

Methodensammlung zur Erstellung eines Pastoralkonzepts

Ausgehend von der Broschüre „Pastoralkonzept“ sind hier verschiedene Anregungen zur Begleitung zusammengefasst. Die Broschüre zeigt sinnvolle Bausteine und einen möglichen Plan zur Erstellung auf. Hier sind konkrete Methoden zusammengefasst.

Dabei ist der „Pastoralkonzept-Baukasten“ (Kapitel C) um zwei grundlegende Bausteine erweitert: Den Raum wahrnehmen: Hier geht es darum, den „Raum unserer Mission“ (vgl. Hirtenbrief 2015, S. 2) mit neuen Augen zu sehen und einmal – noch bevor wir sammeln, was wir (als Pfarre, Gemeinde, Pfarrverband...) tun – zu sehen, was und wer DA ist.

Eine Vision entwickeln: Bevor man Bestehendes „am Evangelium überprüfen“ kann, muss man sich darauf einigen, was uns hier und heute das Evangelium überhaupt sagt: Was ist unser Auftrag? Wo wollen wir hin? Was erträumen wir von unserem Raum? Hier übernehmen wir auch einige Methoden des Bukal ng Tipan-Teams aus den Philippinen.

Inhalt

A.	Den Raum wahrnehmen.....	2
1.	Bibel Teilen: Ex 3.....	2
2.	Austausch: Wo wirkt Gott?	2
3.	Hinausgehen und „Heiligen Boden“ spüren.....	2
4.	„Viele Menschen sind ganz anders als wir – und haben gute Gründe dafür.“	3
B.	Eine Vision entwickeln.....	4
5.	Kartenset „Weiter Sehen – Weiter Gehen“	4
6.	Vision entwickeln nach Bukal ng Tipan	4
7.	Stationengottesdienst zum Gemeinsamen Priestertum	4
C.	Die Grundmodul-Bausteine.....	5
8.	Planung des Prozesses.....	5
9.	Bestehendes Sammeln	5
10.	Am Evangelium überprüfen: Diagramm-Methode	5
11.	Am Evangelium überprüfen: Vertiefungs-Baustein Vitale Gemeinde.....	7
D.	Anhang: Spiele-Sammlung.....	8
12.	Mühle (Tic-Tac-Toe).....	8
13.	Kippstuhl.....	8
14.	Imaginäre Plattform	9
15.	Ball im Kreis	9
16.	Auf den Boden bringen.....	10
17.	Die Mauer	10
18.	Kugelbahn bauen.....	11

A. Den Raum¹ wahrnehmen

1. Bibel Teilen: Ex 3

Die Erzählung von Mose beim brennenden Dornbusch kann Grundlage sein, sich bewusst zu machen, auf welchem „Boden“ wir unsere Pastoral planen: „Die Entwicklungsräume sind Räume der Mission“ (Hirtenbrief 2015): Wie Mose bekommen wir eine Mission – aber immer angesichts der Tatsache, dass Gott schon *da ist*, dass er auch den Raum unserer Gemeinde/Pfarre, unseren Entwicklungsraum zum „Heiligen Boden“ gemacht hat...

2. Austausch: Wo wirkt Gott?

Einander erzählen: Wo erlebe ich Gottes Wirken in unserem Raum? Durch uns/mit uns gemeinsam, aber auch ohne uns, unabhängig von uns?

Mögliche Methoden:

Zweier- oder Kleingruppen-Gespräche, ev. Austausch beim Spazieren gehen

Bild malen

„Spirituelle Landkarte“ des Raumes zeichnen

„...und jetzt wollen wir Jahwe, unserem Gott, Schlachtopfer darbringen“: Zusammentragen der Erzählungen in Form von Lob- und Dankgebeten für die großen Taten Gottes

3. Hinausgehen und „Heiligen Boden“ spüren

Straßenexerziten (siehe www.strassenexerziten.de) sind eine extrem intensive Form, Gott „auf der Straße“ zu begegnen, seinen „Heiligen Boden“ unter den Füßen zu spüren. Dazu muss man – auch bildlich gesprochen – die Schuhe ausziehen – sich ganz einlassen auf den Ort, die Straße, den Raum, die Menschen.

Dieser Baustein möchte diese Zugangsweise aufgreifen, ohne den Anspruch, die gleiche Intensität zu erreichen wie bei Exerziten: Im Hinausgehen den Raum erspüren, versuchen, ihn mit den Augen Gottes zu sehen, „brennende Dornbüsche“ aufspüren...

Mögliche Methoden:

- Spaziergänge alleine oder zu zweit
- Konkrete Fragen mitgeben
- Die Umgebung aus dem Blick eines Bibeltexes heraus wahrnehmen
- Sich seinen persönlichen „Dornbusch“ suchen
- Mit Menschen auf der Straße ins Gespräch kommen
- ...

¹ Der Einfachheit halber meint in der Folge das Wort „Raum“ jeweils das Gebiet, für das das Pastoralkonzept erstellt wird: Den Entwicklungsraum, die Pfarre, den Pfarrverband, den Seelsorgeraum, die Gemeinde...

4. „Viele Menschen sind ganz anders als wir – und haben gute Gründe dafür.“²

An dieser Stelle kann ein Blick auf Lebenswelt-Studien hilfreich sein: Der Ort des Vertiefungs-Bausteins „Milieusensible Pastoral“ ist hier. Das kann eine intensive Beschäftigung mit der SINUS-Studie sein oder nur ein kursorischer Überblick.

Die für viele „Kirchen-Insider“ neue Erkenntnis könnte sein, dass „wir“ (= Kirchenbesucher und Engagierte im Bereich einer Pfarre/Gemeinde) nur ein kleines Spektrum der Milieu-Landschaft abdecken und dass „die anderen“ eben auch andere Bedürfnisse haben als wir – das heißt: Es kann nicht darum gehen, alle dafür zu rekrutieren, was wir gerne machen und was für uns passt.

Mögliche Methoden:

- Information zur SINUS-Milieustudie
- Selbsteinschätzung der PGR-Mitglieder nach dem Fragebogen der Lebensführungs-Typologie (siehe www.milieforschung.de) oder mit Hilfe der Milieulupe.

² © Prof. Bernhard Spielberg, ZAP-Süd

B. Eine Vision entwickeln

5. Kartenset „Weiter Sehen – Weiter Gehen“

Dieses Kartenset der Diözese Innsbruck („Ich träume von einer Pfarre...“) eignet sich sehr gut zum Einstieg und dazu, sich über persönliche Träume/Visionen auszutauschen und sich auf eine gemeinsame Vision zu einigen.

6. Vision entwickeln nach Bukal ng Tipan

Die Summer School 2018 stand ganz unter diesem Thema. Im Protokoll dieser Veranstaltung finden sich eine mannigfaltige Anregungen zum Entwickeln von Visionen und einer gemeinsamen, geteilten Vision.

7. Stationengottesdienst zum Gemeinsamen Priestertum

Das Thema „Gemeinsames Priestertum aller Getauften“ soll das Bewusstsein für die je eigene Berufung und Verantwortung fördern: Jede/r ist zur Beteiligung gerufen und soll darin ernstgenommen werden.

Vorschlag eines Stationengottesdienstes – (erarbeitet von Sabine Kräutzel-Höfer und Markus Pories für eine Klausur – detaillierter Ablauf und Texte dazu gerne auf Anfrage):

Eröffnung und Einleitung:

Liturgische Eröffnung, Lesen des Evangeliums, Impuls zu den fünf Aspekten.

Bei jeder Station: Evangeliums-Vers – Impuls auf einem Plakat – Fragen zum Nachdenken – Aktion. Die Stationen werden einzeln und in beliebiger Reihenfolge besucht

Station 1: Verkündigung	Symbol: Staffelholz	
Station 2: Selbstgabe	Symbol: Baustein (Ziegelstein)	
Station 3: Freier Zugang	Symbol: Brennende Kerze (am Altar)	Ort: Kirche
Station 4: Vermittlung	Symbol: Schlüssel	Ort: Kirche
Station 5: Vergebung	Symbol: Waschmittel	

Gemeinsamer Abschluss – Taufgedächtnis

C. Die Grundmodul-Bausteine

8. Planung des Prozesses

Die Entscheidung, ob Vertiefungs-Bausteine verwendet werden sollen, sollte schon im Vorfeld bei der Vorbereitung der Klausur besprochen werden. Dementsprechend wird ein Prozessplan erstellt und eine Zeitleiste fixiert.

Dabei soll klar werden, was (noch) bei der Klausur erarbeitet wird und was an Weiterarbeit geplant ist.

Mögliche Methoden:

Darstellung des Prozesses mit „Pastoralkonzept-Baukasten“

Zeitleiste am Boden auflegen oder auf Flipchart/Pinnwand sichtbar machen

9. Bestehendes Sammeln

Wenn beschlossen wurde, dass die Vorgangsweise dem „Grundmodul“ folgen soll, startet man mit dem ersten Schritt:

- Welche Aktivitäten gibt es im Raum?
- Wozu tun wir das? Was bewirkt es?
- Wer tut was (mit wem)?

Mögliche Methoden:

- Vorhandenes Pfarrprofil durchsehen: in „Themengruppen“ aufgeteilt
- „Themengruppen“ (Liturgie, Caritas, Gemeinschaft, Verkündigung, Kinder/Jugend/Familien...) sammeln auf Kärtchen und beantworten stichwortartig die drei Fragen
- Einzelarbeit auf Arbeitsblatt zusammengeschrieben (3 Fragen), Zusammentragen in (Dreier-)Gruppen, dann auf Kärtchen
- „Gott baut ein Haus, das lebt“: Gruppenarbeit - Jede Gruppe bekommt einen Bogen Packpapier, Stifte, ein Paket Post-It-Kärtchen. Überlegen: Welche Aktivitäten, Angebote, Gruppen, Runden, aktive Personen,... in unserem Raum fallen uns ein? Jedes Post-It ist ein Ziegelstein, auf den ein Element geschrieben wird. Aus diesen Ziegelsteinen baut die Gruppe ihre Kirche. Mit Filzstift verfeinern... – dann Ausstellung und Besichtigung.
- Erweiterung und Verfeinerung der „Spirituellen Landkarte“ (siehe 2.)

10. Am Evangelium überprüfen: Diagramm-Methode

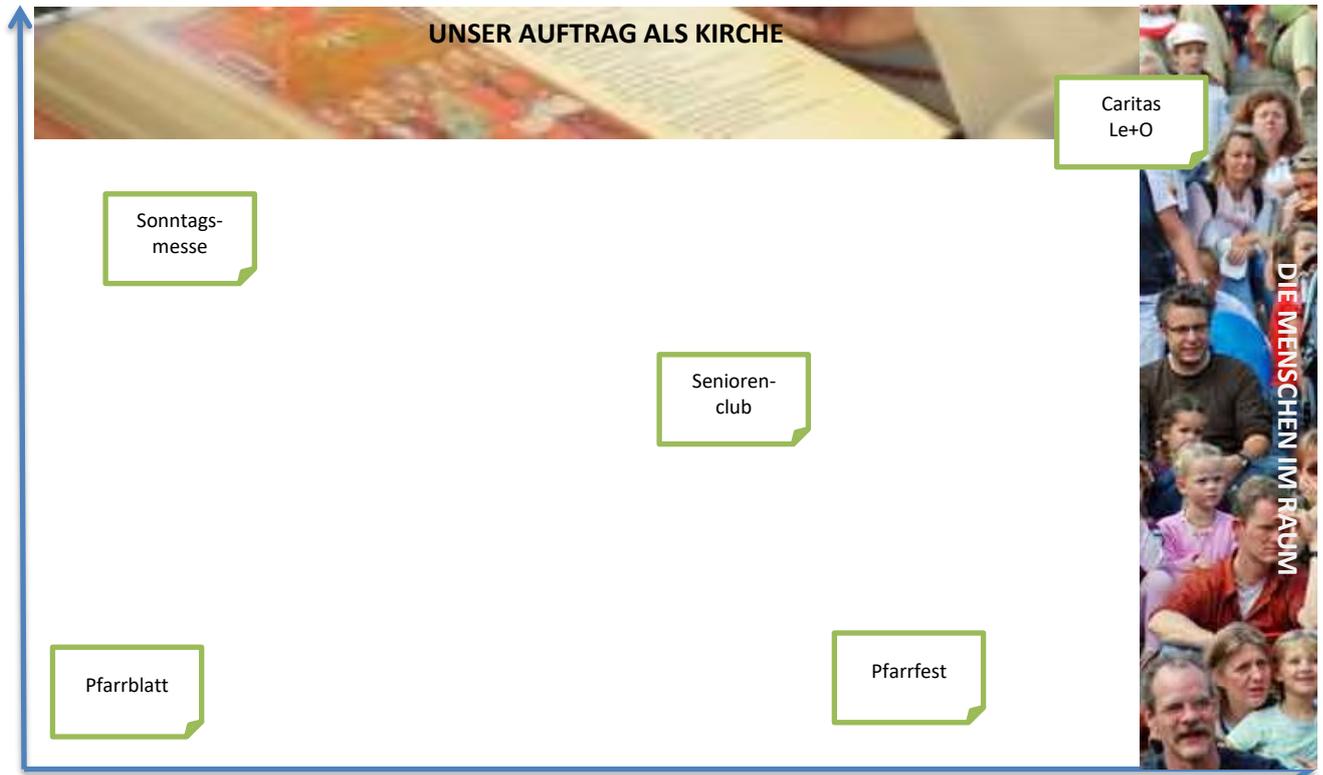
Zwei Leitfragen:

- Entsprechen die Aktivitäten unserem Auftrag/Unserer Sendung als Kirche?
- Entsprechen sie den Menschen, zu denen wir gesandt sind?

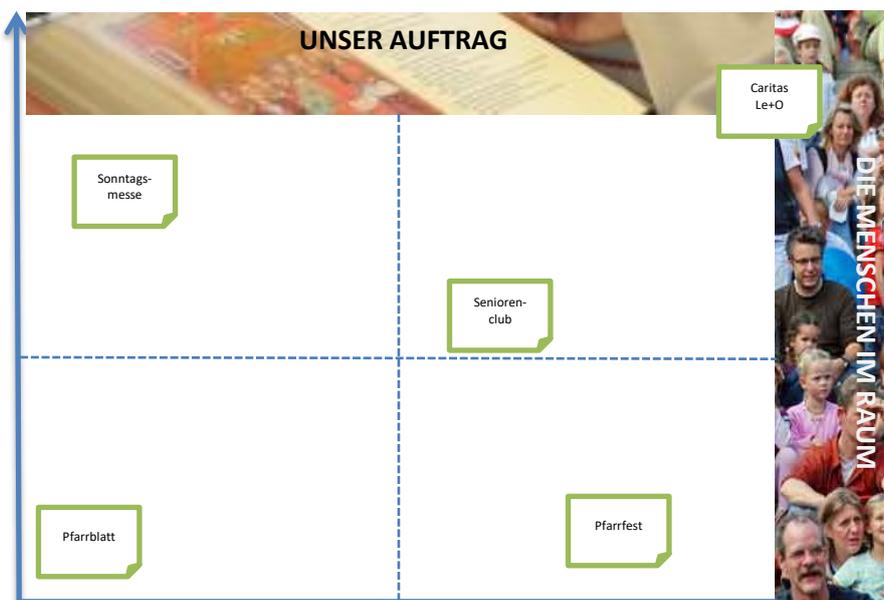
Der „Auftrag der Kirche“ kann in einem Bibelspruch (z.B. der im vorigen Bibelteilen wichtig geworden ist) formuliert werden. Ebenso hilft es, eine Kürzest-Beschreibung der Menschen zu definieren...

Mögliche Methode:

- Groß-Diagramm: am Boden (oder auf einer Pinnwand) werden zwei Achsen markiert: Nähe zum Auftrag (y-Achse) und Nähe zum Menschen (x-Achse). Die erarbeiteten Kärtchen werden je nach Einschätzung zugeordnet:



Es geht nicht um die prozentuell exakte Verortung jedes Zettels, sondern um ein Gesamtbild. Hilfreich kann es sein, das Diagramm in vier Quadranten einzuteilen:



1 (rechts oben): Diese Aktivitäten entsprechen unserem Auftrag und sind sehr nahe bei dem, was die Menschen brauchen. → Das passt – wir können uns darüber freuen, dafür dankbar sein und sie eventuell noch verfeinern/ausbauen – oder einfach so lassen.

2 (Links oben): Das entspricht stark unserem Auftrag, allerdings sind wir damit eher weiter weg von dem, was die

Menschen brauchen. Die Frage an diesen Quadranten wäre: wie können wir diese Dinge näher an die Menschen bringen? Wie können wir das verbreitern?

3 (rechts unten): Diese Dinge sind bei den Menschen beliebt und schon etwas, was sie brauchen. Aber es ist nicht das, was wir als unseren Auftrag sehen. Die Frage hier ist: Können wir diese Angebote vertiefen? Oder gibt es andere, die das auch (oder sogar besser) machen?

4 (links unten): Diese Dinge sind weder im Sinne unseres Auftrages noch nahe an dem, was die Menschen brauchen. Hier sollte jedenfalls nichts investiert werden. Wenn das nichts kostet und niemanden stört, kann es natürlich weiter bestehen, aber wenn es Ressourcen kostet, sollte es weggelassen werden. Möglich wäre auch, Dinge, an denen wir z.B. aus Tradition sehr hängen („schade drum!“), neu zu erfinden – ihnen neue (!) Inhalte zu geben und neue Zielgruppen anzusprechen.

11. Am Evangelium überprüfen: Vertiefungs-Baustein Vitale Gemeinde

Sich mit den „sieben Merkmalen vitaler Gemeinden“ auseinanderzusetzen bringt sehr schnell und unkompliziert inhaltliche Kriterien (eben die sieben Merkmale) ins Spiel, ohne dass man sich erst in einem langen Prozess darauf einigen muss. Daher scheint sie besonders für Gemeinden interessant, die sehr pragmatisch veranlagt sind, und schnell vorankommen möchten.

Die Vorgangsweise ist einfach:

- Kurze Vorstellung der Herkunft und der Ableitung der Merkmale
- Einzelne Darstellung jedes einzelnen Merkmals mit 1-2 Beispielen (siehe Material dazu)
- Nach jedem Merkmal Bewertung der eigenen Gemeinde auf einem Blatt durch jede/n TeilnehmerIn für sich
- Zusammentragen der Ergebnisse auf einem Plakat („Gemeinde(n)profil“).

Nach Diskussion über gut, schlecht oder besonders unterschiedlich bewertete Punkte geht es um die Umsetzung in Perspektiven:

- a) Ansatzpunkt Merkmal: Das am schlechtesten bewertete Merkmal (oder in mehreren Gruppen: die drei schlechtesten) wird genauer angesehen: Was könnte dieses Merkmal stärken? Gibt es Aktivitäten im Raum, die genau dieses Merkmal stärken? Was müssten wir „neu erfinden“? Was müssten wir verändern? Was müssten wir weglassen? Die gefundenen Aktivitäten/Initiativen werden dem jeweiligen Merkmal zugeordnet (z.B. auf Plakaten).
Ergebnis: Wir wollen dieses Merkmal stärken. Dazu verändern/erneuern/lassen wir weg...
- b) Ansatzpunkt Aktivität: Wie müsste sich eine Aktivität (z.B.: Sonntagsmesse, Seniorenclub) verändern, um alle Merkmale zu stärken? Ergebnis: Wir wollen alle sieben Merkmale stärken. Im Bezug auf diese Aktivität bedeutet das...

Das Besprochene wird festgehalten, gesammelt bzw. ins Plenum gebracht und geordnet.

D. Anhang: Spiele-Sammlung

12. Mühle (Tic-Tac-Toe)

Ziel, Einsatz:	Kooperation, Kommunikation, Problemlösespiel
Spielecharakter:	nachdenkend
Gruppengröße:	8-15
Dauer:	mittel
Material:	Sessel

Beschreibung

Es bilden sich zwei Teams. Jedes Team hat 3 Spielfiguren (Mitspieler) zur Verfügung.

Ziel ist es, 3 Mitspieler zuerst in eine Reihe zu bringen.

Es werden 9 Stühle im Quadrat aufgestellt. Auf diesen Stühlen nehmen die drei Mitspieler jeweils ihre Plätze ein, das Team berät, welche "Züge" sie machen wollen. Nachdem abwechselnd die drei Mitspieler "gesetzt" wurden, können die Positionen anschließend, ebenfalls abwechselnd verändert werden.

Anmerkung, Reflexion

Wenn kein Fehler gemacht wird, ist dies ein Endlosspiel. Dies ist für die Auswertung sehr interessant, weil somit die Spieldauer ein gewisser Maßstab für die Qualität der Zusammenarbeit innerhalb des Teams sein kann.

13. Kippstuhl

Kurzbeschreibung: Die Sessel werden im Kreis gekippt und die Gruppe geht reihum

Ziel, Einsatz:	Kooperation Kommunikation Teamentwicklung
Spielecharakter:	spannend
Dauer:	mittel
Material:	Stühle
Gruppengröße:	8-20

Beschreibung

Mit Sesseln wird ein Sesselkreis gebildet. Die TN stehen hinter den Sesseln und halten diese auf 2 Beinen gekippt nach hinten an den Lehnen mit der linken Hand fest. Ziel ist es, dass sich die ganze Gruppe jeweils um einen Stuhl weiterbewegt, bis im Uhrzeigersinn die Gruppe wieder am Ausgangspunkt angelangt ist. Dabei darf kein Stuhl kippen, oder mit den anderen Füßen den Boden berühren. Auch darf der Stuhl keinen anderen Körperteil berühren als die linke Hand. Wird ein Fehler gemacht, muss das Ganze von vorne neu begonnen werden.

Anmerkung, Reflexion

Unterschiedliche Rollen im Team. Wie wird mit Fehlern umgegangen? Lernen aus Fehlern? Wie erfolgt die Abstimmung?

14. Imaginäre Plattform

Kurzbeschreibung:	Eine gedachte Plattform muss in Balance gehalten werden
Ziel, Einsatz:	Kooperation, Teamentwicklung, Vertrauen
Spielercharakter:	konzentriert
Dauer:	kurz
Gruppengröße:	6-15
Material:	keines

Beschreibung :

Alle stellen sich eine Plattform vor, die auf einem Mittelpunkt fixiert ist (dargestellt durch einen Gegenstand), die bei Ungleichgewicht kippt. Das Team muss nun darauf ausbalancieren. Zwei TN beginnen vorsichtig auf die Plattform zu kommen, ein dritter, vierter usw. kommt dazu.

Anmerkung, Reflexion

Beziehungen im Team, wer ist aktiv/ passiv, wie harmonisch ist das Team?

15. Ball im Kreis

Kurzbeschreibung: Ein Ball (oder anderer Gegenstand) muss möglichst schnell im Kreis herumgegeben werden

Ziel, Einsatz:	Kooperation Kommunikation Teamentwicklung
Spielercharakter:	nachdenkend, spannend
Dauer:	mittel
Material:	Ball o.ä.
Gruppengröße:	4-12

Beschreibung

Der Spielleiter gibt die Anweisung, dass der Ball von einem zum anderen weitergegeben werden muss und am Ende wieder beim Ausgangspunkt landen muss. Das ist in einer möglichst kurzen Zeit zu schaffen.

Regeln dazu:

- Der Ball muss hintereinander von jedem TN mit der Hand berührt werden.
- Der Ball darf nicht auf den Boden fallen.
- Weitere Hilfsmittel sind nicht erlaubt

Dann feuert der Spielleiter die TN damit an, dass es „noch schneller geht“, also die Zeit noch unterboten werden kann. Je nach Gruppe kann er ehrgeizigere oder realistischere Ziel-Zeiten nennen...

Die Gruppe versucht, die Aufgabe möglichst kreativ zu bewältigen.

16. Auf den Boden bringen

Kurzbeschreibung: Ein Stab (oder Papierrolle) muss von allen gemeinsam auf den Boden gelegt werden.

Ziel, Einsatz: Kooperation Kommunikation Teamentwicklung
Spielecharakter: konzentriert
Dauer: mittel
Material: Stab (ca. 1m) oder Flipchart-Papier der Länge nach zusammengerollt
Gruppengröße: 6-12

Beschreibung

Die TN stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf und strecken den Zeigefinger einer Hand so aus, dass darauf der Stab/die Rolle gelegt werden kann. Nun muss der Stab auf den Boden gelegt werden, und zwar so, dass keiner der TN den Kontakt zwischen Finger und Stab verliert.

17. Die Mauer

Kurzbeschreibung: Eine imaginäre Mauer (gespannte Schnur) muss überwunden werden

Ziel, Einsatz: Kooperation Kommunikation Teamentwicklung
Spielecharakter: spannend
Dauer: lang
Material: Schnur, ein Sessel oder ein Brett (je nach Schwierigkeitsgrad)
Gruppengröße: beliebig

Dieses Spiel ist am besten im Freien durchzuführen. Es geht aber auch drinnen, da muss man aber noch mehr auf „Fall-Gefahr“ achten.

Beschreibung

Die Mauer ist ein gedachtes Hindernis, das überwunden werden soll. Einziges Hilfsmittel, das der Gruppe zur Verfügung steht, ist ein Holzbrett (oder ev. eine kurze Leiter zum Anlehnen (nicht Stehleiter!)), es geht auch ein Sessel.

Ein Seil, das in Stirnhöhe des kleinsten TN zwischen zwei Bäumen oder ähnlichem gespannt wird, repräsentiert die Mauer. Die Höhe kann der Geschicklichkeit und der Risikobereitschaft der Gruppe angepasst werden...

- Die Mauer ist von allen Gruppenmitgliedern zu überwinden. Unten durch schlüpfen und -greifen ist natürlich verboten (geht auch nicht bei einer Mauer!)
 - Seil und Bäume Befestigungspunkte dürfen nicht berührt werden.
 - Springen ist wegen Verletzungsgefahr verboten.
 - Alle TN sollen den gerade Überquerenden ständig mit den Händen sichern.
 - Der Zeitrahmen (etwa 15 Min. für Planung und 15 Min. für die Aktion) wird – je nach Gruppengröße und Schwierigkeitsgrad – vorgegeben.
 - Berührt jemand das Seil, hat das zur Folge, dass entweder die ganze Gruppe oder der/diejenige noch einmal von vorne anfangen muss (entscheidet der Spielleiter).
- Je nach Anspruch, Gruppe oder Zeitbudget kann die Aufgabe modifiziert werden:
 +) Erschwernisse: Zeitlimit verkürzen, Sprechverbot...
 -) Erleichterungen: niedrigere Seilhöhe, Erlaubnis, unter dem Seil durchzugreifen, Augen zudrücken bei Berührungen oder anderen „Regelvereinfachungen“

Ablauf:

- Einführung, Erklärung der Regeln – Eindringlicher Hinweis auf Sicherheitsrichtlinien (v.a. Springen, Sichern)!
- Möglichkeit für die Gruppe, die Aktion zu planen (und auch, ein paar Techniken „auszuprobieren“), eventuelle Rückfragen an den/die GL - z.B. 15 Min.
- Mit einem Startsignal beginnt der „Ernstfall“: Aktion wird durchgeführt. Zeitlimit: z.B. 15 Min.
- Reflexion: Hat es geklappt? Was genau hat geklappt, was nicht? Warum?

18.Kugelbahn bauen

Kurzbeschreibung: Mit Hilfe von Holzschienen müssen Kugeln von einem Ende des Spielfeldes zum anderen transportiert werden.

Ziel, Einsatz: Kooperation Kommunikation Teamentwicklung
Spielecharakter: spannend, lustig
Dauer: mittel bis lang
Material: Kugeln (ca. 3-5 pro Team), Holzschienen ca. 30cm für jede/n TN, Behälter am Ziel, Seil bzw. Markierung bei der Hälfte
Gruppengröße: mindestens drei Personen pro Team

Beschreibung

Jede Person erhält eine Holzschiene, jedes Team eine bestimmte Anzahl von Kugeln.

Aufgabe: Die Kugeln mittels „Kugelbahn“ vom Start in einen Behälter am Ziel transportiert werden.

Ende: Wenn alle Kugeln dort sind.

Regeln:

- Die Kugeln dürfen nicht berührt werden, sie laufen ausschließlich auf den Schienen.
- Wenn eine Kugel hinunterfällt: Zurück zum Start.
- Wenn ein TN eine Kugel auf dereigenen Schiene hat, darf er sich nicht vom Fleck bewegen, seine Füße sind dann am Boden „angeklebt“.
- Bis zur Hälfte des Weges (Markierung): Kugeln dürfen NUR innerhalb des eigenen Teams weitergegeben werden.
- Ab der Hälfte: Kugeln dürfen NICHT innerhalb des eigenen Teams weitergegeben werden.