

Einleitung

Martin Steinhäuser

- „Ich glaub, Gott war immer glücklich, weil, er wollte bestimmt, dass die beiden Menschen in die Welt zieh'n.“ (...)
- „Ich hätte da 'n Beispiel, zum Beispiel wenn du Sachen machst mit ganz viel Krach mit deinen Freunden und du darfst es nicht, unter dir die meckern dann und dann, wenn deine Eltern wiederkommen, darfst du's dann nicht mehr weitermachen, dann hattest du dabei ganz viel Spaß.“ (...)
- „Ich denke, Gott ist in unserer Seele, wie so ein Geist.“¹

Diese Sätze stammen von Schülern einer 3. Klasse. Sie ergründeten miteinander die GOTT IM SPIEL-Einheit „Im Garten Eden“ (s.u. S. 32ff.). Welche Vorstellungen und Fragen regen die Überlegungen der Kinder bei *Ihnen* an, den Leserinnen und Lesern?² Vielleicht würden Sie gern wissen: Was ging dem Gesprächsausschnitt voraus, was sagten andere Kinder? Was tat die Leiterin? Welche *nonverbalen* Signale sendeten die Kinder? Führten die Kinder ihre Gedanken und Gefühle in der Spiel- und Kreativphase weiter? Für mich klingt eine nachdenkliche, doch auch engagierte, fast aufgeregte Gestimmtheit durch die Worte. Eine Atmosphäre, in der auch vage Ideen oder spontane Assoziationen geäußert werden dürfen. Die Kinder knüpfen ihre Alltagserfahrungen und vielleicht auch innere Wünsche an den Stoff der Darbietung an.

Mit solchen einleitenden Wahrnehmungen und Fragen nähern wir uns GOTT IM SPIEL. Was hat es mit diesem ‚Konzept spiritueller Bildung‘ auf sich? Worum geht es, was ist hier ‚Sache‘? Erwachsene begleiten Kinder, damit diese in einem geschützten Raum ihre religiösen Vorstellungen erspüren, entfalten, erdenken und konfrontieren können. Darbietungen stimulieren das Nachdenken. Materialien laden zum Spiel ein. Beziehungen werden ernstgenommen, zwischenmenschlich wie zu Gott. Auch für Jugendliche und Erwachsene öffnen sich Wege des Stauens und Fragens. Eine bestimmte Schrittfolge unterstützt die individuellen Prozesse (siehe www.godlyplay.de).

Das vorliegende Buch enthält *Vertiefungs*darbietungen. Es setzt voraus, dass die Leserinnen mit dem Godly Play-Konzept grundlegend vertraut sind und sich auf die Weiterentwicklung mit GOTT IM SPIEL einlassen möchten. Die folgende Einleitung begnügt sich deshalb in Teil 1 mit übersichtshaften Skizzen

- 1.1 — zu den Voraussetzungen und Intentionen,
- 1.2 — zum Raumkonzept,
- 1.3 — zur zeitlichen Struktur,
- 1.4 — zu den Aufgaben der Leitenden,
- 1.5 — zu Geschichten und Curriculum sowie
- 1.6 — zu den Gesten.

Ausführliche Darstellungen finden sich im Bd. 1 der Godly Play-Buchreihe sowie im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Bücher.³ Im letztgenannten Buch finden sich auch genauere Überlegungen zum Einsatz von GOTT IM SPIEL in den unterschiedlichen Handlungsfeldern von Gemeinde, Schule sowie in anderen Kontexten und mit anderen Altersgruppen.⁴ Zahlreiche Fotos, Praxisbeispiele und Übungen für die Leser dienen der Veranschaulichung und Anwendung ebenso wie Kopiervorlagen und Übersichten im Anhangsteil des Buches.

1 Quelle: Steinhäuser, Martin; Simon, Evamaria: „Ich frage mich, ob Gott am Ende glücklich war ...“. Glück und Heil als heuristische Aspekte in Godly Play, in: Jahrbuch für Kindertheologie, Bd. 10, Stuttgart 2011, 60–80, mit Transkript und axialer Codierung, <http://www.godlyplay.de/index.php/literatur/texte-und-vortraege-zu-godly-play> (Zugriff 02.01.2017).

2 Um des flüssigen Lesens willen wird der geschlechtergerechten Sprache in diesem Buch dergestalt Rechnung getragen, dass weibliche und männliche Bezeichnungen abwechselnd, jedoch keiner strengen Regel folgend, verwendet werden.

3 Vgl. Berryman, Jerome: Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Einführung in Theorie und Praxis. Hg. v. Martin Steinhäuser, Leipzig 2006; Kaiser, Ursula; Lenz, Ulrike; Simon, Evamaria; Steinhäuser, Martin: GOTT IM SPIEL. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart 2018.

4 Godly Play wurde entwickelt für Kinder zwischen 2 und 12 Jahren. Ein wichtiges Anliegen der deutschen Weiterentwicklung ist es, verstärkt auf Einsatzmöglichkeiten mit anderen Altersgruppen zu achten. Wenn im folgenden Text dennoch zumeist von „Kindern“ gesprochen wird, dann nicht, um die anderen Altersgruppen auszugrenzen, sondern um der besonderen Aufmerksamkeit für Kinder zwischen 2 und 12 Jahren willen.

Außerdem setzt das vorliegende Buch voraus, dass die Leser – neben den allgemeinen Konzept-Kenntnissen – die alttestamentlichen Glaubensgeschichten (Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe)⁵ kennen und mit Gruppen erkundet haben. Denn eben diese werden hier vertieft. Darum geht es in Teil 2 dieser Einleitung:

- 2.1 Die Weiterentwicklung der GOTT IM SPIEL-Geschichten aus ihrer Vorlage bei Godly Play
- 2.2 Die drei Untergattungen dieser Geschichten
- 2.3 Was wird mit ihnen „vertieft“, wo ist also ihr Ort im Raum?
- 2.4 Was heißt „vertieftes Ergründen“?
- 2.5 Übersicht aller Materialien der Darbietungen dieses Buches
- 2.6 Zur Form der Bibel-Zitate.

.....

1 – GOTT IM SPIEL. EIN ÜBERBLICK

1.1 – Voraussetzungen und Intentionen

Insgesamt gesehen, geht es Godly Play/GOTT IM SPIEL darum,

- *von den Kindern auszugehen*. Ihre Fragen, Themen und Formen, die Welt zu erkunden, stehen im Mittelpunkt. In diesem Sinn ist GOTT IM SPIEL „kindgemäß“. Es geht darum, Voraussetzungen zu schaffen, damit die Kinder selbst Themen finden, Bedürfnisse einbringen, Schwerpunkte setzen und Gestaltungsformen entwickeln können.
- dass die Kinder den existentiellen *Grundfragen ihres Lebens* auf die Spur kommen und sich mit ihnen auseinandersetzen können. Freiheit und Tod, Sinn und Gerechtigkeit, Herkunft und Zukunft, Aufgabe und Beziehung – solche Grundbestimmungen des Menschseins leuchten hinter vielen Alltagserfahrungen hervor. Die Darbietungen bringen Gewissheiten, Beweggründe und Fragen so ins Spiel, dass sich die Kinder darin emotional wiederfinden, sich kognitiv-kritisch ins Verhältnis setzen und sich in sich selbst vertiefen können.
- den Kindern *Inhalte der jüdisch-christlichen Tradition* als eine Hilfe für ihre je eigenen spirituellen Suchprozesse anzubieten. Zentral sind hierbei Bilder eines den Kindern zugewandten und nahekommenden, sie in Jesus Christus verlässlich begleitenden Gottes. Konflikthafte Zuspitzungen in der Gottesbeziehung (z.B. „Isaak und Abraham“, „Ijob“, „Kreuzigung“) werden dabei nicht ausgeschlossen, sondern zugemutet und zur Diskussion gestellt.
- dass die Kinder mithilfe der christlichen Tradition *eine Sprache finden*, sowohl verbal als auch nonverbal, um ihre spirituellen Empfindungen und existentiell wichtigen Fragen artikulieren und an ihnen arbeiten zu können. Sie sollen in der Begegnung mit Geschichten und Symbolen sprachfähig werden, um ihre eigenen Ideen und Gefühle, Ahnungen und Gewissheiten ausdrücken zu können.
- den Kindern *Gemeinschaftserfahrungen* zu ermöglichen, die von Wertschätzung und Respekt getragen sind. Die konkreten Prozesse bieten Raum für Individualität, aber sie sollen auch die jeweilige Gruppe als eine tragende Struktur spürbar werden lassen. Diese Gemeinschaftserfahrungen beziehen sich über die jeweilige Gruppe hinaus auch auf die Kirche (in einem weiteren, auch historischen Sinn) sowie auf die *Herkunftsfamilien* (weshalb sich im hinteren Teil dieses Buches zu jeder Darbietung ein sog. ‚Elternbrief‘ als Kopiervorlage zum Mitgeben befindet).

Insgesamt kann man sagen: Alles im GOTT IM SPIEL-Konzept dient dem Ziel, dass die Kinder ihren je eigenen, belastbaren *Lebensglauben* finden. Mit diesem Begriff ist zum einen ein Zutrauen in den Sinn des Lebens, ein Vertrauen auf Begleitung im Leben und ein Selbstvertrauen auf das eigene So-Sein und die eigenen Fähigkeiten

⁵ Berryman, Jerome: Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 3: Praxisband Glaubensgeschichten. Hg. v. Martin Steinhäuser, 3. überarb. und ergänzte Auflage, Leipzig 2017.

gemeint. Zum anderen weist der Begriff *Lebensglauben* auf den hin, der diesen Glauben trägt. Denn das GOTT IM SPIEL-Konzept ist aus bestimmten christlichen und religionspädagogischen Ideen heraus entwickelt und möchte die Entwicklung eines Gottesglaubens unterstützen, der den Kindern hilft, die Herausforderungen ihres jeweiligen Lebens zu meistern. So eröffnet GOTT IM SPIEL *Spannungsfelder*: Zwischen Vorgaben aus der jüdisch-christlichen Tradition und der religiösen Freiheit, zwischen einer elementar-kindlichen und einer biblisch geprägten Sprache, zwischen Beheimatung und Freisetzung.

Mit diesen Voraussetzungen und Intentionen sowie den daraus folgenden Konzeptmerkmalen tritt GOTT IM SPIEL in den fachlichen Dialog mit anderen Konzepten religiöser oder spiritueller Bildung im deutschsprachigen Raum. In diesem Dialog können die unverwechselbaren, speziellen Beiträge sichtbar werden, die GOTT IM SPIEL einzubringen hat. GOTT IM SPIEL repräsentiert kein in sich abgeschlossenes Konzept, sondern sucht das Zusammenspiel mit den Rahmenbedingungen der unterschiedlichen Praxisfelder in Gemeinde und Schule, in der Erwachsenenbildung oder der Klinikseelsorge.

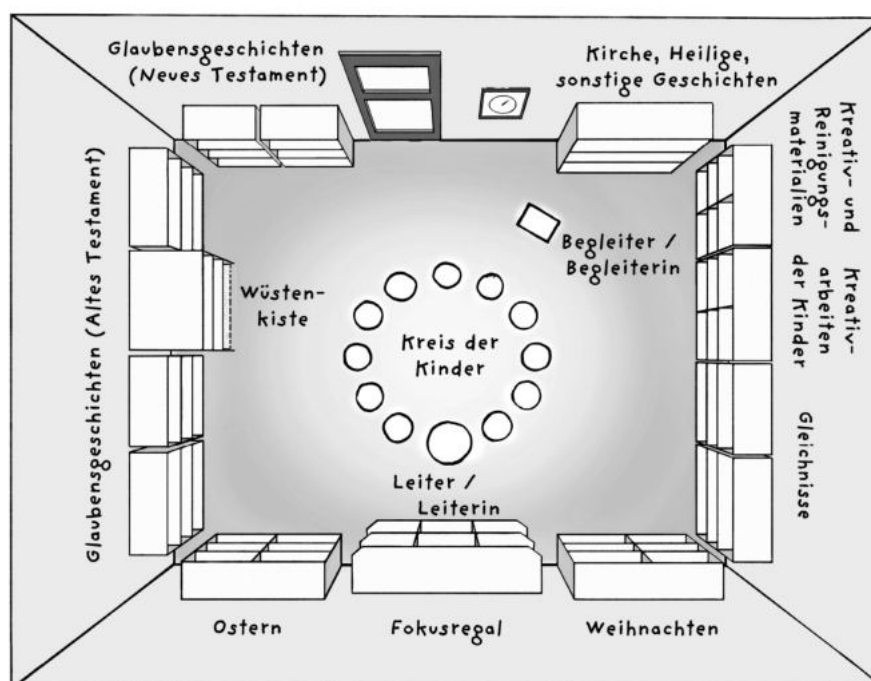
.....

1.2 – Ein geschützter Raum

Im Dienst der o.g. Intentionen wird den Kindern bei GOTT IM SPIEL ein *geschützter Raum* angeboten. Dieser Begriff bezieht sich einerseits auf eine bestimmte ‚physikalische‘ Raumausstattung. *Geschützter Raum* meint aber andererseits auch, in einem eher metaphorischen Sinne, den Umgang mit der Zeit (1.3) sowie die Qualität der Beziehungen zwischen den Anwesenden (1.4).

Beschäftigen wir uns zunächst mit der äußerlichen Raumgestaltung. Sie ist eines der einprägsamsten Merkmale von GOTT IM SPIEL. Nur selten hat man in der Praxis den ‚Luxus‘ eines vollständig eingerichteten Raumes. Doch schon der Sitzkreis auf dem Fußboden und einige wenige Regale mit typischen Geschichten-Materialien genügen, um einen GOTT IM SPIEL-Raum wiederzuerkennen. Es ist trotzdem nützlich, sich die ‚ideale‘ Einrichtung eines GOTT IM SPIEL-Raumes vor Augen zu führen. So kann man rasch die leitenden Prinzipien erkennen, die man dann unter je und je gegebenen Umständen teilweise oder auch vollständig anwenden kann.

Das folgende Schema veranschaulicht eine solche „idealisierte“ Übersicht.



Raum-Schema im GOTT IM SPIEL-Konzept. Grafik: Emile Döschner. © Godly Play deutsch e.V.

Offene Regale ringsum halten Geschichten- sowie Kreativmaterialien bereit. Weil die Regale niedrig sind, haben die Kinder die Materialien in Augenhöhe. Wenn sich die Kinder im Raum aufhalten, bewegen sie sich wie in einer „offenen Bibel“ – sie sind von Geschichten umgeben, die sie nach und nach kennen und in Gebrauch nehmen lernen. Die Regale sind nicht mit möglichst vielen Geschichten ‚vollgestopft‘, sondern eher sparsam eingeräumt. Die Materialien sind so gestaltet und präsentiert, dass sie sich den Kindern zum Spielen anbieten – ästhetisch schön, Neugier weckend, vielfältige Verwendung erlaubend, haltbar, ökologisch wertvoll.

Die Raumeinrichtung vermittelt den Eindruck, dass sie absichtsvoll für Kinder gestaltet wurde. Sie ist eine „vorbereitete Umgebung“ im Sinne der Montessori-Pädagogik. Das bedeutet: Alles im Raum dient dazu, dass sich die Kinder wichtige Strukturen der ‚Sache‘ selbsttätig erschließen können. Der Raum kommuniziert mit den Kindern. Es gibt auch ein Aufbewahrungsregal für unvollendete Kreativarbeiten, wenn die verfügbare Zeit nicht ausgereicht hat. Die Kinder können selbst Verantwortung für die Ordnung übernehmen. Denn mit der Zeit wissen sie, wo welches Material seinen Platz hat. Reinigungsutensilien liegen ebenfalls für sie bereit, falls mal etwas verschüttet wurde. Die Kinder spüren an der Raumeinrichtung, dass sie hier wertschätzend willkommen und ernst genommen sind. Hier dürfen sie ‚Platz nehmen‘, im direkten wie im übertragenen Sinn.

Natürlich kann keine Raumeinrichtung ‚gewährleisten‘, dass die oben genannten Intentionen des GOTT IM SPIEL-Konzeptes tatsächlich erreicht werden. Keine noch so vollständige und liebevoll vorbereitete Ausstattung könnte das. Auch die anderen, noch zu skizzierenden Konzept-Merkmale können das nicht. Dennoch sollte die Bedeutung einfacher klassischer Zeichen, wie etwa einer brennenden Kerze im Morgenkreis der Kindertagesstätte, einer aufgeschlagenen Bibel im schulischen Raum der Stille, die Figuren der „Heiligen Familie“ auf dem Fokusregal nicht unterschätzt werden. Außerdem ‚repräsentieren‘ die Materialien, durch die mit ihnen erzählten Geschichten, unterschiedliche Erfahrungen mit der Nähe und Ferne Gottes. Letztlich ist es das *gesamte* Ensemble der Merkmale, das die Kinder einlädt, ihren individuellen Suchbewegungen zu vertrauen und die Deutungsangebote des christlichen Glaubens als Hilfestellung anzunehmen.

.....

1.3 – Die zeitliche Struktur (Phasen) einer Einheit

Auch der Umgang mit der Zeit gehört zum Konzept eines *geschützten Raumes* – in diesem Fall eines ‚Zeitraums‘. Die wiederkehrende Abfolge der Phasen vermittelt Sicherheit.

1) Bereit werden

Bereits bei der individuellen Begrüßung an der Tür beginnt eine *Entschleunigung*. Sie schafft Raum für tiefere Aufmerksamkeit und zieht sich durch die ganze Einheit. Ebenfalls zur ersten Phase gehört es, einen Platz im Kreis bei der Leiterin zu finden. Eine leichte Plauderei über das, was gerade obenauf liegt, oder auch ein Lied helfen, im Prozess anzukommen. Gibt es im Raum einen Kirchenjahres-Kreis als Wandbehang, kann ein Kind den Zeiger um einen Wochenblock weiterrücken. Schließlich verständigt sich die Leiterin mit den Kindern, ob diese „bereit sind für eine Geschichte“. Dadurch werden nebenbei die Spannung erhöht und die Aufmerksamkeit fokussiert.

2) Eine Darbietung erleben und ergründen

Im Mittelpunkt der zweiten Phase stehen die Erzählung und das Ergründen einer Geschichte. Die Leiterin achtet darauf, dass die Kinder gut sehen können, aus welchem Regal sie das Material der Geschichte holt. So finden es die Kinder leicht wieder, wenn sie sich später einmal selbst mit dieser Geschichte beschäftigen wollen. Während der Darbietung schaut die Erzählerin die Kinder nicht an. Ihr Erzählstil dramatisiert nicht. Sie reduziert die Wichtigkeit ihrer eigenen Person, damit die Kinder besser in die Geschichte eintauchen können. So wird ein Raum für die jeweils eigenen inhaltlichen Schwerpunkte eröffnet, die die Kinder schon beim Zuhören und Zuschauen setzen. Diese individuellen Schwerpunkte können die Kinder beim anschließenden Ergründungsgespräch äußern. Sehr offen gehaltene Fragen der Leiterin geben viel Freiheit, die emotionalen und gedanklichen Anknüpfungspunkte ins Gespräch einzubringen. (Im Geschichten-Genre der „Gleichnisse“

gibt es sogar schon am *Anfang* der Darbietung ein erstes Ergründen, das die Vorstellungskraft der Kinder zusätzlich aktiviert – so wie es die metaphorische Eigenart von Gleichnissen erfordert.) Die Kinder hören einander zu. Viele Alltagserfahrungen fließen ein. Im Laufe des Gesprächs gehen die Kinder zunehmend in Diskussion miteinander. Sie beginnen ihre jeweiligen Deutungen zu vergleichen und einzuordnen. Manche ‚Gedankenfäden‘ bleiben in der Luft schweben, scheinbar unverbunden mit dem sonstigen Gesprächsverlauf. Je nach Größe der Gruppe und Länge von Darbietung und Gespräch hat der GOTT IM SPIEL-Prozess bis zu diesem Punkt ca. 30 Minuten gedauert.

3) Spiel- und Kreativphase

Im Übergang zur dritten Phase räumt die Leiterin die Geschichte zurück ins Regal. Die Kinder überlegen derweil, womit sie sich beschäftigen wollen. Dann dürfen sie ihre Wünsche äußern und verlassen eines nach dem anderen den Kreis, um sich in Ruhe ihrer gewählten Tätigkeit zuzuwenden. Manche spielen mit dem Material der heutigen oder einer früher gesehenen Geschichte. Andere wählen sich Farben und Papier oder anderes aus dem Kreativangebot. Der Begleiter hatte den Prozess bisher von seinem Stuhl an der Tür aus verfolgt. Nun hält er sich bereit, falls ihn einzelne Kinder bei der Auswahl oder dem Umgang mit bestimmten Materialien zu Hilfe holen möchten. Die Leiterin nimmt das Geschehen von ihrem Platz vor dem Fokusregal her wahr. Wollen sich mehrere Kinder mit demselben Material beschäftigen, müssen sie sich untereinander verständigen. In wenigen Minuten sind viele kleine Orte im Raum entstanden, aus einzelnen Kindern oder in kleinen Gruppen, mit ihrer jeweiligen Beschäftigung. Die Spiel- und Kreativphase ist derjenige Teil eines GOTT IM SPIEL-Prozesses, der den Kindern die größte Freiheit bietet, ihre individuellen Themen zu entfalten und sich in das zu vertiefen, was sie selbst gerade beschäftigt. Deshalb sollte diese Phase nicht kürzer als 20 Minuten sein – je nach Kontext gern auch 40 Minuten oder sogar noch länger.

4) Das kleine Fest

Mit einem akustischen oder optischen Signal weist der Begleiter die Kinder darauf hin, dass die Spiel- und Kreativzeit bald zu Ende geht. Er wählt drei Kinder aus, die das Austeilen von Servietten, Keksen und Getränken übernehmen. Währenddessen räumt der Rest der Gruppe nach und nach die Materialien zurück und findet sich wieder im Kreis bei der Leiterin ein. Die letzte Phase beginnt: Das kleine Fest. Eine Präsentation von ‚Produkten‘ der Spiel- und Kreativphase ist nicht vorgesehen, denn das Wichtigste ist *im Prozess* geschehen. Wiederum verändert sich die Atmosphäre im Raum. Waren die Kinder in der Spiel- und Kreativphase lebhaft bei der Sache, durchaus mit an- und abschwellendem Gemurmel, kehrt nun wieder eine konzentrische Aufmerksamkeit ein. Vielleicht stellt die Leiterin die brennende Christus-Kerze vom Fokusregal in die Mitte. Vielleicht lädt sie, je nach Handlungskontext, die Kinder zu einer Gebetsrunde ein. Erstaunliches geschieht: Eine Zeitlang macht sich eine geradezu „andächtige“ Stille breit. Die Anwesenden sinnen dem bisher Erlebten noch einmal nach, bevor auch dies wieder einem angenehmen Plaudern weicht – vielleicht über das, was die Kinder im Laufe des Tages noch vorhaben. Geht diese Zeit zu Ende, so verabschieden sich die Kinder von der Leiterin. Sie spricht ihnen, auch hier je nach Situation unterschiedlich, vielleicht einen individuellen Segen zu. Auch der Begleiter, der während des Festes die Schwelle gehütet hatte und nun die Tür nach draußen öffnet, verabschiedet die Kinder einzeln.

In dieser zeitlichen Abfolge, wie auch an vielen anderen Punkten, ist die Herleitung des GOTT IM SPIEL-Konzeptes von Jerome Berrymans Godly Play gut zu erkennen. Der Ablauf beruht ungefähr auf der Grundstruktur des christlichen Gottesdienstes: Mit Leib und Seele ankommen – hören und fragen – antworten – feiern – gesegnet weitergehen. Dieser Grundstruktur wird zugetraut, die horizontale wie vertikale Kommunikation, den zwischenmenschlichen Austausch wie die Begegnung mit Gott, in sinnvoller Weise zu unterstützen. Eine besondere Zeit, in einem besonderen Raum, um sich besonderen Fragen des eigenen Lebens zuwenden zu können.

Stehen für einen GOTT IM SPIEL-Prozess weniger als 60 Minuten (oder besser 90 Minuten), zur Verfügung, muss man sich entscheiden. Als Faustregel kann dabei gelten: Wer für die Spiel- und Kreativphase nicht mindestens 20 Minuten hat, sollte sie lieber überspringen und direkt zum Fest übergehen. Denn jeder Mensch braucht seine Zeit, sich in eine Beschäftigung zu vertiefen, ein Spiel zu entwickeln, Kreativmaterialien auszuprobieren.

Bricht man diesen Prozess zu zeitig ab, gibt man dem Kind damit indirekt zu verstehen, dass diese Phase nicht so wichtig sei und die Tätigkeiten in ihr nicht so wertvoll, als dass man sie nicht jederzeit beenden könnte. Als Alternative kann man überlegen, von Zeit zu Zeit die Darbietung der Vorwoche wortlos, nur am Material zu wiederholen, oder ganz auf die Darbietung einer Geschichte zu verzichten, um der Spiel- und Kreativphase den ihr gebührenden Zeitraum zu gewähren. Wird GOTT IM SPIEL in einem Kindergottesdienst eingesetzt, der parallel zum Erwachsenengottesdienst läuft, und kehren die Kinder zum Abendmahl wieder zu ihren Eltern zurück, kann man zum Beispiel auch auf das kleine Fest verzichten.

.....

1.4 – Die Aufgaben der beiden Leitenden

Zwei Erwachsene halten sich in zwei verschiedenen Rollen bereit, um die Gruppe zu unterstützen. Die bisherige Darstellung hat sie schon ein wenig eingeführt. Die folgende Übersicht hält schematisch die wichtigsten Aufgaben fest. Es ist zu beachten, dass sich die konkreten Aufgaben je nach Handlungskontext unterscheiden können. Besonders wenn die Leiterin keine zweite Person an ihrer Seite hat, werden Kompromisse nötig sein. Doch auch dann ist es – ähnlich wie bei der Frage nach einem „vollständig eingerichteten Raum“ – hilfreich, das *ganze* Aufgabenspektrum zu kennen. Denn nur so kann man die sorgfältig durchdachte, spezifische Unterschiedlichkeit zwischen Leiterin- und Begleiter-Rolle sehen und bedenken.⁶

| Phase des Prozesses | Leiterin/Leiter | Begleiter/Begleiterin |
|---------------------|--|--|
| Vorbereitung | <ul style="list-style-type: none"> • bereitet die Darbietung in Text, Material und Spielweise vor | <ul style="list-style-type: none"> • beschafft Material für das Fest und fehlendes Kreativmaterial |
| Vor dem Beginn | <ul style="list-style-type: none"> • bereitet den Sitzkreis vor (bereitlegen von Kissen o.Ä.) • prüft das Material der Geschichte und stellt es bereit • prüft die Geschichten im Raum: sind sie vollständig und einladend präsentiert? • bereitet das Fokusregal vor (z.B. liturgische Farben der Filzunterlage prüfen, Bibel aufschlagen, Kerze und Streichholz bereitstellen ...) | <ul style="list-style-type: none"> • kopiert die Elternbriefe • legt die Elternbriefe bereit • überprüft die Kreativmaterialien • stellt Material bereit (z.B. Wasser ...) • bereitet das Fest vor: legt z.B. Servietten, Gebäck, Obst o.Ä., Getränk bereit • prüft: Ist der Raum einladend? Ist es ein geschützter Raum? |
| | <p>Beide Personen kommen miteinander zur Ruhe, stimmen sich auf die Kinder und den kommenden Prozess ein. Je nach Situation sprechen sie miteinander ein Gebet. Sie erinnern sich daran, dass sie vertrauen dürfen: auf die Geschichten, auf den Prozess, auf Gott und auf die Kinder.</p> | |
| Bereit werden | <ul style="list-style-type: none"> • nimmt ihren Platz vor dem Fokusregal ein • erwartet die Kinder und begrüßt sie vom Platz aus freundlich • hilft ihnen, einen Platz zu finden und den Kreis zu bilden | <ul style="list-style-type: none"> • nimmt seinen Platz auf einem niedrigen Stuhl an der Tür ein • begrüßt die Kinder, möglichst mit Namen, und heißt sie willkommen • achtet auf Entschleunigung |

⁶ Die Übersicht folgt im Wesentlichen dem Text von Anita Müller-Friese, welchen sie für den entsprechenden Anhang im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Buchreihe verfasst hat.

| | | |
|----------------------------------|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • fragt die Gruppe und achtet dabei auf jeden Einzelnen: „Bist du bereit für die Geschichte?“ • hilft beim Bereitwerden, wo dies nötig ist | <ul style="list-style-type: none"> • hilft den Kindern, im Raum anzukommen • achtet auf Hindernisse des Bereitwerdens, nimmt sie ernst und unterstützt bei Lösungen • schließt die Tür, stellt sich auf Zu-Spät-Kommende ein |
| <p>Darbietung der Geschichte</p> | <ul style="list-style-type: none"> • lenkt die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Geschichte • zeigt eine wertschätzende Haltung gegenüber der Geschichte durch achtsame Behandlung des Materials • entschleunigt das Geschehen • bereitet „die Bühne“ für die Geschichte durch Ausbreiten der Unterlagen • hilft allen, in die Geschichte hineinzufinden • konzentriert sich auf die Geschichte (hält Blickkontakt mit dem Material, nicht mit den Kindern) • signalisiert durch ihre Körperhaltung deutlich das Ende der Geschichte und den Beginn der nächsten Phase | <ul style="list-style-type: none"> • achtet auf Störungen von außen • achtet auf Prozesse, die in und zwischen den Kindern stattfinden • kümmert sich bei Bedarf um unruhige Kinder, greift aber selbst nur ein, wenn die Gruppe zu stark gestört wird |
| <p>Ergründen</p> | <ul style="list-style-type: none"> • nimmt die Kinder wahr; lässt ihnen Zeit, aus der Geschichte aufzutauchen • stellt die Ergründungsfragen, die zur Geschichte gehören • nimmt die Antworten mit Interesse und Wertschätzung wahr • ermöglicht der Gruppe ein vertiefendes Gespräch über die erlebte Geschichte • strukturiert und moderiert das Gespräch der Kinder untereinander • hält Unklarheiten aus • schaut das sprechende Kind an, ermutigt durch Blick, Körperhaltung und unterstützende Laute (z.B. mmh, ah ...) • stellt behutsam Nachfragen • bewertet die Aussagen nicht • zeigt Wertschätzung gegenüber jeder Äußerung, auch Schweigen ist erlaubt • fragt kein Kind direkt • äußert sich selbst inhaltlich nicht • achtet darauf, was in ihrem eigenen inneren Prozess durch das Nachdenken der Kinder ausgelöst wird • bezieht durch Gesten (z.B. Zeigen auf die Figuren) die Äußerungen der Kinder auf die Geschichte | <ul style="list-style-type: none"> • hört aufmerksam zu, achtet aber zugleich auf potentielle Störungen von außen • signalisiert waches Interesse für die Kinder • beobachtet die Kinder während des Ergründungsgesprächs in Bezug auf Körperhaltungen und Bewegungen • nimmt die unterschiedliche Redebeteiligung der einzelnen Kinder wahr • hilft bei Störungen • hilft Kindern bei körperlichen und/oder emotionalen Bedürfnissen • sichert den Kreis nach außen |

| | | |
|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • verändert das ausliegende Bild der Geschichte entsprechend der Antworten der Kinder • stellt am Ende die ursprüngliche Fassung wieder her • räumt abschließend die Gegenstände in den Korb und die Geschichte an ihren Platz | |
| <p>Während dieses ganzen Prozesses kommunizieren die beiden Leitenden nicht miteinander über die Köpfe der Kinder hinweg. Dennoch unterstützen sie sich gegenseitig durch Wahrnehmen und Begleiten des Prozesses und können sich aufeinander verlassen.</p> | | |
| <p>Spiel- und Kreativphase</p> | <ul style="list-style-type: none"> • fragt die Kinder im Kreis nach ihren Plänen für eigene Beschäftigung • hilft den Kindern bei ihrer Entscheidung, eine Tätigkeit zu wählen • lässt den Kindern die Zeit für die Entscheidung, die sie brauchen • ordnet die (Zusammen-)Arbeit (z.B. wenn zwei Kinder das gleiche Material wählen, findet sie mit den Kindern eine Lösung) • bleibt am Fokusregal sitzen, auf Augenhöhe mit den Kindern • beobachtet zurückhaltend die Kinder bei ihrer Beschäftigung • wird nur aktiv, wenn die Kinder ihr etwas zeigen wollen oder sich gegenseitig stören • hilft den Kindern, am Ende der Phase in den Kreis zurückzufinden | <ul style="list-style-type: none"> • hört zu, welche Tätigkeit die Kinder gewählt haben • hilft ihnen bei Bedarf dabei, das Gewählte zu finden, bietet zurückhaltend Hilfe beim Umgang mit dem Material an • achtet darauf, dass die Regeln für den Umgang mit Material bekannt sind und eingehalten werden • beobachtet unauffällig das Tun und Lassen der Kinder • ist bei gefährlichen Situationen (z.B. Kerzen anzünden) in der Nähe • greift in Konfliktfällen schlichtend und ordnend ein • beendet die Phase mit einem Zeichen (Klangschale o.Ä.) und sichert, wo nötig, das Aufräumen • hilft, einen Ort für unfertige Produkte zu finden |
| <p>Fest und Abschied</p> | <ul style="list-style-type: none"> • je nach Handlungskontext: stellt die Kerze vom Fokusregal in die Mitte und/oder beginnt das Fest mit Gebet o. Ä. • ist aufmerksam beim Geplauder der Kinder • beendet das Fest • verabschiedet die Kinder, evtl. mit einem individuellen oder gemeinsamen Segen | <ul style="list-style-type: none"> • wählt Kinder aus, die bei der Vorbereitung des Festes helfen • hilft beim Umgang mit Saft und Gebäck • bleibt auf dem Platz an der Tür, falls Störungen von außen drohen – nimmt ansonsten am Fest teil • hilft beim Aufräumen • verabschiedet die Kinder an der Tür (teilt die Elternbriefe aus) |
| <p>Beide bereiten die Einheit nach. Sie tauschen sich aus und reflektieren den Prozess. Vielleicht notieren sie wichtige Eindrücke. Sie räumen auf und stellen fest, was für die nächsten Sitzungen gebraucht wird. Sie nehmen weitere Planungen vor.</p> | | |

Diese Aufgabenübersicht erweckt vielleicht den Eindruck, als sei das Handeln der Leitenden bis ins kleinste Detail reguliert. Doch das ist nicht der Fall. Entscheidend ist vielmehr die *Haltung*, mit der die beiden Erwachsenen den Kindern gegenüber im Prozess agieren. Die skizzierten Aufgaben sind lediglich Ausdruck dieser Haltung, welche sich in dieser oder jener Hinsicht auch anders ausdrücken kann. Ihre Haltung ist bestimmt vom Respekt gegenüber jedem Kind und vom Vertrauen in seine Fähigkeit zur Selbststeuerung, Akteur seines eigenen Denkens, Glaubens, Tuns und Lassens zu sein. Diese pädagogische Haltung enthält auch eine spirituelle Dimension: Die Erwachsenen versuchen, in jedem Kind und seinem Verhalten „GOTT IM SPIEL“ zu sehen.

.....

1.5 – Geschichten und Curriculum allgemein

1) Vier Gattungen von Geschichten

Darbietungen im GOTT IM SPIEL-Konzept lassen sich in drei Gruppen aufteilen – auf die vierte Gattung komme ich später zurück. Auch diese Aufteilung geht auf Jerome Berrymans Godly Play zurück. Sie ist abgeleitet aus der Intention, Kindern zu helfen, eine *Sprache* dafür zu entwickeln, an den existentiellen Grundfragen ihres Lebens zu arbeiten. So vielfältig diese Fragen und Erfahrungen sind, so unterschiedlich wird auch die Form sein, um sie auszudrücken. Erfreulicherweise bieten Bibel und Kirche keine *einheitliche Sprache*, sondern ganz unterschiedliche – verbale und nonverbale – *Sprachformen des Glaubens* an. Deshalb entwickelte Berryman Geschichten-Gattungen, die solche Unterschiede repräsentieren und dadurch den Kindern im Blick auf unterschiedliche Situationen und Fragestellungen nützlich sein können. In der Rubrik „Glaubensgeschichten“ wird von Erfahrungen erzählt, die Menschen mit Gott in Raum und Zeit machen. Diese Geschichten stellen die Frage nach der individuellen Zugehörigkeit zum Volk Gottes, nach religiöser Identität und Integration. Die Kinder können wichtige Erlebnis-, Glaubens- und Verhaltensmuster bei sich selbst wiedererkennen. Diese Geschichten werden mit dreidimensionalen Materialien dargeboten; manche spielen in einer Wüstenkiste oder einem Wüstensack. „Gleichnisse“ hingegen bieten andere ‚Sprachspiele‘ an. In Gleichnissen fordert Jesus zu kreativen Interpretationen des Reiches Gottes heraus. Dafür verwendet er Alltagsbilder, stellt dann aber häufig gewohnte Ansichten auf den Kopf. Gleichnisse zielen auf das spielerische Austesten der Grenzen im alltäglichen und spezifisch christlichen Sprachsystem. Gleichnisse bringen Menschen zum Protestieren, zum Lachen, zu einem Gefühl der Freiheit von Gott her. Sie werden mit zweidimensionalen Materialien erzählt und in goldenen Schachteln, die Wert und Geheimnis andeuten, aufbewahrt. Die dritte Gattung von Geschichten hat Berryman „Liturgische Handlungen“ genannt. In diesen Darbietungen werden biblische Stoffe mit kirchlichen Ausdrucks- und Gestaltungsformen des Glaubens verbunden (zum Beispiel zu den Sakramenten, zum Kirchenjahr, zum Gottesdienst). Diese Geschichten werden zumeist im Advents- und Weihnachtsregal, im Fokusregal sowie im Osterregal aufbewahrt (vgl. die Raumskizze des Abschnittes 1.2).

2) Impulse für das Ergründungsgespräch

Jeder dieser drei Gattungen von Darbietungen ist eine eigene Form zugeordnet, Impulse für das anschließende Ergründungsgespräch zu formulieren. Die Impulse bei den Glaubensgeschichten fragen betont offen nach den subjektiven, erfahrungsbezogenen Zugängen der Kinder zum Stoff der Darbietung:

- Ich frage mich, was euch wohl das Liebste ist in der Geschichte?
- Was meint ihr, könnte wohl am wichtigsten in der Geschichte sein?
- Ich frage mich, wo ihr in der Geschichte vorkommt? An welcher Stelle erzählt die Geschichte etwas von euch?
- Ob wir wohl etwas weglassen könnten und hätten immer noch alles, was wir für die Geschichte brauchen?

Bei den Gleichnissen werden die Kinder eingeladen, spielerisch und metaphorisch mit den konkreten Materialien und Inhalten umzugehen und das Gleichnis über die Darbietung hinaus in ihren Alltag zu ‚verlängern‘. So werden etwa im „Gleichnis von der kostbaren Perle“ folgende Ergründungsfragen vorgeschlagen:

- Ich frage mich, ob dieser Mensch mit der wirklich kostbaren Perle glücklich war?
- Ich frage mich, was der Kaufmann jetzt wohl tun wird?
- Mich wundert, dass der Verkäufer etwas so Kostbares so bereitwillig abgegeben hat.
- Was meint ihr: Ob der Verkäufer mit allen diesen Dingen glücklich ist?
- Ob der Verkäufer einen Namen hat?
- Ich frage mich, ob der Kaufmann einen Namen hat?
- Nun, ich würde gerne wissen, was die kostbare Perle wohl wirklich bedeuten könnte.
- Ich frage mich, was so wertvoll sein kann, dass jemand bereit ist, alles dafür herzugeben?
- Ich frage mich, ob du jemals mit einer so kostbaren Perle in Berührung gekommen bist?
- Ich frage mich, was das alles wohl tatsächlich bedeuten könnte?⁷

Die vorgeschlagenen Impulse zu den „Liturgischen Handlungen“ wiederum beinhalten sowohl Elemente aus den „Glaubensgeschichten“ als auch aus den „Gleichnissen“. So werden etwa in „Der gute Hirte und die weltweite Einheit der Christen“ folgende Ergründungsfragen vorgeschlagen:

- Ich frage mich, ob ihr auch schon einmal ganz nahe an diesem Tisch gewesen seid?
- Ich wüsste gern, wo dieser Tisch wirklich sein könnte?
- Was meint ihr, ob die Menschen glücklich sind an diesem Tisch?
- Habt ihr auch schon einmal die Worte des guten Hirten gehört?
- Seid ihr schon einmal ganz nahe bei Brot und Wein gewesen?
- Ich frage mich, wo sich Brot und Wein in Wirklichkeit befinden könnten?
- Was meint ihr, wo dieser Ort wirklich sein könnte?⁸

Gelegentlich spricht Berryman noch von einer *vierten* Geschichtenrubrik, der „Stille“ – eine Rubrik, die alle anderen drei Gattungen überbietet und integriert. Seit 2017 ist der Stille eine eigene, materiallose Darbietung gewidmet;⁹ ansonsten bildet sie eher eine dem spirituellen Prozess zugrunde liegende, eigentümliche Kommunikationsweise.

3) Kern- und Vertiefungsgeschichten

Während die drei oben genannten Gattungen die Geschichten *horizontal* im Raum sortieren, geht es nun um ihre *vertikale* Anordnung innerhalb der Regale. Die Unterscheidung zwischen sog. „Kern-“ und „Vertiefungsdarbietungen“ versucht, den Kindern unmittelbar ansichtig zu machen, welche Geschichten als besonders wichtig angesehen werden. Sie werden im Laufe eines Jahres oder eines mehrjährigen Curriculums mehrfach erzählt und haben ihren Platz zumeist oben auf den Regalen.

In den untersten Regalfächern hingegen werden Kinderbibeln, Bibellexika, Kinderbücher zu theologischen Themen, Bibel-Atlanten oder andere Materialien aufbewahrt, welche die Kinder dazu einladen, in (Print-) Medien Informationen zu sammeln, Zusammenhänge nachzulesen oder sich mit Einzelthemen vertieft zu beschäftigen.

Dazwischen, in den mittleren Fächern, werden die Materialien zu solchen Geschichten aufbewahrt, die die Kerndarbietungen *ergänzen* oder *vertiefen*. Die 17 Darbietungen des vorliegenden Buches gehören allesamt in diese Kategorie. Ihre Eigentümlichkeiten werden in Teil 2 dieser Einleitung näher erläutert. Manchmal, doch nicht immer, sind Vertiefungsdarbietungen für *ältere* Kinder konzipiert. Wichtig ist vor allem: Vertiefungsdarbietungen setzen meist voraus, dass die Kinder mit den dazugehörigen Kerndarbietungen hinlänglich vertraut sind, sie also einmal oder möglichst mehrmals vorher gesehen und ergründet haben.

7 Berryman, Jerome: a.a.O. (Bd. 3), S. 116ff..

8 Berryman, Jerome: Godly Play. Ein Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 4: Praxisband: Osterfestkreis (hg. v. Martin Steinhäuser). Leipzig 2007, S. 104.

9 Berryman, Jerome: a.a.O. (Bd. 3), S. 181ff.

4) Curriculum

Das wesentliche Planungs-Merkmal für die Abfolge von Geschichten bei GOTT IM SPIEL ist der *Kontext*, in welchem das Konzept angewendet wird. Im kindergottesdienstlichen Zusammenhang wird meist das *Kirchenjahr* mit seinen Festen, teilweise mit Vorbereitungszeiten leitend sein. Im schulischen Religionsunterricht hingegen regiert der *Lehrplan*. Dort müssen sich die Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Darbietungen einordnen und unter dieser Prämisse den Kindern einen spezifischen Zugang zu den ansonsten eher unterrichtlich erarbeiteten Inhalten ermöglichen. In Kindertagesstätten wiederum sind es häufig je nach lokalem Kontext verabredete thematische Akzente im Jahreskreis, die die Anordnung der Inhalte leiten. Noch stärker fragmentiert ist es bei einem *punktuellen* Einsatz in der Erwachsenenbildung, bei Familienfreizeiten, in der Kinderklinik oder in Seniorenkreisen. Eine systematisch-aufbauende und vertiefende Arbeit mit Godly Play/GOTT IM SPIEL in Kindergruppen ist am ehesten in außerschulischen Bildungsangeboten für Kinder in Kirchgemeinden im Laufe der Woche möglich, an denen Kinder halbwegs regelmäßig teilnehmen und die über entsprechende Räumlichkeiten und Zeitfenster verfügen. Doch die Erfahrung lehrt, dass Godly Play/GOTT IM SPIEL auch im punktuellen Zusammenspiel mit anderen Formaten den Teilnehmenden unverwechselbare, sehr einprägsame Erfahrungen in der individuellen Sinnsuche und der Begegnung mit biblischen und kirchlichen Inhalten verschaffen kann.

.....

1.6 – Gesten in den Gott im Spiel-Darbietungen

In allen GOTT IM SPIEL-Darbietungen spielen Gesten eine wichtige Rolle. Sie vermögen Inhalte und Befindlichkeiten auf eine Weise auszudrücken, die über die sprachliche Darstellung hinausgeht. Sie sind Teil der nonverbalen Kommunikation, Teil der ‚Verleiblichung‘ des mit Herz und Mund Erzählten. Wenn etwa eine Figur aus dem Spiel genommen und behutsam in den nach oben geöffneten Handteller gelegt wird und sich dann die andere Hand über dieser Figur schließt, wie ein Deckel, dann braucht man kaum noch Worte, um zu verstehen, was geschehen ist: Ein Mensch ist gestorben.

Nicht jede ‚Bewegung mit den Händen‘ ist eine Geste. Die Wortwurzel von „Geste“ (von lat. gerere = an sich tragen, gestus = Haltung, Gebärde) weist darauf hin: Gesten lassen einen *Vorgang* Gestalt gewinnen und unterstützen einen Zugang zu seiner *Bedeutung*. Der Unterschied zu einfachen ‚Spielhandlungen‘ liegt in der emotionalen Vertiefung und Verdichtung des Erzählten. Viele Gesten sind gleichsam ‚kulturell definiert‘. Z.B. deutet eine senkrecht aufgestellte Hand auf Abwehr. Die Kinder verstehen dies sofort, wie etwa in der Darbietung zu „Mose“. Andere Gesten (z.B. die nach unten offene waagerechte Hand) erschließen ihre Bedeutung (z.B. Segen) vielleicht erst im Zusammenspiel mit Wort und Material. Bei GOTT IM SPIEL lernen die Kinder Gesten kennen und damit eine besondere, einprägsame Form, sich auszudrücken. Sie sollten deshalb sparsam und nicht oberflächlich oder effektheischend eingesetzt werden.

Manche Gesten, die in den Darbietungen des vorliegenden Buches vorgeschlagen werden, sind in den linken Spalten der Geschichten-Texte nicht leicht zu beschreiben, wie etwa die Wirbelsturm-Geste bei „Ijob“. Deshalb finden Sie zu jeder Darbietung einen sog. QR-Code im Buch abgedruckt, wie hier im Beispiel rechts.



Benutzen Sie ein Smartphone mit einer Software zum Lesen von QR-Codes, können Sie den Code einscannen und gelangen zu einem kurzen *Film*, der wichtige Szenen/Gesten der jeweiligen Darbietung zeigt. Verfügen Sie nicht über solch ein Gerät, können Sie auch einfach den jeweils abgedruckten Internet-link verwenden, um den entsprechenden Film aufzusuchen, z.B. www.godlyplay.de/ijob. Die Filmsequenzen nehmen jeweils – wie übrigens auch alle Spielzeichnungen in den Darbietungen – die *Perspektive der Erzählerin* ein. In den „Elternbriefen“ im hinteren Teil des Buches hingegen sind die Darbietungen aus der *Sicht der Kinder* gezeichnet, damit die Kinder den Eltern leicht zeigen können, was sie gesehen haben.

.....

2 – ZUR KONZEPTION DIESES BUCHES

2.1 – Die Entstehung der Geschichten

Die 17 Darbietungen dieses Buches gehören zur Gattung der „Glaubensgeschichten“, genauer gesagt aus dem Alten Testament. Die meisten von ihnen sind auf die Kerndarbietungen aus Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe bezogen.¹⁰ Ihre Konzeption spiegelt die Weiterentwicklung von Godly Play unter dem Namen GOTT IM SPIEL für den deutschsprachigen Raum. Dieser Prozess ist interessant und sei deshalb kurz umrissen.

1) Ausgangspunkt Godly Play

Die Entwicklung der Geschichten des vorliegenden Buches nahm ihren Ausgangspunkt bei Bd. 6 der Godly Play-Buchreihe von Jerome Berryman.¹¹ Dieses Buch wurde in Deutschland von einer Gruppe aus zehn Erzählern und Fortbildnerinnen nach ähnlichen Standards übersetzt wie die Bände 2–4 der bisherigen Godly Play-Geschichten-Bücher:

- Ein kompletter Satz Materialien wurde aus den USA angeschafft.
- Jede Geschichte wurde von zwei Godly Play-erfahrenen Personen unabhängig voneinander übersetzt und in einem Spektrum unterschiedlicher Handlungsfelder mit Kindern getestet.
- Die Übersetzer trafen sich über einen Zeitraum von mehreren Jahren hinweg zu Workshops, um die Übersetzungen zu vergleichen und zu verbessern. Dabei wurde insbesondere auf theologische, pädagogische, sprachliche, materialmäßige und spielerische Qualitätskriterien geachtet.
- Die jeweils neueren Versionen wurden wiederum testgespielt und die gewonnenen Ergebnisse mithilfe von Testprotokollen untereinander kommuniziert.

2) Kritische Rückfragen

Bei diesen Workshops tauchten rasch kritische Rückfragen auf. Sie entzündeten sich an der Konzeption der Darbietungen bei Berryman: Er lässt sie allesamt auf Filzstreifen spielen. Auf diesen werden im Laufe der Darbietung eine Anzahl von Objekten abgelegt, welche an die erzählten biografischen Stationen der jeweiligen Person erinnern sollen. Mithilfe von sogenannten „Kontrollkarten“ können die Kinder in der Spiel- und Kreativphase selbst nachprüfen, ob sie die Objekte in der richtigen Reihenfolge auf der Unterlage ablegen. Insofern alle Filzstreifen dieselbe Breite aufweisen, sollen die Kinder außerdem, so eine weiterführende Idee Berrymans, alle Darbietungen im Raum hintereinander ausrollen können, um einen vertiefenden Eindruck vom Zusammenhang des geschichtlichen Verlaufs zu bekommen. Diese Spielweise mit Filzstreifen und Objekten begründet Berryman damit, dass es sich bei diesen Geschichten ja nur um „Vertiefungsdarbietungen“ handele, mit denen das Kerncurriculum je nach Bedarf in späteren Jahren ergänzt werden könne und deren nachgeordnete Wichtigkeit gegenüber den Kerndarbietungen für die Kinder auch spieltechnisch sofort erkennbar sein solle. Die Kritik des deutschen Übersetzer-Teams richtete sich auf mehrere Punkte:

- Dieser Vorschlag, die Geschichten „ins Spiel zu bringen“, unterfordert sowohl das inhaltliche Potenzial des Stoffes als auch das spielerische Bedürfnis der Kinder.
- Die Linearität der Darstellung und der Einsatz von Kontrollkarten lässt eine bedenkliche Verengung des Deutungsspielraumes der Kinder befürchten.
- Die spielpraktische Vereinheitlichung zwingt die Vielgestaltigkeit der alttestamentlich-biblischen Texte in einen eng gesteckten Rahmen methodischer Vorentscheidungen. Zwar sind biblische Stoffe stets davon abhängig, in welche Perspektive sie von Religionspädagogen, Predigern oder sonstigen Mitarbeitenden im Verkündigungsdienst gestellt werden. Umso wichtiger ist es aber, dass diese Perspektive den Rezipienten (Lesern, Hörern) die Möglichkeit gibt, das Ergebnis (Predigt, Darbietung) am biblischen Text selbst zu prüfen. Das ist nicht nur ein typisch protestantischer Vorbehalt, sondern ein allgemeines Kriterium biblischer Hermeneutik.

¹⁰ Hinweis: Querverweise im vorliegenden Buch auf Bd. 2 der Godly-Play-Buchreihe beziehen sich stets auf die 3. überarbeitete und erweiterte Auflage (Leipzig 2017).
¹¹ Berryman, Jerome W., *The Complete Guide to Godly Ply*, Vol. 6: 15 Enrichment Presentations for Fall. Key figures among the people of God, Denver 2006.

- Die Darbietungen fallen hinsichtlich ihres Potenzials, Raum für existentielle Fragestellungen zu eröffnen, hinter die Kerndarbietungen im Bd. 2 der Buchreihe zurück.
- Die Spielweise und ihre strenge Einordnung in das Spiralcurriculum von Godly Play macht es nahezu unmöglich, sie in der Vielfalt und in den Eigentümlichkeiten der Praxisfelder im deutschsprachigen Raum zum Einsatz zu bringen.

3) Die Aufgabe der Weiterentwicklung

Aus solcher Kritik heraus stellte sich das deutsche Entwicklerteam die Aufgabe, die Geschichten in Berrymans Bd. 6 als einen Raum zu bearbeiten, in dem sich Kinder heute theologisch differenziert und spielerisch lebendig bewegen können. Dabei sollen sowohl der kindliche Zugang zur Sinnstiftung durch Geschichten und Spiel als auch die Vielgestaltigkeit der biblischen Zeugnisse und die Unterschiedlichkeit der historischen Kontexte berücksichtigt werden. Beide Aspekte gehören in das Spektrum der Voraussetzungen und Intentionen, die im Absatz 1.1 für das GOTT IM SPIEL-Konzept allgemein benannt wurden. Dabei ist es nicht nur wichtig, auf die Charakteristik der *jeweils unterschiedenen* biblischen Bücher zu achten, sondern auch nach *durchgängigen Sinnlinien* des Alten Testaments zu fragen: Gott als Schöpfer, den Menschen zugewandt, die Menschen auf Kommunikation mit Gott angelegt, Menschen, die der Zuwendung Gottes nicht immer gerecht werden und der Befreiung bedürfen, die Zusage Gottes, auch in Zukunft bei seinem Volk zu sein. Doch die Ermittlung solcher allgemeinen Sinnlinien und ihre Konkretisierung in den jeweiligen Darbietungen braucht offene Interpretationsprozesse. Dazu sollen die weiterentwickelten GOTT IM SPIEL-Darbietungen einen Beitrag leisten. So kommt es, dass die in diesem Buch enthaltenen Geschichten, formal gesehen, mit Band 6 der amerikanischen Buchreihe weitgehend übereinstimmen, aber in den jeweiligen Darbietungen deutlich davon abweichen.

.....

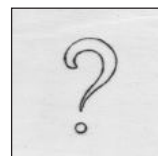
2.2 – Drei Untergattungen zu den „Glaubensgeschichten“

In der Konkretisierung dieser Überlegungen fragte die deutsche Gruppe wieder und wieder nach den Grundgedanken, die die jeweiligen biblischen Stoffe ordnen und für die sie von den Kindern in Gebrauch genommen werden könnten. Im Laufe des mehrjährigen Prozesses schälten sich drei „Untergattungen“ der Glaubensgeschichten heraus:

1) Menschheitsgeschichten

Diese Geschichten eröffnen einen Raum für grundsätzliche Fragen menschlichen Lebens (z.B. Freiheit und Verantwortung, Glück, Schuld, Leid und Heimat). Sie erzählen Geschichten historisierend, aber nicht, weil sie so oder so geschehen seien, sondern weil sie täglich so geschehen („grundgeschichtlich“). Zu ihnen gehören:

- Im Garten Eden,
- Isaak und Abraham,
- Rut und Noomi sowie
- Ijob.

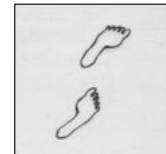


Für diese Darbietungen wurde ein neues Grundmedium entwickelt: der Erdsack bzw. die Erdkiste. Zum Umgang mit dem Medium „Erde“ lesen Sie bitte die einleitenden Absätze zu den Geschichten „Im Garten Eden“ und „Isaak und Abraham“. Die Materialien dieser Geschichten werden in Körbchen mit Deckeln aufbewahrt. Das erinnert an die rätselhaften, nie vollständig zu ergründenden Geheimnisse des Lebens, die in diesen Geschichten thematisch werden. Um sie aber klar von den „Gleichnissen“ zu unterscheiden, werden Körbchen aus naturfarbenem Bast oder Weidengeflecht verwendet. Damit die Kinder sie leicht wiederfinden im Regal, kann man die Namen der Geschichten außen an die Körbchen schreiben, vielleicht ergänzt um das wiederkehrende Symbol des Fragezeichens.

2) Biographiegeschichten

Die zweite Untergattung versammelt „Biographiegeschichten“. Sie zeigen an individuellen Beispielen, wie Menschen in Aufträgen, Beziehungen und mit ihren Träumen leben und dabei versuchen, die großen Verheißungen Gottes in ihren konkreten Situationen zu hören. Sie zeigen verschiedene Seiten eines Menschen, in seinen guten und seinen schlechten Momenten und wie sich Verheißungen in brüchigen, gefährdeten Situationen durchsetzen. Zu ihnen gehören:

- Sara und Hagar,
- Jakob,
- Josef,
- Mose,
- Samuel sowie
- David.



Diese Geschichten werden in der Wüstenkiste bzw. dem Sandsack oder auf Filz gespielt. Bewahrt man ihre Materialien auf kleinen Tablettis auf, kann man auf Schildchen verzichten. Die Kinder werden die Materialien wiedererkennen. Bewahrt man sie in Körbchen auf, kann man den Namen der Person auf einem Schildchen außen befestigen, vielleicht verbunden mit dem nebenstehenden Symbol der Fußabdrücke.

3) Prophetengeschichten

Auch diese Geschichten sind zumeist „Biographiegeschichten“. Allerdings unterscheiden sie sich durch ihr *Thema*: Propheten sollen in Gottes Auftrag zu Volk und Königen reden und werden dafür oft verfolgt. Auch ihre *Visionen* (teilweise im Zusammenhang ihrer Berufungen) unterscheiden Propheten von anderen herausgehobenen Personen im Volk Gottes. Zu ihnen gehören:

- Elija,
- Jesaja,
 - Der erste Jesaja
 - Der zweite Jesaja
 - Der dritte Teil des Jesajabuches
- Jeremia,
- Ezechiel sowie
- Daniel.



Die biblischen Propheten traten teilweise gleichzeitig, teilweise nacheinander auf. In den drei Teilen des Jesajabuches ist sogar innerhalb ein- und desselben biblischen Buches eine große Zeitspanne gespiegelt, mit sehr unterschiedlichen Situationen und Verfasserschaften, vom 8. Jh. v. Chr. (sog. „Erster Jesaja“, in Jerusalem), über die Exilszeit (sog. „Zweiter Jesaja“, im babylonischen Exil) bis hin zum 5. Jh. v. Chr. (sog. „Dritter Jesaja“, in Jerusalem, teilweise nach dem Wiederaufbau des Tempels – eigentlich eine Spruchsammlung verschiedener Propheten). Auch die Prophetengeschichten werden in der Wüstenkiste bzw. dem Wüstensack oder auf Filz gespielt. Bewahrt man ihre Materialien auf kleinen Tablettis auf, kann man auf Schildchen verzichten. Die Kinder werden die Materialien wiedererkennen. Einzig die Jesaja-Darbietungen brauchen einen gemeinsamen Korb, der drei Abteilungen enthält. Bewahrt man auch die anderen Propheten-Materialien in Körbchen auf, kann man den Namen der Person auf einem Schildchen außen befestigen, vielleicht verbunden mit dem abgebildeten Symbol. Das Bild einer „Schrift-Rolle“ kann im Material für Jesaja so wiederkehren, dass die Filz-Unterlage von beiden Seiten aufgerollt und mit einer Kordel zusammengehalten wird. Auch bei Jeremia, Ezechiel und Daniel kann man das tun (muss aber dafür die breitere Unterlage vorher längs zusammenfalten). So entsteht ein ähnliches Bild vom Material wie auf dem Schildchen. Außerdem lässt sich auf diese Weise die Rolle sehr eindrücklich zu Beginn der Darbietungen öffnen, wie eine ‚Schriftrolle‘.

Es würde das historische und biblisch-hermeneutische Orientierungsvermögen der Kinder vermutlich überfordern, wenn sie alle diese Propheten-Darbietungen nacheinander dargeboten bekämen. Stattdessen kann es sinnvoll sein, sie auf verschiedene Jahre zu verteilen. Diese Planung verdeutlicht zugleich noch einmal, dass es sich hier um Vertiefungen handelt, die kein eigenes Curriculum bilden, sondern je nach Situation der Gruppe ausgewählt und ins zentrale Kerncurriculum eingefügt werden. Das heißt aber auch umgekehrt: Es könnte durchaus sinnvoll sein, mit älteren Kindern eine „Projektzeit Prophetie“ zu planen, in der sämtliche Vertiefungen zu den Propheten dargeboten werden, einschließlich der zugehörigen Darbietung aus Band 2, um die Spiritualität von Prophetie als solcher zu erkunden.

Der innere Zusammenhang dieser drei „Untergattungen“ bestimmt auch die *Gliederung* der Darbietungen im vorliegenden Buch; die Reihenfolge der biblischen Bücher wurde dem untergeordnet bzw. findet sich innerhalb der Gattungen wieder.

Über diese Unter-Gattungen hinaus gibt es weitere Merkmale, die diese 17 GOTT IM SPIEL-Geschichten von den Kerndarbietungen in Band 2 unterscheiden:

- Sie sind zumeist länger und verlangen die Fähigkeit, einem größeren Spannungsbogen mit mehreren „Geschichten in der Geschichte“ folgen zu können (z.B. „David“). Manche Geschichten haben kleingedruckte Passagen als Optionen zum Kürzen.
- Besonders die Geschichten zu den Schriftpropheten „Jesaja“, „Jeremia“, „Ezechiel“ und „Daniel“ stellen höhere kognitive Ansprüche, weil ihre Prophetensprüche nur teilweise durch eine „story“ miteinander verbunden werden können. Auch wurden hier gelegentlich bewusst schwierige Bibelverse aufgenommen, um die Charakteristik des Prophetenwortes zu unterstreichen und einen eigenständigen Zugang der Kinder zum – oft befremdlichen – Bibeltext zu unterstützen.
- Sie greifen teilweise schwierige und verstörende Konflikte auf (speziell in „Isaak und Abraham“ und „Ijob“, aber auch in „Sara und Hagar“).
- Manche Geschichten bieten es inhaltlich an, in Darbietung und Ergründen unterschiedliche Gattungen miteinander zu kombinieren („David“, bei „Jesaja“ bis hin zur Möglichkeit einer Synthese von Glaubensgeschichten, Gleichnissen und Liturgischen Handlungen).

.....

2.3 – Was wird „vertieft“?

Für das Verständnis des Curriculums muss man sich klarmachen, dass die Entwicklung von Godly Play ganz allgemein nicht didaktisch-systematisch und gleichsam am Reißbrett erfolgte, sondern in Jerome Berrymans jahrzehntelanger Praxis der Sonntagsschularbeit. Diese Entstehungsgeschichte beantwortet nicht alle Fragen, erklärt aber einige Unausgewogenheiten, z.B. zwischen solchen Kerndarbietungen, die gar keine Vertiefung haben, und anderen Kerndarbietungen, zu denen gleich mehrere Vertiefungen gehören. Diese Unausgewogenheiten ziehen sich auch in die GOTT IM SPIEL-Adaption hinein: Es gibt solche Vertiefungen, die mit demselben oder erweiterten Material einen Ausschnitt aus der Kerndarbietung entfalten, und solche, die ein ganz anderes Material verwenden, um Ergänzendes zur Kerndarbietung zu zeigen oder ein völlig neues Thema zu eröffnen.¹²

Welche Geschichte nun *was* vertieft, ist eine spannende und grundsätzlich un abgeschlossene Frage. Zunächst kann man formal ordnen:

1) Die sieben Propheten-Geschichten

Sie vertiefen die Kerndarbietung „Die Propheten“ (Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe). Weil sie nicht alle in die entsprechenden Regalfächer passen, kann man den Korb zu „Jesaja“ und das Material zu „Elija“ weiter links

¹² Im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Buchreihe (s.o. Anm. 3) findet sich im Anhang eine Geschichten-Übersicht sowie ein Bibelstellen-Register aller Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Darbietungen einschließlich ihrer Einteilung in Kern- und Vertiefungsdarbietungen.

im Regal unterbringen, oberhalb der Wüstenkiste und unterhalb des Tempels. Das passt auch hinsichtlich der zeitlichen Einordnung, wenigstens teilweise (8. Jh. v. Chr.). Verwendet man dunkelbraunes Holz für die Tablettts oder Körbchen, ist diese Untergattung auch optisch leicht unterscheidbar.

2) Die Biographie-Geschichten

Diese lassen sich ungefähr unterhalb ihrer Kerndarbietungen einordnen:

- „Sara und Hagar“, „Jakob“ sowie „Josef“ vertiefen die Darbietung zur „großen Familie“,
- „Mose“ vertieft „Exodus“,
- „Samuel“ und „David“ ergänzen Ausschnitte zu „Die Bundeslade und das Zelt der Begegnung“ und „Die Bundeslade und der Tempel“.

3) Die Menschheitsgeschichten

Mit diesen Geschichten ist es anders:

- „Im Garten Eden“ lässt sich (jedenfalls von der Ordnung im 1. Buch Mose her) unter „Die Tage der Schöpfung“ ordnen, obwohl sich diese Geschichte thematisch deutlich davon unterscheidet.
- „Abraham und Isaak“ vertieft einen Ausschnitt aus der „großen Familie“, stellt dabei aber die ganz grundsätzliche Frage nach dem Umgang mit unmöglichen Aufträgen (Dilemma-Situationen).
- Auch bei „Rut und Noomi“ ist es so, dass anhand bestimmter geschichtlicher Aspekte der sogenannten „Landnahme Israels“ (daher ihr Ort oberhalb der Wüstenkiste und unterhalb von „Zelt der Begegnung“ sowie „Tempel“) eine ganz grundsätzliche Frage nach Zugehörigkeit, Fremdheit und Heimatgewinn des Menschen thematisiert wird.
- Bei „Ijob“ wiederum gibt es gar keinen Bezug im Kerncurriculum, und auch die Frage nach der zeitlichen Einordnung ist für den Inhalt nachrangig.

Daher unterbreitet das deutsche Entwickler-Team den Vorschlag, die Materialien zu den vier Menschheitsgeschichten in einer ungefähren vertikalen Zuordnung zu Kerndarbietungen anzuordnen, ihnen jedoch nach Möglichkeit horizontal eine eigene, tiefere Regalebene einzuräumen, wo sie auch durch ihre spezielle Aufbewahrungsart (Körbchen mit Deckeln und Schildchen) für die Kinder gut als eine eigene Untergattung erkennbar sind.

Aus diesen formalen Überlegungen ergibt sich folgende Anordnung der Materialien in den Regalen:

| Die Tage der Schöpfung | Flut und Arche | Die große Familie | Exodus | Die 10 besten Wege | Das Zelt der Begegnung | Die Bundeslade und der Tempel | Exil und Rückkehr | Propheten |
|--|-----------------|-------------------|--------|--------------------|------------------------|-------------------------------|----------------------|-----------|
| | | Sara + Hagar | Josef | | Samuel | Elija | Jeremia | Ezechiel |
| | | Jakob | Mose | | David | Jesaja | Daniel | Jona |
| Im Garten Eden | Abraham + Isaak | ERDSACK | | | Rut + Noomi | | Ijob | |
| Kinderbibeln, Bibelatlanten, Bibellexika, Kinderbücher zu theologischen Fragen | | | | | WÜSTENKISTE | | Psalmwortkartei etc. | |

Regal-Schema zu den Glaubensgeschichten des vorliegenden Bandes

.....

2.4 – Vertieftes Ergründen

Alle im vorhergehenden Abschnitt genannten *formalen* oder *historischen* oder *curricularen* Aspekte sind von *Erwachsenen* gefundene Antworten auf die Frage, *welche* Darbietung *was* vertieft. Andere Überlegungen ergeben sich, wenn man vom *Ergründen der Kinder oder anderer Altersgruppen* her denkt.

Die Ergründungsfragen folgen meist dem ganz offenen, gewohnten Vierschritt der Glaubensgeschichten. Manche Leitende meinen vielleicht, diese immer gleichen vier Fragen würden älteren Kindern langweilig werden. Vielleicht stimmt das. Vielleicht sind es aber die Leitenden selbst, denen sie langweilig werden. Vielleicht lohnt eine Analogie: Eine Musikerin wird man nicht in erster Linie durch das Studium der Musikwissenschaft oder -geschichte und auch nicht durch Instrumentenbau, sondern durch das Musizieren, besonders mit anderen Menschen zusammen. Die vier Standard-Fragen sind vielleicht mehr eine Herausforderung an die Leitenden als an die Kinder. Sie wieder und wieder zu stellen, bedarf einer spirituellen Haltung und spiritueller Arbeit. Besonders die vierte Frage könnte an tiefe Bedürfnisse rühren! Deshalb lohnt es sich, zurückzufragen: Was ist die Funktion des Ergründens für ältere, erfahrenere Kinder? Der Leitende soll ihnen helfen, tiefere Fragen zu eröffnen, Kinder selbst ins Fragen finden lassen, Fragen als Zugänge zu nutzen, nicht als abzuarbeitende Listen. Dazu gehört auch, dass eine Frage in Ruhe stehenbleiben kann, ohne schnell beantwortet zu werden. Konzentrierte Stille und Nachdenken sind als wertvoller Teil der Ergründung anzusehen.

Im Prozess der Erarbeitung dieser Vertiefungsgeschichten wurde immer wieder diskutiert, ob die vier Grundfragen durch geschichtenspezifische Impulse ergänzt werden sollten (zum Beispiel „Daniel“: „Was meint ihr, wer oder was ist in dieser Geschichte wohl mächtig?“). Im Ergebnis werden den Leitenden tatsächlich einige zusätzliche Impulse angeboten. Aber das entscheidende Gegenargument bei vielen anderen vorgeschlagenen, inhaltlich durchaus plausiblen Fragen lautete: Die Kinder sollen selbst entscheiden können, welche inhaltlichen Aspekte sie zur Sprache bringen wollen. Deshalb lautet der häufigste zusätzliche Impuls ganz formal: „Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?“

Aus diesem Impuls wie auch aus der Notwendigkeit situativer Fragen-Auswahl wird deutlich, dass die *Vertiefung* an diesen Geschichten nicht nur dem Alter der Kinder gilt, sondern auch der Erfahrung der Leitenden. Deshalb sei noch einmal wiederholt: Die meisten Geschichten dieser Arbeitshilfe setzen voraus, dass Sie selbst viele Erfahrungen mit den Kerndarbietungen gesammelt haben, weil sie nicht einfach ‚Inhalte‘, sondern auch ‚innere Prozesse der Begegnung‘ vertiefen. Zum Beispiel sind die „Menschheitsgeschichten“ so angelegt, dass sie im Ergründen ‚tiefe‘ Fragen an die Oberfläche bringen. Beim Testspielen der Geschichten dieses Buches hat sich eine alte Weisheit erneut bestätigt: Wer eine Geschichte nicht ‚lehrt‘, sondern ‚ins Spiel bringt‘, wird die erstaunlichsten Entdeckungen bei der Rezeption der Geschichten in den verschiedenen Altersphasen und Gruppen-Zusammensetzungen machen. Beispielsweise haben *jüngere* Kinder im Ergründen des „Garten Eden“ das Verlassen des Gartens am Schluss mitunter als etwas *Furchtsames* interpretiert, wohingegen *ältere* Kinder überwiegend den Aspekt der *Befreiung*, *Erwachsene* hingegen die *Verantwortungsübernahme* wichtig fanden.

Solche Erfahrungen sind in die Abschnitte „Pädagogischer Hintergrund“ zu jeder Geschichte eingeflossen. Diese Abschnitte helfen den Erzählern, sich auf die große mögliche Breite der Akzente vorzubereiten. Denn es steht eben nicht von vornherein fest, *welche* Geschichte *was* vertieft. Bibelgeschichten sollten Kindern grundsätzlich so angeboten werden, dass sie für sich selbst sprechen können und aus der Sicht der Kinder offen genug sind für unterschiedlichste „Andockstellen“. Die Erzählerinnen haben übrigens ein kleines Hilfsmittel, ein Indiz in der Spiel- und Kreativphase: Wenn ein Material von Kindern über längere Zeit *nicht* gewählt wird, stellt sich die Frage, ob die Auswahl und Konzeption dieser Geschichte tatsächlich vom Kind aus erfolgt war. Dann sollte man sich frei fühlen, das Material wieder aus dem Regal zu entfernen und ggf. an der Geschichte weiter zu arbeiten.

Nachdem so viele wichtige Voraussetzungen aufgezählt wurden, um mit den 17 Geschichten dieses Buches zu arbeiten, sollen diese Argumente doch auch wieder relativiert werden. Man kann den Vertiefungscharakter nämlich auch übergewichten – im Sinne einer absoluten Notwendigkeit bestimmter Voraussetzungen. Die Erfahrungen im Testspielen haben gezeigt, dass die Geschichten dieses Buches – jedenfalls die Mehrzahl – auch ohne perfekte vorauslaufende Bedingungen in den Gruppen viel auslösen, in Bewegung bringen – vielleicht nicht in der Breite und im Zusammenhang, aber doch in punktueller, tiefgehender Berührung. Und das sollte man nicht gering schätzen.

.....

2.5 — Alle Materialien dieses Bandes im Überblick

Jede Einheit dieses Buches enthält einen Abschnitt mit der Überschrift „Bemerkungen zum Material“, in dem die benötigten Materialien im Einzelnen aufgeführt werden.

In Klammern genannte Materialien werden zwar zum Spielen der jeweiligen Geschichte benötigt, müssen aber in den Lindenwerkstätten separat bestellt werden, weil sie in mehreren Geschichten vorkommen (Erdsack, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen für Geschichten auf Filz). Manches ist auch aus den Kerndarbietungen bereits vorhanden (Wüstenkiste, Berg Gottes, Kette, Volk Gottes-Figuren ohne Füßchen bei Geschichten für die Wüstenkiste). Zu beachten ist, dass für die „Menschheitsgeschichten“ Volk Gottes-Figuren ohne Füßchen Verwendung finden, jedoch in dickerer Ausführung (13 mm), damit sie in der Erde besser stehen. Mit einem „kleinen“ Tablett wird ein Maß von ca. 19 x 27 cm, mit einem „großen“ von 27 x 27 cm bezeichnet.

.....

MENSCHHEITSGESCHICHTEN

Im Garten Eden

- (*Erdsack*)
- Weidenkorb mit Deckel
- 2 gleiche Volk Gottes-Figuren 13 mm
- hellblaue Märchenwolle (Flüsse)
- 2 Bäume

Abraham und Isaak

- (*Erdsack*)
- Weidenkorb mit Deckel
- 3 Volk Gottes-Figuren 13 mm

Rut und Noomi

- (*Erdsack*)
- Weidenkorb mit Deckel
- 8 Volk Gottes-Figuren 13 mm
- hellblaue Filzkordel (Fluss)
- kleines Modell von Betlehem
- Getreideähre

Ijob

- (*Erdsack*)
- Weidenkorb mit Deckel
- 16 Volk Gottes-Figuren 13 mm
(davon 10 in Kindergröße)
- Kamel, Schaf, Kuh 13 mm

BIOGRAPHIEGESCHICHTEN

Sara und Hagar

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- 2 blaue Kordeln (Flüsse)
- 3 Holzblöcke (Städte)
- 2 blaue Glassteine (Quellen)

Jakob

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- 12 Volk Gottes-Figuren in Kindergröße
- 3 Holzblöcke (Städte)
- Stein für Bethel
- blauer Wollfaden (Fluss)

Josef

- (*13 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen*)
- großer Korb oder großes Tablett
- rechteckige beigefarbene Filz-Unterlage
- 2 grünbraune Filzquadrate
- Brunnen
- schwarzes Filzgitter (Gefängnis)
- 4 Traumbilder
- Pyramide
- Getreidesack
- 3 Kleider

Mose

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren, Berg Gottes*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- Pyramide
- ein kurzer dünner und ein langer dickerer blauer Wollfaden (Flüsse)
- brennender Dornbusch
- Gebotstafeln ganz & zerbrochen
- Bundeslade
- Goldenes Kalb

Samuel

- (*Volk Gottes-Figuren mit Füßchen*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- hellbrauner Filzkreis
- Esel und Schaf
- kleines Holzschwert
- Bundeslade
- Waage
- Filzflecken (Städte)
- Stoff-Flecken (Schlafmatte)
- zeigende Hand
- Salbhorn

David

- großer Korb oder großes Tablett
- 10 Bildkarten
- violette Filz-Unterlage
- Schriftrolle (Ps. 23)
- **Zusatzmaterial:** Holzschachtel mit Psalmversen

PROPHETENGESCHICHTEN**Elija**

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figur*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- blauer Wollfaden (Fluss) und zwei blaue Filzstücke (See Genezareth, Totes Meer)
- goldene Krone
- goldfarbene Stele (Aschera)
- Holzblock & Steine zum Block verleimt (Altäre)
- zweimal Teller und Krug
- kleine Ausführung des Berges Gottes
- Rabe

Jesaja insgesamt

- großer Korb mit 3 Körbchen (für 1., 2. und 3. Jesaja)
- Filz-Unterlage als Streifen aus drei Teilen

Erster Jesaja

- Visionsbild (Berufung)
- Handkreisel
- kleine Schachtel mit Filzstreifen, 4 Volk Gottes-Figuren in Miniformat, Münzen, Ähre, dünne Kette
- Krippe, außen mit Hoheitstiteln
- Weintraube (zweidimensional)
- Schriftrolle

Material speziell für das „Weinberglied“

- grüne Schachtel mit Deckel
- grünes Filzoval
- gleichnisartige Figur
- 9 Weintrauben (zweidimensional)
- viele kleine Kieselsteine in einer Schachtel
- viele kleine dornige Zweige in einer Schachtel

Zweiter Jesaja

- (*Kette, Wüstenkiste, Volk Gottes-Figur*)
- brauner Filzstreifen
- Hirtenstab
- zweiseitiges Namensschild
- geknickter Strohalm
- Figuren Mutter mit erstem Kind (Ton)
- Schriftrolle

Dritter Jesaja

- (*7. Tafel von „Tage der Schöpfung“*)
- zerbrochene Stadtmauer
- Tempelmodell
- Brotlaib (Ton)
- Figur zweites Kind

Jeremia

- (*Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen*)
- großer Korb oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- grauer Filzkreis (Jerusalem)
- dunkelbraune Filzstücke (Ägypten, Babylon)
- Pyramide
- Stadtmauer-Stücke
- 2 Visionsbilder
- herzförmige Zusammenfassung der Zehn Besten Wege

- zerschlagener Ton-Krug
- 2 Schriftrollen
- Joch

Ezechiel

- *(Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)*
- großes Körbchen oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- dunkelbrauner Filzkreis (Babylonien)
- graues Filzstück (Jerusalem)
- Handkreisel
- Schriftrolle
- Herz aus Ton
- Hirtenstab
- „trockene Knochen“ (Ton) in einer Schale
- blauer Filzfaden (Fluss Kebar)
- **Zusatzmaterial:** Bilder aus der Kunstgeschichte zur Thronwagen-Vision

.....

Sie können diese Materialien selbst herstellen oder sehr schön gefertigt unter folgender Adresse bestellen:

Diakonie Leipzig

Diakonisches Werk Innere Mission Leipzig
Lindenwerkstätten
An den Werkstätten 4
04551 Borsdorf OT Panitzsch
Tel. 034291-440250
Fax 034291-440251
Mail: info@godlyplay-materialien.de
www.godlyplay-materialien.de

Um die Anschaffung der Materialien zu finanzieren, haben manche Kirchgemeinden und Einrichtungen gute Erfahrungen mit einem sogenannten „Spendenbaum“ gemacht. Hierbei handelte es sich um einen selbst gebauten, großen Baum aus Pappe oder Sperrholz. An ihm werden, Früchten ähnlich, kleine Fotos der Materialien der Geschichten mit ihren Namen und Anschaffungspreisen befestigt.

Außerdem hängen am Baum verschiedenfarbige Zettel zum Abreißen und Mitnehmen, auf denen unterschiedlich hohe Spendenbeträge (zum Beispiel 10,-, 20,-, 30,- oder 50,- €) und eine Kontoverbindung stehen mit der Möglichkeit, eine Spendenbescheinigung zu erhalten. Vor dem Spendenbaum wird ein Tisch aufgestellt, auf dem in wechselnder Reihenfolge je ein Geschichten-Material ‚zum Anfassen‘ aufgebaut ist. Dort steht auch eine Arche, in die Menschen, denen eine Überweisung zu umständlich erscheint, Geldspenden einlegen können. So ein Spendenbaum im Eingangsbereich der Kirche aufgestellt, oder beim Jahresfest der Schule präsentiert und erklärt, gibt vielen Eltern und Großeltern die Möglichkeit, diese Form der Bildungsarbeit für ihre Kinder finanziell zu unterstützen.

.....

Daniel

- *(Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)*
- großes Körbchen oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- dunkelbrauner Filzkreis (Babylonien)
- graues Filzstück (Jerusalem)
- Palasttor
- Schmelzofen
- Löwengrube
- goldenes Standbild
- Handkreisel
- 4 Visionsbilder

2.6 – Die Form der Bibelzitate

Die Schreibweise der biblischen Eigennamen folgt den sogenannten „Loccumer Richtlinien“. Bibeltexte sind in der Regel nach der ökumenischen „Einheitsübersetzung“ zitiert. Ausnahmen bilden solche Texte, die liturgisch bis heute verwendet werden und deshalb je nach konfessionell-gottesdienstlichem Gebrauch angepasst werden müssen oder deren Übersetzung nach Martin Luther sprachkulturell prägende Wirksamkeit im allgemeinen Sinn zugesprochen werden kann. Gelegentlich wurden komplizierte Texte auch narrativ angeglichen, um sie Kindern leichter zugänglich zu machen. Die verwendete Bibel-Sprache kann auch innerhalb der Einheit variieren. Wo etwas frei nachformuliert wurde, ist dies durch „vgl.“ gekennzeichnet. Besonders bei den Darbietungen zu den sehr umfangreichen Prophetenbüchern sind die jeweiligen Bibelstellen angegeben, um das Einfügen der bei den Leserinnen und Lesern gebräuchlichen Übersetzung/Übertragung zu erleichtern. Als Faustregel gilt: Älteren Kindern wird mehr Originaltext zugemutet, gerade auch, wo dieser sperrig oder altertümlich erscheint, um ihre eigenständige Auseinandersetzung herauszufordern.