

50). Hier vermisst man zudem das Kriterium der statistischen Signifikanz: Vermutlich dürften viele der kleinen Effekte nicht signifikant sein, so dass diese eine Interpretation eigentlich nicht verdienen.

Ein besonders interessanter Teil der ersten Studie erfragt Teilnahmebarrieren für den Sportverein, die Kirchengemeinde und das Jugendzentrum (51–58). Vergleicht man die Werte aus den drei separat abgedruckten Tabellen, werden Profile der jeweiligen Angebote deutlich. So ist die Barriere, dass man niemand kenne, der dort hingehet, beim Jugendzentrum überraschenderweise höher als bei der Kirchengemeinde, während dies für den Sportverein fast gar nicht zutrifft. Solche direkten Interpretationen der Items, auch unabhängig von der Lebensstilzuordnung, bieten ein Plus der Studie, das noch größere Aufmerksamkeit verdient hätte.

Auch Studie 2 ist im hessischen Regionalbereich verortet, sie präsentiert eine Befragung des Jugendkirchentags in Darmstadt 2014. Insgesamt 287 Teilnehmende wurden bei 25 verschiedenen Veranstaltungen befragt, von 19 Veranstaltungen liegen verwertbare Ergebnisse vor. Schon alleine die Beschreibung der Veranstaltungen (von „Taizé hautnah“ bis zum „Bundestagstruck“) bietet eine in der Literatur selten zu findende aufschlussreiche Darstellung eines größeren kirchlichen Jugendevents. Zusätzlich zu allgemeinen Auswertungen bietet diese Studie auch eine Zuordnung der Einzelveranstaltungen in das aus Studie 1 bekannte Wertefeld. „Es zeigt sich, dass die Jugendlichen in ihrer Unterschiedlichkeit tatsächlich unterschiedliche Veranstaltungen besuchen“ (83, vgl. auch 102): Diese Erkenntnis ist zwar nicht verwunderlich, empirisch aber doch innovativ umgesetzt. Der vom Autor und seinem (nicht näher benannten) Team betriebene Aufwand, zwei Dutzend Einzelveranstaltungen parallel für Evaluationszwecke zu besuchen, verdient großen Respekt. Die Ausschöpfungsquote der Veranstaltungen ist dabei sehr unterschiedlich. Bei kleinen Veranstaltungen wurden zum Teil fast alle Teilnehmende befragt (manchmal nur 6 Befragte!), bei manchen Großveranstaltungen liegt die Quote bei lediglich 3% der Veranstaltungsbesucher. Neben den Wertebefragungen enthält der differenziert vorgestellte Fragebogen (64–68) weitere Itembatterien zur Bewertung der Veranstaltung und, etwas gewagt, sogar zum hypothetischen Gottesbild der jeweiligen Veranstaltung bzw. ihrer Organisatoren. Eine kurze Diskussion schließt die Ergebnisdarstellung zur zweiten Studie ab.

Im Abschlusskapitel stellt der Autor den Ertrag beider Studien zusammen und bezieht ihn auch auf die Jugendarbeit und deren Wirksamkeit. Jedem der vier Lebensstil-Quadranten werden Zielgruppenbeschreibungen zugeordnet, die man mit kirchlichen Angeboten mehr oder weniger gut erreiche. Auch wenn das Arbeitsfeld „Jugendarbeit“ hier wie im gesamten Buch häufig genannt wird, bleibt ein konzeptioneller Anschluss an die aktuellen Jugendarbeitsdebatten jedoch weitgehend aus. Als Referenzautoren werden mit Wendt (1996) und Kep-

peler (1997) zum Teil recht veraltete Darstellungen genannt, die systematische Einordnung der immer wieder verwendeten Begrifflichkeiten der mobilen und der offenen Jugendarbeit könnte präziser erfolgen. Dies allerdings liegt nicht im Zielbereich des Buchs: Es will zunächst einen rein deskriptiven Blick auf jugendliche und deren differenzierte Lebensstile werfen, und das gelingt durchaus. Interessenten aus dem Feld der Jugendarbeit erhalten hier einen detaillierten Forschungseinblick, aus dem sowohl Anregungen für eigene Forschungsvorhaben als auch Impulse für die Praxisentwicklung zu ziehen sind. Insbesondere der Ansatz, Einzelveranstaltungen von evangelischen Großevents detailliert im Blick auf die erreichten Jugendlichen zu erheben, bietet einen wichtigen und bislang wenig praktizierten Zugang, die Passung evangelischer Jugendarbeitsformate auf die zu erreichenden Jugendlichen empirisch zu überprüfen.

**Ursula Ulrike Kaiser, Ulrike Lenz, Evamaria Simon, Martin Steinhäuser:** Gott im Spiel. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, Stuttgart, Leipzig, München 2018, 293 S., 24,95 € (Handbuch)

**Steinhäuser, Martin (Hg.):** Gott im Spiel. Godly Play weiterentwickelt. Jesugeschichten, Stuttgart, Leipzig, München 2018, 319 S., 22,95 € (NT)

**Steinhäuser, Martin (Hg.):** Gott im Spiel. Godly Play weiterentwickelt. Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament, Stuttgart, Leipzig, München 2018, 220 S., 19,95 € (AT)

**Steinhäuser, Martin, Øystese, Rune (Hg.):** Godly Play. European Perspectives on Practice and Research. Gott im Spiel. Europäische Perspektiven auf Praxis und Forschung, Münster, New York 2018, 416 S., 39,90 € (Perspektiven)

Besprochen von **Prof. Dr. Peter Müller:** Pädagogische Hochschule Karlsruhe, Bismarckstraße 10, 76133 Karlsruhe, E-Mail: mupe1@web.de

<https://doi.org/10.1515/zpt-2019-0011>

Eine sachliche und eine persönliche Bemerkung vorweg. Das Konzept von „Godly Play“ wurde von Jerome Berryman im Kontext der Sundayschool der Episcopalian Church in den USA entwickelt und in mehreren Praxisbänden dargelegt.<sup>1</sup> Es handelt sich um ein Konzept spiritueller Bildung mit dem Ziel biblische Erzählungen und kirchliche Symbole kennenzulernen und mit der eigenen Lebensgeschichte zu verknüpfen. In Deutschland wird „Godly Play“ seit 2003 rezipiert, zunächst als Übersetzung von Berrymans Arbeiten (Godly Play 1–5). Zunehmend

<sup>1</sup> Vgl. u. a. Berryman, J.W., *Godly Play. An Imaginative Approach to Religious Education*, Minneapolis 1991; ders., *Teaching Godly Play. The Sunday Morning Handbook*, Nashville 1995.

stellte sich aber heraus, dass der kirchlich-theologische Hintergrund von „Godly Play“ mit den Erfordernissen kirchlicher und schulischer Religionspädagogik in Deutschland nicht ohne weiteres in Einklang zu bringen war (vgl. NT, 21f). Daraus entwickelte sich das Bedürfnis einer Weiterentwicklung des ursprünglichen Konzepts. Die jetzt zu besprechenden Bände „Gott im Spiel“ sind ein Ergebnis dieses Entwicklungsprozesses. Hinzu kommt ein Sammelband, der die europäische Perspektive auf Praxis und Forschung zu „Godly Play“ / „Gott im Spiel“ dokumentiert.

Die persönliche Vorbemerkung: Meine erste Lektüre von Berrymans Veröffentlichungen war überwiegend kritisch. Den pädagogischen Zugang über die Montessori-Pädagogik empfand ich zwar als ansprechend, insgesamt erschien mir das Konzept aber exegetisch fragwürdig und theologisch einseitig. Als ich dann erste „Godly-Play“-Einheiten erlebte, erkannte ich aber zunehmend die religionspädagogischen Chancen, die in dem Konzept stecken. „Godly Play“ erschließt sich allein auf der theoretischen Ebene tatsächlich nur unzureichend. Unabdingbar gehört dazu die Darbietungen mitzuerleben und durch eigenes Mitdenken und Tun mitzugestalten.

Vier Büchern mit insgesamt 1250 Seiten mit einer kurzen Rezension umfassend gerecht zu werden, ist kaum möglich. Einige Aspekte müssen genügen.

Die Einleitung zu den Jesusgeschichten (9–20) und den alttestamentlichen Vertiefungsgeschichten (9–22) geben jeweils einen Überblick über das Konzept von „Gott im Spiel“ (ausführlich beschrieben im Handbuch). Ausgangspunkt sind die Fragen der Kinder und ihre Wege der Welterkundung; sie sollen den existenziellen Grundfragen ihres Lebens auf die Spur kommen; dazu wird ihnen die jüdisch-christliche Tradition als Hilfe für den Suchprozess und damit die Möglichkeit angeboten ihre Fragen und Gedanken in Sprache zu fassen; dies geschieht in einem Wechselspiel von individueller Suche und Gemeinschaftserfahrung – und in einem geschützten Raum, in dem die Geschichten selbst den Rahmen bilden (AT, 10f.). Eine „Gott-im-Spiel“-Einheit besteht aus der Vorbereitung für die Erzählerin und die Begleitperson; der Darbietung der Geschichte, die sich ganz auf die Erzählung selbst und die verwendeten Materialien konzentriert; der Ergründungsphase, in der offene Gesprächsanreize gegeben werden; der Kreativphase, in der sich die Teilnehmer/innen selbsttätig mit dem Erlebten befassen; und schließlich einem kleinen Fest als Abschluss (AT, 12f.).

Die Geschichten werden in Glaubensgeschichten (Erfahrungen, die Menschen mit Gott in Raum und Zeit machen), Gleichnisse (kreative Interpretationen des Reiches Gottes) und liturgische Handlungen (biblische Stoffe und deren kirchliche Ausdrucks- und Gestaltungsformen, AT, 17) unterschieden. Je nach Art der Geschichten verändern sich auch die Impulsfragen für das Ergründungsgespräch (17f.). Unterschieden werden auch besonders wichtige Erzählungen (Kerndarbie-

tungen), die im Lauf eines mehrjährigen Curriculums mehrfach erzählt werden, und ergänzende Darbietungen. Die Materialien für alle Geschichten haben in den Regalen des „Gott-im-Spiel“-Raums ihren festen Platz.

Die neuen Geschichtenbände bieten zu den einzelnen Erzählungen biblisch-theologische und pädagogische Hintergrundinformationen, legen erzählerische und spielerische Entscheidungen, den Ort im Gesamtcurriculum und die verwendeten Materialien dar und schließen mit der detaillierten Vorlage für die Erzählung. Ergänzend kommen Erläuterungen zum Material und Besonderheiten der jeweiligen Darbietung hinzu. Gegenüber den ursprünglichen „Godly-Play“-Bänden hatten die deutschen Übersetzungen bereits deutlich mehr Hintergrundinformationen geboten. In den nun vorliegenden Büchern haben die exegetisch-theologischen und pädagogischen Überlegungen noch einmal erheblich an Prägnanz gewonnen. In den 18 alttestamentlichen Vertiefungsgeschichten sind „Menschheitsgeschichten“ (Im Garten Eden, Isaak und Abraham, Rut und Noomi, Hiob), Biographiegeschichten (Sara und Hagar, Jakob, Josef, Mose, Samuel, David – über die Bezeichnung „Biographiegeschichten kann man allerdings streiten) und Prophetengeschichten (Elia, Jesaja, Jeremia, Hesekiel und Daniel) sowie eine Einleitung zur Konzeption und Elternbriefe zu den einzelnen Geschichten enthalten. Aus dem Neuen Testament sind Gemeinschaftserzählungen, Wundergeschichten, Gleichnisse und Streitgespräche, Passions- und Ostererzählungen sowie Geschichten zu Entstehung und Aufbau des Neuen Testaments hinzugekommen. Die Auswahl hätte natürlich auch anders erfolgen können; sie wird aber jeweils begründet (zu den alttestamentlichen Darbietungen AT, 23–25; zu den Jesusgeschichten NT, 20–25) und ist insofern schlüssig.

Die Erweiterung des Konzepts durch 18 alt- und 25 neutestamentliche Darbietungen ist nicht lediglich eine Ergänzung der vorausgehenden Bände (so NT, 22), sondern hebt im Gesamtcurriculum den Akzent auf den biblischen Grundlagen deutlicher hervor als dies in den Vorgängerbänden mit ihrer Einbindung der biblischen Texte in die Struktur einer kirchlichen Lehre (bei Berryman die der Episcopalian Church) der Fall war. Dass dabei auch „schwierige Texte“ (z. B. „Opferung“ Isaaks Gen 22,1ff.; Hiob; Arbeiter im Weinberg Mt 20,1ff.; Johannesprolog Joh 1,1–14) aufgenommen sind, lässt ebenso wie beispielsweise die Einheit von den vier Evangelien (NT, 255ff.) das Bemühen erkennen, der biblischen Tradition und dem hermeneutischen Bemühen um die Texte insgesamt gerecht zu werden.

Hinter der Raumkonzeption von „Gott im Spiel“ (Handbuch, 81–87) verbergen sich theologische Grundentscheidungen. Die zentrale Stellung des Fokusregals (das an einen Altar erinnern und bei allen Darbietungen vorhanden sein soll, Handbuch 83) mit den Figuren des segnenden Christus und der „Heiligen Familie“ sowie den liturgischen Farben des Kirchenjahres, außerdem mit der Bibel und den Materialien für Taufe und Abendmahl kennzeichnet den Raum

nicht nur als „einen religiösen Raum“ (Handbuch, 83), sondern ausdrücklich als christlichen (interreligiöse Aspekte kommen faktisch nur ansatzweise vor, vgl. z. B. AT, 47). Links und rechts neben dem Fokusregal sind die Materialien zum Weihnachts- und Osterkreis angeordnet, daran schließen sich die alt- und neutestamentlichen Erzählungen an. Vertikal sind die Erzählungen nach Wichtigkeit geordnet: ganz oben jeweils die Kerndarbietungen, darunter die Vertiefungsdarbietungen und ganz unten weitere Materialien. Die Anordnung des Raums soll deutlich machen, dass „Gott im Spiel“ in einer vorbereiteten und wohl geordneten Umgebung stattfindet. Außerdem dienen die Materialien nicht nur der Darbietung selbst, sondern können von den Teilnehmenden während der Kreativphase auch selbstständig verwendet werden. Die Vorstellung, dass man die Bibel und die christliche Tradition wie einen Raum erkunden kann, ist als hermeneutische Grundidee ohne Zweifel attraktiv.

Wie die Raumkonzeption im Sinne einer vorbereiteten Umgebung wirkt, so wirkt auch die Art und Weise des Erzählens (Handbuch, 74 f.), bei der die Erzählerin hinter die Erzählung zurücktritt. Ihre Aufmerksamkeit ist ganz bei der Erzählung (deshalb hat auch die Begleitperson in dem Konzept eine wichtige Funktion). Auf diese Weise soll gewährleistet werden, dass sich auch die Aufmerksamkeit der Beteiligten auf die Geschichte richtet. Der sorgfältige Umgang mit den Materialien, die konzentrierte Langsamkeit und die gezielte Gestik unterstreichen die Darbietung. Das Ergründungsgespräch (Handbuch, 95–127) will mit offenen Fragen erreichen, dass die Teilnehmenden ihre eigenen Gedanken und Empfindungen zur dargebotenen Geschichte äußern, miteinander ins Gespräch kommen und sich selbst zu der Geschichte in Beziehung setzen. Die Fragen differenzieren zwischen den Glaubensgeschichten, den Gleichnissen und den liturgischen Handlungen. Vor allem die Fragen bei den Glaubensgeschichten können erhellend sein (97 f.): „Was ist dir das Liebste in der Geschichte? Was könnte das Wichtigste in der Geschichte sein? Gibt es etwas an der Geschichte, das von dir erzählt? Gibt es etwas, was wir weglassen könnten und wir hätten immer noch alles, was wir für die Geschichte brauchen?“ Die Ergründungsfragen bei den Gleichnissen (Handbuch 99 f.) erschließen sich weniger und werden m. E. dem Gleichnischarakter der Texte teilweise nicht gerecht (dies trifft besonders auf die Frage zu, was bestimmte Elemente „in Wirklichkeit“ bedeuten).

Dass mit den neuen Bänden eine erhebliche exegetisch-theologische Ergänzung und Weiterentwicklung einhergeht, macht „Gott im Spiel“ anschlussfähig an die religionspädagogische Diskussion in Europa und besonders in Deutschland. Diesem Ziel dient auch der Theorieband (Perspektiven). Das Buch geht auf eine internationale Forschungskonsultation zurück, die 2016 in Riga stattfand. Hinzu kommen Beiträge aus der Religionspädagogik, die sich aus verschiedenen Perspektiven mit „Gott im Spiel“ beschäftigen. Für die Diskussion in Deutschland

ist vor allem die Frage nach dem Verhältnis zu theologischen Gesprächen mit Kindern bedeutsam (vgl. die Beiträge von Schweitzer und Freudenberger-Lötz); zwischen der Ergründungsphase von „Gott im Spiel“ und dem theologischen Gespräch gibt es eine Schnittmenge (145), es bleiben aber auch offene Fragen (nach dem kirchlichen oder schulischen Kontext, dem möglicherweise engführenden Charakter der Materialien, der Auswahl der Geschichten, dem religiösen Pluralismus, 142 f.; vgl. auch Handbuch 111.117). Hier halte ich weitergehende Forschung für sinnvoll. Steinhäusers interessanter Beitrag zur Imagination (184–200) führt ins Zentrum von „Gott im Spiel“ und arbeitet die Beziehung zwischen Individualität und institutioneller Formung (191) im Ergründungsgespräch gut heraus, berücksichtigt aber m. E. nicht genügend, dass auch diese Phase mit ihren vorgegebenen Fragen stark vorgeprägt ist (im Sinne einer in sich geschlossenen Logik und Atmosphäre, 398). Die Erfahrungen, die Berryman aus seiner eigenen Lebensgeschichte einspeist (129–140), treffen auf viele Kinder und Jugendliche im heutigen Deutschland jedenfalls kaum zu. Auch die Vielfalt der religiösen „Landschaft“ spiegelt sich im bisherigen Konzept nicht (allenfalls die Vielfalt innerhalb des Christentums). Schließlich möchte ich anmerken, dass das Verhältnis von „Gott im Spiel“ zu verschiedenen bibeldidaktischen Entwürfen m. E. noch eine genauere Betrachtung verdient.

Insgesamt bieten die Bände einen umfassenden Einblick in das Konzept von „Gott im Spiel“ und dessen konkrete Umsetzung. Sie laden zum Kennenlernen und Ausprobieren ein und ermöglichen mit ihrem theoretischen Hintergrund jetzt auch die Möglichkeit zum intensiven religionsdidaktischen Gespräch.

**Nancy L. Eiesland:** *Der behinderte Gott. Anstöße zu einer Befreiungstheologie der Behinderung*, übersetzt und eingeleitet von Werner Schüßler, Würzburg: Echter Verlag 2018, 176 S., 14,90 €

Besprochen von: **Anna Neumann:** Institut für Evangelische Theologie, Universität Paderborn, Warburger Straße 100, 33089 Paderborn, E-Mail: anna.neumann@uni-paderborn.de

<https://doi.org/10.1515/zpt-2019-0012>

Bereits 1994 in den USA unter dem Titel „The Disabled God“ erschienen, gibt es nun diesen „Klassiker“ der Befreiungstheologie der Behinderung dank Werner Schüßler auch in deutscher Sprache. Im Mittelpunkt steht das Symbol von „Jesus Christus, dem behinderten Gott, der gegenwärtig ist in der Auferstehung und in der Kirche und dessen Leib erneut gebrochen wird in jedem eucharistischen Nachvollzug“ (26). Mit dem Bild des behinderten Gottes verfolgt die 2009 verstorbene Eiesland, Professorin für Religionssoziologie mit einer angeborenen