



Theologische Werkstatt

Der Philomonbrief gehört zu den Briefen, die Paulus in seiner Gefangenschaft in Rom geschrieben hat (um 60 n.Chr.).

Es ist der Paulusbrief mit dem persönlichsten Inhalt. Philemon war Christ und ein angesehenener Bürger in Kolossä. Ihm war Onesimus, ein Sklave entlaufen. Diesen lernte Paulus in Rom kennen und Onesimus wurde Christ. Obwohl Paulus ihn sehr schätzte und er ihm sehr nützlich sein konnte, schickte er Onesimus zu Philemon zurück, aber nicht ohne sich für ihn einzusetzen.

die Redaktion

Es ist immer toll, wenn man einen Fürsprecher hat. Paulus setzt sich hier in besonderem Maße für den ehemaligen Sklaven Onesimus ein. Er möchte, dass dieser als freier Mann wieder zu seinem früheren Herrn Philemon zurückkehrt, obwohl Paulus selbst Onesimus auch sehr gerne mag. Er legt Philemon dar, dass Onesimus sich durch den Glauben an Jesus verändert hat. Er sagt, dass Onesimus nun auch Christ ist und er viele gute Dinge getan hat.

Den Kindern soll klar werden, dass es nicht OK ist, wenn man sich über andere Menschen setzt und dass einen Gott auf eine positive Art verändern kann.



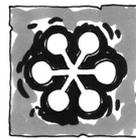
Einstieg

Jedes Kind schreibt auf einen Zettel gute Eigenschaften und gute Taten von sich. Der Mitarbeiter sammelt sie danach ein. Der Mitarbeiter reißt dann den Zettel des Kindes in der Mitte durch und macht damit deutlich, dass es manchmal wirklich so ist, dass man bei manchen Menschen als nicht gut empfunden wird, nicht wertgeschätzt wird (so wie Onesimus sogar der Sklave von Philemon war). Manchen Menschen ist es egal was der andere kann oder, dass er vielleicht ein guter Mensch ist. Man wird nicht als gleichwertiger Menschen behandelt.

Danach bekommt jedes Kind seinen Zettel wieder zurück und darf ihn mit Tesafilm kleben. Damit soll deutlich werden, dass Jesus unsere guten Seiten sieht und sie nicht vergisst. Er findet unsere schlechten Seiten nicht gut und wir sollen nicht bewusst schlechte Dinge tun.

Das schadet uns und Anderen auf Dauer. Aber er verzeiht sie uns und freut sich über unsere guten Seiten. Und bei ihm sind wir alle gleich viel wert.

(Dauer ca. 10 min)



Spiele

Philemon hat den Fehler gemacht Onesimus als Sklaven zu halten.

Mit den Kindern wird nun ein Spiel gespielt bei dem man rausfliegt wenn man einen Fehler macht. Im Gegensatz dazu hat Paulus Onesimus trotz seiner Fehler nicht fallen gelassen. Das Spiel nennen wir Onesimus. Der Spielleiter gibt verschiedene Anweisungen. Die Gruppe darf sie aber nur ausführen, wenn er davor Onesimus sagt. Also bei „Onesimus Hand an die rechte Schulter“ macht man das, sagt der Spielleiter nur Hand an die Schulter macht man das nicht. Wer einen Fehler macht setzt sich hin.

(Dauer ca. 10 min)

Onesimus wollte kein Sklave mehr sein und flieht. Vielleicht wurde er ja versucht zu fangen? Je nach Gruppengröße sind 1 bis 3 Kinder in einem festgelegten Bereich die Fänger. Wer gefangen ist muss sich breitbeinig so hinstellen, dass man zwischen den Beinen durchrutschen kann. Rutscht jemand anderes zwischen den Beinen durch, ist das Kind wieder frei. Das Spiel endet, wenn alle Kinder stehen und niemand mehr zwischen den Beinen durchrutschen kann. Bei Bedarf während des Spieles die Anzahl der Fänger erweitern.

(Dauer ca. 10 min)

Paulus preist Onesimus bei Philemon an.

Die Kinder werden in Gruppen (2 – 4 Kinder) eingeteilt und bekommen einen Gegenstand (z.B. ein Obst - der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt). Sie haben nun 10 Minuten Zeit sich eine kleine Präsentation dafür zu überlegen. Gerne darf dazu ein Plakat benutzt werden (Stifte etc. bereithalten). Nach 10 Minuten präsentiert jede Gruppe ihr Produkt. Eventuell bewertet es danach eine Mitarbeiter-Jury.

(Dauer ca. 20 min)

Wenn man bei Menschen hinschaut kann man viele gute Eigenschaften erkennen.

Die Kinder sollen nun auch genau hinschauen. Auf einer kurzen, etwas unübersichtlichen Strecke (Wald, Gebüsch oder Ähnliches) 10-15



November 1

Gegenstände verstecken. Jede Kleingruppe (oder alle Kinder zusammen) darf 1 bis 3 min lang den Streckenabschnitt anschauen und muss dann so viele Gegenstände wie möglich benennen oder auf ein Blatt notieren. Alternativ kann man vor der Jungscharstunde auch Gegenstände im Raum verstecken.
(Dauer ca. 10 min)



Gebet

„Guter Gott, wie gut, dass du uns kennst mit unseren guten und unseren schlechten Seiten. Danke, dass du uns liebst und du möchtest, dass unser Leben gelingt. Amen“

Wenn man nicht wie Onesimus, Paulus und Philemon zusammenarbeitet, klappt es nicht. Die Kinder sollen nun auch zusammenarbeiten, um ein Ziel zu erreichen. Deshalb wird das Spiel Rettungsboot gespielt. Jeder Mitspieler stellt sich auf einen Stuhl oder alternativ auf eine Zeitung (gegebenenfalls vorher Schuhe ausziehen). Die Stühle sind im Raum oder auch im Freien verteilt. Die Teilnehmer müssen als Gruppe das Rettungsboot (Tisch oder abgegrenzter Bereich) erreichen. Nur wenn alle das Boot erreichen ist das Spiel gewonnen. Der Bereich unter den Stühlen ist das kalte Meer, das nicht betreten werden darf. Die Stühle dürfen nur bewegt werden, wenn sich niemand darauf befindet. Auf einem Stuhl dürfen sich aber auch 2 oder mehr Personen befinden. Die Stühle sollte man nicht zu nah oder weit weg stellen. Varianten: 1.) Niemand darf reden 2.) es gibt weniger Stühle als Personen.
(Dauer ca. 15 min)



Lieder

JSL 86 Wie ein Fest nach langer Trauer
JSL 66 Es ist niemand zu groß
JSL 22 Bewahre uns, Gott
Lieder aus „Jungscharlieder“ ,2003, ISBN 3-87571-045-2 oder 3-87571-046-0

von Rüdiger Englert

Der Weg zurück zu Philemon hat Onesimus bestimmt Überwindung gekostet. Die Kinder müssen nun auch Dinge tun, die sie Überwindung kosten. Möglichkeiten: Mit verbundenen Augen Sachen essen (es wird nicht gesagt was es ist). Dinge in einem Karton mit Loch erfühlen. Auch hier darf man die Dinge natürlich nicht sehen! Den Kindern ruhig vorher sagen, dass es auch möglich sein kann, dass es „eklige“ Dinge sind.
(Dauer ca. 10 min)

Falls noch Zeit: Fortsetzung zum letzten Spiel. Ein Parcours muss blind und nur durch Zurufe (alternativ: Führen an der Hand) bewältigt werden. Dies die Kinder am besten nacheinander machen lassen.
(Dauer ca. 10 min)