

Weinen und Lachen

Ismael und Isaak werden geboren

1. Mose 16; 18,1–15; 21,1–14



Kerngedanke

Im Leben von Abraham und Sara gab es Weinen und Lachen. Aber am Ende erfüllte Gott ihren größten Lebenstraum.



Lernziel

Die Kinder sollen verstehen, dass Lachen und Weinen Gaben Gottes sind und uns Gott immer nah ist. Selbst wenn wir schon aufgegeben haben, Gott gibt uns nie auf.



Hintergrundinformationen

Das große menschliche Problem in dieser biblischen Erzählung ist die Kinderlosigkeit von Abraham und Sara. Warum wählte Gott für seinen Plan eine Mutter aus, die kein Kind bekommen konnte? Gott zeigt dadurch umso mehr, wie er in die Geschichte hinein wirkt. Er erfüllt seinen Plan, egal, wie viel Zeit vergeht und welche Hindernisse da sind. Manchmal macht Gott es sogar richtig spannend! Sara und Abraham versprach er die Erfüllung ihrer größten Träume: großen Kindersegen, ein großer Name, ein großes Volk, ein großes Land. Aber für uns Menschen kann die Zeit zu einem quälenden Faktor werden. So erfanden Sara und Abraham eine eigene Problemlösung (eine Leihmutterchaft oder Zweitehe war damals nichts Außergewöhnliches) und es kam zu Konflikten, Streit und Tränen. Abraham liebte Ismael.

Und Gott kümmerte sich auch um diesen Sohn (1. Mose 17,18–21). Ismael wurde der Stammvater der Araber. Wir erkennen nicht immer sofort, ob eine Entscheidung richtig war oder nicht. Aber Gott begleitet uns auf unseren Umwegen.

Die erste Sohn-Verheißung bekam Abraham, als er 75 Jahre alt war. Der erste Bund mit Gott geschah durch Tieropfer, als Abraham ca. 80 Jahre alt war und sich von Lot getrennt hatte (Kap.15). Abraham ist 99 und Sara 89 als der verheißene Sohn endgültig angekündigt wird und Gott nochmals einen Bund mit Abraham schließt. Er besiegelt ihn durch neue Namen für Abraham und Sara (vorher Abram und Sarai). Außerdem fordert er von Abraham die Beschneidung (Kap.17). Beide, Sara und Abraham, lachen, als Gott den verheißenen Sohn zeitnah ankündigt (1. Mose 17,17; 18,11). Das heißt, sie hatten beide die Hoffnung aufgegeben. Aber Gott handelt auch ohne unser Festhalten an der Hoffnung. Gott überrascht, beschämt und überwältigt uns mit seiner Freundlichkeit! Der Bund mit Abraham und der Segen auf Isaak und seinen Nachkommen ist unerschütterlich und begründet den Heilsplan Gottes, entsprechend der Verheißung, die Eva im Paradies bekam. Das, was auf Isaak liegt, ist etwas ganz Einmaliges und Spezielles. Ismael ist nicht Erbe der Verheißung. Er spürt es. Er erfährt nun plötzlich, dass er nicht mehr der Kronprinz ist und muss damit fertig werden. Dadurch kommt es zu Konflikten und Spannungen.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Wer lacht zuerst? Wir bilden zwei Gruppen. Jede Gruppe schickt ein Mitglied in die Mitte. Nun versuchen beide Gruppen, das gegnerische Mitglied zum Lachen zu bringen. Wer zuerst lacht, dessen Mannschaft hat verloren. Variation: Eine Gruppe versucht, irgendeinen aus der anderen Gruppe zum Lachen zu bringen. Sie haben 3 Minuten Zeit. Wenn einer lacht, ist es geschafft. Dann ist die andere Gruppe dran.</p>	<p>Heute geht es in unserer Geschichte auch ums Lachen. Lachen kann man aus verschiedenen Gründen. Welche kennt ihr? (z. B. Verlegenheit, Spaß, etwas ist komisch, Freude, Müdigkeit, Schadenfreude, Glück, Überraschung)</p>	
	<p>Spiel: Schwarz oder Weiß – Weinen oder Lachen Eine Pappscheibe hat eine schwarze und eine weiße Seite. Eine Mannschaft sind die Weißen, die anderen die Schwarzen. Sie sitzen sich gegenüber. Die Pappscheibe wird geworfen. Die Farbe die oben liegt bedeutet: diese Gruppe ist Fänger! Sie müssen versuchen, den anderen zu fangen (oder auf die Hände zu klatschen) und diese müssen weglaufen. Wer gefangen wurde (abgeklatscht wurde) scheidet aus und zählt als Punkt. Nach 1 Minute ist Schluss und die Scheibe wird erneut geworfen.</p>	<p>Schwarz-Weiß erinnert an das Schicksal unseres Lebens. Manchmal sind wir gut dran, manchmal nicht. Genauso war es auch im Leben von Abraham und Sara. Es gab Gutes und nicht so Gutes, es gab Weinen und Lachen.</p>	<p>Pappscheibe mit weißer und schwarzer Seite</p>
	<p>Spiel: Glück oder Unglück? Auf dem Tisch liegen drei Zettelstapel. Die Kinder würfeln eine Zahl und wählen dann einen Stapel aus, von dem sie einen Zettel ziehen. Dort steht, was sie wie oft (je nach Punktzahl) bekommen. Mögliche Begriffe auf den Zetteln: Kaugummi, Bonbon, Schlag auf die Hand, Cent/Rappen, Kuss, Kartoffel, Reiskorn, Erbse, Zettel, Strohalm, Sammelbildchen, Rosine, Nuss, Handdrücken, Umarmung, Sekunden-Rückenmassage, Schluck Saft, Satz des Lobes usw.)</p>	<p>Manchmal weiß man nicht, was als nächstes kommt – Glück oder Unglück? Selbst das Auswählen des Zettels kann uns nicht vor Unglück bewahren. Auch Sara und Abraham versuchten ihr Glück selbst in die Hand zu nehmen, aber sie bekamen große Probleme. Das Großartige ist: Gott kümmerte sich um ihre Probleme (er sorgte für Ismael) und nahm ihnen ihre eigenen Ideen nicht übel!</p>	<p>Zettel mit Begriffen entsprechend viele kleine Dinge Würfel</p>

Einstieg ins Thema	<p>Spiel: Rückenwind oder Gegenwind Auf ein großes Stück Packpapier wird ein Weg mit Spielfeldern aufgemalt (oder runde Felder aufgeklebt). Alle Kinder können mithelfen. Es gibt einen Start und ein Ziel. Nun wirft jeder reihum eine Münze. Bei Zahl hat er „Rückenwind“ (2 Felder vor), bei Kopf hat er „Gegenwind“ (1 Feld zurück und auch einen Spieler seiner Wahl um eins zurücksetzen). Stehen zwei auf einem Feld, so nimmt der zweite Spieler immer am Rückenwind Anteil und rückt auch ein Feld vor.</p>	Wir haben im Leben Schwierigkeiten und Enttäuschungen zu verkraften, erleben aber auch ermutigende Dinge. Wenn man durch „Gegenwind“ zurückgeworfen wird, hilft uns Gott, wieder mutig nach vorn zu gehen. Abraham und Sara bekamen mehrmals die Zusage Gottes, dass sie ein Kind haben werden, das war für sie wie „Rückenwind“.	Packpapier Spielfiguren Münze
	<p>Spiel: Warten auf die richtigen Karten Für dieses Spiel brauchen wir ein Quartett. Der Stapel wandert verdeckt von Hand zu Hand. Jeder dreht die oberste Karte um. Wenn sie einem gefällt, behält man sie. Wenn nicht, schiebt man sie unter den Stapel und gibt die Karten weiter. Alle müssen warten, bis sie die richtigen Karten bekommen. Wer hat zuerst ein Quartett zusammen und keine Karten mehr auf der Hand?</p>	Die Kinder müssen entscheiden: Nehme ich diese Karte oder warte ich noch? Genauso mussten Abraham und Sara warten und warten, bis sie das bekamen, was sie sich wünschten. Die Sache mit Hagar war eine voreilige „Karte“, die dann nicht so einfach unterzubringen war.	Quartett
Kontextwissen	<p>Abraham-Karte malen (Anhang 2) An der Wand hängt unsere angefangene Abraham-Karte. Wir zeichnen daran weiter. Die Aktion „Abraham-Karte“ zieht sich über alle 6 Abraham-Lektionen. Jedes Mal wird etwas von der Geschichte eingezeichnet. Heute: Wo wohnen Abraham und Sara, als ihnen Isaak versprochen wird? (Hebron, Terebinthe Mamres) Wo wohnt Abraham nachdem Sodom zerstört wurde? (Negev, Stadt Gerar, Philisterkönig Abimelech, 1. Mose 20,1) Wo trennen sich Hagar und Ismael von Abraham? (Beer-Seba, Tamariske) Wohin ziehen sie? (Wüste Paran, 1. Mose 21,14.21)</p>	Die Kinder lernen durch das Zeichnen die Landkarte mit ihren Orten und Merkmalen am besten kennen! Das ist auch eine wertvolle Aktion für spätere Geschichten aus dem AT und NT.	große Papierwand mit angefangener Karte Stifte evtl. Vorlage (siehe Anhang 2)
Storytime	<p>Schuh-Theater Wir haben für jede Person in der Geschichte einen Schuh/Sandale parat: Sandale für Abraham, für Sara, jugendlicher Schuh für Hagar, Babyschuh für Ismael, Teenieschuh für Ismael, Babyschuh für Isaak, Kleinkindschuh für Isaak. Mit diesen Schuhen wird die Geschichte erzählt.</p>	Die Dynamik in der Geschichte kann durch die Schuhe besonders lebendig ausgedrückt werden. Man kann einzelne Schuhe oder ein Schuhpaar benutzen, man kann die Schuhe als Symbol einsetzen und über die Personen erzählen oder die Schuhe aus ihrer Perspektive sprechen lassen.	verschiedene Schuhe

	<p>Gefühls-Gesichter (Anhang 3) Die Kinder haben die Gesichter von Anhang 3 vor sich. Während die Geschichte erzählt wird, sollen sie eine Münze oder ein Nugget auf das Gesicht legen, das ihrer Meinung nach zu der Situation passt. Man kann nur die Abraham-Gesichter verwenden oder nur die von Sara oder jede Person einzeln behandeln. Wenn die Kindergruppe klein ist, kann man auch alle Gesichter in einer Ausführung auf den Tisch legen und die Kinder sollen Münze oder Nugget gemeinsam auf das passende Gesicht legen.</p>	<p>Durch die Gesichter werden die Kinder auf menschliche Gefühle und Empfindungen aufmerksam gemacht.</p>	<p>Kopien von Anhang 3 Münzen oder Nuggets</p>
	<p>Abraham-Würfelspiel (Anhang 1) Ein Spielfeld wird auf einen großen Bogen Papier gemalt. Viele kleine runde Spielfelder markieren einen Weg durch die Landschaft mit Umwegen und Seitenwegen (wichtig: Umweg über Ägypten, wenn man auf das entsprechende Feld kommt). In regelmäßigen Abständen wird ein Spielfeld als „Ereignisfeld“ farbig gekennzeichnet und von 1 bis 34 durchnummeriert. Jedes Kind spielt mit einer Spielfigur und stellt sich vor, es wäre Abraham. So lernen die Kinder den Weg Abrahams kennen. Es wird ganz normal gewürfelt und nicht gegenseitig rausgeschmissen. Es können mehrere Steine auf einem Feld stehen. Die Spielleiterin/Der Spielleiter liest jeweils den Text des Feldes vor, auf dem die Figuren landen und erklärt oder fragt, was dort geschehen ist.</p>	<p>Die Kinder erleben Abrahams Leben nach. Wir erzählen ihnen spielerisch die einzelnen Stationen Abrahams oder lassen die Kinder erzählen.</p>	<p>gemaltes Spielfeld auf einem großen Plakatkarton Spielsteine Text von Anhang 1</p>
<p>Übertragung ins Leben</p>	<p>Socken-Theater Jedes Kind bekommt eine Socke. Sie ziehen sie über die Hand und spielen damit wie mit einer Handpuppe. Es folgen 4 Erzählrunden mit der Socke.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Socke stellt sich mit einem Namen vor und erzählt, was sie sich vom Leben wünscht. 2. In der nächsten Runde sollen die Kinder Schwierigkeiten und Probleme erfinden, die die Socke hat, wenn sie an ihre Wünsche denkt. 3. In der darauffolgenden Runde erzählen die Kinder, was die Socke macht, um ihr Problem zu lösen (das aber völlig „blöd“ ausgeht). 4. In der letzten Runde erzählen die Kinder, was der Socke wirklich helfen würde. 	<p>Auch wenn diese Aktion spaßig wirkt, hat sie einen wertvollen Hintergrund. Die Kinder erfinden spielerisch Wünsche, Probleme und Lösungen. Sie verstehen, dass man manchmal falsche Lösungen sucht und die richtigen nicht immer gleich zu erkennen sind. Nach einer Auswertung dieser Einheit wird 1. Mose 21,1 gelesen. Was war bei Sara anders als bei uns oder den Socken? (Gottes Zusage)</p>	<p>viele Socken Bibel</p>

	<p>Austausch: Lachen und Weinen Austausch und Brainstorming: Was fällt euch alles zu diesen zwei Begriffen ein? Zu jedem Begriff suchen wir Positives und Negatives. Die Antworten werden auf einer Flipchart gesammelt. Wieso sind Lachen und Weinen Gaben Gottes? Evtl. die körperlichen Vorgänge des Lachens und Weinens erklären. (Recherche unter wikipedia.de) Warum sind Tränen salzig? Wieso kann man sich totlachen? usw.</p>	<p>Wusstet ihr, dass es Lachklubs und Lachklinien gibt, in denen Menschen ihre seelischen Probleme weglachen? Übrigens: Wir kommen schreiend zur Welt, aber kaum sind wir da, können wir auch schon lächeln, wenn sich jemand mit uns beschäftigt. Wir können glucksen, kichern, juchzen und schallend lachen – und das, solange wir leben. Toll!</p>	<p>Flipchart Internetrecherche zu „Lachen“, „Weinen“, „Tränen“</p>
<p>Kreative Vertiefung</p>	<p>Aktion: Szenen-Fotostory Die Kinder bauen mit Knete und Naturmaterial die Szenen der Geschichte auf. Am besten übernimmt jeder eine Person bzw. bestimmte Gegenstände. Die einzelnen Szenen werden mit einer Digitalkamera fotografiert. Bei der nächsten Kinderstunde (oder beim Kindermoment im Gottesdienst) können sie als Powerpoint-Präsentation vorgeführt werden. Vielleicht möchten die Kinder auch Texte dazu erfinden, die in die Präsentation eingetragen werden sollen.</p>	<p>Bei dieser kreativen Aktion können die Kinder ihre Fantasie einsetzen. Sie werden den biblischen Ablauf der Geschichte besonders verinnerlichen.</p>	<p>Knete Naturmaterial wie Steine, Stöckchen, Gräser, u. a. Pappen oder Deckel von Schuhkartons</p>
	<p>Theater: Abraham und Sara Die Kinder spielen die Geschichte als Theaterstück nach. Für die Geburt von Ismael und später Isaak benötigt man ein oder zwei Babypuppen. Sehr eindrucksvoll wäre auch ein im Zimmer aufgebautes Bergzelt (Kuppelzelt).</p>	<p>Da die Geschichte von der Geburt Isaels und Isaaks sehr dynamisch und konfliktreich ist, lässt sie sich gut darstellen und spielen.</p>	<p>diverse Verkleidung Babypuppen Zelt Decken Kissen usw.</p>
<p>Gemeinsamer Abschluss</p>	<p>Bibeltext lesen Wir lesen gemeinsam den Vers aus „Heiße Bibelspur“ in der „Schatzkiste“, S. 51 (1. Mose 21,7) und besprechen die Aufgabe. Danach geben wir eine kurze Zusammenfassung. Abschlussgebet</p>	<p>Sara ging es so, wie es uns manchmal geht: Wir glauben nicht mehr daran, dass Gott wirklich bei uns ist und uns hilft. So kann uns diese Geschichte von Sara helfen, auf Gott zu vertrauen.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“ Bibeln</p>

Rätsellösung siehe S. 9 dieses Dokumentes

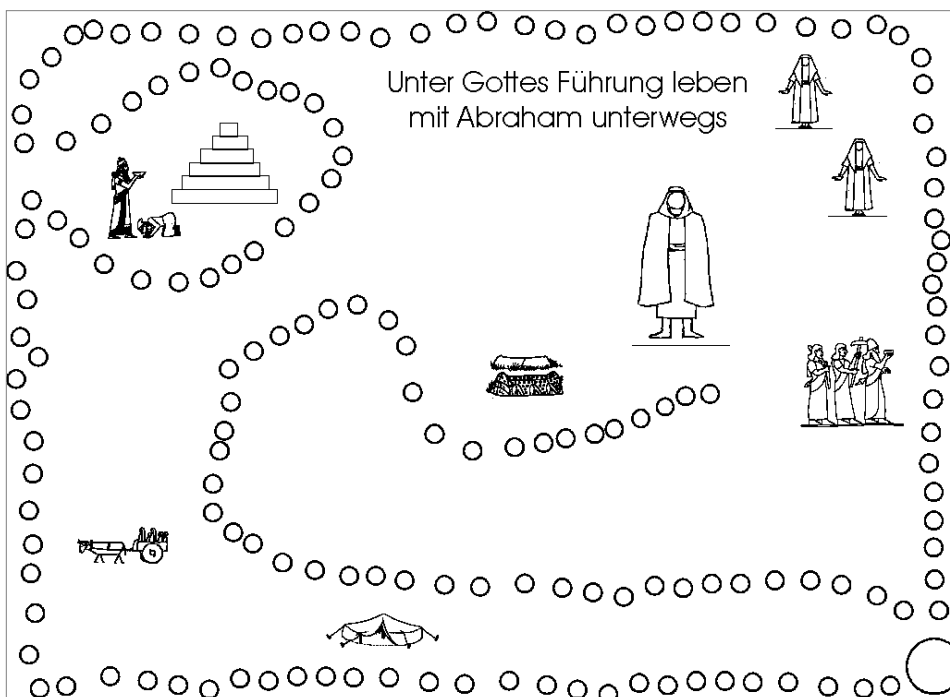
Anhang 1

ABRAHAM-WÜRFELSPIEL

Quelle: www.kinderkirche.de; erarbeitet vom © Team Bunter Kindermorgen - Groß Elbe

Das Spielfeld wird auf einen großen Bogen Papier übertragen. Viele kleine runde Spielfelder markieren einen Weg durch die Landschaft mit Umwegen und Seitenwegen (wichtig: Umweg über Ägypten, wenn man auf das entsprechende Feld kommt). In regelmäßigen Abständen wird ein Spielfeld als „Ereignisfeld“ farbig gekennzeichnet und von 1 bis 34 durchnummeriert. Jedes Kind spielt mit einer Spielfigur und stellt sich vor, es wäre Abraham.

So lernen die Kinder den Weg Abrahams kennen. Es wird ganz normal gewürfelt und nicht gegenseitig rausgeschmissen. Es können mehrere Steine auf einem Feld stehen. Die Spielleiterin/Der Spielleiter liest jeweils den Text des Feldes vor, auf dem die Figuren landen und erklärt oder fragt, was dort geschehen ist.



1. Es ist Nacht. Welches Wetter soll sein? „Sternklare Nacht“ 2 Felder vor, alle anderen Antworten 1 Feld vor.
2. Du hörst mitten in der Nacht eine Stimme. Was machst du?
3. Du überlegst, ob du wirklich die Stimme Gottes gehört hast. Eine Runde aussetzen.
4. Gott sagt, du sollst ein Segen sein für die Welt und du wirst eine große Nachkommenschaft haben. Die Freude darüber lässt dich schneller laufen. Gehe 3 Felder vor.
5. Du musst Sara von dem Aufbruch überzeugen. Hole eine Figur deiner Wahl an deine Seite.
6. Das Gepäck muss gepackt werden. Du musst eine Runde aussetzen.
7. Die ganze Sippe marschiert los. Steht alle auf und geht einmal um den Tisch.

8. Ihr seid nach einer langen Reise endlich in Kanaan angekommen. Du baust einen Altar, um Gott zu danken. Baue einen Turm aus drei Stühlen. Was sagt Abraham? „Guter Gott, ich danke dir...“
9. In Kanaan ziehst du von Lagerplatz zu Lagerplatz. Die nächsten drei Runden brauchst du nicht zu würfeln – du gehst immer drei Felder vor.
10. Es ist eine große Hungersnot - gehe den Umweg über Ägypten.
11. Der Pharao hat Sara zur Frau genommen, weil sie sich als Schwester des Abraham ausgegeben hat, damit Abraham nicht zu Schaden kommt. Gott straft ihn mit einer Krankheit. Abraham wird mit Sara weggeschickt. Rücke vor bis zum Ende des Weges.
12. Dein Reitesel lahmt. In der nächsten Runde darfst du nur ein Feld vor.
13. Du hast sehr viel Geld verdient und große Viehherden. Auch dein Neffe Lot hat viele Tiere. Es gibt Streit wegen Wasser und Weide. Was könntet ihr tun? Sich trennen – 1 Feld vor, alle anderen Antworten – stehen bleiben.
14. Du trennst dich von Lot. Lot hat das bessere Land gewählt. Du musst den Weg in das weniger fruchtbare Land nehmen. In den nächsten zwei Runden wird dir jeweils ein Würfel-punkt abgezogen.
15. Gott verspricht dir erneut eine große Nachkommenschaft. Du kannst es kaum glauben! Mach einen Freudensprung und geh 3 Felder vor.
16. Dein Neffe Lot wurde von kriegerischen Königen gefangen genommen. Dein rechter und linker Nachbar soll mit dir Lot befreien. In den nächsten zwei Runden würfelt ihr so: jeder würfelt, die Zahlen werden zusammengezählt und durch 3 geteilt. Wenn die Zahl nicht durch 3 teilbar ist, rundet die Zahl nach oben auf.
17. Du hast Lot befreit. Geh vier Felder vor.
18. Du liegst nachts wieder unter freiem Himmel. Gott verspricht dir wieder Nachkommen-schaft, so zahlreich wie die Sterne am Himmel. Nenne vier bekannte Himmelskörper und gehe bei jedem genannten ein Feld vor.
19. Weil Sara immer noch kein Kind bekommt, soll ihre Magd Hagar schwanger werden. Hagar bekommt einen Sohn, er heißt Ismael. Gehe 2 Felder vor.
20. Sara und Hagar streiten sich. Du musst den Streit schlichten. Eine Runde aussetzen.
21. Gott schließt einen Bund mit dir und gibt dir und Sara einen neuen Namen. Wie war dein und Saras voriger Name? Du darfst einen aus der Gruppe fragen und ihr dürft beide 1 Feld vorrücken.
22. Eines Tages kommt Besuch zu Euch - 3 Personen. Du musst sie bewirten. Was wirst du ihnen geben? Nenne drei Nahrungsmittel und ein Getränk.
23. Die Engel sagen, dass Sara schwanger wird. Sara lacht. Du musst 2 Felder zurück.

24. Du hörst davon, was in Sodom und Gomorra los ist. Vor Schreck bleibst du stehen. Einmal aussetzen.
25. In Sodom und Gomorra herrscht Lug und Trug, Mord und Totschlag. Gott will die Städte vernichten, aber Lot wohnt dort. Du bittest für die Städte. Such dir einen Mitspieler aus, der drei Felder vor darf.
26. Lot und seine Familie werden aus Sodom herausgeholt. Sie dürfen sich nicht umschaun. Schau deinem gegenüber sitzenden Mitspieler tief in die Augen. Wer zuerst wegschaut, muss eine Runde aussetzen.
27. Du ziehst in den Süden des Landes. Sara bekommt den lang ersehnten Sohn. Es wird drei Tage lang gefeiert und bekommt ein Geschenk. Jeder Spieler darf 2 Felder vorrücken.
28. Der Streit zwischen Hagar und Sara wird wieder stärker. Du musst Hagar und Ismael wegschicken. Du bist traurig. Setze eine Runde aus und denke darüber nach.
29. Gott kümmert sich um Hagar und Ismael. Das erleichtert dich sehr. Würfle noch einmal und verteile deine Würfelpunkte an die Mitspieler.
30. Isaak wächst heran und du erzählst ihm jeden Abend eine Geschichte aus deinem Leben. Nenne drei Sachen, die Abraham bisher erlebt hat und gehe 3 Felder vor.
31. Gott möchte wissen, ob du ihm voll vertraust und fragt dich, ob du sogar Isaak opfern würdest. Du sagst ja, weil du an Gottes Liebe glaubst. Würfle drei Mal. Wenn du eine 6 hast, darfst du 6 Felder vor.
32. Gott ist dein Verbündeter. Du weißt, er meint es gut und will ein großes Volk aus dir und deinem Sohn Isaak machen. Nenn die zwei Söhne, die Isaak bekommen wird. Du darfst jemanden aus der Gruppe fragen und ihr dürft beide 1 Feld vor.
33. Sara ist alt und stirbt. Du begräbst sie in Mamre, wo du ein Stück Land besitzt. Setze eine Runde aus, denn du bist sehr traurig.
34. Du bist sehr alt und am Ziel angekommen. Unter Gottes Führung wird ein großes Volk heranwachsen. Du bist dankbar für ein Leben, das Gott begleitet hat. Geh ins Ziel!

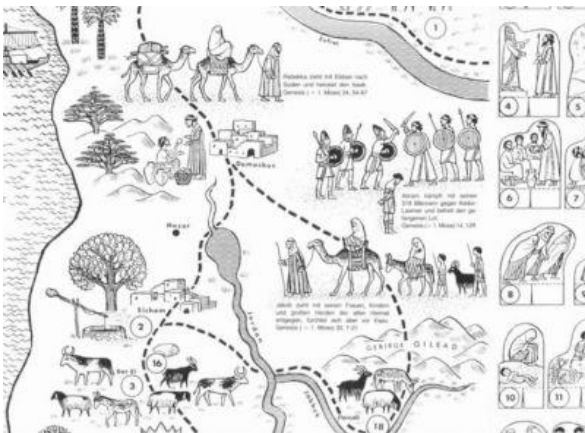
Anhang 2

Als Vorlage zur Abraham-Karte ist der Möckmühler Arbeitsbogen Nr.18 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

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:



Rätsellösung, S. 52

Welcher Name oder Begriff gehört nicht in die Reihe?

Der jeweils unterstrichene und *kursiv* gesetzte Begriff gehört nicht in die Reihe.

Hier zog Abraham durch: Wüste – Steppe – Berge – Wiese – Bahnhof - Flussebene

Verwandte Abrahams: Ismael – Isaak – Isai – Jiska – Milka (1. Mose 11, 29)

Tiere Abrahams: Schafe – Giraffen – Ziegen – Esel – Kamele

Nahrung Abrahams: Kartoffeln – Milch – Käse – Honig – Weizen

Familie des Abraham: Lot – Haran – Nahor – Terach – Absalom (1. Mose 11, 27)

Diese Gewässer kannte Abraham: Jordan – Euphrat – Totes Meer – Nordsee – Rotes Meer

Abraham wird Vater: Schwanger – Mutter – Buggy – Windel – Baby – Geburt

Lebensumstände Abrahams: Nomade – Zelt – Wandern – Whirlpool – Brunnen – Fell

Diese Orte kannte Abraham: Rom – Ur – Haran – Sichem – Damaskus

Anhang 3

ABRAHAM



SARA



HAGAR



ISMAEL

