

Die erste Gemeinde

Darum geht's

Gemeinde ist von Gott für uns gedacht.

Wie wir vorgehen

- Wir spüren uns innerlich in die Situation der Urgemeinde ein und vergleichen sie mit der heutigen Gemeindesituation.
- Wir lernen das Konzept „Gemeinde“ kennen und diskutieren es, auch als Kennzeichen der Heimatgemeinde.

Was wir vorbereiten

- Zeichenblätter und Stifte
- kleine Zettel
- Seifenblasen-Set

<p>1. Einstieg: Spiel 10'</p> <p>Wir machen gemeinsam ein Zeichenspiel!</p> <p>Spiel: „Andere malen ein Bild fertig.“ Wir sitzen um den Tisch und jeder bekommt ein Zeichenblatt. Rechts oben wird der Name notiert. Dann beginnen wir, etwas zu zeichnen. Nach 30 Sekunden ertönt ein Gong oder Pfiff und die Blätter werden im Uhrzeigersinn an den Nebenmann weitergegeben. Jeder malt das vor ihm liegende Bild nun weiter und hat dazu wieder 30 Sekunden Zeit. So geht es immer weiter die Runde herum. Wenn die Bilder ziemlich fertig aussehen, ertönt der Schlusspfiff. Jeder bekommt das mit seinem Namen versehene Blatt.</p> <p>Dann stellt jeder sein Bild vor und wir werten gemeinsam aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Wie gefällt mir, was ich sehe? ▪ Ist das draus geworden, was ich vorhatte zu malen? ▪ Was hätte ich tun können, um das Ergebnis zu beeinflussen? ▪ Wie könnte man dieses Spiel mit der Urgemeinde und der heutigen Gemeinde in Zusammenhang bringen? ▪ Was ist Ähnliches passiert? ▪ Was ist anders? 	<p style="text-align: center;">Zeichenspiel</p> <p>Evtl. auf Papier aufschreiben : Das Bild von der Gemeinde wurde von vielen gezeichnet.</p> <p>Es wurde von Generation zu Generation weitergegeben.</p> <p>Heute gibt es immer noch Gemeinde und wir können mitzeichnen.</p> <p>Jesus ist da und führt mit dem Heiligen Geist die Gemeinde.</p>
--	---

L = Leiter/-in; T = Teenager

<p>2. Damals 10'</p> <p>Wir lesen die Spurensuche, „4you“, S. 42.</p> <p>Spiel: Zwei Teenager sitzen Rücken an Rücken. Einer von ihnen bekommt ein mit Legosteinen gebautes Gebilde, der andere nur die einzelnen Bausteine. Der eine soll dem anderen nun erklären, wie er die Bausteine zu setzen hat. Ziel: Sehen, wie schwer es war, Gemeinde zu bauen.</p>	<p>„4you“, S. 42 Gespräch</p> <p>Spiel durchführen</p>
<p>3. Wie fing es bei uns an? 10'</p> <p>Wir finden heraus, wie unsere Gemeinde begann.</p> <p>Möglichkeiten:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Quiz mit den Teens durchführen. Leiter/-in hat sich vorher nach den Daten der Gemeindegründung erkundigt und gibt zum Schluss die Lösungen bekannt. (2) Ein Gemeindeglied einladen, das von Anfang an in der Gemeinde dabei ist und aus der Vergangenheit erzählen kann. (3) Fragebogen für eine Umfrage in der Gemeinde entwerfen. Teenager machen sich selbst daran, die Ursprünge ihrer Gemeinde zu erkunden. 	<p>div. Möglichkeiten einsetzen</p>
<p>4. Was wäre, wenn ... 10'</p> <p>Wir lesen Apostelgeschichte 2,41–47.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Was wird als typisch für die Urgemeinde berichtet? ▪ Was gefällt mir? ▪ Was wäre heute ziemlich undenkbar? ▪ Was würde ich gern importieren? <p>Jeder schreibt auf einen Zettel eine „Was wäre, wenn ...“-Formulierung die Gemeinde betreffend. Es geht darum, etwas für die heutige Gemeinde anzunehmen, was es nicht gibt. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Die Zettel in ein Körbchen legen und dann ziehen und die „Was wäre, wenn-Frage“ beantworten.</p> <p>Beispiele: Was wäre, wenn wir uns als Gemeinde ab nächster Woche jeden Tag treffen würden? ... wir alle unser Geld und Vermögen zusammenlegen würden? ... der Gottesdienst nur eine halbe Stunde dauern würde? ... wir nur einmal im Monat Gottesdienst hätten?</p>	<p>Bibel aufschlagen und Text gemeinsam lesen</p> <p>Jeder denkt sich eine Sache aus und muss dazu seine Fantasie und Vorstellungskraft einsetzen.</p>
<p>5. Abschluss: Wünsche 5'</p> <p>Ein Seifenblasen-Equipment geht herum. Jeder bläst einmal hinein und sagt, was er sich für seine Gemeinde wünscht.</p>	<p>mit Seifenblasen Wünsche formulieren</p> <p>Gebet</p>