

LENZ, Ulrike / STEINHÄUSER, Martin:
Konzeptionelle Ansätze: Erzählen bei Godly
Play.

In: Monika E. Fuchs / Dirk Schliephake (Hg.):
Bibel erzählen. Neukirchen-Vluyn 2014, 217-
220.

Ulrike Lenz / Martin Steinhäuser

Konzeptionelle Ansätze: Erzählen bei Godly Play

Der folgende Beitrag hat nicht zur Aufgabe, Godly Play als Konzept insgesamt vorzustellen.¹ Er konzentriert sich vielmehr auf Besonderheiten der Erzählkunst dieses Konzeptes. Allgemein gesehen geht es bei Godly Play darum, Kindern Freiheit zu lassen, sie unter allen Umständen anzunehmen und darauf zu vertrauen, dass sie in sich schon längst tragen, was Erwachsene manchmal meinen, ihnen „beibringen“ zu müssen: dass es Gott gibt und er ihnen nahe kommen möchte und sie ihm nahe kommen können. Es geht nicht darum, dass die Kinder Geschichten lernen im Sinne eines Wissensstoffes, sondern, dass sie den Geschichten begegnen und einen freiwilligen und unverstellten Zugang zu ihnen gewinnen. Das gelingt mit erwachsenen Begleitern an ihrer Seite, die sie dabei wertschätzend und liebevoll unterstützen.

1. Merkmale des Erzählens

Mein Blick geht noch einmal in die Runde, von einem Kind zum anderen... Für einen winzigen Moment ruhen unsere Augen ineinander... Ja, die Geschichte kann beginnen.

Dieser Augenblick erinnert mich immer an einen Absprung: Ich löse meinen Blick von den Kindern und dann tauche ich ein in die Geschichte und in das Spiel...

1.1 Der vertiefte Erzähler

Zu den Besonderheiten im Godly Play gehört, dass der Erzähler ab dem Beginn der Geschichte keinen Augenkontakt zu den Kindern hält, sondern sich selbst ins Erzählen vertieft. Die Kinder hören zu und folgen mit ihren Augen dem Material und den Gesten des Erzählers. Godly Play fasst die biblische Geschichte als ein Medium/einen Raum auf, in dem sich Gott und die Kinder nahekommen können. Dieser Raum soll ungestört sein. Kinder und Erzähler sind jeweils zugleich ganz bei sich selbst und in der Geschichte.

1.2 Der Erzählkreis

Erzähler und Kinder bilden (meist auf dem Fußboden) gemeinsam einen Erzählkreis, in dessen Mitte die Geschichte gespielt wird. Erst wenn der

¹ Vgl. hierzu die gleichnamige Buchreihe, Leipzig 2006-2008 sowie www.godlyplay.de.

Erzähler den Eindruck hat, dass nichts mehr die Kinder daran hindert, sich nun der Geschichte zuzuwenden, beginnt er seine Erzählung.

Außer dem Erzähler gibt es eine weitere erwachsene Person im Raum, die das Erzählen, Zuhören und Spielen rund um die Geschichte begleitet, die sog. Türperson. Der Erzähler kann sich ganz auf die Geschichte konzentrieren und auf das Geschehen im Kreis. Denn die Türperson schützt den Erzählkreis vor Irritationen, die die Kinder und den Erzähler beim „zur-Welt-kommen“ der Geschichte stören könnten.

1.3 Erzählen mit einem Skript

Godly Play wurde in jahrzehntelanger Praxis mit Kindern entwickelt. Insofern der Entwicklung der religiösen Sprache bei Godly Play eine zentrale Stellung zukommt (s.u. 1.5), sind auch die Formulierungen in den Erzähltexten wichtig. Sie sind deshalb sehr sorgfältig gestaltet. Ihre Gestalt bedient sich oft poetischer oder auch existentieller Formulierungen. Sie sollen es jedem Zuhörer ermöglichen, mit seinem eigenen inneren Erleben, seinen Alltagserfahrungen, seinen Gefühlen und Erinnerungen in die Geschichte eintreten zu können. Die Erzählung eröffnet jedem einzelnen Zuhörer einen eigenen Spielraum. In dieser Subjektorientierung liegt eine große Stärke von Godly Play. Das Erzählen dient der spirituellen Bildung.

Deshalb wird von den Erzählern erwartet, dass sie sich mit den vorge schlagenen Skripten auseinandersetzen. Sie sollen sie aber nicht „auswendig“, sondern „inwendig“ lernen. Dies finden manche Erzähler schwierig an Godly Play. Aber die *eigentliche* Anforderung besteht darin, dass sich der Erzähler selbst spirituell in die Geschichte vertieft und seine Hörer dadurch einlädt, sich ebenfalls vertiefend einzulassen. Welche Wörter er dabei letztlich verwendet, ist zweitrangig gegenüber der großen Herausforderung an die *Erzählhaltung*.

1.4 Nonverbales Erzählen

Zu jeder Geschichte gehören bei Godly Play speziell entwickelte Materialien. In offenen Regalen ringsum hat jede Geschichte ihren „Ort“. Da gibt es zum Beispiel eine Wüstenkiste, in der kleine Holzfiguren durch den Sand wandern und dabei eine sichtbare Spur hinterlassen. Mit bestimmten Gesten seiner Hände unterstützt der Erzähler den Aufbau des Inhaltes. Zusammen mit einer undramatischen Erzählstimme entsteht so eine sehr verdichtete, konzentrierte Atmosphäre, in der die nonverbalen Elemente des Erzählens sogar wichtiger sein können als die verbalen.

Existentielle und poetische Formulierungen im Zusammenspiel mit nonverbalen Elementen bieten eine Vielzahl von „Leerstellen“, von „Zwischenräumen“, die die Hörer auf der Basis ihrer eigenen Erfahrungen

und Wissensvorräte auffüllen, dabei den Text auslegen und sich somit aktiv an der Sinn-Konstitution des Erzählten beteiligen.²

1.5 Erzählen im Prozess

Bei Godly Play ist das Erzählen eingebettet in einen Prozess. Er umfasst mehrere Phasen. Die biblische Geschichte hat darin die Funktion, Kindern bestimmte Formen religiöser Sprache anzubieten, mit deren Hilfe sie sich spirituell bilden und an Grundfragen ihres Lebens spielend arbeiten können. Der Prozess umfasst außerdem Gemeinschaft-bildende, verbal-ergründende, spielerisch-kreative sowie liturgisch-feiernde Elemente.

2. Geschichten-Gattungen

Bei Godly Play sind die biblischen Geschichten in drei verschiedene Gattungen eingeteilt, die mit jeweils eigenen Erzähltypiken und Materialarten dargeboten und danach auf je verschiedene Weise ergründet werden. Sie sollen Unterschiedliches in den Hörenden auslösen. (Eigentlich gibt es sogar noch eine vierte Gattung, die Stille. Sie ist bekanntermaßen wichtig für spirituelle Vertiefungen. Doch Stille kann man nicht „erzählen“. In sie kann man nur einladen.)

2.1 Glaubensgeschichten

Diese Geschichten handeln von Menschen, die Gott suchen in Raum und Zeit und auch finden, ihn wieder verlieren und neu auf die Suche gehen. Es geht darum, dass sich die Kinder mit diesen Menschen identifizieren können im Moment der Erzählung. In der auf die Erzählung folgenden „Wondering-Phase“ erzählen die Einzelnen sich selbst in die Geschichte hinein. Wo sie berührt sind, was die Geschichte in ihnen auslöst, wo ihnen Gott begegnet.

2.2 Gleichnisse

Gleichnisse bilden bei Godly Play eine gesonderte Geschichtengattung, weil sich Jesus selbst hier einer gesonderten Sprache bedient, um etwas auszudrücken, das so schwer vorstellbar ist: das Reich Gottes. Die Materialien werden in goldenen Schachteln verwahrt. Sie fordern die Zuhörer heraus, ihre eigene Lebensauffassung und ihr Weltbild zu hinterfragen. Gleichnisse wollen die Kinder stark machen, Dinge nicht einfach hinzunehmen, sondern ihre Imagination zu nutzen, dass unsere Welt und unser

² Vgl. *Umberto Eco*, *Lector in fabula*. Die Mitarbeit der Interpretation in erzählenden Texten, München 1987, 65. Zur Didaktik des Erzählens biblischer Geschichten insgesamt vgl. kurz und präzise: *Mirjam Zimmermann*, *Erzählen*, in: *Dies.* und *Ruben Zimmermann* (Hg.), *Handbuch Bibeldidaktik*, Tübingen 2013, 475-482.

Zusammenleben auch ganz anders sein kann, entsprechend der Reich Gottes-Rede Jesu.

2.3 Liturgische Darbietungen

Die Traditionen und Lebensäußerungen der Kirche erzählen biblische Geschichten „weiter“, mithilfe von Kirchenjahr, Abendmahl und Taufe etc. Es geht darum, dass es Orte und Zeiten in unserer Gegenwart und Wirklichkeit gibt, in der das, was uns „heilig“ ist, erfahrbar ist, symbolisch gewürdigt und rituell begangen wird. Da wird Glaube sinnlich. Wer teilnimmt, bekommt Anteil an dem, was Gott tut und gibt. Liturgische Darbietungen integrieren, worum es in Glaubensgeschichten und Gleichnissen ging, und laden die Kinder ein, an dieser Praxis teilzuhaben.

2.4. Verknüpfungen

Bestimmte elementarisierte Formulierungen und Gesten begegnen in verschiedenen Geschichten (auch solchen verschiedener Gattungen) wieder. Sie sind das Vertraute, das (neben anderen wiederkehrenden Aspekten im Godly Play) auch eine neue, bislang nicht gehörte Geschichte in einen Zusammenhang stellt. Wiederkehrende Formulierungen und Gesten beim Erzählen schaffen Verknüpfungen, die es ermöglichen, über einzelne Geschichten hinaus Sinnzusammenhänge zu entdecken.

3. Impulse für Praxis

- Versuchen Sie, eine Geschichte „inwendig zu lernen“. Probieren Sie die zugleich vertiefende und entlastende Wirkung.
- Wählen Sie Materialien, mit denen Sie Geschichten erzählen können und die gut dafür geeignet sind, Kinder zum selbstständigen Weiterspielen mit den Geschichten einzuladen.
- Testen Sie die unterschiedlichen Weisen, auf die Gefühle in einer Erzählung ins Spiel kommen können. Achten Sie besonders darauf, Ihre eigenen Gefühle zurückzunehmen und stattdessen Raum zu geben, damit die Hörer *ihre* eigenen Gefühle in der Geschichte wiederfinden können.

Ulrike Lenz ist Beauftragte für den Kindergottesdienst in der Ev. Luth. Kirche in Norddeutschland in Hamburg und Godly Play-Fortbildnerin.

Dr. Martin Steinhäuser ist Professor für Gemeindepädagogik und kirchliche Arbeit mit Kindern an der Evangelischen Hochschule Moritzburg und Godly Play-Fortbildner.