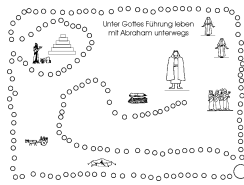


Kategorie	Einzelne Bausteine
Stichwort	Abraham
Titel	Abrahamspiel
Inhaltsangabe	Unter dem übergreifenden Thema Unter Gottes Führung leben wird die Lebensgeschichte des Erzzvaters Abraham (1.Mose 12-22) behandelt unter dem Stichwort: Aufbruch mit ungewissem Ziel
Verfasser	Team Bunter Kindermorgen – Groß Elbe
email	pfarramt@kirche-in-elbe.de



## Spielplan

### Spielregeln

Du bist Abraham und gehst seinen Weg nach. So erlebst du sein Leben nach. Es wird ganz normal gewürfelt, nicht rausgeschmissen. Es können mehrere Steine auf einem Feld stehen.

Ein Spielleiter, der mit den Geschichten vertraut ist sollte die Aufgaben vergeben.

Kenntnisstand: 1. Mose 12 1-4 sollte bekannt sein oder im Rahmen des Spieles erzählt werden, wie auch die anderen Stationen z.T. erläutert werden sollten, wenn es denn ein Spiel zum Kennen lernen sein soll.

1. Es ist Nacht. Welches Wetter soll sein? (Sternklare Nacht 2 vor, alle anderen Antworten 1 vor)
2. Du hörst mitten in der Nacht eine Stimme. Was machst du?
3. Du überlegst, ob du wirklich die Stimme Gottes gehört hast. Eine Runde aussetzen.
4. Gott sagt, du sollst ein Segen sein für die Welt und du wirst eine große Nachkommenschaft haben. Die Freude darüber lässt dich schnell nach Hause laufen. Gehe drei Felder vor.
5. Du musst Sarah von dem Aufbruch überzeugen. Hole eine Figur deiner Wahl an deine Seite.
6. Das Gepäck muss gepackt werden. Du musst ein Runde aussetzen.
7. Die ganze Sippe marschiert los. Steht alle auf und geht einmal um den Tisch.
8. Ihr seid nach einer langen Reise endlich in Kanaan angekommen. Zunächst gilt es Gott zu danken, darum baust du einen Altar. Ergänze folgenden Satz, den du als Abraham gesprochen haben könntest: Guter Gott, ich danke dir .....
9. In Kanaan ziehst du von Lagerplatz zu Lagerplatz. Die nächsten drei Runden brauchst du nicht zu würfeln und gehst immer drei Felder vor.
10. Es ist eine große Hungersnot - gehe den Weg über Ägypten und rücke auf das erste Feld dieses Weges.
11. Der Pharao hat Sarah zur Frau genommen, weil sie sich als Schwester des Abraham ausgegeben hat, damit Abraham nicht zu Schaden kommt. Gott straft ihn mit einer Krankheit. Abraham wird mitsamt seiner Frau gehen gelassen. Rücke vor bis zum Ende des Weges.
12. Dein Reitesel ist lahm. In der nächsten Runde darfst du nur ein Feld vor.
13. Du hast sehr viel Geld verdient und eine große Herde von Vieh. Aber auch dein Neffe Lot hat viele Tiere. Das Land gibt nicht genug Nahrung für alle Tiere. Was könntet ihr tun?

14. Du hast Lot vorgeschlagen die Herzen zu Trennen. Er hat das fruchtbarere Land gewählt. Du hast den Weg in das weniger fruchtbare Land nehmen müssen. In den nächsten zwei Runden wird dir jeweils ein Würfelpunkt abgezogen. (gewürfelte 6 = 5 Felder vor, gewürfelte 1 = kein Feld vor.)
15. Gott verspricht erneut eine große Nachkommenschaft. Du kannst es kaum glauben, den Sarah konnte bisher keine Kinder bekommen. Du machst einen Freudenspruch. Geh drei Felder vor..
16. Du hast gehört, dass dein Neffe Lot von kriegerischen Königen gefangen genommen worden ist. Suche dir zwei Mitspieler aus, die Lot befreien. In den nächsten zwei Runden würfelt Ihr so: Wenn einer von euch dran ist, würfelt ihr jeder einmal, zählt die Zahlen zusammen und teilt sie durch 3. Wenn die Zahl nicht durch 3 teilbar ist, rundet die Zahl nach oben auf.
17. Du hast Lot befreit. Geh vier Felder vor.
18. Du liegst Nachts wieder unter freiem Himmel. Gott verspricht dir wieder Nachkommenschaft, so zahlreich wie die Sterne am Himmel. Nenne vier bekannte Himmelskörper!
19. Weil Sarah immer noch kein Kind bekommt, sagt sie, Abraham solle mit ihrer Magd ein Kind zeugen, um einen Nachkommen zu bekommen. Hagar schenkt Abraham einen Sohn, er heißt Ismael. Gehe 4 Felder vor.
20. Sarah und Hagar streiten sich jetzt sehr, weil die Magd sich als etwas Besseres fühlt. Du musst den Streit schlichten. Eine Runde aussetzen.
21. Gott schließt einen Bund mit Dir und deiner Sippschaft. Er sagt, er will immer euer Gott sein. Ihr sollt alle zu ihm gehören. Als Zeichen sollen alle männlichen Mitglieder der Sippe beschnitten werden. Was bedeutet Beschneidung? Wenn du es weißt, darfst du 3 Felder vor. Frage für die weiteren Mitspieler, die auf dieses Feld kommen: Nenne ein Land oder eine Religion, in dem heute noch Beschneidung stattfindet. (Sollte es keiner wissen, muss es der Spielleiter erklären.)
22. Eines Tages kommt Besuch zu Euch - 3 Personen. Du musst sie bewirten. Was werdet ihr ihnen geben?
23. Die Männer, die zu Besuch sind, sagen Euch, dass Sarah nun Nachwuchs bekäme. Sarah aber war schon sehr alt, ebenso wie Abraham. Sarah lacht die Männer aus. Darum musst du 2 Felder zurück.
24. Du kommst nach Sodom und Gomorra. Was bedeutet das Sprichwort: Hier sieht es aus wie in Sodom und Gomorra? Wenn du es weißt, darfst du 4 Felder vor.
25. In Sodom und Gomorra leben die Menschen, wie sie wollen. Keiner achtet auf den anderen und geht alles drunter und drüber, die Menschen leben in Lug und Trug und mit Mord und Totschlag. Gott will die Städte vernichten. Du weißt, dass dein Neffe dort lebt, also bittest du Gott für die Städte. Such dir einen Mitspieler aus, der drei Felder vor darf. (Dies darf jedem Mitspieler nur einmal gewährt werden.)
26. Lot und seine Familie werden aus Sodom herausgeholt. Gott wird die Stadt nun doch vernichten. Auf dem Weg darf man sich nicht umdrehen sonst erstarrt man zur Salzsäule. Lots Frau hat es getan und wurde zur Salzsäule. Schau deinem gegenüber sitzenden Mitspieler tief in die Augen. Wer zuerst wegschaut, muss eine Runde aussetzen.
27. Du ziehst in den Süden des Landes. Und Gott erfüllt die Verheißung und Sarah bekommt den lang ersehnten Sohn. Es wird drei Tage lang gefeiert und jeder, der dazukommt bekommt ein Geschenk. Jeder Mitspieler darf 2 Felder vorrücken.
28. Der Streit zwischen Hagar und Sarah wird immer stärker. Du musst Hagar mit ihrem Sohn Ismael wegschicken. Sie gehen in die Wüste, aber auch Ismael wird von Gott begleitet und zu einem großen Volk. Das ganze stimmt dich traurig. Setze eine Runde aus und denke darüber nach.
29. Gott sagt: Abraham, du hast großes Vertrauen in mich. Ich sage dir: geh hin, nimm deinen Sohn Isaak und opfere ihn auf dem Berg Morija! Was wirst du tun? Geh nach deiner Antwort ein Feld vor.
30. Du gehst, wie Gott es dir befohlen hat. Allerdings bist du sehr traurig und kommst nur langsam voran. Zieh von deiner Würfelzahl immer 2 Punkte ab.
31. Du bist auf dem Berg angekommen. Du legst nun deinen Sohn auf den Scheiterhaufen. Würfele nun drei mal. Wenn du eine 6 hast, darfst du drei Felder vor. Wenn nicht, würfele in der nächsten Runde noch einmal drei Mal.
32. Gott hält dich zurück. Ein Engel sagt ihm, dass er seinen Sohn nicht opfern soll. Gott will das nicht. Er will nur das Vertrauen, dass Gott es gut meint, mit den Menschen. Du hattest viel Vertrauen zu Gott, darum gehe nun 6 Felder vor.

33. Abrahams Frau Sara verstirbt. Er begräbt sie in Mamre. Dort entsteht ein Familiengrab. Setze eine Runde aus, denn du bist sehr traurig.

34. Du bist am Ziel angekommen. Alt und lebenssatt beendest du dein Leben. Isaak, dein Sohn wird nun die große Verheißung Gottes weitertragen und unter Gottes Führung weiter zu einem großen Volk wachsen. Du bist dankbar für ein Leben, das immer von Gott begleitet war.