

## Philippus und der Zauberer

Gottes Kraft kann man nicht kaufen

*Apostelgeschichte 8,4–25*



### Kerngedanke

Der Zauberer Simon hat den Glauben als Geschäftsidee verkannt, er wollte Gottes Gabe kaufen, um Erfolg und Macht zu haben.



### Lernziel

Man darf den Glauben nicht dafür nutzen, um über andere Macht zu haben.



### Hintergrundinformationen

Philippus wurde als einer von sieben Diakonen in der Jerusalemer Urgemeinde gewählt (Apg. 6). Neben seiner sozialen Tätigkeit war er auch ein Verkündiger, der mit Vollmacht predigte und Wunder tat. Als nach Stephanus' Steinigung die Verfolgung besonders für die hellenistischen Judenchristen in Jerusalem begann, ging Philippus nach Samaria und predigte dort von Christus. Die Kraft des Heiligen Geistes begleitete seine Worte mit Zeichen und Wundern: Dämonen wurden gebannt und Kranke geheilt. Viele ließen sich taufen. Durch das Händeauflegen der Apostel bekamen die Getauften den Heiligen Geist und

Gott schenkte ein „zweites Pfingsten“ für die Heiden. Dass es in Samaria einen Magier gab, ist nicht ungewöhnlich. Es gab im ganzen Land jüdische Geisterbeschwörer (Apg. 19,13), die das Volk beeindrucken wollten. Der Zauberer Simon hatte durch sein übernatürliches Handeln einen hohen Status im Volk. Dann aber sah er eine ganze Volksmenge im Besitz einer Kraft, gegen die seine Künste abfielen. Das weckte sein geschäftliches Interesse: Er wollte auch weiter das Volk beeindrucken und Erfolg haben. Also ließ auch er sich taufen. Dann wünschte er sich auch die Macht des Händeauflegens. Dafür wollte er Philippus viel Geld bezahlen – sozusagen als lohnende Investition. Der Glaube an Jesus wurde bei Simon zu einem Geschäft gemacht. Petrus verurteilte Simon sehr scharf. Eine am Geld orientierte Religion war niemals im Sinne von Jesus.

Kinder bewundern Macht und Stärke. Wer Macht besitzt ist wichtig. Sie lieben auch Zauberkünstler, weil sie durch ihre Tricks eine gewisse Macht ausstrahlen. Gern erleben Kinder Macht in Rollenspielen nach. Sie spielen Polizist, König, Pirat, Drachentöter, Rennfahrer und Zauberer. Diese Haltung der Kinder ist völlig normal und entspricht ihrem Alter. In der Realität erleben sich Kinder aber oft als Machtobjekt, ausgeliefert, abhängig und klein. Das geschieht in der Schule, zu Hause und sogar in der Gemeinde. Das Thema „Macht“ ist also ein ganz lebensnahes Thema. Und dass es in der Gemeinde nicht um Machtspiele gehen darf, verstehen auch Kinder schon sehr gut.



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

Sequenz	Bausteine / Inhalt	Erklärungen / Input	Material / Hinweise
<b>Stunden-Start</b>	<p><b>Spiel: Groß fängt Klein</b> Die Kinder stellen sich der Größe nach auf. Dann wird abgezählt. Jeder hat die Aufgabe, die Nummer nach ihm zu fangen. Der Letzte fängt die Nummer eins. So muss jeder jemandem nachjagen und gleichzeitig aufpassen und wegrennen vor dem eigenen Häsher. Wer zuerst Erfolg hat ruft laut: STOPP! und alle müssen einfrieren. Dann beginnt die Jagd von vorn.</p>	<p>So ist das oft: Wir haben über andere Macht, aber auch andere über uns. Wir sind Opfer und Täter, Jäger und Gejagte. In unserer heutigen Geschichte gibt es einen, der immer nur der Mächtige sein möchte, mit allen Mitteln.</p>	<p>Evtl. den Kinder die Nummern anheften oder umhängen. Die Nummer kann z. B. einfach mit einem dicken Filzstift auf Malerkrepp geschrieben und dieses dann auf die Kleidung aufgeklebt werden.</p>
	<p><b>Spiel: Land gewinnen – Macht gewinnen</b> Wir legen ein großes Blatt Papier aus, auf dem vielen Punkte zu sehen sind. Die Kinder dürfen reihum zwei Punkte verbinden. Kann ein Kind ein Dreieck schließen, gehört ihm dieses Stück Land. Es darf seinen Buchstaben hineinschreiben oder das Feld mit einer bestimmten Farbe ausmalen. Wer erobert am meisten Land?</p>	<p>Land gewinnen heißt auch Macht gewinnen. Heute geht es in unserer Geschichte nicht um das Erobern von Land, aber um einen Mann, der Macht über andere haben wollte.</p>	<p>Blatt Papier mit vielen Punkten Stifte</p>
	<p><b>Spiel: Machtkampf</b> Jeder bekommt einen Klecks Hautcreme auf die Nasenspitze. Dieses Zeichen bedeutet, dass man Macht hat und über andere herrschen kann. Dann versuchen die „Herrscher“ sich gegenseitig die Creme von der Nase zu wischen. Bei wem keine Creme mehr zu sehen ist, der wird zum Diener und darf sich einen Herrn aussuchen. Diesen muss er nun vor den Attacken der anderen Herren schützen. Wird sein Herr auch Diener wandert er mit zum neuen Herrn über. Wer hat als Letzter noch einen Klecks auf der Nase und bleibt als einziger Machthaber übrig? (Vorsicht bei Brillenträgern, darauf achten, dass das Wischen nicht zu heftig erfolgt)</p>	<p>Heute geht es um Macht. Macht hat der, der andere beherrscht und von anderen als Machthaber anerkannt wird.</p> <p>Gespräch: „Womit kann man über andere Macht ausüben?“</p>	<p>Hautcreme</p>
<b>Einstieg ins Thema</b>	<p><b>Pantomime: Machtrollen</b> Die Kinder ziehen Zettel, auf denen Menschen mit Macht notiert sind: Polizist, Lehrer, Bundeskanzler, Chef, Schiedsrichter, Richter, Eltern, Hundeabrichter, Zöllner, Offizier usw. Die Kinder sollen ihre Rolle pantomimisch darstellen, sodass die anderen sie erraten.</p>	<p>Überall in unserem Leben geht es um Rollen, wo einer mehr Macht hat als der andere.</p>	<p>vorbereitete Zettel</p>

	<p><b>Selbsterfahrung: Macht erleben</b> Die Kinder bilden Zweiergruppen. Einer spielt den Machtmensch, der andere den Unterlegenen. Dazu soll sich ein Kind auf den Bauch legen und das andere seinen Fuß auf dessen Rücken stellen (ohne Körpergewicht!). Nun sollen die Kinder sagen, wie sie sich fühlen. Danach wird die Rolle gewechselt. Macht kann man durch Körperkraft ausüben, aber auch durch Lautstärke, durch Können, durch Geld, durch Berufe, durch Schlauheit oder Zaubertricks.</p>	Über das Thema „Macht“ denken Kinder nicht explizit nach. Anhand solch einer Demonstration wird es ihnen aber bewusst gemacht. Heute geht es um einen Mann, der auf andere durch Zauberei Macht ausüben wollte.	
	<p><b>Austausch: Macht erleben</b> Auf einem großen Bogen Papier steht das Wort „MACHT“. Die Kinder sollen alles rundherum schreiben, was ihnen zu diesem Begriff einfällt.</p>	Vielleicht kommen wir so mit den Kindern ins Gespräch, wann sie Macht erleben oder wo sie sich nach Macht sehnen.	Plakatkarton Stifte
<b>Kontextwissen</b>	<p><b>Wo liegt Samaria?</b> Wir zeigen den Kindern auf der Karte, wohin viele verfolgte Christen aus Jerusalem geflohen sind.</p>		Bibl. Landkarte
<b>Storytime</b>	<p><b>Erzählen mit Reaktions-Rufen</b> (Anhang 1) Jedes Kind bekommt einen bestimmten Ausruf zugeteilt. Sie sollen ihn ertönen lassen, wenn die Leiterin/der Leiter auf sie zeigt. Wir erzählen die Geschichte und zeigen zwischendurch auf das entsprechende Kind.</p>	Jedes anwesende Kind sollte einen Ausruf erhalten (evtl. noch weitere Ausrufe einbauen). Es können auch Gruppen für einen Ausruf verantwortlich sein.	Anhang 1
	<p><b>Erzählen: Der Zauberer Simon berichtet</b> Der Zauberer Simon berichtet, was er erlebt hat. Dabei ist er etwas hilflos und verwirrt. Er hat gedacht, „Zaubern“ oder „Zauberer sein“ sei ein gutes Mittel, um Bedeutung und Einfluss über andere zu bekommen.</p>	Die Kinder begreifen so die Perspektive des Simon und sehen eine menschliche Sehnsucht nach Macht, die keinem von uns fremd ist.	evtl. Verkleidung
<b>Übertragung ins Leben</b>	<p><b>Austausch: Macht und Zauberei</b> Wir zeigen den Kindern einen „Zauberstab“ und geben ihn herum. Jedes Kind sagt, was ihm am Zaubern gefallen würde. (Macht haben, alles bekommen, alle Probleme lösen, nie mehr hilflos sein) Nun geben wir einen Kochlöffel herum und fragen, wie man ohne Zauberstab etwas erreichen kann (mutig sein, sich einsetzen, lernen, Fähigkeiten erwerben). Dann geben wir ein Kreuz herum und fragen, wie der Glaube uns im Leben helfen kann, etwas zu erreichen (beten, vertrauen, sich lenken lassen).</p>	Wir brauchen keinen Zauberstab!	Zauberstab Kochlöffel Holzkreuz
	<p><b>Geschichte: Die Macht des kleinen Jungen</b> (Anhang 2) Wir lesen mit den Kindern die Geschichte. Dann sollen die Kinder erklären, welchen Rat sie dem kleinen Jungen geben würden. Was hat der kleine Junge nicht bedacht? Was muss man im Leben lernen?</p>	Wir alle haben Macht! Das ist uns oft nicht bewusst. Deshalb ist es wichtig, darüber nachzudenken. Macht ist nicht immer gut. Auch in der Gemeinde muss man aufpassen, dass keiner immer nur bestimmten will.	Anhang 2

	<p><b>Geschichte: Der Traum von Herrn Niemand</b> (Anhang 3) Wir lesen mit den Kindern die Geschichte. Was passiert in dieser Geschichte mit Herrn Niemand? (Er träumt von Zauberei und Macht und merkt nicht, dass er doch recht viel in seinem Leben bestimmen kann.) Welchen Rat würdet ihr ihm geben? (Er sollte seine Allmachtsträume besser als Märchen abtun und sein Leben in die Hand nehmen.)</p>	Hier geht es darum, nicht in Zauberei-Träume zu verfallen und dabei das Leben zu verpassen. Jeder von uns hat in seinem Leben Dinge, die er entscheiden und tun kann.	Anhang 3  Hinweis: Deutlich machen, dass Herr Niemand diese Dinge nur im Traum konnte und dies keine Wirklichkeit ist!
<b>Kreative Vertiefung</b>	<p><b>Selbsterfahrung: Macht erleben</b> Jedes Kind wird einmal von allen an die Wand gedrückt, so dass es sich nicht mehr bewegen kann! Diese Übung sollte man nur mit Freiwilligen durchführen. Bei kleinen und sensiblen Kindern sollte die Gruppe zur Vorsicht ermahnt werden.</p>	Jedes Kind sollte hinterher sagen dürfen, wie es sich gefühlt hat. Kinder wollen etwas fühlen! Erfülltes und Erlebtes bringt sie eher zu einer Erkenntnis als Erklärtes.	
	<p><b>Die Gemeinde – ein Leib</b> Im Brief an die Korinther verwendet Paulus ein sehr anschauliches Bild: Die Gemeinde als Körper. Jeder ist wichtig! Jeder braucht die anderen! Keiner darf besondere Macht /Bedeutung beanspruchen! So soll es in der Gemeinde sein. Wir lesen 1. Korinther 12,12–27. Dann wird auf einem großen Bogen Packpapier der Umriss eines Menschen skizziert. In diesen Umriss trägt jeder seinen Namen ein – an einer Stelle, die er verkörpern möchte.</p>	Jeder erklärt, warum er sich an einer bestimmten Stelle eingetragen hat. Außerdem könnten auch noch die Namen von anderen Gemeindemitgliedern eingetragen werden.	großer Bogen Papier Packpapier dicke Marker
<b>Gemeinsamer Abschluss</b>	Das Bild von der Gemeinde als Körper wird noch einmal aufgegriffen und 1. Kor. 12,25 gelesen. Kurze Zusammenfassung und Abschlussgebet.	Die Gemeinde ist nicht für Machtspiele gedacht. Der Zauberer Simon ist einen falschen Weg gegangen.	Bibeln

## Rätsellösung, S. 58

EIS (Eisbude)

H (Haltestelle)

TIGER (Graffiti an der Hauswand)

LG-I (Bus-Kennzeichen)

E (Mütze)

Lösung: HEILIGER GEIST

## Anhang 1

*An die Kinder werden Reaktions-Ausrufe verteilt:*

„Aha!“ „Weg damit!“ „O, nein!“ „Prima!“ „Hilf uns!“ „Irrtum!“ „Sehr gut!“

*Wenn während des Erzählens auf sie gezeigt wird, sollen sie diesen Ausruf ertönen lassen.*

Philippus wohnte in Jerusalem. Dort gab es inzwischen viele Christen. „Aha!“ Aber die Juden fanden das gar nicht gut. Vor allem die Priester im Tempel waren empört über diese neue Religion.

„Aha!“ Sie sagten: „Weg damit!“ Auch in den Synagoge hieß es: „Weg damit!“

Die Tempelsoldaten spürten die Jesus-Nachfolger überall auf, verprügelten sie und stecken sie ins Gefängnis. „O, nein!“ Philippus war auch ein Jesus-Nachfolger. Er war ein Freund von Stephanus, zu dem man auch gesagt hatte: „Weg damit!“ und ihn dann steinigte.

Philippus wollte also Jerusalem verlassen, weil es immer gefährlicher wurde. „Aha!“ Er beschloss, nach Samaria zu wandern und dort den Leuten von Jesus zu erzählen. „Prima!“ In Samaria gab es die Samariter, die auch auf einen Messias warteten. „Prima!“ Aber es gab dort auch Zauberkünstler. „O, nein!“ Einer war Simon, der Magier. Er hatte die ganze Stadt in seinen Bann gezogen.

„O, nein!“ Er sagte: „Gott ist mit mir! Ich kann Wunder tun!“ Alle Leute verehrten und bewunderten ihn. „O, nein!“ Sie riefen: „Hilf uns!“ Dann berührten sie seinen Mantel, um Kraft zu bekommen oder kauften Zaubertränke bei ihm. Simon fand das ganz toll. „Irrtum!“ Er wünscht sich, dass es immer so bliebe. „Irrtum!“

Philippus kam also in die Stadt Samaria und ging auf den Marktplatz, um den Menschen von Jesus zu erzählen. „Sehr gut!“ Dort war ein reges Treiben. Es gab viele Händler, die ihre Waren anboten und viele Käufer, die etwas kaufen wollten. „Aha!“ Philippus fand es sehr gut, dass so viele Leute da waren, denn dann hörten auch viele, was er ihnen sagen wollte. „Prima!“ Philippus sagte: „Jesus ist der Retter, der Messias, der Sohn des lebendigen Gottes! Kommt her, wenn ihr ein Leiden habt, ich zeige euch, wie viel Kraft Jesus hat!“ „Prima!“ Die Leute umringten ihn und hörten begeistert zu. „Sehr gut!“ Dann riefen ein paar Kranke: „Hilf uns!“ Philippus hatte nämlich von Gott die Kraft, sie gesund zu machen. „Aha!“ Die Menschen waren glücklich. „Prima!“ Nur ein paar römische Soldaten dachten: „Weg damit!“ weil sie wollten, dass wieder Ruhe in die Stadt einkehrt.

Auch Simon der Zauberer war auf den Marktplatz gekommen, um seine Zauberkünste anzubieten.

„Irrtum!“ Er schaute zu, was Philippus machte und sagte: „Sehr gut!“ Er war sehr beeindruckt.

Alle, die an Jesus glaubten wurden von Philippus getauft, „Prima!“, auch Simon der Zauberer ließ sich taufen. „Aha!“

Er wollte auch diese Macht besitzen, die Philippus durch seinen Glauben hatte. „O nein!“ Nach ein paar Tagen kam Petrus aus Jerusalem angereist. „Aha!“ Er hatte von den vielen Taufen des Philippus gehört. „Aha!“ Petrus ging zu jedem Getauften und legte ihm die Hände auf den Kopf, damit der Heilige Geist in sein Herz einzog. „Sehr gut!“ Die Menschen waren danach völlig verwandelt, voller Kraft und Mut. „Prima!“ Aber Simon war neidisch. „O nein!“ Er wollte auch die Hände auflegen und den Heiligen Geist herab holen können. „Irrtum!“ Er dachte, dass könnte seine Geschäfte ankurbeln. „Irrtum!“ So ging Simon zu Petrus und hielt ihm einen prallen Sack mit Geld hin: „Hier ist viel Geld, gib mir die Hände-Auflege-Kraft!“ „O nein!“ Petrus war ärgerlich. Er sagte: „Weg damit!“ „Den Glauben und seine Kraft kann man nicht kaufen! Du bist völlig auf dem Holzweg!“ Simon rannte erschrocken davon. Aber in Samaria entstand eine richtig tolle Gemeinde, so wie unsere hier. „Prima!“ „Sehr gut!“ „Aha!“

## Anhang 2

### **Die Macht des kleinen Jungen**

Ein kleiner Junge fand eine seltsame braune Kapsel. „Das wird ein Schmetterling“, sagte die Mutter. Der Junge freute sich. Er nahm eine Nadel und öffnete die Kapsel, damit der Schmetterling besser heraus kommen konnte. Aber nichts bewegte sich. Der werdende Schmetterling war durch das Öffnen gestorben.

Welchen Rat hast du für den kleinen Jungen?

## Anhang 3

### **Der Traum von Herrn Niemand**

Herr Niemand träumte jede Nacht, dass er ganz viel Macht habe. Er konnte Gegenstände nur durch das Ansehen fliegen lassen. Er konnte Tische bewegen, Schränke verschieben, Stühle versetzen. Er konnte Menschen erstarren lassen, sodass sie sich nicht mehr bewegten. Er konnte Flugzeuge vom Himmel holen und Hunde um den Baum wickeln.

Am Morgen wachte Herr Niemand erschöpft auf. Er schaute sich um und alles stand an seinem Platz. Nichts ruckte und rührte sich durch sein Hinschauen. In der Küche stand das Geschirr von gestern, unabgespült und schmutzig. Die Tasse kam nicht zu seinem Mund, er musste sie mit der Hand anheben. Was ist das für eine furchtbare Welt, dachte er. Ich habe überhaupt keine Macht! Er schaute trübselig aus dem Fenster und sah, wie die Menschen fröhlich zur Arbeit gingen und die Hunde schwanzwedelnd an den Bäumen schnupperten.

Herr Niemand quälte sich durch den Tag. Endlich, endlich war wieder Nacht und er konnte schlafen gehen. Endlich hatte er wieder Macht in seinem Traum. So ging es tagaus und tagein. Er hasste sein Leben und liebte seine Träume.

Welchen Rat hast du für Herrn Niemand?

(frei nach: Roman Brandstaetter, Sehr kurze Geschichten, St. Benno-Verlag, Leipzig, 1982, S. 64.)