

## Geschäftemacher in Ephesus

Demetrius und die Silbertempelchen

*Apostelgeschichte 19*



### Kerngedanke

Die Geschäftemacher in Ephesus waren gegen den Glauben an Jesus, weil er ihren finanziellen Gewinn minderte.



### Lernziel

Geschäftemacher verlieren manchmal aus Gewinnsucht das Gute aus den Augen.



### Hintergrundinformationen

Paulus befindet sich auf seiner dritten Missionsreise. Er ist das zweite Mal in Ephesus. Dort trifft er auf gläubige Christen, die von einem Mann namens Apollos bekehrt wurden. (Apollos wurde von Aquila und Priszilla unterrichtet.) Paulus wandte sich in Ephesus zuerst an die Juden und lehrte drei Monate in der Synagoge. Dann verlegte er seine Lehrtätigkeit in eine Schule. Paulus hatte in Ephesus Erfolg (Apg. 19,10). Er verbrachte hier mehr Zeit als irgendwo anders, wahrscheinlich knapp drei Jahre. Er heilte sogar Kranke (Apg. 19,11–12) und beeindruckte damit die Menschen, sodass sie ihre wertvollen Zauberbücher verbrannten. Es wird vermutet, dass Paulus bei Aquila und Priszilla wohnte, die ihm aus Korinth gefolgt waren. Hier versammelte sich

auch die kleine Gemeinde. In Ephesus hat Paulus wahrscheinlich den 1. Korintherbrief geschrieben (1. Kor. 16, 8.9.19).

In Ephesus stand der Tempel der Artemis, eines der sieben antiken Weltwunder. Das gewaltige Gebäude war über 120 Meter lang und 60 Meter breit, es besaß 127 Marmorsäulen. Im Inneren stand die Statue der Fruchtbarkeitsgöttin Artemis (Diana von Ephesus), vermutlich aus einem schwarzen Meteoriten gefertigt. Diese Statue wurde als Geschenk der Götter betrachtet. (Artemis war eine Tochter des Zeus und gehörte zu den zwölf höchsten Gottheiten in der griechischen Mythologie.) Die Kunsthandwerker in Ephesus lebten sehr gut davon, kleine silberne Artemis-Tempel zu verkaufen. Paulus störte das. Der Silberschmied Demetrius beschuldigte Paulus, den Kult der Artemis zu schädigen. Es kam zu einem Aufstand, bei dem fast ein Lynchmord passiert wäre. Paulus musste die Stadt verlassen.

Das Geschehnis in Ephesus ähnelt einem Gruppenphänomen, das auch Kinder verstehen. Menschen begeistern sich für etwas (damals Artemis-Kult; heute Fußball, Filme, Musik-Stars, Markenartikel – am besten etwas Aktuelles einbringen). Die Begeisterung ist nicht das Problem, es macht Spaß, Fan zu sein. Aber man kann auch benutzt werden von den Leuten, denen es nur ums Geld geht und die nicht ehrlich sind. (Interessante Frage: Wie ehrlich ist Werbung?) Das Fan-sein anderer gewissenlos auszubeuten ist unrecht. (Demetrius hetzt die Menschen auf). Es ist schlimm, wenn das Gewissen keine Rolle mehr spielt. Ein Beispiel wäre der Verkauf von Killer-Computer-Spielen, Alkohol und Drogen an Jugendliche. Schade ist auch, wenn der Fan-Kult den Glauben ersetzt. Damals in Ephesus war es so. Das Fan-Sein von Artemis war eine Religion. Gibt es das heute auch noch?



## Stunden-Bausteine (Achtung: Bitte unbedingt auswählen!)

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Weitergeben</b> Die Kinder sitzen im Kreis und zählen zu zweit ab. Einser und Zweier bleiben jeweils auf ihren Plätzen sitzen. Die Einser-Gruppe muss nun einen Gegenstand weitergeben und die Zweier-Gruppe ebenfalls. (Man kann die Art und Weise des Herumgebens noch vorher ansagen). Beim Herumgeben sollen die Gruppen immer schneller werden.</p>	Jeder ist ein Glied in der Kette. Genauso ist es bei der Verkündigung des Evangeliums. Paulus hat angefangen und es geht immer weiter, bis heute.	Gegenstände zum Herumgeben
	<p><b>Spiel: Über eine Linie ziehen</b> Die Kinder bilden zwei Gruppen. Auf dem Boden wird eine Linie gezogen (oder mit Malerkrepp aufgeklebt). Jeder versucht nun, die andere Gruppe mittels Seil herüberzuziehen. Wer über oder auf den Strich getreten ist, muss auf die andere Seite.</p>	Heute geht es auch um Menschen, die die Leute auf ihre Seite ziehen wollten: Die Geschäftemacher und Paulus mit seinen Mitarbeitern.	Kreide (Malerkrepp) Seil
	<p><b>Spiel: Werbefachmann</b> Jedes Kind bekommt einen Gegenstand (Seife, Zahncreme, Nagel, Joghurt, Socke usw.) und soll dafür Werbung machen. Alle sollen von der Besonderheit und Wichtigkeit des Produktes überzeugt werden.</p>	Heute geht es auch um das Verkaufen und Anpreisen von Dingen.	Seife Zahncreme Nagel Joghurt Socke o. Ä.
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Rollenspiel</b> Die Leiterin/Der Leiter kündigt an: „Ich gehe jetzt aus dem Zimmer und komme als fremder Mensch wieder rein. Dann habe ich ein paar Fragen an euch!“ Sie/Er geht hinaus und verändert das Aussehen. Dann kommt sie/er mit einer alten Bibel herein und spielt einen völlig ahnungslosen Nichtchristen. „Ich habe hier ein altes Buch von meiner Großmutter geerbt. Was bedeutet es?“</p>	Man sollte die Kinder herauslocken, indem man immer weiter Fragen eines total Unwissenden stellt.  Austausch: Ist es schwer, Gott zu erklären?	Evtl. Verkleidung alte Bibel
	<p><b>Aktion: Redetraining</b> Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen. Beide Gruppen müssen zwei oder drei „Missionare“ aussenden, die in die gegenüberliegende Zimmerecke gehen. Die Missionare bekommen einen Zettel mit drei Sätzen, die sie ihrer Gruppe über den Raum hinweg diktieren sollen. Das passiert für beide Gruppen gleichzeitig, der Text ist aber unterschiedlich. Die Gruppe muss mitschreiben.</p>	Welche Gruppe hat ihren Missionar im Gewirr der Stimmen am besten verstanden?	Zettel mit Text

	<p><b>Austausch: Fan-Artikel</b> Wir zeigen den Kindern einen Fußball, Fan-Shirt und andere Fan-Artikel. „Was bedeutet es, wenn jemand so etwas trägt/kauft?“ „Wie ist das, wenn man ein Fan ist?“ „Was ist daran gut, was schlecht?“</p>	Jeder Mensch hat andere Dinge, die ihn begeistern: Sport, Musik, Film, Kunst, Tiere, Bücher, eine Stadt usw. Manche tragen Abzeichen, Shirts oder Ketten dazu. So etwas gab es auch in Ephesus.	Fan-Artikel
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Die Wahrzeichen von Ephesus</b> (Anhang 1 und Zeichnungen „Schatzkiste“, S. 55) Wir erzählen den Kindern über die Stadt Ephesus mit dem Tempel Artemision, eines der sieben Weltwunder, und der Göttin Artemis. Dies waren die Wahrzeichen von Ephesus. Wie haben die Menschen in Ephesus sich gefühlt? Sie waren stolz auf die Berühmtheit ihrer Stadt! Heute gibt es auch Wahrzeichen – z. B. den Eiffelturm in Paris oder die Freiheitsstatue in New York oder das Brandenburger Tor in Berlin (wenn möglich eine kleine Nachbildung zeigen).</p>	Menschen begeistern sich für etwas. Menschen sind stolz, wenn sie in einem berühmten Ort wohnen. Früher war damit aber auch der Stolz auf eine bestimmte Religion verbunden (heute z.B. beim Eiffelturm ist man eher stolz, dass man ein Einwohner von Paris oder ein Franzose ist)	Wahrzeichen einer Stadt als Nachbildung (z. B. Eiffelturm von Paris, Freiheitsstatue von New York, Brandenburger Tor aus Berlin) Anhang 1 Heft „Schatzkiste“
<b>Storytime</b>	<p><b>Erzählen und Nachspielen</b> Wir gestalten das Zimmer als Jahrmarkt von Ephesus. Drei Kinder bekommen einen Tisch mit Verkaufsartikeln: z. B. Öl, Rosinen und Datteln, Krüge und Tontöpfe, Schmuck. Ein Kind ist Demetrius und verkauft kleine Tempelchen (z. B. angemalte Schachteln). Die Kinder preisen ihre Ware an. 2–3 Kinder spielen die Käufer. Sie sind „Tempel-Fans“ und kaufen alle bei Demetrius ein. Die Leiterin/Der Leiter spielt den Paulus. Später verbrennen die Kinder Zauberbücher (auf einem Backblech möglichst im Freien oder eben auch symbolisch z. B. durch stilisiertes Feuer mittels rotem und gelbem Seidentuch – je nach räumlichen Gegebenheiten). Dann wiegelt Demetrius sie gegen Paulus auf.</p>	Die Leiterin/Der Leiter erzählt die Geschichte abschnittsweise und die jeweilige Szene wird sofort nachgespielt.	Tische Verkaufsartikel Tücher als Kopfbedeckungen Geld Zauberbücher (Mini-Heftchen) Streichhölzer Backblech (evtl. rotes und gelbes Seidentuch als stilisiertes Feuer)
	<p><b>Erzählen aus der Sicht eines Gemeindemitglieds</b> Ein Christ aus Ephesus stürzt ins Zimmer. Voller Angst und total aufgeregt. Er ist Händler (z. B. für Gewürze). Er hat auch seine Zauberbücher verbrannt. Er erzählt über den Aufstand des Demetrius und wie alles dazu gekommen ist.</p>	Man sollte jemanden aus der Gemeinde dafür gewinnen, damit das plötzliche Hereinstürzen wirklich echt und spannend wirkt.	Verkleidung
<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Experiment: Sich um etwas drehen</b> Ein Kind wird mehrmals und schnell um sich selbst gedreht. Dann bekommt es die Aufgabe, auf einer geraden Linie zu gehen (z. B. Kreidestrich/Malerkrepp). Oder: Ein Kind bekommt einen Besen, hält den Stiel mit beiden Händen senkrecht in die Luft, schaut nach oben und fixiert den Besen. In dieser Stellung soll es sich ganz schnell 10mal drehen. Sofort danach wird der Besen abgenommen und das Kind soll zum Lichtschalter gehen und das Licht anknipsen. (Durch das starre Nach-oben-blicken kann man sich danach kaum noch senkrecht halten!)</p>	Wenn wir uns ständig um dasselbe oder um uns selbst drehen, verlieren wir einen klaren Kopf. Wir haben keine Orientierung mehr und hören nicht auf unser Unrechtsbewusstsein. So ging es den Fans in Ephesus mit ihrer Göttin Artemis.	Kreide/Malerkrepp Evtl. Besen

	<p><b>Bist du auch ein Fan?</b> („Schatzkiste“ unter „Voll im Leben“, S. 57) Wir besprechen mit den Kindern die Aufgabe in der „Schatzkiste“ unter der Rubrik „Voll im Leben“. Wovon war ich begeistert mit 2, 4, 6, 8 Jahren? Wie hat es sich im Laufe der Zeit verändert?</p>	Wir dürfen Fans sein! Aber wir müssen dabei bedenken, dass die Begeisterung für etwas nicht zum einzigen Sinn des Lebens wird und den Glauben ersetzt.	Heft „Schatzkiste“
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Bauen mit Postkarten</b> (Anhang 2) Wir bereiten viele alte Postkarten, Karteikarten oder zugeschnittene Pappen vor, indem wir sie wie im Anhang beschrieben einschneiden. Die Kinder sollen als Zweiergruppen mit den Karten ein interessantes Gebäude oder Denkmal zusammenstecken.</p>	Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!	Viele alte Postkarten, Karteikarten oder A6-Pappen
	<p><b>Basteln: Silber-Figürchen</b> Die Kinder bekommen mehrere Rollen Silberfolie. Jedes Kind soll daraus eine Figur formen und sie später den anderen erklären und zum Kauf anpreisen.</p>	Man kann auch die Aufgabe geben, einen kleinen Silbertempel herzustellen.	Silberfolie
	<p><b>Malen: Rubbel-Stadt-Bild</b> Wir fertigen mehrere Häuserschablonen aus Pappe an. Die Kinder sollen sie mehrfach unter ein Blatt Papier legen mit einem Bleistift darüber rubbeln, bis eine ganze Stadt entsteht. Evtl. auch Menschenumrisse dazu nehmen.</p>	Bei Rubbel-Bildern kann alles Mögliche unter das Blatt gelegt werden – auch Schablonen aus Sandpapier, Wellpappe, Stoff oder Bindfaden und Naturmaterial.	Schablonen Bleistifte
	<p><b>ACHTUNG:</b> Unbedingt auf räumliche/gemeindliche Gegebenheiten achten!!! Wir wollen niemanden stören oder ärgern!!! Diese Aktion kann man auch gut „auslagern“ und evtl. in einer CPA-/ADWA-Stunde durchführen. Deshalb erscheint sie hier.</p> <p><b>Gestalten: Ytong-Stein-Skulptur</b> Für je 2–4 Kinder geben wir einen Ytong-Stein aus. Die Kinder sollen daraus eine Skulptur herstellen oder eine Inschrift eingraben, die mit der Größe Gottes zu tun hat. Als Abschluss können diese Steine wie ein Altar aufgebaut werden – als Lob, als Anbetung, als Dankeschön, als Bitte.</p>	Bei dieser Aktion entsteht Krach, denn die Kinder müssen mit Säge, Hammer, Meißel und Feile arbeiten. Aber die ungewöhnliche Beschäftigung mit Stein und das Herstellen von Skulpturen passen gut zu Paulus-Geschichten.	Ytong-Steine (Baumarkt) Bleistifte Feile Hammer Meißel Säge Feste Folie zum Unterlegen
<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	Jesus möchte immer wichtig für uns sein, egal, für was wir uns im Moment begeistern. Jedes Kind bedankt sich im Gebet für eine Sache, von der es besonders begeistert ist.	Die Dinge des Alltags (die wir lieben) und der Glaube gehören zusammen! In diesem Kindergottesdienst können wir das deutlich machen!	

## Rätsellösung, S. 58

ATHEN / ANTIOCHIA / TARSUS / EPHESUS / ROM / JERUSALEM / KORINTH / PHILIPPI

## Anhang 1

### Nachbildung des Artemision, Tempel der Artemis in Ephesus

(zerstört 262 n. Chr. durch die Goten)



Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miniaturk\\_009.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Miniaturk_009.jpg)

Zee Prime at cs.wikipedia

[GFDL (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>), CC-BY-SA-3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>) or CC-BY-SA-2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/>)], from Wikimedia Commons

### Kultbild der Artemis in Ephesus



Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Selçuk\\_statue\\_Artemis.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Selçuk_statue_Artemis.jpg)

## Anhang 2

### **Bauen mit Postkarten**

Viele alte Postkarten, Karteikarten oder zugeschnittene Pappen werden wie auf der Abbildung gezeigt mit der Schere sechsmal eingeschnitten.

Dann werden die Karten beliebig zusammengesteckt – dabei können sie sogar gebogen werden.

Die Kinder können Gebäude, Figuren und Skulpturen daraus erfinden.

