

Loccumer Pelikan

Religionspädagogisches Magazin für Schule und Gemeinde
des Religionspädagogischen Instituts Loccum

rpi
loccum

ISSN 1435-8387

Ausgabe 4/2020

Spiel

Christoph Wulf
Zur Anthropologie des Spiels

Silke Leonhard
Passion spielen? Religions-
pädagogisch-performative
Gedanken

Arwed Marquardt
Leichtkontaktboxsport.
Kampfsport und Kampfspiel
in der Schule



EVANGELISCH-LUTHERISCHE
LANDESKIRCHE HANNOVERS



Denkbar wäre natürlich, sich einfach ein paar Podcasts zu Spielen anzuhören, die schon einen vielversprechenden Titel haben, wie beispielsweise „Krasse Kacke“ von Pegasus (Nr. 380).

Für Menschen, die sich weniger zu den auditiv, sondern eher zu den visuell aufnahmefähigen Menschen zählen, sei darauf hingewiesen, dass einige Spiele auch in YouTube-Videos⁴ gespielt und dabei erklärt sowie anschließend bewertet werden.

Last but not least gibt es auf der gesamten Website⁵ weitere interessante Informationen zu entdecken, so beispielsweise weitere Podcasts rund um das Thema Spiele, dabei auch Interviews mit Spieleautor*innen. ◆

⁴ spiele-podcast.de/videos

⁵ Startseite: spiele-podcast.de



AUFSTAND

Alter: Grundschule, 5./6. Klasse

Material: –

So geht es: Die Spieler*innen sitzen zu zweit, Rücken an Rücken, mit eingehakten Armen und angezogenen Knien. Sie versuchen, gemeinsam aufzustehen. Mit ein bisschen Übung ist das nicht schwer. Nun tun sich zwei Paare zu einer Vierergruppe zusammen und versuchen es auch, dann bilden zwei Vierergruppen eine Achtergruppe. Damit ein solcher Massenaufstand gelingt, müssen sich alle dicht zusammenhocken und schnell und gleichzeitig aufstehen.

MARIE SOPHIE KITZINGER

„Ich frage mich...“

Godly Play als spielerischer Zugang zur Bibel und zum Glauben

Meine erste Erfahrung mit Godly Play liegt schon einige Jahre zurück. Dennoch kann ich mich sehr gut an meine erste Geschichte erinnern. Zu dieser Zeit studierte ich Grundschullehramt unter anderem mit dem Fach Evangelische Religion. Im Rahmen eines religionspädagogischen Seminars zur Kinder- und Jugendtheologie wurde auch der religionspädagogische Ansatz Godly Play vorgestellt.¹ Und das Erlebte ließ mich staunen.

Zu Beginn wurden wir an der Tür empfangen. Alle Seminarteilnehmenden wurden einzeln begrüßt und willkommen geheißen. Wir traten in den vorbereiteten Raum. Ein Kreis aus Sitzkissen lag bereit und mittig saß unsere Seminarleiterin auf dem Boden. Es war ein we-

nig ungewohnt, sich in der Uni auf den Boden zu setzen. Doch an diesem Tag war alles anders. Nachdem alle einen Platz auf den Boden gefunden hatten, wurden wir gefragt, ob wir bereit seien für eine Geschichte. Ich war mir nicht ganz sicher – war ich bereit? Es herrschte eine ruhige und erwartungsvolle Atmosphäre. Ich schaute gespannt auf unsere Seminarleiterin und wartete, was passierte. Ich war bereit für eine Geschichte.

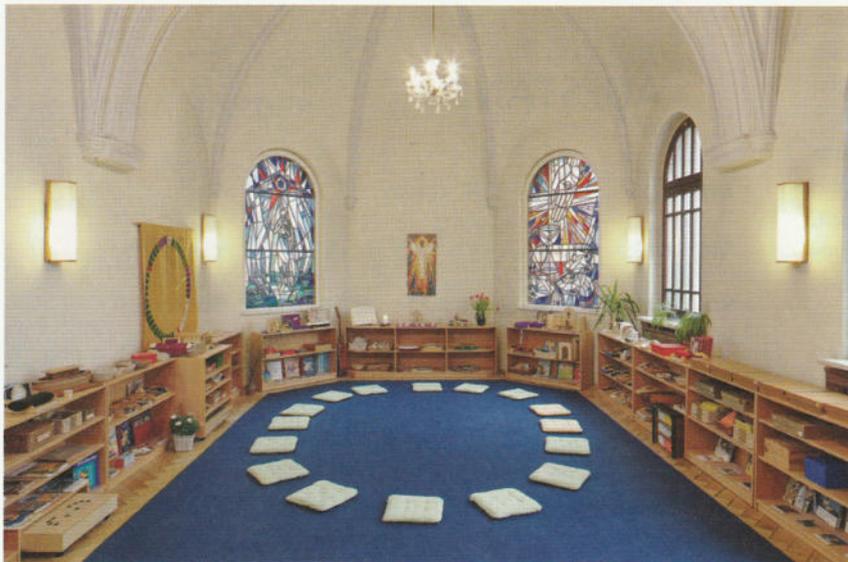
Die Struktur

Erste Phase: Bereitwerden

Die Phase des Bereitwerdens beginnt beim Übertreten der Schwelle, schon hier beginnt der Prozess.² An der Tür werden die Kinder von ei-

¹ Informationen sowie ein Einführungsvideo zum Konzept finden Sie unter: www.godlyplay.de.

² Vgl. dazu auch Steinhäuser, Bereit werden, 21-48.



Godly Play-Raum der Michaelis Kirche in Leipzig
© Bertram Kober / Godly Play deutsch e.V

ner Begleitperson einzeln begrüßt und über die Schwelle begleitet. Dadurch kommt es zu einer Entschleunigung. Gezielt wird eine vertiefte Aufmerksamkeit geschaffen, die sich durch die gesamte Einheit zieht und eine besondere Atmosphäre schafft. Im Raum erwartet die*der Erzähler*in bereits die Kinder und sitzt zentral vor dem Fokusregal auf dem Boden. Hierauf steht auf einem Tuch in der liturgischen Farbe des Kirchenjahres eine segnende Christusfigur, eine Kerze sowie die Krippenfiguren. Jedes Kind sucht sich einen Sitzplatz auf dem Boden. Die Kinder werden von der*dem Erzähler*in gefragt, ob diese bereit sind für eine Geschichte. So wird ihnen die Möglichkeit geboten, sich zu äußern und bei Bedarf Bedingungen zu schaffen, die sie bereit werden lässt. Idealerweise findet eine Godly Play-Einheit in einem eigens für diese Zwecke eingerichteten Raum statt und wird von zwei Personen durchgeführt. Angelehnt an die vorbereitete Lernumgebung nach der Montessori-Pädagogik weist ein Godly Play-Raum leitende Prinzipien auf. Hierzu zählen unter anderem offene und niedrige Regale sowie ästhetisch ansprechende, Neugierde weckende, kindgerechte und ökologische Materialien – der gesamte Raum lädt zum Spielen ein.

Zwei Erwachsene unterstützen den gesamten Prozess und nehmen dabei zwei unterschiedliche Rollen ein. Die*der Begleiter*in sorgt für die Rahmenbedingungen und wahrt den geschützten Raum nach außen. Die*der Leiter*in ist für die Darbietung der Geschichte verantwortlich und leitet das Ergründen, die Spiel- und Kreativphase sowie das Fest an.³

³ Vgl. Steinhäuser, Jesusgeschichten, 14ff.

Erst einmal geschah nichts. Unsere Seminarleiterin schaute uns nicht an, sondern blickte nach unten. Und dann begann sie mit ihrer Geschichte. Zunächst holte sie einen großen Sandsack hervor. Langsam und bedächtig fing sie an, diesen vor sich auszubreiten und langsam mit den Fingern durch den Sand zu gleiten und ihn auf der Unterlage zu verteilen. Ich folgte ihren Bewegungen und insgeheim wünschte ich mir, den Sand durch meine Finger rieseln zu lassen. Nach kurzer Zeit fing sie an zu erzählen; anfangs war ich etwas irritiert, da sie uns nicht mehr anschaute. Ihr Blick war auf die Geschichte gerichtet und irgendwann folgte ich ihrem Blick und somit ihren Bewegungen, die so eindrücklich und einprägsam waren, dass ich sie bis heute noch vor mir sehe.

Ich lauschte den Worten und versank in die Geschichte. Es war die Geschichte von Abraham und Sarah und ihrer Reise durch die Wüste. Nachdem die Geschichte zu Ende war, setzte Stille ein. Die Geschichte klang in meinem Kopf nach und meine Gedanken waren weit weg, bis ich wieder im Seminarraum ankam. Die Seminarleiterin schaute uns an und fragte uns: „Nun frage ich mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr wohl am liebsten mögt?“ Zu Beginn waren alle etwas schüchtern, doch mit der Zeit trauten sich immer mehr, etwas zu sagen. Auch ich meldete mich zu Wort: „Die Nähe-Geste mit den Worten: ‚Und so kam Gott Abraham so nahe und Abraham kam Gott so nahe, dass er wusste, was Gott von ihm wollte (zu den Worten nähert sich erst die eine Hand der Figur, danach von der anderen Seite die zweite Hand).‘“ Und es folgten drei weitere Fragen: „Was meint ihr, welcher Teil dieser Geschichte ist wohl am wichtigsten? Ich würde gerne wissen, wo ihr euch in dieser Geschichte wiederfindet. Welcher Teil dieser Geschichte erzählt etwas von euch? Ob wir wohl einen Teil dieser Geschichte weglassen könnten und hätten doch immer noch alles, was wir an dieser Geschichte brauchen?“

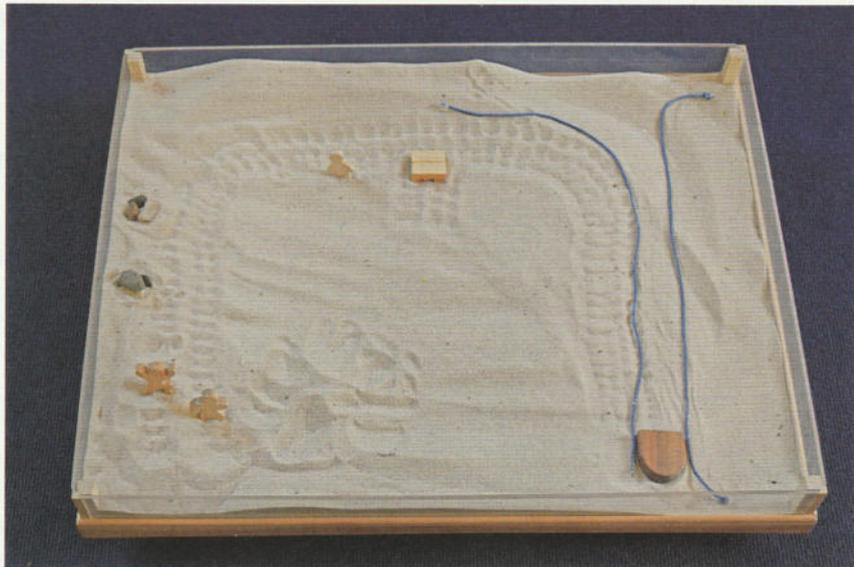
Zweite Phase: Darbietung erleben und ergründen

Im Zentrum der zweiten Phase stehen die Erzählung und das Ergründen der Geschichte (Darbietung erleben und ergründen).⁴ Durch das anfängliche Zeigen der*des Erzähler*in am Anfang jeder Geschichte, wo die Materialien zu finden

⁴ Vgl. dazu auch Kaiser, Erzählen, 49-91.

sind, erhalten die Kinder Einblicke in die Anordnung und können sich mit der Zeit selbstständig in dem Raum orientieren und bewegen.⁵ Der ruhige und nicht dramatisierende Erzählstil der*des Erzähler*in eröffnet den Kindern den Zugang zur Geschichte. Erzählt wird mit eigens angefertigten Godly Play-Materialien und nach einem vorgegebenen Skript, das sowohl die Worte als auch die Gesten detailliert beschreibt.⁶ Dies mag für den ein oder anderen im ersten Moment vielleicht einengend und befremdlich erscheinen. Aber die*der Erzähler*in lernt die Geschichte nicht einfach nur auswendig, sondern sie lernt sie inwendig (learning by heart). In ihrem Lernprozess macht sie sich mit der Geschichte vertraut und setzt sich mit ihr auseinander. So kann sie sich beim Darbieten voll und ganz auf die Worte und Gesten verlassen, die durch einen langen Praxis- und Entwicklungsprozess erprobt wurden.⁷

Die Darbietungen sind an biblische Texte angelehnt, wurden aber in kindgerechter Weise elementarisiert. Bestimmte Formulierungen und Gesten werden immer wieder verwendet, sodass die Kinder sie wiederentdecken und Verbindungen zwischen den Geschichten herstellen können. Die Kinder können schon während der Geschichte eigene emotionale und gedankliche Schwerpunkte setzen, die sie im anschließenden Ergründungsgespräch einbringen können. Die offen gehaltenen Fragen während des Ergründens unterstützen das Einbringen ihrer Gedanken und Fragen. Die Ergründungsfragen variieren je nach Genre der Geschichten. Es gibt drei unterschiedliche Geschichtengattungen (Glaubensgeschichten, Gleichnisse, liturgische Handlungen), die sich auch durch die Beschaffenheit der Materialien unterscheiden.⁸ So sind beispielsweise die Materialien der Glaubensgeschichten dreidimensional, wohingegen die Materialien der Gleichnisse bemalt und zweidimensional beschaffen sind. Die fehlende Dimension lässt Raum für Deutungen, die sich in den Gleichnissen verbergen. Es geht über das Material hinaus.⁹ Im Ergründungsgespräch kön-



Godly Play-
Geschichte:

Die große Familie.
© Andreas Scheller/
Godly Play deutsch
e.V.

nen die Kinder miteinander ins Gespräch kommen, manchmal bleiben Aussagen aber auch offen stehen oder der*die Erzähler*in stellt eine Nachfrage. Grundsätzlich nimmt die*der Erzähler*in in dieser Phase eine zurückhaltende Rolle ein.

In der anschließenden Spiel- und Kreativphase erhielten wir Zeit uns mit dem Erlebten auf unterschiedliche Weise auseinanderzusetzen. Wir konnten uns kreativ mit Bastelmaterialien, wie Wasserfarben, Wachsmalstiften, Knete usw. ausprobieren oder auch in weiteren Bilderbüchern stöbern sowie mit dem Godly Play-Material spielen. Mich zog es zu dem Wüstensand und ich ließ die Figuren in der Wüste erneut wandern.

Dritte Phase: Spiel und Kreativität

Die Spiel- und Kreativphase stellt die individuelle Auseinandersetzung mit der Geschichte in den Mittelpunkt.¹⁰ Zu Beginn fragt die*der Erzähler*in die Kinder, was sie gerne in dieser Phase tun möchten, und gibt ggf. Anregungen, falls ein Kind sich unsicher ist. Während der Phase nimmt die*der Erzähler*in eine beobachtende Perspektive ein. Die Kinder können eigenständig entscheiden, was sie in dieser Phase gerne machen möchten. Es werden ihnen Kreativmaterial oder auch ggf. Zusatzmaterial wie Bilderbücher oder Bibelatlasse zur Verfügung gestellt. Sie können aber auch mit dem Material der Geschichte spielen. Die Kinder erhalten in dieser Phase die größte Freiheit. Sie können

⁵ Vgl. Steinhäuser, Jesusgeschichten, 11f.

⁶ Insgesamt gibt es 5 Geschichten-Bände von Berryman, siehe Literaturliste. Offizieller Hersteller der Materialien von Godly Play/Gott im Spiel sind die Lindenwerkstätten der Diakonie in Leipzig: www.lindenwerkstaetten.de/godly-play.

⁷ Vgl. Kaiser, Erzählen, 71.

⁸ Vgl. Steinhäuser, Jesusgeschichten, 17ff.

⁹ Vgl. Kaiser, Handbuch, 64.

¹⁰ Vgl. dazu auch Simon, Ergründen, 93-127; Simon/Steinhäuser, Spiel- und Kreativphase, 129-171.



www.godlyplay.de

genau das vertiefen, was sie gerade beschäftigt. So mag es vielleicht am Anfang insbesondere für Lehrkräfte (und auch für Schüler*innen) ungewohnt sein, wenn keine klare Aufgabenstellung gestellt wird und die Sicherung der Ergebnisse nicht im Fokus steht. Den Kindern wird die Freiheit geboten, sich mit dem zu beschäftigen, was sie gerade umtreibt. Manchmal hat es vielleicht auch den Anschein, dass es sich nicht um die gerade erlebte Geschichte dreht. Doch die Kinder werden als Experten*innen ihrer eigenen Religiosität angesehen und ernst genommen. Godly Play bietet den geschützten Raum zu einer Polarisierung der Aufmerksamkeit, wie Maria Montessori es nennt.¹¹ Diese gedankliche Vertiefung der Kinder ist von außen nur schwer wahrzunehmen und bleibt in gewisser Weise ein Geschenk und Geheimnis.

Durch ein Signal wurden wir von unserer Seminarleiterin wieder in den Kreis gebeten. Sie hatte in der Zwischenzeit Saft und Kekse bereitgestellt und zum Abschluss tauschten wir uns über das Konzept Godly Play aus: unsere ersten Eindrücke, die einhergehenden Empfindungen

¹¹ Vgl. Kaiser, Schatzkisten, 6.

sowie auch den möglichen Einsatz in der Schule. Für mich stand fest: Ich möchte mehr über dieses Konzept erfahren!

Zum Abschluss ein Fest

Den Abschluss einer Godly Play-Einheit bildet das Fest.¹² Nach der lebhaften Spiel- und Kreativphase kehrt nun wieder eine fokussierte Aufmerksamkeit in den Raum ein. Die Kinder können der*dem Erzähler*in helfen Servietten, Kekse und Saft zu verteilen. Je nach Handlungskontext kann auch zu einer gemeinsamen Gebetsrunde eingeladen und am Ende ein individueller Segen zum Abschied mit auf den Weg gegeben werden. Die*der Begleiter*in verabschiedet die Kinder an der Tür.

Die Umsetzung

Die aufgezeigten Phasen zeigen die immer wiederkehrende zeitliche Struktur auf, die durch eine Godly-Play-Einheit leitet. Hier wird besonders der Ursprung von Godly Play deutlich. Der amerikanische Theologe und Gründer von Godly Play Jerome Berryman lehnte sein Konzept stark an die Grundstrukturen des christlichen Gottesdienstes an. So erinnert beispielsweise auch das Fokusregal an einen Altar. Berryman entwickelte Godly Play für die Sonntagsschule der amerikanischen Episcopal Church.¹³ In den 1990er-Jahren fand Godly Play auch in Deutschland Einzug und wurde insbesondere im kirchlichen Kontext umgesetzt und rezipiert. Mittlerweile kam es zu einer Weiterentwicklung des Konzepts Godly Play im deutschsprachigen Raum. Durch einen langjährigen Entwicklungs- und Reflexionsprozess wurde das Konzept von Berryman auf die hiesigen Gegebenheiten adaptiert und es wurden neue Geschichten unter dem Namen Gott im Spiel veröffentlicht.¹⁴ Aber auch die schulische Erprobung ließ nicht lang auf sich warten. Die vielen positiven Praxisbeispiele zeigen, dass Godly Play/Gott im Spiel sich auch im schulischen Rahmen umsetzen lässt – natürlich mit einer gewissen Anpassung und nicht exakt nach der idealtypischen Konzipierung. Insbesondere die zeitliche Struktur, der vorbereitete Raum sowie das Durchführen einer Einheit mit zwei Personen scheint für die Schu-

¹² Vgl. dazu auch Lenz, Fest, 173-207.

¹³ Vgl. Kaiser, Schatzkisten, 6.

¹⁴ Kaiser, Handbuch; Steinhäuser, Jesusgeschichten; Steinhäuser, Vertiefungsgeschichten; vgl. dazu auch: Steinhäuser, Analysen.



RUND GEHT'S

Alter: Grundschule, Sekundarbereich I und II

Material: sechs bis zwölf weiche Bälle, z. B. aus Zeitungspapier

So geht es: Die Schüler*innen stehen im Kreis mit genügend Bewegungsfreiheit, um Bälle werfen und fangen zu können. Die Spielleitung ruft einen Namen und wirft gleichzeitig den Ball zu der*dem aufgerufenen Schüler*in. Der Ball zirkuliert nun in beliebiger Reihenfolge im Kreis. Damit gewährleistet ist, dass jede*r den Ball nur einmal erhält, hebt jede*r einen Arm, wenn er*sie an der Reihe gewesen ist. Zuletzt wird der Ball zur Spielleitung zurückgeworfen. Wichtig: Jede*r erhält den Ball nur ein Mal. Vor dem Werfen wird der Name gerufen, der*die den Ball erhalten soll. Jede*r merkt sich genau, von wem er*sie den Ball bekommen und zu wem er*sie ihn geworfen hat. Nach der ersten Runde gibt die Spielleitung bekannt, dass die Bälle im Laufe des Spiels immer den gleichen Weg nehmen sollen. Es wird eine weitere Runde zur Festigung gespielt, bevor die Spielleitung nacheinander mehrere Bälle ins Spiel bringt. Die Spielleitung bestimmt durch die Anzahl der Bälle auch die Spieldauer. Es gibt keine Gewinner*innen oder Verlierer*innen. Variante: Das Spiel kann auch im Sitzen (Bälle rollen) oder auf dem Schulhof gespielt werden.

le schwierig umsetzbar. Die Bedingungen für eine idealtypische Durchführung werden nur wenige in der Praxis zur Verfügung haben. Davon sollte man sich jedoch nicht abhalten lassen.¹⁵

Eine gesamte Godly Play/Gott im Spiel-Einheit lässt sich zwar in einer 45-minütigen Unterrichtsstunde nicht umsetzen, doch könnten die einzelnen Hauptphasen auf unterschiedliche Stunden verteilt werden. In der ersten Stunde könnte mit den Phasen der Darbietung sowie des Ergründens gestartet und in der nächsten Stunde nach einer kurzen Wiederholungsphase (wie beispielsweise einer wortlosen Wiederholung der Darbietung sowie dem gesprächslosen Stellen der Ergründungsfragen) direkt mit der Spiel- und Kreativphase sowie mit dem Fest fortgefahren werden.¹⁶

Wenn es der schulische Zeitrahmen erlaubt, ist ein Zeitfenster von eineinhalb Stunden (also eine Doppelstunde ohne Pause) geeignet, um eine Godly Play/Gott im Spiel-Einheit durchzuführen. Auch für die räumlichen Gegebenheiten braucht es keinen voll ausgestatteten Godly Play/Gott im Spiel-Raum. Es kommt auf einen vorbereiteten Raum an: Eine freie, saubere Mitte mit Sitzkissen oder Decken, in der alle Teilnehmenden Platz finden, reicht aus. Entscheidender als ein eigens hergerichteter Godly Play/Gott im Spiel-Raum ist die nonverbale Einladung zum spirituellen Erkunden sowie das Erzählen und Spielen auf seine besondere Weise. Die Beziehung und der Prozess stehen im Mittelpunkt.¹⁷ Insbesondere in der Schule arbeitet häufig nur ein*e Erwachsene*r in der Klasse, der*die beim Einsatz von Godly Play/Gott im Spiel beide Rollen übernehmen müsste. Kolleg*innen, Referendar*innen bzw. Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst oder Praktikant*innen können in den Prozess einbezogen und für das Vorhaben gewonnen werden.¹⁸

Godly Play/Gott im Spiel findet bereits in unterschiedlichen Handlungsfeldern Einsatz: im Kindergarten, im Kindergottesdienst, in Gottesdiensten, in der Schule (mit jüngeren und älteren Schüler*innen), in Einrichtungen mit behin-



Auf Picknickdecken und mit viel Abstand wurde dann die Godly Play-Geschichte im Freien erzählt.

© Julica Boyken

derten Menschen und Senioren*innen.¹⁹ Godly Play/Gott im Spiel lässt sich anpassen und eröffnet in vielen Bereichen spielerisches Erkunden. In Zeiten von Corona wurde beispielsweise in der Kirchengemeinde Bevensen Godly Play unter den notwendigen Corona-Maßnahmen durchgeführt. Es wurden extra große Figuren und das weitere benötigte Material angefertigt. Auf Picknickdecken und mit viel Abstand wurde dann die Godly Play-Geschichte im Freien erzählt. Manchmal braucht es ein wenig Erfindungsreichtum!

Fazit

Mich hat meine erste Erfahrung mit Godly Play so fasziniert, dass ich mich weiter mit diesem Ansatz beschäftigte. Ich hatte das große Glück, im Rahmen meines Studiums einen Kennenlernetag sowie den viertägigen Erzählkurs zur Erhaltung eines Zertifikats als Godly Play-Erzählerin absolvieren zu können. Dadurch konnte ich mich mit dem Ansatz näher vertraut machen und habe eine Fülle an neuen Geschichten sowie die Vielseitigkeit von Godly Play/Gott im Spiel kennengelernt. Um sich mit dem Ansatz vertraut zu machen, bietet sich die Teilnahme an Fortbildungsangeboten unbedingt an.²⁰

Godly Play/Gott im Spiel fasziniert mich immer wieder aufs Neue: das Abtauchen in die Geschichten, meine ganz persönliche Auseinandersetzung mit ihnen und das spielerische Entdecken neuer Dinge. Aber auch das Fun-

¹⁵ Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass im Schulen der Beutelsbacher Konsens Gültigkeit hat, wonach es ein Überwältigungsverbot gibt. Aus diesem Grund sind Gebete im Schulunterricht grundsätzlich zu vermeiden.

¹⁶ Vgl. Steinhäuser, Handbuch, 231; vgl. dazu auch Schweiker, 164-168; Zeeh-Silva, 169-175.

¹⁷ Vgl. Steinhäuser, Handbuch, 213.

¹⁸ Vgl. a.a.O. 214.

¹⁹ Vgl. Steinhäuser, Praxis, 209-242.

²⁰ Fortbildungsangebote finden sie unter <https://www.godlyplay.de/fortbildungen>.

keln in den Augen der Teilnehmenden und die besondere Atmosphäre, wenn ich eine Godly Play/Gott im Spiel-Geschichte darbiere, bestärkt mich, Godly Play/Gott im Spiel weiter in die Praxis zu tragen. ◆

Literatur

- Berryman, Jerome:** Godly Play. Glaubensgeschichten. Hg. v. Martin Steinhäuser. 4., überarb. u. erg. Aufl, Leipzig 2020
- Berryman, Jerome:** Godly Play. Weihnachtsfestkreis und Gleichnisse. Hg. v. Martin Steinhäuser. 4., überarb. u. erg. Aufl, Leipzig 2020
- Berryman, Jerome:** Godly Play. Osterfestkreis. Hg. v. Martin Steinhäuser. 2., überarb. u. erg. Aufl, Leipzig 2019
- Kaiser, Ursula Ulrike/Lenz, Ulrike/ Simon, Evamaria/ Steinhäuser, Martin (Hg.):** Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart u.a. 2018
- Kaiser, Ursula Ulrike:** Eine Geschichte erzählen und präsentieren. In: dies. u.a. (Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart u.a. 2018, 49-91
- Kaiser, Ursula Ulrike:** ein raum voller schatzkisten. godly play/gott im spiel als konzept des spielerischen erkundens von bibel und glauben. In: braunschweiger beiträge 3/2019, 2-6
- Lenz, Ulrike:** Das Fest, in: Kaiser, Ursula Ulrike u.a.(Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart u.a. 2018, 173-207

Schweiker, Wolfhard: Bildungsauftrag und Religionsunterricht. Godly Play in der öffentlichen Schule. In: Steinhäuser, Martin (Hg.): Godly Play Analysen, Handlungsfelder, Praxis, Leipzig 2008, 164-168

Simon, Eva: Ergünden, in: Kaiser, Ursula Ulrike u.a.(Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart u.a. 2018, 93-127

Simon, Eva/Steinhäuser, Martin: Die Spiel- und Kreativphase, in: Kaiser et al (Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis. Stuttgart u.a. 2018, 129-171

Steinhäuser, Martin (Hg.): Godly Play. Analysen, Handlungsfelder, Praxis, Leipzig 2008

Steinhäuser, Martin: Bereit werden, in: Kaiser, Ursula Ulrike u.a.(Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart u.a. 2018, 21-48

Steinhäuser, Martin: Mit Gott im Spiel in die Praxis gehen, in: Kaiser, Ursula Ulrike u.a.(Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis. Stuttgart u.a. 2018, 209-242

Steinhäuser, Martin (Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Jesusgeschichten, Stuttgart u.a. 2018

Steinhäuser, Martin (Hg.): Gott im Spiel: Godly Play weiterentwickelt. Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament, Stuttgart u.a. 2018

Zeeh-Silva, Brigitte: Grundschule. Godly Play im kompetenzorientierten Religionsunterricht, in: Steinhäuser, Martin (Hg.): Godly Play Analysen, Handlungsfelder, Praxis. Leipzig 2008, 169-175



MARIE SOPHIE KITZINGER ist Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fachgebiet Religionspädagogik am Institut für Evangelische Theologie der Universität Kassel und Mitglied des Vorstandes von Godly Play deutsch e.V.



BESUCH IM ZOO

Alter: Grundschule

Material: –

So geht es: Die Spieler*innen stehen in einem Kreis. Jeweils drei nebeneinander stehende Spieler*innen bilden zusammen ein Tier. Z. B. einen Elefanten: Der mittlere Spieler fasst sich mit einer Hand an die Nase und steckt seinen freien Arm als Rüssel durch das entstehende Loch; die Spieler*innen rechts und links formen mit ihren Armen die großen Elefantenohren. Krokodil: Der mittlere Spieler bildet mit seinen ausgestreckten Armen das auf- und zuklappende Maul des Krokodils; die Spieler*innen rechts und links bilden jeweils aus Daumen und Zeigefinger einen kleinen Kreis als Auge des Krokodils. Goldfisch: Der mittlere Spieler formt mit seinem Mund das stumme „Blupp!“ des Goldfisches; die Spieler*innen rechts und links bewegen ihre Hände als Seitenflossen des Goldfisches. Weitere Tiere sind möglich: Nashorn (Nase und zwei kleine Ohren), Ente (Schnabel und mit dem Po wackeln). Ein*e Spieler*in hat zunächst keinen Platz im Kreis. Er*Sie fordert die Mitspieler*innen auf, die Tiere darzustellen. Versäumt ein*e Mitspieler*in ihren*seinen Einsatz oder macht er*sie einen Fehler bei der Tierdarstellung, muss er*sie den Platz in der Kreismitte einnehmen.