

Anregungen für den Kindergottesdienst am 09.11.2024

## Abraham und Lot trennen sich

Eine wichtige Entscheidung

1. Mose 13,1–12

### Darum geht's

Warum haben sich Abraham und Lot getrennt?

→ Meine persönlichen Fragen und Gedanken zur Bibelgeschichte:

→ Mögliche Fragen der Kinder zur Bibelgeschichte:

### Ideen für den Ablauf

Anfangs- und Schlussrituale, Gebete, Lieder und andere regelmäßig wiederkehrende Sequenzen werden durch L (= Leiterin/Leiter) gruppenspezifisch in den Ablauf integriert. Sämtliche Seitenzahlen **beziehen sich auf das Heft „Schatzkiste“**, sofern nicht anders vermerkt.

<p>Die Fährte aufnehmen</p> 	<p><b>Malspiel</b></p> <p>L hat ein A4-Blatt mit vielen zufällig verteilten, nummerierten Punkten vorbereitet. Dieses Blatt geht von Kind zu Kind, und jedes soll zur jeweils nächsten Nummer einen Strich ziehen. Dabei darf kein bisheriger Strich durchkreuzt werden. Je länger das Spiel dauert, desto schwieriger wird es, zum nächsten Punkt zu kommen. (L kann auch für jedes Kind ein eigenes Blatt vorbereiten, oder die Kinder fertigen gegenseitig Blätter füreinander an.)</p>	<p>Vorbereitetes A4-Blatt mit nummerierten Punkten (oder pro Kind 1 vorbereitetes oder leeres A4-Blatt) (Farb-)Stifte</p>
<p>Der Bibelspur folgen</p> 	<p><b>Zur Bibelgeschichte hinführen</b></p> <p>L erklärt, dass dieses Spiel zeigt, wie es im Leben ist, wenn man schon einige Wege gegangen ist. Man hat z. B. über einige Jahre eine Fußballkarriere begonnen, möchte dann aber Musiker werden. Oder man hat jahrelang Geige gelernt, möchte dann aber Schlagzeug in einer Band spielen. Oder man ist Lehrerin geworden, möchte dann aber doch lieber Kinderärztin sein. Einmal getroffene Entscheidungen prägen unser Leben. Man kann sich umentscheiden, hat es dann aber nicht mehr so leicht.</p> <p>L erzählt, dass heute die Geschichte von Abraham und seinem Neffen Lot weitergeht, die aus ihrer Heimat ausgewandert sind und durch das Land Kanaan ziehen.</p>	

	<p>Die Bibelgeschichte erleben</p> <p>Die Kinder sitzen im Kreis um einen Tisch oder auf dem Boden. L stellt ein Kuchenblech mit Spielsand in die Mitte und erklärt, dass damit das Land Kanaan dargestellt werden soll.</p> <p>Mithilfe der Anleitung wird gemeinsam das Land Kanaan gestaltet und das Zeltlager von Abraham bei Sichem aufgebaut. L erklärt, dass Abraham als Erstes dort lagert und einen Altar errichtet, um zu Gott zu beten. Dann zieht Abraham weiter durch das Land. Die Kinder bauen das Zeltlager bei Bethel auf. Auch dort baut Abraham einen Altar. L erzählt, dass Abraham und Lot wegen einer Hungersnot einige Zeit nach Ägypten fliehen müssen (unten außerhalb des Kuchenblechs). Reich beschenkt vom Pharao kehren sie wieder hierher zurück. L stellt Abraham und Lot auf den flachen Stein.</p> <p>Dann liest L mit den Kindern die biblische Geschichte (S. 34 ff.).</p> <p>Anschließend lässt L die Kinder die Trennung von Abraham und Lot nachspielen. Lot zieht nach Sodom, Abraham nach Mamre.</p>	<p>Anleitung „Kanaan auf einem Kuchenblech“ (Materialbedarf und Abbildungen siehe dort)</p> <p>Heft „Schatzkiste“</p> <p>Materialtipp „Hinweis auf den Möckmühler Arbeitsbogen ‚Abraham – Isaak – Jakob‘“</p> <p>Evtl. Ausdruck der Kopiervorlage „Biblische Landkarte“</p>
	<p><b>„Heiße Bibelspur“ (S. 37)</b></p> <p>L liest mit den Kindern den abgedruckten Bibeltext und fragt sie nach ihrer Meinung zu der Trennung. Hätten sie noch andere Ideen zur Lösung des Problems gehabt? L regt ein Gespräch an. Falls noch nicht geschehen, tragen die Kinder ihre Antworten in ihre Hefte ein.</p>	<p>Heft „Schatzkiste“</p> <p>Evtl. Stifte</p> <p>Bibeln</p>
	<p>Über Fragen nachdenken</p> <p>L fordert die Kinder auf, ihre eigenen Fragen zu der Geschichte zu stellen, und lädt sie zum gemeinsamen Nachdenken ein. Auf manche Fragen versuchen L und die Kinder Antworten zu finden, andere dürfen offenbleiben.</p> <p>Auch die „Darum geht’s“-Frage wird besprochen. Eine Antwort kann lauten: Abraham hatte jahrelang für Lot gesorgt und war für ihn wie ein Vater, denn Lots Vater war schon lange gestorben. Aber nun schlug Abraham eine Trennung vor, obwohl damals immer alle Verwandten als Sippe zusammenlebten. Abraham sah keine andere Lösung für die Versorgung der großen Viehherden. Und er ahnte, dass der Streit um die Weideplätze und Wasserstellen die gute Beziehung zwischen ihm und Lot vergiften könnte. Ständiger Konkurrenzkampf und Neid zwischen Verwandten tut nicht gut. Abraham bot dem Nefen ganz großzügig die freie Wahl des Landgebietes an und nahm das, was übrig blieb. Damit handelte er wie ein Vater, der seinen Sohn ins Leben gehen lässt und seine Entscheidungen respektiert (siehe auch „Informationen zur Bibelgeschichte“).</p>	

<p>Im Heute landen</p> 	<p><b>„Voll im Leben“ (S. 37)</b></p> <p>L erklärt den Kindern, dass man bei einer Entscheidung immer die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten hat, z. B. zwischen Himbeereis oder Schokoeis, Fußballspielen oder Computerspielen, Ferien am Meer oder Wandern im Gebirge. Die Kinder erzählen, welche Entscheidungen sie schon einmal treffen mussten.</p> <p>Anschließend werden weitere Fragen zum Thema Entscheidungen besprochen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind kleine Entscheidungen, was sind große Entscheidungen?</li> <li>• Wann ist es schwer, eine Entscheidung zu treffen?</li> <li>• Gibt es Entscheidungen, die man später bereut?</li> <li>• Woher weiß man, welche Entscheidung die richtige ist?</li> <li>• Was hilft, wenn man sich einfach nicht entscheiden kann?</li> </ul>	<p>Heft „Schatzkiste“</p>
<p>Einen Schatz finden</p> 	<p><b>WortSchatz (S. 39)</b></p> <p>L stellt eine kleine Schatztruhe in die Mitte und kündigt einen Schatz an, der aus Worten besteht. In der Truhe befinden sich vorbereitete Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche (siehe Kopiervorlage „WortSchatz“).</p> <p>L öffnet die Truhe und liest den WortSchatz vor.</p> <p>Danach legt L wieder den großen Foto- oder Plakatkarton aus. Ein WortSchatz-Kärtchen wird auf den Karton geklebt (es müssen noch alle weiteren Kärtchen dieses Vierteljahres Platz finden), und die Kinder werden gebeten, es mit einem Kommentar, einem Symbol oder einer Verzierung zu versehen.</p> <p>Zum Schluss kann sich jedes Kind, wenn es möchte, ein Kärtchen mit nach Hause nehmen.</p>	<p>Kleine Schatztruhe (evtl. selbst gestaltet)</p> <p>Pro Kind 1 Kärtchen mit dem WortSchatz der Woche (plus 1 Extrakärtchen zum Aufkleben)</p> <p>Foto- oder Plakatkarton (siehe vorige Einheit)</p> <p>Klebestift (Farb-)Stifte</p>
<p>Kreativ werden</p> 	<p><b>Entscheidungsspiel</b></p> <p>L hat Situationskarten vorbereitet (siehe <b>Kopiervorlage „Situationskarten mit Entscheidungsmöglichkeiten“</b>). Die Karten werden verkehrt herum in einen Behälter gelegt. Ein Kind ist „entscheidungsbefugt“ und zieht ein Kärtchen. Es liest die Situationsbeschreibung mit den Handlungsmöglichkeiten vor. Alle anderen raten, ob das Kind Möglichkeit 1, 2 oder 3 wählen wird, und halten jeweils entsprechend viele Stifte hoch. Nun gibt das Kind mit der „Entscheidungsbefugnis“ seine Wahl bekannt. Wer richtig geraten hat, bekommt eine Bohne oder einen anderen kleinen Gegenstand (Nuss, Spielstein, Spielchip o. Ä.) als Punkt. Reihum darf jedes Kind einmal ein Kärtchen ziehen. Wer hat am Ende die meisten Punkte?</p>	<p>Vorbereitete Situationskarten mit Entscheidungsmöglichkeiten</p> <p>Behälter für die Karten</p> <p>Pro Kind 3 Stifte</p> <p>Bohnen o. Ä. als Punkte</p>

## Informationen zur Bibelgeschichte

Seit Lots Vater in Ur gestorben ist, kümmert sich Abraham um seinen Neffen. Gemeinsam sind sie aus Haran weggezogen und nun schon jahrelang als Nomaden in Kanaan miteinander unterwegs. Sie züchten Tiere und treiben Handel mit den im Land wohnenden Siedlern. Dem biblischen Bericht zufolge führt Abraham auch bewaffnete Männer mit sich, die ihn vor Übergriffen schützen. Mit ihnen wird er Lot später aus der Gefangenschaft in Sodom befreien. Als eine Hungersnot in Kanaan ausbricht, ziehen Abraham und Lot nach Ägypten. Die Bibel erzählt, dass der Pharao Abraham mit Tieren und Sklaven reich beschenkte, weil ihm Sara so gefiel und Abraham sie als seine Schwester ausgab (sie war seine Halbschwester).

Abraham und Lot kehren nach Kanaan zurück. Sie sind inzwischen sehr reich, und es wird zu eng für die großen Viehherden. Die begrenzten Weideplätze und Wasserressourcen führen zu Neid und Streit. Abraham ergreift die Initiative und schlägt eine Trennung vor, damit kein unlösbarer Zwist zwischen ihnen

entsteht. Eine räumliche Trennung zwischen Verwandten war damals ungewöhnlich. Der Schutz der Sippe gelang nur durch Zusammenhalt. Lot ist nun auf sich allein gestellt und dadurch auch stärker gefährdet. Ob er zu diesem Zeitpunkt schon verheiratet war und seine beiden Töchter bekommen hatte, wird nicht berichtet; es ist aber wahrscheinlich. Abraham lässt Lot die Wahl, und dieser wendet sich der Gegend am Toten Meer zu. Sie scheint damals sehr fruchtbar und dicht besiedelt gewesen zu sein. Lot wählt das vorteilhafte Leben in der Nähe bzw. in der Stadt. Das wird ihm später zum Verhängnis (vgl. 2. Petrus 2,7–8). Er muss dieses „beste Land“ als armer Flüchtling, dem nur seine beiden Töchter bleiben, wieder verlassen.

Für die Kinder liegt eine wichtige Botschaft der Geschichte darin, dass Gott uns Entscheidungsfreiheit gibt und dass er uns mit den Konsequenzen, die daraus entstehen, nicht alleinlässt.

## Rätsellösung (S. 38)

Bei der oberen Aufgabe entsteht durch das Verbinden der Punkte ein kanaänisches Haus.

Lösungswort Gitterrätsel: SODOM

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

# Kanaan auf einem Kuchenblech

## Material

- Kuchenblech
- Spielsand
- Blaue Wollfäden
- rote Klemmbausteine (oder Holzwürfel)
- Zweige, Moos, Kieselsteine
- Spielfiguren (mindestens 2 gelbe und 2 rote)
- Zelte (gefaltete Kärtchen)
- Kleine Schafe aus weißer Modelliermasse
- 2 kleine Klemmbausteine als Altäre (oder Kieselsteine – aber möglichst auffällige)

## Ausführung

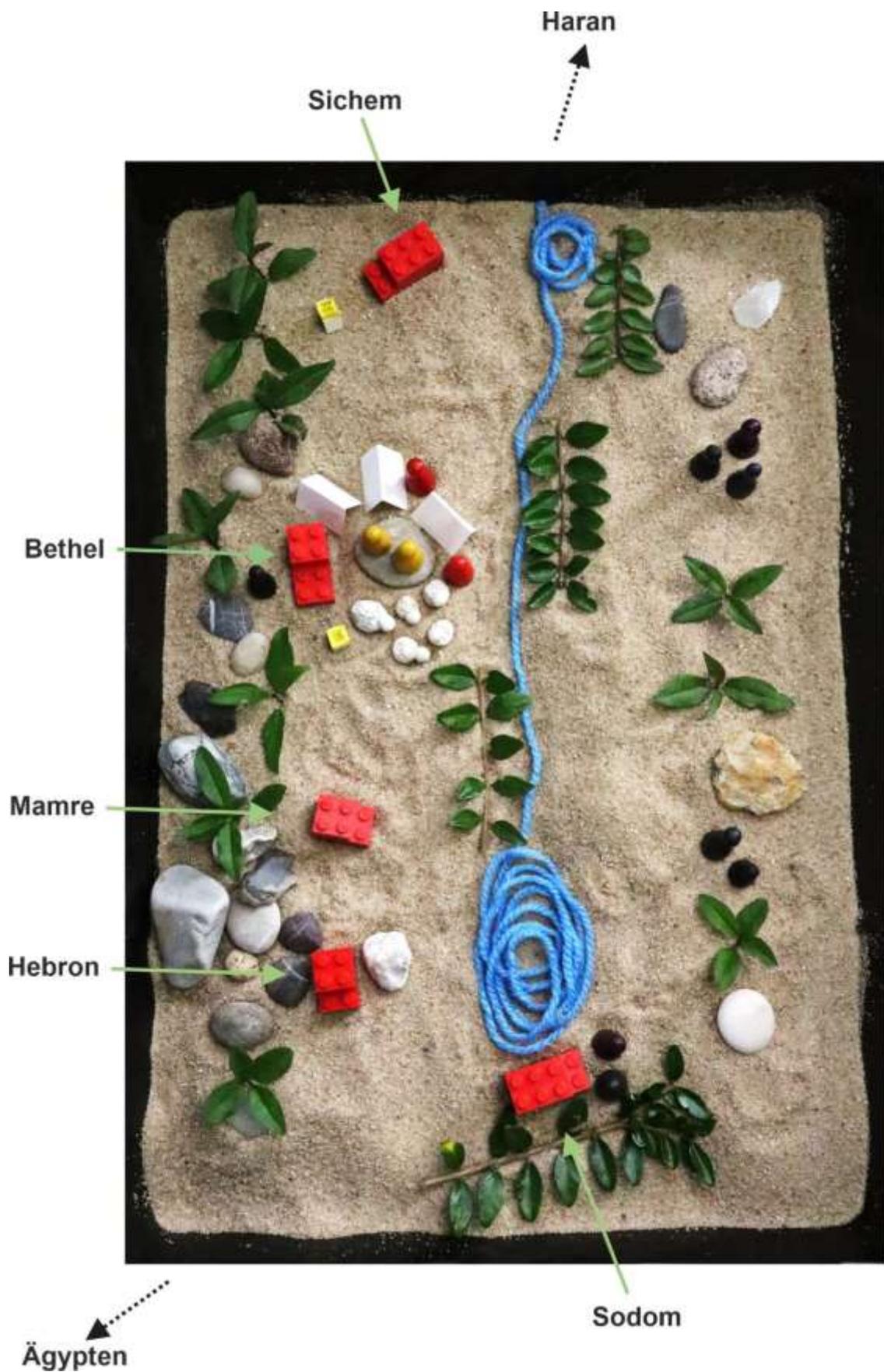
- Spielsand auf dem Kuchenblech verteilen.
- Den Jordan, den See Genezareth und das Tote Meer in den Sand malen und mit blauen Wollfäden auslegen (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).
- Rote Bausteine als Orte aufstellen: Sichem, Bethel, Mamre, Hebron, Sodom (evtl. Fähnchen mit Ortsnamen hinzufügen).
- Die Landschaft mit Moos, Zweigen und Kieselsteinen gestalten. Bei Hebron mehrere Kieselsteine übereinanderlegen (Höhle Machpela, die Abraham später als Grabstätte kauft). Zu Bethel einen etwas größeren flachen Kieselstein legen.
- Evtl. einige Spielfiguren als Siedler über die Landschaft verteilen.
- Das Zeltlager von Abraham und Lot zunächst bei Sichem aufstellen: 2 gelbe Spielfiguren für Abraham und Lot, 2 rote Figuren für ihre Frauen, Zelte, Schafe aus weißer Modelliermasse (Kugel formen, mit ringförmigen Abdrücken versehen, kleinere Kugel als Kopf ansetzen).
- Zur Lagerstätte von Sichem einen Altar stellen, an dem Abraham betet.
- Dann Abrahams Zeltlager von Sichem nach Bethel bewegen. Wieder einen Altar aufstellen, an dem Abraham betet. (Es ist gut, wenn die Altäre auffallen, damit man sieht, wie oft Abraham Altäre baut, die dann auch stehen bleiben.)
- Nach dem Hinweis auf die Auswanderung nach Ägypten Abraham und Lot auf den flachen Kieselstein stellen. Evtl. ein paar dunkle Figuren als streitende Hirten dazustellen.
- Nach dem Lesen der Geschichte die Kinder die Trennung von Abraham und Lot nachspielen lassen: Lot wandert mit seiner Frau sowie ein paar Zelten und Tieren bis nach Sodom. Abraham zieht nach Mamre.



Zeltlager in Sichem



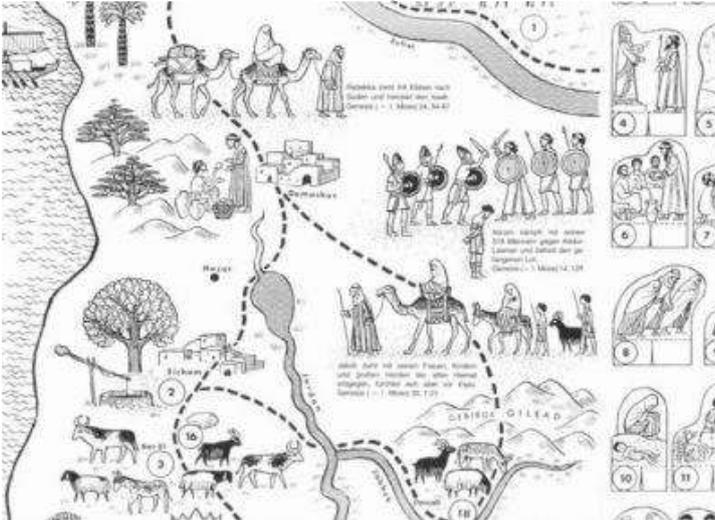
Zeltlager bei Bethel



## Hinweis auf den Möckmühler **Arbeitsbogen „Abraham – Isaak – Jakob“**

Der Möckmühler Arbeitsbogen „Abraham – Isaak – Jakob“ (beziehbar über [kisa-kids.de](http://kisa-kids.de) oder [aue-verlag.com](http://aue-verlag.com)) ist geeignet, um die Reisen von Abraham im Land Kanaan nachzuvollziehen.

Hier ein Ausschnitt des Arbeitsbogens:



## Biblische Landkarte



# WortSchatz

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.



Wenn ich etwas  
entscheide, bin ich  
dafür verantwortlich.

# Situationskarten mit Entscheidungsmöglichkeiten

Auf dickeres Papier ausdrucken und zuschneiden.

## Was tust du?

Du bist mit deinen Freunden im Wald und hast einen Müsliriegel in der Tasche.

- 1 Du teilst ihn mit deinen Freunden.
- 2 Du isst ihn allein.
- 3 Du hebst ihn auf, bis du alleine bist.

## Was tust du?

Du bist mit deinen Freunden im Wald und hast einen Müsliriegel gegessen.

- 1 Du wirfst das Papier in den Wald.
- 2 Du steckst das Papier in die Hosentasche.
- 3 Du steckst das Papier einem Kind in die Kapuze.

## Was tust du?

Deine Freunde schleichen sich, ohne zu bezahlen, durch den Notausgang ins Kino.

- 1 Du bezahlst am Haupteingang.
- 2 Du schleichst mit hinein.
- 3 Du verpetzt sie und gehst nach Hause.

## Was tust du?

Du hast Limonade auf den neuen Sessel deiner Eltern gekippt.

- 1 Du legst eine Decke über den Fleck.
- 2 Du beichtest es deinen Eltern.
- 3 Du sagst, es sei deine 2-jährige Schwester gewesen.

### Was tust du?

Du hast von einer Lehrkraft einen Eintrag für schlechtes Benehmen bekommen.

- 1 Du zeigst ihn deinen Eltern und erklärst alles.
- 2 Du sagst, die Lehrkraft habe sich geirrt.
- 3 Du unterschreibst mit der Handschrift deines Vaters.

### Was tust du?

Du hast die versteckte Burg eines Bibers am Fluss entdeckt.

- 1 Du erzählst niemandem davon.
- 2 Du berichtest es dem Amt für Naturschutz.
- 3 Du erzählst allen davon und verlangst Geld für eine Besichtigung.

### Was tust du?

Du leerst einen Papierkorb aus und dabei weht der Wind ein paar Zettel davon.

- 1 Du lässt sie fliegen.
- 2 Du rennst hinterher und sammelst sie auf.
- 3 Du befiehst einem Kind sie zu holen.

### Was tust du?

Du bist alleine zu Hause und hast Langeweile.

- 1 Du siehst fern.
- 2 Du bastelst.
- 3 Du rufst jemanden an.

### Was tust du?

Du wirst von ein paar großen Jungs geärgert. Sie stoßen dich und du fällst zu Boden.

- 1 Du stehst auf und rennst schnell weg.
- 2 Du schimpfst und schreist sie an.
- 3 Du rufst eine erwachsene Person zu Hilfe.

### Was tust du?

Du willst auf den Sportplatz, aber die Tante kommt zu Besuch.

- 1 Du verschwindest heimlich.
- 2 Du bleibst zu Hause.
- 3 Du bleibst bis mittags und gehst dann weg.

### Was tust du?

Du findest einen großen Geldschein vor dem Supermarkt.

- 1 Du steckst ihn ein.
- 2 Du gibst ihn im Laden ab.
- 3 Du lässt ihn liegen.

### Was tust du?

Deine große Schwester sagt, du sollst den Eltern nicht erzählen, dass sie heimlich raucht.

- 1 Du erzählst es doch.
- 2 Du behältst es für dich.
- 3 Du verlangst für dein Schweigen Geld.

### Was tust du?

Du sollst etwas anziehen, was für deinen Geschmack ziemlich uncool ist.

- 1 Du ziehst es trotzdem an.
- 2 Du machst heimlich einen großen Fleck hinein.
- 3 Du weigerst dich und diskutierst ohne Ende.

### Was tust du?

Du hast zusätzliches Taschengeld für einen Hilfsdienst bekommen.

- 1 Du gibst alles aus und kaufst dir etwas dafür.
- 2 Du sparst den ganzen Betrag.
- 3 Du kaufst dir eine Kleinigkeit und sparst den Rest.

### Was tust du?

Du kommst von der Schule nach Hause und hast Hausaufgaben auf.

- 1 Du machst erst mal frei und später deine Hausaufgaben.
- 2 Du machst sofort die Hausaufgaben und hast danach frei.
- 3 Du schiebst die Hausaufgaben auf den nächsten Morgen.

### Was tust du?

Du sollst für die Schule mit drei Kindern einen Bericht über Backhefe schreiben.

- 1 Du lässt die anderen den Bericht schreiben und schreibst ab.
- 2 Du schreibst den Bericht alleine und lässt die anderen abschreiben.
- 3 Du organisierst einen Termin mit allen für den Arbeitsauftrag.

**Was tust du?**

1  
2  
3

**Was tust du?**

1  
2  
3

**Was tust du?**

1  
2  
3

**Was tust du?**

1  
2  
3