

## Eine Entdeckungsreise mit Gott

Abraham sagt: „Ich bin dabei!“

*1. Mose 12,1–6*



### Kerngedanke

Bei Abraham begann durch Gottes Ruf etwas Neues und Unbekanntes. Er zog in ein fremdes Land, aber er zog mit Gott.



### Lernziel

Die Kinder denken über die Dimension der Lebenszeit nach. Immer wieder wird es neue Abschnitte und Aufbrüche geben. Gott bleibt bei uns.



### Hintergrundinformationen

Abraham und Sara stammten aus Ur, einem alten sumerischen Kulturzentrum in Mesopotamien. Diese Kultur reicht über viertausend Jahre zurück, weiter als die ältesten Menschheitszeugnisse Ägyptens. Die Stadt im Zweistromgebiet von Euphrat und Tigris war damals eine moderne und reiche Königsstadt. Man fand bei Ausgrabungen viele zweistöckige Patrizierhäuser mit 13 oder 14 Räumen, einer Toilette, gefliestem Innenhof und einer Hauskapelle. Außerdem gab es große Tempel, mächtige Stufentürme, Bewässerungssysteme und eine Kanalisation. Auf den Hochtempeln dienten die Priester dem Mondgott. Die Abraham-Erzählungen berichten also von einer Zeit vor rund 4000 Jahren. Abraham ist in der 10. Generation der Nachkomme von Noah.

Der Glaube an den Gott Noahs war wahrscheinlich nicht ganz verschwunden. Dennoch herrschte eine Vielgötterei, wobei in dieser Zeit der Mondgott eine besondere Bedeutung hatte.

Abraham und Sara war es in Ur vermutlich sehr gut gegangen. Als Terach mit seiner ganzen Familie die Stadt verließ, änderte sich ihr Leben von einem Tag zum anderen. Zur Familie des Terach gehörten die Söhne Abram und Nahor. Abrams Frau war seine Halbschwester Sarai und Nahors Frau war Terachs Enkelin Milka. Außerdem gab es noch den Enkel Lot (Bruder von Milka). Der Vater von Milka und Lot war Haran, der dritte Sohn von Terach, der in Ur gestorben war (1. Mose 11,28). Die Sippe wanderte 1000 km nördlich in die Stadt Haran, die damals im Reich der Könige von Mari lag. In Haran liefen viele Karawanenstraßen zusammen. Hier wohnte die Familie des Terach für eine längere Zeit in Zelten. Das Leben wurde wieder leichter. Aber dann rief Gott Abraham, als er 75 Jahre alt war, erneut zum Aufbruch nach Süden. Wieder bröckelte ein bisschen Sicherheit von ihrem Leben ab. Abram, Sarai und Lot verließen die Angehörigen, die in Haran zurückblieben. Ihr Vater Terach war zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich schon gestorben.

Abram zog von Haran über Damaskus (von dort stammte sein Knecht Eliëser) auf dem üblichen Reiseweg von Mesopotamien nach Kanaan. In Kanaan nahm Abram keinen festen Wohnsitz, sondern wohnte in Zelten und zog immer wieder umher.

Für die Kinder ist interessant, dass Abraham den Mut hatte, seine Sicherheit und seinen Wohlstand zu verlassen und in eine unbekannt Zukunft aufzubrechen. Er vertraute darauf, dass Gott es gut mit ihm meinte.



## Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Wecker finden</b> Ein Kind verlässt den Raum. Ein Kurzzeitwecker wird im Zimmer versteckt und auf 3 Minuten eingestellt. Das Kind kommt herein und muss den Wecker finden, bevor er klingelt. Wenn es ihm nicht gelingt, wird ein Pfand abgegeben.</p>	<p>Heute geht es um Zeit. Was Zeit ist, wozu wir sie haben, was man damit machen kann, usw. Der Mann in unserer Geschichte nutzte seine Zeit. Mitten im Leben begann er etwas Neues.</p>	<p>Kurzzeitwecker</p>
	<p><b>Aktion: Wie alt bin ich, möchte ich sein oder einmal werden?</b> Auf dem Tisch liegen pro Kind die in der Materialspalte genannten Münzen. Jedes Kind soll sein jetziges Alter mit den Münzen bilden und vor sich hinlegen. Wie wäre es, wenn man Lebensjahre abgeben, dazukaufen, zusammenlegen oder verschenken könnte? Was würde passieren? Nun überlegt jedes Kind, wie alt es gerne wäre und legt das Alter mit den Münzen. (Gespräch: Warum gerade dieses Alter?) Dann überlegt jedes Kind, wie alt es einmal werden möchte und legt das Alter in Münzen vor sich hin. (Gespräch: Warum wird gerade dieses Alter angestrebt?)</p>	<p>Der Mann in unserer Geschichte war schon 75 Jahre alt, als er noch einmal etwas ganz Mutiges und Neues begann.</p>	<p>pro Kind: 4 x 1-Cent-Münze 1 x 5-Cent-Münze 7 x 10-Cent-Münze 1 x 50-Cent-Münze</p> <p><i>Für die Schweiz:</i> 4 x 1-Franken-Münze 1 x 5-Rappen-Münze 6 x 10-Rappen-Münze 3 x 20-Rappen-Münze</p>
	<p><b>Spiel: Unerwartet und unverhofft!</b> Wir breiten auf dem Tisch Nüsse, Rosinen, Drops, Erdnussflips, Popcorn, Salzstangen, Erbsen, Smarties o. Ä. aus. Ein Kind geht hinaus. Gemeinsam merken wir uns eine bestimmte Nuss (o. Ä.). Das Kind wird hereingerufen und soll sich vom Tisch so viele Nüsse wegnehmen, bis es zu der bestimmten Nuss kommt. Dann schreien alle „Halt!“ Die weggenommenen Nüsse werden gezählt.</p>	<p>Der Clou bei diesem Spiel ist, dass man nie weiß, welche Nuss die letzte ist. So ist das auch manchmal im Leben. Irgendwann ist etwas zu Ende und etwas Neues beginnt. Nur Gott hat Zeit und Raum vorbestimmt und weiß es im Voraus.</p>	<p>kleine Dinge wie Nüsse, Rosinen, Drops, Erdnussflips, Popcorn, Salzstangen, Erbsen, Smarties o. Ä.</p>

<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Austausch: Was bedeutet Zeit?</b>  Eine Eieruhr oder ein Zeitwecker wird in die Mitte gestellt. Was bedeutet das? Was stellt es dar? (Austausch)  Zeit ist etwas, was jeder Mensch zur Verfügung gestellt bekommt. Wir dürfen mit dieser Zeit etwas machen. Zeit begrenzt aber auch das, was wir tun, d. h.: In eine bestimmte Menge Zeit geht nur eine bestimmte Menge Tun hinein.  Übung: Wie oft in der Minute kann jeder von euch mit dem Finger schnippen? (schätzen und ausprobieren)</p>	<p>So wie das mit dem Fingerschnippen in einer Minute ist, so ist das auch mit einer Woche oder einem Jahr: es geht nur eine bestimmte Menge dessen hinein, was wir tun können. Aber dann kommt wieder ein Jahr, und wieder ein Jahr usw.  Der Mann in unserer Geschichte sollte in seiner verbleibenden Lebenszeit eine lange Reise machen.</p>	<p>Eieruhr oder Zeitwecker</p>
	<p><b>Aktion: Zeit schätzen</b>  Die Kinder werden der Reihe nach einzeln aus dem Raum geschickt (bei großen Gruppen auch in 2-er oder 3-er-Gruppen) und sollen nach genau 3 Minuten zurückkehren. Wer schafft es am genauesten (ohne auf eine Uhr/Handy zu schauen)?  Auswertung: Wie schwer war diese Aufgabe? Wie habt ihr es geschafft?  Austausch: Woher kommt eigentlich die Zeit? Wer hat sie erfunden? Wann fing die Zeit an? Wann geht sie aus? Was wäre, wenn es keine Zeit gäbe?</p>	<p>Gott schenkt uns Zeit zum Leben. Aber wir haben die Aufgabe, diese Zeit gut zu füllen. Manchmal gibt uns Gott auch eine wichtige Aufgabe, so wie in unserer Geschichte dem Abraham, der schon 75 Jahre alt war.</p>	<p>Uhr mit Sekundenzeiger oder Stoppuhr</p>
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Ratespiel: In der Zeit von Abraham</b>  A. Was gab es zurzeit von Abraham?  B. Was gab es noch nicht zurzeit von Abraham?  Wir lassen einen Stift im Kreis herumgehen. In der Mitte steht ein Spieler, der die Augen geschlossen hält. Irgendwann sagt er „Stopp“ und nennt die Frage (entweder A oder B). Derjenige, der gerade den Stift in der Hand hält, muss fünf Dinge dazu nennen. Dabei geht der Stift weiter in der Runde herum. Kommt er beim Sprecher wieder an, bevor er seine Aufzählung beendet hat, muss er in den Kreis. (Leichter wird es, wenn nur drei Dinge genannt werden müssen.)</p>	<p>Die Kinder versetzen sich spielerisch in die Zeit von Abraham.</p>	<p>Stift  (evtl. die beiden Fragen an eine Flipchart oder auf einen großen Zettel schreiben)</p>
	<p><b>Landkarte: Wo liegt das alles?</b> (Anhang 1)  Auf einer Karte werden den Kindern die Orte und der Weg von Abraham gezeigt. Wenn jeder eine Kopie von Anhang 1 bekommt, können die Kinder die Reise von Abraham mit dem Stift nachzeichnen oder gleich Tiere und Menschen hinein malen.</p>	<p>Die Entfernung von Ur nach Haran beträgt genau 930,68 km. Wie lange wird die Familie gewandert sein? Das kann mit den Kindern errechnet werden.</p>	<p>Kopien von Anhang 1</p>

<p><b>Storytime</b></p>	<p><b>Während des Erzählens eine Karte schnappen</b>  Auf dem Tisch oder auf dem Teppich liegen Kärtchen mit folgenden Begriffen (gerne kann eine Skizze des Begriffes dazu gemalt werden):</p> <p><i>Zelt, Fell, Decke, Lagerfeuer, Sternenhimmel, Esel, Kamel, Schaf, Lamm, Kuh, Stadt, Haus, Brunnen, Wasserkrug, Schlange, Skorpion, Brot, Korb, Geld, Oase, Steine, Tempel, Tempelturm, Wegweiser, Öllampe, Gewitter, Wolke, Besen u. a.</i></p> <p>Die Leiterin/Der Leiter erzählt die Geschichte von Abraham und die Kinder bekommen die Aufgabe, nach dem Kärtchen zu greifen, welches in der Geschichte erwähnt wird. Wer schnappt zuerst nach dem richtigen Kärtchen?  Die Leiterin/Der Leiter erzählt am besten von Anfang an, als Abraham noch in Ur gelebt hat (Bild von einem vornehmen Haus und Stufenturm!). Sie/Er muss versuchen, all die Gegenstände einzubauen und das Erlebnis des Auszuges von Abraham gut auszuschnücken. (Je nach Erzählkunst werden die Begriffe aus der o. g. Aufzählung ausgewählt oder um eigene Ideen ergänzt.)</p> <p>Man kann auch die Kinder erzählen lassen: Einer fängt an und zieht die erste Karte (Karten liegen verdeckt auf dem Tisch/Teppich). Er erzählt anhand des Begriffes etwas über Abraham. Dann zieht das zweite Kind die nächste Karte und muss die Geschichte mit dem gezogenen Begriff weiterführen. So geht es immer weiter.</p>	<p>Das ist eine sehr spannende Methode. Die Kinder werden genau zuhören. Allerdings sind sie sehr mit der Aufgabe beschäftigt, nach dem richtigen Kärtchen zu greifen und lassen sich nicht so sehr auf den Inhalt ein. Deshalb ist es ratsam, die Geschichte vorher erst einmal ohne das Spiel zu erzählen.</p> <p><u>Tipp:</u>  Man kann die Kärtchen auch von den Kindern beschriften und bemalen lassen. Dadurch identifizieren sie sich stärker mit der Methode und den Inhalten der Geschichte.</p>	<p>beschriftete A6-Karteikarten (Begriffe siehe links)</p>
<p><b>Übertragung ins Leben</b></p>	<p><b>Spiel: Zelte aufbauen – Zelte abbauen (für 6 Kinder)</b>  Wir fertigen aus Papier oder Stoff ca. 20 kleine Zeltschablonen an. (Dreieck mit Schlitz als Eingang) Diese werden als Stapel in die Mitte gelegt. Jedes Kind wünscht sich eine Zahl zwischen 1 und 6. Dann wird reihum mit drei Würfeln gewürfelt. Sooft die eigene Zahl erscheint, darf man sich ein Zelt vom Stapel nehmen. Wenn der Stapel abgebaut ist, wird er wieder aufgebaut. Nun darf man je nach eigener Zahl wieder ein Zelt auf den Stapel legen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Zelt los ist. (Dieses Spiel kann auch mit Bausteinen gespielt werden.)</p> <p><b>Aktion: Damals – Heute – Morgen</b> (Anhang 4)  Es werden 3 Behälter mit der Beschriftung „Damals (Vergangenheit)“, „Heute (Gegenwart)“ und „Morgen (Zukunft)“ aufgestellt. Die Kinder sollen zu den vorgelesenen Begriffen jeweils einen Papierball knüllen und in den entsprechenden Behälter werfen (siehe Anhang 4).  (evtl. an „Voll im Leben“ in der „Schatzkiste“, S. 33 anknüpfen)</p>	<p>Abraham baute sein ganzes Leben seine Zelte auf und wieder ab. Er folgte damit Gottes Ruf. Gott versprach ihm eine große Zukunft. Abraham wurde der Urvater für das Volk Gottes, zu dem wir heute auch gehören. Gott meint es gut und wir können ihm vertrauen, wenn wir unser Leben planen.</p> <p>Für Abraham war es Zeit weiterzuziehen. Gott hat ihn gerufen. Auch für uns beginnt manchmal etwas Neues. Dann wird etwas wichtig, was vorher noch nicht so wichtig war. Die Zeit ist dafür reif. Es kann auch passieren, dass Gott uns zu einer Aufgabe ruft.</p>	<p>kleine Zeltschablonen aus Papier oder Stoff  3 Würfel</p> <p>Anhang 4  3 Behälter mit Aufschrift alte Papierbogen</p>

	<p><b>Übung: Vergangenheit - Gegenwart – Zukunft</b> (Anhang 2) Die Kinder sollen die Begriffe in die drei Zeitspalten einordnen. Dann schnippt jeder reihum einen Flohopper auf seine Tabelle. Zu dem Begriff, auf dem der Flohopper liegen bleibt, wird ein Satz gebildet, z. B. zum Begriff „Zukunft“: „Demnächst werde ich zu meiner Oma fahren.“ Austausch: Welche Spalte gefällt euch am besten?</p>	Die Kinder überlegen, dass sie Zeit haben, die in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft aufgeteilt werden kann. Die Vergangenheit bewahren wir als Erinnerung, die Gegenwart können wir gerade erleben, die Zukunft liegt vor uns. So geht es jedem Menschen, auch Abraham.	Kopien von Anhang 2 Flohopper
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Rätsel: Irrgarten entwerfen</b> Jedes Kind bekommt ein A4-Blatt und soll einen Irrgarten oder ein Labyrinth entwerfen. Es gibt einen Lebensweg von A nach B, aber viele Seitenwege oder Irrwege führen auch ins Nichts oder in eine Sackgasse. Dann tauschen die Kinder ihre Blätter aus und ein anderes soll das Rätsel lösen.</p>	Kinder entwerfen normalerweise gern Rätsel, die andere dann lösen müssen. Wenn ein Irrgarten zu schwer ist, können sie auch ein Wortgitter oder ein kleines Kreuzworträtsel erfinden.	karierte A4-Blätter Stifte
	<p><b>Aktion: Bild zur Hälfte malen</b> A4-Zeichenblätter werden längs gefaltet. Die Kinder bekommen die Aufgabe, auf eine Hälfte einen halben Menschen, eine halbe Blume, einen halben Baum o. Ä. zu malen. Es muss also vorher entschieden werden, was die Kinder malen sollen. Wenn einer seine Blatthälfte gemalt hat, wird das Blatt umgedreht und der andere malt die andere Hälfte (das gleiche Motiv), ohne dass er die erste Hälfte sehen kann. Wie sieht das Bild am Ende aus, wenn wir es aufklappen?</p>	Wir kennen noch nicht unser ganzes Leben. So wie Abraham mit 75 Jahren auch noch nicht wusste, was noch kommen wird. Deshalb haben wir oft nur ein halbes Bild.	Blätter Stifte Buntstifte
	<p><b>Collage: Ich und mein Leben</b> Die Kinder bekommen Zeitschriften und Illustrierte. Sie sollen Bilder ausschneiden und aufkleben, die zu ihrem Leben passen (Zukunftswünsche, Hobbys, Fähigkeiten, Pläne usw.).</p>	Diese Collage können die Kinder über die ganzen Abraham-Lektionen hinweg vervollkommen.	Zeitschriften Illustrierte Scheren Klebstoff
<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	<p><b>Übung: Zeit kann man ...</b> (Anhang 3) Die Kinder ordnen die Sätze über die Zeit den Spaltenüberschriften zu. Gott gibt uns Lebenszeit, die wir nutzen können. Abraham vertraute Gott und nutzte seine Zeit so, wie Gott es von ihm wollte. Später begriff er immer mehr, warum Gott ihn gerufen hatte. Wir lesen gemeinsam Verse aus dem Bibelabschnitt 1. Mose 12,1–6.  Abschlussgebet.</p>	Die Kinder erkennen am Beispiel von Abraham, dass Gott uns Zeit schenkt, aber auch manchmal etwas von uns will. Wir können ihm vertrauen, er meint es gut.	Sätze und Überschriften (Überschriften farbig) auf Kärtchen schreiben. Pinnwand/Magnettafel Bibeln

	<p><b>Abraham-Karte zeichnen</b> (Anhang 5)  Zum Abschluss beginnen wir, eine Abraham-Karte herzustellen. An der Wand hängt ein großer Bogen Papier (mindestens A1). Gemeinsam beginnen wir eine Abraham-Karte zu zeichnen.  Die Aktion „Abraham-Karte“ zieht sich über alle 6 Abraham-Lektionen. Jedes Mal wird etwas von der Geschichte eingezeichnet.  Heute: Wo ist Abraham geboren? Wo ist er mit seinem Vater hingezogen?</p>	<p>Die Kinder lernen durch das Zeichnen die Landkarte mit ihren Orten, Merkmalen und Entfernungen am besten kennen!  Diese Karte ist auch wertvoll für spätere Geschichten aus dem AT und NT.</p>	<p>große Papierwand (mindestens A1)  Stifte  evtl. Vorlage (siehe Anhang 5)</p>
--	---	---	---

## Rätsellösung, S. 34

Wer Gott vertraut schaut mutig in die Zukunft.

## Anhang 1



## Anhang 2

<b>Vergangenheit</b>	<b>Gegenwart</b>	<b>Zukunft</b>

➔ Trage die folgenden Wörter oder Wendungen in die richtige Spalte ein!

früher, augenblicklich, jetzt, später, damals, vor vielen Jahren, zukünftig, bald, momentan, voriges Jahr, nächste Woche, im Augenblick, in dieser Sekunde, gestern Abend, in absehbarer Zeit, in früher Kindheit, zu biblischer Zeit, wenn Jesus wiederkommt, demnächst



### Anhang 3

Die folgenden Sätze über die Zeit werden auf Kärtchen geschrieben. Genauso die Spaltenüberschriften (farbig).

Die Sätze sollen dann von den Kindern an der Pinnwand/Magnettafel (notfalls auf dem Tisch/Teppich) den Überschriften zugeordnet werden.

empfehlenswert

nicht so empfehlenswert

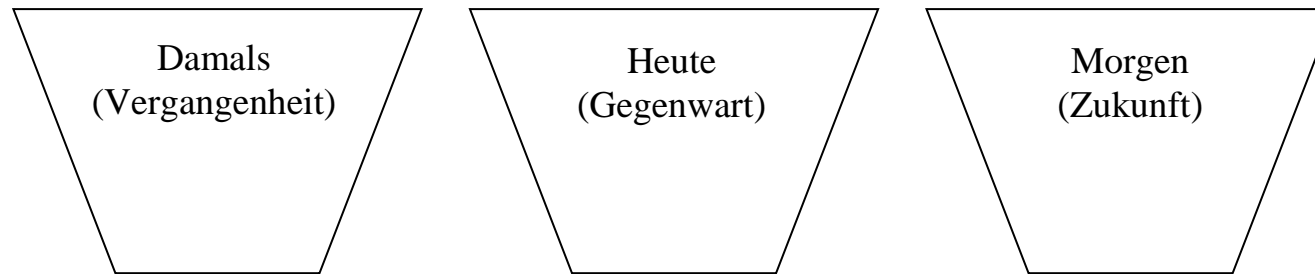
unmöglich

Zeit kann man messen.  
Zeit kann man anhalten.  
Zeit kann man schneller drehen.  
Zeit kann man zurückdrehen.  
Zeit kann man wiederholen.  
Zeit kann man ausfüllen.  
Zeit kann man nutzen.  
Zeit kann man für andere einsetzen.  
Zeit kann man erleben.  
Zeit kann man absitzen.  
Zeit kann man kaufen.  
Zeit kann man vertrödeln.  
Zeit kann man planen.  
Zeit kann man verschlafen.  
Zeit kann man verpassen.  
Zeit kann man gut finden.  
Zeit kann man schlecht finden.  
Zeit kann man nachholen.

## Anhang 4

➔ Wann ist für dich Folgendes am wichtigsten (oder war wichtig)?

Wirf jeweils einen Papierball in das entsprechende Gefäß! (drei Gefäße beschriften)



gute Schulnoten  
Einschulung  
Schwimmprüfung  
mein 8.Geburtstag  
Glaube an Gott  
eine neue Frisur  
Fahrradprüfung  
ein eigenes Tier  
ein Beruf  
meine Taufe  
meine Hochzeit  
Freunde

ein eigenes Zimmer  
allein verreisen  
Führerschein  
Legobausteine  
eigene Kinder  
eine Weltreise  
gutes Essen  
eine eigene Wohnung  
Zeit zum Spielen  
Geld  
Gute-Nacht-Geschichte  
Kindergarten

Eltern  
Gottesdienst  
coole Klamotten  
Süßigkeiten  
Computer  
Handy  
Kuscheltier  
.....  
.....

## Anhang 5

Als Vorlage dazu ist der Arbeitsbogen zu Abraham-Isaak-Jakob geeignet. Zu beziehen für 0,95 € pro Stück als Artikel Nr. 80090 bei KISA-KIDS (bitte rechtzeitig bestellen):

[www.kisa-kids.de/Arbeitsbogen-Abraham-Isaak-Jakob](http://www.kisa-kids.de/Arbeitsbogen-Abraham-Isaak-Jakob)

Mit dieser Karte wird es den Kindern leichter fallen, selbst eine Abraham-Landkarte herzustellen. Leider ist das östliche Zweistromgebiet und die Stadt Ur hier nicht mit drauf, aber man kann es durch eine andere Kartendarstellung (vgl. Anhang 1) leicht dazufügen.

Hier ein Ausschnitt des Arbeitsbogens:

