

Begegnen (Konfrontationsaufgabe):

Gottes Bund mit Abraham (Gen 15)

Einige Zeit danach erging das Wort des Herrn an Abraham, und er empfing eine Offenbarung. Der Herr sagte zu ihm: »Hab keine Angst, Abraham, ich bin dein Schutz! Du sollst reich belohnt werden.«
»Herr, mein Gott«, erwiderte Abraham, »womit willst du mich denn belohnen? Ich sterbe ohne Kinder, und meinen Besitz erbt Eliëser aus Damaskus.«

Weiter sagte Abraham: »Sieh doch, du hast mir keine Kinder gegeben, und mein eigener Sklave wird mich beerben!«

Da erging an Abraham das Wort des Herrn: »Nein, nicht Eliëser wird dich beerben! Du wirst einen Sohn bekommen; der soll dein Erbe sein.«

Und der Herr führte Abraham aus dem Zelt und sagte: »Sieh hinauf zu den Sternen am Himmel! Kannst du sie zählen? So unzählbar werden deine Nachkommen sein.«

Abraham glaubte der Zusage des Herrn, und der Herr rechnete ihm dies als Beweis der Treue an.

Weiter sagte der Herr zu Abraham: »Ich bin es, der dich aus Ur in Chaldäa geführt hat, um dir dieses Land zu geben, ich, der Herr!«

»Herr, mein Gott«, erwiderte Abraham, »kann ich denn sicher sein, dass ich es je besitzen werde? Gib mir doch eine Bestätigung dafür!«

Der Herr sagte: »Bring mir eine dreijährige Kuh, eine dreijährige Ziege, einen dreijährigen Schafbock, eine Turteltaube und eine junge Taube!«

Abraham holte die Tiere, zerteilte jedes der Länge nach in zwei Hälften und legte die Teile einander gegenüber; nur die Vögel zerteilte er nicht.

Raubvögel fielen über die Stücke her, aber Abraham verscheuchte sie.

Als die Sonne unterging, fiel Abraham in einen tiefen Schlaf, und eine unheimliche, erdrückende Angst legte sich auf ihn.

Der Herr sagte zu ihm: »Du sollst jetzt erfahren, wie es deinen Nachkommen ergehen wird. Sie werden als Fremde in einem Land leben, das ihnen nicht gehört. Man wird sie unterdrücken und zu Sklavendiensten zwingen. Das dauert vierhundert Jahre.

Dann werde ich über das Volk, dem sie dienen müssen, ein Strafgericht halten, und sie werden von dort mit reichem Besitz wegziehen.

Du selbst wirst ein hohes Alter erreichen und dann in Frieden sterben und begraben werden.

Erst die vierte Generation wird hierher zurückkehren; denn die Schuld der Amoriter, die jetzt dieses Land bewohnen, hat ihr volles Maß noch nicht erreicht.«

Als die Sonne untergegangen und es ganz dunkel geworden war, sah Abraham auf einmal einen rauchenden Schmelzofen und eine brennende Fackel, die fuhren zwischen den zerteilten Tieren hindurch.

Auf diese Weise schloss der Herr damals mit Abraham einen Bund und gab ihm die Zusage: »Deinen Nachkommen gebe ich dieses Land, von der Grenze Ägyptens bis an den Eufrat, das ganze Gebiet, in dem jetzt noch andere Völker wohnen: die Keniter, die Kenasiter und Kadmoniter, die Hetiter, Perisiter und Rafaïter, die Amoriter, Kanaaniter, Girgaschiter und Jebusiter.«

© Gute Nachricht Bibel, revidierte Fassung, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart 2000.

Begegnen (Konfrontationsaufgabe)

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben)

Zeigen (Transferaufgaben):

- ➔ **Karte: «Der Weg Abrahams von Ur nach Beerscheba»**

- ➔ **Film: DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...», Kapitel 1-3, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1, evtl. auszugsweise. (BKM 101/3)**

- ➔ **Bilder: Auswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»**

Begegnen (Konfrontationsaufgabe):

«Der Weg Abrahams von Ur nach Beerscheba»



© Dowley Tim, Hrsg.: Atlas. Bibel und Geschichte des Christentums, R. Brockhaus Verlag Witten, 2008, S. 16.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)
Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)
Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

Erfahren (Erarbeitungsaufgaben)

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Bilderauswahl aus der DVD «Wenn Sand und Steine erzählen könnten...»



© DVD komplett, Evangelisches Medienhaus GmbH, Stuttgart, DVD 1.

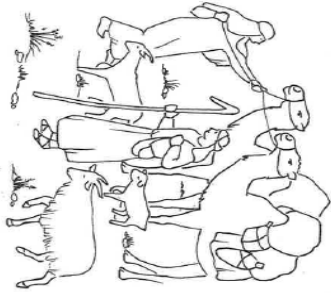
Erfahren (Erarbeitungsaufgaben):

Arbeitsblatt «Leben der Nomaden...»

Leben der Nomaden

Was sind Nomaden?

Am Anfang der Bibel stehen Geschichten, die von Nomaden erzählen. So nennt man Menschen, die nicht an einem Ort wohnen. Sie ziehen mit ihren Familien und mit ihrem Vieh umher. Immer sind sie auf der Suche nach Wasser und Weiden für ihre Tiere. Nomaden leben von Schafzähnen und Ziegen – von ihrer Milch und ihrem Fleisch, von ihrer Wolle und ihrem Fell. Was sie zum Leben brauchen, müssen sie mitnehmen. Deswegen haben sie auch viel Gepäck und brauchen dafür Kamel. Nomaden leben in einem Zelt. Abraham und Sara, Isaak, Jakob und Josef sollen ein Leben als Nomaden geführt haben.



Was brauchen Nomaden zu ihrem Leben?

Du findest hier Bilder und kurze Texte. Schneide die Bilder und die Texte aus und ordne sie wieder einander zu.

	Zeit Nomaden leben in einem Zelt. Der Zeltstoff ist aus Wolle und Tierhaaren gemacht. Mit Holz wird der Stoff gestützt.
	Hirtenstab Nomaden sind Hirten – daher kann man sie am Hirtenstab erkennen. Mit der Biegung am Stab kann man Tiere am Hinterbein fangen und zu sich ziehen.
	Wassersack Wasser brauchen Menschen und Tiere zum Überleben. Aus Leder machen Nomaden große Wassertsäcke, die sie mitnehmen können.

ReliBausteine primar - Altes Testament

16

Calwer - VSP - RPE

	Kleider Nomaden tragen Kleider für das Leben in der Wüste. Weite Kleider sind gut gegen die Hitze. Kopftuch und Schliere schützen vor der Sonne und, wenn der Wind weht, vor dem Wüstensand.
	Teppiche und Schlafmatten Nomaden sitzen nicht auf Stühlen und schlafen nicht in einem Bett. Sie sitzen meist auf dem Boden – auf Teppichen oder Sitzkissen. Und sie schlafen auf Schlafmatten, die man am Abend ausrollt.
	Licht Wenn es Nacht wird, sitzen Nomaden um ein Lagerfeuer. Es gibt zwar Öllampen, doch Öl ist sehr teuer. So verwendet man meist nur Fackeln aus Holz.
	Keule und Schleuder Nomaden müssen ihre Tiere vor wilden Tieren und Räubern schützen. Schwert oder Speere waren zu teuer für Hirten. Bereits Kinder lernen schon, mit einer Schleuder und einem Krüppel umzugehen.
	Nahrung Die Tiere der Nomaden geben Milch, aus der man auch Käse machen kann. Mit Bauern tauschen sie Körner für Brot ein. Außerdem essen Nomaden Früchte, Datteln und Oliven. Nur selten gibt es Fleisch, denn Tiere sind ihr wertvollster Besitz.
	Musik Untenwegs oder abends machen Nomaden gerne Musik. Dazu verwenden sie kleine Pauken und Trommeln, die mit Tierfellen bespannt sind. Melodien werden auf Flöten aus Knochen oder auf ausgehöhlten Hörnern geblasen. Manche haben auch eine einfache Harfe.

Ideen:

Vieles von dem Leben der Nomaden könnt ihr ausprobieren. Ein weites Gewand kann man sich mit einem Bettuch selbst herstellen. Essen wie bei den Nomaden – dazu braucht man Fladenbrot, Schafkäse, Früchte, Oliven und Olivenöl zum Hineinrücken. Musik kann man mit einfachen Rhythmus-Instrumenten machen.

ReliBausteine primar - Altes Testament

17

Calwer - VSP - RPE

Intensivieren (Vertiefungsaufgaben):

Gott spricht zu Abraham



© Deutsche Bibelgesellschaft: Die grosse Kees de Kort-Bibel, Stuttgart 2012, S. 39

Zeigen (Transferaufgaben):**Vorlage für SMS (160 Zeichen)**

Überlege dir eine Person, auf die du dich im Alltag verlassen kannst. Schreibe dieser Person, warum du dich auf sie verlassen kannst. Oder warum du froh bist, dass du dich auf sie verlassen kannst. Setze einen Buchstaben in jedes Kästchen.
