. Ä.
- Scheren
- Papier-Rucksäcke oder Ledertaschen, die die Kinder in der ersten Einheit gebastelt haben (alternativ die „Rucksack“-Vorlagen, die evtl. in den vorherigen Einheiten beklebt wurden)
- ggf. Bastelkleber

Die Kinder bekommen eine Bastelvorlage mit Gegenständen, die mit Schafen und Hirten zu tun haben. Diese können sie anmalen, ausschneiden und, wenn sie möchten, zur Erinnerung draufschreiben, was sie aus der Geschichte über Gott und Abrahams Glauben wichtig finden.

Falls in der ersten Einheit ein Papier-Rucksack oder eine Ledertasche gebastelt wurde, können die Gegenstände hineingelegt werden. Falls die „Vorlage Rucksack“ verwendet wurde, können die Kinder ihre Gegenstände draufkleben (siehe Einheit 14, S. 85: Kreativ-Tipps „Glaubensproviant“ und „Papier-Rucksack“).

Auch in der letzten Einheit der Themenreihe können die Kinder weitere Gegenstände beschriften, die dann ebenso in Rucksack oder Ledertasche gelegt oder aufgeklebt werden können.



RÄTSEL // KREUZWORTRÄTSEL

- Vorlage „Kreuzworträtsel“ (Online-Material E16-06), ausgedruckt je Kind
- 1 Stift je Kind

Abraham geht in dieser Geschichte Glaubensschritte mit Gott. Dieser Begriff ist gleichzeitig die Lösung eines Kreuzworträtsels, das die Kinder lösen können.



KREATIV-TIPP // SCHRITT FÜR SCHRITT

- 1 Stück alte Tapetenrolle (ca. 1 m x 30 cm) je Kind (alternativ: Malerkrepp)
- Fingerfarbe
- Papier/Zeitung zum Abdecken und Kreppklebeband zum Abdecken des Bodens
- Fingerfarben
- Bastelkittel, Feucht- und Handtücher
- Stift
- ggf. Material zum Gestalten (Stifte, Kleber, Scheren, Washi Tape, buntes Papier etc.)

In Erinnerung an Abrahams Glaubensschritte können die Kinder ihre Fußabdrücke Schritt für Schritt auf ein Stück alte Tapete drucken. Es ist sinnvoll, die Tapetenstücke mit Kreppklebeband auf den Boden zu kleben, damit sie sich nicht hochrollen.

Die Kinder, die möchten, können zu ihren Fußspuren schreiben oder malen, was sie sich aus der heutigen Geschichte merken möchten oder wichtig finden.



SPIEL // BEWEGUNGSWÜRFELN

- 1 großer Schaumstoff-Würfel (alternativ 1 kleiner Würfel)
- Bewegungsblatt (Online-Material E16-05), ausgedruckt und auf A3 vergrößert

Dieses Spiel hat nichts mit dem Thema der Einheit zu tun, kann aber eingeschoben werden, wenn die Kinder etwas Bewegung brauchen. Es lebt davon, dass schnell hintereinander gewürfelt wird. Wer patzt, scheidet aus – oder es wird so lange gewürfelt, bis die Kinder keine Lust mehr haben. Die Kinder sitzen an ihren Plätzen und würfeln abwechselnd. Dabei wird die gewürfelte Zahl jeweils laut genannt, und ALLE stehen auf und führen möglichst schnell die passende Aufgabe aus:

- 1 = laut „Servus!“ sagen
- 2 = 2 Kniebeugen machen
- 3 = 3 x um die eigene Achse drehen
- 4 = 4 x in die Hände klatschen
- 5 = 5 x mit den Füßen stampfen
- 6 = 6 x auf den Füßen vor- und zurückwippen



GEBET // SEGEN

ALLE ONLINE-MATERIALIEN DIESER EINHEIT

- E16-Corona-Ergänzungen Abraham 3
- E16-01 Infos Erzählfiguren
- E16-02 Erzählvorschlag
- E16-03 Karten Melde-Symbole
- E16-04 Vorlage „Hirtenausrüstung“
- E16-05 Bewegungsblatt
- E16-06 Vorlage „Kreuzworträtsel“



Die Online-Materialien gibt's zum kostenlosen Download auf www.seveneleven-magazin.net (mehr Infos auf Seite 28).

Christiane
Henrich

Mehr Infos zur Autorin
gibt's auf Seite 29.

14

15

16

17



Gerne dürfen Sie für dieses Heft
werben, aber bitte **nicht** kopieren!