

LITERATUR.



KAISER, URSULA ULRIKE/
LENZ, ULRIKE/
SIMON, EVAMARIA/
STEINHÄUSER, MARTIN

**Gott im Spiel.
Godly Play weiter-
entwickelt. Handbuch
für die Praxis**

Leipzig/München/
Stuttgart 2018, 296 S.,
24,95 €



STEINHÄUSER,
MARTIN (HG.)

**Gott im Spiel.
Godly Play weiter-
entwickelt.
Vertiefungs-
geschichten zum
Alten Testament**

Leipzig/München/
Stuttgart 2018, 224 S.,
19,95 €



STEINHÄUSER,
MARTIN (HG.)

**Gott im Spiel. Godly
Play weiterentwickelt.
Jesusgeschichten**

Leipzig/München/
Stuttgart 2018, 320 S.,
22,95 €

Hans Mendl: Ja, manchmal ist das Kleingedruckte äußerst wichtig! Den spezifischen Ansatz des Konzepts »Gott im Spiel« in Anlehnung, Weiterentwicklung und Abgrenzung zum Konzept »Godly Play« von Jerome Berryman erläutert Martin Steinhäuser auf prägnante und hilfreiche Weise im Anhang 5 des Grundlagenbands auf 259–265. Damit wird deutlich, dass die evangelischen Protagonistinnen und Protagonisten im deutschsprachigen Raum die Fokussierung des Godly-Play-Modells auf sonntagsschul- und -gottesdienstähnliche Praxen aufsprengen und die Tauglichkeit ihres Konzepts für weitere religionspädagogische Handlungsfelder für die Altersgruppe von 2–12 Jahren – neben der Gemeinde auch Kindertagesstätte und Schule – belegen wollen.

Die drei bisher vorliegenden Bücher sind ästhetisch und didaktisch äußerst sorgfältig aufbereitet; die vierfarbigen Fotos, die aufschlussreichen Praxisschilderungen und die zahlreichen O-Töne von Teilnehmenden und Verantwortlichen ermöglichen einen anschaulichen und sympathischen Einblick in die Praxis von »Gott im Spiel«.

In der Einleitung des Einführungsbands werden die konzeptionellen Rahmendaten und das idealtypische Aufbauprinzip erläutert, welches sich dann auch in den folgenden Gliederungspunkten konkretisiert: Mit »Bereit werden« ist das erste Kapitel überschrieben, in dem es um die Kontaktaufnahme und die Gestaltung einer angemessenen Lernumgebung geht. Im zweiten Kapitel »Eine Geschichte erzählen und präsentieren« wird das Kernstück des Instruktionselements im Konzept ausführlich und gut nachvollziehbar erläutert; es zielt auf die Schaffung einer dichten, konzentrierten Aufmerksamkeit durch die Orientierung an einem vorgegebenen Erzählkript und durch die Gestaltung eines materialgestützten Bodenbilds. Im dritten Kapitel »Ergründen« wird deutlich, dass das Konzept den Kindern zu-

traut, das Gehörte auf eigene Weise zu deuten; sie sollen in Auseinandersetzung mit Geschichten der Bibel zur Klärung existenzieller Fragen angeregt werden. In der »Spiel- und Kreativphase« (Kapitel 4) konkretisiert sich das Element, das dem gesamten Konzept seinen Namen gegeben hat: Die teilnehmenden Kinder sollen das Gehörte, Gesehene und Besprochene individuell kreativ bearbeiten. Der Hinweis, dass die entstandenen »Produkte« nicht weiter besprochen werden sollen, verdeutlicht die Grenzen des Konzepts in schulischen Kontexten, weil dort Erleben und Reflexion immer in einem ausgewogenen Verhältnis stehen sollten (was durchaus selbstkritisch bedacht wird, z. B. 230). Schließlich soll jede »Gott-im-Spiel«-Einheit in ein Fest (Kapitel 5) münden. In Kapitel 6 (»Mit GOTT IM SPIEL in die Praxis gehen«) werden allgemeine didaktische Aspekte (vom achtsamen Umgang mit den Beteiligten über die Raumgestaltung bis hin zur Gewinnung von Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern) erläutert, Anregungen zur Klärung der persönlichen Motivation gegeben, die besonderen Herausforderungen der verschiedenen Handlungsfelder (Kindergottesdienst, gemeindliche Kindergruppen, Kindertageseinrichtungen, Religionsunterricht) skizziert, und es wird abschließend auf die Bedeutung der spirituellen Fundierung des Konzepts hingewiesen. Nicht nur wegen der eingangs skizzierten konzeptionellen Klärung sind die Anhänge mehr als nur Anhängsel, sondern eine anregende Sammlung von konkreten Hilfestellungen: So wird beispielsweise sehr anschaulich die idealtypische Einrichtung eines »Gott-im-Spiel«-Raums vorgestellt (245). Es werden zentrale Erzählungen aufgelistet, die sich für »Gott im Spiel« eignen (ausdifferenziert nach Glaubensgeschichten mit Kerndarbietungen und Vertiefungsgeschichten, Gleichnissen und Geschichten, die dem Themenfeld der Liturgie zuzuordnen sind), es wird genau beschrieben, welche Rollen die Erwachsenen in den verschiedenen Etappen einer »Gott-im-Spiel«-Einheit haben (in der Regel ein Leiter/eine Leiterin und eine Begleitperson) und wie man sich eine »Gott-im-Spiel«-Geschichte aneignen und ein eigenes Curriculum entwickeln kann. Ab-

gerundet wird der Anhang mit exemplarischen Eltern- und Informationsbriefen.

Mit den weiteren beiden Bänden »Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament« (entfaltet werden »Menschheitsgeschichten«, »Biografiegeschichten« und »Prophetengeschichten«) und »Jesusgeschichten« (Jesus stiftet Gemeinschaft / tut Wunder / lehrt / diskutiert / leidet, stirbt und begegnet auf neue Weise / Geschichten zur Entstehung und zum Aufbau von Texten) erfolgt eine Konkretisierung des Konzepts auf die unmittelbare Praxis hin; jedes Kapitel bietet auch eine exemplarische Skizze für eine mögliche gegenständliche Inszenierung.

Man merkt es den Büchern an, wieviel Herzblut die VerfasserInnen eingebracht haben. Besonders hervorzuheben ist, dass sie – vermutlich auch im Wissen um die kritischen Anfragen bezüglich der Herkunft und damit begrenzten Reichweite des ursprünglichen Ansatzes – kritische Momente selbst benennen. Die Weiterentwicklung der Konzeption vollziehen sie reflektiert im Kontext der aktuellen Standards in Exegese, Religionspädagogik und Praktischer Theologie, besonders mit Blick auf kindertheologische und performative Prinzipien.

Empfohlen werden kann das Buch Religionspädagoginnen und -pädagogen und Lehrenden, die gerne etwas Neues wagen und bei der Erarbeitung von Bibeltexten auch die spirituelle Dimension einbeziehen wollen. Aber auch die klassischen Bedenkensträger könnten sich gerade durch die anschauliche und gleichzeitig wohlbegründete Beschreibung von »Gott im Spiel« dazu genötigt fühlen, auch einmal neue Wege zu beschreiten.