

Ideen für die Zukunft

Ein virtueller Rundgang durch die Gemeinde

Vorstellung der Idee:

Meine Projekt-Idee ist ein virtueller Rundgang in der Gemeinde – über QR-Codes, die man an den entsprechenden Orten aufklebt, können Besucher*innen über das Smartphone auf eine Internetseite gelangen, wo dann ein Eintrag zu dem jeweiligen QR-Code zu finden ist.

Dabei gibt es zwei Bereiche: Zum einen die Elemente der Kirche, wie der Altar und der Kirchturm, die in dem Eintrag erklärt werden (Warum steht in jeder Kirche ein Altar), und zum anderen die Menschen der Gemeinde, die sich in dem Eintrag vorstellen und zum mitmachen einladen, wie z.B. die Diakonie-Einrichtung oder der Gemeinde-Chor.

Das Projekt richtet sich zum einen an die Gemeindemitglieder selbst, die so ihre Gemeinde besser kennenlernen können und zum anderen an Menschen, die noch nie oder nur wenig mit Kirche in Kontakt sind. Das Projekt soll zugleich aufklären über den christlichen Glauben, aber auch einladen und neugierig machen.

Gestaltet und mit Leben gefüllt wird das Projekt durch Einzelne und kleine Gruppen unter der Leitung eines festen Organisationsteams. Angesprochen sind vor allem Ehrenamtliche, aber auch Hauptamtliche in der Gemeinde. Dabei ist wichtig, dass alles so verständlich formuliert wird, dass auch kirchenferne Menschen etwas damit anfangen können. Der Art des Eintrags sind dabei keine Grenzen gesetzt – ob ein Text, ein Video oder ein Spiel – die Hauptsache ist, dass alle mit Freude und Spaß dabei sind.

Das Problem, das dahinter steht:

Kommunikation bedeutet „Verständigung untereinander; zwischenmenschlicher Verkehr besonders mithilfe von Sprache, Zeichen“ (Duden). Wo etwas nicht verstanden wird, stößt man schnell auf Ablehnung und Unbehagen. Ich bin davon überzeugt, dass vieles, was Kirche tut, für Einzelne und für die Gesellschaft von großem Wert ist, aber nicht in vollem Umfang so auch bei den Menschen ankommt. Liest man Kommentare zu Artikeln, die sich mit dem Thema Kirche beschäftigen, stellt man fest, dass viele Leute anscheinend eine mittelalterliche Vorstellung von Kirche haben.

Kirche sollte nicht den Anspruch haben, dass diese Leute sich selbst bemühen müssen, um Kirche zu verstehen, wie sie heute ist – oder: dass diese Leute die Sprache der Kirche lernen sollten. Es sollte umgekehrt sein: Kirche sollte (wieder) die Sprache ihrer Umwelt lernen.

Die Durchführung:

Für die Organisation und Betreuung des Projekts ist ein festes Team mit entsprechenden Kompetenzen nötig, das Lust hat, dieses Projekt auch über mehrere Jahre hinweg zu begleiten. Es bietet sich an, eine*n Hauptamtliche*n mit dabei zu haben, muss allerdings nicht. Außerdem sind entsprechende technische Kenntnisse zwingend erforderlich.

Das Prinzip sieht wie folgt aus: Mithilfe eines QR-Codes gelangt man auf einen virtuellen Eintrag. Dieser Eintrag wird nicht vom Leitungsteam erstellt, sondern von einzelnen Gruppen und Personen in der Gemeinde – je nachdem, wer Lust dazu hat. Eventuell könnte es sich anbieten, auch eigens eine Gruppe für das Erstellen eines Eintrags zu gründen. Gerade im Rahmen des Konfi-Unterrichts bietet sich die Arbeit an diesem Projekt gut an.

Ein Eintrag kann schriftlich, auditiv oder auch als Video eingestellt werden. Er kann rein informativ sein, oder zum Mitmachen auffordern. Sowohl Gebäude und Gegenstände, als auch Themen und einzelne Menschen können vorgestellt werden. Die Hauptsache ist, dass es Spaß macht! Am Ende eines Eintrags könnte man zudem einen kleinen spirituellen Impuls geben, um die Lebensrelevanz des christlichen Glaubens näher zu bringen.

Für Kinder bietet sich ein eigener Rundgang mit Geschichten zum Hören und Schauen und Spielen an.

Mit genügend Stationen hätte man die Möglichkeit einen richtigen Rundgang, zum Beispiel in Form eines Rätsel-Spiels im Sinne von Exit-Games oder einer Schatzsuche zu gestalten.

Als Abschluss sollte ein virtuelles und/oder physisches Gästebuch bereitstehen, in dem man seine Erfahrungen und Anregungen teilen kann. Für Spiele könnte sich auch ein öffentlicher Highscore anbieten.

Wichtig ist natürlich dieses Projekt in der Öffentlichkeit zu kommunizieren, umso auch kirchenferne Menschen zu erreichen. Klassische Werbung über die sozialen Medien, Zeitung, Gemeindebrief/-Internetseite usw. wäre eine geeignete Möglichkeit. Weiter könnte man mit Aufklebern mit QR-Codes und Sprüchen neugierig machen (s. Rätsel-Spiel) und ein großes Banner mit einem QR-Code vom Kirchturm hängen lassen.

Der große Nachteil liegt an der technischen Ausstattung der einzelnen Besucher*innen. Wer kein Smartphone hat, kann auch nicht auf QR-Codes zurückgreifen. Hier könnte man über eine Alternative für diese Menschen, etwa in analoger Form nachdenken.

Im Folgenden werden einige Beispiele mit Ideen genannt:

Der Kirchraum:

➤ **Der Altar**

Informativ: Was ist ein Altar? Warum steht in jeder Kirche ein Altar? Was wird hier gefeiert? Ist der Altar etwas heiliges, dem sich nur bestimmte Menschen nähern dürfen?

➤ **Das Leseputz**

Informativ: Eine offene Bibel mit der sonntäglichen Perikope lädt ein zum Lesen.

Mitmachen: Warum nicht das Mikrofon anschalten und laut in den (leeren) Raum sprechen?

➤ **Paramente**

Informativ: Was ist das überhaupt? Was bedeuten die verschiedenen Farben?

Mitmachen: Spiel: Sortiere die farblichen Paramente den richtigen Zeiten des Kirchenjahres zu.

Für Kinder: PDF-Vorlage, um ein eigenes Parament farblich zu gestalten.

➤ **Die Kanzel**

Informativ: Was passiert hier während des Gottesdienstes? Warum ist die Kanzel erhöht über der Gottesdienst-Gemeinde? Was steckt da historisch und theologisch dahinter?

Mitmachen: Einladung zur „Laien“-Predigt.

➤ **Das Taufbecken**

Informativ: Was ist Taufe? Ggf. können hier die Namen der letzten Täuflinge auftauchen.

➤ **Das Kreuz**

Informativ: Warum ist das Kreuz das Symbol des Christentums?

➤ **Der Kerzenständer**

Mitmachen: Einladung zum Entzünden einer Kerze und zum Verweilen und Gebet.

➤ **Die Orgel**

Informativ: Wie funktioniert eine Orgel? Warum gibt es in (fast) jeder Kirche eine Orgel?

Mitmachen: Anhören von Orgelstücken. Einladung zur Orgelführung. Ratespiel: Wie viele Töne kann eine Orgel spielen? Was kostet der Unterhalt? Wie viele Stücke komponierte NN für die Orgel?

Das Kirchgebäude

➤ **Die Eingangstür**

Informativ: Geschichte des Gebäudes erzählen, z.B. mithilfe alter Fotos (früher – heute). Was erzählt das Gebäude auch über die Geschichte des Dorfes/des Stadtteils?

Kirchengeschichte: Wie ist die Reformation an diesen Ort gekommen?

Mitmachen: Einladung zum Gestalten der Zukunft: Wie stellst du dir die Zukunft der Gemeinde vor? Was wünschst du dir für die Zukunft von deiner Gemeinde?

➤ **Der Turm**

Informativ: Warum haben Kirchen Türme? Wie viel wiegt eine Glocke?

Mitmachen: Einladung zur Turmbesichtigung und zum Glockenläuten.

➤ **Der Friedhof** (falls neben der Kirche gelegen)

Informativ: Wie alt ist der Friedhof? Welche bekannten Persönlichkeiten liegen hier begraben? Wie verhalte ich mich auf einem Friedhof?

Mitmachen: Einladung zur Pflege von Gräbern. Spiel: Daten und Zahlen finden (Wann wurde der früheste Mensch geboren, wie alt wurde der älteste/der jüngste Mensch?) – natürlich nur, wenn eine angemessene Atmosphäre gewährleistet wird.

Die Menschen:

Einzelpersonen und Gruppen können sich an ihren Orten vorstellen: Wer sind sie? Was machen sie? Warum sind sie hier? Welche Angebote haben sie? Vorstellung vergangener und künftiger Projekte (Musikstücke, Konzerte, Bilder, Ausstellungen, Rezepte, Spiele usw.) Und immer – Einladung zum Mitmachen und Vorbeischauen!