

Eine Kathedrale aus Buchstaben

Wenn wir einen großen Kirchenbau betreten, dann können wir uns meist schnell orientieren. Das Hauptschiff in der Mitte unterscheiden wir mühelos von Seitenschiffen, den Altarraum erkennen wir, weil er in der Fluchtlinie des Hauptschiffes liegt. Mit sicheren Schritten lässt sich der Kirchenraum erkunden, weil sich seine Gliederung gut erkennen lässt. Denn die nehmen wir – oft unbewusst – wahr. Wir gliedern also einen Raum, um uns in ihm zu orientieren.

Mit Texten lässt sich ähnlich verfahren. Auch sie lassen sich gliedern und im Blick auf ihre Baustruktur, ihren planvollen Aufbau untersuchen. Auf diesem Weg lässt sich ein guter Einblick in die Inhalte und den Erzählverlauf des Textes gewinnen. Gute, anspruchsvolle Texte sind eben auch Kathedralen, nicht aus Stein gemauert, sondern aus Buchstaben, Worten und Sätzen gebaut.

Lukas komponiert einen Text

Das gilt auch für die Apostelgeschichte (Apg). Auch sie lässt sich gliedern, in ihr kann man sich – wie in einem Raum – bewegen. Lukas hat einen durchkomponierten Text verfasst. Allerdings ist in der Bibelwissenschaft umstritten, in welcher Weise Lukas seine Apg komponiert hat. Sie lässt sich durchaus begründet unterschiedlich gliedern, je nachdem worauf ich dabei den Schwerpunkt lege. Das können die Orte der Handlung sein; oder die unterschiedlichen Helden der Geschichte; man könnte entlang der Reisen des Paulus (ab Apg 13) den weiteren Text gliedern; man kann auch an den großen Gestalten der Apg, Petrus und Paulus, entlanggehen, für die Lukas oft ähnliche Ereignisse erzählt.

Die Apg ist ein umfangreiches und vielschichtiges Werk. Das macht eine eindeutige Gliederung auf den ersten Blick fast unmöglich. Man kann das aber auch positiv formulieren:

Gliederung in drei Etappen

Die Apg ermöglicht Freiräume, sich in ihr zu bewegen. Sie ist nicht starr. Unsere Gliederung auf den folgenden beiden Seiten verwendet mit ihren Anklängen an Monopoly ein bekanntes Gesellschaftsspiel. Als Hauptgliederungskriterium dient der Vers Apg 1,8, der von der schrittweisen Ausbreitung der christlichen Bewegung in die antike Welt handelt und drei geographische Etappen nennt: Jerusalem, Samarien und Judäa, „und bis an die Grenzen der Erde“. Das findet sich auf dem Spielbrett wieder.

Zur feineren Untergliederung haben wir uns an Orten, Personen und thematischen Zusammenhängen orientiert. Wichtige Stichworte sollen zudem einen inhaltlichen Überblick ermöglichen. Und auch wenn die „Schlossallee“ der Apg Rom ist und die Geschichte dort endet, so können die Leserinnen und Leser doch stets neu am Anfang, in Jerusalem, beginnen und den Text neu und immer wieder anders lesen.

Die Apostelgeschichts-Kathedrale hat viele Winkel und manch doppelten Boden, die entdeckt werden wollen ...

Markus Lau / Dieter Bauer

Die Gliederung der Apostelgeschichte – spielerisch aufgeschlüsselt

Die Gliederung möchte den Erzählverlauf der Apostelgeschichte erfassen und orientiert sich an wichtigen Handlungsorten, Personen und Ereignissen.

<p>1,1-11 Himmelfahrt Jesu am Ölberg 1,12-14 Die Gemeinde im Obergemach in Jerusalem</p>	<p>1,15-26 Die Kompletierung des 12er-Kreises: Die Wahl des Matthias</p>	<p>2,1-13 Pfingsten 2,14-41 Die Pfingstpredigt des Petrus 2,42-47 Die Idealgemeinde in Jerusalem</p>	<p>3,1-10 Ein Heilungswunder am Tempel 3,11-26 Die Rede des Petrus in der Halle Salomos 4,1-4 Die Wirkung der Rede: positive und negative Reaktionen</p>	<p>4,32-37 Die ideale Gemeinschaft 5,1-11 Risse im Ideal: Der Betrugsversuch von Hananias und Saphira</p>	<p>5,12-16 Wunder in der Halle Salomos 5,17-42 Die Reaktion der Gegner</p>	<p>6,1-7 Der Streit um die Witwenversorgung und die Geburt eines neuen „Amtes“: Diener des Wortes und Diener des Tisches</p>	<p>6,8-7,60 Der Konflikt um Stephanus, seine Rede und sein Tod</p>	<p>8,1-4 Verfolgung der Gemeinde in Jerusalem und Samaritanien 8,14-25 Eine jersalemer Abordnung zur „Inspektion“ in Samaria: Petrus und Johannes im Streit mit Simon um die Gabe des Heiligen Geistes</p>	<p>8,5-13 Philippus lehrt, heilt und tauft in der Stadt Samaria</p>	<p>8,26-40 Philippus und der äthiopische Kämmerer: Schriftauslegung, Lehre und Taufe</p>	<p>9,1-22 Die Bekehrung des Paulus vor seine Heilung durch Hananias in Damaskus</p>	<p>9,23-30 Paulus auf der Flucht: Damaskus – Jerusalem – Caesarea – Tarsus</p>	<p>9,31-35 Friedliche Zeiten: Petrus in Lydda – Die Heilung des Aeneas</p>	<p>9,36-43 Petrus in Ioppe – Die Erweckung der toten Tabitha</p>	<p>10,1-48 Petrus und der Hauptmann Kornelius in Caesarea: Gottes Initiative zur Aufnahme von Heiden: Geistsgabe und Taufe</p>	<p>11,1-18 Wieder in Jerusalem: Der Rechenschaftsbericht des Petrus</p>	<p>11,22-30 Barnabas reist von Antiochien nach Jerusalem und trifft zum Partner des Paulus</p>	<p>12,1-25 König Herodes Agrippa I. bekämpft die christliche Gemeinde und schließt dramatisch</p>	<p>13,1-3 In Antiochien: Vorbereitungen zur Reise des Paulus bas und des Barnabas und des Paulus</p>	<p>13,4-13 Von Seleukia über Zypern und Perga nach Antiochien</p>	<p>14,1-7 In Kontinent: erfolgreiche Predigt und Aufbruch zur 1. Reise des Paulus</p>	<p>14,20-28 Die Rückreise nach Antiochien</p>	<p>15,36-41 Vorbereitungen zur 2. Reise des Paulus</p>	<p>16,1-5 Paulus in Thessaloniki</p>	<p>16,11-40 Paulus in Philippi: Lydia, die Magd mit dem Wahrsagegeist und die Geigenweberinnen</p>	<p>17,1-9 Paulus in Athen: Diskussion und Rede auf dem Areopag</p>	<p>17,10-13 Paulus in Beroa</p>	<p>17,14f Paulus auf dem Weg nach Athen</p>	<p>18,1-17 Paulus in Korinth und vor dem Statthalter Gallio</p>	<p>18,18-22 Die Rückreise nach Antiochien (Abschluss der 2. Reise)</p>	<p>18,23 Paulus bricht zu seiner 3. Reise auf</p>	<p>18,24-28 Apollos in Ephesus und Korinth</p>	<p>19,1-40 Paulus in Ephesus: Die Jünger des Johannes, Kampf gegen Zauberei, der Aufstand der Silberschmiede</p>	<p>20,1-6 Paulus unterwegs in Griechenland</p>	<p>20,7-12 Paulus predigt zu lange in Troas und erweckt einen Toten</p>	<p>20,13-38 Paulus in Milet: Abschiedsrede</p>	<p>21,1-17 Die Rückreise nach Jerusalem mit dem Schiff (Abschluss der 3. Reise)</p>	<p>21,18-26 Paulus in Jerusalem</p>	<p>21,27-30 Aufruhr gegen Paulus samt Lynchversuch</p>	<p>21,31-39 Paulus in Schutzhaft</p>	<p>21,40-22,21 Paulus verteidigt sich vor dem Volk</p>	<p>22,22-29 Versuchte Geißelung</p>	<p>22,30-23,11 Vor dem Hohen Rat</p>	<p>23,12-35 Paulus auf dem Weg nach Caesarea</p>	<p>24,1-26,32 In Caesarea: Anklage vor den Statthaltern Felix und Festus sowie Begegnung mit König Agrippa II.</p>	<p>27,1-8 Paulus als Gefangener auf dem Weg nach Rom</p>	<p>27,9-44 In Gefahr: Seeunwetter, Schiffbruch und wundersame Rettung</p>	<p>28,1-10 Auf Malta</p>	<p>28,11-31 Die Weiterfahrt und Ankunft in Rom</p>	<p>29,1-18 Die Reise nach Rom</p>
--	--	--	--	---	--	--	--	--	---	--	---	--	--	--	--	---	--	---	--	---	---	---	--	--	--	--	-------------------------------------	---	---	--	---	--	--	--	---	--	---	---	--	--	--	---	--	--	--	--	---	------------------------------	--	---------------------------------------

APOSTELGESCHICHTE

» Und ihr werdet meine Augen sein in Jerusalem und in ganz Juda und Samarien und bis an die Grenzen der Erde « (Apg 1,8)



Ein Weg durch die Apostelgeschichte – spielerisch

Werden Sie Spiele-Entwickler!

Wer hat Lust, den „Spielplan“ auf den Mittelseiten des Heftes zu einem richtigen Brettspiel weiterzuentwickeln?

Was bereits vorhanden ist ...

Den Spielplan haben Sie schon. Sie dürfen ihn sich auch gerne als PDF aus dem Internet herunterladen: www.bibelwerk.de/spielplan

Was noch zu machen ist

Alles andere ist offen: Sie dürfen ein Würfelspiel daraus machen oder Spielkarten erfinden oder beides kombinieren ...

Sie können Spielfiguren einsetzen (und wenn Sie nahe am biblischen Text bleiben wollen, dann sind das mehr als nur eine „Petrus“- oder eine „Paulus“-Figur ...), Ereigniskarten („Paulus geht ins Gefängnis“) erfinden oder Aufgaben stellen in der Art eines Quiz ...

Und natürlich können Sie auch den Spielplan verändern, Ereignisfelder einbauen oder – wie im klassischen Monopoly – Steuerfelder bestimmen, bei denen Sie dann z. B. die lästige römische Kopfsteuer entrichten müssen oder sich mit einem beinharten Zöllner auseinandersetzen dürfen.

Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Ob es bei Ihrem Spiel Gewinner gibt oder auch nicht, ob es eine Konkurrenz unter den Mitspielenden gibt (Wer ist zuerst in Rom?) oder ob Sie lieber auf das Miteinander der Spieler und ein gemeinsames Ziel setzen wollen, ob Sie wie Paulus lieber im Team arbeiten wollen oder auch nicht, das alles dürfen Sie sich gerne überlegen ...

Wer macht mit?

Wir würden uns freuen, wenn wir den einen oder anderen Spiele-Erfinder unter unseren Leserinnen und Lesern entdecken würden. Senden Sie uns Ihre Spielideen gerne zu. Wir versprechen Ihnen, dass wir die interessantesten drei auf dem kommenden Katholikentag in Leipzig präsentieren werden. Wer an den Stand des Bibelwerks kommt, darf die Apostelgeschichte-Spiele auch gleich ausprobieren. Und wer weiß: Vielleicht wird ja auch noch etwas Größeres daraus?

Ein Praxisteil im Internet

Sie haben es schon gesehen:

Da, wo sich sonst der Praxisteil des Heftes befindet, ist jetzt die Gliederung der Apostelgeschichte in Form eines Spielplans. Trotzdem möchten wir Ihnen den eigentlichen Praxisteil nicht vorenthalten.

Er befasst sich mit den „Wundererzählungen der Apostelgeschichte in der Praxis“ und ist auf der Homepage des Bibelwerks herunterzuladen:

www.bibelwerk.de/praxis215

