

Essen, Spielen und Diskutieren: Die Zmorge-Chirche kam gut an

Eine neue Form von Gottesdienst stiess in Grabs auf reges Interesse. Mehr als 100 Personen trafen sich im Kirchgemeindehaus.



Reichhaltiges Frühstück vor dem Gottesdienst: Die Idee kam gut an. Bild: PD

Letzten Sonntag fand in der Kirchgemeinde Grabs-Gams ein ganz anderer Gottesdienst statt. Mehr als 100 Personen versammelten sich um 9 Uhr im Kirchgemeindehaus, wo ein reichhaltiges Frühstück auf sie wartete.

Andrea Matter und ihr Team hatten mit viel Engagement und Liebe fürs Detail einen gemütlichen Saal hergerichtet, schön gedeckte Tische und ein feines Buffet. Während die Eltern gemütlich frühstückten, konnten die Kinder in den Gängen spielen.

Farbenfrohe Möglichkeiten der Betätigung

Nach dem Zmorge war man eingeladen, sich mit verschiedenen Farben, Haltungen und Lebenskonzepten des Glaubens auseinanderzusetzen.

Dazu boten sich verschiedene farbenfrohe Möglichkeiten. Während sich die einen mit unterschiedlichen Spielen von verschiedenen Seiten kennen lernen konnten, betätigten sich andere kreativ mit Pinsel und Farbe.

Wieder andere fanden sich zu einer Diskussionsgruppe zusammen und thematisierten dort ihre Vorstellung über Gemeinschaft trotz Andersartigkeit.



Die Youngsters-Band bestand ihren Einsatz mit Bravour. Bild: PD

Ein lebendiges Treiben herrschte in den Räumen des Kirchgemeindehauses, das Erwachsene und Kinder gleichermassen zum Handeln und Denken animierte.

Schliesslich fanden sich Jung und Alt in der Kirche ein, wo Diakon Michi Matter den Farbenreichtum von Gottes Schöpfung und den Wert der Vielfalt in der Kirche verdeutlichte, indem er selbst Hand an den Pinsel legte. Die Kinder beeindruckte insbesondere, dass er danach die farbigen Finger an den Hosen abwischte. Ihren ersten Einsatz bestand auch die Youngsters-Band mit Bravour.

So wurde Neues gewagt in der Kirchgemeinde Grabs-Gams. Ein tolles Team überzeugt mit kreativen Ideen, viel Begeisterung und Tiefsinn. Die nächste Zmorge-Chirche findet am 12. Februar statt.