



Gott im Spiel



Godly Play weiterentwickelt

Jesusgeschichten

Herausgegeben von Martin Steinhäuser

Einleitung

Martin Steinhäuser

Die Kinder fanden das Material sehr ansprechend. Sie erkannten den Torbogen (erstes Teil) auch ohne Erklärungen. Gerne lasen die Kinder, die schon lesen konnten, die Bitten vor. Die Farbwahl war ihnen einleuchtend, das Gold assoziierte ein Kind sofort mit den Gleichnissen. Besonders gefallen hat ihnen die Möglichkeit des Schiebens der einzelnen Bitten. Im Ergründungsgespräch erzählten die Kinder offen von ihren Erfahrungen mit dem Beten. Einem Kind war die Begrüßung das wichtigste, einem anderen der letzte Teil des Gebetes, einem die Bitte um das tägliche Brot. Ein ganz großes und breites Thema wurde ausgelöst durch die Worte „Vater unser IM HIMMEL“ – die Überlegung, wo wohnt Gott? Was passiert mit den Toten, die liegen ja in der Erde, wie können wir uns Gott vorstellen? Das war sehr intensiv und sehr nah, was die ganze Gruppe getragen hat.

Ich selber hatte große Freude am Erzählen, die Farben und das endgültige Bild lösten bei mir (und auch den Kindern) große Freude aus. „Das sieht aber schön aus“ war nicht nur mein Gedanke. Schön fand ich den Anfang, das Annähern an das Beten. Die Figuren halfen mir viel, das Gesagte auch für die Kinder deutlich zu machen. Auch sprachlich eine schöne Einheit! Zunächst war ich in der Vorbereitung etwas irritiert von der Einteilung (ich vermisste die 7-Bitten-Untergliederung).

Ich würde bei der Einführung zu Jesus noch hinzufügen nach „er heilte Kranke“: „Er hörte den Menschen zu“. Das ist nämlich wichtig für das Beten – wer hört zu? Statt: Sie sagten: „Jesus, sag uns doch, wie wir beten sollen!“ würde ich sagen: „Wie sollen wir beten? Was können wir sagen?“ Bei „Jetzt kann nichts mehr verloren gehen“ würde ich noch hinzufügen: „Nichts kann mehr herausfallen“, das macht es spielerischer.

Dies ist ein Ausschnitt aus einem Testprotokoll zur Darbietung „Jesus, lehre uns beten“ (Das Vaterunser). Er soll das vorliegende Buch einleiten, weil er, wie ich finde, auf so lebendige Weise den Prozess spiegelt, dessen Ergebnis Sie in den Händen halten. Die Autorin, Anne Boelter, ist Pfarrerin in einem Thüringer Dorf. Hin und wieder hat sie Geschichten-Entwürfe in ihren Gruppen getestet und Rückmeldungen an das Team der Entwickler gegeben. So wie sie haben auch viele andere, ob nun Religionslehrer oder Gemeindepädagoginnen, Erzieherinnen oder Erwachsenenbildner¹, die neuen Geschichten getestet und mit ihren Rückmeldungen für deren Weiterentwicklung gesorgt.

Welche Erfahrungen werden Sie mit den Geschichten machen? Welche Gruppen haben Sie beim Lesen vor Augen? Das vorliegende Buch setzt voraus, dass die Leserinnen mit dem Godly Play-Konzept 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 zum GOTT IM SPIEL-Konzept:

- 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
- 1.6 zu den Gesten

¹ 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.

Ausführlichere Darstellungen zu den konzeptionellen Aspekten finden Sie im Bd. 1 der Godly Play-Buchreihe sowie im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Bücher.² Das letztgenannte Buch enthält auch genauere Überlegungen zum Einsatz von GOTT IM SPIEL in den unterschiedlichen Handlungsfeldern von Gemeinde, Schule sowie in anderen Kontexten und mit anderen Altersgruppen.³ Zahlreiche Fotos, Praxisbeispiele und Übungen für die Leser dienen der Veranschaulichung und Anwendung ebenso wie Kopiervorlagen und Übersichten im Anhangsteil des Handbuchs.

Teil 2 dieser Einleitung erläutert dann die konzeptionellen Grundlagen der Jesusgeschichten im vorliegenden Buch:

2.1 Das Jesus-Bild der Godly Play-Darbietungen

2.2 „Wer ist dieser?“ – Ein neuer Ansatz

2.3 Alter der Kinder, Kern- und Vertiefungsdarbietungen, Gattungen und die Orte im Raum

2.4 Zur Frage nach der spirituellen Qualität

2.5 Der Entwicklungs-Prozess der Darbietungen

2.6 Mögliche Sortierungen

2.7 Alle Materialien dieses Bandes im Überblick

2.8 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 zu können. Sie sollen in der Begegnung mit Geschichten und Symbolen sprachfähig werden, um ihre eigenen Ideen und Gefühle, Ahnungen und Gewissheiten ausdrücken und so an ihnen arbeiten zu können.

² 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, Ulrike; Lenz, Ulrike; Simon, Evamaria; Steinhäuser, Martin: GOTT IM SPIEL. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart 2018.

³ 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.

- 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 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

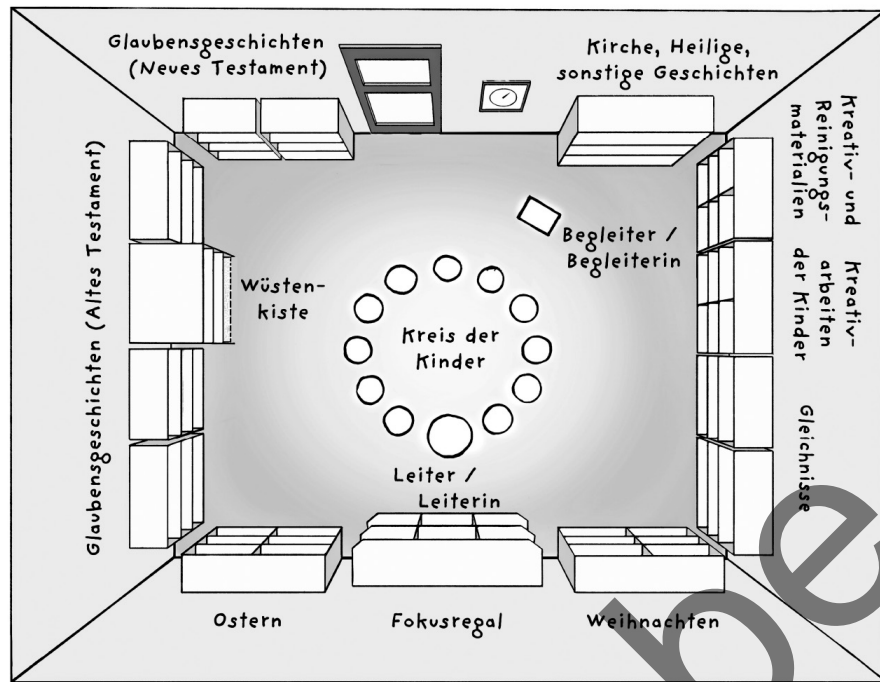
Im Dienst der o.g. Intentionen wird den Kindern bei GOTT IM SPIEL ein *geschützter Raum* angeboten. Dieser Begriff bezieht sich einerseits auf eine bestimmte ‚physikalische‘ Raumausstattung. *Geschützter Raum* meint aber andererseits auch, in einem eher metaphorischen Sinne, den Umgang mit der Zeit (1.3) 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 Schema auf der nächsten Seite vermittelt eine solche „idealisierte“ Übersicht.

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 zu 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



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

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 können 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 wird 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 begeben sich 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 einer 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 wahr. Wollen sich mehrere Kinder mit demselben Material beschäftigen, müssen sie sich untereinander verständigen. In wenigen Minuten haben sich die Kinder einzeln oder in kleinen Gruppen im Raum mit ihrer jeweiligen Beschäftigung aufgeteilt. 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 konzentrierte 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 sinnieren 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 Handlungskontext 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, erkennt man gut die Herleitung des GOTT IM SPIEL-Konzeptes von Jerome Berrymans Godly Play. 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 geben. 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.⁴

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?

⁴ 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.

	<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>	
<p>Bereit werden</p>	<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 • 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"> • nimmt ihren Platz auf einem niedrigen Stuhl an der Tür ein • begrüßt die Kinder, möglichst mit Namen, und heißt sie willkommen • achtet auf Entschleunigung • 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 	<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"> • 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 • 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 	<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

- verabschiedet die Kinder, evtl. mit einem individuellen oder gemeinsamen Segen

- hilft beim Aufräumen
- verabschiedet die Kinder an der Tür (teilt die Elternbriefe aus)

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.

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 und können je nach Situation variieren. Die Haltung ist bestimmt von 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 hat 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 der alttestamentlichen Glaubensgeschichten werden in einer Wüstenkiste oder einem Wüstensack gespielt, manche auf Filz. Die Geschichten des vorliegenden Buches handeln auf geographisch engem Raum und werden daher durchweg auf Filz gespielt, der allerdings in seiner unregelmäßigen Form eine landschaftsähnliche Anmutung vermitteln soll. „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 darauf, die eingeübten Grenzen von Sprache, Denken und Glauben für das Kommen und die Gegenwart des Reiches Gottes zu öffnen. 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?⁵

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?⁶

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;⁷ ansonsten bildet sie eher eine dem spirituellen Prozess zugrundeliegende, eigentümliche Kommunikationsweise.

5 Berryman, Jerome: Godly Play. Ein Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 3: Praxisband: Weihnachtsfestkreis und Gleichnisse (Hg. v. Martin Steinhäuser). 3., überarb. und ergänzte Auflage, Leipzig 2017, S. 116ff.

6 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.

7 A.a.O. (Bd. 3), S. 181ff.

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 „Vertiefungs- darbietungen“ 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 anderes Material 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 im 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.

4) Curriculum

Der wichtigste Planungs-Faktor 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 müssen sich die Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Darbietungen in den *Lehrplan* einordnen. Unter dieser Prämisse können sie den Kindern einen spezifischen Zugang zu den 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‘. Eine senkrecht aufgestellte Hand deutet z.B. 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 und Szenen, die in den Darbietungen des vorliegenden Buches vorgeschlagen werden, sind in den linken Spalten der Geschichten-Texte nicht leicht zu beschreiben, wie etwa das Spiel mit Figuren und Bilderrahmen in „Wer ist dieser?“ (Das Bekenntnis des Petrus). 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 Internetlink verwenden, um den entsprechenden Film aufzusuchen, z.B. www.godlyplay.de/petrusbekenntnis. 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 — Das Jesus-Bild der Godly Play-Darbietungen

Die Bände 3 und 4 der Godly Play-Buchreihe⁸ enthalten eine Reihe von Darbietungen, in denen die Kinder der Person Jesu Christi begegnen. Bei näherer Analyse fällt auf, dass das Jesus-Bild dieser Darbietungen bestimmte *Akzente* setzt.

- Die meisten dieser Darbietungen sind in das Genre der „*Liturgischen Handlungen*“ eingeordnet, wie z.B. in der „Heiligen Familie“, den „Gesichter[n] Christi“ oder „Jesus und die Zwölf“. Die Inhalte sind auf die Menschwerdung und die bleibende, geheimnisvolle Gegenwartigkeit Jesu konzentriert. Besonderes Gewicht erhalten das Weihnachtsgeschehen (und die Vorbereitung darauf im Advent) sowie die Gegenwart des Auferstandenen im Sakrament der Eucharistie (und seiner Einsetzung). Das Passions- und Ostergeschehen als solches wird eher ‚benannt‘ als ‚erzählt‘. Die Unterlagen der meisten dieser Geschichten nehmen die jeweiligen liturgischen Farben des Kirchenjahres auf. *Den Kindern wird ein von Kirchenjahr und Gottesdienst geprägtes Bild von Jesu Gegenwart gezeigt.*
- Die Gleichnis-Darbietungen nennen den Namen Jesu meist nur *indirekt* (z.B. heißt es im „Gleichnis vom guten Hirten“: „Da war mal einer, der sagte so erstaunliche Sachen und tat so wunderbare Dinge, dass die Menschen ihm folgten. Und als sie ihm folgten, wollten sie wissen, wer er sei. Also mussten sie ihn fragen. ... Als sie ihn wieder einmal fragten, wer er denn sei, sagte er: ‚Ich bin der gute Hirte‘“⁹). Dieser breit angelegte Einstieg ermöglicht den Kindern einen leichten, voraussetzungsarmen Zugang zum spirituellen Prozess. Die Verknüpfung zum Namen Jesu wird in den Kopf der Kinder bzw. in das Ergründungsgespräch verlegt – ein didaktisch sehr reizvolles Verfahren. *Aber die personbezogene Rolle, die Jesus in den Gleichnissen einnimmt (Erzähler und Lehrer), wird nicht selbständig thematisiert.*
- Eine besondere Bedeutung im Curriculum kommt den sieben Darbietungen zu den „Gesichtern Christi“ zu, die in den sechs Wochen der Passionszeit erzählt werden. Hier kommen – zwischen der Geburt und der Einsetzung des Abendmahls – fünf Stationen aus dem Leben Jesu vor: der 12-jährige im Tempel, Taufe, Versuchung, die Nähe zu Außenseitern am Beispiel einer Blindenheilung und die Gefangennahme. Im Ergründen

⁸ Berryman, Jerome, Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Hg. v. Martin Steinhäuser.

Bd. 3: Praxisband: Weihnachtstfestkreis und Gleichnisse (3., überarb. u. erg. Aufl., Leipzig 2017); Bd. 4: Praxisband: Osterfestkreis (Leipzig 2007).

⁹ A.a.O. (Bd. 3), S. 95f.

können die Kinder Materialien aus anderen Geschichten oder sonstige Dinge aus dem Raum herbeibringen, wenn sie der Meinung sind, dass dadurch „mehr von dieser Geschichte“ erzählt werden könne. Dadurch erhalten Leben und Werk Jesu Christi symbolisch eine Mittelpunktstellung, eine Ordnungsfunktion für alles, was im Raum geschieht. Die Kinder haben die Möglichkeit, Verknüpfungen herzustellen. Dennoch – auch die „Gesichter Christi“ werden auf einem Filzstreifen in der liturgischen Farbe erzählt. Zum Erzählen werden Bildtafeln verwendet, die zum Betrachten einladen, jedoch nicht zum Weiterspielen. Für das Jesus-Bild aufschlussreich ist außerdem folgende Passage aus den „Gesichtern Christi“, Teil V: „Jesus hat auch Gleichnisse erzählt. Am Ende wusste er, dass er selbst zum Gleichnis werden musste. So machte er sich schließlich zum letzten Mal nach Jerusalem auf.“¹⁰ Hier wird deutlich, dass Berrymans Interesse am Leben Jesu vor allem auf dessen *metaphorischer Qualität* liegt und nicht so sehr auf dem irdischen, historischen Menschen aus Fleisch und Blut. *„Gott kommt Menschen als Mensch nahe“ – diese christologisch zentrale Aussage wird bei Godly Play wie ein „Bild“ behandelt.*

- Die Menschwerdung Gottes (Inkarnation) sowie die Auferstehung und segnende Gegenwart Jesu Christi sind zwar als Material das ganze Jahr über zentral auf dem Fokusregal sichtbar. Doch der ‚Text zu dieser Überschrift‘ ist sehr kurz. Dazu ein Beispiel aus den „Gesichtern Christi“, Teil VII: „... Jesus war am Kreuz gestorben, aber irgendwie war er immer noch bei ihnen, genauso wie er auch bei uns ist. Besonders, wenn wir Brot und Wein miteinander teilen. ... Wenn ihr diese Seite anschaut [Kreuzigung], dann wisst ihr, auch die andere Seite [Ostern] ist da ... und ihr könnt sie nicht voneinander trennen. Das ist das Geheimnis von Ostern und das macht alles anders.“¹¹ Ähnliche Formulierungen finden sich in den Darbietungen zur „Heilige[n] Familie“, „Geheimnis von Ostern“, „Kreis des Gottesdienstes“, „Geheimnis von Pfingsten“. Das Wort „auferstanden“ taucht nur ein einziges Mal auf. Dass Jesus *lebt* wird nicht direkt ausgesagt; auch von „Christus“ ist nicht die Rede. *Betont werden der Geheimnischarakter und die schwer fassbare Eigentümlichkeit der Gegenwart Jesu („irgendwie“).*

Diese Akzente wurden von Fachleuten, Erzählerinnen und Fortbildnern im deutschsprachigen Raum schon bald nach Erscheinen der bisherigen Godly Play-Bücher wahrgenommen und kritisch diskutiert.¹² Es ergaben sich wichtige Rückfragen. Diese verdichteten sich in zwei Richtungen:

- Ist das durch Godly Play angebotene Jesus-Bild nicht doch etwas einseitig metaphorisch, mystagogisch, geheimnisvoll-unterbestimmt geprägt? Sollten die Kinder nicht genauere und vielfältigere Möglichkeiten erhalten, den Geschichten über Jesus von Nazareth entsprechend den Evangelien zu begegnen?
- Die starke gottesdienstliche Prägung der Begegnung mit Jesus und die Geschlossenheit des Godly Play-Curriculums wirken sich hinderlich aus, wenn Godly Play in Beziehung zu existierenden religionsdidaktischen Curricula in Schule und Gemeinde, in Kindertagesstätten und bei anderen Gelegenheiten treten soll. Hier bedarf es größerer Flexibilität im Umgang mit einzelnen Inhalten.

In diesen Diskussionen wurde die Notwendigkeit immer deutlicher, eigene Jesus-Geschichten zu entwickeln. Diesmal ging es nicht mehr, wie noch wenige Jahre vorher bei den Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament, um eine konzeptionelle Weiterentwicklung von Geschichten aus dem Godly Play-Curriculum heraus, sondern um die Öffnung eines größeren Spektrums zu Person und Wirken Jesu, um die Einbeziehung weiterer Geschichten. Die Serie von zusätzlichen Jesus-Geschichten, die amerikanische Fortbildner 2010 im Rahmen der

10 A.a.O. (Bd. 4), S. 63.

11 A.a.O., S. 73.

12 Kritische Analysen finden sich zum Beispiel von Norbert Mette und Peter Müller im „Jahrbuch für Kindertheologie“, Bd. 6 (hg. v. Anton A. Bucher u.a.): „Man kann Gott alles erzählen, auch kleine Geheimnisse“. Kinder erfahren und gestalten Spiritualität (Stuttgart 2007, Leipzig 2008, S. 80ff. und 91ff.); beide Autoren lieferten auch Beiträge zum Bd. 5 der Godly Play-Buchreihe (Analysen, Handlungsfelder, Praxis, hg. v. Martin Steinhäuser, Leipzig 2008, S. 22ff. und 92ff.). Eine Zusammenfassung der kritischen Analyse zu Godly Play insgesamt findet sich im Anhang 4 des Buches von Kaiser, Ulrike; Lenz, Ulrike; Simon, Evamaria; Steinhäuser, Martin: GOTT IM SPIEL. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart 2018.

III. Europäischen Godly Play-Konferenz in Finnland präsentierten und die 2012 als Buch erschienen, entkräfteten die Einwände nicht, sondern vertieften sie.¹³

.....

2.2 – „Wer ist dieser?“ – Ein neuer Ansatz

Im Jahr 2010 begann ein gemeinsamer Prozess von Fortbildnern und erfahrenen Erzählerinnen in der Verantwortung des Godly Play deutsch e.V. zur Entwicklung von Jesusgeschichten. Er zielte darauf ab, den Kindern einen an den biblischen Texten orientierten, eigenständigen Zugang zu Leben und Wirken Jesu zu bieten. Die neuen Darbietungen sollten narrative Identifikationen, spirituelle Vertiefung und einen spielerisch-kreativen Aufbau von Inhalten ermöglichen. Von der Godly Play-Gattungsaufteilung her gesehen (s.o. S. 17) eignet sich dafür grundsätzlich das Genre der *Glaubensgeschichten*.

1) Christologische Leitfrage: „Wer ist dieser?“

Die christologische Konzeption der neuen Darbietungen setzt bei einer Leitfrage an: „Wer ist dieser?“¹⁴ Diese Frage wird in den Evangelien (v.a. im Markusevangelium) immer wieder direkt, indirekt und in verschiedenen Formen gestellt und erzählerisch eingefasst. Es ist eine Frage, die man vom Herzen wie vom Verstand her stellen kann; eine echte, aufschließende Frage, die Reibung und Distanz erlaubt, Faszination und verschiedene Antwortversuche. In didaktischer Hinsicht zielt die Frage „Wer ist dieser?“ nicht auf ein gottesdienstlich-mitfeierndes Einverständnis seitens der Kinder (s.o. das Zitat aus Teil VII der „Gesichter Christi“). Sie knüpft stattdessen an die Grundhaltung des Erkundens und Ergründens an. Zusammengefasst besteht die christologisch-didaktische Idee der Darbietungen des vorliegenden Buches darin, dass Kinder über das Leben und Wirken des irdischen Jesus einen leichteren Zugang zu Jesus Christus finden als über theologische Abstraktionen, mystagogische Formeln oder liturgische Symbolsprache. Die Kinder sollen Jesu Bedeutung als Christus, Gottessohn, Lehrer, Prophet, Messias, Menschensohn, Davidsson usw. durch seine *Wirksamkeiten* und *durch die Glaubenszeugnisse der ersten Christen hindurch* erkunden können. Diese Geschichten *ersetzen* keineswegs die Godly Play-Darbietungen der Bde. 2–4, sondern *ergänzen* sie. Sie sollen gleichsam zusätzliches ‚Material‘ anbieten, an welchem die Kinder ihre subjektive Gottesbeziehung über die alttestamentlichen Geschichten hinaus formen und erweitern können. „Wer ist dieser?“ – die Frage, als eine echte Frage von Glaube und Zweifel, von Suche und Hoffen gestellt, verlängert sich von selbst in den persönlichen Bezug der Kinder hinein: „Wer ist dieser – *für mich?*“ Dort, im individuellen Bezug, erweist sie ihre existentielle Bedeutsamkeit. Allerdings wird diese „existentielle Verlängerung“ in den vorliegenden GOTT IM SPIEL-Darbietungen den Kindern nicht vorgegeben, so als ob es ihre Frage zu sein hätte, sondern *ihrem Ergründen anvertraut*.

2) Konzeptionelle Ausformung „Was tut und erlebt dieser?“

Die Frage „Wer ist dieser?“ wird in den neu entwickelten Geschichten anhand des Lebens und Wirkens Jesu pragmatisch aufgefächert: „Was tut dieser?“ (Das zeigt, was er kann.) „Warum handelt er so?“ (Das zeigt seine Gründe.) „Wie kommt er Menschen nahe, wie kommen ihm Menschen nahe?“ (Das zeigt seine Beziehungen.) In sechs Bereichen des Lebens Jesu sollen die Darbietungen den Kindern Material zur Auseinandersetzung anbieten:

13 Berryman, Jerome W., *The Complete Guide to Godly Play. Volume 8. 15 Presentations*, Denver 2012. Zwar sind hier Stoffe wie die Jüngerberufung, Bergpredigt, Bartimäus, Kindersegnung, Zachäus etc. aufgenommen, allerdings nicht als selbständige Geschichten, sondern integriert in eine große Darbietung „The Greatest Parable“, gespielt mit Bildkarten. Auch die Darbietungs-Serie für die Wochen nach Ostern („Knowing Jesus in a New Way“) bietet den Kindern nur Bildkarten, gespielt auf einer liturgisch weißen Filzrolle.

14 Für eine exegetisch-differenzierte Untersuchung zu dieser Frage hinsichtlich des Markusevangeliums vgl. Müller, Peter, „Wer ist dieser?“. Jesus im Markusevangelium. Markus als Erzähler, Verkündiger und Lehrer, Neukirchen-Vluyn 1995.

Jesus:

- stiftet Gemeinschaft
- tut Wunder
- lehrt
- diskutiert
- leidet und stirbt
- begegnet auf neue Weise.

Entwicklungspsychologisch gesehen, kommt diese handlungsorientierte Auffächerung dem Denkvermögen von Kindern entgegen. Jüngere Kinder – aber auch noch ältere – sind an konkreten Abläufen und Personen interessiert. Sie bauen ihre Vorstellungen an Situationen auf, die ihre Erfahrungswelt zwar übersteigen können, aber durch Identifikationsangebote trotzdem zugänglich bleiben. Sie brauchen ‚Stoffe‘, an denen sie die Frage abarbeiten können: „Ist das wirklich so gewesen?“ Nicht, dass diese Frage bereits ein Ziel markieren würde. Aber sie ist für das aufkeimende historisch-kritische Interesse der Kinder wichtig und ein unerlässliches, immer wiederkehrendes Durchgangsstadium zur eigentlichen Frage: „Was bedeutet mir dieses oder dieser?“

In die beschriebene Struktur können nun einerseits eine Reihe ‚klassischer‘ Jesus-Überlieferungen eingeordnet werden (Bartimäus, Zachäus, Sturmstillung, Barmherziger Vater etc.). Außerdem lässt diese Struktur genug Raum für Erweiterungen durch solche Geschichten, die eher selten in Kinderbibeln und Lehrplänen auftauchen, aber wichtige – vor allem kritisch-konflikthafte – Aspekte berühren (Jesus diskutiert mit Pharisäern – Das Ährenraufen am Sabbat, Jesus überwindet Grenzen – Die Begegnung mit der Frau aus Kanaan).

.....

2.3 – Orte im Raum und die Gattungen, Alter der Kinder, Kern- und Vertiefungsdarbietungen

Mit den zuletzt genannten Geschichten sind zugleich Beispiele für solche Darbietungen genannt, die höhere kognitive Anforderungen stellen, konfliktorientierter sind und sich deshalb eher für *ältere* Kinder eignen. Darauf weisen Altersangaben zu Beginn jeder Darbietung hin. Außerdem wurden für ältere Kinder *größere Übersichten* (Bergpredigt-Vertiefung), *philosophisch-ästhetisch vielschichtigere* Texte und Materialien (Johannes-Prolog) und *moralisch unkonventionellere* Stoffe (Arbeiter im Weinberg, Ehebrecherin) aufbereitet (für eine Übersicht siehe unten Abschnitt 2.6). Allerdings kann nicht oft genug gesagt werden, dass solche Alters-Angaben je nach Situation und Gruppe überprüft werden müssen.

Die Geschichten halten sich in der Anzahl ungefähr die Waage, was ihre Einordnung in *Kern-* oder *Vertiefungsdarbietungen* betrifft. In manchen Fällen ist die Klassifizierung offenkundig – etwa im Fall der Bergpredigt, für die es eine Kern- und eine Vertiefungseinheit gibt. Ähnlich verhält es sich bei den Ostererzählungen, bei denen die Kerndarbietung die Auffindung des leeren Grabes thematisiert und dazu die Geschichten von den Emmaus-Jüngern und dem zweifelnden Thomas als Vertiefungen treten. In anderen Fällen („Jesus heilt eine gekrümmte Frau am Sabbat“ als Vertiefungseinheit) erscheint es auch vorstellbar, die in der Darbietung angelegten Konflikte auf andere Weise als mit GOTT IM SPIEL-Darbietungen vorzubereiten.

Für die Ordnung im Raum ergibt sich die Schwierigkeit, dass die Zahl der als „Kerndarbietung“ vorgeschlagenen Geschichten die Breite der in den meisten Fällen vorhandenen Regale übersteigt, so dass im folgenden Anordnungsvorschlag auch einige Kerndarbietungen in den *unteren* Regalfächern untergebracht sind (welche ansonsten Büchern oder anderen Vertiefungsmaterialien vorbehalten sind).

Jesus stiftet Gemeinschaft	Jesus tut Wunder	Jesus lehrt und diskutiert	Jesus leidet und begegnet auf neue Weise	
Jesus provoziert Gemeinschaft und Gerechtigkeit (Zachäus)	Jesus heilt, was lähmt	Jesus lehrt auf dem Berg (1. – Kerndarbietung)	Jesus leidet und stirbt	Warum wir Ostern feiern (Das leere Grab)
Jesus segnet die Kinder	Jesus hilft im Sturm	Jesus lehrt auf dem Berg (2. – Vertiefungs-darbietung)	Jesus betet in Getsemani	Die Jünger erfahren: Jesus lebt! (Der Weg nach Emmaus und zurück)
Simon Petrus wird ein Menschenfischer	Jesus gibt das Brot des Lebens	Jesus diskutiert mit Pharisäern (Das Ährenraufen am Sabbat)	Wer ist dieser? (Das Bekenntnis des Petrus)	Vom nicht sehen und doch glauben (Der zweifelnde Thomas)
Jesus überwindet Grenzen (Die Begegnung mit der Frau aus Kanaan)	Jesus richtet auf (Die Heilung einer gekrümmten Frau am Sabbat)	Jesus rettet einer Frau das Leben	Jesus öffnet die Augen (Bartimäus)	Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)

Regal-Schema zu den Glaubensgeschichten des vorliegenden Bandes

.....

Die Umschlagfotos auf der Rückseite des vorliegenden Buches geben einen Eindruck davon, wie diese Regale eingeräumt aussehen könnten. Allerdings werden die wenigsten GOTT IM SPIEL-Erzählerinnen alle diese Geschichten in ihren Raum holen. Die meisten werden je nach Kontext und Alter der Gruppen eine Auswahl treffen. Dadurch entsteht Platz für „allgemeine Materialien“ (s.u., Abschnitt 2.7). Außerdem lassen sich manche Geschichten an verschiedene Orte einräumen, weil sie verschiedene Akzente beinhalten. Beispielsweise lässt sich die Bartimäus-Geschichte als eine „Nachfolge-Geschichte auf dem Weg Jesu ins Leiden“ einordnen (so im Vorschlag oben), aber auch als eine Wunder-Geschichte. Wiederum lässt sich die Begegnung mit der Frau aus Kanaan nicht nur hinsichtlich der Frage nach „Zugehörigkeit“ diskutieren (im Vorschlag oben), sondern ebenfalls als eine bestimmte Art von Heilungswunder (sogenannte „Fern-Heilung“).

Die beiden zuletzt genannten Beispiele verdeutlichen zugleich eine wichtige konzeptionelle Entscheidung in Bezug auf die *Wundergeschichten*. Diese wurden so ausgewählt und bearbeitet, dass sie neben dem Überwinden der Natur-Grenzen einen *weiteren Aspekt* thematisieren, z.B. die Sabbatfrage (Gekrümmte Frau), den Vertrauensglauben (Sturmstillung) oder die Selbstoffenbarung Jesu (Brot des Lebens). Auf diese Weise soll eine „mirakelhafte Engführung“ des Wunderhaften vermieden und das Geschehen im theologischen bzw. christologischen Zusammenhang dargeboten werden.

Im oben skizzierten Anordnungsvorschlag sind folgende GOTT IM SPIEL-Darbietungen aus dem vorliegenden Band nicht erwähnt, weil sie anderswo im Raum ihren Ort finden:

- Die drei Gleichnisse vom barmherzigen Vater, den Arbeitern im Weinberg und dem großen Gastmahl werden im Gleichnisregal, mittlere Regalebene, untergebracht.
- Das Material zum Vaterunser bekommt seinen Ort im Fokusregal, mittleres Fach, unter der „Heiligen Familie“ und teilt sich dort den Platz mit den Filzen in den liturgischen Farben.
- Die Ikonen zum „Johannes-Prolog“ werden in einem eigenen Ständer würdevoll oben auf dem Advents- und Weihnachtsregal ganz rechts präsentiert.

Rechts an die neuen GOTT IM SPIEL-Jesusgeschichten können sich im Regal die Godly Play-Geschichten „Das Geheimnis von Pfingsten“ sowie „Die Entdeckung des Paulus“ und weitere neutestamentliche Glaubensgeschichten von Godly Play anschließen.

Liturgische Handlungen

Abgesehen von den bereits erwähnten drei Gleichnissen sind zwei weitere Darbietungen dieses Buches nicht als Glaubensgeschichten konzipiert. Die Darbietung zum Vaterunser nimmt mit dem ‚Beten‘ ebenso eine *christlich-religiöse Praxis* zum Ausgangspunkt wie das ‚Weitererzählen‘ (Tradieren) in der Einheit „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“. Deshalb wurden diese beiden Darbietungen den *Liturgischen Handlungen* zugeordnet.

Evangelientreue statt Evangelienharmonisierung

Abgesehen von solchen Jesus-Geschichten, die nur in einem einzigen Evangelium überliefert sind, geben die biblisch-theologischen Vorbemerkungen jeweils die Gründe an, welchem Evangelium die anschließende Darbietung folgt. Bei der Entwicklung der Geschichten wurde immer wieder diskutiert, ob man den Kindern nicht in der Einleitung sagen sollte, welche Fassung der folgenden Darbietung zugrundeliegt. Das würde zweifellos Verwirrung vermeiden und die biblisch-hermeneutische Kompetenz der Kinder stärken. So enthielt etwa der Entwurf zur Darbietung zum „Leeren Grab“ folgende Sätze: „... Wie es nach der Kreuzigung weiterging, darüber finden wir in der Bibel verschiedene Geschichten. Im Evangelium nach Markus wird es so erzählt ...“. Insgesamt gesehen erschien es jedoch angemessener, die spirituelle Erkundung nicht durch solche kognitiven Erläuterungen zu unterbrechen und stattdessen im Ergründungsgespräch besonders auf mögliche Verwirrungen oder Rückfragen zu achten. Nur in einem Fall (Jesus gibt das Brot des Lebens) wurde eine Fassung aus dem Johannesevangelium mit einer Fassung derselben Geschichten aus einem der drei sog. synoptischen Evangelien (hier: Markus) verbunden.

Darbietungen zur Entstehung und zum Aufbau von Texten

Neben den o.g. fünf pragmatischen Geschichten-Gruppen zum Tun Jesu schlagen wir eine weitere Rubrik vor: Darbietungen zur Entstehung und zum Aufbau von Texten. Ihr gemeinsames Merkmal besteht darin, dass sie die hermeneutische und bibeldidaktische Kompetenz der Kinder gezielt unterstützen wollen, indem sie ihnen ‚Draufsichten‘ auf die jeweiligen Stoffe zeigen. Das kann leicht zu einem unterrichtsähnlichen, kognitiv anspruchsvollen und an Strukturen (statt an Spiritualität) interessierten Darbieten führen. Die Kunst besteht darin, die strukturbezogenen Inhalte mit einer spirituellen und spielerischen Weise des Erzählens und Ergründens zu verbinden. Deshalb sind die Darbietungen so konzipiert (ähnlich wie bei den Wundern), dass das Merkmal ‚Draufsicht‘ eingefasst und getragen wird von *grundsätzlicheren* Fragen und Wegen des Glaubens.

.....

2.4 – Zur Frage nach der spirituellen Qualität

Viele Godly Play-Darbietungen beeindruckten durch eine ganz eigentümliche Qualität in Text, Material und Erleben. Diese Qualität spüren Zuhörende und Zuschauende unmittelbar, etwa in Einleitungen wie: „Die Wüste ist ein gefährlicher Ort ...“ oder „Da war einmal einer, der sagte so erstaunliche Sachen ...“. Selbst in solchen simplen Sätzen wie aus der „großen Familie“: „Es war ein langer, ein sehr langer Weg ...“ wirken Stimme, Gestik und Material in einer vertiefenden Weise zusammen. Sie verbinden sprachliche Schönheit mit existentiellen Themen, gefasst in klaren, elementaren Worten, gezeigt mit reduzierten Materialien. Viele dieser Darbietungen sind in der jahrzehntelangen Praxis Jerome Berrymans mit Kindern ‚gewachsen‘, ‚gereift‘, immer wieder ‚vertieft‘. Sie stehen (zusammen mit anderen Merkmalen) für die *spirituelle Qualität* von Godly Play.

Erreichen die 25 Darbietungen dieses Buches eine ähnliche *spirituelle Qualität*? Mit dieser Frage ist ein Schlüsselkriterium zu ihrer Beurteilung genannt. Die Entwicklergruppe hat sich mit dieser Frage in Workshops und Fortbildungen immer wieder selbstkritisch auseinandergesetzt.

Bevor nun einige Kennzeichen, die dabei erarbeitet wurden, benannt werden, sei vorausgeschickt: Wir verstehen spirituelle Qualität keineswegs nur als eine Frage von Text, Material und Spielweise. Zuerst bemisst sie sich an der *Haltung der Erzählerin*. Deren Aufgabe ist es, den Beginn und den Prozess einer Darbietung vor ihrem inneren Auge selbst zu sehen, in seiner Bedeutsamkeit, als inneres Bild. Das ist ein Teil ihrer Vorbereitung.

Welche möglichen Kennzeichen spiritueller Vertiefung können nun genannt werden?

1) Einleitungen in die Darbietung

Die *Einleitungen* sollen Ruhe ausstrahlen, damit sich die Hörer auf den Prozess *einlassen* können, ähnlich wie beim Anzünden von Kerzen im Gottesdienst. Sie sollen ein Thema benennen, aber nicht gleich in eine Konkretion ‚hineinstürzen‘. Gleichsam in Fortsetzung zum „bereit werden“ wollen die Einleitungen locken oder ein Geheimnis andeuten, also etwas positiv Besetztes signalisieren. Eine negative Ansage wie etwa: „Manchmal ärgerten sich die Leute über Jesus“ oder eine klassische „Problemorientierung“ zu Beginn wäre vielleicht sachlich richtig (etwa in der Einleitung zum „Ährenraufen“), würde aber die spirituelle Vertiefung bremsen. Wo sich das anbietet, hilft ein einleitendes Meditieren über ein ‚Element‘. Darin liegt die unnachahmliche Stärke der Geschichten-Einleitungen in der sog. „Wüstenkiste“. Doch auch mit Filz und Stoff ist das möglich (wie beispielsweise zum *Wasser des Sees Gennesaret* in „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“). Auch einen *Weg* bedachtsam auszurollen („Jesus öffnet die Augen – Bartimäus“) oder mit *Mauern* zu spielen („Jesus heilt, was lähmt“), kann eine metaphorisch-vertiefende Qualität gewinnen. Wichtig ist dabei: Wenn etwas spielerisch handgreiflich zugänglich gemacht wird, dann *bleibt es nicht gleich*, sondern bekommt eine andere Form. Veränderung kündigt sich an. Die Einleitungen können wichtige Formulierungen aufgreifen, die die Kinder aus anderen Darbietungen kennen, diese jedoch nun in einen neuen Zusammenhang stellen (z.B.: „Jesus ist unterwegs mit seinen Jüngern. Wenn Menschen Jesus begegneten, dann erlebten sie erstaunliche und berührende Sachen. Wo dieser Jesus auftauchte, veränderte sich die Welt. Lasst uns ein Stück auf seinem Weg mitgehen ...“ [„Jesus segnet die Kinder“]).

2) Verlauf der Darbietung

Die spirituelle Qualität einer Darbietung wird unterstützt, wenn Wort und Spiel die Hörerinnen und Hörer dabei anleiten, sich mit dem Lebensschicksal einer Figur persönlich zu identifizieren. Deshalb müssen konkrete Anlässe immer wieder in verallgemeinerbaren Sätzen ausgedrückt werden (z.B. in der Geschichte von Bartimäus: Seine Situation wird beschrieben als: „... schwer, seinen eigenen Weg zu finden“, die eigene Initiative kommt zum Ausdruck in: „Jesus, du Sohn Davids, erbarme dich meiner“; die eigene Entscheidung wird hörbar in: „ich will meinen Weg mit Jesus gehen“). Solche Sätze erheben die Geschichte über ihre konkrete Situation. Außerdem bieten die Darbietungen den Hörern ‚Leerstellen‘ an. Damit sind Formulierungen gemeint, die den Hörer auffordern, Lücken im Erzählten durch eigene Ideen zu füllen, die die Vorstellungskraft gleichsam ‚entzünden‘. Häufig sind es die Enden der Geschichten, die die Frage auslösen: „Wie könnte es wohl weitergehen?“

3) Im Ergründen

Glaubensgeschichten werden mit sogenannten „Volk Gottes-Figuren“ gespielt. Ihre emotional ausdrucksstarke Körperformen und das Fehlen von Details wie Gesichtern oder Kleidung unterstützen eine Identifizierung und Auseinandersetzung in der zuhörenden Gruppe. Im Laufe des Entwicklungs- und Testspielprozesses zu den Jesusgeschichten des vorliegenden Buches kam es zu einer interessanten Idee. Sie entzündete sich an den Darbietungen zur „Kindersegnung“ und zu „Zachäus“. Sollten die Kinder in der Geschichte bzw. die Kleinheit des Zachäus nicht durch verkleinerte Volk Gottes-Figuren angedeutet werden? In der Praxis stellte sich heraus, dass die Kinder in den Gruppen, vor allem im Kindergarten-Alter, auf solche „Figuren in Kindergröße“ stark reagierten. Daraufhin wurde ihnen im Laufe des Testspielprozesses angeboten, sich im Zuge der dritten standardmäßigen Ergründungsfrage („Ich frage mich, ob du in der Geschichte vorkommst? / Ich frage mich, ob diese Geschichte etwas von dir erzählt?“) eine Volk Gottes-Figur in Kindergröße aus einem Körbchen auszuwählen und sich mittels dieser Figur selbst in die Geschichte hineinzustellen. Dieses Angebot wurde von den Kindern lebhaft angenommen. Dieses Hineinstellen, Verändern und dann wieder Hinausnehmen aus der Geschichte erwies sich als ein wichtiger Teil der individuellen Vertiefung. Diese Erfahrung wurde ausgeweitet zu dem Vorschlag, die Volk Gottes-Figuren in einer Reihe von Geschichten grundsätzlich so zu mischen, dass auch einige Figuren in Kindergröße dabei sind.

Zusammenfassend lässt sich sagen: *Spirituelle Qualität* ist kein absolutes, ‚verobjektivierbares‘ Merkmal, sondern Teil eines komplexen *Beziehungsgeschehens*: Zwischen Hörer und Erzähler, Gezeigtem, Umwelt – und

letztlich Gott selbst. Die spirituelle Qualität manifestiert sich nicht an der *Person Jesu als solcher*, sondern an der Möglichkeit, die Jesusgeschichten für eine eigene existentielle Grundfrage in Dienst nehmen zu können. Spirituelle Qualität *ist* nicht, sie *stellt sich ein*. Man kann sie kaum an einem bedruckten Papier ablesen, sondern erst in der Praxis mit Kindern vorsichtig erkunden, und daraufhin immer und immer wieder an Text und Material arbeiten.

.....

2.5 – Der Entwicklungs-Prozess der Darbietungen

Die Erarbeitung der nun vorliegenden Darbietungen konnte sich auf die inzwischen gewachsene erzählerische Kompetenz von vielen Erzieherinnen und Lehrern, von Gemeindepädagogen und Erwachsenenbildnern, von Kindergottesdienstmitarbeitenden und Geistlichen stützen. Darin liegt ein wichtiger Unterschied zu den Übersetzungs- und Entwicklungsprozessen der Godly Play-Buchreihe (2004–2007) sowie der GOTT IM SPIEL-Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament (2007–2011 [2017]). An die Stelle eines 10-köpfigen Expertenteams traten sog. „Regionalteams“, in denen Erzählerinnen aus den Regionen leichter mitarbeiten konnten. Diese Regionalteams waren in der Regel konfessionell gemischt.

Eine kleine Steuerungsgruppe repräsentierte die Regionalteams, entwarf den Prozess und organisierte zwischen 2010 und 2015 vier zentrale Tagungen für alle Mitwirkenden. Auf der ersten dieser Tagungen (Hannover 2011) wurden die Eckpunkte des christologischen Konzeptes (s.o.) unter neutestamentlich-wissenschaftlicher Beratung von Prof. Dr. Peter Müller (PH Karlsruhe) erarbeitet. Jeweils eine Gruppe von Geschichten wurde einem Regionalteam zur Bearbeitung übergeben. Die Entwürfe wurden auf einer internen Website geteilt und in den unterschiedlichsten Handlungsfeldern immer wieder getestet. Formalisierte Testprotokolle sorgten für eine Vergleichbarkeit der Zwischenergebnisse. Sieben Aufbaukurse in verschiedenen Regionen Deutschlands dienten der Einbeziehung kompetenter Erzählerinnen über die Regionalteams hinaus – wie man überhaupt sagen muss, dass gleichsam „hinter“ den im Anhang dieses Buches genannten Mitarbeitenden eine viel größere Zahl von Menschen steht, die sich mit Herz und Verstand für die Entwicklung der Geschichten einsetzten. Manche Entwürfe konnten bis zum Schluss nahezu unverändert beibehalten werden. In anderen Fällen blieben Entwicklungsprozesse stecken. Neuansätze wurden nötig. Manche Regionalteams tauschten ganze Gruppen von Geschichten miteinander zur Weiterbearbeitung. Einige wenige Geschichtenideen ließen sich überhaupt nicht realisieren, andere kamen hinzu oder teilten sich – wie im Fall der Bergpredigt – auf mehrere Darbietungen auf. Manche konzeptionelle Idee, die auf den ersten Blick faszinierend klang, erwies sich insgesamt gesehen als nicht tragfähig (z.B. die Idee, das „Weg“-Motiv als eine durchgängige Einleitung zu nutzen). Auch die Entwicklung ästhetisch anspruchsvoller, spieleinladender und altersdifferenzierender Materialien nahm breiten Raum ein. Oft bedurfte es mehrerer Anläufe und Testspielphasen, um die bestmöglichen Farben, Formen und Materialien zu finden.

Diese kurze Skizze zum Entwicklungsprozess soll nicht nur den Unterschied zur monographischen Autorenschaft bei Godly Play (J. Berryman) bzw. dessen Übersetzungen ins Deutsche durch eine Handvoll Experten verdeutlichen. Die Skizze soll vor allem kenntlich machen, dass die GOTT IM SPIEL-Geschichten *in der Breite gewachsen* sind, quer zu religionspädagogischen Handlungsfeldern, Altersgruppen, Konfessionen und Regionen. Das vorliegende Buch stellt gleichsam die zweite Phase eines GOTT IM SPIEL-Prozesses dar: Die Entwürfe werden zwischen zwei Buchdeckeln „dargeboten“. Nun gelangen sie in die Hand von Gruppen und Klassen, von Kleinen und Großen. In einem GOTT IM SPIEL-Prozess entsprechen dem das Ergründen, das Spielen und Kreativwerden. Dort werden die Entwürfe weiter wachsen, je länger sie „in der Hand der Kinder“ sind und je besser es gelingt, die Ergebnisse dessen, was dabei passiert, zu kommunizieren.

.....

2.6 – Mögliche Sortierungen

Ein Ziel bei der Entwicklung der Geschichten bestand, wie oben gesagt, in einer stärkeren Öffnung und flexiblen Anwendung in Bezug auf verschiedene existierende Inhaltspläne in Kindergottesdienst und Religionsunterricht, in Christenlehre, Kindertagesstätten und sonstigen Praxisfeldern.

Dementsprechend lassen sich die vorliegenden 25 Geschichten nun unterschiedlich einordnen.

- a) Die Gliederung dieses Buches zeigt eine erste Möglichkeit der Einordnung auf: nach den *Wirksamkeiten Jesu*, ergänzt um Geschichten zur Entstehung und zum Aufbau von Texten.
- b) Eine zweite Möglichkeit ergibt sich aus den *Geschichtengattungen*: Zwei Darbietungen zählen zu den „Liturgischen Handlungen“: „Jesus, lehre uns beten (Das Vaterunser)“ und „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“. Die Gattung für die drei Gleichnisse vom „barmherzigen Vater“, den „Arbeitern im Weinberg“ und dem „großen Gastmahl“ ergibt sich von selbst. Alle übrigen Geschichten sind als „Glaubensgeschichten“ konzipiert.
- c) Eine dritte Möglichkeit wäre es, zwischen *Kern-* und *Vertiefungsdarbietungen* zu unterscheiden (vgl. oben S. 19 und 23). Teilweise ergibt sich diese Unterscheidung aus der Struktur des Inhaltes (z.B. Bergpredigt), teilweise aus dem Verlauf des Inhaltes (Passion und Ostern), teilweise aus dem moralisch-kognitiven Niveau. Diese Eingruppierungen haben dem Entwicklungsprozess nicht vorausgelegen, sondern sind in ihm entstanden und immer wieder verändert worden. Die untenstehende Auflistung zeigt, dass die Unterscheidung zwischen Kern- (K) und Vertiefungsgeschichten (V) in fast allen Fällen mit der Unterscheidung hinsichtlich der Altersfrage übereinstimmt. Ausnahmen bilden lediglich die beiden Darbietungen „Die Jünger erfahren: Jesus lebt (Der Weg nach Emmaus und zurück)“ sowie das „Gleichnis vom barmherzigen Vater und seinen Söhnen“.
- d) Bei der Auswahl und Konzeption der Geschichten bildete die *Altersfrage* ein wichtiges Kriterium (vgl. oben Abschnitt 2.3). Einerseits sollten genügend Jesusgeschichten für Kinder im Kindergarten-Alter aufbereitet werden. Andererseits sollten ältere Kindern, die vielleicht schon einige Jahre mit Godly Play bzw. GOTT IM SPIEL vertraut geworden sind, neue und komplexere Stoffe zur Verfügung bekommen. Auch Jugendliche und Erwachsene wurden als mögliche Hörergruppen immer wieder in den Blick genommen und die Entwürfe daraufhin getestet und diskutiert. Die Erfahrung mit Godly Play/GOTT IM SPIEL zeigt hinsichtlich der Altersfrage dreierlei:
 - Darbietungen, die vorrangig für Kinder konzipiert sind, bieten auch Erwachsenen (mit Einschränkungen: auch älteren Kindern und Jugendlichen) ausgezeichnete Möglichkeiten zur spirituellen Erkundung und Vertiefung.
 - Die individuellen Entwicklungsunterschiede in Kindergruppen sind so groß, dass eine pauschale Unterscheidung in Altersgruppen fragwürdig erscheint.
 - Insbesondere das Thema der „neuen Gerechtigkeit Gottes“, mit der Jesus konventionelle Glaubens- und Moralvorstellungen hinterfragt, ist jüngeren Kindern schwer zugänglich (freilich auch vielen Jugendlichen und Erwachsenen!).

Deshalb sollte man vielleicht so sagen: Geschichten, die für jüngere Kinder konzipiert sind, können ohne Weiteres auch in älteren Gruppen zum Einsatz kommen. Solche Geschichten hingegen, die älteren Kindern bzw. Jugendlichen zugeordnet sind, sollten jüngeren Kindern nicht „verfrüht“ dargeboten werden. Die Eingruppierung in den Vorbemerkungen zu den jeweiligen Einheiten ist nicht systematisch-einheitlich. Entscheidend ist stets, die Auswahl von der konkreten Gruppe her zu treffen.

Geschichten für junge Kinder (und ältere ...)	Geschichten für ältere Kinder/Jugendliche
Simon Petrus wird ein Menschenfischer (K)	Wer ist dieser? (Das Bekenntnis des Petrus) (V)
Jesus segnet die Kinder (K)	Jesus richtet auf (Die Heilung einer gekrümmten Frau am Sabbat) (V)
Jesus provoziert Gemeinschaft und Gerechtigkeit (Zachäus) (K)	Jesus überwindet Grenzen (Die Begegnung mit der Frau aus Kanaan) (V)
Jesus hilft im Sturm (K)	Jesus lehrt auf dem Berg (2) (V)
Jesus heilt, was lähmt (K)	Das Gleichnis von den Arbeitern im Weinberg (V)
Jesus öffnet die Augen (Bartimäus) (K)	Das Gleichnis vom großen Gastmahl (V)
Jesus gibt das Brot des Lebens (K)	Jesus diskutiert mit Pharisäern (Das Ährenraufen am Sabbat) (V)
Jesus lehrt auf dem Berg (1) (K)	Jesus rettet einer Frau das Leben (V)
Das Gleichnis vom barmherzigen Vater und seinen Söhnen (V)	Jesus betet in Getsemani (V)
Jesus leidet und stirbt (K)	Vom nicht sehen und doch glauben (Der zweifelnde Thomas) (V)
Warum wir Ostern feiern (Das leere Grab) (K)	Der Johannes-Prolog (V)
Die Jünger erfahren: Jesus lebt (Der Weg nach Emmaus und zurück) (V)	Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien) (V)
„Jesus, lehre uns beten“ (Das Vaterunser) (K)	

2.7 – 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. Einige Materialien werden in mehreren Darbietungen verwendet (im Buch als „allgemeine Materialien“ bezeichnet):

- unregelmäßig geschnittene Spiel-Unterlagen aus ockerfarbenem oder mittelbraunem Filz
- Häuser
- Mauern in verschiedenen Ausführungen für Jerusalem, Jericho und Hausmauern
- 12 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen
- 12 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße
- Jesus-Figur (neu entwickelt im Stil der Volk Gottes-Figuren, deren Form an das Kind in der Krippe und an den auferstandenen, segnenden Christus auf dem Fokusregal erinnert)
- graumelierte, geschwungene Wege-Filze

Um Kosten sparen zu können, müssen diese Materialien in den Lindenwerkstätten einzeln bestellt werden. In der folgenden Übersicht sind sie (*kursiv in Klammern*) gesetzt.

Ein „kleines“ Tablett misst ca. 19 x 27 cm, ein „großes“ 27 x 27 cm. Die Tablett sind mit einem kleinen Filzstück in der Farbe der Spielunterlage ausgelegt. Die Seitenteile weisen Aussparungen zum sicheren Tragen des Materials durch die Kinder auf. Die vordere Kante ist ganz flach, sodass die Kinder das Material gut einsehen können. Haben die Kinder die zugehörigen Darbietungen einmal gesehen, können sie die Materialien leicht wiedererkennen. Auf eine „Beschriftung“ mit dem Namen der Geschichte wurde deshalb verzichtet.

.....

JESUS STIFTET GEMEINSCHAFT

Simon Petrus wird ein Menschenfischer

- kleines Tablett
- blauer Pannesamt (See)
- 2 Boote
- (12 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (3 Häuser – Kafarnaum)
- (unregelmäßiger mittelbrauner Filz)

Jesus segnet die Kinder

Anmerkung: Diese Darbietung hat gar kein „eigenes“ Material, jedoch dient ein besonders schönes Tablett mit dunkelblauer Einlage zur Aufbewahrung aller Kinderfiguren im Regal.

- goldschimmernd lackiertes Tablett
- (7 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (3 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (4 Mauerstücke – Jericho)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)
- (Filzweg graumeliert geschwungen)
- (Baumgruppe)

Jesus provoziert Gemeinschaft und Gerechtigkeit (Zachäus)

- kleines Tablett
- Tisch
- Krug und Teller aus Holz in einem Schächtelchen
- spezieller Baum
- (10 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (1 Volk Gottes-Figur mit Standfüßchen in Kindergröße – Zachäus)
- (Jesus-Figur)
- (Filzweg graumeliert geschwungen)
- (8 Stadtmauern – Jericho)
- (4 Hausmauern)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

Wer ist dieser? (Das Bekenntnis des Petrus)

- kleines Tablett
- 4 dunkelgraue Schattenrisse aus Sperrholz
- 3 beige Sperrholz-Unterlagen
- 1 weiße Sperrholz-Unterlage
- Teelicht in Glashalter
- (12 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (unregelmäßiger mittelbrauner Filz)

JESUS TUT WUNDER

Jesus hilft im Sturm

- kleines Tablett
- Filzunterlage unregelmäßig blau
- Filzstreifen unregelmäßig mittelbraun
- Boot
- Gleichnisschachtel im Mini-Format
- (11 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (3 Häuser – Kafarnaum)

Jesus heilt, was lähmt

- großes Tablett
- Hausteile (zum Zusammenstecken)
- 1 Volk Gottes-Figur ohne Füßchen (Gelähmter)
- (12 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)
- (einige Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (9 Hausmauern)
- (unregelmäßiger, mittelbrauner Filz)

Jesus öffnet die Augen (Bartimäus)

Anmerkung: Diese Darbietung hat fast kein „eigenes“ Material.

- kleines Tablett
- kleiner Stoff- oder Filzflecken (Bartimäus' Platz)
- (11 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)

- (einige Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (Filzweg graumeliert geschwungen)
- (2 Stücke Stadtmauern – Jericho)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

Jesus gibt das Brot des Lebens

- kleines Tablett
- unregelmäßiges grünes Filzstück
- Sperrholzscheibe mit grünem Filz
- Körbchen mit Broten und Fischen aus Ton
- (11 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (einige Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (mittelbrauner, unregelmäßig geschnittener Filz)

Jesus richtet auf

(Die Heilung einer gekrümmten Frau am Sabbat)

- kleines Tablett
- Menora
- kleine braune Sperrholztafel
- Tisch
- weißer rechteckiger Filz
- Schriftrolle in einem Krug
- Schächtelchen mit ca. 15 bunten Glassteinen
- (10 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (einige Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (unregelmäßiger mittelbrauner Filz)

Jesus überwindet Grenzen

(Die Begegnung mit der Frau aus Kanaan)

- kleines Tablett
- blaues unregelmäßiges Filzstück (See)
- kleine braune Sperrholztafel
- kleiner Tisch
- 2 kleine Hundefiguren aus Holz
- Brot aus Ton
- herzförmige kleine Schachtel mit ca. 20 kleinen Herzen aus dünnem Sperrholz
- (9 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (2 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)
- (3 Häuser – Stadt Gennesaret)
- (unregelmäßiger mittelbrauner Filz)

JESUS LEHRT

Jesus lehrt auf dem Berg (1. – Kerndarbietung)

- großes Tablett
- mehrere Holzscheiben (Berg)
- flache Schachtel mit Deckel, 2 kleinen Sperrholztafeln, Holzteilen für Häuschen
- Schälchen mit Salz, Teelicht im Glas
- Fels-Imitat (Holz) mit 4 Nuten
- (9 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (unregelmäßiger mittelbrauner Filz)

Das Gleichnis vom barmherzigen Vater und seinen Söhnen

- Gleichnisschachtel mit einem kleinen mittelbraunen rechteckigen Filzfleck
- mittelbrauner rechteckiger Filz
- 2 dicke rötliche und grünliche Kordeln (Länder)
- 3 Figuren
- 8 Abbildungen der Gegenstände des Festes
- 3 Schweine, 1 Haus, Schatzkiste

Das Gleichnis von den Arbeitern im Weinberg

- Gleichnisschachtel mit einem kleinen grauen rechteckigen Filzfleck
- grauer rechteckiger Filz (Marktplatz)
- dunkelgrüner unregelmäßiger dreieckiger Filz (Weinberg)
- gelbe filzbeklebte Sperrholzscheibe (Sonne)
- Beutel mit 19 symbolischen goldfarbenen Geldstücken
- 5 Gruppen von Arbeitern, Weinbergsbesitzer-Figur
- Optional: Verwalter-Figur

Das Gleichnis vom großen Gastmahl

- Gleichnisschachtel mit einem weißen rechteckigen Filzfleck
- weißer rechteckiger Filz
- 4 verschiedenfarbige Häusergrundrisse (1 größerer, 3 kleinere)
- 14 Figuren
- Bild einer Tischplatte
- eine kleine goldfarbene Dose mit einer Anzahl kleiner Bilder von Schüsseln und Krügen für den Tisch

JESUS DISKUTIERT

Jesus diskutiert mit Pharisäern (Das Ährenraufen am Sabbat)

- kleines Tablett
- goldgelber Filz unregelmäßig, ca. 10 x 15 cm C5003
- mittelbrauner runder Filz (Ø ca. 70 cm)
- (9 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (Filzweg graumeliert geschwungen)

Jesus rettet einer Frau das Leben

- kleines Tablett
- hellgrauer Filz (Jerusalem)
- 5-teilige Mauerfront (Tempelfront)
- Körbchen mit einer Handvoll kleiner Steine
- (9 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (2 Stücke Stadtmauern – Jerusalem)
- (unregelmäßiger ockerfarbener Filz)

JESUS LEIDET, STIRBT UND BEGEGNET AUF NEUE WEISE

Jesus leidet und stirbt

- kleines Tablett
- grauer Filz (Jerusalem)
- grüner Filzflecken (Getsemani)
- 2 schmale, graumelierte, geschwungene Filzwege
- Körbchen mit Palmzweigen, Kleidern, Purpurmantel (verschiedenfarbige Filze),
- Tisch, Schächtelchen mit Kelch aus Holz und rundem Brot aus Ton
- Dornenkrone oder Geißel
- (Jesusfigur)
- (7 Stücke Stadtmauern – Jerusalem)
- (Baumgruppe)
- (dunkelbraunes Holzkreuz 10 x 7 cm mit Standfüßchen)
- (Grabhöhle)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

Jesus betet in Getsemani

- kleines Tablett
- unregelmäßig geschnittener dunkelgrüner Filz (Garten)
- (7 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

- (Filzweg graumeliert geschwungen)
- (Baumgruppe)
- (2 Stück Stadtmauern – Jerusalem)

Warum wir Ostern feiern (Das leere Grab)

- kleines Tablett
- 6 weiße Filzkreise in unterschiedlichen Durchmessern
- (12 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (dunkelbraunes Holzkreuz mit Standfüßchen)
- (Grabhöhle)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

Die Jünger erfahren: Jesus lebt! (Der Weg nach Emmaus und zurück)

- kleines Tablett
- Tisch, Schächtelchen mit einem Brot aus Ton
- 2 graue Filzstücke (Jerusalem und Emmaus)
- (5 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (Jesus-Figur)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)
- (Filzweg graumeliert geschwungen)
- (2 Stücke Stadtmauern – Jerusalem)

Vom nicht sehen und doch glauben (Der zweifelnde Thomas)

- Diese Darbietung hat kein eigenes Material. Die Erzählerin stellt es sich auf einem kleinen Tablett aus den allgemeinen Materialien zusammen:
- (11 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (4 Stücke Stadtmauern – Jerusalem)
- (13 Mauerstücke – Haus)
- (unregelmäßiger, ockerfarbener Filz)

GESCHICHTEN ZUR ENTSTEHUNG UND ZUM AUFBAU VON TEXTEN

„Jesus, lehre uns beten“ (Das Vaterunser)

- großes Tablett
- Modell aus Sperrholz mit Text und Symbolen zum Vaterunser
- 3 leere Ergänzungskarten aus Sperrholz
- weißer Filz
- (9 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)
- (3 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)
- (Jesus-Figur)

Jesus lehrt auf dem Berg (2. – Vertiefungsarbeit)

- Schachtel mit 33 wabenförmigen Textkarten unterschiedlicher Farbe
- Legeplan
- oberste Scheibe aus der Bergpredigt-Kerndarbitung
- *(Jesus-Figur)*
- *(unregelmäßiger, mittelbrauner Filz)*

Der Johannes-Prolog

- Ständer für 7 Ikonen
- 7 Ikonen (1 DIN A4, „Pantokrator“, 4–6 kleinere)
- runder hellgelber Filz
- transparentes Tuch quadratisch
- schwarzes Seidentuch
- *(8 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)*
- *(3 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)*

Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)

- großes Tablett
- Filzkreis (Ø ca. 25 cm)
- 4 Viertelkreis-Streifen aus verschiedenfarbigen Filzen auf Sperrholz
- herzförmiges Schächtelchen mit 20 kleinen roten Herzen
- Körbchen mit 12 Schriftrollen (zwei verschiedene Größen)
- Teelicht in Glas-Halter
- Symbolkarten „4 Evangelisten“ mit rückseitiger Erläuterung
- grauer runder Filz (Ø ca. 100 cm)
- *(19 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen)*
- *(3 Volk Gottes-Figuren mit Standfüßchen in Kindergröße)*
- *(Jesus-Figur)*

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 Kirchengemeinden und Einrichtungen gute Erfahrungen mit einem so genannten ‚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.

.....

2.8 – Zur Form der Bibelzitate

Zitate aus Bibeltexten folgen in der Regel der ökumenischen „Einheitsübersetzung“. 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. Als Faustregel gilt: Älteren Kindern wird mehr Originaltext zugemutet, gerade auch, wo dieser sperrig oder altertümlich erscheint, z.B. in den christologischen Hoheitstiteln, um ihre eigenständige Auseinandersetzung herauszufordern.

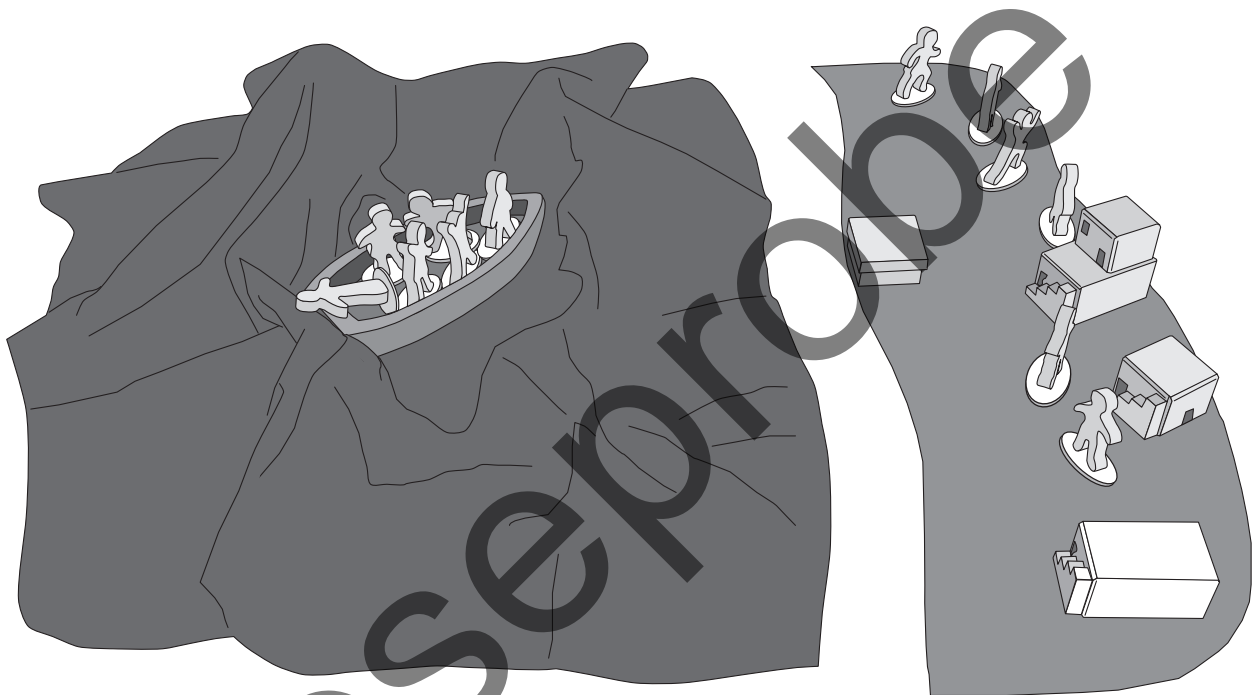
Jesus hilft im Sturm

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Jesus erwartet Vertrauen (Mk 4,1-34 i.A.; 35-41)

- Glaubensgeschichte
- Kerndarbietung
- für jüngere und ältere Kinder

WUNDER



Spielskizze: Der aufgewühlte See (Perspektive der Erzählerin)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit dem Glaubensgeschichten zum Neuen Testament
- **Materialien:** Tablett mit einem Uferstreifen aus Filz, einem Boot, kleiner goldener Schachtel mit Deckel; unregelmäßig geschnittenem blauen Filz (Unterlage, ca. 85 x 65 cm)
- **dazu aus den allgemeinen Materialien:** 11 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen (darunter mögen sich zwei in Kindergröße befinden), Jesus-Figur, 3 Häuser

ZUM HINTERGRUND

1. Biblisch-theologischer Hintergrund

Die Sturmstillung (Mk 4,35-41) gehört bei Markus zu denjenigen Wundergeschichten, mit denen die Frage in den Mittelpunkt gerückt wird, wer Jesus eigentlich ist und wie angemessen von ihm gesprochen werden kann. Die Frage „Wer ist dieser?“ in Mk 4,41 ist deshalb nicht nur für diese Wundererzählung, sondern für das ganze Markusevangelium charakteristisch (Luther 2017: „Was ist das für ein Mann?“, Einheitsübersetzung „Was ist das für ein Mensch?“).

Lange bezeichnete man diese Erzählung als ein „Naturwunder“. Diese Bezeichnung ist inzwischen aber aufgegeben worden, weil unser heutiges Verständnis von Natur sich nicht mit dem antiken Verständnis deckt. Unser Verständnis bezieht sich auf erklärbare Zusammenhänge (Naturgesetze), die man aufdecken und beschreiben kann. Das sah man in der Antike anders: Die Natur war Mächten unterworfen, die in ihr wirkten. Das konnte z.B. Gottes Schöpferkraft sein; aber auch dämonische Mächte waren in der Natur wirksam, zum Beispiel in einem Sturm, der die Menschen bedrohte. Dies ist auch in der vorliegenden Erzählung der Fall. Man kann das daran erkennen, dass Jesus in Mk 4,39 den Sturm direkt anspricht, und zwar mit ähnlichen Worten, mit denen er in der Erzählung von der Dämonenaustreibung in Mk 1,25 den bösen Geist angesprochen hatte: „Schweig, sei still!“ (Luther 2017: „Schweig! Verstumme!“) Wenn die Jünger in 4,38 fragen: „Kümmert es dich nicht, dass wir zugrunde gehen?“, so setzt auch dies das Wirken dämonischer Mächte voraus; wörtlich müsste man nämlich übersetzen: „... dass wir verderben?“ In dem Sturm fühlen sie sich einer bösen Macht ausgeliefert, die sie verderben will.

In Mt 8,23-27 ist eine Parallelfassung der Erzählung überliefert, die sich aber von der des Markus unterscheidet. Matthäus gebraucht, anders als Markus, für „Sturm“ ein griechisches Wort (*seismos*), das auch im Zusammenhang mit Endzeitereignissen verwendet wird. Das ist ein Hinweis darauf, dass Matthäus mit dieser Erzählung auf die Situation der Gemeinde seiner Zeit anspielt, die sich Erschütterungen und Gefahrenzeiten gegenüber sieht und darin auf das Vertrauen auf Christus angesprochen wird (deshalb wird Jesus von den Jüngern in Mt 8,25 auch als „Herr“ angesprochen). Das ist in der Markuskfassung nicht in gleicher Weise der Fall. Hier geht es stärker um die offene Frage am Ende: „Wer ist dieser?“ Während die Erzählung bei Matthäus also stärker auf die Gemeinde bezogen ist, trägt sie bei Markus einen stärker christologischen Akzent.

Dies zeigt sich auch an dem Zusammenhang, in den die Erzählung bei Markus gestellt ist. Sie findet sich unmittelbar nach der Gleichnisrede in Mk 4,1-34. Diese Rede ist ausdrücklich als „Lehre“ bezeichnet (vgl. 4,1f. und die Wendung „wie sie es aufnehmen konnten“ in 4,33). Deshalb ist es nur folgerichtig, dass die Jünger in der nun folgenden Sturmstillungserzählung Jesus als „Lehrer“ anreden; die Übersetzung „Meister“ ist irreführend, im griechischen Text steht *didaskalos* = Lehrer. Nach der Lehre in der Gleichnisrede versteht sich diese Anrede von selbst, denn Jesus ist ja gerade als Lehrer aufgetreten. Zugleich merken die Jünger im Sturm, dass diese Anrede offenbar nicht umfänglich in der Lage ist zu beschreiben, wer Jesus ist – und daraus folgt wieder die Frage, die sie stellen: „Wer ist dieser?“ Jesus tritt zwar unbestreitbar als Lehrer auf, aber ein Lehrer wäre nicht in der Lage, mit seinem bloßen Wort einen Sturm zu beruhigen. Wie also kann man beschreiben, wer Jesus ist?

Markus beantwortet diese Frage, indem er Geschichten von Jesus erzählt und die Jünger nach und nach mehr von Jesus ahnen lässt. Ganz werden sie ihn aber erst am Ende des Evangeliums verstehen. Nach Mk 16,7 werden sie von dem Engel im leeren Grab aufgefordert, nach Galiläa zu gehen, wo sie Jesus sehen werden. Erst von Jesu irdischem Ende, von Tod und Auferweckung her finden sie eine Antwort auf die Frage, wer Jesus (für sie) ist.

.....

2. Pädagogischer Hintergrund

Warum ist es sinnvoll, Kindern diese Geschichte zu erzählen? An welche kindlichen Erfahrungen knüpft die Geschichte an? In gewisser Weise ist sie für Kinder vergleichbar mit einer Gute Nacht-Geschichte. Sie erzählt von einer Gefahr und Bedrohung in der Nacht. Für viele jüngere Kinder ist allein der Gedanke an die Nacht und

die Dunkelheit bedrohlich. Eine ganze lange Nacht müssen sie allein in ihrem Bett, evtl. auch allein in einem Zimmer verbringen. Was mag da alles lauern, unter dem Bett, in den Zimmerecken, in der Tiefe der Dunkelheit? Der einzige scheinbar sichere Ort ist ihr Bett, übrig geblieben in einem Meer dunkler Gefahren, das sie manchmal aus Angst nicht verlassen wollen oder können, so wie die Jünger es in ihrem Boot erlebt haben. In den Kindern spiegeln sich dabei Menschheitserfahrungen wider aus einer Zeit, als noch keine Lichter die Nächte erhellen, als ein Lagerfeuer allenfalls Schutz in seiner unmittelbaren Nähe bot. Der Nacht, den Geistern, Monstern und Dämonen, dem Schlaf und damit der vermeintlichen Todesnähe musste und muss mit Gebeten und Ritualen (vgl. Abendgebete und -lieder, Luthers Abendsegen) begegnet werden, auch heute noch! Wenn Kinder in der Nacht aufwachen, dann rufen sie meist nach Mama oder Papa oder, wenn sie das wagen, gehen zu ihnen hin. Aber ein schlafender Papa oder eine schlafende Mama sind keine Hilfe gegen die Angstdämonen. Es reicht nicht, nur die Anwesenheit der Eltern zu spüren und sie schlafend zu sehen. Schlafende Eltern sind für ein Kind mit Angst abwesende Eltern. Erst wenn Mama oder Papa wach sind, können sie dem Kind helfen, Angst nehmen, es trösten. Diese Erfahrung finden die Kinder bei den Jüngern in der Geschichte wieder. Sie können sich mit ihnen identifizieren. Mit den Jüngern erleben sie, dass Jesus den Grund ihrer Angst verstummen lässt. Zugleich gibt er ihnen zu verstehen, dass Glaube und Vertrauen das auch könnten, dass jemand Vertrauenswürdiges in den Stürmen ihres Lebens da ist und nicht zuletzt eine Gruppe, der es ähnlich geht. Aber die Geschichte hält offen, ob die Menschen dies tatsächlich annehmen können. Ausgehend von der Jüngerfrage „Wer ist dieser?“ gibt uns Markus mit seiner Geschichte eine Antwort darauf. Auch wenn die Jünger damals es noch nicht verstanden haben, wir heute sind schon einen Schritt weiter. Wir hören die Geschichte mit der Ostererfahrung im Hinterkopf. Die Kinder erleben in dieser Geschichte die Antwort auf die Jüngerfrage und damit auch die Antwort darauf, warum sie diesem Jesus vertrauen können: Wie bei Gott selbst reicht sein Wort aus, um alles zu verändern. Wie Gott selbst kann er den Urgewalten befehlen. Wenn er das alles wie Gott kann, legt das die Vermutung nahe, dass in Jesus Gott begegnet. Darum können wir, können die Kinder ihm vertrauen.

Für ältere Kinder kann die Geschichte auch eine Antwort auf die Frage: „Wie ist Jesus denn heute noch bei uns?“ beinhalten. Das ist zwar nicht die Frage des Markusevangeliums, aber eine Frage, die aus dem Alltag der Kinder auch an dieser Geschichte erwächst. Wir können manchmal seine Anwesenheit spüren, aber er ist nicht einfach da, wie ein anderer Mensch da ist. In der Geschichte ist er schlafend da, sichtbar, spürbar, aber eben „nicht ganz“. Trotzdem gibt er den Jüngern nachher zu verstehen: Solange sie Glauben/Vertrauen in ihn haben, macht es keinen Unterschied – er ist da.

.....

3. Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Wenn man bei Markus schon etwas vorher liest, stellt man fest, dass Jesus sich ab Kap. 2 immer zwischen Kafarnaum und dem See Gennesaret hin- und herbewegt. In Mk 4 hält er sich den ganzen Tag am See auf und lehrt die Menschen. Er erzählt ihnen Gleichnisse vom Königreich der Himmel. Damit alle ihn hören und sehen können, steigt er direkt zu Beginn (V1) in ein Boot. In diesem Boot befindet er sich immer noch, als die Geschichte von der Sturmstillung beginnt.

Um die Geschichte von der Sturmstillung inhaltlich und geographisch zu verorten, beginnt die folgende GOTT IM SPIEL-Darbietung vorher. Die Spielfläche ist genordet und zeigt die Lage Kafarnaums am See Gennesaret an. Von dort geht Jesus mit den Jüngern zum See (das gleiche Szenario begegnet auch in der Darbietung „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“, im vorliegenden Band S. 36ff.). In einer Zusammenfassung wird Bezug auf die Gleichnisse genommen. Dazu wird eine kleine goldene Kiste als Erinnerung an die Gleichnisse in das Spiel gebracht. So soll den Kindern auch eine Einordnung der Gleichnisse ermöglicht werden, die ja ansonsten bei Godly Play/GOTT IM SPIEL als eigenständige, fast unverbundene Größe auftauchen. Die kleine goldene Kiste bleibt als Erinnerungselement im Spiel liegen. Sie zeigt damit zum einen, dass das Himmelreich mitten unter den Menschen ist, zum anderen verdeutlicht sie den Widerspruch, dass die Jünger zwar den ganzen Tag von diesem Himmelreich gehört und mit Jesus schon viele positive Erfahrungen gemacht haben, aber trotzdem im Sturm all das vergessen und Angst bekommen. Das zutiefst menschliche Verhalten der Jünger ermöglicht es,

sich mit ihnen zu identifizieren. Ihr angsterfüllter Ruf nach Jesus lautet „Meister!“ (wörtlich: „Lehrer!“ – was zu der dieser Geschichte vorangehenden lehrenden Tätigkeit Jesu passt). In der folgenden Darbietung sollen allerdings schulbezogene oder handwerkliche Missverständnisse vermieden werden, weshalb die Anrede durch „Jesus!“ ersetzt wird.

Zur Jüngerzahl: Die Darbietung verwendet nur fünf Jünger und sechs andere Figuren, die hinzukommen. Die Hinzukommenden müssen auf jeden Fall mehr sein als die Jünger, sonst stimmen die Relationen nicht. Wenn man aber erst zwölf Jünger und dann mindestens 13 andere Figuren stellt, dauert das sehr lang und die Spielfläche ist zu voll. Außerdem passen keine zwölf Jüngerfiguren mit Standfüßchen in das Boot. Erzählerisch wird dies ähnlich gelöst wie in der Darbietung zur „Heiligen Familie“ (Godly Play-Buchreihe, Bd. 2: „Es waren noch viel mehr Schafe, aber dieses eine genügt uns“) oder wie in der Darbietung „Jesus betet in Getsemani“ (s. S. 185ff.).

Die Filzunterlage und das Boot aus der Jona-Geschichte (Godly Play-Buchreihe, Bd. 2) können den Kindern eine interessante Verknüpfungsmöglichkeit zwischen den Geschichten anbieten. Auch der Prophet Jona erzählt von einer Sturmstillung. Jona liegt ebenfalls im Schiff und schläft. Auch bei Jona kann der Sturm besänftigt werden. Doch bei aller äußeren Nähe unterscheiden sich die Geschichten fundamental: Dort der Schlaf als weiterer Versuch, sich Gott zu entziehen, hier die im Schlaf verhüllte Begegnung mit Gott. Dort das Menschenopfer, das den Sturm besänftigt, hier das Machtwort über das Urchaos, das dem Schöpferwort aus Gen 1 entspricht. Dort die Erfahrung: Ich kann mich Gott nicht entziehen, nicht durch Flucht und nicht durch Schlaf, hier die Erfahrung: Jesus ist da, auch wenn er in den Augen der Menschen zu schlafen scheint. Damit Kinder solche Verbindungen zwischen Geschichten, zwischen Gott und Jesus, solche Nähe und Unterschiede entdecken können, ist es wichtig, Material zu verwenden, das ihnen aus der anderen Geschichte vertraut ist.

Alternative für ältere Kinder

Erzählen Sie die Sturmstillung und die Jona-Darbietung nebeneinander als Geschichten-Kombination (zu dieser Form vgl. Godly Play-Buchreihe, Bd. 5). In diesem Fall können Sie für die Jona-Darbietung anstelle des vorgesehenen großen Bootes auch das Boot aus der Darbietung „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“ verwenden.

.....

4. Erläuterungen zum Material

Das Material befindet sich im zweiten Fach des Regals mit den Glaubensgeschichten zum Neuen Testament, unterhalb der Darbietung „Jesus heilt, was lähmt“ (siehe Abbildung S. 24). Das Boot, das Sie für diese Geschichte brauchen, können Sie ebenso wie den Uferstreifen je nachdem auch aus der Jona-Darbietung (aber ohne Mast und Segel) oder der Geschichte „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“ nehmen. Stellen Sie diese Materialien am besten vor Beginn der Darbietung von den verschiedenen Orten im Raum zusammen. So können auch die Kinder sehen, wie sie sich selber Material für „ihre“ Geschichte zusammenstellen können. In einem Körbchen befindet sich jedenfalls das Boot, das Sie verwenden, ein brauner Filzstreifen für das Ufer (ca. 50 x 35 cm), ein kleiner Holzklotz (Stadt-Symbol) und eine kleine goldene Kiste mit Deckel (ca. 3,5 x 3,5 x 2 cm).

→ Wenn Sie ein Smartphone mit QR-Software besitzen, können Sie nebenstehenden Code scannen. Er führt Sie zu einem kurzen Film, der wichtige Spielmomente und Gesten dieser Darbietung veranschaulicht. Sie finden den Film auch im Internet unter www.godlyplay.de/sturmstillung.



.....

BESONDERHEITEN

Die Geschichte von der Sturmstillung ist eine der bekanntesten Wundergeschichten des Neuen Testaments. Stellen Sie sich darauf ein, dass auch jüngere Kinder gern mitteilen wollen, dass sie diese Geschichte schon kennen. Eine gute Möglichkeit, mit diesbezüglichen Kommentaren umzugehen, besteht darin: „Ah! Dann bin

ich gespannt, ob du heute in dieser Geschichte etwas Neues für dich entdeckst. Denn seit du sie das letzte Mal gehört hast, bist du wieder ein Stück älter geworden.“

Die Konfrontation mit der Naturgewalt, die Angst der Jünger und die Beruhigung des Wassers sind spirituell reiche Momente, die nicht zufällig in ein Erschrecken der Jünger münden. Der Erzähler sollte hier nicht dramatisieren, sondern im Gegenteil auf ein ruhiges Tempo achten, sodass die Kinder Raum haben, sich mit ihren eigenen Gefühlen einzubringen.

Die Erzählerin muss sich darauf einstellen, dass die Kinder aktuelle Medienberichte über Flüchtlinge, die im Mittelmeer ertrinken, ins Ergründungsgespräch einbringen.

.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die Verwendung der kleinen goldenen Schachtel setzt voraus, dass die Kinder vorher schon einmal eine Gleichnis-Geschichte gehört haben. Je nachdem, wie Sie die Geschichten zu einem Curriculum ordnen, werden die Kinder schon vorher die GOTT IM SPIEL-Geschichte „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“ (s. S. 36ff.) gehört haben und das Szenario wiedererkennen. Das ist eine schöne Gelegenheit für alle Beteiligten, sich klarzumachen, was inzwischen, seit der Berufung der ersten Jünger, alles passiert ist.

.....

<i>Schauen Sie die Kinder an und ermuntern Sie sie, sich bequem hinzusetzen und sich bereit zu machen.</i>	Seid ihr bereit für eine Geschichte?
<i>Holen Sie das Material achtsam von seinem Ort auf dem Regal, ergänzen Sie es in Ruhe aus dem Vorrat an allgemeinen Materialien und stellen Sie es neben sich.</i>	Schaut, wo ich hingehe, damit ihr das Material wiederfindet, wenn ihr damit arbeiten wollt.
<i>Breiten Sie dann die blaue Unterlage in Ruhe quer vor sich aus und stellen Sie sich „das Wasser“ vor. Legen Sie anschließend den braunen Uferstreifen neben die von Ihnen aus gesehen rechte kurze Seite der blauen Unterlage. Die beiden Unterlagen sollen sich nur minimal überlappen, damit sich später der braune Uferstreifen nicht verschiebt (s.u.).</i>	
<i>Stellen Sie die Häuser auf den Uferstreifen, nahe bei sich.</i>	Hier ist die Stadt Kafarnaum.
<i>Zeigen Sie die Jesus-Figur im Kreis umher und stellen Sie sie dann zu den Häusern.</i>	Jesus war dort.
<i>Zeigen Sie nacheinander fünf Figuren und stellen Sie sie zu Jesus.</i>	Seine Freunde, die Jünger, waren bei ihm.
<i>Streichen Sie mit einer Hand über das blaue Tuch, wenn Sie von dem See sprechen. Freuen Sie sich über seine Farbe.</i>	Kafarnaum liegt nahe am Ufer des Sees Gennesaret.

Lassen Sie Jesus von Kafarnaum zum Seeufer gehen.	Oft ging Jesus aus Kafarnaum hinaus ans Ufer des Sees.
Lassen Sie die Jünger nacheinander aus Kafarnaum zum Seeufer gehen. Stellen Sie sie grob kreisförmig um Jesus auf, aber lassen sie um Jesus noch genug Platz, um dorthin später die kleine goldene Kiste legen zu können.	Seine Jünger gingen mit ihm.
Stellen sie zwei weitere Figuren nach Kafarnaum und vier weitere am sonstigen rechten Rand der Unterlage verteilt auf, wobei zwei zusammenstehen. Lassen Sie sich dabei Zeit.	Doch sie blieben nicht allein. Überall hatten die Menschen gehört, dass Jesus da ist.
Lassen Sie zunächst die zwei Figuren von Kafarnaum losgehen zum Seeufer. Dann folgen die anderen vier Figuren. Gruppieren Sie alle Figuren um den Jüngerkreis herum.	Und nun kamen sie, um ihn zu hören.
Holen Sie das Boot aus dem Körbchen und legen Sie es etwa mittig vor dem Figurenkreis mit dem Bug auf den Uferstreifen und dem Rest auf das blaue Tuch.	Am Ufer lagen die Boote der Fischer.
Lassen Sie die Jesusfigur in den Bug des Bootes steigen und wenden Sie ihn den Menschen zu.	Und weil so viele Menschen gekommen waren, um Jesus zu hören, stieg er in ein Boot, um zu ihnen zu sprechen und sie zu lehren.
	Er erzählte ihnen erstaunliche Sachen.
Nehmen Sie die kleine goldene Kiste und halten Sie sie wertschätzend, wie etwas ganz Kostbares, in Ihren ineinandergelegten geöffneten Händen, während Sie von dem Königreich der Himmel erzählen. Evtl. klopfen Sie auch ein wenig auf den Schachteldeckel, um die Verbindung zu den Gleichniskisten zu unterstützen.	Er sprach von einem Königreich, das er Königreich der Himmel nannte. Viele Gleichnisse erzählte er davon. Und die Menschen wollten immer noch mehr hören.
Stellen Sie die goldene Kiste in den Kreis der Figuren an die Stelle, an der Jesus vorher gestanden hat.	Schließlich wurde es Abend.
	Da sagte Jesus zu seinen Jüngern: „Lasst uns hinüberfahren auf die andere Seite des Sees!“ Die Menschen aber, die den ganzen Tag zugehört hatten, sollten nach Hause gehen.
Lassen Sie die Figuren nacheinander weggehen: Zwei der Figuren gehen zurück nach Kafarnaum und bleiben dort stehen. Die anderen vier gehen jeweils an die Stelle am Rand des braunen Uferstreifens, von der sie gekommen	Und so geschah es.

<p>waren, und bleiben dort stehen. Die goldene Kiste bleibt an ihrem Platz liegen.</p> <p>Lassen Sie Jesus zum Heck laufen und die fünf Jünger zu Jesus ins Boot klettern.</p>	<p>Als Jesus nun allein war mit seinen Jüngern, stiegen sie zu ihm ins Boot.</p>
<p>Umfassen Sie das Boot vorsichtig mit beiden Händen an Bug und Heck. Drehen Sie es mit dem Bug Richtung See und bewegen Sie es leicht schlingernd etwas weiter auf das blaue Tuch.</p> <p>Nutzen Sie, z.B. mit einigen Kurven, die spielerischen Möglichkeiten. Achtung: Evtl. muss das Boot dabei etwas angehoben werden, damit es den Filz nicht mitzieht. Auch dies ist wieder eine Gelegenheit für Sie, in den Bewegungen des Schiffes der Tiefe des Wassers nachzuspüren.</p>	<p>Sie stießen das Boot vom Ufer ab und ruderten hinaus auf den See.</p>
<p>Legen Sie die Jesusfigur auf dem Heck hin und zwar so, dass der Standfuß in der Bootsvertiefung hängt.</p>	<p>Jesus war müde. Und so legte er sich ganz hinten ins Boot und schlief ein.</p>
<p>Bewegen Sie das Boot wie oben beschrieben bis zur Mitte des blauen Tuches.</p>	<p>Still glitt das Boot über den See. Die Jünger waren gute Bootsführer, denn viele von ihnen waren Fischer gewesen.</p>
<p>Warten Sie einen Moment, bevor Sie weitererzählen.</p>	
<p>Beginnen Sie, über dem Uferstreifen mit Ihrer rechten Hand kleine kreisende Bewegungen zu machen. Bewegen Sie die Hand dann in immer größeren Kreisen zum Boot und umkreisen Sie das Boot knapp über dem Wasser. Jedesmal, wenn die Kreisbewegung nach vorn, von Ihnen weggeht, öffnet sich die Hand energisch, so dass alle Finger gespreizt werden. Wenn sich die Kreisbewegung Ihnen wieder nähert, schließt sich die Hand kurz, um sich dann beim erneuten Nach-vorn-Bewegen wieder zu öffnen.</p> <p>Sie brauchen die Szene nicht zu dramatisieren, aber seien Sie sich der Lebensgefahr bewusst, in die die Jünger gleich geraten werden.</p>	<p>Plötzlich kam ein Wind auf. Er wurde stärker und immer mächtiger.</p>
<p>Umkreisen Sie weiter das Boot.</p>	<p>Die Jünger spürten sein Tosen. Er riss an ihren Gewändern und zerrte an ihren Haaren. Doch Jesus schlief.</p>
<p>Schieben Sie dann mit beiden Händen den blauen Filzstoff langsam um das Boot herum zusammen. Dabei entstehen Wellenberge, in deren Mitte das Boot eingeschlossen ist. Der Kontakt zwischen blauem Tuch und Uferstreifen reißt dabei ab, was die</p>	<p>Der Sturmwind peitschte das Wasser auf. Hohe Wellen entstanden und türmten sich übereinander. Die Jünger fühlten wie das Boot schwankte. Jesus aber schlief.</p>

<p>Isolation des Bootes und die Ausweglosigkeit unterstreicht. Deshalb dürfen sich die Streifen auch vorher kaum überlappen, sondern nur aneinander liegen. Machen Sie mit Ihrer rechten Hand schnelle und harte Schöpfbewegungen solange Sie sprechen, als ob Sie vom See aus Wasser ins Boot schöpfen. Auch hier geht es nicht um eine naturalistische Darstellung der Situation!</p>	<p>Wasser schlug ins Boot. Hemden und Hosen der Jünger wurden nass. Das Wasser machte das Boot schwerer und schwerer. Doch Jesus schlief.</p>
<p>Wiederholen Sie die kreisende Bewegung mit der Hand.</p>	<p>Der Sturm wurde übermächtig und Angst überwältigte die Jünger. Da schrieten sie: „Jesus, kümmert es dich gar nicht, dass wir in diesem Sturm alle umkommen werden?“</p>
<p>Stellen Sie die Jesus-Figur auf das Heck, den Jüngern zugewandt.</p>	<p>Da erwachte Jesus und erhob sich. Er sah die Wellen. Er hörte das Tosen des Windes. Er sah die Angst der Jünger.</p>
<p>Wenden Sie Jesus dem Wasser (= Richtung zu den Kindern) zu und unterstreichen Sie seine Worte mit einer entschlossenen Handbewegung schräg zur Unterlage.</p>	<p>Da sagte er zum Wind: „Verstumme!“, und zu den Wellen, „Schweigt still!“</p>
<p>Machen Sie noch einmal schnelle, harte, kreisende Bewegungen um das Boot, die dann immer langsamer und flacher werden, bis Sie die Hand dicht über dem Tuch ganz zur Seite und aus dem Spiel nehmen.</p>	<p>Und der Wind legte sich</p>
<p>Ziehen Sie das blaue Tuch langsam wieder auseinander und glatt. Lassen Sie sich dabei Zeit.</p>	<p>und das Wasser wurde ganz glatt und ruhig.</p>
<p>Legen Sie beide Hände rechts und links vom Boot (= an Bug und Heck) flach auf das Tuch und streichen gleichzeitig ganz langsam und ruhig mit den Händen nach außen über den Filz, sodass Sie ihn wieder glattziehen – als ob Sie das Wasser glattstreichen.</p>	<p>Eine große Stille entstand.</p>
<p>Warten Sie einen Moment, bevor Sie weitersprechen.</p>	
<p>Wenden Sie die Jesus-Figur den Jüngern zu.</p>	<p>Schließlich wandte sich Jesus an seine Jünger: „Warum habt ihr solche Angst? Habt doch Vertrauen! Ich bin doch da!“</p>
<p>Pausieren Sie kurz, bevor Sie sagen:</p>	<p>Aber die Jünger waren von einer tiefen Furcht ergriffen.</p>
<p>Drehen Sie die Jünger so, dass sie zunächst einander, dann aber Jesus ansehen.</p>	<p>Sie flüsterten zueinander: „Er sagt wirklich erstaunliche Sachen und tut wunderbare Dinge.“ Sie schauten zu Jesus und sagten erschreckt:</p>

Erst, wenn alle Jünger zu Jesus hinsehen, stellen Sie die Frage:

Lehnen Sie sich zurück. Warten Sie einen Moment, nehmen Sie wieder Blickkontakt mit der Gruppe auf und beginnen Sie dann mit dem Ergründungsgespräch.

„Wer ist er, wenn sogar Wind und Wasser ihm gehorchen?“

Und nun frage ich mich, welchen Teil der Geschichte du wohl am liebsten magst?

Ich würde gern wissen, welcher Teil wohl der wichtigste in der Geschichte ist?

Ob es einen Teil in der Geschichte gibt, der von dir erzählt, in dem du vorkommst, etwas, das du kennst?

Ich überlege, ob wir etwas weglassen könnten und wir hätten trotzdem noch alles, was wir für diese Geschichte brauchen?

Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?

Wenn sich das Ergründungsgespräch dem Ende zuneigt, nehmen Sie die Figuren und Gegenstände einzeln aus dem Spiel, benennen Sie sie und legen Sie sie behutsam in den Korb zurück. Bringen Sie dann das Material an seine Orte im Raum zurück. Dann setzen Sie sich wieder auf Ihren Platz im Kreis und helfen den Kindern, eine Entscheidung für ihre Kreativphase zu treffen.

Schaut, wohin ich das Material zurückbringe, damit ihr wisst, wo ihr es findet, wenn ihr selbst mit der Geschichte spielen wollt. Inzwischen könnt ihr schon überlegen, womit ihr euch heute beschäftigen wollt. Ich werde euch danach fragen, wenn ich wieder zurück bin.