

TEIL 1

josef4teens

DAS GEHEIMNIS VON JOSEFS ERFOLG

josef 1

Pro-aktiv sein oder die Pausetaste finden

Ziele

- Die Teilnehmer verstehen, dass in jedem von uns der Impuls vorhanden ist, in negativen Situationen „reaktiv“ zu agieren.
- Die Teilnehmer verstehen, dass Gott in uns die Möglichkeit hineingelegt hat, in solchen Situationen mit seiner Hilfe „proaktiv“ und damit positiv zu reagieren.
- Die Teilnehmer entwickeln für einzelne Konfliktsituationen proaktive Ideen und probieren diese im Alltag aus.

Zeit	Inhalt	Material
15'	Einsteigen „Rache ist süß“ Stellung beziehen, auswertendes Gespräch	<ul style="list-style-type: none">• FC Papier• Stifte• Klebepunkte
30'	Infos gewinnen und verarbeiten Genesis 37,12-28 gemeinsam lesen – Gruppenarbeit mit Flipchart Bild Der weitere Verlauf der Geschichte vom Teeniekreisleiter lebendig erzählt Genesis 42,6 gemeinsam lesen – Partnerarbeit – Zusammentragen in der Gruppe Genesis 50,15-21 Gruppengespräch	<ul style="list-style-type: none">• Bibeln• Patriarchen und Propheten, FC Papier• Stifte• Moderationskarten

10'	<p>Anwenden</p> <p>Pausetaste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erklärung • Arbeitsblatt Teil 1 – Situationen, in denen ich die Pausetaste brauche • Arbeitsblatt Teil 2 – Familienzeichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeitsblatt • Stift für jede Person
30'	<p>Kreativ sein</p> <p>Malen eines Pausetaste-T-Shirts</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorderseite: Symbol Pausetaste • Rückseite: „Genesis 50:20“ 	<ul style="list-style-type: none"> • T-Shirts • Textilfarben • Pinsel • Zeitungspapier zum Abkleben des Tisches • ev. Fön zum schnelleren Trocknen
50'	<p>Outdooraktivität</p> <p>Boxenstop</p> <p>Nachtspiel: Farbensuche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Polaroid-Bilder von Details der abgesteckten Umgebung (spezieller Baum, Mistkübel, Bank, Schild, ...), 10 Kärtchen mit Fragen zum Thema • Stifte, Papier
60'	<p>Für andere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltung eines Schaukastenplakats 	<ul style="list-style-type: none"> • je nach Ideen der Gruppe

1.1. Einsteigen

„Rache ist süß“

Variante 1: Auf einer Flipchart ist eine Skala von 1 - 10 aufgemalt. Darunter steht der Satz „Rache ist süß“ Jede/r Teilnehmer/in bekommt einen Klebepunkt und kann ihn, ohne von den anderen gesehen zu werden, an dem entsprechenden Ort der Skala aufkleben (1 - keine Übereinstimmung / 10 - völlige Übereinstimmung). Wenn alle geklebt haben, „ausrechnen“ des Durchschnittswertes und gemeinsames Gespräch darüber, wie das Gefühl der Rache in jedem Menschen steckt und wo Kinder das Gefühl von Rache empfunden haben und wie sie damit umgegangen sind.

Variante 2: Je drei bis fünf Personen bearbeiten einen FC-Bogen, der in der Mitte liegt. Jede/r bekommt einen Stift und kommentiert ohne zu reden den Satz „Rache ist süß“, der in der Mitte des Papiers steht. Es folgt ein schriftlicher Gedankenaustausch. Durch Statements, gegenseitige Anmerkungen und Fragen entsteht auf diese Art und Weise eine Mindmap. Sprechen ist in diesem Zeitraum von etwa fünf Minuten nicht erlaubt. Danach Auswertung im gemeinsamen Gespräch.

1.2. Infos gewinnen und verarbeiten

Genesis 37,12-28

Fragen für das Gespräch

- Mit welcher Einstellung seinen Brüdern gegenüber kommt Josef nach Dotan?
- Warum hat Josef von der Feindseligkeit seiner Brüder nichts gehört?
- Wie kann es so weit kommen, dass man seinen eigenen Bruder so sehr hasst, dass man sogar bereit ist, ihn zu töten?
- Was waren Josefs Zukunftsaussichten in Ägypten?
- Flipchart mit je einer Farbe
 - Welche **Gedanken** hatte Josef, als er in der Karawane auf dem Kamel Richtung Ägypten saß (oder hinter ihm herlief), wenn er an seine Brüder dachte?
 - Welche **Gefühle** hatte Josef zu diesem Zeitpunkt, wenn er an seine Brüder dachte?

Der weitere Verlauf der Geschichte

Josefs Naivität brachte ihn in Lebensgefahr. „Der Träumer“ ahnte all die Jahre nichts davon, dass seine Bevorzugung durch seinen Vater zu einem grenzenlosen Hass bei seinen Brüdern geführt hatte. Auch erkannte er bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht, dass ihn das Verhalten seines Vaters zu einem verwöhnten Weichling werden ließ (**vgl. Patriarchen und Propheten (PP) 187f**).

Als er jetzt als Sklave Richtung Ägypten verschleppt wurde, hatte er genug Gelegenheit, sein ganzes bisheriges Leben vorüberziehen zu lassen. Für die Zukunft gab es nicht viel zu hoffen. Als Sklave in einem zutiefst heidnisch geprägten Land - da gab es keine herausragenden Karriereaussichten. In ein paar Jahren an den Folgen der Misshandlung und Überarbeitung viel zu früh zu sterben, ohne dass sich auch nur ein Traum

für das eigene Leben erfüllen würde, das war nicht besonders verlockend. Alles was ihm blieb war Verzweiflung, Selbstmitleid, Todesangst und Einsamkeit. Es sei denn, er würde an diesem Tag die Entscheidung treffen, erwachsen zu werden und trotz der Schwierigkeiten sein Bestes zu geben.

Viele Jahre später: Es war einiges passiert. Josef war erwachsen geworden und hatte versucht, Gott treu zu bleiben. Zehn Jahre hatte er bei Potifar gedient (**Genesis 39,1-20**) und sein Bestes gegeben. Er hatte sich ehrlich hinaufgearbeitet und das Vertrauen seines Herrn erworben. Dann landet er aufgrund dieser unverschämten Verleumdung von Potifar's Frau wieder ganz, ganz unten - im Kerker in Todesgefahr. Das Leben war einfach nur ungerecht.

Doch er rafft sich erneut auf und versinkt nicht in seinem Selbstmitleid. Auch im Gefängnis gibt er sein Bestes, um Gott treu zu sein und anderen beizustehen (**Genesis 39,21-40,23**). Er bekommt die Gelegenheit, dem Mundschenken zu helfen und hofft zumindest auf dessen Dankbarkeit - aber erneut vergebens. Weitere zwei endlose Jahre im Gefängnis - verraten, verlassen und unschuldig.

Endlich beginnen sich die Dinge zu ändern - viel zu spät, aber doch (**Genesis 41**). Josef kann mit Gottes Hilfe die Träume des Pharaos deuten und schön langsam, beginnt das Leben, etwas Gerechtigkeit zu zeigen und er wird für seinen treuen Einsatz belohnt. Plötzlich wird er selbst zum Regenten. Er, der als Sklave eines fremden Volkes hergekommen war, steht viele Jahre später an der Spitze dieses Staates. Endlich ist er nicht mehr das Opfer, mit dem jeder machen kann was er will. Jetzt entscheidet er, was mit anderen Menschen passiert.

Und in diese komplette Umkehr der Verhältnisse hinein erscheinen seine Brüder (**Genesis 42**). Nicht sie entscheiden mehr über sein Leben, jetzt entscheidet er über ihr Leben. Vor langer Zeit hat er sie um sein Leben angefleht. Jetzt kommen die von der Hungersnot Bedrohten und bitten um Gnade für ihr eigenes Leben. Was für eine Gelegenheit für Josef – für Vergeltung und Gerechtigkeit zu sorgen.

Genesis 42,6

Partnerarbeit (2er Gruppen)

1. Stellt euch kurz gegenseitig vor – welche Ziele und Träume ihr für euer Leben bis zum 30. Lebensjahr habt. Was wollt ihr alles erreichen? –

3 min. Zeit – gegebenenfalls Moderationskarten für Notizen austeilern

2. Stellt euch vor: Nach vielen Jahren begegnet ihr dem Menschen, der euch all diese Träume zerstört hat, weil er dafür gesorgt hat, dass ihr für über 15 Jahre irgendwohin verschleppt werdet. Dieser Mensch steht nun als Bittsteller vor euch und möchte, dass ihr ihm helft. Was für Gedanken kommen euch und wie leicht fällt es euch, die richtige Entscheidung zu treffen?

– **3 min. Zeit** (Moderationskarten)

3. Zusammenfassung der Ergebnisse der Partnerarbeit mündlich bzw. durch Aufkleben der Moderationskarten.

Wir wissen wie die Geschichte weitergeht. Josef testet seine Brüder, ob sie sich verändert haben. Er vergewissert sich, dass sein geliebter Bruder Benjamin und sein alter Vater noch leben und arrangiert alles, dass er diese beiden geliebten Menschen noch einmal sehen kann. Er ist tatsächlich in der Lage, seine verletzten Gefühle, seinen Wunsch nach Gerechtigkeit



und sein Empfinden nach Rache zu kontrollieren und hilft seinen Brüdern. Doch ganz ist es noch nicht vorbei.

Als der Vater Jakob gestorben war, machen sich die Brüder noch einmal Sorgen. War Josef nur freundlich, um seinen Vater zu schonen? Würden sie jetzt seine Rache zu spüren bekommen?

Genesis 50,15-21

Gruppengespräch - Schwerpunkt auf Vers 20. Was bedeutet der Satz. „Ihr gedachtet es böse mit mir zu tun, aber Gott gedachte es gut zu machen.“?

Es ist interessant, dass Josef nicht sagt: Ihr gedachtet es böse mit mir zu machen, aber ICH meine es gut mit euch. Josef war selbst sicher verletzt und der Wunsch sich rächen zu können steckt in jedem Menschen, wenn er schweres Unrecht erfahren hat. Aber er hält sich an Gott und sagt damit: Was ICH jetzt gerade denke oder fühle - ist nicht so wichtig. Wichtig ist, so zu handeln, wie Gott es für richtig hält - nur dann können wir weiterleben.

1.3. Anwenden

Pausetaste

Manche Menschen sind ganz von ihren Gefühlen abhängig. Wenn sie zornig sind, spürt es ihre Umwelt; wenn sie Angst haben, reagieren sie ganz verzweifelt; wenn sie rachedurstig sind; dann leben sie es aus, und wenn sie sich einer Herausforderung nicht stellen wollen, flüchten sie. Erst danach kommen sie darauf, was sie damit angerichtet haben und bereuen es dann sehr oft, wenn es schon zu spät ist, weil man verletzende Worte oder Handlungen nicht zurücknehmen oder Versäumnisse nicht nachholen kann.

Um so weise handeln zu können wie Josef, müssen wir rechtzeitig „unsere Pausetaste“ finden und auch drücken. Das bedeutet: Pause! Wie ich mich jetzt fühle, was ich jetzt am liebsten sagen oder tun würde ist nicht entscheidend. Wie will Gott, dass ich jetzt handle, trotz meiner Angst, meiner Wut, meiner Verletztheit, trotz meinem Wunsch, aus einer Situation zu flüchten.

Einzelarbeit: 10 min. Zeit: In welchen Situationen zu Hause, in der Schule, mit Freunden oder in der Gemeinde brauche ich eine Pausetaste, weil ich sonst auf eine Art und Weise reagiere, die nicht gut für mich und meine Umwelt sind? Diese Pause möchte ich dann nutzen, um Gott zu fragen, welches Verhalten er sich für mich in dieser Situation wünscht. Ideen wie ich stattdessen handeln will, kann ich auch jetzt gleich zu den einzelnen Situationen notieren.

Der letzte Punkt des Arbeitsblattes „Familienzeichen“ wird erst im nächsten Schritt ausgefüllt: Manchmal entstehen vielleicht im Familienkreis Gespräche, die dazu führen, dass alle eine Pause brauchen. Aber weil alle schon so aufgeregt sind und die Stimmung unfreundlicher und lauter wurde, denkt keiner mehr so richtig daran. Da kann es helfen, dass man ein gemeinsames Symbol oder Zeichen hat. Egal wem es zuerst bewusst wird, dieses Zeichen erinnert alle, die Pausetaste zu drücken und erst weiter zu sprechen, wenn die Gelegenheit da war, Gott zu fragen, welche die richtige Reaktion ist.

Mögliche Zeichen: ein Holzkamel, das an Josefs Entscheidung in der Karawane erinnert, ein gemaltes Bild mit einer Pausetaste, das ich in die Mitte des Tisches stelle. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

1.4. Kreativ sein

Malen eines „Pause-T-Shirts“

Vorderseite: Symbol Pausetaste

Rückseite: Text: Genesis 50,20

(Vorlage: siehe Anhang)

Muster



Durchführung: Teile die Mitspieler in Gruppen zu je vier Personen ein. Jede Gruppe erhält ein Polaroid-Bild und kann starten. Wenn das Team die Stelle, die auf dem Foto zu sehen ist, gefunden hat, muss es eine Frage beantworten (siehe Anhang) und anschließend zum Spielleiter zurücklaufen. Dort gibt es die Antwort ab und erhält ein neues Foto. Ziel ist, jeden Posten zu finden und alle Fragen zu beantworten.

Nachtspiel Farbensuche

Ort: im Wald

Dauer: 30 Minuten

Anzahl der Personen: 15-20 Mitspieler

Material: Theaterschminke in vier Farben, Streichholzschachteln für alle Jugendlichen, alternativ elektrisches Teelicht, Pfeife zum Beenden der Spielzeit

Durchführung: Die Gruppe wird in vier Teams aufgeteilt und alle Spieler bekommen einen farbigen Punkt auf die Stirn gemalt. Der Spielleiter muss darauf achten, dass die Farbpunkte so aufgemalt werden, dass weder der Spieler selbst, noch die anderen die Farbe sehen. Gleich nachdem sie den Punkt erhalten haben, werden sie einzeln und nacheinander in das gekennzeichnete Waldstück geschickt. Begegnet man nun einem anderen Spieler, wird ein Streichholz angezündet (oder das elektrische Teelicht angeknipst) um zu sehen, welche Farbe der andere auf der Stirn hat. Ist die Farbe gleich, nennen beide Personen eine Situation, in der man eine Pause braucht und ziehen dann anschließend gemeinsam weiter. Gewonnen hat das Team, das nach Ende der Spielzeit die meisten Mitglieder gefunden hat.

1.5. Outdoor-aktivitäten

Boxenstop

Ort: Im Freien

Dauer: 50 Minuten

Anzahl der Personen: ab 8 Mitspielern

Material: 10 Polaroid-Bilder von Details der abgesteckten Umgebung (spezieller Baum, Mistkübel, Bank, Schild, ...), 10 Kärtchen mit Fragen zum Thema, Stifte, Papier

1.5. Für andere

Gestaltet ein Schaukastenplakat für eure Gemeinde zum Thema „Die Pausetaste finden“!

Meine Pausetaste



In diesen Situationen kann ich eine Pausetaste gut gebrauchen, weil ich sonst meinen eigenen Gefühlen folge, was manchmal negative Auswirkungen hat:

➤ zu Hause:

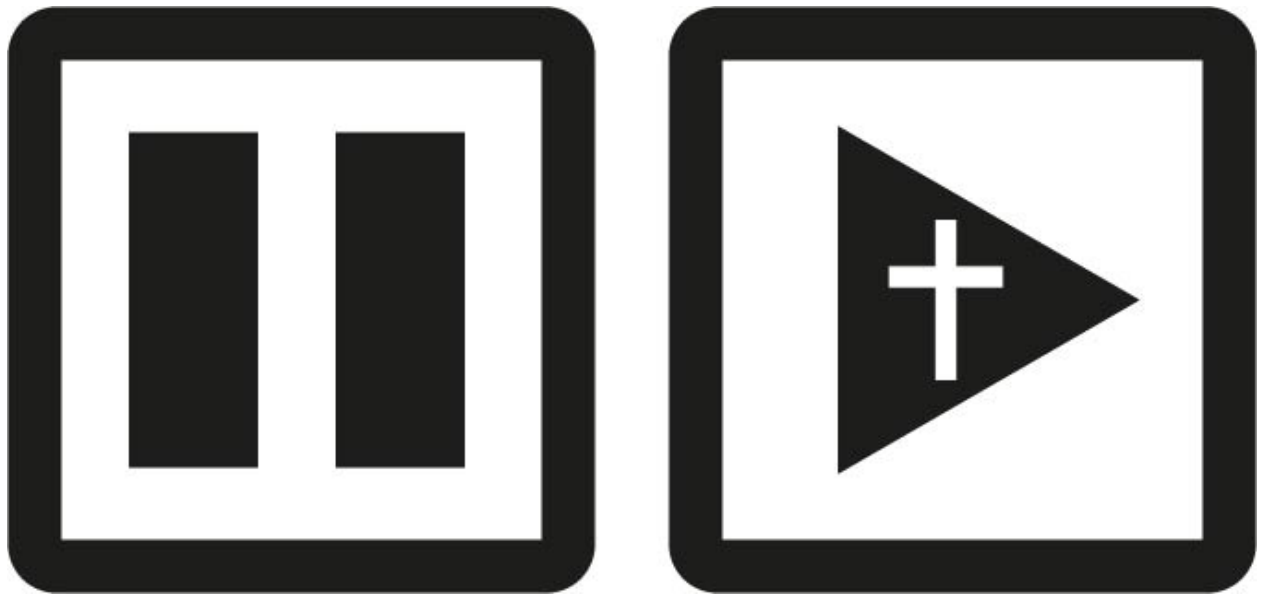
➤ Schule:

➤ Freundeskreis:

➤ Gemeinde:

➤ Familienzeichen:

Vorlage für das Pause-T-Shirt



PAUSE and PRAY

Fragen zum Geländespiel „Boxenstopp“:

<p>Nenne drei Situationen, in denen Josef die „Pausetaste“ drücken musste!</p>	<p>Wie hieß der ägyptische Oberbefehlshaber, der Josef als Sklave in sein Haus nahm?</p>
<p>Nenne eine Situation, in der du die Pausetaste gebraucht hast!</p>	<p>Was steht in Genesis 50,20 und wo hast du eine ähnliche Situation in der Vergangenheit erlebt?</p>
<p>Wie viele Brüder hatte Josef? Zähle sie auf!</p>	<p>Nenne einen Traum, den du für deine Zukunft hast!</p>
<p>Welche Sorgen hatten die Brüder Josefs, als ihr Vater gestorben war?</p>	<p>Wie hieß der Ort, an dem Josef von seinen Brüdern verkauft wurde?</p>
<p>Nenne die Höhen und Tiefen in Josefs Leben!</p>	<p>Welches Familien-Pause-Zeichen wirst du in deiner Familie anwenden?</p>