

# Viele entscheiden sich für Jesus

Apostelgeschichte 19

## Mit Gott leben

Der Glaube an Jesus wirkt sich praktisch auf unseren Alltag aus und zieht tägliche Entscheidungen nach sich. Das erfordert Ehrlichkeit und immerwährendes Lernen, denn auch Fehler gehören zu unserem Leben.

**Leitgedanke:** Sich gut zu entscheiden, kann man lernen.

## Gut zu wissen

Ephesus ist eine wichtige Hafenstadt mit ca. 200.000 Einwohnern, in der Paulus über zwei Jahre lang lebt. Sie verfügt über eine Tradition von Philosophenschulen und ein großes Amphitheater mit 22.000 Plätzen. Zudem steckt sie voller Kulte und magischem Denken, begleitet von Weltoffenheit und Reichtum. Der Tempel der Jagd- und Fruchtbarkeitsgöttin Artemis (lat. Diana), die mit vielen Tierköpfen und Brüsten geschmückt ist, gilt als eines der sieben Weltwunder. Paulus findet jedoch auch eine Gruppe von Christen vor, da vor ihm schon ein ägyptischer Judenchrist namens Apollos hier gepredigt hat. Außerdem gibt es eine jüdische Gemeinde.

Paulus lehrt erst in deren Synagoge und wechselt dann zur Philosophenschule. Seine Verkündigung hat Erfolg (vgl. Apostelgeschichte 19,10). Das bringt Unruhe in den Alltag der Menschen. Bekehrte verbrennen öffentlich ihre Bücher mit Zaubersprüchen – ein beeindruckendes Ereignis für die Stadt Ephesus. Doch die Tatsache, dass die Verehrung des Artemistempels auf dem Spiel steht, verursacht eine lautstarke Gegenbewegung.

Der Bericht zeigt, dass mutige Entscheidungen große Auswirkungen haben können. Aber jedes geschichtliche Ereignis ist auch einzigartig, unwiederholbar und passiert in einem einmaligen Kontext. Heute sind andere Entscheidungen und Taten dran als damals. Wir können den Kindern Mut machen, sich mit Jesus an ihrer Seite auf ihr eigenes ethisches Empfinden zu verlassen.

### Themenkreis 12: Die christliche Gemeinde wächst

Woche	Einheit	Titel	Thema	Grundlage
1	144	Gottes Geist steckt viele an	Pfingsten	Apg 2
2	145	Ein Fremder will getauft werden	Der Schatzmeister aus Äthiopien	Apg 8,26–40
3	146	Tabita hilft gerne	Die Jüngerin Tabita	Apg 9,36–43
4	147	Zwei wagen mit Gott Neues	Die Taufe des Kornelius	Apg 10
5	148	Eine Gemeinde betet Tag und Nacht	Petrus im Gefängnis	Apg 12,1–17
6	149	Ein Feind wird zum Freund	Die Bekehrung des Saulus	Apg 9,1–19
7	150	In einer Stadt bricht Chaos aus	Paulus und Barnabas in Lystra	Apg 14,1–20
8	151	Zwei Gefangene singen in der Nacht	Paulus und Silas im Gefängnis	Apg 16,11–40
9	152	Viele entscheiden sich für Jesus	Paulus in Ephesus	Apg 19
10	153	Einer fällt aus dem Fenster	Eutyclus	Apg 20,1–12
11	154	Ein Schiff geht unter und alle leben	Paulus überlebt ein Schiffsunglück	Apg 27
12	155	Paulus schreibt Briefe	Paulus in Rom	Apg 28
13	156	Eine Stadt kommt vom Himmel	Das neue Jerusalem	Offb

# Stundenentwurf

## Wir kommen an



### Anfangsritual (A12): Sonne und Wolke

Die Kinder positionieren Spielsteine zwischen einem Sonnen- und einem Wolkensymbol oder direkt auf einem der Symbole, je nachdem, ob ihre Erlebnisse in der vergangenen Woche eher freudvoll oder eher schwierig waren (ausführliche Beschreibung siehe Rituale).

- Gezeichnete Symbole für Sonne und Wolke auf je einem Papierbogen
- Spielsteine (z. B. „Halma“-Figuren)
- Großes Tablett oder Schneidebrett für die Aufstellung



### Lied

- Instrumente



### Wir sprechen mit Gott

L bezieht die Erlebnisse und Anliegen der Kinder mit ins Gebet ein. Anschließend wird das Tablett bzw. Schneidebrett beiseitegestellt.

## Wir entdecken



### Bekanntes & Neues

☞ *Kennt ihr das, dass man nicht weiß, wie man sich entscheiden soll? Immer wenn man sich für etwas entscheidet, entscheidet man sich auch gegen etwas. Fallen euch Beispiele dazu ein?*

L hat Beispiele parat, um den Kindern das Anliegen klarzumachen:

- „Soll ich malen oder Ball spielen?“
- „Soll ich das blaue oder das grüne T-Shirt anziehen?“
- „Soll ich Fahrrad oder Skateboard fahren?“
- „Soll ich Schoko- oder Erdbeereis nehmen?“
- „Sollen wir an meinem Geburtstag in einen Freizeitpark gehen oder lieber zu Hause feiern?“

☞ *Wie schafft ihr es, euch zu entscheiden? Was hilft euch dabei?*

L unterhält sich mit den Kindern und greift ihre Beispiele auf, die dann in der Gruppe reflektiert werden.

## Wir hören



### Die Geschichte

☞ *Heute geht es um Menschen, die den Mut haben, etwas zu entscheiden, obwohl andere damit nicht einverstanden sind.*

L erzählt die Geschichte anhand der Erzählvorlage.

*Fortsetzung nächste Seite!*

- Erzählvorlage
- Evtl. Schachfiguren
- Evtl. Anhang: Kopiervorlage „Artemistempel“
- Evtl. Schere
- Evtl. Karton

**Tipp:** Die Geschichte kann mithilfe von Schachfiguren illustriert werden. Als Artemistempel könnte L die Kopiervorlage (siehe Anhang) ausschneiden und an einen Karton kleben. Die Bücher mit Zaubersprüchen kann man aus kleinen Zetteln herstellen, die gefaltet und zusammengetackert werden.

- Evtl. Klebstoff
- Evtl. kleine Zettel (gefaltet und zusammengetackert)

## Wir leben mit Gott



### Gespräch mit den Kindern

- ☞ *Einige Menschen in Ephesus hatten den Mut, sich für Jesus zu entscheiden. Warum haben sie ihre Bücher mit Zaubersprüchen öffentlich verbrannt, sodass es alle sehen konnten?*
- ☞ *Die Silberschmiede und Händler haben eine laute „Demo“ veranstaltet. Was denkt ihr: Ob die Christen dadurch Angst bekommen und ihre Entscheidung bereut haben?*

L sollte die Gedanken der Kinder abwarten und eher nachfragen, als zu viele Erklärungen abzugeben.



### Wissen

- ☞ *Zum Entscheiden gehört, dass man merkt, was gut und was nicht so gut ist. Ganz kleine Kinder können das oft noch nicht. Was dürfen Kleinkinder noch nicht in die Hand bekommen oder anfassen? (Beispiele: Feuer, Messer, Arznei, Steckdose, Schere.)*
  - ☞ *Aber wenn man größer ist, kann man mehr und mehr selbst entscheiden, was man tun darf.*
- L macht mit den Kindern einen Test. Sie sollen sich melden oder aufstehen, wenn sie die folgenden Fragen mit „Ja“ beantworten können.
- *Achtet ihr schon selbst darauf, bei Rot nicht über die Straße zu gehen?*
  - *Zündet ihr Kerzen an, ohne dass erwachsene Personen dabei sind?*
  - *Wisst ihr, dass der Strom in der Steckdose gefährlich ist?*
  - *Schneidet ihr alleine Zwiebeln mit dem scharfen Küchenmesser?*
  - *Wisst ihr, dass man Tabletten nicht einfach schlucken darf?*
- ☞ *Ich merke, ihr könnt schon gut entscheiden, was ihr tun dürft und was nicht. Auch Erwachsene müssen im Laufe ihres Lebens immer wieder lernen, sich richtig und gut zu entscheiden. Und Jesus kann uns dabei helfen. Habt ihr Ideen, wie das funktionieren könnte?*



### Basteln & Malen

L und die Kinder gestalten gemeinsam die neunte Guckkiste (Diorama 9, siehe Anhang). L kann die Aufgaben (Figuren herstellen, Feuerstelle basteln, Hintergrund gestalten) an die Kinder verteilen.

- Anhang: Bastelanleitung „Figuren für Diorama 9“
  - Anhang: Bastelanleitung „Szenengestaltung für Diorama 9“ mit Kopiervorlage
- (Materialbedarf siehe jeweils dort)

## Wir gestalten unsere Bibel



### Vierteljahresposter

L entdeckt gemeinsam mit den Kindern das farbige Wimmelbild. Danach wird es durch L oder eines der Kinder zum Vierteljahresposter hinzugefügt. L spricht mit den Kindern über den Bibelvers oder den Leitgedanken. Zusammen mit den Kindern wird dieser anschließend an geeigneter Stelle am Vierteljahresposter angebracht.

- Wimmelbild (farbig) für das Vierteljahresposter
- Bibelvers oder Leitgedanke (ausgeschnitten)



### Kinderbibel

Die Kinder ordnen ihre vier Kinderbibelseiten in ihre Sammelmappen ein.

- Pro Kind 4 Blätter:
- Deckblatt mit Wimmelbild
  - Geschichte (2 Seiten)
  - Blatt „Das möchte ich Gott sagen“

## Wir genießen



### Imbiss

## Wir sagen Auf Wiedersehen



### Lied

- Instrumente



### Schlussritual (S12): Sonne und Wolke

Die Aufstellung der Spielsteine vom Anfangsritual wird noch einmal betrachtet und L erfragt die Anliegen bzw. Wünsche der Kinder für die nächste Woche (ausführliche Beschreibung siehe Rituale).

- Tablett bzw. Schneidebrett mit den von den Kindern aufgestellten Spielsteinen (siehe Anfangsritual)



### Wir sprechen mit Gott

L kann den folgenden Gebetstext vorlesen (bzw. sich inhaltlich an ihm orientieren), oder eines der Kinder liest ihn von seinem Blatt „Das möchte ich Gott sagen“ ab:

- ☞ *Lieber Gott, bitte hilf uns dabei, dass wir uns immer wieder für das Gute entscheiden.*



Alle Seiten, die als Download unter [sta-rpi.de](http://sta-rpi.de) bereitstehen, sind mit diesem Zeichen versehen.

## Viele entscheiden sich für Jesus

Paulus wandert durch das Land. Oft wird er freudig begrüßt, denn es gibt inzwischen überall Christinnen und Christen. Manchmal wohnt er eine Zeit lang bei ihnen. Eines Tages erreicht er eine große Hafenstadt. Sie heißt Ephesus. Schon von Weitem sieht er einen beeindruckenden weißen Tempel, dessen Marmorsäulen in der Sonne leuchten. Er kommt näher. Da steht eine außergewöhnlich gestaltete Frauenstatue mit vielen Brüsten und mit Tierköpfen auf dem Gewand. Es ist die Göttin Artemis. Betende knien andächtig davor.

Auf dem Tempelvorplatz werden Bücher mit Zaubersprüchen verkauft. Außerdem bieten Verkäufer kleine Silbertempel an. Sie rufen laut: „Kauft ein Artemistempelchen! Nur dann werdet ihr vom Segen der Göttin überschüttet!“

Paulus setzt seinen Weg fort. Eine breite Straße führt vom Hafen zum Marktplatz und weiter zu einem runden Theater. Mit lautem Gezeter werden Esel angetrieben, die einen Karren ziehen. Händler tragen Ballen auf dem Kopf und zerren Rinder und Ziegen am Strick hinter sich her. Die meisten dieser Leute glauben, sie müssten Göttern Opfer bringen, um glücklich zu sein. Aber Gott ist doch anders. Er möchte, dass die Menschen frei sind. Seine Liebe gibt es umsonst.

Von nun an predigt Paulus regelmäßig in der Synagoge. Nach einiger Zeit zieht er in eine Schule um. Über zwei Jahre lang erzählt Paulus von Gottes Liebe und von Jesus. Zudem schenkt Gott ihm die Kraft, Kranke zu heilen. **Viele Menschen merken, dass sie glücklicher sind, wenn sie an Jesus glauben und nicht an Zaubersprüche und die Macht von Götterstatuen. Voller Freude entscheiden sie sich für Jesus.** Sie bringen sogar ihre Bücher mit den Zaubersprüchen auf den Marktplatz und machen damit ein großes Feuer.

Ein Silberschmied ärgert sich. Sein Name ist Demetrius. Er ruft seine Kollegen zusammen und schimpft: „Diese Christen behaupten, unsere Götterfiguren wären gar keine echten Götter. Irgendwann wird sie niemand mehr kaufen. Die Leute dürfen nicht aufhören, an Zauberei und Götter zu glauben, denn davon leben wir!“ Alle Handwerker sind nun auch wütend und marschieren zum Theater. Sie schreien: „Groß ist die Artemis der Epheser!“ Viele schließen sich an. Es hallt durch die ganze Stadt.

Ein paar Mitarbeiter von Paulus werden mitgeschleppt und haben Angst um ihr Leben. Paulus will ihnen sofort zu Hilfe eilen, aber seine Freunde halten ihn zurück. Gegen diese aufgebrachte Menge kann er nichts ausrichten. Die Epheser toben und schreien stundenlang, bis der Stadtschreiber ins Theater kommt und alle nach Hause schickt.



## Kopiervorlage

### Für das Vierteljahresposter

Bitte Bibelvers oder Leitgedanken auswählen, vervielfältigen, ausschneiden und auf dem Vierteljahresposter an einer geeigneten Stelle anbringen.



**Viele Menschen  
fanden zum Glauben.**

Apostelgeschichte 19,18



**Sich gut zu entscheiden,  
kann man lernen.**





### Figuren für Diorama 9

- 1 Paulus wird anhand der Grundanleitung in Einheit 144 hergestellt. Die Figur soll so aussehen wie in Einheit 150.
- 2 Die Herstellung der Christen von Ephesus erfolgt ebenfalls anhand der Grundanleitung. Auch eine Frauenfigur kann dabei sein. Für sie kann ein rötliches Schwamm-tuch verwendet werden. Außerdem bekommt sie einen Biegeplüschkranz als Haarschmuck, der am Hinterkopf überkreuzt wird. Die Enden hängen wie lange Zöpfe herab.
- 3 Die anderen Einwohner von Ephesus sollen so aussehen wie die Einwohner von Lystra in Einheit 150: Sie werden anhand der Grundanleitung hergestellt, erhalten aber Kopfbedeckungen aus Luftballons sowie Gürtel aus schwarzem Biegeplüsch.

- Anhang Einheit 144: Bastelanleitung „Diorama-Figuren“ (Grundanleitung) mit Kopiervorlage (Materialbedarf siehe dort)

#### Außerdem:

- Biegeplüsch für die Haare der Frauenfigur (ca. 15 cm lang)
- Luftballons
- Schere
- Schwarzer Biegeplüsch für die Gürtel





### Szenengestaltung für Diorama 9

- 1 Für die Bücher mit den Zaubersprüchen werden alte bedruckte Papierseiten klein geschnitten und zusammengetackert (hier diese Darstellung der Bücher, auch wenn es wohl damals Rollen waren).
- 2 Das Verbrennen der Bücher mit den Zaubersprüchen stellt man dar, indem in einen Marmeladenglasdeckel Dreiecke aus rotem Transparentpapier eingeklebt werden. Die Bücher mit den Zaubersprüchen werden dort hineingesteckt.
- 3 Die Abbildung des Artemistempels auf der Kopiervorlage (siehe nächste Seite) wird ausgeschnitten und auf ein von den Kindern gemaltes Hintergrundbild mit blauem Himmel und grüner Wiese geklebt.
- 4 Die Einwohner von Ephesus stehen auf der linken Seite.
- 5 In der Mitte befindet sich die Feuerstelle.
- 6 Rechts stehen Paulus und einige Christen.

- (Schuh-)Karton ohne Deckel
- Alte bedruckte Papierseiten
- Schere
- Tacker
- Marmeladenglasdeckel
- Rotes Transparentpapier
- Klebstoff
- Kopiervorlage „Artemistempel“
- Papierbogen in Kartongröße
- (Farb-)Stifte
- Figuren (Einwohner von Ephesus, Paulus, einige Christen)



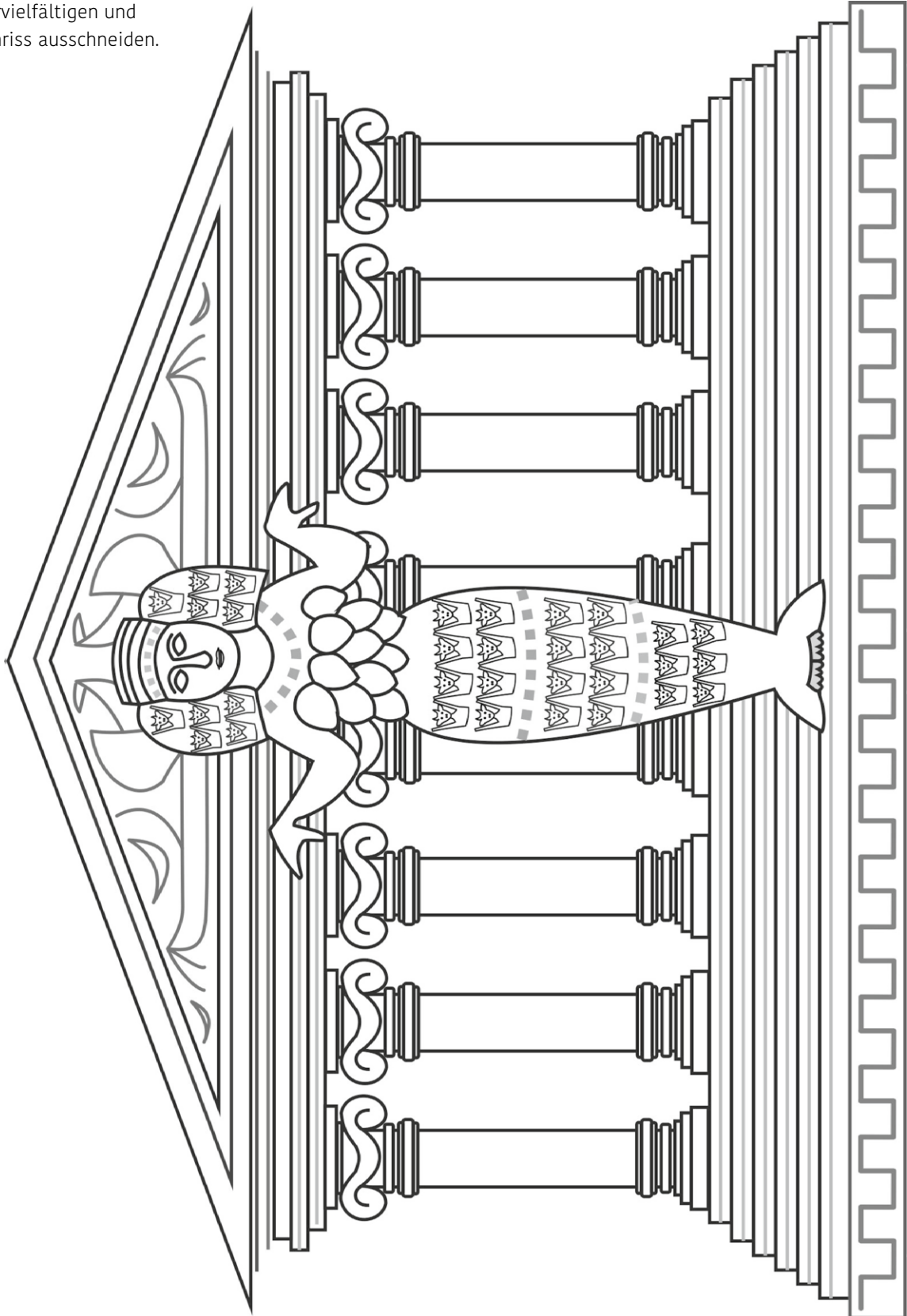
*Fortsetzung nächste Seite!*

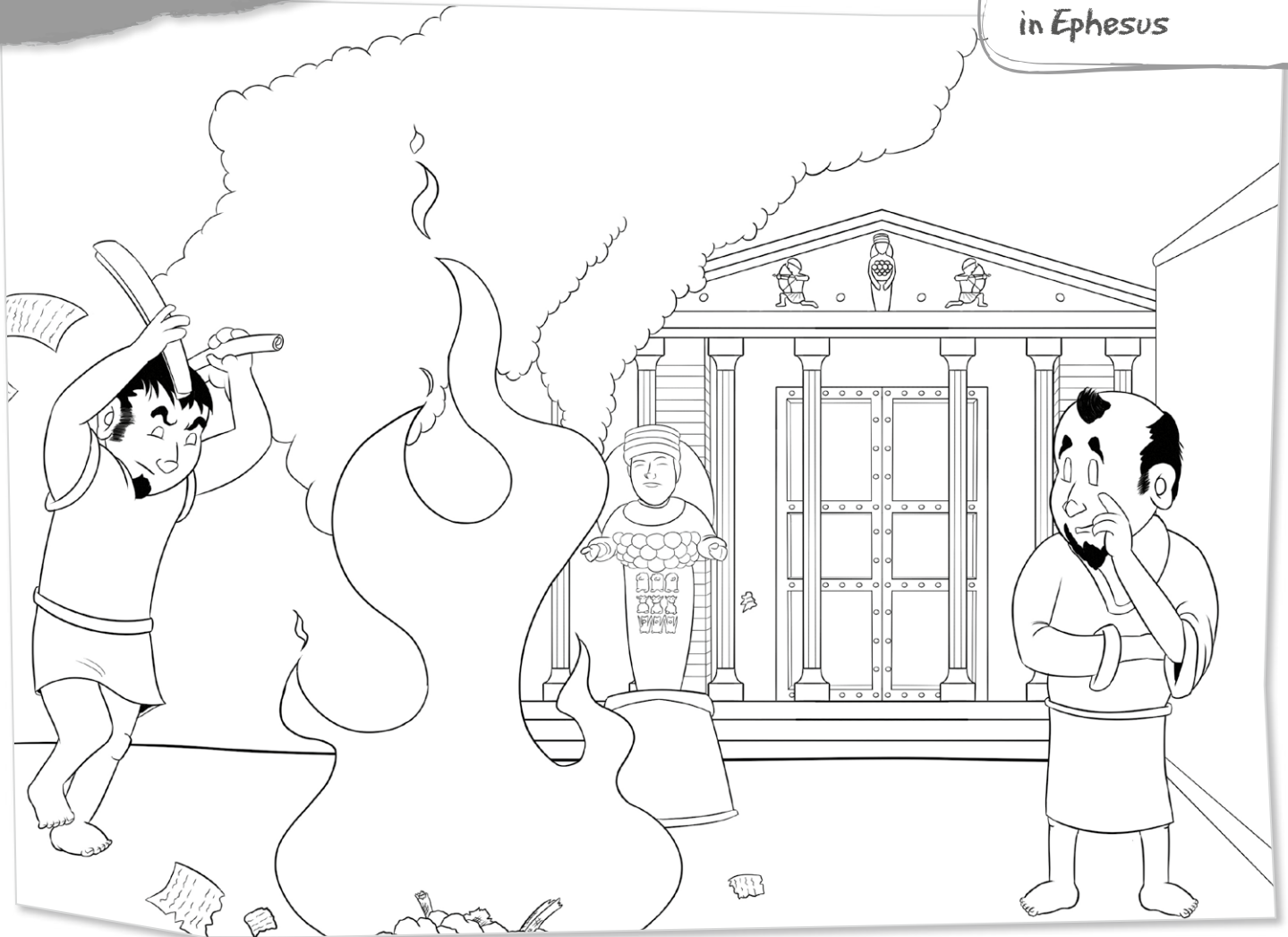


**Kopiervorlage**

**Artemistempel**

Vervielfältigen und  
Umriss ausschneiden.





## Viele Menschen fanden zum Glauben.

Apostelgeschichte 19,18

Sich gut zu entscheiden,  
kann man lernen.



## Viele entscheiden sich für Jesus

Apostelgeschichte 19

Paulus wandert durch das Land. Oft wird er freudig begrüßt, denn es gibt inzwischen überall Christinnen und Christen. Manchmal wohnt er eine Zeit lang bei ihnen. Eines Tages erreicht er eine große Hafenstadt. Sie heißt Ephesus. Schon von Weitem sieht er einen beeindruckenden weißen Tempel, dessen Marmorsäulen in der Sonne leuchten. Er kommt näher. Da steht eine außergewöhnlich gestaltete Frauenstatue mit vielen Brüsten und mit Tierköpfen auf dem Gewand. Es ist die Göttin Artemis. Betende knien andächtig davor.

Auf dem Tempelvorplatz werden Bücher mit Zaubersprüchen verkauft. Außerdem bieten Verkäufer kleine Silbertempel an. Sie rufen laut: „Kauft ein Artemistempechen! Nur dann werdet ihr vom Segen der Göttin überschüttet!“

Paulus setzt seinen Weg fort. Eine breite Straße führt vom Hafen zum Marktplatz und weiter zu einem runden Theater. Mit lautem Gezeter werden Esel angetrieben, die einen Karren ziehen. Händler tragen Ballen auf dem Kopf und zerren Rinder und Ziegen am Strick hinter sich her. Die meisten dieser Leute glauben, sie müssten Göttern Opfer bringen, um glücklich zu sein. Aber Gott ist doch anders. Er möchte, dass die Menschen frei sind. Seine Liebe gibt es umsonst.

Von nun an predigt Paulus regelmäßig in der Synagoge. Nach einiger Zeit zieht er in eine Schule um. Über zwei Jahre lang erzählt Paulus von Gottes Liebe und von Jesus. Zudem schenkt Gott ihm die Kraft, Kranke zu heilen. **Viele Menschen merken, dass sie glücklicher sind, wenn sie an Jesus glauben und nicht an Zaubersprüche und die Macht von Götterstatuen. Voller Freude entscheiden sie sich für Jesus.** Sie bringen sogar ihre Bücher mit den Zaubersprüchen auf den Marktplatz und machen damit ein großes Feuer.



Ein Silberschmied ärgert sich. Sein Name ist Demetrius. Er ruft seine Kollegen zusammen und schimpft: „Diese Christen behaupten, unsere Götterfiguren wären gar keine echten Götter. Irgendwann wird sie niemand mehr kaufen. Die Leute dürfen nicht aufhören, an Zauberei und Götter zu glauben, denn davon leben wir!“ Alle Handwerker sind nun auch wütend und marschieren zum Theater. Sie schreien: „Groß ist die Artemis der Epheser!“ Viele schließen sich an. Es hallt durch die ganze Stadt.

Ein paar Mitarbeiter von Paulus werden mitgeschleppt und haben Angst um ihr Leben. Paulus will ihnen sofort zu Hilfe eilen, aber seine Freunde halten ihn zurück. Gegen diese aufgebrachte Menge kann er nichts ausrichten. Die Epheser toben und schreien stundenlang, bis der Stadtschreiber ins Theater kommt und alle nach Hause schickt.

Das möchte ich Gott sagen

**Lieber Gott,  
bitte hilf uns dabei, dass wir uns immer  
wieder für das Gute entscheiden.**

Hier kannst du zu diesem Gebet noch etwas malen:

