

Liebe Mitarbeiterinnen, liebe Mitarbeiter,

Abraham, Isaak und Jakob lebten vor ca. 4 000 Jahren in einer uns fremden Kultur. Trotzdem haben ihre Erlebnisse und Erfahrungen uns auch heute viel zu sagen. Die Spiele helfen, die lange Zeitspanne und den Graben zwischen den Kulturen zu überbrücken. Sie erleichtern es den Kindern, die Bedeutung der Ereignisse von damals für ihr eigenes Leben zu erkennen.

Die kurzen Einleitungen am Anfang jeder Spielbeschreibung helfen den Kindern, sich in die Situation hineinzusetzen und motivieren zum Spielen.

Einige Spiele lassen sich als Hinführung, andere zur Vertiefung einer Geschichte einsetzen. Als Grundlage für die Ausarbeitungen dient die Gute Nachricht Bibel. Die Kopiervorlagen für die Spiele finden Sie im Ordner „Kopiervorlagen“.

Wir wünschen Ihnen viele gute Spielerfahrungen.

Ihr Team vom Bibellesebund

Verantwortlich für den Inhalt: Renate Franz, Inge Neuhaus

Zeichnungen: Susanne Malessa

Gestaltung und DTP: Georg Design, Münster

Die Bilder und Vorlagen dürfen für die eigene Gruppe kopiert werden. Darüber hinaus dürfen keine Vervielfältigungen ohne vorherige Genehmigung zur Weitergabe an andere angefertigt werden.



Inhalt

Gott beruft Abraham (Abram)

1 Mose 12,1-9

Kartenspiel

Dauer ca. 20 Minuten
Spielerzahl beliebig viele
 Spielgruppen mit
 je 3-4 Spielern
Mitarbeiter 1
Ort im Haus

4

Abraham (Abram) und Lot trennen sich

1 Mose 13,1-18

Würfelspiel

Dauer ca. 15 Minuten
Spielerzahl beliebig viele
 Spielgruppen mit
 je 2 oder 4 Spielern
Mitarbeiter 1-2
Ort im Haus

6

Gottes Bund mit Abraham (Abram)

1 Mose 15,1-6

Nachtgeländespiel

Dauer ca. 60 Minuten
Spielerzahl beliebig
Mitarbeiter so viel wie möglich
Ort im Wald

8

Gott kündigt Abraham und Sara einen Sohn an

1 Mose 18,1-15

Staffel, Ratespiel

Dauer ca. 20 Minuten
Spielerzahl ab 6 Spieler
Mitarbeiter 2
Ort im Haus

10

Sara bekommt einen Sohn

1 Mose 21,1-8

Würfelspiel

Dauer beliebig
Spielerzahl 2-20 Spieler
Mitarbeiter 1
Ort im Haus

13

Esau verkauft sein Erstgeburtsrecht

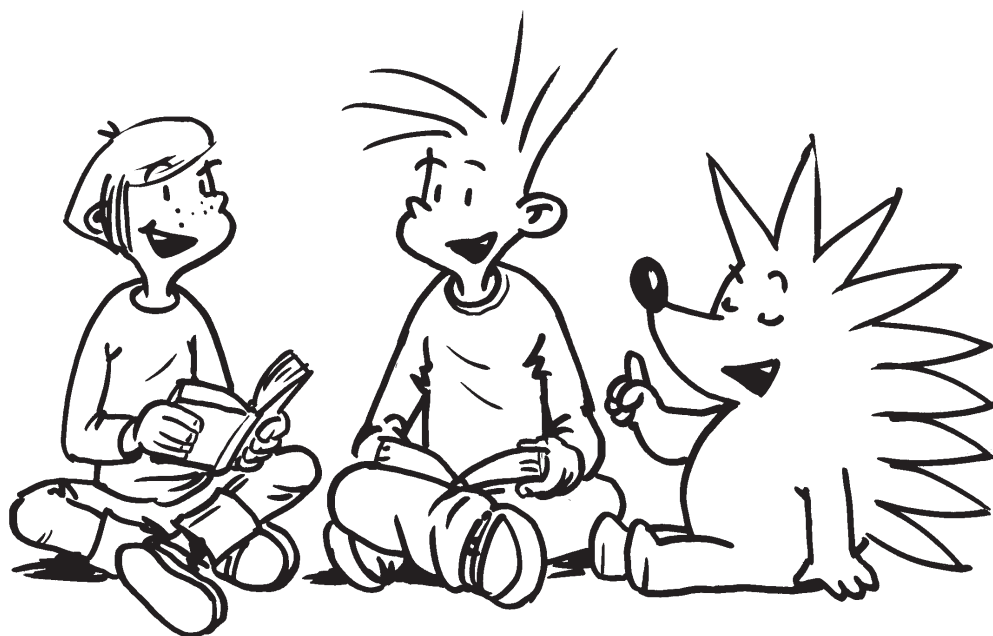
1 Mose 25,27-34

Kartenspiel

Dauer ca. 10 Minuten
Spielerzahl beliebig viele Spiel-
 gruppen mit je
 2 Spielern
Mitarbeiter 1
Ort im Haus

15

<p>Jakob erschleicht sich den Segen 1 Mose 27,1-40 Wettspiel</p>	<p><i>Dauer</i> beliebig <i>Spielerzahl</i> beliebig <i>Mitarbeiter</i> 1 <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>17</p>
<p>Jakobs Flucht und Heimkehr 1 Mose 28,10-35,15 Spielnachmittag</p>	<p><i>Dauer</i> ca. 90 Minuten <i>Spielerzahl</i> bis zu 30 Spielern <i>Mitarbeiter</i> 4 <i>Ort</i> im Haus</p>	<p>19</p>
<p>Übersicht über die Kopiervorlagen</p>		<p>27</p>



Gott beruft Abraham (Abram)

1 MOSE 12,1-9

<i>Art</i>	Kartenspiel
<i>Dauer</i>	ca. 20 Minuten
<i>Spielerzahl</i>	beliebig viele Spielgruppen mit je 3–4 Spielern
<i>Mitarbeiter</i>	1
<i>Ort</i>	im Haus

Das war schon ein Abenteuer, alles Gewohnte und Sichere aufzugeben! Lohnt es sich, alles Bekannte zurückzulassen und wegzugehen, ohne zu wissen, was man dafür bekommt? Aber wenn Ruhm und Reichtum locken – und die Aussicht, zu einem großen Volk zu werden? Genau das hatte Gott Abraham versprochen, als er ihn aufforderte, alles zu verlassen und in ein neues Land aufzubrechen.

Immer wenn Abraham etwas mehr von dem Land entdeckte, das Gott ihm und seinen Nachkommen geben wollte, baute er ihm dankbar einen Altar.

Macht es wie Abraham: Baut Lagerplätze und Altäre. Dazu müssen immer alle zusammen sein: Abrahams Frau Sara, sein Neffe Lot, die Viehherden und Knechte. Mit Gottes Segen geht es natürlich besser.

Vorbereitung / Material

- Für jedes Kind ...
 - drei Kartensätze *Geschenke von Gott* (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden.
 - drei Kartensätze *Karawane-Karten* (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und auseinanderschneiden.

- Bei den *Karawane-Karten* die Karten *Altar* und *Zelt* aussortieren.



Spielbeginn

- Jedes Kind erhält ...
 - 2 Karten *Geschenke von Gott*.
 - 4 *Karawane-Karten* (außer Zelt und Altar).
- Die übrigen Karten ...
 - *Geschenke von Gott* mischen und verdeckt auf einen Stapel legen.
 - *Karawane-Karten* mischen und verdeckt auf einen eigenen Stapel legen.
 - *Altar* und *Zelt* auf je einen Stapel offen hinlegen.

Spielverlauf

Die Kinder übernehmen die Rolle von Abraham und wandern im Spiel durch das von Gott versprochene Land. Immer, wenn sie mit ihrer Karawane an einem Ort angekommen sind, können sie ein Lager aufbauen.

Wenn sie sich dann die versprochenen *Geschenke von Gott* vor Augen halten, können sie an jedem Lager auch einen Altar bauen, um Gott zu danken.

- Jeder Spielzug besteht aus zwei Aktionen: Karten ziehen und bauen, wenn die richtigen Karten auf der Hand sind.
- Hat ein Spieler noch nicht die passenden Karten auf der Hand, kann er noch nicht bauen und der nächste ist an der Reihe.

Karten ziehen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht ...
 - 3 Karten *Geschenke von Gott*
 - 2 *Karawane-Karten*.

Bauen

- Hat ein Spieler die *Karawane-Karten* Sara, Lot, Viehherden und Hirten, kann er sofort ein Lager aufbauen.
Er ...
 - legt die vier Karten auf den Ablagestapel der *Karawane-Karte*.
 - bekommt eine Karte *Zelt* und legt sie vor sich hin.
- Wer ein Lager aufgebaut hat, kann – im gleichen Spielzug oder später – auch einen Altar bauen. Dazu benötigt er ...
 - entweder drei verschiedene Karten *Geschenke von Gott*: Großes Volk, Ruhm und Reichtum
 - oder eine Karte *Geschenke von Gott*: SegenWer die entsprechenden Karten hat, legt sie auf den Ablagestapel *Geschenke von Gott*, bekommt eine Karte *Altar* und legt sie vor sich hin.
Wer die Karte *Segen* einsetzt, liest den Text vor, bevor er die Karte ablegt.
- Das nächste Kind ist an der Reihe usw.

Sind die Stapel mit den *Karawane-Karten* bzw. den Karten *Geschenke von Gott* aufgebraucht, die Karten der entsprechenden Ablagestapel mischen und wieder verdeckt als Stapel hinlegen.

Spielende

- Das Spiel endet entweder nach einer vorher festgelegten Zeit, oder wenn ein Kind drei Altäre gebaut hat.
- Wer hat die meisten bzw. zuerst drei Altäre gebaut?

Überall, wo er hinkam, hat Abraham Gott mit einem Altar gedankt, obwohl er noch nichts von dem bekommen hatte, was Gott ihm versprochen hatte.

Wir leben viel sicherer und bequemer als Abraham damals. Deshalb haben wir erst recht viel Grund, Gott zu danken.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Abraham (Abram) und Lot trennen sich

1 MOSE 13,1-18

Art	Würfelspiel
Dauer	ca. 15 Minuten
Spielerzahl	beliebig viele Spielgruppen mit je 2 oder 4 Spielern
Mitarbeiter	1–2
Ort	im Haus

Damals, als Abraham lebte, sorgte Gott dafür, dass Menschen, mit denen er es gut meinte, reich wurden und zum Beispiel große Herden hatten. Probiert es aus, wie es dabei zugehen kann.

Vorbereitung / Material

- Für jede Gruppe ...
 - den Spielplan (s. Kopiervorlage) auf DIN A3 vergrößern.
 - einen Würfel bereithalten.
- Für jeden Spieler eine *Herdenkarte* (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und ausschneiden.

Die Karten mit dem hellen bzw. dunklen Hintergrund kennzeichnen die Zugehörigkeit zu verschiedenen Viehzüchtern.

- Für jede Spielgruppe 50 helle bzw. dunkle *Tierkarten* (s. Kopiervorlage) auf Karton kopieren und ausschneiden.



Spielbeginn

Den Kindern vor dem Spiel nicht sagen, dass es bei dem Spiel um Abraham und Lot geht.

- Die Kinder jeder Spielgruppe sind Hirten, die für zwei verschiedene Viehzüchter arbeiten (heller bzw. dunkler Kartenhintergrund).
Wenn eine Spielgruppe aus vier Spielern (Hirten) besteht, „arbeiten“ immer zwei Hirten für einen Viehzüchter.
- Jede Spielgruppe bekommt ...
 - den Spielplan und einen Würfel.
 - helle und dunkle *Herden-* und *Tierkarten*.
Die Karten zu den entsprechenden Hirten neben den Spielplan legen.
- Jeder Hirte bekommt eine *Herdenkarte*.
 - Hirten des einen Viehzüchters bekommen eine *Herdenkarte* mit hellem Hintergrund.
 - Hirten des anderen Viehzüchters bekommen eine *Herdenkarte* mit dunklem Hintergrund.
- Die Hirten legen abwechselnd ihre *Herdenkarten* in möglichst großem Abstand voneinander aufs Spielfeld. Nach einer hellen *Herdenkarte* wird eine dunkle gelegt usw. Jeder merkt sich, welche *Herdenkarte* ihm gehört.

Spielverlauf

Die Hirten beider Viehzüchter müssen dafür sorgen, dass ihre Herden sich vergrößern können und genug Weideland haben.

- Die Hirten würfeln reihum um den Nachwuchs ihrer Herden. Dabei wechseln sich die Hirten mit den hellen Karten mit den Hirten der dunklen Karten ab.
 - Bei 1, 2 oder 3 bekommt der Hirte, der gewürfelt hat, entsprechend viele *Tierkarten*.
 - 4 zählt wie 1, 5 wie 2
 - Bei 6 gibt es keinen Nachwuchs in der Herde.
- Hat ein Hirte eine oder mehrere *Tierkarten* bekommen, legt er sie an seine Herdenkarte oder an andere *Tierkarten* seiner Herde an. So vergrößert sich seine Herde. Die Karten müssen mindestens eine Karte der eigenen Herde berühren.
- Wenn die Weiden knapp werden und ein Hirte keinen Platz mehr findet, die erwürfelte(n) *Tierkarte(n)* zu legen, gibt es zwei Möglichkeiten:
 - Gehört die angrenzende Herde (mit ihrem Hirten) demselben Viehzüchter, kann er seine Karte(n) auch an dieser Herde anlegen.
 - Gehört die angrenzende Herde dem anderen Viehzüchter, kämpfen beide Hirten um die Weiderechte.
Die beiden gegnerischen Hirten gehen gegenüber in Liegestützhaltung und versuchen, sich gegenseitig zu Fall zu bringen, indem sie dem Gegner einen Arm wegziehen.
Der Sieger entfernt so viele gegnerische *Tierkarten* von der Grenze seiner Herde, wie er gewürfelt hat, gibt sie dem gegnerischen Hirten zurück und legt die eigene(n) neue(n) *Tierkarte(n)* dorthin.

Spielende

Die Kinder 10 oder 15 Minuten spielen und den Existenzkampf der Hirten erleben lassen.

- Welche Hirten haben sich durchgesetzt und die meisten *Herdenkarten* gelegt?
- Was hätte man tun können, um allen Hirten genug Weideland zu geben?
(Die Herden auf ein größeres Gebiet verteilen.)

So ging es Abraham und seinem Neffen Lot. Weil sie zu einer Familie gehörten, lebten sie mit ihren Hirten zusammen in einem Zeltdorf.

Als Abraham merkte, dass es zwischen den Hirten immer wieder zu Streit kam, weil das Weideland für die großen Herden zu klein geworden war, entschied er sich, sich von Lot zu trennen. Lot konnte sich aussuchen, wohin er mit seinen Leuten ziehen wollte. Er suchte sich den besten und fruchtbarsten Teil des Landes aus.

Gott hatte Abraham versprochen, ihm viele Nachkommen (eine große Familie) und das gesamte Land Kanaan zu schenken. Jetzt musste er feststellen:

- Meine Familie wird kleiner, weil Lot weggegangen ist.
- Der beste Teil des Landes gehört jetzt Lot.

Aber Gott bleibt bei seinem Versprechen.

- 1 Mose 13,14-17 vorlesen lassen.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Gottes Bund mit Abraham (Abram)

1 MOSE 15,1-6

Art Nachtgeländespiel
Dauer ca. 60 Minuten
Spielerzahl beliebig
Mitarbeiter so viel wie möglich
Ort im Wald

Wenn es ganz dunkel ist, kann es einem unheimlich werden. Licht macht sofort mutiger. Die Lichter, die ihr im Wald findet, werden euch auf besondere Weise Mut machen.

Vorbereitung / Material

- Zusätzlich zu den Mitarbeitern einige Eltern bitten, bei dem Spiel zu helfen.
- Die Karten (s. Kopiervorlage) mehrfach auf Karton kopieren und auseinanderschneiden. Jeder Mitarbeiter sollte ca. 20 Karten bekommen.
- Für jeden Mitarbeiter eine Taschenlampe bereithalten.
- Eine Bibel mitnehmen.



Spielbeginn

- Die Karten mischen und gleichmäßig an die Mitarbeiter verteilen.
- Die Mitarbeiter – außer dem Spielleiter – verteilen sich mit Taschenlampen im Wald.

Spielverlauf

- Die Mitarbeiter ...
 - blinken regelmäßig mit ihren Taschenlampen.
 - dürfen ihren Standort wechseln.
- Die Kinder ...
 - gehen allein oder zu zweit ohne Taschenlampen in den Wald.
 - versuchen, so viele Mitarbeiter wie möglich zu finden und sie zu berühren. Die Mitarbeiter dürfen nicht weglaufen.
- Wer einen Mitarbeiter berührt hat, bekommt von ihm eine Karte und versucht, einen anderen Mitarbeiter zu finden. Die Kinder dürfen nie zweimal nacheinander den gleichen Mitarbeiter berühren.

Spielende

- Nach 45 Minuten das Spiel abpfeifen und gemeinsam an einen hellen Ort gehen bzw. mit den Taschenlampen für Licht sorgen.
- Jeder sortiert seine erbeuteten Karten.
 - Die Karten mit den einzelnen Wörtern bilden einen Satz, der aus 3 Wörtern besteht (Gott hält Wort).
Wer kann diesen Satz am häufigsten zusammenstellen?
 - Die anderen Karten enthalten Zusagen von Gott.
Wer hat die meisten unterschiedlichen Zusagen Gottes gesammelt?

Als Gott damals zu Abraham sprach, war es nicht nur dunkel, weil es Nacht war. Für Abraham war es im übertragenen Sinn dunkel, weil es ihm schwer fiel, Gott zu vertrauen.

- Er war schon sehr alt und hatte immer noch keinen Sohn.
- Wenn er sterben würde, würde sein Sklave alles erben.
- Kann man sich wirklich auf Gott verlassen?

Damals machte Gott Abraham durch das Licht der Sterne Mut.

- 1 Mose 15,5 vorlesen.

Uns kann Gott durch das Licht der Taschenlampen Mut machen.

- Einige Zusagen Gottes vorlesen lassen.
- Den Satz aus den 3 Wörtern vorlesen lassen.

Aus der Bibel 1 Mose 15,6a vorlesen („Abram glaubte der Zusage des Herrn.“).

Jeder kann sich selbst überlegen, ob er Gott vertrauen und seinen Zusagen glauben möchte.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Gott kündigt Abraham und Sara einen Sohn an

1 MOSE 18,1-15

Art Staffel, Ratespiel
Dauer ca. 20 Minuten
Spielerzahl ab 6 Spieler
Mitarbeiter 2
Ort im Haus

Vorbereitung / Material

Für die Staffel

- Ein Kartenspiel besorgen und vorbereiten.
 - Das Kartenspiel in zwei gleichgroße Stapel teilen.
 - Das Bild von den drei Männern (s. Kopiervorlage) zweimal kopieren und ausschneiden.
 - Von jedem Stapel eine Karte nehmen und das Bild von den drei Männern aufkleben.
 - Diese Karten jeweils als oberste Karte auf den Stapel legen.
- Zwei Tische bereitstellen.

- Folgende Lebensmittel / Gegenstände je zweimal bereithalten.

- Glas mit Wasser
- Erfrischungstuch
- Brot
- Verpackte Wurst (Fleisch)
- Milchpackung
- Buttermilch



Für das Ratespiel

- Spielkarten (s. Kopiervorlagen) auf festen Karton kopieren und auseinanderschneiden.
- Stoppuhr und kleine Glocke bereitlegen.
- Einen Tisch und zwei Stühle bereitstellen.

Staffel

Es war ein Tag wie jeder andere. Abraham machte gerade Mittagspause und saß im Schatten vor seinem Zelteingang. Da begegnete ihm Gott. Zuerst dachte Abraham vielleicht, es wären einfach drei fremde Männer, die ihn besuchten. Aber irgendwann merkte er: Durch diese drei Männer ist Gott zu mir gekommen. Er beeilte sich, ihnen so schnell wie möglich ein leckeres Essen zu servieren.

Wie schnell seid ihr? Seid ihr bereit, wenn die drei Männer bei euch auftauchen?

Spielbeginn

- Die Kinder in zwei Mannschaften teilen.
- Jede Mannschaft sitzt auf einer Seite des Raums im Kreis.
- Neben jede Mannschaft einen Tisch stellen.
- Die Kartenstapel verdeckt in die Mitte jedes Kreises legen. Die Karten mit den drei Männern liegen jetzt unten.
- Die Lebensmittel und Gegenstände auf der gegenüberliegenden Seite des Raums auf den Boden stellen.

Spielverlauf

- Nach dem Startsignal decken die Kinder in beiden Gruppen gleichzeitig die Karten auf.
 - Ein Kind beginnt, deckt eine Karte auf.
 - Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe usw.
- Deckt ein Kind die Karte mit den drei Männern auf, beginnt die Mannschaft, den Tisch für die drei Gäste zu decken.
 - Das Kind, das die Karte aufgedeckt hat, läuft zur gegenüberliegenden Wand, holt eins der Lebensmittel und stellt es auf den Tisch.
 - Das im Uhrzeigersinn nächste Kind ist an der Reihe usw.

Spielende

Welche Mannschaft hat den Tisch zuerst gedeckt?

Ratespiel

(Die Spielidee ist dem Ratespiel TABU nachempfunden.)

Nachdem die Männer gegessen hatten, sagte Gott Abraham, dass er in einem Jahr einen Sohn haben werde. Sara, Abrahams Frau, war im Zelt, hörte heimlich zu und musste lachen.

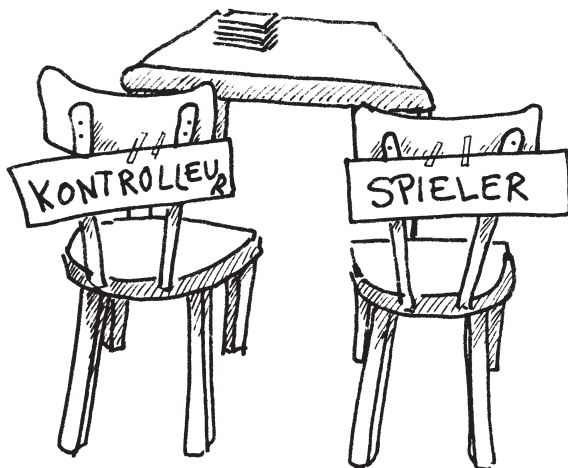
„Abraham ist schon 99 Jahre alt und ich bin auch nicht viel jünger.“

Das, was Gott Abraham versprochen hatte, scheint unmöglich! Kann man so etwas glauben?

Wer bei dem nächsten Spiel genau hinhört, entdeckt noch andere Begebenheiten, wo Gott etwas getan hatte, was unmöglich schien.

Spielbeginn

- Einen Tisch und zwei Stühle vor die beiden Mannschaften stellen.
- Die Spielkarten mischen und den Stapel verdeckt auf den Tisch legen.



Spielverlauf

- Ein Kind von Mannschaft A setzt sich an den Tisch mit dem Kartenstapel.
 - Es nimmt die oberste Karte und beschreibt die oben stehende Geschichte.
Dabei darf es die anderen Wörter, die auf der Karte stehen, nicht benutzen, auch nicht in der Mehrzahl oder in Wortkombinationen.
 - Die Kinder der eigenen Mannschaft versuchen, möglichst schnell die gesuchte Geschichte zu erraten. Ist sie gefunden, kommt die nächste Karte an die Reihe.
- Der Mitarbeiter ist Kontrolleur, achtet auf die Zeit und liest die Karten mit.
 - Wenn ein verbotenes Wort gesagt wird, läutet er mit der Glocke.
 - Karten, bei denen geläutet wird, unter den Stapel legen. Sie werden später noch mal verwendet.
 - Nach zwei Minuten ruft der Kontrolleur: „Stopp!“.
- Ein Kind von Mannschaft B setzt sich an den Tisch usw.
- Vor dem Spiel legt der Mitarbeiter fest, ob Kinder, die schon einmal eine Geschichte beschrieben haben, später noch mitraten dürfen, weil sie die Antwort durch zurückgelegte Karten schon kennen könnten.

Spielende

- Das Spiel endet entweder nach einer festgelegten Zeit oder wenn alle Geschichten erraten wurden.
- Jede erratene Geschichte ergibt einen Punkt.
Welche Mannschaft hat die meisten Punkte geschafft?

Wir wissen viel mehr von Gott als Abraham und Sara damals. Wir kennen viel mehr Geschichten davon, wie stark und mächtig Gott ist.

Wenn Abraham Gott vertraut und geglaubt hat, was Gott sagt, können wir das erst recht. Für Gott ist nichts unmöglich.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Sara bekommt einen Sohn

1 MOSE 21,1-8

Art Würfelspiel
 Dauer beliebig
 Spielerzahl 2–20 Spieler
 Mitarbeiter 1
 Ort im Haus

Das war eine Stimmung! Gott hatte Wort gehalten. Der Vater über 100 Jahre und die Mutter über 90 Jahre alt halten ihr erstes gemeinsames Baby im Arm. Es heißt Isaak, „der Lacher“. Gott hat das Unmögliche möglich gemacht: Abraham und Sara haben in ihrem hohen Alter das versprochene Kind bekommen. „Gott sorgt dafür, dass wir wieder lachen können“, ruft Sara. „Alle die das hören, werden mit mir lachen.“

Könnt ihr mit Sara lachen bis die Schwarte kracht?

Vorbereitung / Material

- Einen großen Schaumstoffwürfel besorgen.
- Die Bilder (s. Kopiervorlage) ...
- vergrößern und ausschneiden.

- mit doppelseitigem Klebeband auf den Schaumstoffwürfel kleben oder mit Stecknadeln feststecken.



Spielbeginn

- Die Kinder stehen im Kreis.
- Der Mitarbeiter zeigt jede Seite des Würfels und erklärt den Kindern, was zu tun ist.



Alle lachen auf Kommando.



Lachen und dabei rumhüpfen.



Sich zusammenkrümmen und dabei vor Lachen prusten.



Das Gesicht zu einem Lächeln verziehen.



Die Arme in die Luft werfen und „Yeah“ rufen.



Ernst und stocksteif stehen bleiben.

Spielverlauf

- Ein Kind würfelt.
- Alle verhalten sich entsprechend dem gewürfelten Bild.
- Wer bei dem ernstesten Gesicht nicht sofort ernst stehen bleibt, scheidet aus und setzt sich hin.
- Das nächste Kind würfelt usw.

Spielende

- Wer schafft es, bis zum Schluss mitzuspielen?

Menschen, die mit Gott leben, ist nicht immer zum Lachen zumute. Und trotzdem gilt:
Wer erlebt wie Gott hilft, findet immer wieder Grund zum Lachen.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Esau verkauft sein Erstgeburtsrecht

1 MOSE 25,27-34

Art	Kartenspiel
Dauer	ca. 10 Minuten
Spielerzahl	beliebig viele Spielgruppen mit je 2 Spielern
Mitarbeiter	1
Ort	im Haus

Wolltet ihr schon einmal unbedingt etwas haben und das am besten sofort? Im Spiel könnt ihr erleben, was passieren kann, wenn man etwas schnell und sofort haben möchte.

Vorbereitung / Material

- Für jede Spielgruppe ...
 - einen Stift und Notizzettel bereitlegen.
 - einen Satz Skatkarten besorgen.
- Buben, Damen und Könige aussortieren.



Spielbeginn

- Die Kinder in Zweiergruppen einteilen. Die Kinder jeder Spielgruppe sitzen sich an einem Tisch gegenüber.
- Jede Spielgruppe erhält ...
 - Stift und Notizzettel.
 - einen Satz Karten, mischt sie und legt sie verdeckt auf einen Stapel.

Spielverlauf

Jeder Spieler versucht, mithilfe der Zahlen auf den Karten, als Erster 100 Punkte zu erreichen.

- Ein Spieler beginnt und zieht so oft Karten vom Stapel, wie er möchte.
 - Dabei addiert er die Zahlenwerte der Karten.
 - Zieht der Spieler ein Ass, wird die Summe der in diesem Spielzug gezogenen Karten ungültig.
 - Um kein Ass zu ziehen und möglichst viele Punkte zu behalten, kann der Spieler zu jeder Zeit – auch schon nach einer Karte – aufhören, Karten zu ziehen und die bis dahin erreichte Summe aufschreiben.
 - Diese Punkte bleiben erhalten, auch wenn der Spieler in der nächsten Runde ein Ass ziehen sollte.
 - Die gezogenen Karten auf den Ablagestapel legen.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe usw.
- In den nächsten Runden addieren die Spieler die Zahlenwerte der gezogenen Karten zu der aufgeschriebenen Summe.
- Ist der verdeckte Kartenstapel aufgebraucht, den Ablagestapel mischen und verdeckt hinlegen.

Spielende

- Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht hat.
- Es können mehrere Durchgänge gespielt werden.

Wer von euch hat als Erster 100 Punkte gehabt? War es derjenige, der so viele Karten wie möglich nacheinander gezogen hatte oder jemand, der geduldig sein konnte und mit wenigen Punkten in einer Runde zufrieden war?

Bei diesem Spiel hat wahrscheinlich meistens Geduld weitergebracht.

Esau war damals nicht geduldig gewesen. Weil er unbedingt ganz schnell etwas zu essen haben wollte, verkaufte er ohne darüber nachzudenken seinem Bruder das Erstgeburtsrecht. Es war ihm in diesem Moment ganz gleichgültig. Später bereute er es.

Im Leben kommt es nicht darauf an, alles schnell und sofort zu bekommen. Manchmal bringt es weiter, geduldig zu bleiben und Gott zu fragen, was er möchte.



Jakob erschleicht sich den Segen

1 MOSE 27,1-40

Art Wettbewerb
 Dauer beliebig
 Spielerzahl beliebig
 Mitarbeiter 1
 Ort im Haus

Isaak ist alt und blind. Bald wird er sterben. Vorher will er noch Esau, den älteren der Zwillinge, seinen Lieblingssohn, segnen. Er soll später sein Nachfolger werden und die Familie anführen. „Geh auf die Jagd und bereite von deiner Beute einen Braten zu. Wenn ich dann gegessen habe, segne ich dich“, sagt er zu Esau.

Seine Frau Rebekka hat es mitgehört. Ihr Lieblingssohn ist Jakob, der jüngere der Zwillinge. Sie läuft sofort zu ihm und lässt ihn zwei Ziegenböckchen holen. Wenn Jakob sich als sein Bruder verkleidet und seinem blinden Vater den Ziegenbraten bringt, wird er den Segen bekommen. Jetzt müssen sie sich beeilen. Wer zuerst dem Vater das Essen bringt, erhält den Segen. Wer ist schneller? Esau bei der Jagd oder Rebekka und Jakob bei der Zubereitung des Ziegenbratens?

Wie schnell schafft ihr es als Jakob und Esau den Braten zu besorgen?

Vorbereitung / Material

- Die Karten (s. Kopiervorlage) auf festen Karton kopieren und auseinanderschneiden.
- Einen Tisch und zwei Stühle bereitstellen.
- Zwei DIN-A4-Blätter mit „Jakob“ bzw. „Esau“ beschriften.
- Klebestreifen und einen dicken Stift bereithalten.
- Eine Tabelle mit den Überschriften „Jakob“ und „Esau“ aufhängen.
- Falls der Raum nicht abgedunkelt werden kann, zwei Kartons (DIN A4) bereitlegen.



Spielbeginn

- Zwei Stühle an die gegenüberliegenden Seiten des Tisches stellen. An den Stuhllehnen je ein Blatt mit „Jakob“ bzw. „Esau“ befestigen.
- Die Karten „Ziegenbraten“ und „Rehrücken“ zeigen.
 - Esau braucht die Karte mit dem Rehrücken.
 - Jakob braucht die Karte mit dem Ziegenbraten.
- Die zwölf Karten aufgedeckt und ungeordnet auf den Tisch legen.

Spielverlauf

- Zwei Kinder sitzen sich am Tisch als Jakob und Esau gegenüber. Sie prägen sich die Bilder auf den Karten ein.
- Der Spielleiter löscht das Licht, zählt schnell bis drei und knipst das Licht wieder an. Wenn der Raum nicht verdunkelt werden kann, hält er die Kartons vor die Augen der Kinder.
- In dieser Zeit versuchen Jakob und Esau den richtigen Braten zu erwischen, indem sie, ohne etwas zu sehen, die entsprechende Karte nehmen.
- Wer – wenn das Licht wieder angeht – den richtigen Braten in der Hand hat, bekommt einen Punkt. Es ist auch möglich, dass beide einen Punkt bekommen. Der Mitarbeiter trägt die Punkte in der Tabelle ein.
- Zwei weitere Kinder sind an der Reihe usw. Vor jedem Durchgang die Karten mischen.

Spielende

- Wer hat die meisten Punkte bekommen und seinen Braten zuerst zu Isaak gebracht? Jakob oder Esau?

Damals hatte Jakob gewonnen. Er war der Schnellere und hatte den Segen des Vaters bekommen. Man könnte denken, der Listigere gewinnt. Dabei waren Jakob und seine Mutter nicht die einzigen, die die anderen betrügen wollten.

- Esau hatte schon lange vorher sein Erstgeburtsrecht für ein Linsengericht an Jakob verkauft. Er wusste genau: „Eigentlich müsste mein Vater meinen Bruder segnen.“
- Isaak weiß eigentlich schon so lange seine Söhne leben, dass der Jüngere – also Jakob – wie der Erstgeborene gelten wird und dass er eigentlich ihn segnen müsste. Aber Esau ist eben sein Lieblingssohn.

Ein Glück: Bei all den Verwicklungen und Intrigen ist es in Wirklichkeit Gott, der bestimmt, wer den besonderen Segen erhält. So ist es bis heute und daran wird sich nie etwas ändern.

Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



Jakobs Flucht und Heimkehr

1 MOSE 28,10–35,15

Art	Spielnachmittag
Dauer	ca. 90 Minuten
Spielerzahl	bis zu 30 Spielern
Mitarbeiter	4
Ort	im Haus

Der Spielnachmittag setzt sich aus sieben Spielstationen zu Jakobs Leben zusammen.

1. Himmelsleiter in Bet-El (1 Mose 28,10-22)
2. Ankunft bei Laban (1 Mose 29,1-14a)
3. Heiratsbetrug (1 Mose 29,14b-30)
4. Flucht vor Laban (1 Mose 31,1-20)
5. Jakob ringt mit Gott (1 Mose 32,23-33)
6. Wiedersehen mit Esau (1 Mose 33,1-20)
7. Rückkehr nach Bet-El (1 Mose 35,1-15)

- Wenn genügend Räume vorhanden sind, können die Spiele in sechs verschiedenen Räumen wie bei einer Rundreise stattfinden. Alle Kinder gehen gemeinsam von einem Raum zum anderen. Die Reise beginnt und endet im gleichen Raum (Bet-El).
- Andernfalls können die Spiele auch in einem Raum nacheinander gespielt werden.
- Die Kinder in zwei Gruppen einteilen. Bei manchen Spielen werden diese Gruppen in Zweiergruppen unterteilt bzw. jedes Kind spielt für sich.

Was Jakob seinem Vater Isaak und seinem Bruder Esau angetan hatte, war nicht in Ordnung. Jetzt muss er die Folgen tragen und fliehen.

20 Jahre war Jakob weit weg von zu Hause (s. 1 Mose 31,41). Das hatte er sich selbst eingebrockt. Und trotzdem hatte Gott ihn nicht abgeschrieben. Gott brachte Jakob wieder dahin zurück, wo er hergekommen war und machte ihn zum Stammvater des Volkes Israel.

Versucht, wie Jakob, auf der Flucht zu bestehen.

Vorbereitung / Material

Jakobs Tagebuch

Für jedes Kind Jakobs Tagebuch herstellen.

Dazu ...

- die Tagebuchblätter (s. Kopiervorlage) kopieren und in der richtigen Reihenfolge aufeinanderlegen. Das Blatt mit der Titelseite liegt oben.
- Die vier Blätter in der Mitte zu einem Heft falten.
- An den markierten Stellen am Rücken des Heftes ein Loch stechen.
- Damit die Blätter nicht auseinanderfallen, ein Band durch die beiden Löcher fädeln und zusammenknoten.
- An der Außenseite des Heftes eine längere Kordel durch das Band ziehen und zusammenknoten. So können die Kinder später Jakobs Tagebuch um den Hals hängen.

Himmelsleiter in Bet-El

- Einige Tische bereitstellen.
- Zeitungspapier o. Ä zum Abdecken der Tische besorgen.
- 2–3 Flaschen Salatöl besorgen.
- Klebstoff bereithalten.
- Für jedes Kind ...
 - einen Stift bereithalten.
 - Jakobs Versprechen (s. Kopiervorlage) kopieren und ausschneiden.
 - einen Stein (ca. 10 cm Durchmesser) suchen.
- Für jede Gruppe ...
 - die Zusagen Gottes (s. Kopiervorlage) kopieren und auseinanderschneiden.
 - die auseinandergeschnittenen Zusagen Gottes in einen Umschlag stecken.

Ankunft bei Laban

- Zwei 10-Liter-Eimer gleich hoch mit Steinen füllen. Die Menge der Steine sollte sich nach der Kraft des schwächsten Kindes richten.
- Zwei Tische bereitstellen.
- Für jedes Kind einen Becher mit Wasser füllen. Die Becher sollten gleich voll sein.

Heiratsbetrug

- Ein Bettlaken besorgen.
- Für jedes Kind aus einer alten Gardine o. Ä. ein Stück „Brautschleier“ zum Einkleben

in Jakobs Tagebuch zuschneiden.

- Klebstoff bereithalten.

Flucht vor Laban

- Für jedes Kind ...
 - das Suchbild (s. Kopiervorlage) kopieren.
 - Klebstoff bereitlegen.

Jakob ringt mit Gott

- Stoppuhr besorgen.

Wiedersehen mit Esau

- Scheren und Klebstoff bereithalten.
- Für jedes Kind einen ca. 10 cm langen Wollfaden zuschneiden.

Rückkehr nach Bet-El

- Für je zwei Kinder ...
 - 11 viereckige Bauklötze besorgen.
 - Klebe-Etiketten mit je einem Wort von folgendem Satz beschriften:
Wenn Gott das alles tut, soll er allein mein Gott sein.
- Die Klebe-Etiketten auf je einen Baustein kleben.
- Für jedes Kind einen Stift bereithalten.
- Selbstklebendes Buntpapier in den Farben rot, gelb und orange besorgen.



1. Himmelsleiter in Bet-El (1 Mose 28,10-22)

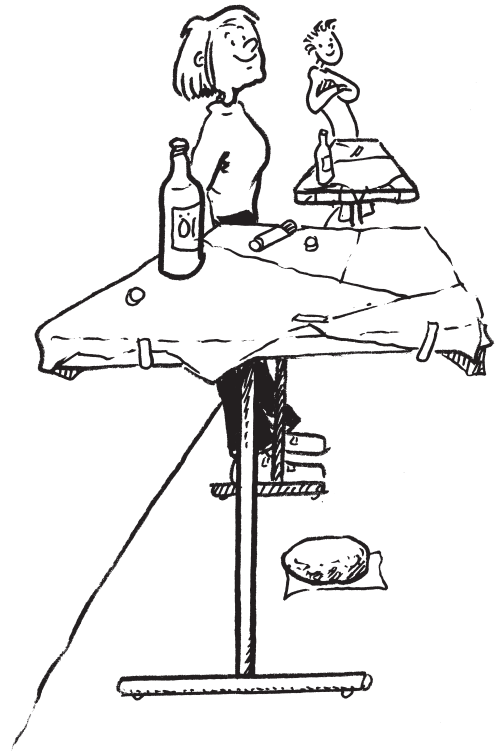
Auf der Flucht vor seinem Bruder hat Jakob gleich in der ersten Nacht einen eigenartigen Traum. Eine Treppe reicht vom Himmel genau bis zu ihm. Engel steigen die Treppe hinauf und herab und bei ihm steht Gott.

Was hat Gott im Traum zu Jakob gesagt? Als Jakob wach wird, schwirren lauter Wortfetzen in seinem Kopf herum.

Bringt Ordnung in Jakobs Erinnerung und setzt die Wortfetzen zu fünf Sätzen zusammen.

Spielbeginn

- Die Kinder in Zweiergruppen aufteilen.
 - Die Gruppen stehen an einer Seite des Raums.
 - Jede Gruppe bekommt einen Umschlag mit den Wortfetzen.
 - Jedes Kind bekommt Jakobs Tagebuch und einen Stift.
- Die Tische an der gegenüberliegenden Wand in eine Reihe nebeneinander stellen.
 - Für jedes Kind ein Blatt mit Jakobs Versprechen unter den Tisch legen und je einen Stein darauflegen.
 - Die Tische mit Zeitungspapier o. Ä. abdecken, Ölfaschen und Klebstoff daraufstellen.
 - Ein bis zwei Mitarbeiter stehen bei den Tischen.



Spielverlauf

- Nach einem Startsignal setzen die Kinder die Wortfetzen aus dem Umschlag zu fünf Sätzen zusammen.
 - Ich werde dir beistehen.
 - Ich beschütze dich.
 - Ich bringe dich wieder in dieses Land zurück.
 - Ich lasse dich nicht im Stich.
 - Ich tue alles, was ich dir versprochen habe.
- Weil das, was Gott verspricht, wichtig ist und nicht vergessen werden sollte, schreibt jeder die Sätze in Jakobs Tagebuch.
- Wer fertig ist, ...
 - stellt seinen Stein auf den Tisch.
 - tropft etwas Öl auf den Stein.
 - klebt das Blatt, das unter dem Stein lag, in Jakobs Tagebuch.

„Wenn Gott das alles tut, soll er allein mein Gott sein.“

Spielende

Wer hat zuerst Jakobs Versprechen in sein Tagebuch geklebt?

- Einige Kinder lesen vor, was Gott versprochen hat.

Wir tun zwar sicher nicht so schlimme Dinge wie Jakob damals, aber wir machen auch nicht immer alles richtig. Gut, dass Gott auch zu Menschen hält, die etwas falsch gemacht haben. Wer möchte, kann Gott dasselbe Versprechen machen wie Jakob.

- Jakobs Versprechen vorlesen lassen.

2. Ankunft bei Laban (1 Mose 29,1-14a)

Nach fast 1 000 km Wanderschaft – ungefähr so weit wie von Hamburg nach Wien – kommt Jakob nach Haran, in die Gegend, in der sein Onkel lebt.

Gott hat ihn beschützt und sicher bei seinen Verwandten ankommen lassen. Vor Begeisterung darüber schiebt er allein den schweren Stein, der den Brunnen bedeckt, zur Seite und trinkt alle Schafe und Ziegen der Herde seines Onkels.

Normalerweise halfen alle Hirten mit, um den Stein wegzuschieben. Jakob schaffte es allein. Seid ihr auch so stark? Dann bringt den Stein weg und trinkt die Herde (euren nächsten Mitspieler).

Spielbeginn

- Die Kinder bilden zwei Mannschaften. Sie stehen nebeneinander an einer Seite des Raums.
- Neben jede Mannschaft einen mit Steinen gefüllten Eimer stellen.
- An der gegenüberliegenden Wand die beiden Tische mit den gefüllten Wassergläsern aufstellen.

Spielverlauf

- Nach dem Startsignal läuft das erste Kind jeder Mannschaft mit dem Eimer zu einem der Tische.
- Dort nimmt es einen Wasserbecher und läuft mit Becher und Eimer zurück. Es darf möglichst kein Wasser verloren gehen.
- Bei der Gruppe angekommen, gibt es dem nächsten Spieler zu trinken, bis der Becher leer ist.
- Der nächste Spieler läuft mit dem leeren Becher und dem Eimer zum Tisch, tauscht den Becher gegen einen vollen aus usw.

Spielende

Welche Mannschaft hat zuerst die Herde getränkt?

Freude macht stark. Wenn man etwas Schönes mit Gott erlebt hat, sollte man alles tun, um das nicht mehr zu vergessen.

- Die Kinder kleben das Bild, wie Jakob die Tiere trinkt, in Jakobs Tagebuch.

3. Heiratsbetrug (1 Mose 29,14b-30)

Laban betrügt seinen Neffen genauso, wie der damals seinen Vater betrogen hat. Er nutzt es aus, dass Jakob seine verschleierte Braut nicht erkennen kann und dass er später in der dunklen Nacht nicht sieht, wen er geheiratet hat.

Jakob wollte sieben Jahre für seinen Onkel arbeiten, um dessen jüngste Tochter zu heiraten.

Aber er bekam die älteste Tochter zur Frau. Jetzt muss er noch einmal sieben Jahre arbeiten, um auch die jüngste Tochter heiraten zu dürfen.

Wie gut könnt ihr jemanden erkennen, den ihr nicht seht?

Spielbeginn

- Zwei Mannschaften bilden.

Spielverlauf

- Drei Spieler von Mannschaft A verlassen den Raum.
 - Einer zieht Schuhe und Strümpfe aus, krempelt die Hosen hoch, legt das Bettlaken über sich und kommt in den Raum zurück.
- Ein Spieler von Mannschaft B rät, wer ihm gegenübersteht.
 - Errät er, wer vor ihm steht, macht er sieben Kniebeugen.
 - Errät er nicht, wer vor ihm steht, muss er 14 Kniebeugen machen.
- Die übrigen Spieler von Mannschaft A kommen in den Raum zurück.
- Drei Kinder von Mannschaft B verlassen den Raum usw. bis alle Kinder dran waren.

Spielende

- Welche Mannschaft hat die meisten Treffer gehabt?
- Welche Mannschaft hat die wenigsten erkannt?

Auch wer unter Gottes Schutz steht, wird vor schlimmen Erlebnissen nicht unbedingt verschont.

- Zur Erinnerung an diesen Tiefschlag klebt jeder ein Stück vom Brautschleier in Jakobs Tagebuch.

4. Flucht vor Laban (1 Mose 31,1-20)

Obwohl sein Onkel versucht, Jakob auszunutzen, macht Gott Jakob reich. Wenn sein Onkel ihm versprach: „Nur die Schafe und Ziegen, die schwarz-weiß gestreift geboren werden, gehören dir“, kamen lauter gestreifte Schafe und Ziegen zur Welt. Und wenn Jakobs Onkel sagte: „Nur schwarz gefleckten Schafe und Ziegen sollen dir gehören“, wurden lauter gefleckte Tiere geboren. Immer wieder versucht Laban, seinen Neffen zu betrügen, aber Gott steht Jakob bei. Jetzt reicht es Jakob. Und auch Gott sagt: „Geh nach Hause zurück.“

Helft Jakob dabei, alle Tiere zu finden, die ihm gehören.

Spielbeginn

- Suchbilder und Stifte an die Kinder verteilen.

Spielverlauf

- Jeder hat zwei Minuten Zeit, um herauszufinden, wie viele gestreifte und gefleckte Schafe und Ziegen Jakob mitnimmt.

Spielende

Wer hat die richtige Anzahl herausgefunden? Es sind 44 Schafe und Ziegen.

Auch in schweren Zeiten kann Gott einem Gutes tun.

- Zur Erinnerung daran klebt jeder das Suchbild in Jakobs Tagebuch.

5. Jakob ringt mit Gott (1 Mose 32,23-33)

Jetzt ist Jakob mit seiner Familie und seinen großen Herden fast zu Hause angekommen. Vor ihm liegt noch der Fluss Jabbok. Er ist wie eine Grenze zwischen ihm und dem Land seines Bruders Esau.

Bis hierhin hat Gott Jakob beschützt. Er hat ihn sogar reich gemacht. Und jetzt?

- Esau kommt seinem Bruder Jakob mit 400 Männern entgegen. Kommen sie in friedlicher Absicht oder als Feinde?
- Jakob weiß: „Ich habe meinem Bruder viel Böses angetan. Wenn mein Bruder mich jetzt fertig macht, hat er sogar recht.“
- Wird Gott für oder gegen Jakob sein?
Jakob weiß: „Ohne Gott bin ich verloren.“

Um seinen Bruder zu besänftigen, hat Jakob aus seinem großen Besitz einige Herden als Geschenke zusammengestellt und vorgeschickt. Mit seiner Familie und seinen Herden bricht er später auf, um Mitternacht, um hinterherzuziehen.

Jakob hat gerade seine Familie über den Fluss gebracht, da stellt sich ihm ein geheimnisvoller Mann entgegen. Jakob ringt mit ihm. Er lässt sich nicht von ihm abschütteln, auch dann nicht, als es schon hell wird und der Fremde ihn an der Hüfte verletzt. „Ich lasse dich nicht los, bevor du mich segnest!“, ruft Jakob. Als der Fremde ihn segnet, erkennt Jakob: „Das war Gott. Ich habe mit Gott gerungen!“

Macht es wie Jakob. Lasst euch nicht abschütteln.

Spielbeginn

- Zwei Mannschaften bilden.

Spielverlauf

Immer zwei Kinder treten gegeneinander an. Dabei darauf achten, dass die Kinder ungefähr gleich stark sind.

- Ein Kind aus Mannschaft A klammert sich an einem Kind aus Mannschaft B fest. Dabei darf es sich nicht nur an den Kleidern festhalten.
- Das Kind aus Mannschaft B versucht, innerhalb von 1 Minute seinen Gegner abzuschütteln. Treten und Schlagen sind verboten.
- Nach 1 Minute sind zwei andere Kinder an der Reihe.

Spielende

Wer hat es geschafft, sich nicht abzuschütteln zu lassen?

Jakob hat in seiner Not nicht aufgegeben. Er hat sich nicht von Gott abschütteln lassen, sondern sich erst recht an ihn geklammert. Und das war gut. Gott hat ihn gesegnet und ihm seine Hilfe versprochen.

Wenn wir in Not sind, können wir es wie Jakob machen und Gott sagen: „Ich lasse dich nicht los, bevor du mich segnest!“ (1 Mose 32,27).

- Jeder schreibt diesen Satz in Jakobs Tagebuch.

6. Wiedersehen mit Esau (1 Mose 33,1-20)

Jetzt ist es so weit! Esau ist in Sichtweite und hinter ihm sind 400 Männer – bestimmt bewaffnet. Gott hat Jakob versprochen, ihm beizustehen. Trotzdem ist Jakob mit Sicherheit aufgeregt. Blitzschnell bringt er Ordnung in seine Familie und stellt sich vor sie, um seinem Bruder als Erster zu begegnen.

Ordnet auch eure „Familien“. Wer schafft es zuerst?

Spielbeginn

- Zwei „Familien“ bilden.
- Jede „Familie“ bestimmt einen Spieler als „Jakob“.

Spielverlauf

- Der Spielleiter nennt eins der folgenden Kriterien, nach denen die „Familien“ geordnet werden sollen: Geschlecht, Vornamen (alphabetisch), Alter, Haarlänge, Größe etc.
- Nach dem Startsignal stellt jeder „Jakob“ in seiner „Familie“ die Spieler in der richtigen Reihenfolge auf.
- Wenn „Jakob“ fertig ist, legt er sich auf den Bauch, so wie Jakob sich damals vor Esau auf den Boden geworfen hatte.
- Wenn eine „Familie“ richtig steht, das nächste Kriterium nennen.

Spielende

Welche Familie war am schnellsten geordnet?

Jakob und Esau haben sich nach 20 Jahren wieder vertragen. Auch heute noch ist es am schönsten, wenn man sich nach einem Streit wieder miteinander versöhnt – am besten nicht erst nach 20 Jahren.

- Jeder klebt mit dem Faden zwei ineinandergeschlungene Ringe als Zeichen für Versöhnung in Jakobs Tagebuch.

7. Rückkehr nach Bet-El (1 Mose 35,1-15)

Nach vielen Jahren kommt Jakob an den Ort zurück, an dem Gott ihm zum ersten Mal begegnet ist. Jakob hat erlebt: Gott hat alles gehalten, was er damals versprochen hatte.

- Einige Kinder lesen die Zusagen Gottes aus Jakobs Tagebuch vor.

Jetzt ist Jakob dran, auch sein Versprechen zu halten. Um Gott zu zeigen, dass er nun ganz zu ihm gehört, dass er sich auf ihn verlassen und immer tun will, was Gott sagt, baut er einen Altar.

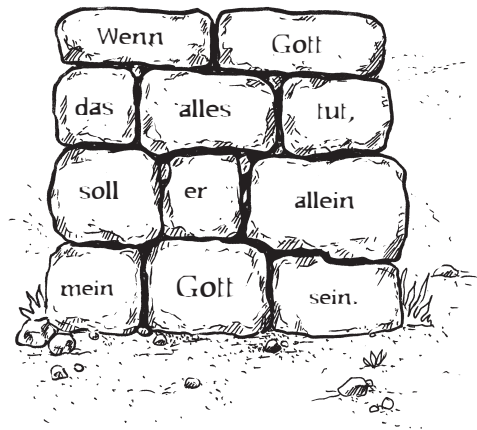
Macht es wie Jakob und baut einen Altar. Aber nehmt die richtigen Steine dafür.

Spielbeginn

- Bauklötze mischen und im Raum verteilen.
- Die Kinder in Zweiergruppen einteilen.

Spielverlauf

- Nach dem Startsignal sucht sich jede Gruppe 11 Steine.
 - Bis auf das Wort „Gott“ darf jedes Wort nur einmal vorkommen.
 - Das Wort „Gott“ kommt zweimal vor.
- Anschließend bauen die Gruppen mit ihren Steinen einen Altar (vier Steinreihen übereinander). Dabei müssen die Wörter in der richtigen Reihenfolge liegen und den Lösungssatz ergeben (Jakobs Versprechen).



Spielende

Wer hat seinen Altar zuerst fertig?

Jakob hat in all den Jahren Gott kennengelernt und sich dann entschlossen, ihm voll und ganz zu vertrauen.

Ihr habt Gott auch schon etwas kennenlernen können und könnt immer mehr von ihm erfahren.

Jeder muss für sich selbst überlegen, ob er – wie damals Jakob – zu Gott gehören und ihm voll und ganz vertrauen möchte.

- Jeder schreibt die Wörter von Jakobs Versprechen auf die Steine in Jakobs Tagebuch.
- Aus selbstklebendem Buntpapier können die Kinder Flammen reißen und auf den Altar kleben.

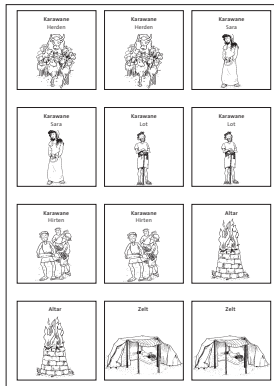
Die Kopiervorlagen befinden sich als Dateien auf der beigehefteten CD-ROM.
Eine Übersicht ist am Ende der Mappe ausgedruckt.



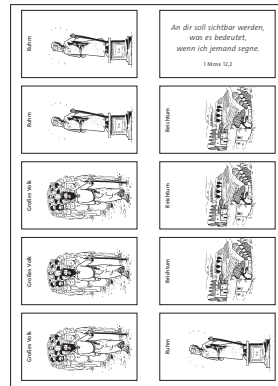
Übersicht über die Kopiervorlagen (1)

Folgende Kopiervorlagen finden Sie auf der beigefügten CD-ROM

Gott beruft Abraham.pdf

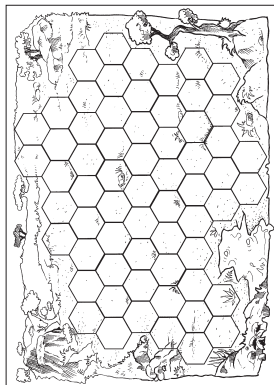


Geschenke von Gott

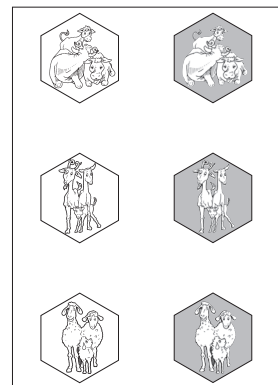


Karawane-Karten

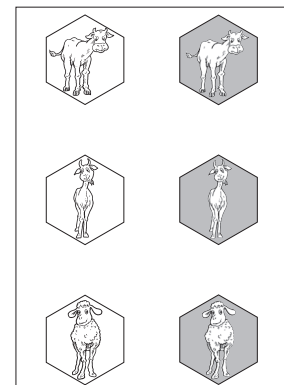
Abraham und Lot trennen sich.pdf



Spielplan

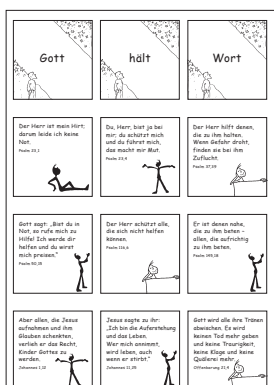


Herdenkarten



Tierkarten

Gottes Bund mit Abraham.pdf

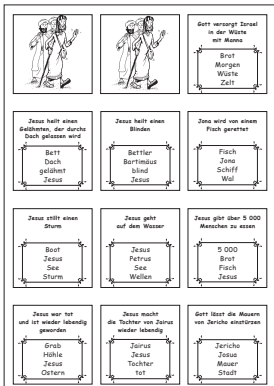


Zusagen

Übersicht über die Kopiervorlagen (2)

Folgende Kopiervorlagen finden Sie auf der beigelegten CD-ROM

Gott kündigt Abraham und Sara einen Sohn an.pdf



Spielkarten

Sara bekommt einen Sohn.pdf



Würfel

Jakob erschleicht sich den Segen.pdf

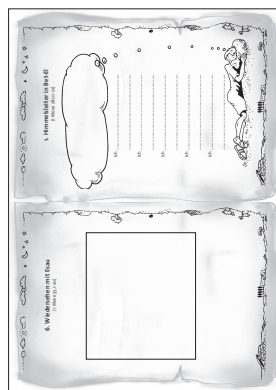


Essen

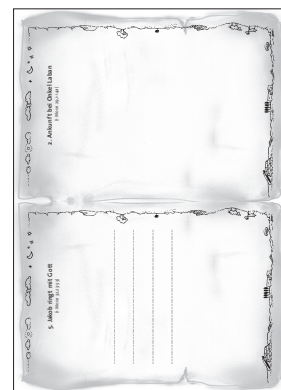
Jakobs Flucht und Heimkehr.pdf



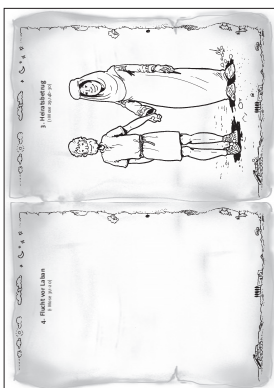
Tagebuch (1)



Tagebuch (2)



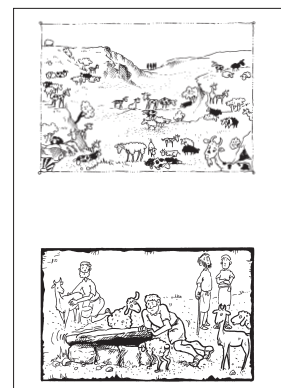
Tagebuch (3)



Tagebuch (4)



Himmelsleiter



Brunnen / Suchbild