

Gott sprengt Ketten

Der gerettete Gefängnisaufseher

Apostelgeschichte 16,16–40



Kerngedanke

Gott kann befreien! Darüber dürfen wir uns freuen.



Lernziel

Gott ist für Freiheit! Es gibt Ketten in unserem Leben, die wir mit seiner Hilfe loswerden können. Man kann in jeder Lage mit Gott rechnen.



Hintergrundinformationen

Philippi war ein Meilenstein im Leben des Paulus. Trotz Anfeindung und geringem Erfolg gelang es ihm, die erste (Haus-)Gemeinde in Europa zu gründen. Sie lag ihm besonders am Herzen (Philipper 4,15). Wahrscheinlich trug dazu auch ein Ereignis bei, das eigentlich Niederlage, Ungerechtigkeit, Schmerz und Demütigung bedeutete: Öffentlich misshandelt werden, im Gefängnis sitzen – gefesselt bis zur Unbeweglichkeit. Unglaublich, dass Paulus und Silas an diesem Ort in diesem Zustand singen konnten! Silas war ein führender Mann aus der Jerusalemer Gemeinde (Apg. 15,22). Er war Prediger, Lehrer und Prophet (Apg. 15,32). Paulus nahm ihn auf seine zweite Missionsreise mit. In den Briefen des Paulus wird er auch „Silvanus“ genannt. Er war römischer Bürger wie Paulus. Später finden wir ihn auch als Sekretär des

Petrus (1. Petrus 5,12). In Philippi begegneten Paulus und Silas einer Magd, die von ihren Besitzern ausgebeutet wurde – sie ließen sich die Orakelsprüche des Mädchens von Kunden bezahlen. Als Paulus das Mädchen von diesem Zwang des Wahrsagens befreite, suchten die Geschäftsleute einen Grund, um sich an ihm zu rächen. Sie verklagten ihn als Unruhestifter. Man wandte sich damals gern gegen jüdische Menschen. Deshalb wurden Paulus und Silas auch ohne Untersuchung geprügelt und eingekerkert. Der Kerkermeister hatte eine verantwortungsvolle Aufgabe und war mit seinem eigenen Leben für die Gefangenen verantwortlich. Er musste korrekt ausführen, was man ihm befahl. Befehle zu erfüllen war er gewohnt. Durch den Glauben an Jesus bekam sein Leben aber einen neuen Wert. Auch er wird in dieser Geschichte „befreit“.

Für die Kinder kann ein wichtiger Schwerpunkt sein, dass der Kerkermeister der eigentliche Kandidat war, der hier gerettet wurde – zuerst vom Freitod, dann von seinem ärmlichen Leben als Befehlsempfänger willkürlicher Herren. Sein neuer Herr wurde Jesus. Auch die Wahrsagerin bekam einen neuen Herrn, der sie nicht ausbeutete. Diese Begebenheit wurde zu einem Zeugnis für spätere Christen. Als Lukas sie aufschrieb, lag sie bereits weit zurück. In Rom hatte sich die Lage der Christen zugespitzt. Die Verfolgungen nahmen zu. Die Gemeinden, z. B. in Philippi, waren größer geworden. Die Christen, die den Bericht lasen, verstanden, dass Gott befreien kann. Und dass es sich lohnt, in der Bedrängnis Vertrauen und Hoffnung nicht aufzugeben. Sie sahen auch, dass Gottes Reich oft klein beginnt und manche seiner Wege erst später verstanden werden können. Auch das wäre eine Möglichkeit für eine Übertragung in das Leben der Kinder.



Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
Stunden-Start	<p>Spiel: Gefangen Die Kinder bilden einen Kreis, einer geht in die Mitte. Er ist gefangen. Er muss versuchen auszubrechen. Er kann es mit Kraft, mit Schnelligkeit oder mit List und Worten versuchen. Austausch: Wie ist das, wenn andere einen gefangen halten? Wie ist es, wenn man sich freigekämpft hat?</p>	<p>Gefangensein passiert nicht nur durch Mauern, sondern auch durch andere Menschen. Sie gestehen einem nicht zu, etwas zu machen, sie bestimmen, sie sagen, was man machen soll, sie bedrücken uns. Heute geht es um Gefangensein und gerettet werden.</p>	
	<p>Spiel: Kerkermeister Alle Kinder befinden sich im Gefängnis. Die Gefängnismauern werden mit Kreide auf den Boden gemalt oder mit Malercrepp aufgeklebt. Die Gefangenen können nur auf einem Bein hüpfen, weil sie „gefesselt“ sind. Ein Kind ist der Kerkermeister. Auch er befindet sich im Gefängnis und soll versuchen, seine Gefangenen zu zählen. Dazu muss er sie abschlagen. Da es Nacht ist, kann er nichts sehen und bekommt die Augen verbunden. Wer abgeschlagen wird, ist draußen. Wer zuletzt noch im Spielfeld ist, wird nun zum Kerkermeister.</p>	<p>In unserer Geschichte geht es heute um einen Kerkermeister, der für seine Gefangenen verantwortlich war – sogar mit seinem Leben.</p>	<p>Kreide/Malercrepp Tuch (um Augen zu verbinden)</p>
Einstieg ins Thema	<p>Aktion: Gefängnis bauen Wir brauchen für diese Aktion eine Kiste mit vielen Lego-Steinen. Jedes Kind bekommt zwei Halma-Figuren oder Lego-Männchen. Die Aufgabe lautet: „Baue für deine Figuren ein Gefängnis und sperre sie ein!“ Auf ein Zeichen wird um die Wette gebaut. Wer ist zuerst fertig? (Die gebauten „Gefängnisse“ nicht zerstören, sie könnten evtl. später noch gebraucht werden, siehe „Storytime“.) Dann soll jedes Kind sagen, warum sein Männchen im Gefängnis sitzt. (Es werden sicher lauter schlimme Verbrechen aufgezählt werden.) Denkt ihr, dass manchmal auch Unschuldige in Gefängnissen sitzen? Wie wird es denen gehen?</p>	<p>Mit dem Wort „Gefängnis“ können alle Kinder etwas anfangen. Warum kommen Menschen ins Gefängnis? Das Gefängnis dient zur Abschreckung und zum Absitzen von Schuld. Und wenn man unschuldig dort ist? – So ging es Paulus und Silas.</p>	<p>Kiste mit Lego-Steinen Halma-Figuren</p>

	<p>Objektbetrachtung: Kette Wir zeigen den Kindern eine Eisenkette (aus dem Baumarkt). Was fällt euch zu dieser Kette alles ein? Wozu ist sie gut? Wozu könnte sie verwendet werden? Eine Kette ist fast unzerstörbar. Kein Mensch kann sie ohne Werkzeug brechen. Wir lassen die Kinder daran ziehen und sich probeweise die Hände fesseln (wer das freiwillig (!) ausprobieren möchte).</p>	<p>Die Gedanken der Kinder können auf eine Flipchart geschrieben werden. Was für uns Menschen unüberwindbar erscheint, ist für Gott eine Kleinigkeit. Das hören wir heute in unserer Geschichte.</p>	<p>Eisenkette (ca. 1 m) Flipchart Stifte</p>
Kontextwissen	<p>Was war in Philippi bisher passiert? Wiederholung der letzten Lektion. Wo lag Philippi? (Auf Landkarte suchen lassen) Warum war Paulus dorthin gereist? Was war das erste, was ihm dort begegnete? Bei wem wohnten Paulus und Silas in Philippi? Gab es eine Synagoge in Philippi? Man kann auch ein Quiz daraus entwickeln mit JA-NEIN-Fragen oder A-B-C-Antworten.</p>	<p>Besonders für die Kinder, die in der letzten Woche gefehlt haben, ist es wichtig, die Ereignisse zu wiederholen.</p>	<p>Biblische Landkarte</p>
	<p>Die Stadt Philippi (2. Missionsreise) Philippi war eine wichtige Stadt im Osten von Mazedonien. Sie wurde 42 v. Chr. zu einer Kolonie Roms. Als Kolonie bezeichnete man eine römische Siedlung von ausgesiedelten Soldaten im eroberten Gebiet oder in der Provinz. Die Veteranen empfangen Haus und Land, und damit eine Art Pension. Als Kolonisten unterstanden sie der römischen Verwaltung und dienten der Stärkung der Macht Roms vor allem entlang der Militärstraßen. (vgl. Rienecker/Maier: Bibellexikon) Vor der Stadt Philippi lagen Goldminen, die der Stadt Stolz und Reichtum und Sonderrechte brachten. Diese Sonderrechte wollten man nicht verlieren und man war gegen alle Neuerungen, die nicht im Sinne Roms sein konnten. Dabei spielten die Bürgerrechte zeitweise keine Rolle mehr.</p>	<p>Es kann für Kinder durchaus interessant sein, etwas über die politisch-wirtschaftlichen Hintergründe zu erfahren.</p>	<p>Bibelatlas historische Bilder und Fotos</p>
Storytime	<p>Erzählen und spielen Wir nutzen die beim Einstieg gebauten Gefängnisse aus Lego für die Erzählung. Jedes Kind bekommt noch 7 Figuren dazu: einen Kerkermeister, eine Sklavin, zwei Geschäftsleute, zwei Ratsherren, eine Lydia. Für die Lydia sollen die Kinder ein Haus bauen. Dann wird die Geschichte in Abschnitten erzählt und die Kinder dürfen jede Szene für sich nachspielen. Es könnten auch Zweiergruppen gebildet werden, die zusammen spielen.</p>	<p>Durch das Nachspielen steigen die Kinder in das Geschehen tiefer ein. Sie erfinden eigene Dialoge und erleben die Situation. Man sollte klare Regeln aufstellen, wann zugehört und wann gespielt werden darf (z. B. einen Gong ertönen lassen).</p>	<p>Kiste mit Lego-Bausteinen Halma-Figuren</p>
	<p>Erzählen aus der Sicht des Kerkermeisters Der Kerkermeister hat eine dramatische Geschichte erlebt. Das kann man mit viel Gefühl und Schauspielkunst sehr anschaulich darbieten.</p>	<p>Bei der Vorbereitung in die Rolle des Kerkermeisters schlüpfen und wichtige Aspekte der Erzählung vorher aufschreiben!</p>	<p>selbst erstelltes Skript</p>

	<p>Erzählen im Kerker Die Geschichte wird im „Kerker“ erzählt. Um die Kinder herum werden hohe Mauern errichtet – z. B. mit Papierbahnen (Tapetenrollen), mit Tischen oder Matratzen. Alle Kinder werden an Händen und Füßen „gefesselt“. Dann wird ein Lied gesungen, z. B. „Gottes Liebe ist so wunderbar“. Beim Erdbeben werden die Mauern geöffnet und die Fesseln gelöst. ACHTUNG: Bei diesem Spiel unbedingt sensibel vorgehen!!! Niemand soll gezwungen werden, schon gar nicht, sich fesseln lassen zu müssen. Keine wirklichen Ängste bei den Kindern produzieren!!! Auf spielerischen Charakter achten.</p>	Die Kinder lieben ungewöhnliche Arrangements. Sie spüren nach, wie es ist, im Gefängnis zu sitzen. Man könnte auch noch ein spartanisches Gefängnisessen servieren (Brot und Wasser).	Möbelstücke Kissen Packpapier Matratzen Stricke u. a.
Übertragung ins Leben	<p>Basteln und Beschriften: Eine Katastrophe wird zur Chance Paulus und Silas wurden ungerecht behandelt. Sie hätten schimpfen und klagen können. Aber sie singen! Gott wirkt manchmal in unmöglichen Umständen. Paulus wurde es möglich, dem Kerkermeister von Jesus zu erzählen. Das wäre nie passiert, wenn sie nicht als seine Gefangenen im Gefängnis gelandet wären. Jedes Kind bekommt zwei Zettel. Auf einen Zettel soll es ein vergittertes Fenster malen. Dieses Fenster wird so eingeschnitten, dass es sich öffnen lässt. Nun wird der zweite Zettel dahinter geklebt. Auf die erste Seite sollen die Kinder unter das Fenster etwas schreiben, was für Menschen eine Katastrophe wäre (Krankheit, Armut, Behindertsein, sich verlaufen usw.) In die Fensteröffnung sollen sie schreiben, wie diese Katastrophe zu einer Chance werden könnte.</p>	Die Kinder zeigen ihr Ergebnis – zunächst die Katastrophe (geschlossenes Fenster), dann öffnen sie das Fenster und lesen vor, was sie als Möglichkeit entdeckt haben, dass etwas Gutes daraus wird. Wenn ihnen nichts eingefallen ist, überlegen wir alle gemeinsam eine Möglichkeit. Durch die Veranschaulichung mit dem Fenster wird deutlich, dass die Chance in der Katastrophe nicht immer gleich zu sehen ist.	etwas stärkeres Papier Lineale Stifte Scheren
	<p>Onlinespiel Wir machen mit den Kindern das Paulus-Onlinespiel: www.ekd.de/paulus (Zugriff: 07.11.2017) Das Spiel kann auch – sollte vor Ort keine Internetverbindung möglich sein – zu Hause vorbereitet werden. Die Fragen übernehmen und auf ein vorbereitetes Lösungsplakat die Antworten schreiben.</p>	Kinder, die gern am Computer sitzen, werden es lieben und viel dabei lernen.	Notebook Internet-Verbindung
	<p>Austausch: Gefesselt sein – Frei sein („Schatzkiste“, S. 45 „Voll im Leben“) Das Gegenteil von frei sein ist gefesselt (gefangen) sein. Wodurch kann man im übertragenen Sinn gefesselt (gefangen) sein?</p>	Wir besprechen mit den Kindern den Anwendungsteil in der „Schatzkiste“.	Heft „Schatzkiste“
Kreative Vertiefung	<p>Basteln: Kratzbild Eine weiße A5-Pappe wird mit Wachsmalstiften bunt und dick bemalt – je nach Fantasie und Laune. Dann wird die ganze Fläche mit einem schwarzen Wachsstift überdeckt. Zum Schluss kratzen die Kinder mit einem Holzstäbchen (Schaschlik-Spieß oder Zahnstocher) in die schwarze Fläche den Bibeltext Philipper 4,4 und verzieren ihn mit fröhlichen Symbolen.</p>	Dieses Bild könnte laminiert oder mit Lack übersprüht werden. Es erinnert daran, dass hinter dem Dunklen und Schrecklichen manchmal etwas Schönes zum Vorschein kommt.	weiße A5- oder A6-Pappen Wachsmalstifte Schaschlik-Spieße oder Zahnstocher Küchenkrepp

	<p>Die befreite Schere (siehe „Schatzkiste“, S. 46 und Anhang) Wir probieren mit den Kindern die Lösung der Knobelaufgabe in der „Schatzkiste“. Am besten bekommt jedes Kind ein Exemplar. Dann zeigen wir ihnen die Auflösung und lassen sie es ausprobieren.</p>	Ein Experiment für Tüftler	Anhang Scheren Schnur
	<p>Aktion: Fesseln sprengen! Die Kinder dürfen sich gegenseitig mit Klopapier einwickeln. Der Gefesselte darf auf ein Zeichen seine Fesseln mit aller Kraft sprengen. Das Signal könnte ein Gong oder ein Trompetenstoß sein!</p>	Das ist eine Aktion mit viel Bewegung und hohem Spaßfaktor. Sie verdeutlicht das Glück einer Befreiung.	Klopapier und großer Papierkorb für den Abfall Gong oder Trompete (Tröte)
Gemeinsamer Abschluss	Wir lesen gemeinsam Philipper 4,4. Wieso hat Paulus diesen Vers gerade in seinem Brief an die Philipper-Gemeinde geschrieben? Wer ging dort zum Gottesdienst? (der Kerkermeister) Was konnte er berichten? Kurze Zusammenfassung und Abschlussgebet.	Der Bibeltext könnte als Merkvers gestempelt, gemalt oder aufgeklebt werden (sofern nicht schon als Kratzbild erstellt). Vielleicht benutzt man dazu auch das vergitterte Fenster, das die Kinder in der Vertiefung gebastelt haben. (Der Bibeltext wird hinter das vergitterte Fenster geschrieben.)	Papier Stifte Scheren Buchstabenstempel

Rätsellösung, S. 46

Lösungssatz: GOTT RETTET GERN

Anhang

Die befreite Schere – mit Lösung

