








# INHALT

1. EINFÜHRUNG	1
2. DIDAKTISCHE HINWEISE	2–10
3. MATERIALIEN	11–32

## Abraham kennenlernen

<b>m1/1</b> Abrahams Reise – „Brett“-Spiel.	11	
↳ <b>m1/2</b> Abrahams Reise (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
↳ <b>m1/3</b> Abrahams Reise (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
↳ <b>m1/4</b> Abrahams Reise (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
<b>m2</b> Abrahams Stammbaum – <i>Stammbäume lesen und erstellen.</i>	12	
<b>m 3/1</b> Tritett – <i>Dreierkombinationen erkennen.</i>	13	
↳ <b>m 3/2</b> Tritett – <i>Dreierkombinationen zuordnen.</i>	14	
<b>m 4/1</b> Die Drei-Religionen-Schule in Osnabrück – <i>Ein Logo interpretieren.</i>	15	
<b>m 4/2</b> Die Drei-Religionen-Schule in Osnabrück (Folie 1)		



## Bund und Aufbruch

<b>m5</b> Annäherung an die Geschichte Abrahams (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
<b>m6/1</b> Der eine Gott– <i>Sich in die Gedanken Abrahams versetzen. (Gen 12,1-2)</i>	18	
<b>m6/2</b> Der eine Gott– <i>Sich in die Gedanken Abrahams versetzen. (Sure 6,76-79)</i>	19	
↳ <b>m6/3</b> Der eine Gott– (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
↳ <b>m6/4</b> Der eine Gott– (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
<b>m7/1</b> „Die Welt in Scherben“ – <i>Eine Bildergeschichte ordnen. (Sure 21,51-69)</i>	20	
<b>m7/2</b> „Die Welt in Scherben“ – <i>Textarbeit.</i>	21	

## Unterwegs

<b>m8</b> Flucht nach Ägypten – <i>Sich in die Gefühle der aufbrechenden Familie versetzen.</i>	22	
<b>m9</b> Bei Christian zu Hause – <i>Regeln für Gastfreundschaft erkennen.</i>	23	
<b>m10/1</b> Abrahams Gastfreundschaft– <i>Regeln vergleichen.</i>	24	
<b>m10/2</b> Abrahams Gastfreundschaft– <i>Regeln vergleichen.</i>	25	
<b>m11</b> Wie Abraham im hohen Alter Vater wird – <i>Textbausteine ordnen.</i>	26	
<b>m12/1</b> Isaak – <i>Recherche zur Fruchtbarkeit.</i>	27	
<b>m12/2</b> Isaak – <i>Bild-Text-Domino zum Ausschneiden.</i>	28	
<b>m12/3</b> Isaak – <i>Bild-Text-Domino zum Ausschneiden.</i>	29	
<b>m13</b> Ärger in der Großfamilie – <i>Rollenspiel.</i>	30	
<b>m14/1</b> Ismael und Isaak: Das Wiedersehen – <i>Einen fiktiven Dialog entwerfen.</i>	31	
↳ <b>m14/2</b> Ismael und Isaak: Das Wiedersehen – <i>Einen fiktiven Dialog entwerfen.</i>	32	

## Den Dialog fortführen

<b>m15/1</b> Dialog der Religionen (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
<b>m15/2</b> Dialog der Religionen (nur auf der CD-ROM/EXTRA)		
<b>m16</b> „So sicher wie in Abrahams Schoss“ (Folie 2)		