

1. Mose 13,5-13

Abram und Lot trennen sich

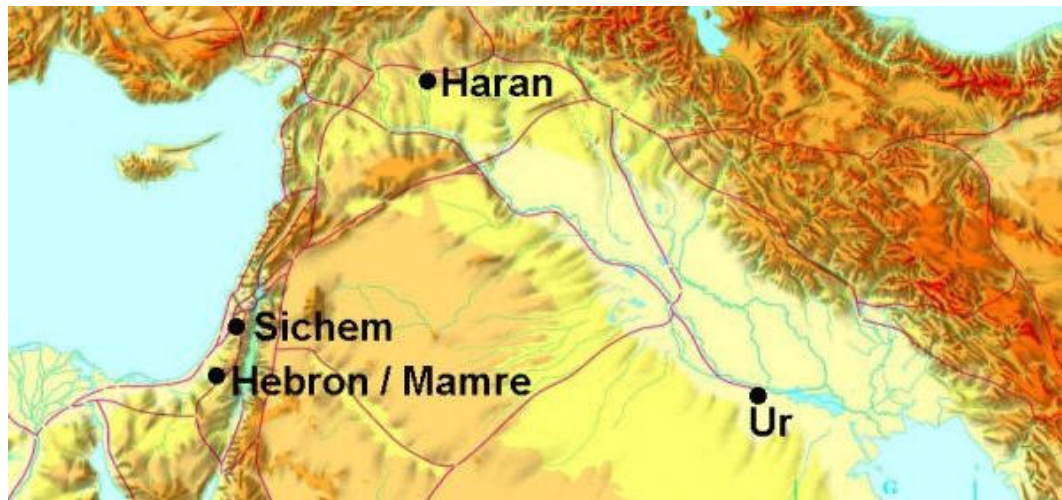
1 Zum Text

- Personen

- Abram

Abram (erhabener Vater) bekommt erst später den Namen Abraham (Vater einer Menge).

Abrams Vater brach einst auf aus Ur in Chaldäa um in das Land Kanaan zu ziehen. Er zog am Euphrat entlang nordwärts bis Haran. Dort blieb er hängen. Dort aber ergeht der Ruf Gottes an Abram, er solle nach Kanaan (weiter) ziehen. Abram macht sich auf den Weg mit seinem Neffen Lot. Ein halbnomadisches Leben liegt nun vor den beiden Familien, die bisher in zwei Kulturzentren der damaligen Welt gelebt haben (Ur und Haran), mit entsprechend fortschrittlichen Lebensweisen.



Abram ist zw. 75 Jahren (12,4) und 86 Jahren (16,16).

Abram sieht die Notwendigkeit gekommen, sich von Lot und seinem Tross zu trennen. Die Spannungen nahmen immer mehr zu. Das Weideland für beide auf einem Haufen war nicht ausreichend.

Abram ist sehr großmütig, wenn er als der Ältere und damit Sippenältester, Lot, dem Jüngeren, die Entscheidung freistellt. Zumal die Alternativen nicht unterschiedlicher hätten sein können.

Dieses Verhalten ist vorbildlich. Es macht zudem auch deutlich, dass Abram nicht von der Angst geprägt sein musste, zu kurz zu kommen. Er ist auf Gottes

Geheiß losgezogen. Wird der ihm doch auch alles schenken, was er zum Leben braucht.

– Lot

Lots Vater ist schon früh gestorben, als die ganze Sippschaft noch in Ur lebte. (War Abram in der Folgezeit so etwas wie Lots Ziehvater?)

Lot war derjenige, der den Zweig Harans im Stammbaum des Terach weiterführte. Er verkörpert damit eine eigenständige Sippschaft, die sich gegenüber der Sippschaft des Abram behaupten musste.

Beide Familien müssen sehr reich gewesen sein: Schafe und Rinder und Zelte nennen sie ihr Eigen.

Rinderzucht ist für die nomadischen Verhältnisse eher untypisch und zeugt von Reichtum und „etwas Besserem“.

Zelte im Plural macht auch deutlich, dass es sich um eine Art Zeltstadt handelt und dass entsprechend viele Menschen zu diesem Verbund gehören.

Der Text sagt lapidar: Das Land – die Weideplätze? – kann beide Sippschaften auf einem Haufen nicht ertragen. – Nicht zuletzt natürlich auch deshalb, weil das Land karger ist, als das, was wir aus Deutschland kennen.

– Kanaaniter (Sammelname für alle Einwohner des Landes; in den fruchtbaren Ebenen zu Hause) und Perisiter (bes. Stamm im Gebirge Ephraim)

Wichtig in diesem Zusammenhang ist besonders, dass das Land nicht leer war und Weideland nicht unbegrenzt zur Verfügung stand.

– Beide Sippen haben ihren Tross von Hirten. Zwischen beiden Gruppierungen kommt es je länger je mehr zu Spannungen um das Weideland.

• **Orte**

– Der Ostteil: Gegend am Jordan

Dazu zählte auch das Gebiet von Sodom und Gomorra, bis nach Zoar (Stadt am Südende des Toten Meeres).

Der Text macht deutlich, es ist das Gebiet am unteren Jordan inkl. Toten Meer, einem kultivierten Gebiet mit zahlreichen Städten.

(Es ist die Zeit vor der Vernichtung von Sodom und Gomorra, heute vermutlich vom Toten Meer bedeckt.)

V. 10 macht deutlich, dass mit dem Untergang von Sodom und Gomorra auch die Fruchtbarkeit des Landes sich änderte. Was zuvor noch wasserreiche fruchtbare Gegend war, ist fortan Ödland.



- Der Westteil: Das Land Kanaan.
Während die fruchtbaren Ebenen besiedelt waren, war das weitaus weniger fruchtbare Bergland mehr oder weniger frei für Abram. Sicher gab es auch noch andere umherziehende Nomaden.
Teile dieses Landes, insbesondere im Südland, südl. von Hebron sind unwirtliche Steinwüste.
- Hebron, Lage siehe oben
Hain = Baumgruppe
Terebinthen, rund 5 m hoch, Schattenspendender



- **Zeit**

Um 1800 v. Chr.

- **Ereignisse**

- So weit das Auge reicht ...
Zwei Herden füllen die Weideflächen (blumig beschreiben)





- karge Landschaft beschreiben



- Streit zwischen den Hirten beim Tränken (als prakt. Bsp.), ...
Es gibt keinen Platz für beide! Zumal sie nicht alleine im Land sind.
- Abram ruft Lot zu sich
 - * lass nicht Zank sein ...
 - * wir müssen uns trennen
 - * such dir raus, wo du hin willst
- Lot schaut sich um (beschreiben!!!)
 - * wasserreiche Gegend am Jordan, Städte mit pulsierendem Leben
 - * karge Gegend im Hügelland
- Lot entscheidet sich
- Verabschiedung, getrennte Wege, „Landnahme“
- Schon bald merkt Lot, dass das Leben in diesen pulsierenden Städten auch seine negativen Seiten hat
- **Gott spricht zu Abram**
 - * jetzt darf sich Abram umschauen wie zuvor Lot
 - * Abram sucht sich das Land nicht heraus, er bekommt es vielmehr geschenkt: so weit das Auge reicht!!! (s. o.)
 - * Verheißung von Land
 - * Verheißung von Nachkommen: Sand/Staub auf Erden
 - * Auftrag zum Durchziehen des Landes: Abschreiten = In Besitz nehmen
- Abram durchzieht das Land
- Abram lässt sich bei Hebron nieder (Zelt aufschlagen)

– Altar der Dankbarkeit: Gottesdienst

- **Kern**

- Abram sucht eine Lösung im Streit (Thema Streit bei Kindern aufgreifen)
- Er überlässt großmütig Lot die Entscheidung, in welcher Gegend er weiden will.

Er fürchtet offenbar nicht, zu kurz zu kommen. Wie auch, Gott hat ihm doch versprochen, Land zu schenken. Er wird es schon recht machen. Auch wenn Abram die Details zu diesem Zeit wohl kaum gesehen hat (keine Nachkommen, kein festes Land als Besitz)

- Gott hält, was er verspricht! Und Gott verspricht noch mehr!
- Nicht sehen und doch glauben!

2 Zur Erzählung

- Zum Einstieg: Sandkörner zählen
- Anspielungen ausnutzen: Soweit das Auge reicht: a) Herden, b) das noch viel größere Gebiet, das Abraham einnehmen soll.
- Ausmalen: Man muss die Schafe hören und riechen können, der Streit liegt in der Luft, die Sorge der Hirten für die ihnen anvertrauten Tiere, ...

- Abram ein guter Hirte!!!

Das Hirtenleben beleuchten, die Not der gegnerischen Hirten schildern, wohlwissend, dass sie eigentlich zusammen gehören.

Abram sucht als guter Hirte eine Lösung und erfährt, dass er von einem noch besseren Hirten geweidet wird.

- Vorsicht! Wer Lot zu egoistisch und schlecht darstellt, sollte sich bewusst sein, dass er wohl selbstverständlich wie Lot entschieden hätte.

3 Zur Vertiefung

- Futtermangel – Futterneid

Dieses Problem der Hirten einst wird sehr gut nacherlebbar, wenn man auf einen Tisch ein paar Smarties legt (aber zu wenige für alle).

z. B. Mau-Mau-Spiel. Wenn ein Kind ein Ass legt, dürfen sich alle an den Smarties bedienen. Wer zu langsam ist, geht leer aus.

- **Herden-Speed**

Verschiedene Tierarten (Kuh, Schaf, Kamel, ...), verschiedene Richtungen (re – li), verschiedene Grundfarben (sw – weiß), definieren die Karten. Jeder Spieler legt 18 Karten als Stapel vor sich hin, dann wird eine weitere Karte offen in die Mitte

gelegt. Karten dürfen bei schon einer Übereinstimmung wild durcheinander abgelegt werden. Tierart auf gleiche Tierart, Richtungsgleichheit und Grundfarbe. Dabei darf man aber nie mehr als drei Karten auf der Hand halten. Wenn die drei Karten auf der Hand weg sind, vom vor einem liegenden Stapel wieder drei abheben. Auf los geht's los und wer als erster keine Karten mehr vor sich liegen hat, gewinnt.

- Siedler von Kanaan

Ein Spiel entsprechend des berühmten Siedler Spiels kreieren.

Das Niederlassen Abrams ist verbunden mit Landkauf, Schafe züchten, Anbau von Getreide und Kühe züchten.

Bei entsprechenden Einnahmen, kann ein Stück Land mehr durch ablegen einer Strecke in Besitz genommen werden.

- Monopoly der biblischen Städte (Weidewechsel, 1.Mos 15)

Durch Betreten der Orte können sie in Besitz genommen werden. Kostet allerdings ein paar Schafe.

Fragekarten/-felder können eingebaut werden, die die Geschichte wiederholen und vertiefen. Als Belohnung bekommt man 3 Schafe, als Strafe muss man 2 bezahlen.

- Thematisieren von Streit – Von Abram lernen

(Der Streit der Hirten ist nicht auf Eitelkeit gegründet, es geht hier ums Überleben!)

- Pop-up-Karte

Mit Kindern zu bibl. Geschichten basteln, S. 37.

4 Zur Liturgie

- Ps 23

- Abrahamlieder

Alexander Schweizer



<http://www.allesumdiekinderkirche.de>