

Abraham und Lot trennen sich

Lot entscheidet sich

1. Mose 13,1–12**Kerngedanke**

Lot geht seinen eigenen Weg mit Gott und ist von nun an verantwortlich für seine Entscheidungen.

**Lernziel**

Man kann eigene Wege gehen. Gut ist, seine Entscheidungen mit Gott zu fällen. Oft lernt man später daraus.

**Hintergrundinformationen**

Abraham nahm keinen festen Wohnsitz in Kanaan, sondern blieb ein Halbnomade. Das heißt, er lebte von der Viehzucht und zog von Weideland zu Weideland. Dabei verbrachte er auch längere Perioden an einem Ort und nahm Beziehung zu den sesshaften Siedlern auf. Lot zog jahrelang als Familienmitglied mit ihm und genoss den Schutz Abrahams und seiner bewaffneten Männer. Mit diesen Kämpfern führte Abraham später sogar Krieg und befreite seinen Neffen Lot aus der Gefangenschaft, in die er geraten war.

Lot war selbst ein Herdenbesitzer, ihm gehörten viele Tiere und Hirten. Er war also in der Lage; auf eigenen Füßen zu stehen. Ob er zum Zeitpunkt der Trennung schon verheiratet war und Kinder hatte, wird nicht berichtet, ist aber wahrscheinlich. Als Lot sich von Abraham trennte, wandte er sich dem grünen Jordantal zu. Diese Gegend am Toten Meer, die später überflutet wurde (1. Mose 14,3), schien damals sehr dicht

besiedelt gewesen zu sein. Bald schon ließ sich Lot in Sodom nieder und genoss die Vorteile des sesshaften Lebens. Allerdings geriet er dabei auch in ziemliche Schwierigkeiten: Bei einem Überfall auf Sodom wurde er verschleppt und musste von Abraham befreit werden. Außerdem entstanden Konflikte mit der sittenlosen heidnischen Bevölkerung. Lot wurde als Fremdling ungern geduldet und sein Lebenswandel abgelehnt. Lot wird in der Bibel nicht als dem Glauben Abrahams ebenbürtig dargestellt, aber er gilt dennoch als ein Gerechter. In 2. Petrus 2,7–8 wird berichtet, wie es Lot gegangen sein muss: „Nur Lot hat er gerettet, der so lebte, wie es Gott gefällt, und durch das ausschweifende Leben der Bewohner Sodoms viel erleiden musste. Für ihn, der nach Gottes Willen lebte, war es eine Qual, die Bosheit dieser Menschen Tag für Tag hören und sehen zu müssen.“

Die Entscheidung von Lot, nach Sodom zu ziehen, brachte ihm viele Probleme. Man fragt sich, warum er dort blieb. Wahrscheinlich waren es wirtschaftliche Gründe. Dennoch ließ ihn Gott nicht im Stich. Für die Kinder ist der Gedanke wichtig, dass Gott uns Entscheidungsfreiheit gibt und uns bei den Konsequenzen, die aus unserer Entscheidung erwachsen, nicht fallen lässt. Obwohl Lot später inmitten von Menschen lebte, die unter dem Gericht Gottes standen, wurde er bewahrt und gerettet. Allerdings nahm seine Familie doch Schaden (Frau, Töchter). Dafür war Lot als Familienoberhaupt mit verantwortlich. Lot wurde der Stammvater der Moabiter und Ammoniter.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Der Platz wird knapp! Auf dem Boden liegen Zeitungsseiten. Es läuft Musik. Wenn sie aufhört, müssen sich alle Kinder schnell auf eine Zeitung „retten“. Bei jedem Durchgang wird eine Seite weggenommen. Schließlich drängeln sich alle Kinder auf einer oder zwei Zeitungsseiten.</p>	In unserer Geschichte heute wurde für Abraham und Lot auch der Platz knapp. Dafür musste eine Lösung gefunden werden.	Zeitungspapier Musik-CD CD-Player
	<p>Spiel: Eine Tüte wählen Wir bringen zwei geschlossene Tüten mit. In der einen ist Schokolade (Schokoriegel), in der anderen Senf. Unter dem Senfglas klebt ein Zettel mit der Aufschrift: „Jeder bekommt 50 Cent!“ (Schweiz: ½ Fr.) Die Kinder sollen sich zwischen Tüte 1 und Tüte 2 entscheiden. Jeder schreibt auf einen Zettel, welche Tüte er wählt. Dann dürfen sie die Tüten öffnen. Bei den Schokoladenkindern wird Triumph vorherrschen, aber bei den Senfkindern auch, wenn sie den Zettel entdecken.</p>	Es ist oft gar nicht so leicht, sich zu entscheiden. Man weiß oft nicht, was wirklich die Folge ist. Bei unserer Geschichte ging es Lot genauso. Er musste sich entscheiden und er versuchte es klug zu machen.	Zwei Papiertüten Schokolade (Schokoriegel) Senfglas mit Zettel Einige 50-Cent-Münzen (Schweiz: ½ Fr.-Münzen)
	<p>Aktion: Roboter Alle Kinder spielen Roboter und haben eine Nummer umgehängt, ein Kind ist der Dispatcher (Befehlsgeber). Die Roboter können nichts entscheiden und nur geradeaus gehen. Nur der Dispatcher kann ein Kommando geben, das die Richtung der Roboter ändert („Drehung rechts“, „Drehung links“, „Drehung 180°“). Bei „Start“ marschieren alle Roboter los. Wenn sie auf ein Hindernis stoßen, versuchen sie zu schieben. Der Dispatcher muss alle Roboter im Auge behalten und ständig ansagen, welche Nummer wohin gehen soll. Jedes Kind darf mal der Dispatcher sein.</p>	Stellt euch vor, wir wären solche Roboter. Wir könnten nicht entscheiden, wo wir hingehen, wir könnten nicht alleine unsere Richtung ändern. Was würde passieren? Zum Glück hat uns Gott mit einem Gehirn ausgestattet, das selbst denken kann und mit dem wir überlegen können, was wir wollen. Genau das durfte auch Lot, der Neffe von Abraham, tun.	Schilder mit Nummern zum Umhängen (oder anheften an die Kleidung)

Einstieg ins Thema	<p>Aktion: Maulwurfshügel Wir bereiten ein A4-Blatt mit vielen nummerierten Punkten vor. Nun geht dieses Blatt herum und jeder muss zwei Punkte verbinden. Keiner darf einen Strich des anderen kreuzen. Irgendwann wird das immer schwerer. So ist das auch im Leben, wir treffen Entscheidungen und dadurch werden unsere Wahlmöglichkeiten geringer. Beispiel: Wenn man drei Kinder hat, ist man für sie ein Leben lang verantwortlich und kann nicht mehr „keine Kinder“ haben.</p>	Das Leben ist ein fortlaufender Entscheidungsprozess. Wir bestimmen mit, was aus uns wird. Genauso ging es Lot in unserer Geschichte.	Zettel mit vielen nummerierten Punkten Stifte
	<p>Spiel: Entscheidungsspiel Die Kinder sitzen im Kreis. Die Leiterin/Der Leiter wirft einem Kind den Ball zu und ruft ein Kind auf. Das Kind soll sich ganz schnell zwischen zwei Begriffen entscheiden: Löffel oder Messer? Wald oder Meer? Himmel oder Erde? Rot oder Blau? Lehrer oder Schüler? Gegenwart oder Zukunft? Fußball oder Tennisball? Kopf oder Hand? Stoppschild oder Vorfahrtsschild? Lampe oder Kerze? Ruderboot oder Surfbrett? Schlitten oder Ski? Buch oder Fernseher? Deutsch oder Mathe? usw. „Wie ging es euch, wenn ihr so schnell entscheiden musstet?“ „Ist Entscheiden schwer oder leicht?“ „Wann ist es leicht, wann schwer?“</p>	Entscheiden ist etwas, was manchen leicht und anderen schwer fällt. Manche Menschen überlegen lange, andere gar nicht. Der Lot in unserer Geschichte hat es sich ziemlich genau überlegt.	Ball
	<p>Wettspiel: Schnittmuster finden Jedes Kind bekommt einen alten Schnittmusterbogen. Wer findet zuerst einen kompletten Umriss in diesem Wirrwarr und umrandet ihn mit einem Rotstift? Austausch: Wie habt ihr es gemacht? (Linienart entdecken und dann genau verfolgen) Die vielen Linien, Pünktchen, Striche können einen ganz schön verwirren. Aber wenn man entdeckt hat, wie es geht, findet man den Umriss.</p>	Manchmal ist es im Leben auch so. In unsere Geschichte heute musste sich ein Mann für eine Richtung und einen Weg entscheiden.	Alte Schnittmusterbogen (bei Hobbyschneidern nachfragen)
Kontextwissen	<p>Abraham-Karte malen (Anhang 6) 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 haben Abraham und Lot gezellet, als sie sich trennten (Mamre)? Wo ist Lot dann hingezogen? Wo ist Abraham hingezogen? Wo vermutet man die Städte Sodom und Gomorra?</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 6)

Storytime	<p>Geschichte mit Landkarte erzählen Wir legen eine größere Landkarte von Palästina auf den Tisch. Dort bauen wir mit kleinen Spielfiguren (Halma-Männchen o. a.) und kleinen Tieren (evtl. aus Fimo selbst herstellen, kann man immer gebrauchen, siehe „Kreative Vertiefung“) die Szene auf. Aus schwarzer Pappe könnte man auch kleine Beduinenzelte basteln. Als Altar legen wir einen Stein auf die Landkarte und als Wasserquelle/-brunnen einen umgedrehten Flaschendeckel. Nun wird beschrieben, wie Abraham und Lot umherziehen und sich letztendlich trennen. Lot geht in das Jordantal, Abraham ins Gebirge.</p>	Die Landkarte veranschaulicht das Umherziehen und das Entscheiden für einen Weg.	Große Palästina-Karte (kann z. B. von einer Karte aus einer Bibel auf großes Papier übertragen werden) Halma-Männchen o. Ä. Tiere (evtl. aus Fimo) Pappe Flaschendeckel
	<p>Geschichte als Brettspiel gestalten (Anhang 1) Mit den Kindern wird auf einem großen Blatt Papier ein Spiel mit vielen Spielfeldern, die das Umherziehen von Abraham und Lot abbilden, entworfen. An einer bestimmten Stelle teilt sich der Weg. Zwischendurch gibt es nummerierte Erzählfelder. Zu jedem Erzählfeld gehört eine Frage, die als nummeriertes Kärtchen bereit liegt. Wer darauf kommt muss entsprechend der Frage ein Stück von der Geschichte erzählen. Wenn die Kinder die Frage nicht beantworten können, erzählt die Leiterin/der Leiter diese Sequenz der Abraham-Geschichte. Jedes Kind, das auf ein Erzählfeld kommt, erzählt erneut seine eigene Version der Geschichte. Wenn der Weg sich teilt, können die Kinder wählen. Beide Strecken enden mit einem Stapel Überraschungskärtchen (Vorschläge siehe Anhang 1). Wer mit genauer Punktzahl am Ende ankommt, zieht solch eine Karte und muss sie erfüllen. Dann gibt es eine kleine Belohnung.</p>	Durch das Spielen sind die Kinder bei der Sache und wenn sie eine Frage nicht wissen, hören sie aufmerksamer auf das, was von der Leiterin/vom Leiter erzählt wird. (Die Spielfelder am besten aus farbigem Papier ausschneiden, hinlegen und dann erst aufkleben.) Das Ende bleibt eine Überraschung – wie so oft im Leben.	A2-Blatt oder Plakat-Karton Stifte Farbiges Papier Erzähl-Frage-Karten Überraschungs-Karten (Vorschläge siehe Anhang 1) Kleine Preise/Süßigkeiten
Übertragung ins Leben	<p>Entscheidungsspiel (Anhang 2) Es werden kleine Situationskärtchen in einen Behälter gelegt. Ein Kind ist an der Reihe, zieht ein Kärtchen und liest die Frage und die drei Handlungsmöglichkeiten vor. Nun soll jeder in der Gruppe raten, für welches Verhalten sich das Kind entscheiden wird. Dazu halten alle jeweils einen Zettel mit der 1, 2 oder 3 hoch. Dann gibt das Kind seine Entscheidung bekannt. Wer richtig geraten hatte, bekommt einen Punkt (Erbsen, Chip, Bohne, o. a.). Wer hat am Ende die meisten Punkte?</p>	Bei diesem Spiel erkennen die Kinder, wie viele Situationen es gibt, in denen man sich entscheiden muss und kann. Am Ende kann man mit den Kindern darüber reden, ob die Situationen auf den Kärtchen schwierig waren und wenn ja, warum.	Kärtchen von Anhang 2 (evtl. selbst noch weitere Situationen erfinden) Kleine Zettel mit den Zahlen 1, 2 und 3 für jedes Kind Punkte (Erbsen, Bohnen, Chips o. a.)
	<p>Gegenstandslektion: Landkarte (Anhang 3) Wir führen den Kindern die Bedeutung von Entscheidungen anhand einer Landkarte und einer Spielfigur vor. Text siehe Anhang 3.</p>	Durch die Anschaulichkeit verstehen die Kinder ein wenig mehr von der Bedeutung von Entscheidungen, aber auch von der Freiheit, die Gott uns schenkt.	Landkarte Spielfigur (Playmobil, Duplo, Halma)

	<p>Austausch: Kleine und große Entscheidungen im Leben Wir besprechen die Aufgabe in der „Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“, S. 45.</p>	Die Kinder werden diese Aufgabe wahrscheinlich schon gemacht haben und können etwas dazu sagen.	Heft „Schatzkiste“
Kreative Vertiefung	<p>Viele kleine Tiere aus Fimo herstellen Die Kinder formen Schafe, Ziegen, Esel und Kamele aus Fimo. Die Größe sollte zu den Halma-Männchen passen, also winzig klein und sehr vereinfacht. Am besten vorher Modelle herstellen, damit die Kinder sich daran halten können (evtl. auch Palmen und Bäume herstellen oder sogar kleine Menschenfiguren).</p>	Diese Tiere kann man immer wieder verwenden.	Fimo in Weiß, Braun, Schwarz, Rosa Küchenmesser Silberfolie Backofen
	<p>Geschichte vorlesen – Bild gestalten (Anhang 4) Die Geschichte vom alten Indianer wird vorgelesen. Die Kinder bekommen ein Zeichenblatt und Farben und sollen dazu ein Plakat malen. Im Hintergrund lassen wir Musik laufen. Diese Geschichte eignet sich nicht für jüngere Kinder. Allerdings gibt es auch da unterschiedliche Typen, manche können mit solchen Fantasie-Vorstellungen etwas anfangen, andere nicht.</p>	Die zwei Wölfe bedeuten zwei Kräfte, die in jedem Menschen (Kind) wirken: „Abgrenzung“ und „Anpassung“. Das heißt, entweder wir schützen uns, oder wir geben uns ein Stück auf, um geliebt zu werden. Beides ist manchmal wichtig, aber keins davon sollte uns bei unseren Entscheidungen beherrschen.	Zeichenblätter Farben Anhang 4
	<p>Entscheidungsspiel (Anhang 5) Die Kinder spielen das Brettspiel.</p>		Kopie von Anhang 5 Spielfiguren
Gemeinsamer Abschluss	<p>In der Bibel lesen Hatte Lot gut entschieden? Wir lesen gemeinsam den Bibelabschnitt in 1. Mose 19,15.16 und 2. Petrus 2,7.8. Er kam in ganz schöne Schwierigkeiten. Aber Gott ließ ihn nicht im Stich. Er schickte sogar seine Engel und rettete ihn.</p>	Lot darf in dieser Lektion nicht als ein Versager hingestellt werden. Es gehört in unserem Leben dazu, dass wir auch Fehler machen und nicht gleich absehen, welche Konsequenzen unsere Entscheidungen haben. Wer aus Angst gar nichts mehr entscheidet und keinen Aufbruch wagt, kommt nicht voran. Kinder sollten aber zuversichtlich in ihre Zukunft gehen dürfen.	Bibeln

Rätsellösungen siehe S. 14 dieses Dokumentes

Anhang 1

Fragen für die Erzählkärtchen beim Abraham-Spiel

Die Kinder sollen jeweils einen Teil der Geschichte erzählen. Wenn nötig, werden sie durch Nachfragen zu ausführlichen Beschreibungen ermutigt. Zu den Kindern sagen:
„Stell dir vor, du bist ein Geschichtenerzähler im Alten Testament. Du unterrichtest Kinder. Sie stellen dir die Frage, die du auf dem Kärtchen liest. Was erzählst du ihnen?“

1. Wie kam Abraham von Ur nach Haran?
2. Woran glaubten die Menschen in Ur und was für Bauwerke hatten sie für ihre Götter?
3. Wer gehörte zu Abrahams Herkunftsfamilie?
4. Wie lebte die Familie von Abrahams Vater in Ur?
5. Wie lebte die Familie von Abrahams Vater in Haran?
6. Wieso verließ Abraham Haran und wanderte nach Kanaan?
7. Wer zog mit Abraham nach Kanaan?
8. Wie lebten damals Nomaden, so wie Abraham?
9. Was war Abrahams und Saras großes Problem?
10. Abraham hatte ein Viehzuchtunternehmen. Wie lief es?
11. Wie zeigte Abraham, dass er zu seinem Gott gehörte?
12. Wie zeigte Gott dem Abraham, dass es gut war, nach Kanaan gegangen zu sein?

Anregungen für die Überraschungskärtchen

Pfeife ein Lied!

Mache jemandem in der Runde ein Versprechen!

Hole etwas zum Essen aus der Küche!

Nenne das Bibelbuch, in dem die Abraham-Geschichte steht!

Schlage 1. Mose 13 auf!

Tausche mit jemandem ein Kleidungsstück!

Nenne die Zutaten für Brot!

Mache fünf Liegestützen!

Nenne fünf Namen von Leuten in deiner Gemeinde (Vor- und Zuname)!

Nenne fünf Herdentiere!

Springe vom Tisch!

Umarme jemanden aus der Gruppe!

Rufe laut aus dem Fenster: „Ich bin angekommen!“

Male ein Haus!

Male ein Kamel!

usw.

Anhang 2 Entscheidungskärtchen

<p>Jemand vertraut dir als Geheimnis an, dass er im Supermarkt eine DVD geklaut hat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du behältst es für dich. 2. Du erzählst es deinen Eltern. 3. Du erzählst es dem Supermarkt-Chef. 	<p>Du findest bei deinem Freund Zigaretten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du rauchst eine mit ihm. 2. Du sagst es einem Erwachsenen. 3. Du wirfst sie heimlich weg. 	<p>Deine Freundin sucht sich eine neue und lässt dich im Stich.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du machst sie überall schlecht. 2. Du suchst dir auch eine neue. 3. Du wartest, ob sie wieder zu dir zurückkommt. 	<p>Dein Lehrer übersieht einen Fehler im Diktat.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du machst ihn darauf aufmerksam. 2. Du sagst es keinem und korrigierst den Fehler heimlich. 3. Du fragst deine Eltern, was du tun sollst. 	<p>Deine große Schwester sagt, du sollst für sie die Eltern anlügen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du tust es, wenn sie dir Geld gibt. 2. Du tust es nicht. 3. Du sagst es deinen Eltern.
<p>Deine Eltern verbieten dir, zu deinem Freund zu gehen, weil er Gewaltspiele am PC spielt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du gehst heimlich hin und spielst mit. 2. Du lädst ihn zu dir ein. 3. Du versprichst deinen Eltern, diese Spiele nicht mitzuspielen. 	<p>Ein Kind will dich treffen, das in der ganzen Schule unbeliebt ist.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du sagst, du hättest keine Zeit. 2. Du versuchst, mit diesem Typ zurechtzukommen. 3. Du lachst das Kind aus. 	<p>Deine Mutter will, dass du für deinen Geschmack „blöde“ Sachen anziehst.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du ziehst sie an und ziehst dich bei deinem Freund heimlich um. 2. Du weigerst dich. 3. Du ziehst sie an. 	<p>Alle in deiner Klasse besitzen ein Handy, aber du kriegst keins.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du wartest, bis deine Eltern dir eins erlauben. 2. Du kaufst dir von deinem ersparten Geld selbst eins. 3. Du streitest mit deinen Eltern, bis sie nachgeben. 	<p>Du siehst vor dir, wie einer alten Frau 50 Euro/Franken aus der Tasche fallen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du gehst ganz langsam heran und nimmst dir den Schein. 2. Du rennst schnell hin und gibst ihr den Schein zurück. 3. Du gehst an dem Schein vorbei.

<p>Du bist mit deinen Freunden im Wald und hast einen Schokoriegel in der Tasche.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du teilst ihn mit deinen Freunden. 2. Du isst ihn allein. 3. Du hebst ihn auf, bis du allein bist. 	<p>Du bist mit deinen Freunden im Wald und hast einen Schokoriegel gegessen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du wirfst das Papier in den Wald. 2. Du steckst das Papier in die Hosentasche. 3. Du steckst das Papier deinem Freund in die Kapuze. 	<p>Deine Freunde schleichen sich durch den Notausgang ins Kino ohne zu bezahlen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du machst mit. 2. Du gehst vorn hinein und bezahlst. 3. Du verpetzt sie und gehst nach Hause. 	<p>Deine Lehrerin hat dir einen Eintrag ins Heft geschrieben, weil du „doofe Kuh“ gesagt hast, als du dachtest, sie könne dich nicht hören.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du unterschreibst mit der Handschrift deines Vaters oder deiner Mutter. 2. Du zeigst es deinem Vater oder deiner Mutter. 3. Du sagst, die Lehrerin hätte sich geirrt. 	<p>Du hast eine Limonade auf dem neuen Sessel deiner Eltern ausgekippt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du sagst, es sei deine zweijährige Schwester gewesen. 2. Du beichtest es deinen Eltern. 3. Du legst eine Decke über den Fleck.
<p>Du leerst deinen Papierkorb aus. Als du ihn in die Papiertonne kippst, fliegen ein paar Zettel daneben.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du lässt sie liegen. 2. Du sammelst sie auf. 3. Du befiehlst deinem kleinen Bruder, sie aufzusammeln. 	<p>Du hast eine Biberburg an einem toten Flussarm entdeckt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du erzählst allen Kindern davon und verlangst 1 Euro/Franken von dem, der hingeführt werden will. 2. Du erzählst keinem Menschen davon, damit die Biber nicht gestört werden. 3. Du berichtest es dem Amt für Naturschutz in deinem Ort. 	<p>Du bist alleine zu Hause, sitzt vor dem Fernseher und der Film „Der Menschenschlächter“ fängt an.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du guckst ihn dir an. 2. Du schaltest ab. 3. Du lässt ihn laufen, schaut ab und zu hin und erzählst dann in der Schule davon. 	<p>Ein paar große Jungs ärgern dich und werfen dich zu Boden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du rennst schnell weg. 2. Du kämpfst mit ihnen. 3. Du rufst um Hilfe. 	<p>Du hast Geburtstag und deine Oma kommt zu Besuch. Deine Freunde wollen aber mit dir Angeln gehen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Du gehst einfach weg. 2. Du bleibst zu Hause und verschiebst das Angeln auf einen anderen Tag. 3. Du bist bis Mittag zu Hause und Nachmittag mit den Freunden weg.

Anhang 3

Gegenstandslektion

Eine Landkarte wird vor den Kindern ausgebreitet. Darauf steht eine kleine Spielfigur (Playmobil, Duplo, Halma). Den Kindern folgendes erklären, während man die Spielfigur über die Landkarte bewegt:

„Stellt euch vor, euer Leben ist wie ein Weg, den ihr durch eine Landschaft geht. Ihr bewegt euch immer weiter. Ständig kommen Kreuzungen, wo ihr entscheiden müsst, wie es weitergehen soll – genauso wie bei Lot. Er hätte nach rechts oder nach links gehen können. In eurem Leben wird die Richtung durch andere Fragen entschieden: Gehe ich in die Mittelschule, in die Realschule oder ins Gymnasium? Lerne ich ein Musikinstrument? Wenn ja, welches? Gehe ich in einen Sportverein? Wünsche ich mir ein teures Mountainbike oder lieber einen Computer? Jedes Mal, wenn so eine Entscheidung fällt, wird eurer Leben auf eine ganz bestimmte Art beeinflusst. Und man weiß vorher oft nicht, wie es werden wird. Aber jedes Mal bestimmen wir mit, wo wir uns hinbewegen.

Es gibt auch ganz kleine Entscheidungen: Was ziehe ich heute an? Was für eine Eissorte kaufe ich mir? Welches Buch lese ich heute? Welchen Film schaue ich mir an? Aber diese Entscheidungen sind auch wichtig, denn auf meinem Weg durch die Landkarte übe ich bei diesen kleinen Entscheidungen für die großen. Man kann das Entscheiden lernen, wie man lernt Fahrrad zu fahren oder ein Sudoku-Rätsel zu lösen. Man fragt sich: Ging es mir mit der Entscheidung gut? Habe ich sie bereut? Bin ich fähig, eine Entscheidung durchzuziehen?

Außerdem helfen euch Kindern noch eure Eltern bei Entscheidungen. Sie sagen sogar oft, was ihr machen sollt. Aber später, müsst ihr alleine entscheiden, wo es langgehen soll.

Es ist auch gut, wenn man sich entscheidet, seinen Weg mit Gott zu gehen. Gott ist so hoch, dass er alles überschauen kann. Er weiß schon im Voraus, was passiert, wenn wir rechts lang gehen, und was passiert, wenn wir links langgehen. Deshalb macht es Sinn, ihn um Hilfe zu bitten. Gott kann einem Hinweise geben, welche Richtung die bessere ist.“

Nach einer Anregung von Marko Schubert, in „Mittendrin“, 3 / 2005, Seite 29.

Anhang 4

Der alte Indianer

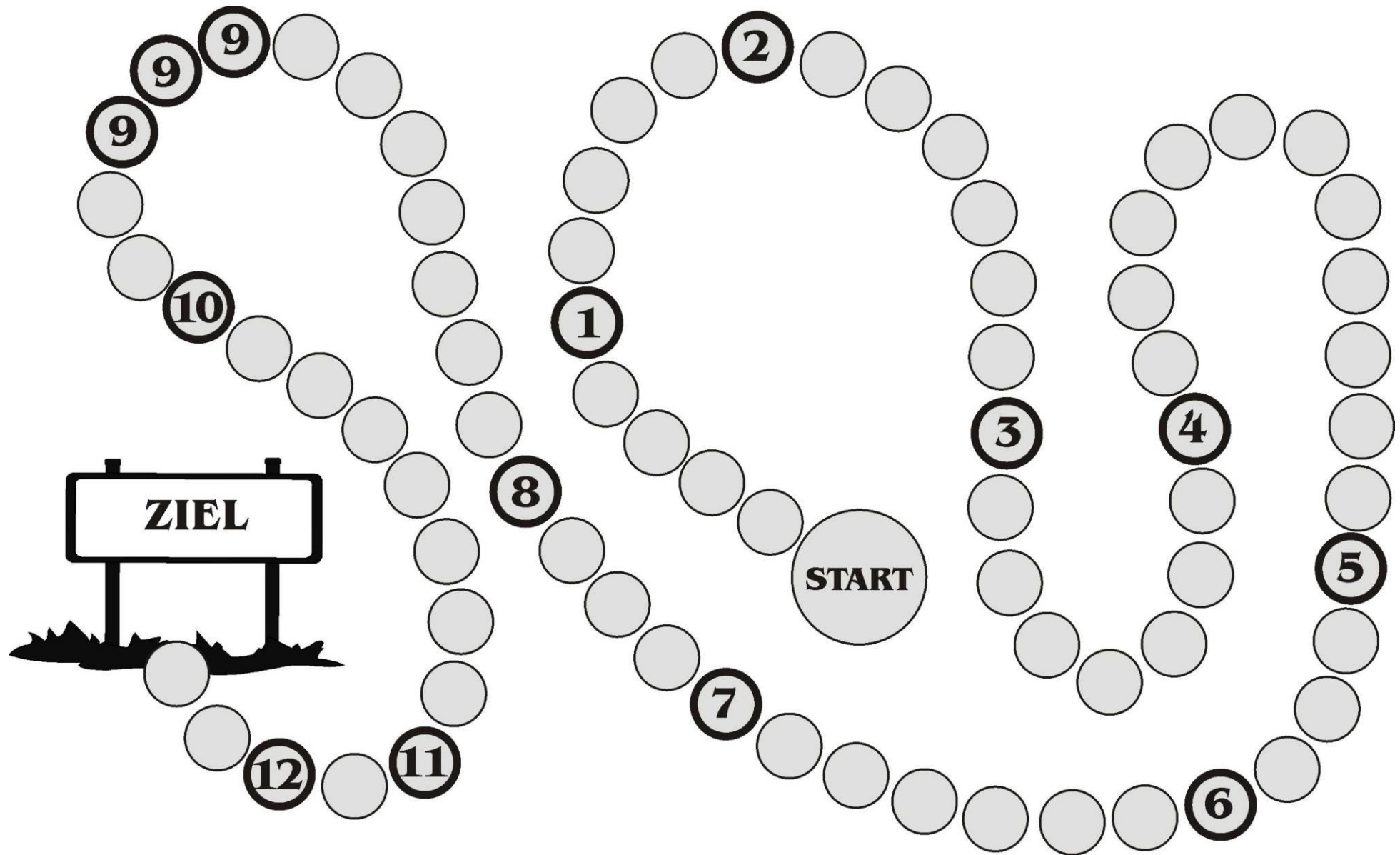
Der alte Indianer saß am Feuer. Seine Haut glänzte golden. Sie war wie eine Landschaft, durchzogen von vielen kleinen Linien, Hügeln und Tälern. Die schwarzen, funkelnden Augen lagen in tiefen Höhlen. *Schneller Pfeil*, der Enkelsohn, setzte sich zu seinem Großvater. Er hörte ihm gern zu. Doch man wusste nie, ob der Großvater auch zum Sprechen aufgelegt war. Manchmal sagte er stundenlang kein einziges Wort.

Schneller Pfeil schaute ins Feuer und wartete. Die dicken Holzscheite knackten in der Hitze und wurden von den hungrigen Flammen zum Glühen gebracht. Plötzlich sagte der Großvater: „Mein Sohn, lerne, dich zu entscheiden.“ „Aber wie kann ich das lernen, Großvater“, fragte *Schneller Pfeil*. „Indem du auf die zwei Wölfe achtest“, antwortete der alte Indianer. „Welche zwei Wölfe?“ fragte der Junge. „Die zwei Wölfe in dir drin.“ Der Indianerjunge wunderte sich. Was sollte das schon wieder bedeuten? Er kannte nur die Wölfe in der Wildnis. „Bitte erklär es mir“, bat er. Der Großvater nickte. „Pass auf, in jedem Menschen kämpfen zwei Wölfe, und jeder von ihnen will herrschen. Einer ist wild und rücksichtslos, er lässt nicht zu, dass dir jemand weh tut oder dir etwas wegnimmt. Er passt auf dich auf und beißt zu, wo immer es geht. Der andere Wolf ist schlau, aber kein guter Aufpasser. Er will Spaß haben, dazugehören und gemocht werden. Es kümmert ihn nicht, ob dir etwas weh tut oder du etwas verlierst. Er macht alles mit.“

„Und welcher Wolf gewinnt?“ fragte der Enkelsohn. „Der, den man füttert“, antwortete der alte Indianer. „Und was soll ich nun tun?“ *Schneller Pfeil* fand, dass das ganz schön kompliziert war mit diesen Wölfen. Der alte Indianer schaute seinem Enkel tief in die Augen. „Du wirst es mit jeder Entscheidung besser lernen, mein Sohn. Nutze deine Wölfe, aber füttere keinen so, dass er dich beherrscht.“

Erzählt nach einer indianischen Fabel. Verfasser unbekannt.

Anhang 5



„Heute mache ich alles richtig!“ So denkt man manchmal, und dann kommt alles anders. Jede Entscheidung bringt Vorteile und Nachteile und der verlockende Gewinn erweist sich manchmal später als Fehler. Aber Gott hat uns so gemacht, dass wir aus jeder Entscheidung lernen können und bei diesem Spiel sowieso. Suche dir einen oder mehrere Spielpartner, besorge für jeden ein Halma-Männchen und einen Würfel und los geht's! Besonders spannend wird es, wenn euch jemand die Entscheidungsmöglichkeiten vorliest, zunächst ohne Angabe der Rubrik.

Regeln

Gewonnen hat, wer am Ziel angekommen ist und die meisten Pluspunkte besitzt. Der erste, der mit voller Punktzahl ins Ziel läuft, bekommt 20, der zweite 10, der dritte 5 Pluspunkte.

Bei den Entscheidungsfeldern gilt:

A: „Verführerischer Vorteil“: 6 Felder vorrücken, kein Pluspunkt

B: „Raushalten oder Mittelweg“: 1 Feld vorrücken, 3 Pluspunkte

C: „Standpunkt beziehen, Nachteile einstecken“: 3 Feld zurück, 5 Pluspunkte

Trifft man ein besetztes Feld, wird dieser Spielstein auf das vorherige Entscheidungsfeld zurückgesetzt und der Spieler muss dort seine Entscheidung treffen und abarbeiten.

Hinweis: Die Spielregeln könnt ihr übrigens nach eigenen Ideen verändern oder erweitern!

Entscheidungsfelder

- 1. Du siehst, wie einer Frau ein 20-Euro/Franken-Schein aus der Tasche fällt.**
 - A Du wartest bis sie weg ist, nimmst den Schein und kaufst dir etwas Schönes.
 - B Du lässt den Schein liegen.
 - C Du rennst hinter der Frau her und gibst ihr den Schein zurück.
- 2. Du bist mit Freunden verabredet und einer bringt Zigaretten mit.**
 - A Du probierst, wie alle, einmal zu rauchen.
 - B Du amüsiert dich, wie die anderen die Zigarette probieren und hysterisch husten.
 - C Du sagst deinen Freunden, dass du entschlossen bist, niemals zu rauchen.
- 3. Deine Eltern sind nicht zu Hause. Du sollst Hausaufgaben machen und den Müll entsorgen.**
 - A Du machst den Fernseher an und schaust dir den ganzen Nachmittag Filme an.
 - B Du erledigst schnell den Müll, um dann im Internet ungestört zu surfen.
 - C Du erledigst alle deine Pflichten und brauchst den ganzen Nachmittag dafür.
- 4. Deine Lehrerin hat einen Eintrag in dein Hausaufgabenheft geschrieben, weil du durch den Raum „blöder Unterricht“ gerufen hast.**
 - A Du unterschreibst den Eintrag selbst mit der Handschrift deines Vaters.
 - B Du zeigst es deinem Vater und sagst, die Lehrerin hätte sich geirrt.
 - C Du zeigst es deinem Vater und erklärst ihm wie es passiert ist.
- 5. Du hast ein extra Taschengeld für gute Schulnoten bekommen.**
 - A Du kaufst dir haufenweise Süßigkeiten und schummelst sie in dein Zimmer.
 - B Du kaufst dir ein Comic-Heft und genehmigst dir für jeden Tag zwei Euro/Franken.
 - C Du sparst das Geld für einen größeren Wunsch.

- 6. Du sollst mit drei Schulkameraden für Bio Backhefe untersuchen und einen Bericht darüber schreiben.**
- A Du lässt deine Freunde allein arbeiten und schreibst in der Schule schnell von ihnen ab.
 - B Du schlägst vor, die Ergebnisse einfach aus dem Internet abzuschreiben.
 - C Du lädst deine Freunde zu dir nach Hause zum Hausaufgaben machen ein.
- 7. Du wünschst dir zum Geburtstag ein Handy. Deine Eltern lehnen ab. Sie meinen, du könntest damit nicht umgehen und würdest pausenlos telefonieren.**
- A Du findest deine Eltern gemein und redest zu Hause kein freundliches Wort mehr.
 - B Du bettelst wochenlang und versprichst für ein Handy das Blaue vom Himmel.
 - C Du bist enttäuscht, aber versuchst herauszubekommen, unter welchen Umständen deine Eltern dir vertrauen würden und ein Handy okay wäre.
- 8. Du hast ein Glas mit Limonade auf dem neuen Sessel deiner Eltern ausgekippt.**
- A Du sagst, es wäre deine kleine 2-jährige Schwester gewesen.
 - B Du versuchst, den Fleck herauszurubbeln und sagst nichts.
 - C Du beichtest deinen Eltern, wie es passiert ist.
- 9. Du hast eine schwere Erkältung und kannst nur bis zur dritten Neun kriechen. Erst wenn ein anderer auf irgendeine Neun kommt, kannst du beim nächsten Würfeln weiterlaufen. Dafür ist jetzt der andere krank. (Der letzte setzt nur einmal aus!)**
- 10. Du sollst Klassensprecher werden, hättest dann aber weniger Freizeit als andere und müsstest Elternabende und Schulkonferenzen besuchen.**
- A Du sagst zu, gehst aber nie hin.
 - B Du lehnt ab.
 - C Du sagst zu und kommst deinen Verpflichtungen nach.
- 11. Du wirst in der Schule ausgelacht, weil du das Computerspiel „Drakan“ nicht kennst.**
- A Du widersprichst und schwindelst, du hättest es längst zu Hause.
 - B Du kaufst es dir am nächsten Tag von deinem gesparten Geld.
 - C Du gibst zu, dass du keins von diesen Spielen haben darfst.
- 12. Du hast mitbekommen, dass einer deiner Klassenkameraden Party-Drogen als Tabletten besitzt, willst ihn aber nicht verpfeifen.**
- A Du tust so, als wüsstest du nichts.
 - B Du erzählst es deinen Eltern, die es dem Lehrer erzählen.
 - C Du stellst ihn zur Rede und sagst, du würdest es melden, wenn er sie nicht vernichtet.

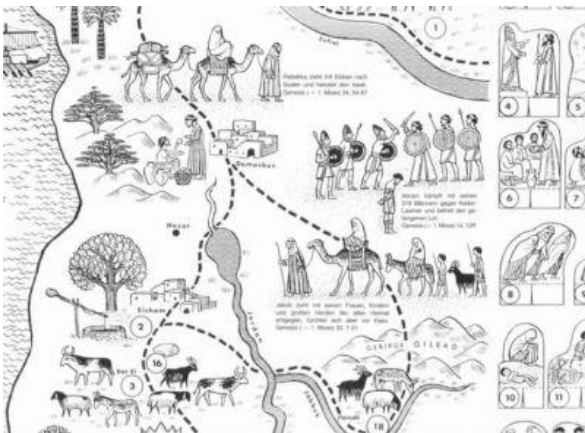
Anhang 6

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, 5.Woche) leicht dazufügen.

Hier ein Ausschnitt des Arbeitsbogens:



Rätsellösungen, S. 46

● Punkte verbinden: Es entsteht ein Haus.

● Gitterrätsel: SODOM

A	G	G	H	K	Z	P	†	P	J	K	†
S	Y	P	Z	W	†	X	N	R	Q	Y	E
G	E	O	W	Y	U	A	B	†	G	A	Q
W	†	A	G	†	Z	G	J	Q	K	H	Z
R	E	F	P	N	G	X	F	V	†	N	G
H	A	†	D	H	†	U	G	W	U	J	U
P	V	K	J	G	F	B	Z	J	Q	N	F
G	B	F	G	Z	†	O	H	G	R	M	K