



praktijkcentrum
voor onderzoek en
dienstverlening
in de kerken

Samenwerken aan missionaire kerkvernieuwing

Een simulatiegame ontwikkeld door het Praktijkcentrum
in opdracht van Deputaten Ondersteuning.

H. (Hayo) Wijma MLD
drs. A.M. (Annemiek) de Jonge
drs. M.J. (Merijn) Wijma



praktijkcentrum
voor onderzoek en
dienstverlening
in de kerken

Colofon

© Het Praktijkcentrum voor onderzoek en dienstverlening in de kerken
Postbus 10030,
8000 GA ZWOLLE

Deze spelhandleiding voor de 'Missionaire Kerkvernieuwing Simulatiegame' is in opdracht van de deputaten Aanvullende Steun Missionaire Projecten (ASMP) ontwikkeld. De intellectuele eigendomsrechten berusten bij het Praktijkcentrum voor onderzoek en dienstverlening in kerken. Voor gebruik binnen kerken kan deze brochure vrijelijk gebruikt en gedeeld worden. Bijbehorende hulpmiddelen kunnen tegen kostprijs verkregen worden via info@praktijkcentrum.org



Samenwerken aan missionaire kerkvernieuwing

Een simulatiegame ontwikkeld door het Praktijkcentrum in opdracht van Deputaten Ondersteuning

Als je de missionaire uitstraling van je gemeente wilt laten groeien is missionaire kerkvernieuwing een aanpak die daarbij behulpzaam kan zijn. Je huidige gemeente biedt daarvoor een schat aan mogelijkheden en aanknopingspunten. Waarschijnlijk ontmoet je als leiding en leden dilemma's en misschien ontmoet je knelpunten bij je missionaire kerkvernieuwing.

Als onderzoekers van het Praktijkcentrum hebben we (Annemiek de Jonge en Hayo Wijma) enkele gemeenten onderzocht, die al langer geleden begonnen zijn met missionaire kerkvernieuwing, soms al 20 jaar geleden. We hebben verslagen en rapporten bestudeerd en op basis daarvan interviews gehouden. Op basis van de uitkomsten hebben we een simulatiegame gemaakt. De beschrijving van deze game heb je nu in handen en met deze beschrijving zou je in je eigen gemeente met eigen leiding en leden de game kunnen doen. In deze beschrijving lees je achtereenvolgens:

Samenwerken aan missionaire kerkvernieuwing.....	3
1. Wat is een simulatiegame?	4
2. Wat is het doel van deze simulatiegame?.....	4
3. Op welk idee van missionaire kerkvernieuwing is de game gebaseerd?	5
4. Hoe 'gaat' deze game precies en wat leren wij ervan?	6
5. Hoe bereiden we ons voor op het doen van deze game?	8
6. Welke rollen worden ingevuld in deze game?	10
7. Welke ontwikkelingen beïnvloeden de samenwerking of besluitvorming?	12

We hopen dat deze gamebeschrijving je een goede indruk geeft van wat de game ja kan bieden. Veel leesplezier! Via info@praktijkcentrum.org kun je een workshop aanvragen waarin je als leiding of als leiding met enkele gemeenteleden je samen voorbereid op werken aan missionaire kerkvernieuwing.

Zwolle/Kampen – 21 juni 2019

H. (Hayo) Wijma MLD
drs. A.M. de Jonge
drs. M.J. Wijma



1. Wat is een simulatiegame?

Een simulatiegame is een spel waarin een proces wordt gesimuleerd, nagebootst. Maar een spel? Ja, een spel. Een spel bevordert creativiteit en geestelijke ondernemerslust. De mens leert in een spel samenhang en regels te overzien en het verloop van het spel naar zijn hand te zetten en te vernieuwen. Een kind leert al spelend. In de vereenvoudigde en veilige wereld van het spel oefent een kind essentiële leesvaardigheden.

In recente bedrijfskundige literatuur wordt de verbinding tussen spelen en leren benadrukt: in de 'gaming' –theorie wordt de term spel toegepast om oefeningen aan de duiden die geheel of gedeeltelijk werken op basis van beslissingen van spelers. Spelers spelen rollen, proberen bepaalde doelen te bereiken, moeten activiteiten uitvoeren en ervaren beperkingen.

De Missionaire Kerkvernieuwing-Simulatiegame is in zekere zin dus een rollenspel, maar je hoeft niet in de huid van een ander te kruipen. Je doet mee als predikant, ouderling, diaken en/of betrokken gemeentelid – mogelijk als lid van een evangelisatiewerkgroep. Wat je dan doet in dat rollenspel? Je werkt met elkaar samen aan een proces van missionaire kerkvernieuwing in een fictieve gemeente en wat je simuleert is het proces van samenwerking en besluitvorming op weg in zo'n proces van missionaire kerkvernieuwing.

2. Wat is het doel van deze simulatiegame?

Ons onderzoek hebben we uitgevoerd in enkele gemeenten die heel concreet ontwikkelingen hebben doorgemaakt rond missionaire kerkvernieuwing, eigentijds: 'ze hebben stappen gezet'. Als onderzoekers hebben we daarbij vooral gekeken naar hoe de samenwerking in dat proces is geweest. Hoe leiding en leden samen besluiten hebben genomen. Wat de invloed is geweest op factoren en invloeden binnen en buiten de gemeente. Hoe naast plaatselijke leiding ook regionaal (classicaal) de leiding het proces heeft beïnvloed ...

Deze processen van missionaire kerkvernieuwing hebben tot mooie resultaten geleid en daarbij hebben gemeenteleden, kerkenraden en classisafgevaardigden ook spannende momenten gekend. Momenten die onder indruk stonden van enerzijds de wens tot missionaire kerkvernieuwing en anderzijds onderdeel zijn van een kerkverband met zusterkerken.

Het doel van de Missionaire Kerkvernieuwing-Simulatiegame is daarom:

- Ontdekken wat in jullie concrete samenwerking de spanningspunten zijn (of kunnen worden)
- Leren hoe je daar samen op een geestelijke en effectieve manier mee om kunt gaan
- Onderzoeken wat effecten van missionaire kerkvernieuwing in de eigen gemeente kunnen zijn. Effecten in de zin van het proces van samenwerken als het mogelijke resultaat.

De onderliggende doelstelling zien wij zo:

- Missionaire kerkvernieuwing bevorderen door te leren om te gaan met spannende situaties in een context niet 'nog niet echt' is en zo beter voorbereid te zijn in het nemen van besluiten.



3. Op welk idee van missionaire kerkvernieuwing is de game gebaseerd?

Het onderzoek dat we hebben uitgevoerd is o.a. gebaseerd op een concept dat Dr. S. Paas in 2015 gepresenteerd heeft: missionaire kerken zowel duurzame als innovatieve kerken zijn:

- **Duurzaam:** een kerk die Christus als Hoofd heeft is geen eendagsvlieg – maar ook besluiten van mensen dragen bij aan het voortbestaan, de duurzaamheid van de kerk. Het gaat om het vermogen van een kerk om voor een langere tijd haar roeping te vervullen, zonder bestaande bronnen uit te putten.
- **Innovatief:** een kerk die lichtend licht wil zijn voor een omgeving die verandert, zal zich moeten aanpassen. Dat is niet nieuw, dat is sinds de Reformatie is altijd benadrukt dat de kerk zich voortdurend moet vernieuwen in overeenstemming met het Woord van God. De kerk kan nooit zeggen dat ze 'af' is: in elke tijd moet ze opnieuw vorm krijgen.

Paas heeft in dit model vijf factoren gedefinieerd die van invloed zijn op de duurzaamheid of vernieuwing binnen een kerkelijke gemeente. Paas onderscheidt mensen, geld, reputatie, theologie en spiritualiteit en hij werkt deze als volgt uit:

- **mensen:** mensen die actief bijdragen aan de kerk en haar missie. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer dit aantal mensen groeit of gelijk blijft;
- **geld:** geld dat door de kerk wordt opgebracht (via collectes, vrijwillige bijdragen, enz.). Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij genoeg geld opbrengt om alle kosten die zij maakt te dekken;
- **reputatie:** de reputatie die de kerk heeft in haar omgeving, zowel bij de niet-christelijke omgeving als bij andere kerken. Kerken bouwen aan een goede reputatie door bij te dragen aan het algemeen belang en door goede relaties te onderhouden met andere gemeenschappen (religieus of niet). Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer haar omgeving haar – alles bijeen genomen – positief beoordeelt;
- **theologie:** de theologische traditie waaruit de kerk werkt. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij in staat is deze traditie te reproduceren in nieuwe generaties;
- **spiritualiteit:** de energie, het enthousiasme en de motivatie van degenen die bijdragen aan de kerk en haar missie. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij de spiritualiteit van deze mensen niet uitput.

Binnen alle vijf de factoren kunnen zich ontwikkelingen voordoen, die missionaire kerkvernieuwing bevorderen of belemmeren. Welke ontwikkelingen dat zijn, valt in z'n algemeenheid niet te zeggen. In ons onderzoek hebben we een groot aantal van dit soort ontwikkelingen opgespoord en in de missionaire kerkvernieuwingsgame ondergebracht. Deelnemers aan de game worden gevraagd hierop te reageren en besluiten te nemen vanuit het doel van missionaire kerkvernieuwing.



4. Hoe 'gaat' deze game precies en wat leren wij ervan?

Er zijn zeven spelers en een spelleider. De spelers nemen een rol in en ze kunnen zichzelf zijn. Ze denken en handelen als zichzelf. De predikant is de predikant, ouderlingen zijn ouderlingen, diakenen als diakenen en gemeente-werkgroep-leden als een gemeentelid in een werkgroep.

Deelnemers spelen de Missionaire Kerkvernieuwing-Simulatiegame in de context van hun eigen gemeente. Het fictieve karakter van de game zit 'm er in dat er een wijk wordt toegevoegd aan jullie woonplaats: de Indische buurt. Misschien hebben jullie zelf wel zo'n buurt in de gemeente, voor de game schetsen we een context waarvan we jullie vragen je er toe te verhouden. Plat gezegd: je moet er iets mee en de ontwikkelingen binnen vijf factoren hebben betrekking op jullie kerkelijke gemeente en deze buur.

Spelers nemen een rol in en bereiden zich daar op voor, je leest er meer over in de volgende paragraaf. Voordat ze mee gaan doen, bezinnen ze zich op wat zij zelf zien gebeuren binnen de vijf duurzaamheidsfactoren in hun eigen gemeente: zijn er mensen? Is er geld? Wat is de reputatie? Ondersteunt de theologie en wat gebeurt er binnen de factor 'spiritualiteit'? Vanuit hun opvattingen werken ze samen in de Missionaire Kerkvernieuwing-Simulatiegame. Hoe verloopt de game?

- Zeven spelers zitten om tafel met de spelleider. Elke speler heeft een gewone dobbelsteen en elke speler gooit een getal. De speler die het hoogste getal gooit bepaalt de volgende stap door met een kleuren-dobbelsteen te gooien. De kleur die op komt bepaalt binnen welke factor een ontwikkeling zich voordoet. Als de speler wit gooit, mag hij/zij een factor kiezen.

	Mensen
	Geld
	Reputatie
	Theologie
	Spiritualiteit

- De spelleider neemt een kaart uit de gekozen factor en leest die voor. De spelers worden geconfronteerd met een ontwikkeling en ze moeten daarop reageren, een besluit nemen. Daar krijgen zij beperkt de tijd voor en de spelleider bewaakt de tijd: na X minuten moet er een besluit zijn.
- De spelleider verbindt het besluit aan de context van de missionaire kerkvernieuwing in de Indische buurt en kondigt de volgende ronde aan. Spelers gooien opnieuw met hun dobbelsteen om het hoogste aantal ogen. De speler die het hoogste getal gooit bepaalt de volgende stap met de kleuren-dobbelsteen. En zo voorts.
- Een ronde in het spel duurt maximaal 60 minuten. Na die 60 minuten wordt het spel gestopt en inventariseert de spelleider de 1^e reacties. Ook wordt besproken in hoeverre deze herkenbaar zijn en model staan voor de gangbare werkwijze van deze groep mensen. De spelleider helpt de deelnemers conclusies te trekken over hun werkwijze en wat zij eventueel als gewenste andere werkwijze zien in hun proces van missionaire kerkvernieuwing. Conclusies en gewenste andere stijlen van samenwerking en besluitvorming worden genoteerd.



- In het geval dat een kerkenraad uit meer dan zeven ambtsdragers bestaat, zijn er twee spelopties:
 - a. Het spel wordt gespeeld in een binnenring en een buitenring. In de binnenring zitten de spelleider en de zeven deelnemers. In de buitenring zitten de overige aanwezigen en zij vervullen de observator-rol. Daarbij kunnen zij gebruik maken van het schema dat deelnemers aan de game vooraf invullen, je vindt het in § 6.
Er zijn twee opties voor de observatorrol:
 1. Observatoren zitten in de buitenring en bemoeien zich niet met de voortgang in de game. Ze observeren en noteren hun observaties. Mogelijk dat er tegelijk ook iets van interpretatie kan plaatsvinden – maar ze noteren en zwijgen. Omdat zij niet aan de game meedoen, kunnen zij de deelnemers in de nabespreking dienen met hun observaties, analyses en suggesties. Om hen te helpen hun observaties te noteren en te verbinden aan een moment in het proces, kan er via een laptop of beamer een klok meelopen. Zo kunnen observatoren een tijdcode verbinden aan hun observaties. Dat maakt een nabespreking effectiever. Als de uitvoering van de game ook opgenomen wordt op video, helpt de tijdcode om gespreksfragmenten snel terug te vinden.
 2. Observatoren zitten in de buitenring en kunnen door actoren in de binnenring geraadpleegd worden als adviseurs. Deelnemers in de binnenring kunnen om een time-out vragen. Het gesprek in de binnenring stopt dan tijdelijk, maar de tijd loopt wel door. Naderhand kan besproken worden wat aanleiding tot dit overleg-met-adviseurs is geweest, of dat helpen was en wat maakte dat het in de binnenring niet aan de orde gesteld kon worden.
 - b. Het spel wordt gespeeld in meerdere groepen met meerdere spelleiders. Dan heeft elk kerkenraads- of gemeentelid de kans om deel te nemen aan de game en het samenwerkings- en besluitvormingsproces te ondergaan. Een nadeel kan zijn dat in meerdere groepen processen zich verschillend ontwikkelen. Het zal tijd kosten om in nabespreking elkaar bij te praten. Een voordeel kan zijn dat processen verschillend verlopen zijn en dat richt de nabespreking zich op de analyse van processen, verschillen en mogelijkheden.
- De game kan verschillende keren gespeeld worden. In een ronde komen lang niet alle ontwikkelingen binnen de vijf factoren aan bod. Daarnaast hebben we verschillende fasen aangebracht. In de 1^e fase speelt de samenwerking en besluitvorming zich af binnen de gemeente. In de 2^e fase mengt de classis zich in het proces naast landelijke deputaten.
- Deelnemers bereiden zich voor op deelname aan de game. Daarvoor gebruiken ze het schema dat je in § 6 ziet. Je leest daar ook wat ze moeten doen met dit schema en ze gebruiken het om hun positie in de game te bepalen en vast te houden. Daarnaast kunnen de ingevulde schema's ook uitstekend gebruikt worden als leidraad voor een gesprek, los van de game. Het is verhelderend om te horen hoe betrokkenen zich verhouden tot de vijf duurzaamheidsfactoren. Het is onze ervaring dat dit gesprek meestal niet gevoerd wordt en dat gaandeweg duidelijk wordt waar verschillen liggen. Dat kan dan gepaard gaan met frictie en onenigheid, wat veelal niet constructief bijdraagt aan missionaire kerkvernieuwing.

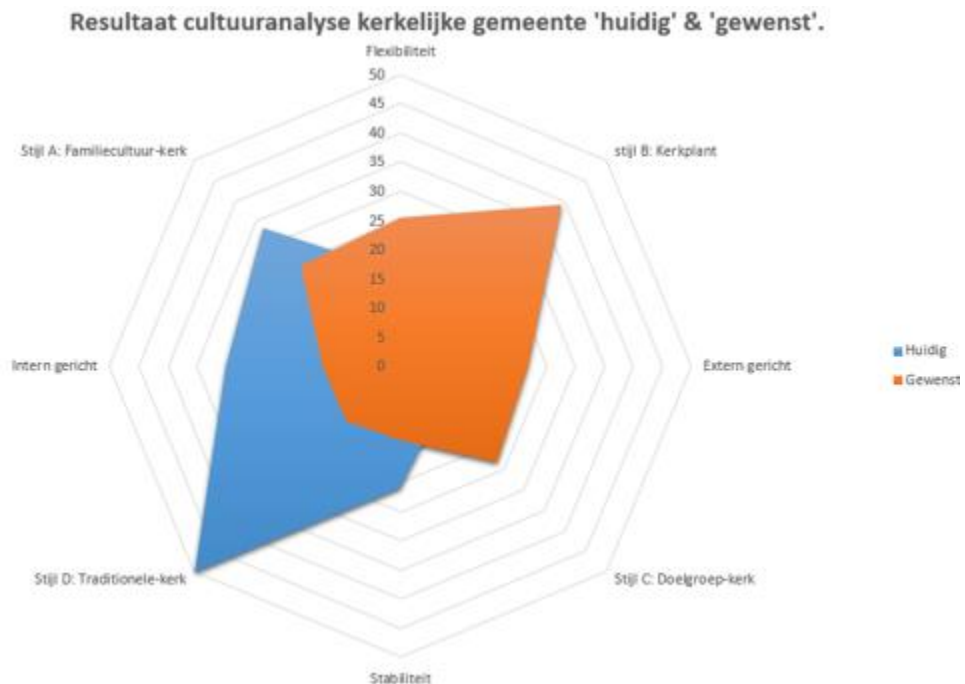


5. Hoe bereiden we ons voor op het doen van deze game?

Je kunt je op verschillende manieren voorbereiden op deelname aan de missionaire kerkvernieuwings-game. Ten eerste gericht op besluitvorming tot deelname en ten tweede een voorbereiding gericht op deelname in een rol.

1. Voorbereiding gericht op besluitvorming:

- a. De missionaire kerkvernieuwings-game is gebaseerd op de gedachte dat jullie als kerkenraad, eventueel als kerkenraad en gemeente, missionaire kerkvernieuwing wenselijk vinden. Stel dat jullie daar niets mee hebben – waar Bijbels-theologische gezien wel wat over te zeggen zou zijn – dan is dit niets voor jullie.
- b. Mochten jullie aan missionaire kerkvernieuwing willen werken, dan zou je kunnen overwegen om te onderzoeken wat de huidige externe oriëntatie is en wat de gewenste externe oriëntatie is: hoe vanzelfsprekend vinden leiding en leden de missionaire uitstraling van de gemeente momenteel? Wat zijn hun opvattingen over wat ze wenselijk vinden qua missionaire uitstraling van de gemeente? Het gaat dan over de missionaire cultuur van de gemeente. Het Praktijkcentrum heeft een snelle scan die je helpt de huidige en de gewenste cultuur in kaart te brengen. In een andere gemeente heeft deze scan dit beeld opgeleverd:



Deze scan toont (in blauw) een gemeente die in hoge mate intern gericht is. Stablieit en voorspelbaarheid zijn belangrijk wat in mindere mate ook geldt voor de onderlinge relaties. Dezelfde invullers geven te kennen de focus meer extern te willen hebben, meer gericht te willen zijn op mensen buiten de gemeente en minder voorspelbaar. De scan is digitaal, *webbased* en op de resultaten kunnen we analyses doen waarin we functies en leeftijden uitsplitsen. In elk geval kan deze scan jullie helpen aan een perspectief waarbinnen jullie de missionaire kerkvernieuwings-game willen doen.



In taal van deze grafiek: als je van een blauwe naar een oranje gemeente wilt, vraagt dat een andere samenwerking en besluitvorming dan wanneer je blauw wilt blijven.

2. Voorbereiding gericht op je deelname aan de missionaire kerkvernieuwings-game:
 - a. We spelen de game in de context van je eigen gemeente – we voegen er een vleugje fictieve Indische buurt aan toe. De spelleider zal jullie helpen bij het nemen van besluiten volgens de procedures en/of reglementen die jullie daar voor hebben. Graag ontvangt de spelleider die.
 - b. In § 1 en in § 4 kon je lezen dat je niet in de huid van een ander hoeft te kruipen. Je doet mee als predikant, ouderling, diaken, of gemeentelid-/werkgroep-lid. Mochten een van deze actoren in jullie gemeente niet deelnemen aan vergaderingen over missionaire kerkvernieuwing, dan hoeft dat voor deze game ook niet. De spelleider stemt dit met je af.
 - c. In § 3 heb je de vijf innovatie/duurzaamheids-factoren gezien. In de praktijk blijkt dat niet elk gemeentelid of niet elke ambtsdrager de situatie binnen deze factor hetzelfde inschat. Ook kunnen er verschillen zijn in het belang dat de ene ambtsdrager toekent aan de vijf factoren ten opzichte van het belang van een andere betrokken ambtsdrager: misschien erg voor de hand liggend kan een predikant een groter belang toekennen aan een missionaire theologie dan een ambtsdrager-die-van-beroep-accountant is: “Theologie is mooi, maar onder aan de streep moeten we wel op ‘0’ uitkomen”. Voordat mensen deelnemen aan de game, spreken zij zich uit over de vijf factoren, hoe ze de situatie daarbinnen taxeren en het belang dat zij aan deze vijf toekennen. Dat doen ze met het schema dat je in § 6. ziet.



6. Welke rollen worden ingevuld in deze game?

In principe nemen predikanten, ouderlingen, diakenen en gemeente-/werkgroepleden deel aan de missionaire kerkvernieuwings-game. Voorwaarde voor deelname is dat zij in de praktijk ook deelnemen aan vergaderingen rond beleidsthema's als missionaire kerkvernieuwing.

Hun rolinstructie of rolopvatting is daarbij niet anders dan hun eigen rol in de kerkenraad, diaconie, werkgroep of gemeente. Laat alle deelnemers voorafgaand aan deelname aan de game hun 'positie' bepalen; dat wil zeggen dat ze vaststellen hoe zij zich tot de vijf duurzaamheidsfactoren verhouden. Dat leggen ze vast met het schema op pagina 10 maar ze hoeven zich daarover niet uit te spreken.

Deelnemers bepalen hoe zij zich verhouden tot de vijf factoren op twee manieren:

1. Belang van factoren t.o.v. andere factoren

In kolom A kunnen deelnemers aangeven hoe belangrijk zij elk van de vijf factoren vinden ten opzichte van elkaar. Vooraf verdelen deelnemers 50 punten over de vijf factoren. Dat kan in een evenredige '10-10-10-10-10'-verdeling. Uit onder onderzoek blijkt dat mensen impliciet toch een andere verdeling toekennen ... we vragen deelnemers voorafgaand aan de game hun punten toe te kennen.

2. Situatie binnen factoren

In kolom B kunnen deelnemers aangeven hoe zij de situatie binnen een innovatie-duurzaamheids-factor taxeren: ongunstig of gunstig. In de samenwerking en/of besluitvorming rond missionaire kerkvernieuwing, zal deze taxatie van invloed zijn op hoe zij deelnemen aan de samenwerking of besluitvorming ... we vragen deelnemers voorafgaand aan de game hun positie binnen elke innovatie-/duurzaamheidsfactor te bepalen.

In de box vind je lege schema's. Kopieer desgewenst extra en zorg er voor dat er voor alle deelnemers aan de game zo'n schema is. Als de game in een binnen- en buitenring gespeeld wordt, zorg er dan voor dat er voor de observatoren ook genoeg schema's zijn. Zij kunnen dit schema dan gebruiken om hun observaties te markeren of analyseren vanuit de vijf factoren.

De schema's zijn vooraf niet gemarkeerd met 'predikant', 'ouderling' of andere rolaanduidingen. Vraag deelnemers zo'n rolaanduiding wel te noteren en laat ze daarna hun antwoorden noteren in de kolommen A en B.



A	B	
<p>Het belang dat ik toeken aan de 5 factoren</p>	<p>Hieronder zie je de vijf innovatie-/duurzaamheidsfactoren mensen, geld, reputatie, theologie en spiritualiteit. Geef van elke factor aan wat jouw taxatie van je gemeente is t.o.v. die factor. Doe dat door een cirkeltje in te kleuren dat het best jouw opvatting weer geeft tussen de ene en de andere positie.</p> <p>Iemand die zo ○●○○○○○○○○○○○○○○ scoort, heeft een ander standpunt tussen de linker en rechter optie dan zijn college die dit kiest: ○○○○○○○○○○○●○○○. Beide overtuigingen leiden tot verschillende opstellingen in samenwerking en/of besluitvorming.</p>	
<p>mensen: mensen die actief bijdragen aan de kerk en haar missie. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer dit aantal mensen groeit of gelijk blijft. Deze is in onze gemeente:</p>		
<p>Goed in aantallen: we hebben genoeg mensen die zich willen inzetten voor de kerk en daarin trouw blijven en we groeien voorzichtig.</p>	<p>○○○○○○○○○○○○○○○○</p>	<p>Zorgelijk. We hebben weinig mensen die zich kunnen of willen inzetten. Vaak zijn het dezelfde, mensen haken snel af en we krimpen langzaam.</p>
<p>Gunstig in gaven: in onze gemeente hebben mensen veel talent die we goed kunnen gebruiken bij de (missionaire) groei van onze kerk</p>	<p>○○○○○○○○○○○○○○○○</p>	<p>Zorgelijk qua gaven: in onze gemeente hebben mensen best gaven, maar die zijn niet altijd geschikt voor (missionaire) groei</p>
<p>geld: geld dat door de kerk wordt opgebracht (via collectes, vrijwillige bijdragen, enz.). Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij genoeg geld opbrengt om alle kosten die zij maakt te dekken. De innovatie/duurzaamheidsfactor geld is in onze gemeente het best te typeren als:</p>		
<p>Onze begroting is sluitend maar wat belangrijker is: als we een goed plan hebben zijn leden van de gemeente dit te steunen met geld.</p>	<p>○○○○○○○○○○○○○○○○</p>	<p>Zorgelijk: elk jaar is het weer een hele toer om met een niet al te groot tekort af te sluiten. Mensen hebben weinig geld, de bereidheid te geven neemt af of we hebben al financiële steun en zijn aan criteria gebonden.</p>
<p>reputatie: de reputatie die de kerk heeft in haar omgeving, zowel bij de niet-christelijke omgeving als bij andere kerken. Kerken bouwen aan een goede reputatie door bij te dragen aan het algemeen belang en door goede relaties te onderhouden met andere gemeenschappen (religieus of niet). Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer haar omgeving haar – alles overziend – positief beoordeelt. Deze factor is voor onze gemeente het best te typeren als:</p>		
<p>ongunstig: omwonenden ervaren overlast door onze gemeente. Dat kan geluidsoverlast of parkeerdruk in de buurt zijn. Of we hebben vanuit het verleden een ongunstige reputatie als <i>diehard</i> gelovigen</p>	<p>○○○○○○○○○○○○○○○○</p>	<p>gunstig: we hebben een betrouwbaar imago. Mensen om ons heen kunnen ons misschien wat merkwaardig vinden, maar hun houding ten opzichte van ons is positief.</p>
<p>theologie: de theologische traditie waaruit de kerk werkt. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij in staat is deze traditie te reproduceren in nieuwe generaties. Onze theologie is:</p>		
<p>traditioneel en intern georiënteerd: geloofsovertuigingen, vormen en vieringen vragen veel voorkennis van betrokkenen. Het accent ligt eerder op behoudt dan op doorgeven.</p>	<p>○○○○○○○○○○○○○○○○</p>	<p>eigentijds vertolkend en extern georiënteerd: er is (grote) bereidheid om in geloofsovertuigingen, vormen en vieringen aan te sluiten op mensen buiten de gemeente en op jongeren in de gemeente.</p>
<p>spiritualiteit: de energie, het enthousiasme en de motivatie van mensen die bijdragen aan de kerk en haar missie. Een kerk is duurzaam in dit opzicht wanneer zij de spiritualiteit van deze mensen niet uitput. De spiritualiteit in onze gemeente is te typeren in trefwoorden als:</p>		
<p>Inspirerend, ondersteunend, revitaliserend, vertrouwen, ruimte</p>		<p>Uitputting, frustrerend, moeizaam, controle, beperking</p>



7. Welke ontwikkelingen beïnvloeden de samenwerking of besluitvorming?

In de plaats van jullie gemeente – jullie ‘kerkelijke ressort’ – bestaat uit verschillende wijken. Enkele daarvan zijn de Indische Buurt en Dieze. Jullie hebben er maar weinig eigen gemeenteleden wonen en de buurt ziet er zo uit:



Over deze buurten zijn de volgende kengetallen beschikbaar:

Afkomst inwoners	In %	Woningvoorraad	
Autochtonen	13,27	Bouwjaar voor 2000	99%
Westerse allochtonen:	14,29	Bouwjaar na 2000	1%
Niet-westerse allochtonen:	36,73		
Marokkanen:	1,02		
Antillianen:	8,16		
Surinamers:	2,04		



Turken:	6,12		
Overig niet-westers:	18,37		

Het merendeel van de inwoners is laagopgeleid en bijna twee-derde is functioneel analfabeet, een minderheid kan ook feitelijk niet lezen. Veel inwoners zijn alleenwonend – deels met kinderen (53%) deels zonder kinderen (47%). Met een percentage van 37% is dit de wijk waar het grootst aantal gezinnen op het bestaansminimum leven. Bewoners hebben te kampen met schulden, huurachterstand, verslaving(en). Vooral onder alleenstaande oudere mannen is alcoholverslaving een groot probleem. Onder allochtone jongeren schooluitval en drugsverslaving.

In § 4. heb je gelezen hoe deelnemers met een gekleurde dobbelsteen bepalen welke ontwikkeling de samenwerking of besluitvorming op dat moment gaat beïnvloeden. Er zijn ontwikkelingen binnen de vijf factoren en in verschillende fasen. Alle ontwikkelingen zijn realistisch in die zin: we hebben ze allemaal aan bestaande praktijk(en) ontleend. Je zult niet geconfronteerd worden met ontwikkelingen of aspecten van missionaire kerkvernieuwing die zo ver van de praktijk af staan, dat ze zich niet in het echt voor zouden kunnen doen.

We hopen dat je begrijpt dat we deze ontwikkelingen niet beschrijven in deze handleiding.