

existierender Person“, als Nothelfer oder Aufpasser. Diese Gottesbilder können jedoch zu Stolpersteinen werden, die in Krisen nicht tragen bzw. schon von Kitakindern hinterfragt werden. Ob Kinder ihre fragilen Teilkonzepte weiterentwickeln bzw. nach der enttäuschten Inanspruchnahme von theistischen Gottesvorstellungen in der religiösen Entwicklung stagnieren, hängt entscheidend von kontinuierlichen und öffnenden Impulsen ihres Umfeldes ab.

Dabei plädiert Szagun für eine Vielfalt von Gottesmetaphern schon im Kindergartenalter. Dies unterstreicht sie in dem Kapitel „Theologische Entscheidungen“, in dem sie nach Möglichkeiten sucht, die Substanz des christlichen Glaubens in eine Sprache zu führen, die in der heutigen Lebenswelt tragfähig ist. Im Anschluss u.a. an Matthias Kroeger umreißt sie die Stärke „non-theistischer“ Vorstellungen, die Gott nicht auf personale Bilder festlegen, sondern sich an der ungegenständlichen Wirklichkeit Gottes als „Geheimnis der Welt“ orientieren. Jesus „als Sprachrohr des Göttlichen“ und die „Geistkraft der Liebe“ sind weitere Sprachbilder für ein mitwachsendes Gotteskonzept.

Szagun hat damit auch die religiösen Begleiterinnen in Kita, Schule, Gemeinde und Familie im Blick, denen der traditionelle Schatz an Gottesbildern fremd (geworden) ist. Praktische religionspädagogische Folgerungen deutet Szagun nur an und verweist auf den 2017 erschienenen Materialband „Wie kommt Gott in Kinderköpfe“, der didaktische Überlegungen genauso enthält wie ausgeführte Impulse und Andachten und sich darum für Praktikerinnen

und Praktiker stärker eignen dürfte und schon bündelnde Abschnitte teilweise wortgleich enthält.

Insgesamt erhält der Band einen faszinierenden Einblick in die Unterschiedlichkeit religiösen Denkens und Erlebens von Kindern. Dies ist hilfreich für alle, die vor diesem Hintergrund eigene Erfahrungen mit Kindern vergleichen und zuordnen wollen. Mit ihren Ergebnissen kritisiert Szagun erneut kognitionspsychologische Stufenmodelle der religiösen Entwicklung.

Die vorgestellten Erhebungsmethoden regen zudem an, genauer hinzuschauen, welche Fragen die begleiteten Kinder in Kita oder Grundschule beschäftigen und welche „Resonanzräume“ (435) sie benötigen. Diese Methoden sollten darum verstärkt in der Ausbildung, Fortbildung oder in Teamstudientagen eingesetzt werden, nicht nur für Erzieherinnen, sondern auch im Vikariat und bei Pastorinnen und Pastoren, die die Kita religionspädagogisch begleiten.

Die Kritik an traditionellen Gottesbildern wie „Vater“ oder „Herr“, die Szagun auch in liturgischen Settings durch andere Formulierungen ersetzt, ist ein wichtiger Impuls für kontroverse Diskussionen.

Hervorzuheben sind zwei empfehlenswerte Kapitel zur Einordnung und Würdigung der Ergebnisse. Stefanie Pfister gibt einen Überblick über den Forschungsstand. Andrea Klimt richtet in einem Dialog mit A.-K. Szagun den Blick auf Schnittmengen und Unterschiede zu anderen Untersuchungen. ◆

Gert Liebenehm-Degenhard

REIHE „GOTT IM SPIEL“

Die in diesem Jahr erschienenen Bände „Gott im Spiel“ des Autorenkreises um Martin Steinhäuser verstehen sich als eine Weiterentwicklung des amerikanischen Konzepts *Godly Play* von Jerome Berryman. Dieses geht von einem staunenden und fragenden Menschen aus, der über die Geheimnisse des Lebens nachdenkt und Grenzen sucht. *Godly Play* will Menschen bei dieser Suche begleiten. Es ist ein Konzept spiritueller Bildung, das junge und älter werdende Menschen dabei unterstützt, ihre Alltagserfahrungen zu deuten und ihrer ganz persönlichen Gottesvorstellung auf die Spur zu kommen. *Godly Play* liegen dabei zwei Überzeugungen zugrunde: 1. Gott will sich im

Leben eines jeden Menschen erfahrbar machen und 2. Das Kind ist der Baumeister seines Lebens und Lernens. Auf der Basis dieser zwei Voraussetzungen ermutigt *Godly Play* Kinder zum Theologisieren und traut ihnen zu, Gott spielend und hörend, feiernd und gestaltend, staunend und redend zu begegnen. Diesen Zielen dienen eine bestimmte Raum-, Zeit- und Beziehungsstruktur sowie eigens entwickelte Darbietungen und Materialien. Geschichten sowie das freie, kreative Spiel genießen hierbei eine hohe Wertschätzung.¹

¹ Vgl. <https://www.godlyplay.de/index.php/was-ist-godly-play> (Zugriff am 23.7.2018).

Der deutsche Titel „Gott im Spiel“ soll die konzeptionelle Weiterentwicklung des Ursprungskonzepts deutlich machen, erscheint allerdings aufgrund der intensiven Vorbereitungs- und Erprobungszeit, der didaktischen Grundlagenarbeit und der wissenschaftlichen Begleitprozesse als sehr bescheiden. Gegenüber dem amerikanischen Konzept gelingt es den deutschen Autoren in ihrer Weiterentwicklung, (theologische) Kritikpunkte des Ursprungskonzepts aufzunehmen und auszubessern, das Konzept an das deutsche Bildungssystem anzupassen sowie Lernprozesse fachwissenschaftlich einzuordnen.

Am Beginn der dreiteiligen Reihe steht das „Gott im Spiel – Handbuch für die Praxis“. Dieses ist das Grundlagenbuch des weiterentwickelten Konzepts und will einerseits Praxiswerk sein, in dem „Theorie und Praxis [sich] verschränken“, andererseits wird hier darauf hingewiesen, dass der Leser nach der Lektüre des Bandes nicht die Kompetenz zur Anleitung von „GOTT IM SPIEL“-Einheiten besitzt, sondern diese in einem Seminar erlangen sollte.

Faktisch werden in dem „Handbuch für die Praxis“ jedoch nicht nur die grundlegenden Elemente des Konzepts *Gott im Spiel* theoretisch beschrieben, sondern immer wieder durch farblich markierte Praxisbeispiele, Übungen und Praxistipps ergänzt, was zu einer Erprobung geradezu einlädt. Die ebenfalls gekennzeichneten Exkurse ergänzen das Grundlagenwissen durch Einblicke in die wissenschaftlichen Kontexte des Konzepts. Einzig die Wahl der Fußnotenplatzierung am Ende jedes Kapitels erschwert die Lesbarkeit des Handbuchs. Daneben bleibt offen, warum die wesentlichen, interessanten und fachlich wichtigen Unterschiede bzw. Weiterentwicklungen des deutschen Konzepts nicht – wie zu erwarten gewesen wäre – zu Beginn des Handbuchs erläutert, sondern erst im Anhang unter Punkt fünf dargestellt werden, was sich nur vor dem Hintergrund verstehen lässt, dass das Handbuch eben doch ein Buch für die Praxis sein will.

Abgerundet wird das Grundlagenbuch durch das Kapitel „Mit *Gott im Spiel* in die Praxis gehen“, das sehr deutlich werden lässt, dass die Autoren die Unterrichtspraxis in Schule und Gemeinde kennen und dem Leser Mut machen wollen, „Gott im Spiel“ trotz aller organisatorischer, räumlicher und zeitlicher Schwierigkeiten auszuprobieren, solange „grundlegende Merkmale [...] – z.B. die

Entschleunigung“² berücksichtigt werden. Der Anhang mit vielen Materialien, Literatur- und Liedtipps rundet dieses Bild ab.

Der zweite und dritte Band der Reihe, die „Gott im Spiel – Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament“ und die „Gott im Spiel – Jesusgeschichten“ bedienen sich jeweils des gleichen Buchaufbaus: Zu Beginn jedes Bandes werden kurz wesentliche Aspekte wie Intention, Raumgestaltung- und Nutzung, das Zeitmanagement, Aufgaben der Leitenden sowie das Curriculum der Geschichten und die Gesten bei den Darbietungen überblicksartig erläutert, wobei darauf hingewiesen wird, dass der Leser mit dem grundgelegtem Konzept *Godly Play* vertraut sein sollte, um sich auf die Weiterentwicklungen von *Gott im Spiel* einzulassen.

Es folgt eine kurze Erläuterung der Entstehung der Vertiefungs- und Jesusgeschichten sowie eine Übersicht der benötigten Materialien (wie z.B. den Wüstensack, die Volk Gottes-Figuren, Teller und Krug, farbige Tücher) die für die Praxis als äußerst hilfreich erscheint, woraufhin sich die eigentlichen Darbietungen anschließen. Zu jeder Darbietung gehört neben dem Erzähltext und den Handlungsanweisungen eine theologische Einführung, Überlegungen zum Umgang mit dem Material, pädagogische Überlegungen, sowie die Erläuterung didaktischer Entscheidungen der Darbietung, was vor allem für Menschen ohne pädagogische oder theologische Ausbildung sinnvoll erscheint.

Am Ende des Buches sind Elternbriefe zu jeder Darbietung zu finden, die Eltern über den Inhalt der Stunde, die Materialien und den konzeptionellen Ansatz von *Gott im Spiel* informieren. Darüber hinaus laden diese Briefe dazu ein, mit den Kindern in ein theologisches Gespräch zu kommen, was ein Wirken des Konzepts über den angeleiteten Rahmen hinaus ermöglicht.

Während der Praxisband „Vertiefungsgeschichten des Alten Testaments“, der 17 „GOTT IM SPIEL“-Darbietungen enthält, tatsächlich als eine Weiterentwicklung der *Godly Play* Geschichten verstanden werden kann, enthält der Band „Jesusgeschichten“ 25 neu entwickelte Darbietungen, die ein viel größeres Spektrum der Person und des Wirkens Jesu darstellen, als es das amerikanische Modell je tat. Jesus wird hier als Person in den Blick genommen und es werden unterschiedliche

² Ursula Ulrike Kaiser, Ulrike Lenz, Evamaria Simon, Martin Steinhäuser: „Gott im Spiel“ – Handbuch für die Praxis, 212.



Ursula Ulrike Kaiser,
Ulrike Lenz,
Evamaria Simon,
Martin Steinhäuser

Gott im Spiel

Handbuch für die Praxis
Evangelische Verlags-
anstalt Leipzig/ Calwer
Verlag / Don Bosco
Leipzig 2018
ISBN 978-3-374-05470-1
250 Seiten, 24,95 €



Martin Steinhäuser (Hg.):

Gott im Spiel

Vertiefungsgeschichten
zum Alten Testament
ISBN 978-3-374-05468-8
220 Seiten, 19,95 €



Martin Steinhäuser (Hg.):

Gott im Spiel

Jesusgeschichten
ISBN 978-3-374-05469-5
320 Seiten, 22,95 €

Glaubensgeschichten, in denen er eine Rolle spielt, unter den Oberbegriffen „Jesus stiftet Gemeinschaft, tut Wunder lehrt, diskutiert, leidet und stirbt und begegnet auf neue Weise“ angeboten, was als didaktisch sinnvoll und theologisch nachvollziehbar erscheint.

Doch auch der Band „Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament“ nimmt Aspekte auf, die Jerome Berryman so nicht bedacht hat: Hier gibt es längere, komplexere Darbietungen, die einen höheren kognitiven Anspruch haben. Die

gewählten Texte (z.B. Sara und Hagar) enthalten schwierige, teilweise verstörende Konflikte und regen so (mit Hilfe der neuen Ergründungsfrage: Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?) zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit der Bibel an. Zusammenfassend kann also von einer gelungenen Weiterentwicklung des amerikanischen Konzepts gesprochen werden, die mit der „Gott im Spiel“-Reihe entstanden ist. ◆

Lena Sonnenburg



Gymnasialpädagogischen Materialstelle der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern (Hg.)

Unter die Haut – Stigmata und Tattoos

Theologische Verortungen, Texte, Bilder Anregungen für den Religionsunterricht von Roland Deinzer mit Beiträgen von Hans Jürgen Luibl, Inken Mädler, Peter Bubmann Heilsbronn 2018
Zu beziehen über: materialstelle.rpz-heilsbronn@elkb.de

UNTER DIE HAUT – STIGMATA UND TATTOOS

Großartig! Da hat jemand ein genuin anthropologisches Thema verfolgt, das bisher tatsächlich noch niemand in dieser Reflexionstiefe für den Religionsunterricht entdeckt hat: Stigmata und Tattoos. Prämisse dieser Arbeitshilfe ist die Überzeugung, „Körperkunst und Körpermodifikationen [als] anthropologische Konstanten von vor Urzeiten bis zur Postmoderne“ seien sowohl als „künstlerischer Selbsta Ausdruck“ als auch „als Manifestation von Transzendenz-erfahrungen“ zu verstehen.

Ihren Anfang nahm diese Arbeitshilfe mit einem Seminar für Christliche Publizistik, das Prof. Hans Jürgen Luibl im Sommersemester 2014 an der Universität Erlangen-Nürnberg angeboten hat. Aus diesem Seminar heraus entstand die Konzeption einer Ausstellung, die 2015 bei BildungEvangelisch in Erlangen zu sehen war. Und schließlich mündeten die theoretischen Annäherungen an das Thema sowie konkrete unterrichtspraktische Ideen in die vorliegende Arbeitshilfe. Dass der Ausstellungskatalog als Materialschatz beiliegt, freut die Religionslehrerin besonders.

Hans Jürgen Luibl, Inken Mädler und Peter Bubmann stellen der Arbeitshilfe drei grundsätzliche Artikel voran: Luibl nimmt seine Leserinnen und Leser mit auf einen „kulturgeschichtlichen Spaziergang“ durch „Körperzeichen im Wandel der Zeiten“. Das erste Tattoo macht er 35.000 v. Chr. fest: Knochen mit Kerben, in die der Mensch seine Erfahrung der Jagd und des Überlebens eingeschrieben habe. Es folgt eine spannende biblische Rückbindung – vom Einritzen des göttlichen Odems in den Menschen bis zum im wahrsten Sinne des Wortes einschneidenden Erlebnis des Bundesschlusses. Der Weg geht weiter über Erfahrungen der Stigmatisierung beispielsweise bei Franz von Assisi und schließlich zur Bedeutung von Tattoos als Einschreibung

menschlicher Grenz-Erfahrungen „in den individuellen, sozialen und religiösen Körper“. Luibls steile These am Ende: „Theologisch aber gilt: Der tätowierte und stigmatisierte Körper ist der materialisierte Stellvertreter Gottes. Wer oder was Gott ist, lässt sich nicht mehr in Geschichten erzählen, sondern im Abtasten und Ansehen von tätowierten und stigmatisierten stummen, dinglichen Körpern entdecken.“ Man erkennt die große Chance dieses Themas: ganz nah bei den Schülerinnen und Schülern und ganz nah bei gesellschaftlichen Entwicklungen und menschlichen Erfahrungen zu sein.

Mädler verfolgt den überzeugenden Gedanken von Tattoos als Kommunikation von Grenzerfahrungen. Das geschieht unter der Prämisse eines weiten Religionsbegriffs: „[V]iele scheinbar alltägliche Phänomene der als populär apostrophierten Ausdruckskultur [rekurrieren] auf Erfahrungen des Außeralltäglichen [...] und [können] insofern religionshaltig sein [...], als sie Kontingenzbewältigung vollziehen und Lebenserfahrung deuten, die sich an der Grenze dessen bewegt, was wir in der Hand haben.“ Neben diesem Zugang über visualisierte menschliche Grunderfahrungen bietet Mädler weitere Perspektiven und wunderbare Gesprächsanlässe für Jugendliche:

- Tattoos seien signifikant für die Zugehörigkeit des Tätowierten zu einer bestimmten Gruppe und deren Identität, zeigten also exklusiven wie inklusiven Charakter. Hier verweist sie auch auf van Genneps Rites de passages.
- Identitätsbildung geschehe in (veränderbaren) Bildern. Der Wunsch, Tattoos entfernen und ggf. erneuern zu lassen, lasse die eigene Haut „zu einer Art menschlichem Palimpsest [werden], das frühere Texturen durchscheinen lässt“. Folgerichtig und theo-