

## Gottesbilder – Eine Chance, die Vielfalt Gottes ins Spiel zu bringen

*(Ruth Magsig, Clarissa Vilain, Christiane Zimmermann-Fröb, Juli 2024)*

Vielleicht haben Sie sich schon einmal gefragt, welches Bild von Gott in Godly Play/GOTT IM SPIEL-Einheiten gezeichnet wird. Welche Bilder von Gott entstehen, wenn erzählt, präsentiert, ergründet, gespielt und gestaltet und gefeiert wird? Wie kann aktiv mit der reichen Vielfalt von Bildern umgegangen werden? Diesen Fragen wollen wir im Blick auf mögliche praktische Umsetzungen nachgehen.

Die folgenden Überlegungen gehen dem Ablauf einer Godly Play/GOTT IM SPIEL-Einheit entlang: Bereit werden, eine Geschichte erzählen und präsentieren, das Ergründen, die Spiel- und Kreativphase und das Fest. Auf einige grundlegende Gedanken folgen jeweils Impulse für die praktische Umsetzung.

### 1. Bereit werden – Die Frage nach dem Bild und den Bildern

Dürfen wir uns ein Bild von Gott machen? „Bild“ ist hierbei ganz wörtlich zu verstehen. Es geht um ein zweidimensionales Abbild, wie ein Gemälde, heute könnten wir auch sagen wie ein Foto, oder darüberhinausgehend auch um etwas Dreidimensionales wie eine Figur oder Statue. Dürfen wir uns solch ein Abbild von Gott machen?

Dazu heißt es im zweiten Gebot ganz klar: Nein!

Warum? Zum einen würde Gott damit auf eine einzige Erscheinungsform, ein einziges Abbild festgelegt. Doch Gott ist immer viel mehr und ganz bestimmt nicht festlegbar. Zum anderen würden wir für die Darstellung auf Dinge, Formen, Lebewesen zurückgreifen, die uns bekannt sind und sie dann nach unserem Geschmack und unserer Vorstellung gestalten. Doch diese „Vorbilder“ sind alles geschaffene Dinge. Gott selbst ist nicht geschaffen, sondern ist die Schöpferkraft selbst. Gott erschafft.

Die Götterbilder oder Götterstatuen, von denen im zweiten Gebot die Rede ist, dienten außerdem dazu, dass Menschen sie anbeteten. Damit würde ein Bild, ein Gegenstand zu einer von Menschen gemachten Gottheit, so wie bei der Geschichte vom goldenen Kalb. Wenn wir also ein Gottesbild oder eine Gottesfigur schaffen, vertauschen wir damit die Rolle zwischen uns und Gott, der lebendigen Schöpferkraft. Aus all diesen Gründen sollen wir uns kein Abbild von Gott im wortwörtlichen Sinn machen.

Dennoch bietet uns die Bibel eine Vielzahl von Bildern von Gott. Es sind Sprachbilder, Worte, um Gott zu beschreiben oder zu vergleichen, die sich einzeln betrachtet gegenseitig ausschließen, aber in der Summe gerade die Größe und Unvorstellbarkeit Gottes ein wenig beschreiben können: Vater, Mutter, Fels, Burg, Bärin, Adler, Licht u.v.m. Außerdem beschreibt die Bibel Gott mit Adjektiven, z. B. gnädig, barmherzig, aber auch zornig u.a. Darüber hinaus beschreibt sie Gott durch Gottes Handeln. Diese Sprachbilder haben gleich mehrere Vorteile. Sie legen nicht fest, sondern stehen gleichwertig da. Sie lösen in uns Assoziationen aus. In jedem Wort schwingt für uns ganz persönlich viel mehr mit als das Wort alleine meint. Wenn wir „Vater“ oder „Mutter“ hören, schwingen darin unsere guten wie schlechten Erfahrungen mit dem eigenen Vater und der eigenen Mutter mit. Darum passt für den einen Menschen vielleicht das eine für den anderen das andere Wort besser. Genauso ist es mit den anderen Sprachbildern. „Licht“ kann tröstlich und warm, es kann aber auch grell und bloßstellend sein. Dieser Mehrwert von Sprachbildern hilft, Gott für jeden Menschen persönlich werden zu lassen. Sprachbilder eröffnen den Raum, eigene Worte, eigene Sprachbilder für Gott zu finden. Godly Play/GOTT IM SPIEL bietet dazu vielfältige Möglichkeiten.

### → PRAXISTIPP

- Welches Gottesbild prägt ihren Blick? Welche Bilder wollen Sie mit Ihrer Art des Erzählens unterstützen? Tauschen Sie sich dazu mit Ihrer Türperson oder Ihren Begleitern aus.
- Welche Geschichten wählen Sie aus? Fragen Sie sich, ob es bestimmte Geschichten gibt, die Ihre Gottesbilder besonders deutlich ausdrücken oder solche, die ihnen fremd sind.

## 2. Eine Geschichte erzählen und präsentieren

Was für ein Gottesverständnis liegt dem Godly Play/GOTT IM SPIEL-Konzept zugrunde? Dazu hat Jerome Berryman, soweit wir wissen, nirgends ausführlich geschrieben. Es lässt sich auch nicht direkt aus seinen Darbietungen rückschließen. Wir nehmen zwei Ausgangspunkte menschlicher Erfahrung wahr, die für Jerome Berryman bedeutsam zu sein scheinen:

- (1) Jeder Mensch muss sich mit sog. „existentiellen Grenzen“ auseinandersetzen. Berryman nennt vier solcher Grenzen: Alleinsein, Tod, Freiheit und Sinn. Er stützt sich in dieser Theorie auf die sog. „existentielle Psychotherapie“ von Irving Yalom.<sup>1</sup>
- (2) Menschen erfahren, dass sie Gott nie ganz begreifen, ganz „fassen“, sich seiner ganz sicher sein können. Gott ist größer als ihr Verstand oder ihre Idee von Leben. Im Gegenteil: Wer Gott wie ein „Eigentum“ behandelt, und seine Gegenwart als „garantiert“, der oder die hat Gott verloren. Der Zugang ist vielmehr der einer unaufhörlichen Suche. Und in dieser Suchbewegung erfahren Menschen Gott manchmal als „verborgen“, manchmal als „offenbar“. Berryman stützt sich in diesem Grundverständnis auf das Konzept der „elusive presence“ (schwer fassbare Gegenwart) Gottes in der Biblischen Theologie Samuel Terriens.<sup>2</sup>

In seinem Konzept von Godly Play verknüpft Berryman nun beide Denkrichtungen. Er geht davon aus, dass die Rede von Gott, die Geschichten der Bibel und Symbole der Kirche den Menschen dabei helfen könnten, an ihren existentiellen Grenzen zu arbeiten und genau darin Gott nahe zu kommen. Kinder, so meint Berryman, seien darin begnadet und begabt, dass sie diese wechselseitige Suchbewegung auf spielerische Weise vollzögen. Daher der Name: „God-ly Play“. Berryman versteht Gott als ein Geheimnis, und so sollten wir auch von ihm reden. Am besten würden sich dafür Gleichnisse eignen. In den Geschichten und Gleichnissen verberge sich Gott und mache sich zugleich erkennbar als Schöpfer, als Erfahrungstifter, als Auftraggeber.

Im Sinne von Godly Play/GOTT IM SPIEL bekämen die Gottsuchenden also von Gott beides: Sowohl eine Kraft zu kreativer Offenheit für das Leben, als auch eine Sicherheit der Begleitung Gottes in dieser Sinnsuche.

### 2.1. Zu sprachlichen Formen

Einige Geschichten bringen die Frage nach dem bzw. den Gottesbildern möglicherweise verstärkt ins Gespräch. Die verschiedenen Genres bei Godly Play/GOTT IM SPIEL ermöglichen den Kindern dabei auch unterschiedliche Zugänge zur Gottesbild-Thematik.

Die Glaubensgeschichten (Godly Play, Band 2) laden in besondere Weise ein, selbst Teil des Volkes Gottes zu werden. Erfahrungen mit Gott, damals wie heute, wollen ins Wort gebracht werden. Die Beziehung zueinander will beschrieben sein, die Resonanz der Begegnung zwischen Gott und Menschen erfasst. Sprachbilder dienen dazu. Spannend ist die Einheit zu „Jona, der unmögliche Prophet“- dort ist explizit von dem „einen wahren Gott“ die Rede.

<sup>1</sup> Vgl. Berryman, Jerome, Kinder beim Spiel. Das Gleichnis vom „Senfsamen“ – aus der Sicht zweier Jungen, in: Godly Play, Bd.1: Einführung in Theorie und Praxis. Leipzig 2006, 48-62, hier: 59.

<sup>2</sup> Vgl. Berryman, Jerome, Grundlegende Literatur zu Godly Play, in: ders.: Godly Play. Einführung in Theorie und Praxis. 2., erg. Aufl. 2024, Anhang

Für die GOTT IM SPIEL-Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament gilt ähnliches. Hier sind besonders die Präsentationen zu Ijob, Sara und Hagar, Mose, Elija hervorzuheben.

Die Gleichnisse (Godly Play, Band 3 und im Band GOTT IM SPIEL: Jesusgeschichten) ermöglichen spielerisch leicht, immer neue Bilder für das Reich Gottes zu finden. Oder für den, von dem wir uns fragen, wer er denn sei. Das entspricht dem fortdauernden Wechselspiel von Suchen und Finden in Bezug auf die Frage, wer Gott wirklich sein könnte. Besonders bei den Gleichnissen „vom guten Hirten“, „vom barmherzigen Samariter“ und „vom barmherzigen Vater und seinen Söhnen“ könnten sich im Ergründungsgespräch Fragen zu oder Anknüpfungen an Gottesbild-Vorstellungen ergeben.

Auch die Darbietungen im Genre der „Liturgischen Handlungen“ (v.a. Godly Play, Band 4) wollen kein bestimmtes Gottesbild fixieren. Sie zeigen vielmehr, wie kirchliche Symbole, Rituale und Räume verschiedene Begegnungsmöglichkeiten mit Gott eröffnen, Geschichten von ihm miteinander verknüpfen und seine geheimnisvolle Gegenwart im gottesdienstlichen Handeln feiern.

Folgende Impulse wollen zu einem bewussten sprachlichen Umgang in der Praxis mit Gottesbildern in Godly Play/GOTT IM SPIEL-Geschichten anregen. Probieren Sie die Formen aus, die Ihnen zusagen oder die Sie gerade für Ihre Gruppe für geeignet halten. Achten Sie darauf, was sich dadurch im Ergründen eröffnet. Vielleicht entstehen bei den Kindern neue, eigene Sprachbilder, um Gott zu beschreiben oder persönlicher zu fassen.

### → PRAXISTIPP

- Sprechen Sie beispielsweise in den Geschichten immer von „Gott“ und lassen Sie Pronomen („er“ oder „sie“) für Gott komplett weg.
- Sagen Sie „Gott“ und verwenden Sie als Pronomen dazu „sie“. Das bietet sich vor allem an, wenn eine Geschichte den Kindern schon vertraut ist. Durch das andere Pronomen eröffnen sich neue Dimensionen.<sup>3</sup>
- Verwenden Sie statt „Gott“ den Gottesnamen aus 2. Mose 3,14 „Ich bin da“. Dazu müssen Sie den Namen für die Kinder natürlich einführen. Entweder sagen Sie dann konsequent in der ganzen Geschichte „Ich bin da“, ohne Pronomen oder Sie entscheiden sich für die zusätzliche Verwendung eines Pronomens („er“ oder „sie“).
- Greifen Sie für „Gott“ in den Geschichten auf Bezeichnungen unserer jüdischen Geschwister zurück, z. B. der / die „Ewige“, der / die „Lebendige“, der „Name“.

## 2.2 Zu den Gesten

Neben den Inhalten und Befindlichkeiten transportieren auch Gesten Gottesbilder. Häufig weist der Einsatz von Gesten in einer Geschichte auf den Einbruch des Transzendenten, des Göttlichen in das menschliche Leben hin oder wird von den Zuschauenden so wahrgenommen (z. B. „Gott kommt ganz nahe“, Segensgeste, Geste der Gottesrede). Das Größenverhältnis der Hände zu den Figuren wie auch das lebendige Element der Hände im Gegensatz zu den hölzernen Figuren kann als Ausdruck des qualitativen Unterschiedes im Verhältnis von Gott und Mensch wahrgenommen werden. Dadurch wirken Gesten, die Beziehung ausdrücken, wie z. B. das Nahekommen Gottes, umso stärker. Sie heben gleichsam den „Größenunterschied“ auf, zeigen das Interesse der unendlich

<sup>3</sup> Zur Genderfrage im Blick auf das Sprechen von Gott wird viel geforscht. Dies kann hier nicht erschöpfend aufgenommen werden. Interessant ist für unseren Kontext, wie Kinder damit umgehen. Für eine vertiefte Auseinandersetzung sei die folgende Veröffentlichung empfohlen: Jahrbuch für Kindertheologie: „mir würde das auch gefallen, wenn er mir helfen würde.“ Baustelle Gottesbild im Kindes- und Jugendalter (herausgegeben von Petra Freudenberger-Lötz und Ulrich Riegel), Stuttgart 2011, speziell darin der Aufsatz von Ulrich Riegel: Gott und Geschlecht bei Kindern (62-74).

viel „größeren“, so ganz anderen Gottheit am „kleinen“ Menschen. Sie veranschaulichen die Zugewandtheit Gottes zu den Menschen.

Im Spiel einer Geschichte deuten immer nur die Hände der erzählenden Person den Einbruch des Göttlichen an. Der Einsatz der Hände scheint dabei auf den ersten Blick Aspekte eines anthropomorphen Gottesbildes - einer Gottheit mit Händen, die Menschen berühren kann - zu vermitteln. Das tritt jedoch schnell in den Hintergrund. Die Frage nach weiterer Figürlichkeit Gottes oder dem Aussehen Gottes stellt sich nicht. Das liegt am Fokus der Zuschauenden. Er liegt beim Erzählen und Spielen auf den Händen der erzählenden Person. Der Rest der Erzählperson wird nicht wahrgenommen. Die Hände agieren als Element oder Rolle in der Geschichte und sind in der Wahrnehmung der Zuschauenden losgelöst vom Körper der erzählenden Person. Von daher wird kein figürliches Gottesbild wahrgenommen. So bleibt der Aspekt des Geheimnisses in Bezug auf das Aussehen Gottes erhalten. Aus diesem Grund sollten die erzählenden Personen vor dem Spiel der Geschichte Ringe, Uhren, Armbänder etc. ablegen und auch keinen Nagellack tragen. Ihre Hände übernehmen Rollen in der Geschichte und sollen in der Rolle wahrgenommen werden und nicht als Teil der erzählenden Person.

Gleichzeitig wird durch den Einsatz der Hände als Rollen in der Geschichte auch der Raum für Fragen und Anfragen an das Gottesbild eröffnet. Denn die Hände, die z. B. das Nahekommen Gottes darstellen, die aus der Erde den Menschen schaffen oder in die der Mensch bei seinem Tod und Begrabenwerden gelegt wird, sind dieselben, die auch das „Nein“ des Pharaos darstellen, das Gefängnis der Sklaverei, den „Angriff“ der Assyrer, den Sturm oder die Stimme in der Hiobgeschichte. Durch die Spielweise der verschiedenen Gesten mit immer denselben Händen der jeweils erzählenden Person können sich Fragen verbinden wie: Kommt auch das von Gott? Wie ist es mit der Allmacht Gottes? Was beinhaltet sie? Was ist mit den Seiten Gottes, die für Menschen völlig unverständlichen bleiben (Luthers „Deus absconditus“ – der verborgene Gott)?

Die Verwendung von Gesten unterstützt das Geheimnis in Bezug auf das Gottesbild. Die Gesten drücken immer eine Handlung oder Befindlichkeit aus. Das Handeln Gottes steht im Vordergrund, nicht das Aussehen oder eine figürliche Vorstellung. Wenn Gesten für Momente des Transzendenten, des Göttlichen benutzt werden (z. B. das Nahekommen Gottes oder die Thronwagenvision bei Ezechiel), deuten sie immer nur an und schaffen gleichzeitig Raum für Imagination und eigene innere Bilder bei den Zuschauenden.

Durch die mit den Gesten angedeutete Handlung oder Befindlichkeit findet auch eine emotionale Vertiefung und Verdichtung in Bezug auf das Gottesbild statt. Eigene Erfahrungen mit entsprechenden Gesten oder Handlungen werden in die Geschichte übertragen und machen einen emotionalen Zugang möglich. Je nach eigenen Erfahrungen können Gesten dabei positiv oder negativ wahrgenommen werden. So kann die Geste des Nahekommens Gottes sowohl als Geborgenheit wie auch als Überwältigung empfunden werden. Beide Empfindungen können Auswirkungen auf das Gottesbild haben oder regen zum Nachdenken über das eigene Gottesbild und Gottesverhältnis an. Manchmal werden solche Gedanken im Ergründungsgespräch angedeutet. Dafür sollte die erzählende Person immer hellhörig sein.

→ PRAXISTIPP

- Machen Sie sich vor der Präsentation bewusst, dass ihre Hände für mögliche entstehende Bilder von Gott eine große Bedeutung haben. Ihre Hände deuten, öffnen und verschließen Perspektiven.
- Ihre Wertschätzung im Umgang mit den Materialien kann Dimensionen einer Zuwendung Gottes zu den Menschen transportieren.
- Gehen Sie den Gesten einmal gemeinsam mit ihrer Türperson nach: Wie wirkt die Geste auf dich? Probieren Sie größere, kleinere, weichere, härtere etc. Bewegungen aus. Wie ändert sich die Wirkung?

### 3. Ergründen

Das Ergründungsgespräch ist durch eine offene, wertschätzende, spielerische Haltung und Moderation gekennzeichnet. Deshalb ist es in besonderer Weise geeignet, der Vielfalt Gottes auf die Spur zu kommen. Die theologische Grundannahme des Konzeptes spiegelt sich darin wider: Gott will sich jedem Menschen erfahrbar machen (s. Ex 3, 13 u.14: Ich werde da sein, als der ich da sein werde). Jede und jeder im Kreis ist ein „Ort“, an dem die Wirklichkeit Gottes zur Welt kommen will. So unterschiedlich wie die Menschen im Kreis, so vielfältig ist Gott. Die jeweils individuelle Erfahrung kann erspürt und ausgedrückt werden. Und weil dies in einer Gruppe geschieht, steht sie zugleich im Bezug zu dem, was andere über und zu Gott sagen. Heute geschieht es uns so, ein anderes Mal anders. Gemeinsam nähern wir uns immer wieder neu dem Geheimnis Gottes, miteinander erforschen wir seine Größe.

Um sich dies in der praktischen Umsetzung immer wieder bewusst zu machen, können folgende Anregungen hilfreich sein.

→ PRAXISTIPP

- Das gemeinsame Ergründen beginnt mit Ihrer Vorbereitung als Erzählperson. Gehen Sie mit sich selbst ins Gespräch: „I wonder“. Ich frage mich, welche Vorstellung und Bilder von Gott diese Geschichte in mir wachruft? Ich frage mich, ob ich Gott in dieser Geschichte einen Namen geben will? Wie könnte er lauten?
- Reflektieren Sie in der Nachbereitung gemeinsam mit Ihrer Türperson: Welche Gottesbilder haben die Kinder ins Gespräch gebracht – explizit und implizit? Wie wurde von Gott gesprochen (Genderfrage)? Wie ist die Erzählerin damit umgegangen? Wie haben andere aus dem Kreis reagiert? Wie hat die Gruppe ggfs. das „Gottesbild-Thema“ weiterentwickelt? Womit haben die Kinder mein Gottesverständnis heute bereichert? Wie könnten wir dieses Kind/ diese Gruppe spirituell in eine immer größere Weite (Fluidität/ Offenheit) hinsichtlich ihres Gottesbildes (ihrer Idee von und ihres Sprechens über Gott) begleiten?

Die Ergründungsfragen und ihre Reihenfolge sind wohl durchdacht. Sie ermöglichen individuelles und gemeinsames Ergründen, eröffnen diskursive oder affektive Zugänge zur Geschichte.<sup>4</sup> Wenn Sie sich das als Erzählerin für die einzelnen Fragen bewusst machen, unterstützt Sie das bei der Moderation des Gesprächs:

- Gottesbild-Themen tauchen auf bei der dritten und vierten Frage der Glaubensgeschichten, häufig auch beim Wondering darüber, „...was du dich noch fragst“?
- Bei den Gleichnissen könnten sie in Antworten auf die Frage nach dem Namen der handelnden Person mitschwingen.
- Beiträge zu den Überlegungen „ob du schon einmal...“ könnten Hinweise enthalten.
- Auch die Fragen nach der handelnden (Haupt-)Person bringen möglicherweise persönliche Vorstellungen von Gott zur Sprache.

Nie darf es im Ergründungsgespräch darum gehen, ein bestimmtes Thema zu forcieren. Die Aufgabe der Erzählerin ist es, wach zu sein für das, „was im Raum ist“ und dem einen Raum zu eröffnen. Ob er angenommen wird, entscheidet sich im weiteren Prozess:

- Sie können z.B. aufzeigen, dass sich zwei Beiträge in Bezug auf das Gottesbild unterscheiden. Manchmal (besonders bei den individuellen und emotionalen Wonderingfragen) bleibt es dabei, die Vielfalt zu benennen. Das allein weitet schon den Horizont.
- Sie können den Kreis oft auch durch ihr eigenes (nonverbales!) Staunen locken, noch mehr Unterschiedliches zu finden.
- Laden Sie die Gruppe ein, ins Gespräch zu kommen – besonders bei den Wonderingfragen, die diskursiv angelegt sind: Ich frage mich, ob ihr noch mehr findet, was man über Gott in dieser Geschichte sagen kann? Ich frage mich, ob ihr Gott in dieser Geschichte einen Namen geben wollt? Diese Rückfrage kann auch bei den individuell orientierten Wonderingfragen an ein einzelnes Kind gestellt werden – mit der Offenheit zur ganzen Gruppe hin. Oder: Ich frage mich, ob Gott in dieser Geschichte eher wie ein Fels oder wie eine Burg ist oder vielleicht noch ganz anders?
- Auch ergänzende Ergründungsfragen sind möglich: Ich frage mich, was passieren würde, wenn der Vater im Gleichnis die Mutter wäre? Wenn Sie als Erzählerin einen Beitrag wertschätzend aufnehmen, können Sie die Chance wahrnehmen, die darin liegt, tiefer ins Theologisieren zu kommen. Bleiben Sie dabei immer wach dafür, ob die Gottesbildthematik gerade wirklich das Thema für Einzelne oder die Gruppe ist! Bleiben Sie auch wach, für eigene, neue Ergründungsfragen, die sich die Kinder bzw. Teilnehmer selbst stellen. Auch diese kreisen häufig um das Gottesbild-Thema.

#### 4. Die Spiel- und Kreativphase

In der Spiel- und Kreativphase steht das Spiel, das das ganze Konzept von Godly Play/GOTT IM SPIEL durchzieht, in besonderer Weise im Mittelpunkt. Die Teilnehmenden werden gestaltend tätig, probieren aus, erkunden, entwickeln sich und das Gehörte weiter. Auch in dieser Phase kann die Frage nach Gottesbildern auf unterschiedliche Art und Weise bedeutsam sein. In der kreativen Auseinandersetzung wird auf der einen Seite das eigene Bild von Gott bearbeitet und

<sup>4</sup> Vgl. Nye, Rebecca: Die Kunst des Ergründens. Praktische Hilfen zum Verständnis und Leiten der „Wondering-Phasen“, in: Steinhäuser, Martin (Hg.): Godly Play – Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Analysen – Handlungsfelder – Praxis, Leipzig 2008, S. 229-236.



weiterentwickelt (z.Bsp. im Geschichten nach- und weiterspielen – dem bzw. den Bildern nachspüren; Geschichten kombinieren - Bilder in Bezug zueinander setzen; mit einer Geschichte neues erzählen). Dies geschieht auch häufig im Umgang mit Symbolen (hier eignet sich etwa eine selbsterstellte Gottesnamen-Box bzw. die Verwendung von Symbolkarten<sup>5</sup>). Unterstützendes und Irritierendes in der eigenen Vorstellung von Gott kann hier in der Auseinandersetzung oder als Hintergrundfolie eine Rolle spielen. Neben der kreativen Auseinandersetzung kann es für manche Teilnehmer auch hilfreich sein, sich kognitiv mit diesen Fragen auseinanderzusetzen. In den unteren Regalfächern finden sich dafür Bücher. Auf der anderen Seite wird in dieser Phase die Ebenbildlichkeit - selbst Bild Gottes zu sein - besonders deutlich. Als schöpferisch tätige Personen sind die Teilnehmenden selbst Bilder von Gott.

Was kann das für die konkrete Umsetzung der Spiel- und Kreativphase bedeuten?

### → PRAXISTIPP

- Machen Sie mit ihrer Türperson gemeinsam deutlich, dass der Raum und die Zeit der Spiel- und Kreativphase von Gott sprechen: Atmet der Raum, in dem ich von Gott höre und mich mit Gott auseinandersetze, Freiheit oder feste Zuschreibung?
- Sorgen Sie gemeinsam mit Ihrer Türperson dafür, dass die Teilnehmenden in Ruhe schöpferisch tätig sein können. Unterstützen Sie das kreative Tun mit ihrer zugewandten Aufmerksamkeit.
- Schaffen Sie vielfältige Möglichkeiten zur Auseinandersetzung mit dem Thema Gottesbild, die unterschiedliche Zugänge ermöglichen: Gottesnamen-Box, Symbolkarten (Gott ist für mich wie...), Bücher<sup>6</sup>, Gottesbilder-Domino, Möglichkeiten für eine Schreibwerkstatt.
- Auch der Grundsatz bei Godly Play, dass der Prozess gegenüber dem Produkt Vorrang hat, sagt auf seine Weise etwas über Gott aus. Auch hier werden Festlegungen vermieden, sondern Räume geöffnet.

## 5. Das Fest

Schließlich hat auch das Fest eine große Bedeutung – in der Feierform drückt sich auf ästhetische Weise und im gesprochenen Wort dann auch ganz direkt aus, welches Bild von Gott die leitenden Personen der Godly Play/GOTT IM SPIEL-Einheit haben. Im Fest wird das gestaltende Tun überschritten. Es wird deutlich: Es gibt mehr! Dieses „Mehr“ vergegenwärtigt sich in der Feier. Das Fest hat einen klaren Rahmen und eine Ordnung (den Sitzkreis, das gemeinsame Essen, das aufeinander Warten).

<sup>5</sup> z.Bsp. Oberthür, Rainer: Die Symbol-Kartei: 88 Symbol- und Erzählbilder für Religionsunterricht und Gruppenarbeit, München 2012; Zehe, Elisabeth-Magdalena (Hrsg.): Gottesbilder: Impulskarten für Bildungsarbeit, Oasentage und Meditation, Kevelaer 2023.

<sup>6</sup> z. Bsp.: **Kinderbücher** Brenifier, Oscar, Després, Jaques: Was, wenn Gott einer, keiner oder viele ist?, Stuttgart 2013; Delval, Marie-Hélène, Nascimbeni, Barbara: Wie siehst du aus, Gott?, Stuttgart 2011; Evans, Rachel Held, Turner, Matthew Paul: Gott ist wie... Mit den Kleinsten das Allergrößte entdecken, Gütersloh 2022; Stracke, Simone: Gott ist wie Himbeereis, Trier 2021; Schami, Rafik: 'Wie sehe ich aus?', fragte Gott, Frankfurt 2014; Hau, Kerstin, Wimmer, Sonja: Behütet, Gütersloh 2021; Oberthür, Rainer, ten Berg, Marieke: So viel mehr als Sternenstaub. Nachdenken und Staunen über Gott, Stuttgart 2018; Rosenstock, Roland, von Stemm, Antje: Frag doch mal ... die Maus!. Fragen zu Gott, der Welt und den großen Religionen, München 2020; Hartmann, Frank: Der liebe Gott versteckt sich gern, Freiburg 2021; vgl. auch: Ebers, Anne: Anhang 10 – Buchempfehlungen für den GOTT IM SPIEL-Raum, in: Kaiser, Ursula Ulrike; Lenz, Ulrike; Simon, Evamaria; Steinhäuser, Martin: GOTT IM SPIEL. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart 2018, 273-277; **Materialien** Kunze-Beiküfner, Angela: Der Gotteskoffer, in: rpi Impulse 1/17.07, 11-13; **Fachliteratur** Freudenberger-Lötzels, Petra, Riegel, Ulrich (Hrsg.): "...Mir würde das auch gefallen, wenn er mir helfen würde". Baustelle Gottesbild im Kindes- und Jugendalter (Sonderband Jahrbuch für Kindertheologie), Stuttgart 2011; Loccum Pelikan. Religionspädagogisches Magazin für Schule und Gemeinde des Religionspädagogischen Instituts Loccum 02/2023 GOTT.

Diese Festordnung schafft Freiheit für das Ungeordnete und Spontane. Die Leitungspersonen sind die Garanten der Balance dieser beiden Dimensionen des Festes.

Im Fest findet Vergegenwärtigung statt – Gottes Zuspruch zu den Menschen kann spürbar werden. Die Geschichte, die erzählt wurde (oder auch andere, die für die Teilnehmenden bedeutsam sind), ragt aus der Vergangenheit in die Gegenwart und kann auf die Zukunft hin beleuchtet werden. Im gemeinsamen Essen und Trinken in der Gemeinschaft, im Beten und im Gesegnet werden und Segnen wird spürbar und erfahrbar, wie Gott sich den Menschen zuwendet. Die Aufmerksamkeit, die diese Elemente erhalten, erzählt von einem Gott, der da ist und jeden Menschen sieht.

### → PRAXISTIPP

- Machen Sie sich bewusst, dass die Art und Weise des Festes ein Bild von Gott zeichnet (Zuwendung, Fröhlichkeit, Spontanität & Form, Gemeinschaft).
- Wenden Sie die Anregungen im Sprechen von Gott (s.o.) auch im Gebet an, das Sie sprechen. Wenn Sie die Teilnehmenden einladen, ein Gebet zu sprechen, achten Sie auf die Wortwahl und Ansprache, die sie finden. Laden Sie die Teilnehmenden vielleicht auch ein, eine besondere Ansprache zu finden (z.Bsp. „Gott, du hast viele Namen. Heute beten wir mit ganz unterschiedlichen Namen zu Dir...“)
- Im Segen werden Sie zu einem Bild von Gott für die Teilnehmenden. Machen Sie sich diese besondere Konstellation bewusst und nehmen Sie sich Zeit, jeden Teilnehmer und jede Teilnehmerin in Ruhe zu sehen.

Nehmen Sie sich nach der Godly Play/GOTT IM SPIEL-Einheit Zeit für eine abschließende Reflexion mit ihrer Türperson oder weiteren Begleitern der Einheit. Fragen Sie einander danach, welche Bilder von Gott in der Einheit zum Thema wurden (wörtlich und ästhetisch). Eine solche Reflexion kann Wirkung auf das nächste Erzählen haben und die Chancen der vielfältigen Gottesbilder heben.