

Triff ins Zielbild !



Spielanleitung:

So wie bisher, kann es mit unserer Kirche nicht weitergehen! Wie es weiter gehen kann mit der Kirche im Erzbistum Paderborn, das steht im „Zukunftsbild“ und wird im „Zielbild 2030+“ konkretisiert. In den kommenden Jahren wird es also darum gehen, die Haltungen und Vorgaben, die im Zielbild 2030+ formuliert sind, zu verwirklichen und vor Ort umzusetzen.

Um sich leicht und spielerisch den Ideen des Zielbildes 2030+ zu nähern, wurde das beiliegende Spiel entwickelt. Ziel dieses Spiels ist es, sich einerseits mit den Inhalten des Zielbildes 2030+ ein wenig vertraut zu machen, ohne viel lesen zu müssen. Aber noch wichtiger ist es, über diese Inhalte miteinander ins Gespräch zu kommen und gemeinsam zu schauen, was in unseren Gemeinden wie verwirklicht werden kann.

Deshalb heißt die oberste Regel: Spielen Sie das Spiel, wie es Ihnen passt! Sprechen Sie miteinander, über Ihren Glauben, über unsere Kirche und natürlich über die Aussagen im Zielbild 2030+! Beraten Sie, welche Konsequenzen das für Ihre konkrete Kirche, Ihr Gemeindeleben vor Ort hat!

Und wer weiß – vielleicht bekommen Sie Lust, sich intensiv mit dem Zukunftsbild und dem Zielbild 2030+ zu beschäftigen, weil Sie erahnen, dass darin Chancen liegen, unsere Kirche wieder neu zu beleben. Deshalb liegt diesem Starterpaket selbstverständlich ein Exemplar dieses Zielbildes 2030+ bei.

Spielmaterial:

dieses Starterset enthält:

- 1 Dartpfeil
- 1 Zielscheibe
- 1 Satz Karten (12 Stück)

Was Sie noch benötigen:

- Süßigkeiten, zwei Flaschen „Zielwasser“ (mit und/oder ohne Alkohol) + Gläser
- eine Moderationswand mit weichem Hintergrund damit der Dartpfeil darin steckenbleibt
- (kann z.B.- im Dekanatsbüro oder eventuell im Pfarrbüro ausgeliehen werden)
- eine Markierung auf dem Boden, von wo aus der Pfeil geworfen werden kann
- (Vorschlag: entweder einen festen Punkt vereinbaren oder jede/r wirft von wo er/sie es für gut und richtig hält)

Spielverlauf:

- Stellen Sie eine Moderationswand auf und befestigen Sie daran die Zielscheibe.
- Entscheiden Sie, von wo aus geworfen wird.
- Der/die älteste Spieler*in nimmt den Dartpfeil und versucht die Scheibe zu treffen.

- ➔ **in die Mitte getroffen:** der Spieler/die Spielerin nimmt sich ein Stück Süßes und gibt den Pfeil an eine beliebige Person weiter.

- ➔ **in ein dunkelrotes Farbfeld getroffen:** der/die Spieler*in zieht eine Karte, liest sie laut vor und beantwortet die Frage. Die Gruppe kommentiert, diskutiert, spinnt Ideen für die Praxis. Ist erst einmal alles gesagt, wird der Pfeil an eine beliebige Person weitergegeben.

- ➔ **in ein hellrotes Farbfeld getroffen:** der/die Spieler*in zieht eine Karte, liest sie laut vor und stellt die Frage einer anderen Person aus der Gruppe. Die Gruppe kommentiert, diskutiert, spinnt Ideen für die Praxis. Ist erst einmal alles gesagt, wird der Pfeil an eine beliebige Person weiter gegeben.

- ➔ **neben die Scheibe getroffen:** der/die Spielerin nimmt einen Schluck Zielwasser und wirft den Pfeil anschließend nochmal. Das Prozedere wiederholt sich so oft, bis derjenige oder diejenige die Scheibe trifft...vielleicht hilft auch, einen Schritt näher heran zu gehen.

Sind alle 12 Karten gezogen gibt es folgende Möglichkeiten:

- a) Sie hören auf, weil es langweilig wird.
- b) Sie mischen die Karten und spielen weiter.
- c) Sie spielen weiter ohne Pfeile zu werfen und stellen die Fragen an jene Mitspielenden, deren Antworten sie ebenfalls gerne gehört hätten, es die Spielregeln aber nicht zugelassen haben
- d) Sie hören auf, weil die Flaschen mit dem Zielwasser und/oder die Süßigkeiten leer sind und Sie nicht für genügend Nachschub gesorgt haben.