

Abraham – Wurzeln und Wachsen in Gottes Treue

Einführung

Wie ein Baum sich fest verwurzelt im Erdreich und dort Halt und Nahrung und Kraft findet, so streckt Abraham seine Wurzeln hinein in die Verheißung Gottes und findet darin Halt und Nahrung und Kraft. Der Segen Gottes wird sich im Leben Abrahams entfalten. Abraham wird beides erleben: Das Gefühl, in seinem Glauben entwurzelt zu sein, und die Erfahrung, dass Gott Leben und Hoffnung schon dort sieht, wo für Abraham noch undurchdringliches Dunkel ist. Abraham erfährt: Gott sorgt für ihn und seine Nachkommen. Durch Abraham und seine Nachkommen wird der Segen Gottes in die Welt gelangen.

Übersicht

22.05.2016 | 1. Mose 12,1-9
Wo sind meine Wurzeln?

29.05.2016 | 1. Mose 13,1-12a.18
Wurzeln geben Halt und Haltung

05.06.2016 | 1. Mose 18,1-16; 21,1-7
Wurzeln geben Wachstum

12.06.2016 | 1. Mose 22,1-19
Wenn ich mich entwurzelt fühle ...



Von Abraham erfahren wir in den ausgewählten Texten meist im Kontext seiner Familie. Dies lädt ein, die Geschichten mit eigenen Erfahrungen der Kinder zu verbinden. Da ist zum Einen der Aufbruch an einen unbekanntem Ort oder in eine unbekannt Situation (Schulanfang, neue Sportgruppe, das erste Mal woanders schlafen usw.). Dann der Streit mit Lot, der letztendlich zur Trennung führt, eine wunderbare Möglichkeit über Streit und Lösungen nachzudenken. Das Versprechen Gottes, das sich nach langer Wartezeit erfüllt, und schließlich die große Herausforderung, im Glauben an Gottes Liebe zu bleiben.

Das Bild der Wurzel für diese Einheiten scheint mir gerade für jüngere Kinder schwierig zu verstehen. Dennoch gibt es in jeder Einheit einen Vorschlag, mit einer Wurzel zu arbeiten. Eine Alternative ist das Bild des Weges. Abrahams Weg ins Unbekannte, getrennte Wege für Abraham und Lot, der lange Weg zu einem Kind und der schwere Weg. Dafür sind in jeder Einheit „Weg-Spiele“ vorgeschlagen, die auch an den folgenden Sonntagen (z.B. als Einstieg / Wiederholung) genutzt werden können. Es sollte nur eins der beiden Symbole für die Einheit genommen werden, und auch für die Erarbeitung bietet es sich an, eine Variante für alle vier Sonntage zu nehmen.

Das Kamel-Memory aus der ersten Einheit kann ebenfalls an den folgenden Sonntagen genutzt und ergänzt werden.

Barbara Himmelsbach

**Teilweise übernommen von
Frauke Schäfer, PLAN FÜR DEN KINDERGOTTESDIENST 2016, 217ff**

Wo sind meine Wurzeln?

Vorbemerkungen

Gott ruft Abraham heraus aus seinem Vaterland, aus allem, was ihm bisher Wurzeln, Halt und Orientierung gab. Im Vertrauen auf Gottes Versprechen zieht Abraham los ins Unbekannte.

Nur wenige Kinder werden das (z.B. durch einen Umzug in eine neue Stadt) kennen (ggf. PastorInnenkinder?). Etwas Neues zu wagen bzw. etwas Neues zu beginnen, kennen jedoch alle Kinder, zum Beispiel Kindergartenbeginn, Schulanfang, neue Sportgruppe, das erste Mal woanders schlafen. Die Zusage, dass Gott bei ihnen ist und dass man mit Gott auch unbekannte Dinge wagen kann, ist für sie also genauso aktuell, wie damals für Abraham.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Spiel: Ich packe meinen Koffer

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abraham packt seine Sachen.

Material: keins.

Durchführung: Ein Kind fängt an und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme ... mit.“ Das nächste Kind wiederholt das Teil, was das erste Kind sagt, und packt ein zweites Teil dazu. So geht es weiter, bis ein Kind nicht mehr alle Teile zusammenbekommt.

In der heutigen Geschichte muss auch jemand seine Sachen packen. Damals aber nicht in einen Koffer, sondern in einen Sack und auf ein Kamel oder einen Esel.

b) Wegspiele

1. Vertrauensspiel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: So muss es sich für Abrahams Familie angefühlt haben, loszugehen, ohne genau zu wissen, wo es hingeht.

Material: Tücher zum Augen verbinden, Parcours aus Stühlen und Tischen.

Durchführung: Ein Kind hat die Augen verbunden und wird von einem anderen Kind über den Parcours geführt.

Tipp: Für kleinere Kinder reicht es, die Augen zu verbinden.

2. Die richtige Stimme finden

Für wen: für Kinder ab 8 Jahren.

Warum: Im Leben ist es nicht immer einfach, aber umso wichtiger, auf die richtige Stimme, also Gott, zu hören. Abraham hat dies getan und ist losgegangen.



Material: ein großer Raum oder eine Freifläche draußen.
Durchführung: Ein Kind wird bestimmt und ist die „richtige Stimme“. Je nach Gruppengröße bekommen dann 2-4 Kinder die Augen verbunden und stehen auf der einen Seite des Raums etwas entfernt voneinander. Danach wird die „richtige Stimme“ irgendwo im Raum positioniert, ruft laut „Hierhin!“ und soll von den Kindern mit den verbundenen Augen gefunden werden. Die Aufgabe der restlichen Kinder ist es, für Verwirrung zu sorgen, indem auch sie rufen und so die Kinder mit den verbundenen Augen in die Irre führen.

3. Hindernisparcours

Für wen: für alle Altersgruppen.
Warum: Auf die Stimme (Gottes) zu hören lässt uns genau wie Abraham Hindernisse umgehen.
Material: 12 große Plastikflaschen, Stühle.
Durchführung: Zwischen zwei Stuhlreihen werden die Plastikflaschen aufgestellt. Ein Kind bekommt die Augen verbunden und wird durch Ansagen eines zweiten Kindes durch den Parcours geführt. Wer schafft es, ohne eine Flasche umzuwerfen?
Tipp: Bei jüngeren Kindern sollte ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin das Kind führen und eher „zu mir“ und „von mir weg“ statt rechts und links ansagen.

c) Zeitstrahl

Für wen: für Kinder ab 9 Jahren.
Warum: Die Kinder ordnen den Geschichtenzusammenhang zeitlich ein.
Material: Ein langer Strich wird an eine Tafel gemalt, alternativ mehrere DIN A4-Blätter längs halbieren und aneinanderkleben. Karten mit Namen (s.u.).
Vorbereitung: Auf dem Strich werden die Daten 2000 vor Christus, 1000 vor Christus, 0 und 2000 eingetragen. Vor dem Datum 2000 vor Christus sollte noch viel Platz sein. Die Namen Noah, Abraham, Josef, Mose, David, Daniel, Jesus, Paulus und „Heute“ werden auf Karten geschrieben.
Durchführung: Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, welche Karte wohin gehört. Diese wird entsprechend platziert. Noah: Zeit vor 2000, Josef 2000 v. Chr., Mose 1300 v. Chr., David 1000 v. Chr., Daniel 600 v. Chr., Jesus 0, Paulus direkt daneben, Heute 2000. Als letztes wird Abraham direkt neben Josef gelegt. Ältere Kinder (ab 11 Jahren) können auch selbständig in der Bibel nachschauen und z.B. in Gruppen die Karten zuordnen.
Tipp: Dieser Zeitstrahl kann im Laufe des Jahres noch öfter verwendet werden (z.B. im Oktober – Schöpfungsgeschichte und Jesaja).

d) Wurzel

Für wen: für alle Altersgruppen.
Warum: Symbol der Wurzel für die Geschichten (alternativ zu „Weg“ als Symbol ...).
Material: eine möglichst große Wurzel mit kurzem Baumstumpf.
Durchführung: Die Wurzel wird in die Mitte gelegt. Gemeinsam mit den Kindern wird sie betrachtet und darf erkundet werden. Es ist beeindruckend, wie stark die Wurzeln sind. Im Gespräch wird erarbeitet, dass ein Baum durch seine Wurzeln Halt bekommt. Ähnlich ist es mit dem Glauben an Gott. Durch den Glauben bekommen wir immer wieder Halt. Auch in der heutigen Geschichte braucht Abraham viel Glauben und das Vertrauen, dass Gott ihn hält ...

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas



a) „Erzähl was“-Kiste (M 1)

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Durch die Figuren wird die Geschichte anschaulich.

Material: „Erzähl was“-Kiste, d.h. ein großer Schuhkarton, der mit Stoff beklebt wurde, Holzfiguren, Tiere, Dekomaterial. Dies ist leicht selber herzustellen, ein Grundset kann aber auch über www.rikes-seite.de bezogen werden. Alternativ Playmobilfiguren und Stoffe als Untergrund.

Durchführung: Die Geschichte (M 1) wird erzählt. An den entsprechenden Stellen werden die Figuren umgestellt. Wer Zeit genug hat, kann hiermit natürlich auch eine Foto-story zur Geschichte machen.



b) Geschichte an Stationen (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Durch die Bewegung und die alternativen Erzählorte im Gemeindehaus bleibt die Geschichte in Erinnerung.

Material: Verpflegung für die erste Station (Getränke, Kekse oder Rohkost), evtl. Kopftuch für jedes Kind, aus einfachem Nessel-Stoff geschnitten.

Durchführung: Zunächst beginnt der Kindergottesdienst im normalen Gruppenraum. Hier wird auch die Geschichte erzählt (M 1). Wie Abraham aus seinem gewohnten Umfeld heraus muss, so gehen auch wir an einen anderen Ort im Gemeindehaus (wenn möglich ein Flur oder Ort, wo es nicht so schön ist wie im Gruppenraum). Dort ist die erste Station Abrahams, und es gibt Verpflegung. Noch ist genug für alle da, denn Abraham hat genug eingepackt.

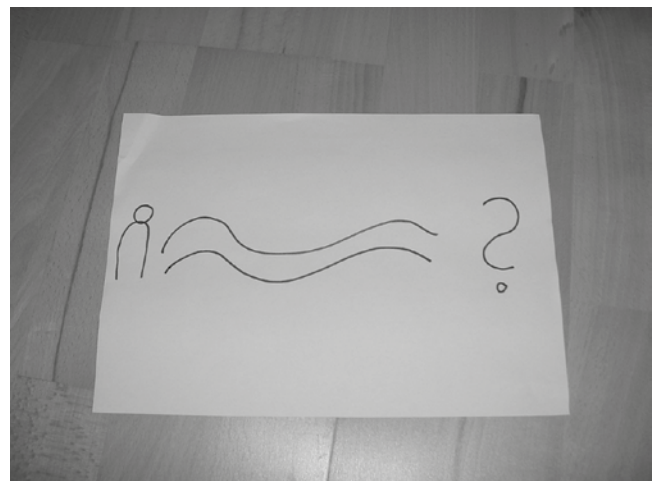
c) Erzählen mit einem Weg-Bild (M 1)

Für wen: eher für ältere Kinder.

Warum: Das Symbol des Weges veranschaulicht die Geschichte.

Material: Weg-Bild mit Fragezeichen (siehe Foto), evtl. Bibeln.

Durchführung: Das Bild wird in die Mitte gelegt. Nun wird die Geschichte erzählt (M 1) oder mit den Kindern in der Bibel gelesen. Gemeinsam wird überlegt, warum wohl am Ende des Weges auf dem Bild das Fragezeichen steht (Abraham muss in unbekanntes Land aufbrechen). Je nach Atmosphäre in der Gruppe kann sich ein Gespräch anschließen: Welche Wege ins Unbekannte haben die Kinder schon erlebt oder gerade noch vor sich? Gegebenenfalls kann sich auch eine Gebetsgemeinschaft anschließen.





3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Memory: Kamele

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte; Abraham reiste auf Kamelen.

Material: ca. 15 Kamelbilder (Google-Bildersuche!) und zwei Fragezeichen werden doppelt ausgedruckt und auf kleine Karten (Karteikarten oder altes Memory) geklebt, so dass ein Memory-Spiel entsteht. Für die nächsten Sonntage werden schon Karten mit einer Weggabelung, einem Baum und einem Berg vorbereitet.

Durchführung: Das Memory wird gespielt. Die Kamele stehen für die langen Wege, die Abraham zurücklegen musste, die Fragezeichen für das Unbekannte auf Abrahams Weg.

b) Gedächtnisspiel: Was Abraham alles eingepackt hat

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Eine spielerische Vertiefung des Themas!

Material: Gegenstände oder Bilder von den Gegenständen (Google-Bildersuche!).

Durchführung: Auf einem Tablett liegen abgedeckt 15-20 Gegenstände oder Bilder von Gegenständen, die Abraham eingepackt haben könnte bzw. die ihm auf seinem Weg begegnet sein könnten, z.B. (Playmobil-)Tiere, Messer, Säge, Becher, Teller, Schuhe, (Puppen-)Kleidung, Sand, Baum, Stein. Die Kinder dürfen sich nun eine Minute lang alles anschauen. Danach wird das Tablett wieder abgedeckt. Können die Kinder nun noch alle Dinge benennen, die darauf waren, haben sie gewonnen, ansonsten hat der/die Mitarbeitende gewonnen.

Variante 1: Bei älteren Kindern kann auch jedes Kind einen Zettel und einen Stift bekommen. Nachdem das Tablett abgedeckt wurde, schreibt nun jede/r für sich auf, was ihr/ihm einfällt. Wer hat das beste Gedächtnis?

Variante 2: Zunächst liegen nur 10 Gegenstände auf dem Tablett, in einer zweiten Runde 15 und in einer dritten Runde dann 20.

c) Spiel: Fühlkästen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abraham entdeckt Neues!

Material: Mehrere Schuhkartons mit einem Loch vorne oder Fühlsäckchen, alternativ Plastikbeutel, als Füllung z.B. Wolle, Stein, Lego, Streichholzschachtel, Kugelschreiber, Gummihandschuh.

Durchführung: Trauen sich die Kinder, in die Kartons zu greifen und etwas Neues zu entdecken? Es könnten ja ekelige oder gefährliche Dinge darin sein ... Auch Abraham wusste nicht, was ihn erwartet, als er losgezogen ist.

d) Basteln: Kopftücher gestalten

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: In der Hitze der Wüste braucht Abraham für seine Familie gute Kopftücher zum Schutz gegen die Sonne. Wer sich für das Erzählen an Stationen entschieden hat, kann diese dann an den nächsten Sonntagen weiter verwenden.

Material: genügend Platz am Tisch, Tücher mit der Zackenschere aus einfachem Stoff geschnitten oder umgenäht, je nach Zeit und finanziellen Möglichkeiten; Filzstifte, Stoffmalstifte, Stofffarben oder Abtönfarben, für ältere Kinder sind

auch Pailletten, Perlen oder Schmucksteine mit entsprechendem Schmucksteinkleber möglich.

Durchführung: Jedes Kind bekommt ein Tuch und darf es anmalen bzw. gestalten.



Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Vertrauensspiel (ohne Hindernisse) (1b-1)
2. „Erzähl was“-Kiste (2a)
3. Memory: Kamele (3a)
4. Fühlkästen (3c)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Spiel: Ich packe meinen Koffer (1a)
2. Hindernisparcours (1b-3)
3. Geschichte an Stationen (2b)
4. Gedächtnisspiel (3b)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Zeitstrahl (1c)
2. Die richtige Stimme (1b-2)
3. Erzählen mit Weg-Bild (2c)
4. Gedächtnisspiel (3b)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Zeitstrahl (1c)
- Wurzel (1d)
- Erzählen mit einem Weg-Bild (2c)
- Gedächtnisspiel (3b)

Barbara Himmelsbach

M 1 Erzählvorschlag

Abraham bricht auf

© Barbara Himmelsbach

In der heutigen Geschichte geht es um Abraham. Abraham lebte vor langer Zeit mit seiner Frau Sarah und vielen Verwandten in einem Land, das Kanaan heißt. Abraham ging es dort gut. Er war reich, und das Einzige, was er nicht hatte, waren Kinder, denn seine Frau Sarah konnte keine Kinder bekommen.

Eines Tages sagte Gott zu Abraham: „Zieh weg von hier in ein Land, das ich dir zeigen werde. Dort wirst du Kinder und Enkel haben, ja, deine Familie wird sehr groß werden.“

Abraham und Sarah überlegten gut, was sie mitnehmen sollten. Die Leute, die für Abraham arbeiteten, sollten mitkommen und die ganzen Tiere natürlich. Kamele und Esel brauchten sie, um die ganzen Sachen zu tragen. Viel Proviant für die Reise, damit sie unterwegs etwas zu essen hätten, und natürlich Geld, damit sie sich auch etwas kaufen konnten.

Der Neffe von Abraham hieß Lot, und dieser überlegte sich, mit seinem Onkel Abraham mitzugehen. Also packte auch Lot alles zusammen, was er hatte.

So zog Abraham mit Lot und einer großen Karawane los, ohne genau zu wissen, wohin die Reise gehen sollte.

Barbara Himmelsbach

Wurzeln geben Halt und Haltung

Vorbemerkungen

Da es nicht genug Wasser für alle Tiere gibt, streiten sich die Hirten von Abraham und Lot. Abraham erkennt, dass nur eine Trennung dauerhaft Frieden bringt. Der Weg der beiden gabelt sich und wird erst später wieder zusammenführen.

Abraham weiß sich von Gott gehalten und kann damit in gelassener Haltung Lot entscheiden lassen, welchen Weg er nimmt. Dass Erwachsene sich manchmal so viel streiten, dass nur eine Trennung möglich scheint, kennen die Kinder zumindest von Freunden, deren Eltern sich getrennt haben. Streit und Lösungen für den Streit sind Themen, die alle Generationen betreffen.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Schreispiel: Karawane

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Ein spielerischer Einstieg, bei dem sich die Kinder auspowern können!

Material: keins.

Durchführung: Abraham und Lot ziehen wie eine Karawane durch das Land. Dazu gibt es ein Schreispiel. Der/Die Mitarbeitende spricht bzw. schreit den Text vor, die Kinder machen es nach. Der Text wird zunächst geflüstert, dann in 4-5 Schritten laut bis zum lauten Schreien (Karawane kommt näher), dann in ca. 3 Schritten leiser bis zum Flüstern (Karawane zieht weiter).

Text: O alele / A ricki ticki tomba / A massa massa massa / O alohe alohe aloha.

In der heutigen Geschichte werden sich auch viele Leute anschreien, aber nicht so nett, wie wir gerade, sondern weil sie sich streiten (Hirten).

b) Wegspiele

1. Karawanenweg

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abrahams und Lots Wege trennen sich.

Material: vier DIN A4-Papiere, Stühle.

Durchführung: Die Gruppe wird geteilt, und die Kinder stellen sich hintereinander an der einen Seite des Raumes auf. Jede Gruppe bekommt zwei DIN A4-Papiere. Das erste Kind jeder Gruppe beginnt, indem es auf einem Papier steht, das zweite vor sich legt, darauf steigt, das erste Papier nimmt, vor sich legt



usw. Das Ganze bis zur gegenüberliegenden Wand und zurück! Dann ist das zweite Kind der Gruppe dran. Das Besondere ist jedoch, dass in der Mitte des Raumes drei Stühle als Barriere aufgebaut sind, so dass die eine Gruppe nach rechts, die andere nach links ausweichen muss.

2. Dreibeinlauf

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Immer zusammen zu laufen war für Abraham und Lot zu beschwerlich, daher haben sie sich getrennt.

Material: große Tücher.

Durchführung: Die Kinder tun sich zu zweit zusammen, stehen nebeneinander, und ein Bein wird mit dem Tuch an das Bein des anderen Kindes gebunden. So sollen sie nun durch den Raum gehen. Das ist beschwerlich. So geht es in der heutigen Geschichte auch Abraham und Lot.

c) Brunnen suchen

Für wen: für Vorschulkinder und jüngere Schulkinder.

Warum: Ein bewegungsorientierter Einstieg ins Thema!

Material: kleine ausgedruckte Brunnen-Bilder (einfacher: drei Wellen auf kleine Zettel malen).

Durchführung: Im Raum versteckt (unter Tischen, Stühlen, hinter Schränken, in Schubladen) kleben mit Tesafilm befestigte Zettel mit Brunnen-Bildern drauf. Welches Kind findet die meisten? Die Brunnen werden in die Mitte des Tisches gelegt. Zur Zeit Abrahams waren Brunnen und Wasserstellen überlebenswichtig. Können sich die Kinder vorstellen, warum? Mögliche Antworten: Nicht wie bei uns Wasser aus der Leitung – Trinken für die Menschen – Wasser vor allem aber für die Tiere. Immer wieder mussten die Hirten von Abraham und Lot Wasserstellen finden oder neue graben. In der heutigen Geschichte geht es darum und um einen heftigen Streit.

d) Wurzel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Symbol der Wurzel für die Geschichten (alternativ zu „Weg“ als Symbol ...).

Material: eine möglichst große Wurzel mit kurzem Baumstumpf.

Durchführung: Die Wurzel wird in die Mitte gelegt. Gemeinsam mit den Kindern wird sie betrachtet und darf erneut erkundet werden. Im Gespräch wird erarbeitet, dass ein Baum durch seine Wurzeln neben Halt auch Nahrung bekommt. Damit er genug Nahrung bekommt, hat der Baum nicht nur eine Wurzel, sondern mehrere, die in verschiedene Richtungen gehen. In der heutigen Geschichte müssen Abraham und Lot auch verschiedene Wege gehen, um genug Nahrung und vor allem Wasser für ihre Tiere zu finden.

e) Gespräch: Streit

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Alternative Lösungen für Streit können gefunden werden!

Material: je nach Variante (s.u.).

Durchführung: **1. Für Vorschulkinder:** Erzählung von zwei Kindern, die sich um ein Spielzeug streiten. Was können die Kinder machen?

2. Für jüngere Schulkinder: Esel-Geschichte. Dafür bei Google die Begriffe „Streit“ und „Esel“ eingeben. Dann landet man bei den Bildern zu einer Esel-Streit-Bilder-Geschichte. Diese wird ausgedruckt und zunächst nur bis zum

vierten Bild (Fragezeichen) gezeigt. Die Kinder können Lösungen vorschlagen. Dann wird der Rest aufgedeckt. Diese Lösung haben Abraham und Lot mit Sicherheit versucht.

3. Für ältere Schulkinder: Auch hier kann die Esel-Geschichte (s.o. 2.) genommen werden. Je nach Atmosphäre in der Gruppe kann hier aber auch über eigene Streit-Erfahrungen gesprochen werden. Mit wem streiten sich die Kinder? Streiten sie sich viel oder wenig? Was sind die Themen? Wie lösen die Kinder die Konflikte? Sind sie eher diejenigen, die nachgeben, oder diejenigen, die sich durchsetzen?



2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) „Erzähl was“-Kiste (M 1)

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Durch die Figuren wird die Geschichte anschaulich.

Material: „Erzähl was“-Kiste (siehe erste Einheit!), alternativ Playmobilfiguren und Stoffe als Untergrund.

Durchführung: Die Geschichte (M 1) wird erzählt. An den entsprechenden Stellen werden die Figuren umgestellt. Wer Zeit genug hat, kann hiermit natürlich auch eine Fotostory zur Geschichte machen.

b) Geschichte an Stationen (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Durch die Bewegung und die alternativen Erzählorte im Gemeindehaus bleibt die Geschichte in Erinnerung.

Material: Gummibärchen, evtl. Kopftuch für jedes Kind, aus einfachem Nessel-Stoff geschnitten.

Durchführung: Zunächst beginnt der Kindergottesdienst im normalen Gruppenraum. Nach einer kurzen Wiederholung geht die Gruppe an die Station vom letzten Sonntag. Dort gibt es nun Gummibärchen, aber weniger als Kinder da sind. Wie lösen die Kinder diesen Konflikt? Die Gruppe geht weiter zu einer nächsten Station. Auch hier gibt es weniger Gummibärchen als Kinder ... So war es auch bei Abraham und Lot. Es gab nicht genug Wasser für alle Tiere ... Die Geschichte (M 1) wird erzählt.

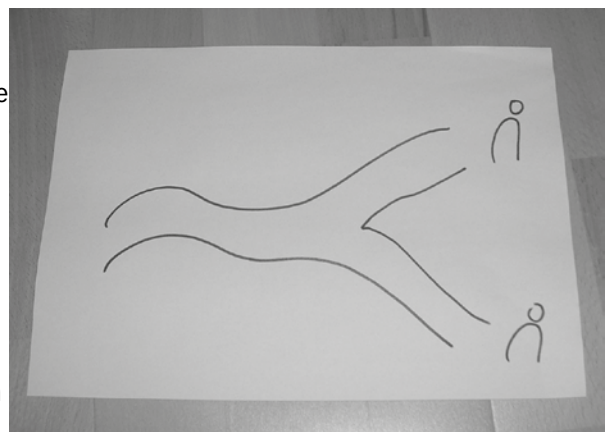
c) Erzählen mit einem Weg-Bild (M 1)

Für wen: eher für ältere Kinder.

Warum: Das Symbol des Weges veranschaulicht die Geschichte.

Material: Weg-Bild mit Weggabelung (siehe Foto), evtl. Bibeln.

Durchführung: Das Bild wird in die Mitte gelegt. Erahnt schon ein Kind, warum der Weg sich teilt? Nun wird die Geschichte erzählt (M 1) oder mit den Kindern in der Bibel gelesen. Gemeinsam wird überlegt, warum wohl am Ende des Weges auf dem Bild die Weggabelung ist (Abraham und Lot trennen sich). Je nach Atmosphäre in der Gruppe kann sich ein Gespräch anschließen: Mussten sich die Kinder schon mal von lieben Menschen trennen?





3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Memory: Kamele

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte; Abraham reiste auf Kamelen.

Material: Memory vom letzten Sonntag; ergänzt werden die beiden Karten, auf denen eine Weggabelung zu sehen ist.

Durchführung: Das Memory wird gespielt. Die Kamele stehen für die langen Wege, die Weggabelung für die Trennung von Abraham und Lot.

b) Spiel: Zielwurf Brunnen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte.

Material: ein runder Kreis aus grauer Pappe, Münzen.

Durchführung: Der Kreis liegt auf dem Boden, die Kinder stellen sich mit einem Abstand dazu auf. Wer schafft es, seine Münze in den „Brunnen“ zu werfen? In der heutigen Geschichte ging es ja um Brunnen bzw. Wasserstellen.

c) Spiel: Kamele am Brunnen platzieren

Für wen: für Kinder ab 5 Jahren.

Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte.

Material: für 4-5 Kinder ein Spielplan mit 4 Kreisen (Brunnen), um die herum jeweils 6 Plätze durch Punkte markiert sind. 35 Spielsteine (Kamele), z.B. „Mensch ärgere dich nicht“-Figuren, Legosteine oder Gummibärchen, ein Würfel.

Durchführung: Die Spielsteine werden unter den Kindern aufgeteilt, so dass jedes Kind gleich viele Steine hat, insgesamt aber mindestens 28 Steine im Spiel sind. Es wird reihum gewürfelt. Je nach Augenzahl dürfen die Kinder jeweils ihre Kamele am Brunnen platzieren. Bei 1, 2 und 3 entsprechend viele Kamele, bei 4 ein Kamel, bei 5 zwei Kamele und bei 6 drei Kamele. Wer zuerst alle Kamele zum Brunnen gebracht hat, hat gewonnen.

d) Spiel: Wasser transportieren

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Wasser musste immer wieder aus dem Brunnen zu den Zelten transportiert werden.

Material: Eimer mit Wasser, Eierbecher, Messbecher, geeigneter Fußboden oder Platz draußen.

Durchführung: Die Gruppe wird in kleinere Gruppen geteilt (max. 8 Kinder). Jede Gruppe bekommt einen Eierbecher. Mit diesem soll sie möglichst viel Wasser aus dem entfernt stehenden Eimer (Brunnen) in ihren Messbecher holen. Dazu geht das erste Kind los, füllt den Eierbecher, geht zurück, schüttet ihn aus und gibt ihn dem nächsten Kind. Den Eierbecher mit der anderen Hand abzudecken ist dabei verboten ... Man kann das Ganze auf Zeit spielen, oder jedes Kind darf drei Mal laufen, dann kommt es eher auf die Geschicklichkeit an (und weniger Wasser wird verschüttet).

e) Eine Wasserorgel bauen

Für wen: für Kinder ab 8 Jahren.

Warum: In der heutigen Geschichte ging es auch um Wasser; vielleicht hat Abrahams Familie so oder so ähnlich (ohne Flaschen) Musik gemacht?

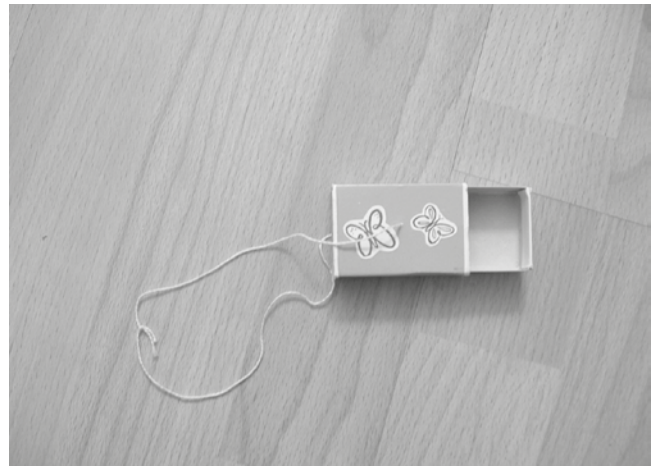
Material: Glasflaschen, Wasser, evtl. Stimmgerät.

Durchführung: Jedes Kind bekommt eine Glasflasche und darf Wasser hinein füllen. Bläst es nun in die Flasche, entsteht ein Ton. Verschiedene Füllhöhen geben unterschiedliche Töne. Dies darf ausprobiert werden! Wer das Ganze perfektionieren will, kann mit einem Stimmgerät (oder entsprechender App) die Flaschen stimmen und dann z.B. „Alle meine Entchen“ mit den Kindern einüben.



f) Basteln: Versöhnungsmaschine

Für wen: für alle Altersgruppen.
Warum: Streit und Versöhnung sind für Kinder oft ein Thema.
Material: Streichholzschachteln, Material zum Bekleben (z.B. Glanzpapier, Stoffreste, Glitzersteine), kleine Bonbons, Nadel und Faden.
Durchführung: Jedes Kind bekommt eine Streichholzschachtel und darf diese gestalten. Danach wird der Innenteil herausgenommen. Dann wird ein Faden mit Hilfe der Nadel durch die Außenhülle (ca. Mitte der Schachtel) geführt. Dieser wird an den Enden zusammengeknotet. Steckt man nun das Innenteil hinein, öffnet sich die Schachtel, sobald man am Faden zieht. Mit kleinen Bonbons gefüllt, kann diese „Maschine“ ein erster Schritt zur Versöhnung nach einem Streit werden. Damit sich die Wege nicht wie bei Abraham und Lot trennen müssen ...



Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Brunnen suchen (1c)
2. Gespräch: Streit (1e-1)
3. „Erzähl was“-Kiste (2a)
4. Memory: Kamele (3a)
5. Spiele (3b oder d)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Wegspiel: Karawane (1b-1)
2. Gespräch: Esel-Geschichte (1e-2)
3. Geschichte an Stationen (2b)
4. Basteln: Versöhnungsmaschine (3f)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Dreibeinlauf (1b-2)
2. Gespräch: Streit (1e-3)
3. Erzählen mit Weg-Bild (2c)
4. Eine Wasserorgel bauen (3e)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Brunnen suchen (evtl. nur die Kinder) (1c)
- Wurzel (1d)
- Gespräch: Streit (1e – Varianten 1 oder 2)
- Erzählen mit Weg-Bild (2c)

Barbara Himmelsbach

M 1

Erzählvorschlag **Abraham und Lot trennen sich**

© Barbara Himmelsbach

Abraham und Lot sind nun schon lange Zeit unterwegs. Weil es nicht genug zu essen gab, waren sie sogar bis nach Ägypten gezogen. Jetzt sind sie wieder zurück im Südland.

Unterwegs haben sie noch mehr Tiere gekauft, so dass die Karawane, mit der sie unterwegs sind, riesig groß ist. Zu essen hatten sie nun genug, nur das Wasser wurde knapp. Sie hatten inzwischen so viele Tiere, dass es an den Brunnen, zu denen sie kamen, immer wieder Streit gab. Welche Tiere durften zuerst trinken? Und ist überhaupt genug Wasser für alle da? Darüber stritten sich die Hirten von Abraham und Lot, und schließlich stritten sich sogar Abraham und Lot selber. Was sollten sie machen?

Abraham überlegte und sagte schließlich zu Lot: „Mit unserem Streit soll es aufhören. Wir müssen uns trennen. Such dir aus, wohin du gehen willst, ich gehe mit meinen Leuten in die andere Richtung“.

Lot schaute sich das Land genau an. Im Osten gab es gutes Land, dort war viel Wasser und genug Weideland für die Tiere. Also ging Lot nach Osten, und Abraham zog mit seinen Leuten nach Westen.

So hatte ihr Streit ein Ende. Abraham war zufrieden, nur Kinder hatte er immer noch keine.

Barbara Himmelsbach

Wurzeln geben Wachstum

Vorbemerkungen

Abraham und Sarah wohnen im Hain Mamre bei Hebron, als sie Besuch bekommen. Die Zusage, dass sie ein Kind bekommen wird, bringt Sara zum Lachen. Sie hält es nicht für möglich, da sie schon alt ist. Im Verlauf des Jahres erleben Abraham und Sarah, wie Gottes Verheißung, die er Abraham schon vor langer Zeit unter dem Sternenhimmel gegeben hat, nun endlich in Erfüllung geht. Mit dem Kind werden sie sich im Land verwurzeln. Nach langem Weg gibt es nun doch einen Nachkommen.

Dass manche Paare lange auf ein Kind warten, haben vielleicht die älteren Kinder schon mitbekommen. Auf die Erfüllung eines Wunsches zu warten, kennen jedoch die meisten Kinder. Jetzt im Juni ist es bis Weihnachten ja noch eine lange Zeit. Wer schon Geburtstag hatte, muss mit größeren Wünschen also noch lange warten.

Bausteine für die Stundengestaltung



1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Spiel: Armer schwarzer Kater

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Ein spielerischer Einstieg; Lachen ist Thema!

Material: keins.

Durchführung: Die Kinder sitzen im Kreis. Ein Kind darf in die Mitte. Es ist der Kater und schleicht auf allen Vieren zu einem Kind hin. Dieses Kind muss den Kater streicheln und sagen: „Armer schwarzer Kater“. Dabei darf es nicht lachen, wozu der Kater allerdings durch Grimassen und „Miau“ animiert.

b) Wegspiele

1. Laufspiel: Abraham führt

Für wen: für Kinder von 3-8 Jahren.

Warum: Abraham führt seine Familie den langen Weg entlang.

Material: keins.

Durchführung: Die Gruppe läuft durch den Raum. Ein Kind darf anfangen und macht eine Bewegung, die alle nachmachen müssen (z.B. hüpfen, Arme wedeln, beim Laufen wie ein Frosch quaken). Nach einer Zeit bestimmt der/die Mitarbeitende das nächste Kind, das etwas vormachen darf (und dies auch will!).

2. Staffelspiel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abrahams Weg zur Verheißung ist lang.

Material: großer Raum oder Platz im Freien.



Durchführung: Die Gruppe wird in kleinere Gruppen geteilt, die an der einen Seite des Raumes stehen. Jeweils ein Kind beginnt, läuft zur gegenüberliegenden Wand und zurück, schlägt das nächste Kind ab usw. Je nach Gruppengröße ruhig bis zu fünf Mal, so dass die Länge des Weges deutlich wird. Alternativ hierzu kann auch das Karawanenspiel vom letzten Sonntag wiederholt werden.

c) Zeit einschätzen

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Auch Abraham kam die Zeit wohl lang vor.

Material: eine Uhr, die nicht zu laut tickt.

Durchführung: Die Kinder sitzen im Kreis und sollen abschätzen, wie lang eine Minute ist. Der/Die Mitarbeitende sagt dazu „Los!“ und schaut auf die Uhr. Wenn ein Kind meint, eine Minute sei rum, hebt es die Hand. Wenn alle Hände oben sind, sagt der/die Mitarbeitende die Zeit an und sagt, welches Kind am nächsten dran war und damit gewonnen hat. Wem kam die Zeit lang vor? Auch Abraham musste einmal lange warten.

d) Wurzel

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Symbol der Wurzel für die Geschichten (alternativ zu „Weg“ als Symbol ...).

Material: eine möglichst große Wurzel mit kurzem Baumstumpf.

Durchführung: Die Wurzel wird in die Mitte gelegt. Gemeinsam mit den Kindern wird sie betrachtet und darf erneut erkundet werden. An diesem Sonntag wird zunächst wiederholt, dass der Baum durch seine Wurzeln Halt und Nahrung bekommt, wie wir im Glauben an Gott. Deshalb kann der Baum wachsen und groß und alt werden. Die Jahresringe am Baumstumpf werden nun genauer betrachtet. Sie geben an, wie alt der Baum geworden ist. Die Kinder können sie zählen und feststellen, wie dick der Baum geworden wäre, wenn er so alt wäre, wie sie selber. In der heutigen Geschichte geht es auch um das Alter. Sarah glaubte für ein Kind viel zu alt zu sein ...

e) Gespräch: „Mein größter Wunsch“

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Abraham und Saras größter Wunsch war ein Kind.

Material: keins.

Durchführung: Der/Die Mitarbeitende erzählt, was er/sie sich gerade am meisten wünscht. Nun darf jedes Kind auch erzählen, was es sich wünscht. Gemeinsam wird abgeschätzt, welcher Wunsch wohl in Erfüllung gehen wird und wer auf die Erfüllung wohl am längsten warten muss. Abraham und Sara mussten in der heutigen Geschichte sehr lange warten.

2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) „Erzähl was“-Kiste (M 1)

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Durch die Figuren wird die Geschichte anschaulich.

Material: „Erzähl was“-Kiste (siehe erste Einheit), alternativ Playmobilfiguren und Stoffe als Untergrund.

Durchführung: Die Geschichte (M 1) wird erzählt. An den entsprechenden Stellen werden die Figuren umgestellt. Wer Zeit genug hat, kann hiermit natürlich auch eine Fotostory zur Geschichte machen.



b) Geschichte an Stationen (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Durch die Bewegung und die alternativen Erzählorte im Gemeindehaus bleibt die Geschichte in Erinnerung.

Material: Gummibärchen, evtl. Kopftuch für jedes Kind aus einfachem Nessel-Stoff geschnitten.

Durchführung: Zunächst beginnt der Kindergottesdienst im normalen Gruppenraum. Nach einer kurzen Wiederholung geht die Gruppe an die Station vom letzten Sonntag. Nachdem Abraham und Lot sich getrennt haben, geht die Gruppe nun mit Abraham an eine weitere Station (Wenn möglich steht dort eine große Pflanze). Hier, im Hain (kleiner Wald) Mamre hat Abraham sein Lager aufgeschlagen. Die Geschichte (M 1) wird erzählt.

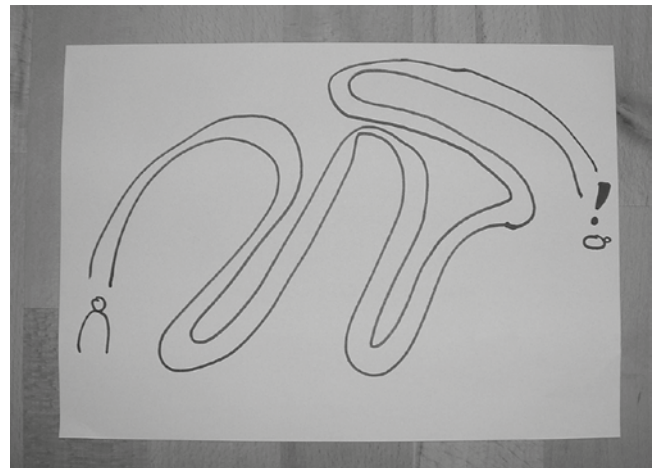
c) Erzählen mit einem Weg-Bild

Für wen: eher für ältere Kinder.

Warum: Das Symbol des Weges veranschaulicht die Geschichte.

Material: Weg-Bild mit verschlungenem Weg und einem Ausrufezeichen (siehe Foto), evtl. Bibeln.

Durchführung: Das Bild wird in die Mitte gelegt. Nun wird die Geschichte erzählt (M 1) oder mit den Kindern in der Bibel gelesen. Gemeinsam wird überlegt, warum der Weg so verschlungen ist und wofür das Ausrufezeichen steht (Es hat lange gedauert, bis das Kind da war). Je nach Atmosphäre in der Gruppe kann sich ein Gespräch anschließen: Haben die Kinder schon mal auf ein Versprechen lange warten müssen?



3. Bausteine für die Vertiefung des Themas

a) Memory: Kamele

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte; Abraham reiste auf Kamelen.

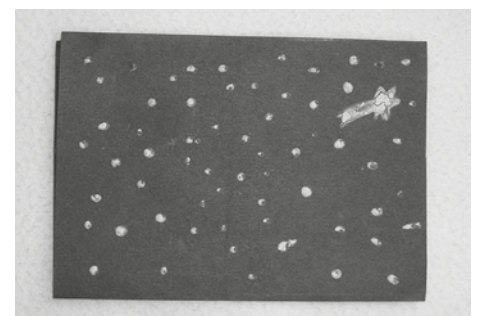
Material: Memory vom letzten Sonntag; ergänzt werden die beiden Karten, auf denen ein Baum zu sehen ist.

Durchführung: Das Memory wird gespielt. Die Kamele stehen für die langen Wege, unter dem Baum ist Abraham den Engeln begegnet.

b) Wachskratzbild: Sterne

Für wen: für Kinder von 3-8 Jahren.

Warum: Abraham erinnert sich an Gottes Versprechen, dass seine Nachkommen so zahlreich wie die Sterne sein sollen.





- Material:** gelbe Pappe (DIN A5), viele blaue und schwarze Wachsmalstifte, Dinge zum Kratzen (Teelöffel, Lineale, Münzen).
- Durchführung:** Die Kinder malen zunächst die ganze gelbe Pappe dunkelblau oder schwarz. Nun kratzen sie kleine Sterne in das Wachs, so dass das gelbe Papier durchscheint. Wer möchte, kann auch zunächst Abraham unten in die Mitte als Strichmännchen kratzen.

c) Bild mit Nachtleuchtfarbe

- Für wen:** für Schulkinder.
- Warum:** Abraham erinnert sich an Gottes Versprechen.
- Material:** schwarze Pappen in DIN A6, Zahnstocher, Nachtleuchtfarbe (z.B. Revell – Night Color, gibt es im Modellbaugeschäft).
- Durchführung:** Jedes Kind bekommt eine schwarze Pappe und gestaltet darauf Abraham in der Mitte und jede Menge Sterne mit Nachtleuchtfarbe um ihn herum. Dazu wird die Farbe mit Hilfe der Zahnstocher auf das Papier gebracht. Ist es nun dunkel (z.B. in einem Flur), leuchten die Sterne.

d) Spiel: Murmeln

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
- Warum:** Eine spielerische Vertiefung des Themas; Abraham erinnert sich an Gottes Versprechen.
- Material:** ca. 10 Sterne aus Papier ausgeschnitten, Gummibärchen, Murmeln.
- Durchführung:** Auf den ausgeschnittenen Sternen liegt jeweils ein Gummibärchen. Die Kinder stehen etwas entfernt. Schaffen sie es, durch Rollen ihrer Murmel ein Gummibärchen zu treffen, gehört es ihnen.

Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Spiel: Armer schwarzer Kater (1a)
2. „Erzähl was“-Kiste (2a)
3. Abraham führt (1b-1)
4. Wachskratzbild: Sterne (3b)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Zeit einschätzen (1c)
2. Geschichte an Stationen (2b)
3. Spiel: Murmeln (3d)
4. Bild mit Nachtleuchtfarbe (3c)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Zeit einschätzen (1c)
2. Gespräch: „Mein größter Wunsch“ (1e)
3. Erzählen mit einem Weg-Bild (2c)
4. Bild mit Nachtleuchtfarbe (3c)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Zeit einschätzen (1c)
- Gespräch: „Mein größter Wunsch“ (1e)
- Erzählen mit einem Weg-Bild (2c)
- Memory Kamele (am Overhead-Projektor oder Beamer) (3a)

Barbara Himmelsbach

Erzählvorschlag

Abraham bekommt Besuch

M 1

Zwischen der letzten Geschichte und der heutigen sind viele Jahre vergangen. Abraham und seine Frau waren alt geworden. Sie lebten nun an einem Ort, der Mamre heißt. Kinder hatten sie immer noch nicht, und so langsam zweifelte Abraham an Gottes Zusage.

© Barbara Himmelsbach

Eines Tages jedoch bekam Abraham Besuch von drei Männern. Sofort wusste er, dass es keine normalen Männer waren, sondern dass Gott sie geschickt hatte. Abraham bat die Männer zu bleiben. Sarah backte Brot und Kuchen, und Abraham aß gemeinsam mit den Männern. Nach dem Essen sagte einer der Männer: „Nächstes Jahr um diese Zeit werden wir dich wieder besuchen. Dann wirst du mit deiner Frau Sarah einen Sohn haben.“

Sarah hatte das gehört und lachte laut auf. Sie sollte noch ein Kind bekommen? In ihrem Alter war das doch unmöglich!

Die Männer hörten, wie Sarah lachte und ermahnten sie: „Bei Gott ist alles möglich! Du wirst schon sehen.“ Sarah wunderte sich sehr.

Aber tatsächlich, bald darauf merkte Sarah, dass sie schwanger war und freute sich sehr. Wie die Männer gesagt hatten, bekamen Abraham und Sarah einen Sohn und nannten ihn Isaak.

Barbara Himmelsbach

Wenn ich mich entwurzelt fühle ...

Vorbemerkungen

Die heutige Geschichte ist eine schwierige Geschichte. Dass Gott von Abraham verlangt, seinen Sohn zu opfern, ist herausfordernd. Selbst das Happy End - die Opferung des Widder - ist für uns heutzutage unverständlich und erregt Widerspruch.

Die Aussage, dass selbst in einem so in Gott verwurzelten und gesegneten Leben wie dem Abrahams schwere Zeiten oder schwierige Wegstrecken vorkommen und dass man Gott manchmal nicht versteht, ist jedoch für alle Generationen wichtig. Auch manche Kinder kennen schon schwierige Zeiten, in denen ihnen das Liebste genommen wurde (Tod von Haustieren oder Angehörigen, Umzug des besten Freundes). Der Glaube daran, dass Gott auch in den schwierigen Zeiten bei uns ist, ist eine Kernaussage dieses schwierigen Textes, die vermittelbar ist und die betont werden kann.

Wem die Geschichte zu schwierig ist, der kann die Wiederholung der letzten Geschichten mit Spielen aus den Stunden in den Vordergrund rücken und nur kurz erzählen, dass Abraham dann in eine schwierige Situation kam, in der er Gott nicht verstanden hat. Ein ehrliches „die Geschichte ist mir für euch zu schwierig“ ist sicher besser, als die Geschichte mit einem komischen Gefühl zu erzählen. Alternativ kann auch weiter erzählt werden, wie Isaak heranwächst und schließlich Rebecca zur Frau bekommt. Oder es kann einfach eine andere biblische Geschichte gewählt werden.

Bausteine für die Stundengestaltung

1. Bausteine für den Einstieg ins Thema

a) Tierbegrüßung

Für wen: für Vorschulkinder.

Warum: Eine spielerische Begrüßung.

Material: keins.

Durchführung: Wie begrüßen sich eigentlich die Tiere? Wir probieren es aus. Jeweils nach rechts und nach links begrüßen sich die Kinder mit entsprechenden Tiergeräuschen, z.B. Ente quaken, Pferde wiehern, Hühner gackern, Kühe muhen usw. Als letztes begrüßen wir uns wie die Schafe mit „mäh“. Ein Schaf bzw. Widder wird in der heutigen Geschichte eine große Rolle spielen.

b) Wegspiele

1. Wattepusten

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Auch Abrahams Weg ging nicht nur geradeaus.



- Material:** Wattebäusche, mehrere Tische längs hintereinander.
Durchführung: Mit Bauklötzen werden eine oder mehrere verwinkelte Bahnen gebaut. Die Kinder sollen nun ihren Wattebausch möglichst schnell hindurch pusten. Wenn dieser aus der Bahn fliegt, müssen sie von vorne anfangen.



2. Hindernisparcours

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Die heutige Wegstrecke von Abraham ist beschwerlich.
Material: Tische und Stühle, Wolle.
Durchführung: Aus Tischen und Stühlen wird ein Hindernisparcours gebaut, den die Kinder überwinden sollen. Die Wolle zeigt an, wo es lang geht, z.B. über einen Stuhl, unter einem Tisch durch, über den nächsten Tisch, unter dem nächsten Stuhl durch, Slalom um weitere Stühle ... Wer genug Zeit hat, kann den Parcours auch mit den Kindern bauen.

c) Spiel: Galgenmännchen

- Für wen:** für Schulkinder ab dem 2. Schuljahr.
Warum: Eine spielerische Wiederholung der bisherigen Geschichte.
Material: Overhead-Projektor und Folie oder großes Blatt und Stift oder Tafel.
Durchführung: Für jeden Buchstaben des Wortes wird ein Strich gemalt. Die Kinder nennen nacheinander Buchstaben. Kommt der Buchstabe im Wort vor, wird er an die entsprechende Stelle geschrieben, kommt er nicht vor, wird mit max. 6 Strichen ein Galgen (oder eine Blume) gezeichnet. Erraten die Kinder das Wort, bevor der Galgen fertig ist, haben sie gewonnen, ansonsten der/die Mitarbeitende. Der entsprechende Abschnitt der Geschichte wird jeweils kurz erzählt. **Worte:** Abraham, Umzug, Streit, Sterne, Kind, Isaak

d) Wurzel

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Symbol der Wurzel für die Geschichten (alternativ zu „Weg“ als Symbol ...).
Material: eine möglichst große Wurzel mit kurzem Baumstumpf.
Durchführung: Die Wurzel wird in die Mitte gelegt. Gemeinsam mit den Kindern wird sie betrachtet und darf erneut erkundet werden. Letzte Woche wurden schon die Jahresringe betrachtet, dies tun wir heute erneut. Es wird zu sehen sein, dass die Abstände zwischen den Ringen unterschiedlich groß sind. In guten Jahren wächst ein Baum viel, in schlechten Jahren, z.B. wenn es sehr trocken ist, wächst er nur wenig. So gibt es auch im Leben immer wieder Zeiten, wo es uns gut geht, und Zeiten, in denen es uns nicht so gut geht. Auch Abraham erlebt so eine schwierige Zeit in der heutigen Geschichte.

e) Gespräch: Das Liebste weggeben

- Für wen:** für alle Altersgruppen.
Warum: Eine Hinführung zur Geschichte!
Material: keins.
Durchführung: Zunächst darf jede/r überlegen und dann sagen, was ihr/ihm am wichtigsten im Leben ist (Spielzeug, Eltern, Freunde). Stellt euch vor, das müsstet ihr weggeben! Das wäre ganz schön schwer, oder? So ähnlich ging es Abraham in der heutigen Geschichte.



2. Bausteine für die Erarbeitung des Themas

a) „Erzähl was“-Kiste (M 1)

Für wen: für jüngere Kinder.

Warum: Durch die Figuren wird die Geschichte anschaulich.

Material: „Erzähl was“-Kiste (siehe erste Einheit), alternativ Playmobilfiguren und Stoffe als Untergrund.

Durchführung: Die Geschichte (M 1) wird erzählt. An den entsprechenden Stellen werden die Figuren umgestellt. Wer Zeit genug hat, kann hiermit natürlich auch eine Fotostory zur Geschichte machen.

b) Geschichte an Stationen (M 1)

Für wen: für alle Altersgruppen.

Warum: Durch die Bewegung und die alternativen Erzählorte im Gemeindehaus bleibt die Geschichte in Erinnerung

Material: Gummibärchen, evtl. Kopftuch für jedes Kind aus einfachem Nessel-Stoff geschnitten, Stoffschaf (alternativ Bild von einem Schaf).

Durchführung: Zunächst beginnt der Kindergottesdienst im normalen Gruppenraum. Nach einer kurzen Wiederholung geht die Gruppe an die Station vom letzten Sonntag. Abraham hat nun einen Sohn, der Isaak heißt, und dieser ist schon größer geworden. Nach dem Anfang der Geschichte (M 1) geht die Gruppe gemeinsam weiter zur nächsten Station. Das muss Abraham sehr schwer gefallen sein! Dort ist sichtbar das Stoffschaf (zumindest als Bild) platziert und der zweite Teil der Geschichte (M 1) wird erzählt.

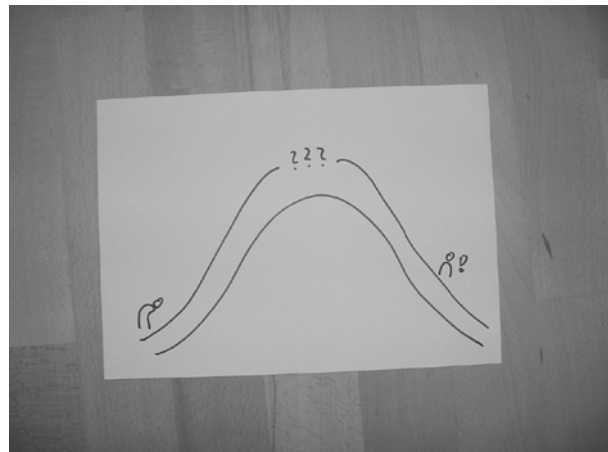
c) Erzählen mit einem Weg-Bild (M 1)

Für wen: eher für ältere Kinder.

Warum: Das Symbol des Weges veranschaulicht die Geschichte.

Material: Weg-Bild mit Berg (siehe Foto), evtl. Bibeln.

Durchführung: Das Bild wird in die Mitte gelegt. Nun wird die Geschichte erzählt (M 1). Wer sie unbedingt mit den Kindern lesen will, sollte vorher Opferrituale der damaligen Zeit erklären und genug Zeit und Gesprächsbereitschaft für die Feststellung, dass man Gott manchmal nicht versteht, einplanen.



Gemeinsam wird überlegt, warum wohl der Berg auf dem Bild ist (Abraham muss einen schweren Weg gehen). Je nach Atmosphäre in der Gruppe kann sich ein Gespräch und Gebet anschließen: Was sind Berge (Herausforderungen, schwierige Wege) in unserem Leben?

3. Bausteine für die Vertiefung des Themas



a) Memory: Kamele

- Für wen: für jüngere Kinder.
 Warum: Eine spielerische Vertiefung der Geschichte; Abraham reiste auf Kamelen.
 Material: Memory vom letzten Sonntag, ergänzt werden die beiden Karten, auf denen ein Berg zu sehen ist.
 Durchführung: Das Memory wird gespielt. Die Kamele stehen für die langen Wege, der Berg für die schwierige Aufgabe, die Abraham in der heutigen Geschichte hatte.

b) Gedächtnisspiel

- Für wen: für alle Altersgruppen.
 Warum: Eine spielerische Wiederholung der Geschichte.
 Material: ein möglichst detailreiches Bild zu einer der letzten Geschichten aus einer Kinderbibel oder dem Internet.
 Durchführung: Das Bild wird in die Mitte gelegt. Nun sollen sich die Kinder möglichst viele Einzelheiten merken, z.B. Farbe der Kleidung, Anzahl der ... Dann wird das Bild abgedeckt, und der/die Mitarbeitende fragt nach Details. Wer hatte das beste Gedächtnis? Anhand des Bildes wird die ganze Geschichte wiederholt.
 Tipp: Mit diesem Spiel und entsprechenden (Weg-)Spielen aus den letzten Stunden kann auch die ganze Stunde gestaltet werden.

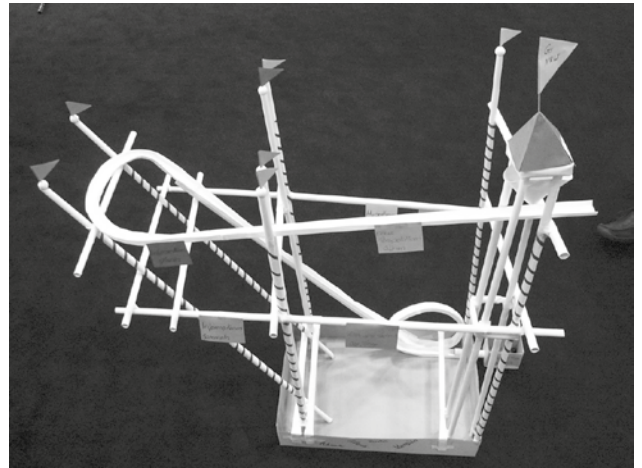
c) Spiel: Holz stapeln

- Für wen: für alle Altersgruppen.
 Warum: Für das Feuer brauchte Abraham viel Holz – ein spielerischer Ausklang!
 Material: Jenga-Spiel oder sehr viele Streichhölzer.
 Durchführung: Wer ein Jenga-Spiel besitzt, kann dies nun spielen. Alternativ bekommt jedes Kind zwei Pakete Streichhölzer. Wer baut daraus den höchsten Turm? Bei großen Gruppen kann auch zu zweit gebaut werden.

d) Basteln: Kugelbahn (Idee und Fotos: Kerstin Gohla)

- Für wen: für ältere Kinder (und viel Zeit).
 Warum: Abraham ging einen schweren Weg.
 Material: Jede Menge festes, weißes Tonpapier oder alte Plakate und große Kalenderblätter, transparentes Klebeband, besser (aber deutlich teurer) ist „Leuko-Silk“ (das ist dünnes, weißes Gewebeklebeband aus der Apotheke), Scheren, Lineal, Murmel, evtl. buntes Papier, bunte Bänder und Glöckchen als Deko.

- Durchführung: 1. Aus den Postern oder Kalenderblättern (sonst Tonpapier) werden viele lange Röhren leicht schräg und ganz eng aufgerollt. Zum Verlängern einer Röhre wird eine zweite, dünnere Röhre ein Stück in die erste hineinsteckt. Je enger die Röhren gerollt sind, desto stabiler wird das Gerüst. Aus vielen Röhren wird nun ein Grundgerüst gebaut. Dazu vier bis sechs senkrechte Pfeiler mit Querstreben auf drei Höhen verbinden (unten, in der Mitte und oben). Die Verbindungen werden mit viel Klebeband hergestellt. Ein Kartondeckel als Bodenplatte kann zusätzlich Halt geben.





2. Wenn das Grundgerüst steht, wird die eigentliche Kugelbahn aus U-Profilen eingebaut. Dazu werden aus dem Tonpapier schmale Streifen von 7-8 cm Breite geschnitten (die Breite ist abhängig von der Größe der Murmel), von denen jeweils 2 cm rechts und links nach oben (zu einem U-Profil) geknickt werden.

3. Kurven entstehen, indem man auf einem kleinen Stück eine Seite und den Boden im Abstand von 1 cm mehrmals einschneidet und dann das U-Profil leicht biegt, so dass sich die eingeschnittenen Stücke etwas überlappen. Die Überlappung wird mit Klebeband fixiert, so dass die Krümmung erhalten bleibt. Ein Gefälle oder eine Steigung (z.B. für den Looping) entsteht, indem beide Seiten (nicht aber der Boden) auf gleicher Höhe eingeschnitten, gebogen und fixiert werden. Das Gefälle und der Schwung der Kurven müssen mit der Kugel immer wieder ausprobiert werden. An manchen Stellen muss ggf. zusätzliches Papier als Seitenerhöhung angeklebt werden, damit die Kugel in der Kurve nicht aus der Bahn fliegt etc. Das Ausbalancieren der Neigungen und Krümmungen ist die eigentliche Kunst des Kugelbahnbaus. Daher alle Teile nur provisorisch befestigen, bis alles wirklich rund läuft. Erst am Schluss wird alles endgültig fixiert. Dann können Dach und Fähnchen angebracht, die Stäbe mit bunten Bändern umwickelt und ein Glöckchen am Ziel der Kugel aufgehängt werden.

Tip: Wer mag, kann an Kurven oder Wegpunkten Ortsschilder aus Abrahams Reise anbringen.

Mögliche Stundenverläufe

Für Vorschulkinder (ca. 3-5 Jahre):

1. Tierbegrüßung (1a)
2. Gespräch: Das Liebste weggeben (1e)
3. „Erzähl was“-Kiste (2a)
4. Memory: Kamele (3a)

Für jüngere Schulkinder (ca. 6-9 Jahre):

1. Spiel: Watteputzen (1b-1)
2. Gespräch: Das Liebste weggeben (1e)
3. Erzählen an Stationen (2b)
4. Spiel: Holz stapeln (3c)

Für ältere Schulkinder (ca. 10-12 Jahre):

1. Gespräch: Das Liebste weggeben (1e)
2. Erzählen mit einem Weg Bild (2c)
3. Basteln: Kugelbahn (3d)

Elemente für einen generationenübergreifenden Gottesdienst oder für einen Kinderteil im Gottesdienst

- Zeit einschätzen (1c)
- Gespräch: „Mein größter Wunsch“ (1e)
- Erzählen mit einem Weg-Bild (2c)
- Memory: Kamele (am Overhead-Projektor oder Beamer) (3a)

Barbara Himmelsbach

Erzählvorschlag

Abraham bekommt Besuch

M 1

Abraham, Sarah und Isaak lebten einige Jahre glücklich zusammen. Eines Tages wollte Gott Abraham prüfen. Er sagte zu ihm: „Nimm deinen Sohn, geh mit ihm zu einem Berg und opfere ihn dort.“

© Barbara Himmelsbach

Abraham erschrak sehr! Er sollte seinen einzigen Sohn Gott geben? Das, was er am meisten liebte, opfern? Abraham verstand nicht, was Gott vorhatte, und ging trotzdem mit Isaak und einigen Knechten los. Er nahm Holz mit, wie sie es für das Brandopfer brauchten, und an einer Stelle ließ er die Knechte warten. Abraham gab nun Isaak das Holz und ging nur mit ihm zusammen weiter.

Isaak wunderte sich. Er kannte Brandopfer, aber dazu brauchte man doch ein Tier! Er fragte seinen Vater danach. Abraham sagte nur: „Gott wird sich ein Opfer aussuchen!“

Auf dem Berg angekommen, wollte Abraham schon Isaak für Gott opfern, da rief ein Engel vom Himmel herab: „Abraham! Du hast auf Gott gehört und hättest alles für Gott aufgegeben. Das ist gut so. Nun schau dich um. Dort vorne ist das Tier, das du nehmen sollst.“

Abraham war erleichtert. Nun durfte Isaak leben, und sie machten gemeinsam das Brandopfer für Gott. So wurde doch wahr, was Gott versprochen hatte. Isaak bekam später viele Kinder. Sie wurden eine große Familie und später sogar ein ganzes Volk.

Barbara Himmelsbach