

Peter Privett

Objektschachteln

Die Entwicklung neuer Geschichten und Materialien in Godly Play als kreativer Prozess

„Wenn wir nicht einfach in den Tag hineinleben, sondern uns unserer Existenz voll bewusst sein wollen, ist es unsere größte und zugleich schwerste Aufgabe, in unserem Leben einen Sinn zu finden“ (Bettelheim 1980, 9). Mit diesen Worten beginnt Bruno Bettelheim sein Buch über die Bedeutung von Geschichten. Sie sind eine Erinnerung daran, warum wir in Godly Play Fragen stellen und Möglichkeiten zur Sinnfindung anbieten.

1. KONSTRUKTIONSPRINZIPIEN VON VERTIEFUNGSGESCHICHTEN

Die Veröffentlichung des 6. Bandes der Buchreihe „*The Complete Guide to Godly Play*“ (Beryman 2006) und weitere, für zwei folgende Bände geplante neue Geschichten erweitern das bisherige Repertoire an Material für Sinnfindung und Ergründung.

Sie stellen eine Bereicherung für den „Kernbestand“ an Geschichten dar. Die Materialien auf dem obersten Regal erzählen die Geschichte vom Volk Gottes. Die neuen Darbietungen indes lenken unser Augenmerk auf die verschiedenen Charaktere und Bräuche, die Teil der biblischen Tradition sind. Idealerweise werden diese neuen Lektionen im zweiten und dritten Regalfach platziert, als Zeichen für das „In-die-Tiefe-Gehen“.

Die wachsende Godly Play-Tradition verwendet sogenannte „Objektschachteln“. Hierbei besteht das Material zunächst aus einer Unterlage, gewöhnlich aus Filz. Dieses ist leicht auszurollen und zusammenzufalten, wenngleich andere Stoffe ebenso geeignet sind. Die Farbe und Beschaffenheit der Unterlage bieten ein Fundament, eine Grundlage, einen Boden für die Geschichte. Sie schafft Aufmerksamkeit, soll jedoch nicht ablenken, daher wird auffällig gemustertes Material selten genutzt. Die Breite und Länge dieser Unterlage ist in den neuen Geschichten der amerikanischen Ausgabe von Band 6 – vertiefende Einheiten zu den Glaubensgeschichten – stets gleich. Das eröffnet die Möglichkeit, die Inhalte der verschiedenen Geschichten nebeneinander anzuordnen, um so eine lange Zeitachse der Glaubensgeschichten zu schaffen.

Verschiedene Teile jeder dieser Geschichten werden anhand einer Auswahl von Gegenständen („Objekte“) repräsentiert, die gewöhnlich von links nach rechts aus der Sicht der Betrachter angeordnet werden, so wie wir lesen lernen.

Jede „Objektschachtel“, in der wir Unterlage und Objekte aufbewahren, enthält zudem eine Kontrollkarte. Das sind Karten mit einfachen Zeichnungen oder Fotos der Gegenstände in ihrer – gemäß ihres Einsatzes in der Geschichte – vorgesehenen Reihenfolge. Falls die Kinder Hilfe bei der Anordnung der Geschichte benötigen, dann ermöglichen es ihnen diese Kontrollkarten, die Arbeit selbstständig und ohne die Unterstützung von Erwachsenen durchzuführen. Mit diesem „Ordnungsangebot“ ist freilich nicht ausgeschlossen, dass die Kinder in der Freiarbeit zu ganz anderen Anordnungen gelangen, wenn sie sich in die Geschichten hineinverfolgen!

Die Bezeichnung „Objektschachtel“ ist relativ, da sich die Geschichten meist nicht in einer geschlossenen Kiste befinden. Es gibt verschiedene Arten von Behältnissen, vor allem Holz-

tablets, Körbe, Leinensäckchen etc. Wie die Unterlage müssen auch die Behältnisse zu dem übergreifenden Thema der Geschichte passen.

Ein Symbol oder Bild vorne am Tablett oder der Schachtel gibt den Kindern einen visuellen Hinweis auf den Inhalt und lädt so zur Entdeckung der Geschichte ein.

Der Erzählstil und die Ergründungsphase entsprechen den anderen Godly Play-Geschichten.

Jerome Berrymans Idee ist, dass Objektschachteln wichtige Symbole von bedeutenden Geschichten unserer Überlieferung enthalten sollten. Viele der biblischen Geschichten, wenn sie den Kindern im Gottesdienst begegnen, erzählen nur ein Ereignis im Leben eines Charakters. Die Objektschachteln bieten dagegen einen tieferen Einblick in den Verlauf des Lebens einer Person. So enthält beispielsweise die Geschichte von Sarah in Band 6 Gegenstände, die ihre Reise mit Abraham, die Geburt Isaaks, den Neid auf Hagar und Ismael, das Verschwinden von Vater und Sohn in den Bergen sowie schließlich ihren Tod und ihr Begräbnis repräsentieren.

Künftige Objektschachteln könnten in gleicher Weise die Geschichten von Heiligen, Kirchen- und geistigen Oberhäuptern, kirchlichen Bräuchen und Festen etc. erzählen.

2. ZEICHEN UND SYMBOLE

In vielen Ländern ist es Tradition, Geschichten mit Hilfe von Erzählbeuteln oder Erzählkisten zu erzählen. Die verborgen gehaltenen Gegenstände erzeugen bei den Zuhörern eine spezielle Spannung. Welcher Gegenstand wird als nächstes herausgeholt und wie hängt er mit der Geschichte zusammen? Was symbolisiert der Gegenstand, worauf weist er hin?

Kinder haben auf eine ganz direkte, unbekümmerte Weise Freude am Sammeln, Sortieren und Arrangieren einer Fülle verschiedener Schätze wie etwa von Sammelkarten, kleinen Gegenständen, Spielzeugen u. ä. sowie am Erfinden von Geschichten über diese Dinge.

Die Bedeutung, die wir solchen bestimmten Objekten beimessen und die Folgen, die dies auf unser Leben im Glauben hat, wurde aus wissenschaftlicher Sicht in einer Vielzahl von gegenwärtigen Arbeiten erforscht. Dabei wurden Erkenntnisse aus Psychologie, Soziologie und Theologie zusammengeführt. Die gesamte Objekttheorie und die Auswirkungen auf den religiösen Glauben wurden von mehreren Autoren umfangreich dokumentiert (u. a. von Winnicott und Rizzuto).

Die Religionsgeschichte kennt sogar Fälle, an denen das Ausmaß der Bedeutung spezieller Gegenstände zu Konflikten und Intoleranzen geführt hat. Die Ablehnung von Symbolen und Bildarstellungen gibt Anlass, nach einem vertieften, abstrakten Verständnis der Verwendung von Wörtern und Gedanken zu suchen.

Godly Play bietet eine Möglichkeit, diesem vertieften Verstehen nachzugehen und die Sprache der symbolischen Bedeutung wiederzufinden.

Durchgehend finden sich in der christlichen Tradition Belegstellen, in denen die Sinnfindung anhand konkreter Gegenstände erleichtert wurde. Hildegard von Bingen entwickelte ihre bekannte Meditation, eine Verbindung von Worten und Musik, nachdem sie eine Feder im Wind sah. Eine Feder, von Gottes Hauch getragen, erzählte die Geschichte von Gottes Gnade und Handeln. „Da gefiel es dem König, eine kleine Feder aufzuheben vom Boden, und er befahl ihr zu fliegen. Und die Feder flog, nicht von sich aus, sondern weil sie die Luft davontrug. Dergestalt bin ich ...“

Auch Martin Luther verstand, sich im Reichtum verschiedener Sprachformen auszudrücken:

„Gottes Versprechen der Wiederauferstehung steht nicht nur in Büchern geschrieben, sondern auch in jedem Frühlingsblatt.“

Sofia Cavalletti war eine der ersten Mentorinnen von Jerome Berryman. Einige Ursprünge seines Konzepts gehen auf ihre Forschungen und Arbeiten mit Kindern zurück (vgl. hierzu den Beitrag von Norbert Mette, 22–30). Sie verwendet eine Sprache der Zeichen als Grundprinzip ihrer Erziehungsmethode. Für Cavalletti haben Zeichen einen ‚anspielenden‘ und mehrdeutigen Charakter. Sie erinnert daran, dass Jesus in seinen Gleichnissen die Menschen immer wieder auf alltägliche Zeichen hingewiesen hat: Brot, Schaf, Perlen, Münzen, Sand etc. Gleichnisse waren seine Lehrmethode, das Angebot einer anderen Wahrheit, die verborgen und unerklärlich ist (vgl. zu den Gleichnissen näher den Beitrag von Peter Müller, 92–102).

Die Theologie der Menschwerdung ist für sie das wohl wichtigste Gleichnis. Dies ist in einigen Formulierungen in den Einheiten in Band 4 „Osterfestkreis“ aufgenommen: Jesu Aufgabe war es, Gleichnisse zu erzählen. Am Ende wusste er, dass er selbst zum Gleichnis werden musste (Berryman 2007, 63. 109).

„Das Transzendente wird im Zeichen in einer Sprache ausgedrückt, die in erster Linie visuell und deshalb unmittelbar ist, den Menschen in seiner Gesamtheit einbezieht und einem Ausweichen ins Abstrakte vorbeugt. Das Zeichen verbindet uns mit der Welt der Sinne und drängt uns zugleich, uns nach dem Unsichtbaren auszustrecken“ (Cavalletti 1994, 150).

In vieler Weise ähnelt das, was Cavalletti mit „Zeichen“ meint, dem, wie Carl Gustav Jung „Symbol“ definiert. Jung schlägt eine Unterscheidung zwischen Zeichen und Symbolen vor. Das Zeichen deutet seiner Ansicht nach auf etwas hin, das bekannt ist. Es ist ein Analogon, Andeutung für etwas anderes. Auf einer elementaren Ebene ist der weiße Streifen in einem roten Kreis ein Zeichen, das Autofahrern anzeigt, dass die Einfahrt verboten ist – kein Symbol. Ein Symbol hingegen ist geheimnisvoller, schwerer zu definieren und mehr als das, was angedeutet wird.

Es ist ein Symbol, wenn es „noch ein mehreres und anderes besagt oder bedeutet, das sich der gegenwärtigen Erkenntnis entzieht“ (Jung 1960, 516). Es ist „eine Auffassung, welche den symbolischen Ausdruck als bestmögliche und daher zunächst gar nicht klarer oder charakterischer darzustellende Formulierung einer relativ unbekanntem Sache erklärt“ (ebd., 515). Ein Symbol ist „der Ausdruck einer sonstwie nicht besser zu kennzeichnenden Sache“ (ebd.).

Einer der Faktoren, die ein Ding symbolisch aufladen, ist sein Spiegeln einer alltäglichen menschlichen Erfahrung. Diese hat ein grundlegendes urbildliches Wesen. Für Jung lebt ein Symbol, sofern es „ein best- und höchstmöglicher Ausdruck des Geahnten und noch nicht Gewussten auch für den Betrachtenden ist“ (ebd., 518). Es wird zu einem lebendigen Symbol, wenn es das Bewusstsein und Handeln eines Menschen beeinflusst.

Andererseits ist „das Symbol ... nur lebendig, solange es bedeutungsschwanger ist. Ist aber sein Sinn aus ihm geboren, so ist das Symbol tot“ (ebd., 516).

Ist das Unausprechliche einmal geäußert, das Unbekannte einmal bekannt, dann besitzt das Symbol nur noch historische Relevanz. Für Jung ist ein Symbol von Natur aus etwas äußerst vielschichtiges, das aus Einsichten erschaffen wurde, die jede psychische Funktionsweise berühren. Es verbindet rationale und nicht-rationale Wahrnehmungen, innere und äußere Empfindungen sowie einfache und höhere mentale Funktionen. Das Godly Play-Konzept von Geheimnis, Vieldeutigkeit und der Verschmelzung von verbaler und nonverbaler Sprache nimmt diese Ansichten von Jung über Symbole auf.

Symbolische Sprache wirkt auf mehreren Ebenen, als Beispiel hier das Symbol *Brot*: Auf einer vor-symbolischen Ebene wirkt Brot auf einer elementaren menschlichen Stufe, es weist uns auf Aspekte wie Ernährung und Hunger hin. Auf der anthropologischen Ebene sehen wir Brot im

Zusammenhang mit Gemeinschaft, gemeinsamen Mahlzeiten, als Aspekt der Allgemeinheit. Des Weiteren kann Brot ein religiöses Symbol sein, welches für jegliche Art feierlichen Speisens in einer Glaubensgemeinschaft steht, auch als Opfermahlzeiten.

Und schließlich existiert ein spezifisch christliches Verständnis, das durch die Deuteworte Jesu hergestellt wird: Brot des Lebens, der Leib Christi und vieles mehr.

Zu dem vorangegangenen Beispiel gibt es eine Vielfalt symbolischer Darstellungen. Die vielschichtige Beschaffenheit von Symbolen führt zu einer Vielzahl von Sprachsystemen, Gegenständen, Bildern und Worten.

Die Komplexität dieses Problems wurde in der postmodernen kritischen Semiotik vertieft. Hier begegnet die Auffassung, es gebe lediglich Zeichen und keine Symbole. Diese Kritik verwendet linguistische, kulturelle, politische, psychologische und biologische Erkenntnisse, die unser traditionelles Verständnis von dem, was wir als universell richtig betrachtet haben, in Frage stellen.

3. WUNDERN, STAUNEN, ERGRÜNDEN – ZUR MEHR-DIMENSIONALITÄT VON METAPHERN UND SYMBOLEN

Beim Schreiben oder Erstellen eigener Geschichten und Objektschachteln ist es wichtig, sich der Vielschichtigkeit von sowohl linguistischer als auch visueller Sprache bewusst zu sein. Welche Prioritäten, Methoden, Werte und Philosophien liegen diesem Prozess zu Grunde? Die folgenden Fragen sollen mögliche Bezugspunkte darstellen, auf die möglicherweise während des gesamten kreativen Prozesses, der zu einer „neuen Geschichte“ führt, zurückgegriffen werden muss:

- Auf welcher Ebene wirkt die Sprache: sind es Wörter, Gegenstände, Bilder?
- Ist es ein Zeichen, Symbol, Bild oder nur eine visuelle Hilfe (Gedächtnisstütze)?
- Wie können wir das Verständnis von Zeichen und Symbolen vertiefen?
- Was ist die bildende Aufgabe dabei?
- Beschränkt sich die Sprache, sowohl die linguistische als auch die visuelle, auf einen christlichen Kontext oder ist durch archetypische Bezugspunkte eine größere Zuhörerschaft ansprechbar?
- Ist die Sprache, sowohl linguistisch als auch visuell, offen oder geschlossen?
- Welche ästhetischen Aspekte müssen berücksichtigt werden?

4. DAS SCHREIBEN EINER GESCHICHTE UND ERSTELLEN EINER OBJEKTSCHACHTEL

Einer der zentralen Werte von Godly Play ist die Idee des Schaffens und Arbeitens in der *Gemeinschaft*, daher schlage ich vor, dass dies ebenfalls das Herzstück beim Gestalten von Objektschachteln sein sollte. Statt diese Arbeit alleine zu versuchen, sollte man eine Gemeinschaftsarbeit daraus machen.

4.1 Auswahl der Geschichte

- Die wichtigsten Fragen sind hier: Warum diese Geschichte? Nach welchen Kriterien haben wir diese neue Geschichte ausgewählt? Wessen Bedürfnisse werden dabei erfüllt? Manchmal herrscht ein enormer Druck der Elternschaft, dass Kinder gewisse Kenntnisse über ein bestimmtes Thema erlangen sollen.

- Hilfreiche Kriterien für die Auswahl einer neuen Geschichte können anhand der *vierfachen existentiellen Grenzen*, die unser menschliches Dasein erfassen, gefunden werden. Wie können die Kinder mit Hilfe der neuen Geschichte ihren Gedanken über das *Alleinsein*, über *Freiheit oder Un-Freiheit*, das Angesicht des *Todes* oder die großen Fragen über den *Sinn des Lebens* Ausdruck verleihen?
- Welche neuen Inhalte thematisiert die Geschichte, die noch nicht in schon vorhandenen Geschichten behandelt werden?
- Was könnte der Ausgangspunkt sein? Beginnen wir mit einer Geschichte und finden später die Gegenstände oder legt eine Ansammlung von Gegenständen die Auswahl der Geschichte nahe?

An dieser Stelle gibt es keine „richtigen Antworten“. Ich meine, dass es hier Diskussion und Gespräche über die Gestaltungsprinzipien braucht, die auch einen Austausch von Empfindungen einschließen, bevor mit der Aufgabe begonnen wird. Eine solche Diskussion stellt eine Gemeinschaftsaufgabe dar, an der eine große Anzahl an Personen, einschließlich der Kinder selbst, teilnehmen könnten. Oftmals inspiriert das Hören von Objektschachtel-Geschichten die Kinder zum Erkunden und zur Herstellung eigener Geschichten.

4.2 Erforschung der Geschichte

- Handelt es sich um eine biblische Geschichte, ist es wichtig, verschiedene Übersetzungen zu lesen und Kommentare zu Rate zu ziehen.
- Diskutieren Sie die Geschichte mit Ihrem Pfarrer, Ihrer Pastorin, geistlichen Leiter, der Bibelgruppe oder einer Godly Play-Erzählerin.
- Wenn die Geschichte einen Heiligen oder andere wichtige Personen der Kirchengeschichte behandelt, sollten Sie unterschiedliche Biografien oder Handbücher über die Heiligen studieren.
- Bei Geschichten über kirchliche Brauchtümer sollten Sie sich in Büchereien kundig machen und Ihren Pfarrer/Ihre Pastorin befragen.

4.3 Gattung

- Welche Gattung hilft, die neu geschaffene Objektschachtel weiterzuentwickeln? Ist es eine Glaubensgeschichte, ein Gleichnis, eine liturgische Einheit oder anderes?
- Auf welche spirituelle Tätigkeit bezieht sich die neue Geschichte? Hat sie etwas mit Identität zu tun, hilft sie, die Welt auf eine andere Weise zu sehen, schafft sie ein Gefühl für Verbindungen, entfaltet sie einen tieferen Sinn von Stille? Oder leistet sie einen anderen Beitrag?
- Welche Ergründungsfragen könnten geeignet sein, um die Teilnehmenden tiefer in die Geschichte eintauchen zu lassen?
- Wenn Sie eine neue Gattung erschaffen wollen, werden Sie deren theologische Implikationen bedenken und überlegen müssen, inwieweit sie den Bedürfnissen der Kinder dient.
- Wo findet die neue Geschichte im Raum ihren Platz, wo soll ihr Zuhause sein?

4.4 Abwechslung und Vertrautheit

- Di Pagel, die Direktorin des Godly Play-Fortbildungsprogramms, schlägt in ihren Anweisungen zur Erstellung von Objektschachteln vor, dass jede Geschichte unterschiedliche *Gestaltungsmittel* beinhalten sollte: Im Material zu jeder Geschichte sollte etwas zum Ausrollen, etwas zum Darüberstreuen¹ und etwas zum Öffnen enthalten sein.
- Gegenstände, Redewendungen und Symbole, die bereits in den Kerngeschichten verwendet werden, können für Verknüpfungen hilfreich sein. Zum Beispiel können in der neuen Geschichte von Jesaja (Berryman 2006, 94 ff.) Gegenstände wie der Wolf und das Lamm vom Guten Hirten

1 Anm. d. Ü.: Gemeint sind jene kleinen Teile aus Papier oder Metall, – mit oder ohne bestimmte symbolische Formen wie Herz, Baum, Stern –, die wie Konfetti über ein ausgebreitetes Material gestreut werden, was noch einmal das Spielerische und Schöne des ganzen Gezeigten betont.

verwendet werden, genauso könnten die Tafeln zur Schöpfungsgeschichte die durch Tritojesaja verheißene Neuerschaffung repräsentieren.

4.5 Schreiben und Umformulieren – ein Gemeinschaftsprozess

- Denken Sie gemeinsam über die wichtigen Themen und Handlungsschritte in der Geschichte nach.
- Jeder kann dann für sich anhand einer Gliederung festhalten, was seiner Meinung nach in der Geschichte thematisiert werden soll, anschließend schreibt jeder die Geschichte nieder.
- Lassen Sie die Geschichte ruhen, vielleicht 2 oder 3 Tage, und kehren Sie dann an die Arbeit zurück, umschreiben ist notwendig!
- Entscheiden Sie, welche Gegenstände Sie verwenden möchten.
- Benötigt jeder Teil der Geschichte einen bestimmten Gegenstand oder sollten einige Dinge besser der Imagination überlassen werden?
- Beziehen Sie die Diskussion über Zeichen und Symbole ein und wenden Sie diese Aspekte sowohl auf Ihre linguistische als auch auf Ihre visuelle Sprache an.
- Kommen Sie dann in der Gruppe zusammen und lassen Sie sich gegenseitig an den verschiedenen Versionen teilhaben. Entscheiden Sie gemeinsam, welche in Hinsicht auf die wichtigsten Dinge am besten gelungen ist.

Dann stellen Sie die zentrale Frage: Was können wir streichen und haben dennoch alles, was wir benötigen? Einer meiner Freunde, ein Dichter, riet seiner Gruppe beim kreativen Schreiben: „Tötet eure Lieblinge!“ (*murder your darlings*). Es ist schwer, diesem Rat zu folgen, aber manchmal ist es notwendig.

4.6 Synthese

- Nun müssen Sie Ihre Ergebnisse zusammenfassen und sich auf einen Prototyp der Geschichte einigen.
- Entscheiden Sie sich für eine Unterlage sowie für die zu verwendenden Gegenstände.
- Vielleicht meinen Sie, die Aufgabe sei jetzt geschafft. Es kann trotzdem notwendig sein, den ganzen Prozess zu wiederholen, vor allem nachdem Sie die Geschichte in verschiedenen Gruppen erprobt haben!

4.7 Gegenstände verorten und auswählen

- Baumärkte, Supermärkte, Spielwarengeschäfte: Beginnen Sie, gewöhnliche Geschäfte mit „Objektschachtel-Augen“ zu betrachten.
- Künstler und Handwerker im Bekanntenkreis sind eine unschätzbare Hilfe. Zeigen Sie Ihnen zuerst die Geschichte, und sprechen Sie mit ihnen über Prinzipien und Werte, sodass sie die verschiedenen Kriterien verstehen.
- Sollten Sie das, was Sie benötigen, weder finden noch herstellen können, verwenden Sie Fotografien oder Zeichnungen aus Zeitschriften. Unter Umständen müssen Sie einige Gegenstände weglassen – und dennoch kann die Geschichte erzählt werden.

4.8 Kriterien für die Auswahl von Materialien

Ist das Material angemessen auch für Kinder unterschiedlicher Alterstufen?

Erreicht eine lustige, cartoonähnliche Zeichnung auch ältere Kinder? Ist die Größe des Tablett so, dass Kinder es selbstständig tragen können?

Ist das Material einladend genug, um die Kinder zum Arbeiten zu animieren?

Schafft die Holzmaserung einen taktilen Reiz? Hat der Stoff „tiefe Farben“, ist er sauber? Sieht man dem Material an, dass es mit Liebe hergestellt wurde?

Ist das Material sicher für Kinder?

Untersuchen Sie es auf scharfe Ecken, Holzsplitter, lose Spitzen in den Weiden bzw. Rattan in den Körben.

Ist das Material haltbar?

Es ist besser, mehr Geld für ein Material zu investieren, das länger hält. Wird das Material dem Gebrauch vieler kleiner und großer Hände standhalten?

Ist das Material einfach zu benutzen?

Stehen die Figuren auf Filz und sind sie glatt genug geschliffen, um keine Kratzer zu verursachen?

Lenkt das Material von der Geschichte selbst ab?

Sind die Kinder mehr am Glitzern des Sterns von Bethlehem als an der Idee, dass der Stern die drei Weisen aus dem Morgenland zum neugeborenen Kind geführt hat, interessiert?

Begrenzt das Material den Zugang des Zuhörers zu der Geschichte?

Ist das Material offen genug, um Menschen in unterschiedlichen Phasen der Glaubensentwicklung einen Einstieg in die Geschichte zu ermöglichen und zu helfen, über den Sinn des Lebens nachzudenken?

Ist das Material das Beste, was Sie sich leisten können?

Zeigen Sie den Kindern den Wert und die Wichtigkeit der Geschichten durch qualitativ hochwertige Materialien? In den Kirchen verwenden wir beste Möbel, Gefäße und Gewänder. Sollen wir weniger als unser Bestes für Materialien aufwenden, die für unsere Kinder bestimmt sind und von ihnen verwendet werden? Wie auch im Rest des Godly Play-Raums muss Natürlichkeit und hohe Qualität die Norm sein.

Welche Gefäße können Sie innerhalb der Geschichten nutzen?

Wenn Sie spezielle Gegenstände in kleinen Kästchen, Säckchen oder Schächtelchen aufbewahren, erleichtern Sie die Ordnung und erhöhen Sie die Attraktivität.

Beeinträchtigen oder ergänzen die Kästchen oder Behältnisse die Geschichte?

Ruft das Material das Geheimnis der Gegenwart Gottes wach?

Wenn Sie wohlklingende liturgische Sprache und ansprechende, außergewöhnliche Materialien benutzen, dann unterstützen Sie die Wahrnehmung der Kinder für das Ungewöhnliche im Gewöhnlichen. In Gleichnissen, Glaubensgeschichten und in der Liturgie spricht Gott direkt ins Herz – ein Herz, das auf tiefgründige Weise durch Schönheit angezogen wird. Schöne Materialien können Glaubenserfahrungen ermöglichen, die Worte noch übersteigen.

4.9 Prüfen Sie Ihre Geschichte

- Testen Sie Ihre Geschichte im Godly Play-Raum.
- Hören Sie, was die Kinder sagen. Achten Sie genau auf ihre Antworten.
- Ordnen Sie die Geschichte in das passende Regalfach im Raum ein und beobachten Sie die Kinder: Kommen sie auf die Geschichte zurück? Wofür nutzen sie die Geschichte – zum Nacherzählen, zum Weiterspielen, zum Verbinden mit anderen Geschichten und Materialien? Jerome Berryman hält dies für den ausschlaggebenden und schwierigsten Test! Eine Reihe von Godly Play-Geschichten wurden deshalb wieder revidiert oder gänzlich aussortiert, weil die Kinder in der Freiarbeit nichts mit ihnen anfangen konnten.
- Stellen Sie die Geschichte anderen zum Testen zur Verfügung. Fragen Sie nach den Reaktionen. Diskutieren Sie Änderungen, die andere vorschlagen und warum.

4.10 Zeit, Zeit, Zeit

Erinnern Sie sich daran, dass der Prozess das Wichtigste ist, und nicht unbedingt das Endergebnis. Jerome Berryman hat erst seit 2002 durch die Veröffentlichung des *Complete Guide* der Öffentlichkeit Geschichten zur Verfügung gestellt. Einige der früheren Geschichten wurden verworfen, andere wurden erarbeitet und dann überarbeitet, und wieder überarbeitet – und zwar über einen Zeitraum von 30 Jahren vor der Veröffentlichung! Nehmen Sie sich also Zeit.

Jerome zitiert oftmals den Dichter Rilke:

„Ich möchte Sie ... bitten ..., Geduld zu haben gegen alles Ungelöste in Ihrem Herzen und zu versuchen, die Fragen selbst lieb zu haben wie verschlossene Stuben und wie Bücher, die in einer sehr fremden Sprache geschrieben sind. Forschen Sie jetzt nicht nach den Antworten, die Ihnen nicht gegeben werden können, weil Sie sie nicht leben könnten. Und es handelt sich darum, alles zu leben. Leben Sie jetzt die Fragen. Vielleicht leben Sie dann allmählich, ohne es zu merken, eines fernen Tages in die Antwort hinein“ (Rilke 1950, 23).

Übersetzung aus dem Englischen: Sarah Lena Lasch

Literatur

Berryman, Jerome: *Godly Play. The Complete Guide to Godly Play. Vol. 6: 15 Enrichment Presentations for Fall*, Denver 2006.

Ders.: *Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 4: Osterfestkreis*. Hrsg. v. Steinhäuser, Martin, Leipzig 2007.

Bettelheim, Bruno: *Kinder brauchen Märchen*, München, 1980.

Cavalletti, Sofia: *Das religiöse Potential des Kindes. Religiöse Erziehung im Rahmen der Montessori-Pädagogik. Erfahrungen mit Kindern im Alter von drei bis sechs Jahren*, Wien 1994.

Jung, Carl G.: *Psychologische Typen*, 9. revidierte Auflage. Hrsg. von Niehaus-Jung, Marianne/Hurwitz-Eisner, Lena/ Riklin, Franz, Zürich u. a. 1960.

Rilke, Rainer Maria: *Briefe an einen jungen Dichter*, Wiesbaden 1950.

