

Die erste Gemeinde in Europa

Lektion für



Manche Gemeinden haben auf das Modell KIDS TREFF/Promiseland umgestellt. Dafür gibt es neues Lektionsmaterial. In diesem Beitrag übernehmen wir eine bestehende Lektion, die für die Jungschar geschrieben wurde, und verändern sie so, dass sie im KIDS TREFF eingesetzt werden kann.

Erster Teil:

Gekürzter Artikel des Buches «Jungschar in action, Band 4»*

Text: Apostelgeschichte 16, 11-40

Zielgedanke: Auch gegen menschlichen Augenschein kommt Gottes guter Plan zum Ziel: Menschen werden gerettet und finden zur Gemeinde.

Erklärungen zum Text

Verse 11-13: Nachdem Paulus und seine Begleiter mehrmals durch den Heiligen Geist einen anderen Weg geführt wurden, als sie geplant hatten, kommen sie nach Europa. Der Anknüpfungsort ist die jüdische Gemeinde in Philippi.

Verse 14-15: Bald finden auch in Philippi Menschen zum Glauben. Lydia, die Modefachfrau, findet Jesus Christus. Und sofort lässt sie sich taufen. Das ist der Anfang der christlichen Gemeinde in Europa. Paulus bleibt auf Drängen von Lydia in Philippi – somit wird die Gemeinde gestärkt und gelehrt.

Verse 16-18: Auf dem Weg zum Gebet treffen Paulus und seine Leute immer wieder auf eine Wahrsagerin. Sie erkennt in ihnen Männer Gottes. Sie weist die Menge mit ihrem Geschrei darauf hin, dass diese Männer den Weg zum Heil kennen. Paulus gebietet im Namen Jesu dem



Wahrsagegeist in der Frau, und dieser fährt von ihr aus. Die Frau wird frei. Hier wird deutlich, dass Gottes Grösse nicht an besondere Formen, Gottesdienste und Formeln gebunden ist.

Verse 19-24: Die Befreiung der Frau von ihrem Wahrsagegeist ist Geschäftsschädigung. Christsein schön und gut – aber bitte nicht so, dass unsere Geschäfte davon betroffen werden. Es gibt Ärger. Wo Gottes Geist wirkt und Gemeinde wächst, gibt es auch Gegenwind. Das erleben Paulus und Silas auch in Europa am eigenen Leib. Sie werden geschlagen und ins Gefängnis geworfen. Nun scheint alles aus.

Verse 25-34: Gottes Geist lässt sich nicht einsperren. Paulus und Silas fangen in Ketten und mit Wunden an, Gott im Gefängnis Loblieder zu singen. Die anderen hören ihnen zu. Gottes Geist verändert die Situation.. Durch das Erdbeben wird nicht nur das Gefängnis in seinen Grundfesten erschüttert, sondern vor allem das Leben des Gefängnisdirektors. Im Gefängnis entstehen Gesprächskreise.. Die verwundeten Gefangenen erzählen dem Gefängnisdirektor von der Freiheit, die in Jesus Christus liegt. Er nimmt Jesus an und lässt sich taufen.

Vers 35-40: Nachdem Gott zum Ziel gekommen ist, erfahren Paulus und Silas nun Gerechtigkeit. Sie sind unschuldig, sollen aber verschwinden. Die Ausschreitungen gegen sie werfen ein schlechtes Licht auf die

Behörde. Beide gehen zu Lydia ins «Gemeindezentrum», motivieren die jungen Gläubigen zum Festhalten an Jesus und ziehen dann weiter.

Hinweise zur Vorbereitung

Situation der Jungscharler

Kinder leben in einer Welt, in der vieles unbeständig und ziellos ist. Dies spüren Jungscharler durchaus. Sie erleben, dass selbst unter Erwachsenen Haltlosigkeit und Angst um sich greift. In diesen Situationen (Zerbrechen von Familien, mangelnde Bezugspersonen) ist es wichtig, ihnen zu vermitteln und vorzuleben, dass es einen lebendigen Gott gibt, der diese Welt und ihr eigenes Leben in der Hand hält. Die Kinder sollen wissen, dass Gott nichts wichtiger ist als die Sorge um ihr Leben und dass es sich lohnt, seinem guten Weg im Leben zu folgen.

INFO-BOX

Stichwort:

- KIDS TREFF
- Lektion
- Paulus und Silas im Gefängnis
- Apg. 16, 11-40

Autorin:

Elisabeth Forrer, Kleingruppenleiterin,
KIDS TREFF Rüti ZH

* Abdruck mit Genehmigung des Born-Verlages

Stundenentwurf 1

Als Einstieg sollen zwei Freiwillige einen Parcours mit verbundenen Augen durchqueren, der erste ohne Anleitung, der zweite mit Hilfe eines Führers. Es soll deutlich werden: Wenn mir jemand den Weg beschreibt, kann ich mit verbundenen Augen schneller und besser vorwärts kommen.

Anschließend wird die Geschichte nacherzählt. Möglich ist die Nacherzählung aus der Sicht eines Mitgefangenen von Paulus und Silas: «Die Tür schlug zu. Der Riegel wurde vorgeschoben. Die Geräusche waren unverwechselbar. Es

waren die Geräusche, die auch mich festgesetzt hatten.

Alles war gefesselt – die Arme, die Beine, es blieb nur der Blick nach oben und zur Seite. Wie lange werde ich das wohl noch aushalten?» so dachte Hiob.

Tiefer Hass erfüllte ihn mit jeder Stunde mehr. Hass auf alle Römer, auf diese Stadt, auf die Wärter, auf alle, die ihn hier hereingebracht hatten.

Ab und zu hörte er die Stimmen von den Neuen, die neben ihm lagen. Es waren Juden, und beide wirkten auf ihn etwas merkwürdig. Die Peitsche der Römer musste sie verrückt gemacht haben. Sie hatten einen kleinen religiösen Tick. Kurz vor Mitternacht schlief er ein – er hatte lange wachgelegen. Aber er hatte nicht lange geschlafen, und er war wieder wach. «Die singen ja, die spinnen. Jetzt flippen sie völlig aus», dachte er. Er wollte schon losbrüllen, als er hörte, was sie sangen. Es waren Lobgesänge, Hymnen auf Gott. Loben in dieser Situation? Was sind das für Männer? Und er ruft ihnen zu: «Was macht ihr denn überhaupt hier?»

Dann fing einer der Männer an zu erzählen, und er erklärte, was mit

ihnen passiert war. Hiob bekam vor Staunen den Mund nicht zu...

Stundenentwurf 2

Einstieg mit dem Labyrinth, das jedes Kind auflösen muss (siehe Praxisteil).

Anschließend soll im Gespräch besprochen werden, welche Situationen in unserem Leben ähnlich wie ein Labyrinth sind.

Danach folgt die Geschichte, mit der Anknüpfung, dass auch Christen oft nicht sehen, wie es weitergeht, dass aber Gott gut führt. Bei älteren Jungschärlern kann auch der Aspekt des Gemeindebaus beachtet werden. Das Vorgehen des Paulus (zuerst Kontakt zu den Juden) und das Leiden für Jesus können dabei Beachtung finden.

Praxisteil

Bibelstelle: Ps 86, 11

«Herr zeige mir deinen Weg.»

Geländespiel

(ab sechs Personen)

Ein Schatz wird aufbewahrt an einem vorher abgegrenzten Ort, der von mehreren Seiten gut erreichbar ist. Zwei oder drei Spieler bewachen diesen Schatz. Die andere Gruppe versucht nun an diesen Schatz zu gelangen. Wer von ihnen durch die Bewacher abgeschlagen wird, muss ins Gefängnis. Als dritter Punkt zwischen Schatz und Gefängnis liegt der «Befreiungspunkt» – hier liegt oder hängt eine Glocke (Trommel, Pfeife, etc.). Wird sie geläutet, dann kommt ein Gefangener frei. Auch der Befreiungspunkt wird von den Bewachern überwacht. Wichtig: Die Glocke darf nicht weggenommen werden!

Es wird eine Zeitlimite gesetzt und nach Punkten bewertet: 1 Punkt für das jeweilige Erreichen des Schatzes. Zweite Variante: Wenn der Schatz erreicht ist, ist das Spiel zu Ende.

Spiele für den Raum

Wächter und Schatz

Ein Spieler sitzt mit verbundenen Augen vor einem «Schatz», den er gegen die Angreifer verteidigen muss. Jeweils ein Spieler schleicht sich an. Wird er angeschlagen, ist er erwischt. Wird der Schatz gestohlen, übernimmt der erfolgreiche Dieb die Wächterposition.

Stuhl-Volleyball

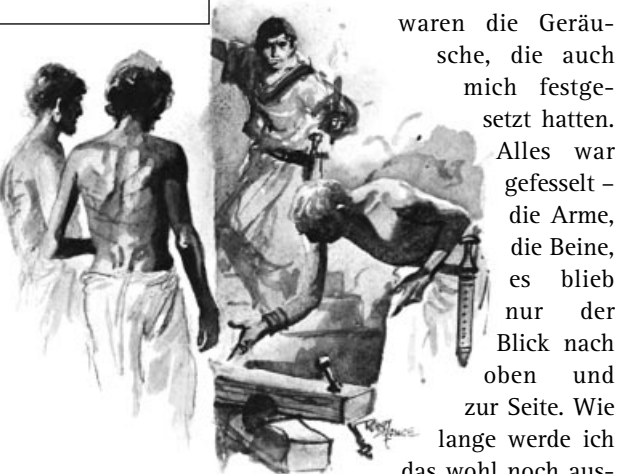
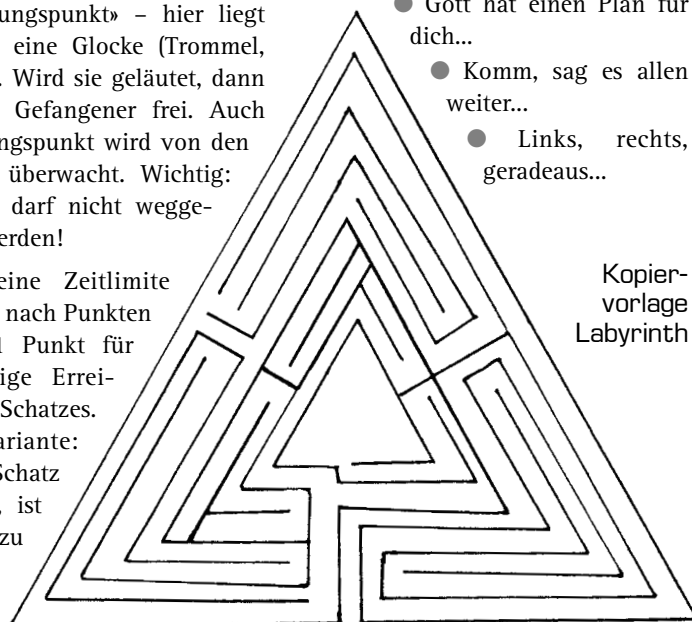
Die Spieler sitzen sich in zwei Stuhlreihen gegenüber. Distanz ungefähr 1,5 – 2,5 m! Nun muss ein aufgeblasener Luftballon mit der flachen Hand so geschlagen werden, dass er über die Hände und Köpfe der anderen Partei zu Boden fällt. Während des Spiels darf kein Spieler aufstehen. Jeder Stuhl muss mit allen Stuhlbeinen am Boden bleiben!

«Nix capito»

Wir bilden zwei Gruppen. Einer aus der Gruppe muss einen Zahnstocher zwischen die Zähne nehmen (hochkant, deshalb evt. halbieren). Nun muss er einen Begriff, den ihm der Spielleiter sagt, seiner Gruppe weitersagen. Alle Mitglieder seiner Gruppe raten. Nach jedem Begriff wechselt der Sprecher. Wer hat die meisten Begriffe innerhalb von zwei Minuten?

Lieder

- Das Wort von Gott läuft um die Welt...
- Gott hat einen Plan für dich...
- Komm, sag es allen weiter...
- Links, rechts, geradeaus...



Zweiter Teil: KIDS TREFF Lektion

Im KIDS TREFF wird die Lektion unterteilt in die Spielstrasse, das Plenum, die Kleingruppe und das Singen.

Spielstrasse, ca. 20 Minuten

In der Spielstrasse wird der direkte Kontakt mit den Kindern gefördert. Man kann sie verschieden gestalten. Einige machen gerne Kartenspiele, andere raten lieber oder machen Kreisspiele. In Bezug auf das Thema könnte man hier die oben aufgeführten "Spiele für den Raum" aus dem Jung-scharbuch nehmen.

Singen, ca. 20 Minuten

Die Lieder werden frei ausgewählt oder dem Thema angepasst. Vorschläge sind im Jung-scharbuch erwähnt. Einige Gruppen gestalten das Singen wie eine Anbetungszeit, in der Kinder etwas Erlebtes erzählen und die Leiter auf den Inhalt der Lieder eingehen und dazwischen auch beten.

Plenum, ca. 20 - 30 Minuten

Lernziel: Die Kinder sollen wissen, dass Gott nichts wichtiger ist, als die Sorge um ihr Leben und dass es sich lohnt, auf Gottes Wege zu achten.

Es wird nicht einfach nur eine Geschichte erzählt, sondern auch auf die Raumgestaltung geachtet. Bilder und Ausstattung sollen kinderfreundlich sein. An der Wand könnte eine Kulisse mit Häusern oder Dorfplätzen aus Kleinasien stehen oder hängen. Der Ort, wo der Leiter steht, könnte wie eine Bühne eingerichtet werden. Der Kerngedanke oder der Schlüsselvers wird auf einem Plakat festgehalten. In unserem Fall wäre das irgendein Bibelvers zum Thema Führung Gottes, z.B. Psalm 86,11. Als Hintergrund könnte man ein Labyrinth zeichnen. Der Inhalt des Bibeltextes (Apg. 16,11-40) kann verschieden weiter-

gegeben werden. Hier empfiehlt es sich, ein kleines Theaterstück aufzuführen. Ein Erzähler, Paulus und Silas und ein paar Gefangene könnten die Geschichte live vorspielen. Der Stundenentwurf 1 im Jung-scharbuch eignet sich sehr gut. Nebst dem Theaterstück gäbe es im Koffer von Promiseland noch eine Gegenstandslektion und Rätsel zum Thema Mission.

Kleingruppe, ca. 30 Minuten

Variante 1

Der Stundenentwurf 2 im Jung-scharbuch gibt an, dass man das Labyrinth einsetzen kann und auf verschiedene Aspekte des Gemeindebaus eingehen kann.

Variante 2

Um zu vertiefen, was Paulus motivierte, ein Missionar zu sein, wollen wir spielerisch zwei Aspekte seines Lebens ansehen: die Bibelkenntnis und die Gemeinschaft. Wir machen das Leiterlenspiel, normale Spielvorlage. In einer halben Stunde schafft jeder oder jede Zweiergruppe zirka drei Durchgänge. Wer zuerst 3 Durchgänge hat, gewinnt irgendetwas. Beim Raufgehen braucht man keinen Posten zu erfüllen, aber Runtergehen heisst Pause machen und dazulernen, zur einen Hälfte sind Fragen da (Bibelkenntnis), zur andern die Aktiv-Aufgaben (Gemeinschaft, wozu auch Gespräche gehören). Man würfelt ganz normal auf der Spielvorlage. Wer runterfällt, erhält abwechselungsweise eine Nummer für eine Bibelstelle oder eine für die Aktiv-Aufgabe, siehe Beispiel auf dem Laufblatt. Jede Gruppe braucht in ihrer Arbeitsecke alle Fragen mit Bibelstellen und Aktiv-Aufgaben. Jede Frage oder jede Aktiv-Aufgabe steht auf einem Blatt und ist nummeriert.

Vorbereitungen

- «Arbeitsecken» für jede Gruppe einrichten. Jede hat einen festen Platz, wo sie die Bibel lesen und Aktiv-Aufgaben ausführen kann. Notizpapier hinlegen.
- Zwei Leiter: einer überwacht das Spielbrett, einer nimmt die Lösungen der Kinder entgegen.



- Um zu häufiges runterfallen zu vermeiden, korrigiert man das Spielbrett, indem man die roten und blauen Zahlen mit schwarzen Zahlen überklebt.

Material

- Bibel pro Arbeitsecke
- Laufblatt pro Gruppe
- 20 Fragen mit Bibelstellen pro Arbeitsecke; Bibelstellen evtl. ausschreiben (nicht alle Kinder können Bibelstellen aufschlagen)
- 20 Aktiv-Aufgaben pro Arbeitsecke
- Lösungsblatt der Bibelstellen für beide Spielleiter,
- Lösungsblatt der Aktiv-Aufgaben gibt es nicht, nur kontrollieren
- Frageblatt mit Bibelstellen und Frageblatt mit Aktiv-Aufgaben für beide Spielleiter

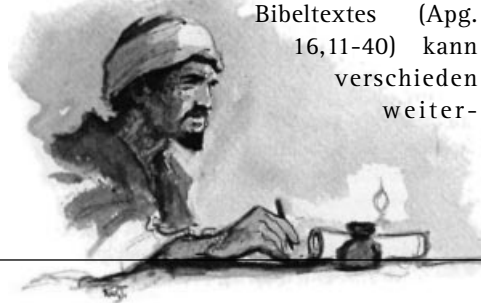
Laufblatt

Der Leiter, der das Spielbrett überwacht, notiert auf ihrem Laufblatt welche «Nummer» die Kinder machen müssen. Der andere Leiter vermerkt, dass sie ausgeführt wurde.

Name: ...

Durchgang: ...1 / 2 ...

Aufgabe: A 1 / F 1 / A 5 / F 9 / (A - für Aktiv-Aufgaben) und (F - für Fragen mit Bibelstellen). A + F immer abwechselnd, Nummern müssen nicht unbedingt der Reihe nach ausgeführt werden, dürfen aber nicht zweimal gelöst werden.





Aktiv-Aufgaben

- A1 Halte dich fit: Seilispringen 100 x
- A2 Memory während 3 Minuten
- A3 Einen Apfel essen
- A4 Lied ab Blatt singen
- A5 Softball 10 x in Eimer schmeissen
- A6 20 Maschen anschlagen und 1 Nadel stricken
- A7 5 verschiedene Fischarten notieren und zeigen
- A8 Sujet mit Automarken auf Vorlage kennen
- A9 Sportlich bleiben: 20 Kniebeugen
- A10 Welchen «Blumen»-Duft hat diese Seife?
- A11 Geheimtipp: Morschrift entschlüsseln
- A12 Sirup trinken
- A13 Was würdest Du sagen, wenn der Lehrer zu Hause anruft und den Eltern sagt, dass Du im Unterricht zu viel Blödsinn machst?
- A14 Die Kollegen lachen Dich aus, weil Du keinen Gameboy hast. Was machst Du?
- A15 Dein Freund darf nicht mit in die Jungschi? Was sagst Du zu ihm?
- A16 Du hast abgemacht mit dem Freund, doch nun musst Du mit

der Familie weggehen. Nenne zwei Vorschläge, die Du Deinem Freund machen würdest.

- A17 Dein Velo ist kaputt. Niemand weiss warum. Deine Mutter flickt es erst, wenn der Schuldige gefunden ist. Was tust Du noch ausser fragen?
- A18 Das Sackgeld ist zu schnell aufgebraucht. Nenne Ideen wie Du zwei Franken verdienen könntest.
- A19 Der Kleingruppenleiter möchte ein Theater einüben mit Euch. Beim Rollenverteilen erhältst Du nichts Attraktives. Was machst Du?
- A20 Wie würdest Du Jesus beschreiben?

- F16 2. Könige 17,13
Was liess Gott seinem Volk sagen?
- F17 Apostelg. 16,17
Wer ist der Weg zum Heil?
- F18 Psalm 37,5
Wie tut man das?
- F19 Psalm 119,105
Nenne etwas, das wie Licht ist?
- F20 Sprüche 16,9
Wir sollen nicht nur denken, sondern...

Lösungsblatt der Bibelstellen

- F1 Weg des Friedens
- F2 Jesus ging uns voraus
- F3 ist unbeständig auf seinem Weg
- F4 gerecht und wahrhaftig
- F5 höher achten als sich selbst
- F6 auf das Wort achten
- F7 den rechten Weg führen
- F8 er sorgt auch fürs Essen
- F9 Verderben
- F10 Gott sorgt für alles
- F11 Bitten und Dank zu Gott bringen
- F12 Das Warten
- F13 Gott macht einmal alles neu
- F14 Jesus hat Worte des ewigen Lebens
- F15 Den Weg aus Ägypten ins Land Kanaan
- F16 Kehrt um vom Bösen
- F17 Jesus
- F18 ihm vertrauen
- F19 Freude, etc.
- F20 uns leiten lassen von Gott ●

Fragen zu Bibelstellen

- F1 Lukas 1,79
Worauf sollen wir unsere Füsse richten?
- F2 Johannes 14,6
Warum ist Jesus der Weg?
- F3 Jakobus 1,8
Wie verhält sich ein Zweifler?
- F4 Offenbarung 15,3
Wie sind Gottes Wege?
- F5 Philipper 2,3
Wie sollen wir unseren Nächsten sehen?
- F6 Hebräer 2,1
Worauf sollen wir achten?
- F7 2. Mose 13,21
Was verspricht Gott?
- F8 Psalm 23,2
Was heisst das für mich?
- F9 Jona 2,7
Woraus wurde Jona geführt?
- F10 Matthäus 6,25
Was bedeutet dieser Befehl?
- F11 Philipper 4,6
Was sollen wir tun?
- F12 Sprüche 10,28
Was lohnt sich, soll zur Freude werden?
- F13 2. Petrus 3,13
Was bedeutet das?
- F14 Johannes 6,67
Warum gingen die Jünger nicht weg?
- F15 Josua 24,17
Von welchem Weg spricht Josua?

Buch: «Jungschar in Action», Band 4

«Die erste Gemeinde in Europa»
Petra Bloch / Christoph Roth
Unter www.bibelimpulse.de können Anstösse für weitere Stundenentwürfe teilweise kostenlos heruntergeladen werden. Dies ist ein Angebot des Born-Verlages Kassel.