

Im Garten Eden

Ein Kapitel aus:



EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT
Leipzig

EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT
www.eva-leipzig.de



DON BOSCO MEDIEN
www.donbosco-medien.de



CALWER VERLAG:
www.calwer.com

Einleitung

Martin Steinhäuser

- „Ich glaub, Gott war immer glücklich, weil, er wollte bestimmt, dass die beiden Menschen in die Welt zieh'n.“ (...)
- „Ich hätte da 'n Beispiel, zum Beispiel wenn du Sachen machst mit ganz viel Krach mit deinen Freunden und du darfst es nicht, unter dir die meckern dann und dann, wenn deine Eltern wiederkommen, darfst du's dann nicht mehr weitermachen, dann hattest du dabei ganz viel Spaß.“ (...)
- „Ich denke, Gott ist in unserer Seele, wie so ein Geist.“¹

Diese Sätze stammen von Schülern einer 3. Klasse. Sie ergründeten miteinander die GOTT IM SPIEL-Einheit „Im Garten Eden“ (s.u. S. 32ff.). Welche Vorstellungen und Fragen regen die Überlegungen der Kinder bei *Ihnen* an, den Leserinnen und Lesern?² Vielleicht würden Sie gern wissen: Was ging dem Gesprächsausschnitt voraus, was sagten andere Kinder? Was tat die Leiterin? Welche *nonverbalen* Signale sendeten die Kinder? Führten die Kinder ihre Gedanken und Gefühle in der Spiel- und Kreativphase weiter? Für mich klingt eine nachdenkliche, doch auch engagierte, fast aufgeregte Gestimmtheit durch die Worte. Eine Atmosphäre, in der auch vage Ideen oder spontane Assoziationen geäußert werden dürfen. Die Kinder knüpfen ihre Alltagserfahrungen und vielleicht auch innere Wünsche an den Stoff der Darbietung an.

Mit solchen einleitenden Wahrnehmungen und Fragen nähern wir uns GOTT IM SPIEL. Was hat es mit diesem ‚Konzept spiritueller Bildung‘ auf sich? Worum geht es, was ist hier ‚Sache‘? Erwachsene begleiten Kinder, damit diese in einem geschützten Raum ihre religiösen Vorstellungen erspüren, entfalten, erdenken und konfrontieren können. Darbietungen stimulieren das Nachdenken. Materialien laden zum Spiel ein. Beziehungen werden ernstgenommen, zwischenmenschlich wie zu Gott. Auch für Jugendliche und Erwachsene öffnen sich Wege des Staunens und Fragens. Eine bestimmte Schrittfolge unterstützt die individuellen Prozesse (siehe www.godlyplay.de).

Das vorliegende Buch enthält *Vertiefungs*darbietungen. Es setzt voraus, dass die Leserinnen mit dem Godly Play-Konzept grundlegend 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

- 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 sowie
- 1.6 zu den Gesten.

Ausführliche Darstellungen finden sich im Bd. 1 der Godly Play-Buchreihe sowie im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Bücher.³ Im letztgenannten Buch finden sich auch genauere Überlegungen zum Einsatz von GOTT IM SPIEL in den unterschiedlichen Handlungsfeldern von Gemeinde, Schule sowie in anderen Kontexten und mit anderen Altersgruppen.⁴ Zahlreiche Fotos, Praxisbeispiele und Übungen für die Leser dienen der Veranschaulichung und Anwendung ebenso wie Kopiervorlagen und Übersichten im Anhangsteil des Buches.

1 Quelle: Steinhäuser, Martin; Simon, Evamaria: „Ich frage mich, ob Gott am Ende glücklich war ...“. Glück und Heil als heuristische Aspekte in Godly Play, in: Jahrbuch für Kindertheologie, Bd. 10, Stuttgart 2011, 60–80, mit Transskript und axialer Codierung, <http://www.godlyplay.de/index.php/literatur/texte-und-vortraege-zu-godly-play> (Zugriff 02.01.2017).

2 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.

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

4 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.

Außerdem setzt das vorliegende Buch voraus, dass die Leser – neben den allgemeinen Konzept-Kenntnissen – die alttestamentlichen Glaubensgeschichten (Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe)⁵ kennen und mit Gruppen erkundet haben. Denn eben diese werden hier vertieft. Darum geht es in Teil 2 dieser Einleitung:

- 2.1 Die Weiterentwicklung der GOTT IM SPIEL-Geschichten aus ihrer Vorlage bei Godly Play
- 2.2 Die drei Untergattungen dieser Geschichten
- 2.3 Was wird mit ihnen „vertieft“, wo ist also ihr Ort im Raum?
- 2.4 Was heißt „vertieftes Ergründen“?
- 2.5 Übersicht aller Materialien der Darbietungen dieses Buches
- 2.6 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 nahekommenen, 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 und an ihnen arbeiten 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.
- 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

⁵ Berryman, Jerome: Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 3: Praxisband Glaubensgeschichten. Hg. v. Martin Steinhäuser, 3. überarb. und ergänzte Auflage, Leipzig 2017.

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.

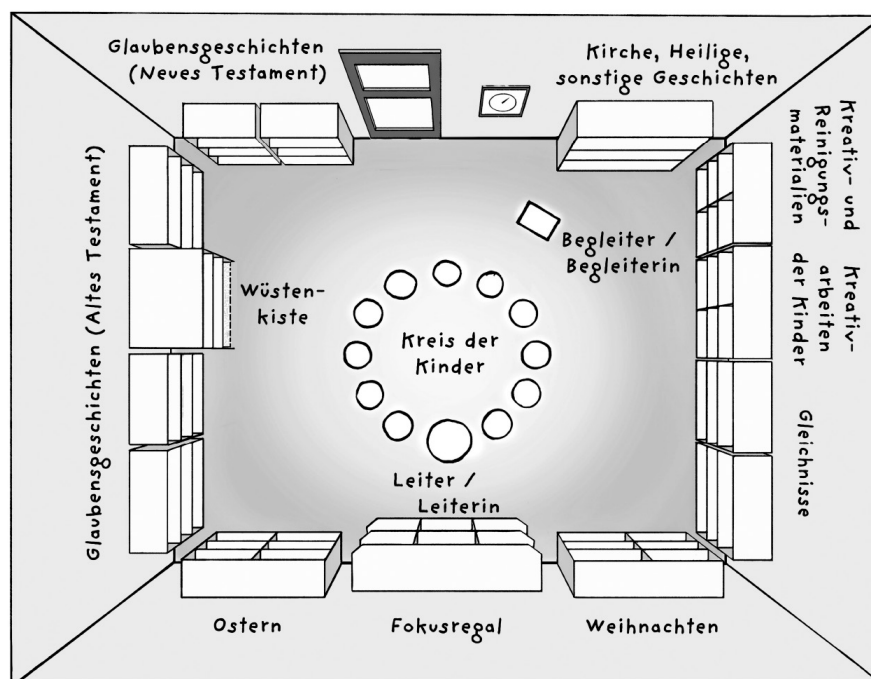
.....

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 folgende Schema veranschaulicht eine solche „idealisierte“ Übersicht.



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

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 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 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 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 werden 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 gehen 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 eines 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 sind viele kleine Orte im Raum entstanden, aus einzelnen Kindern oder in kleinen Gruppen, mit ihrer jeweiligen Beschäftigung. 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 konzentrische 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 sinnen 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 Situation 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, ist die Herleitung des GOTT IM SPIEL-Konzeptes von Jerome Berrymans Godly Play gut zu erkennen. 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 zuzuwenden 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 gewähren. 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.⁶

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?
	<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>	
Bereit werden	<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 	<ul style="list-style-type: none"> • nimmt seinen Platz auf einem niedrigen Stuhl an der Tür ein • begrüßt die Kinder, möglichst mit Namen, und heißt sie willkommen • achtet auf Entschleunigung

⁶ 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.

	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • 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
Darbietung der Geschichte	<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
Ergründen	<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 • 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 	<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"> • 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 • verabschiedet die Kinder, evtl. mit einem individuellen oder gemeinsamen Segen 	<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 • hilft beim Aufräumen • verabschiedet die Kinder an der Tür (teilt die Elternbriefe aus)
<p>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.</p>		

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, welche sich in dieser oder jener Hinsicht auch anders ausdrücken kann. Ihre Haltung ist bestimmt vom 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 enthält 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 spielen in einer Wüstenkiste oder einem Wüstensack. „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 auf das spielerische Austesten der Grenzen im alltäglichen und spezifisch christlichen Sprachsystem. 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?⁷

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?⁸

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;⁹ ansonsten bildet sie eher eine dem spirituellen Prozess zugrunde liegende, eigentümliche Kommunikationsweise.

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 „Vertiefungsdarbietungen“ 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, Bibelllexika, Kinderbücher zu theologischen Themen, Bibel-Atlanten oder andere Materialien 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 in 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.

⁷ Berryman, Jerome: a.a.O. (Bd. 3), S. 116ff.

⁸ 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.

⁹ Berryman, Jerome: a.a.O. (Bd. 3), S. 181ff.

4) Curriculum

Das wesentliche Planungs-Merkmal 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 regiert der *Lehrplan*. Dort müssen sich die Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Darbietungen einordnen und unter dieser Prämisse den Kindern einen spezifischen Zugang zu den ansonsten eher unterrichtlich erarbeiteten 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‘. Z.B. deutet eine senkrecht aufgestellte Hand 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.

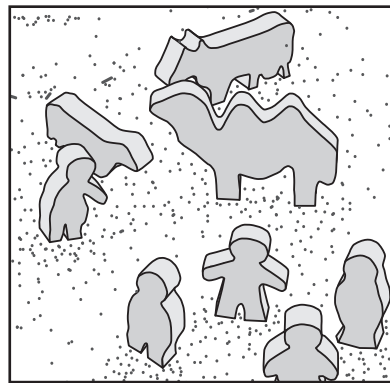
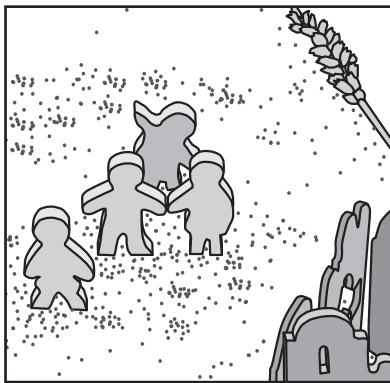
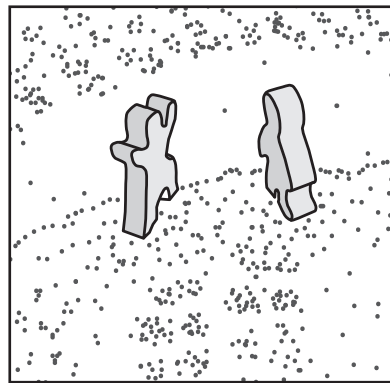
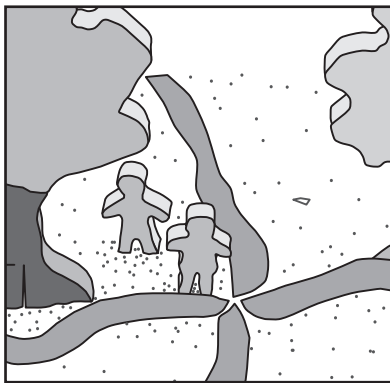
Manche Gesten, die in den Darbietungen des vorliegenden Buches vorgeschlagen werden, sind in den linken Spalten der Geschichten-Texte nicht leicht zu beschreiben, wie etwa die Wirbelsturm-Geste bei „Ijob“. Deshalb finden Sie zu jeder Darbietung einen sog. QR-Code im Buch abgedruckt, wie hier im Beispiel 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 Internet-link verwenden, um den entsprechenden Film aufzusuchen, z.B. www.godlyplay.de/ijob. 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.

(Fortsetzung der Einleitung bis Seite 29)

MENSCHHEITS- GESCHICHTEN

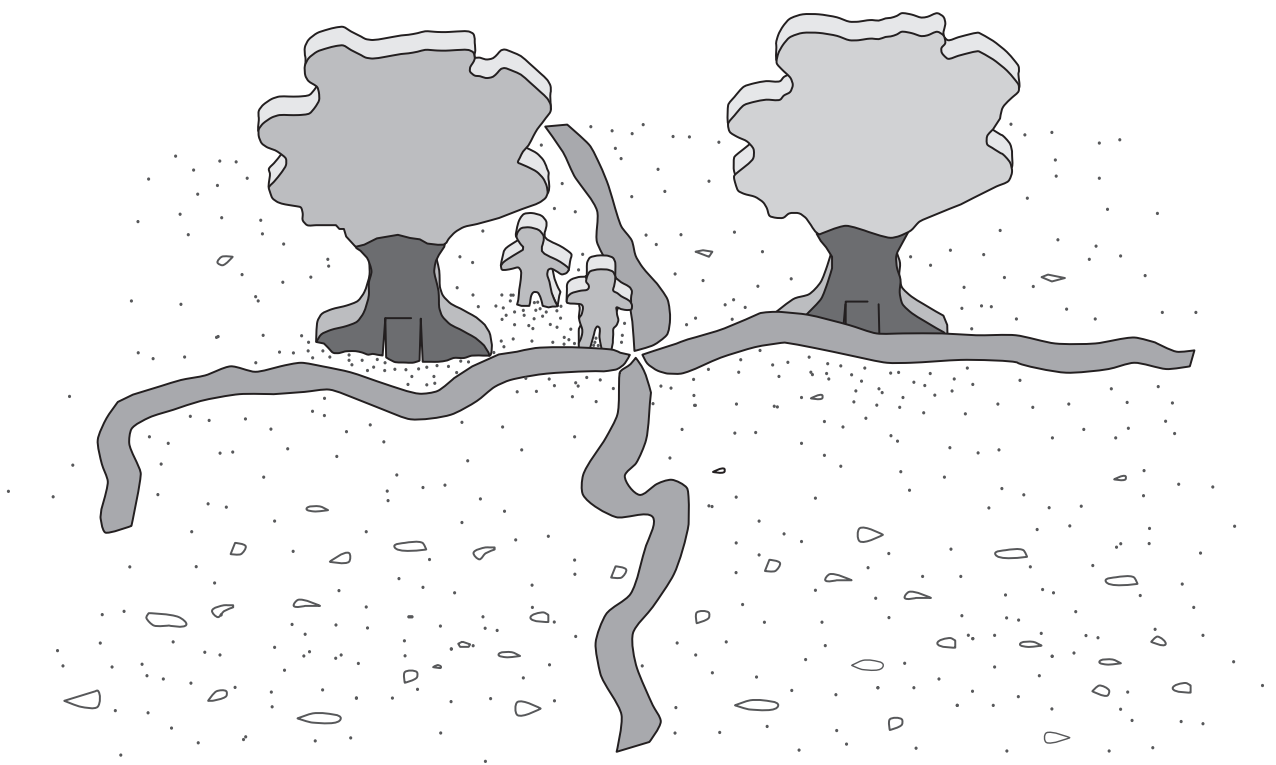


Im Garten Eden

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Eine Geschichte über existentielle Fragen nach Gründen für gelingendes oder nichtgelingendes Zusammenleben von Mensch und Mensch und Mitwelt und von Menschen mit Gott, um Fragen nach Glück und Unglück, Freiheit und Gebundenheit, Gottebenbildlichkeit und Unterschiedenheit des Menschen von Gott. Keine Geschichte von der Entstehung der Welt. (1Mose 2–3)

- Glaubensgeschichte
- Vertiefungseinheit: Menschheitsgeschichte



Spielszene: Die Menschen verstecken sich (Perspektive der Erzählerin)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten, unter den „Tagen der Schöpfung“ (Ebene „Menschheitsgeschichten“)
- **Materialien:** Korb mit Deckel (entfernte Ähnlichkeit zu den Gleichnissen), darin zwei gleiche Volk Gottes-Figuren (13 mm dick), 4 Flüsse (Märchenwolle), 2 Bäume ca. 12–14 cm hoch
- **Unterlage:** Erdsack

Zusatzmaterial für die Spiel- und Kreativphase der Kinder: In einer separaten Schachtel können schöne Steine, Blumen, andere Naturmaterialien, abstrakte Legeformen usw. für die Kreativphase der Kinder bereitgehalten werden.

Diese GOTT IM SPIEL-Geschichte will Fragen auslösen, die über eine individuelle oder spezifische soziale Situation hinausreichen. Deshalb nennen wir sie eine „Menschheitsgeschichte“. Sie handelt davon, wie Glück entsteht oder nicht entsteht, wie zerbrechlich es ist, ob man etwas dafür tun kann, ob man es halten kann, was das Gelingen des Lebens mit Gott zu tun hat, wie gelingendes Leben geschenkt werden kann oder wiederkommen kann, wenn es auch lange nicht da war, warum wir es so schwer haben, zusammenzuleben, warum Menschen sind wie sie sind, warum wir unterschiedlich entscheiden, was gut/schlecht ist ... Die Anfangsworte zu dieser Art von Geschichten (zu ihnen gehören im vorliegenden Band auch Ijob, Isaak und Abraham sowie Rut und Noomi) sollten immer ähnlich sein. Die Geschichte vom Garten Eden ist geeignet, in die Gattung der „Menschheitsgeschichten“ einzuführen.

.....

ZUM HINTERGRUND

1. Biblisch-theologischer Hintergrund

Nach der Schöpfungserzählung in 1Mose 1,1–2,4a folgt eine erneute Beschreibung der Entstehung von Himmel und Erde. Diese erzählt nicht, wie Himmel und Erde geschaffen wurden, sondern setzt beide voraus. Dabei fällt auf, dass die Schilderung hier ausgesprochen konkret und mit Freude an Details erfolgt.

Die klassische Auslegung deutet das Nebeneinander von zwei widersprüchlichen Schöpfungserzählungen am Beginn der Bibel durch die Annahme zweier ursprünglich selbständiger Quellen, die sich durch die ganze Tora (die fünf Bücher Mose) nachverfolgen lassen:

- Die ältere Quelle J (von „Jahwist“, 1Mose 2+3) stamme aus der Zeit Salomos (also etwa dem 10. Jh. v. Chr.), an dessen Hof sie wohl entstanden sei. Sie hat ein ausgesprochen negatives Menschenbild, da der Mensch auf die guten Taten Gottes stets mit Übertretungen gegen Gottes Gebot und mit Verbrechen gegen seine Mitmenschen reagiert. Gott selbst wird sehr konkret geschildert, sein Tun ist das eines Handwerkers, er handelt und empfindet wie ein Mensch.
- Die jüngere Quelle P (von „Priesterschrift“, 1Mose 1) stamme aus der Zeit der babylonischen Gefangenschaft. Priester, die (ebenso bei Ezechiel und dem Zweiten Jesaja) nach Babylonien verschleppt worden waren, sahen sich dazu genötigt, die älteren Traditionen Israels neu zu formulieren und setzten sich dazu bewusst mit der babylonischen Religion auseinander. Der Gott Israels ist – nach dieser Theologie – keineswegs den Göttern der Sieger unterlegen, er ist der Weltenschöpfer, der Herr über die Götter, er braucht nicht zu handeln, weil sein Wort genügt: „Gott sprach ... und es geschah so“.

Die Schöpfungsgeschichte in 1Mose 2, die mit dem Menschen als Einzelwesen beginnt und auf das Zusammenleben von Mann und Frau hinausläuft, endet mit der Zusammenfassung, dass Mann und Frau seit der Urzeit füreinander geschaffen sind. Sie waren im Ursprungszustand „nackt ... und schämten sich nicht“. Für die Rolle der Frau und die Bewertung der Sexualität – vor allem für ältere Kinder und Jugendliche auch ein existentiell wichtiges Thema – bedeutet das: die Frau ist in der Geschichte kein unterworfenen Wesen. Sie wird im hebräischen Text als ein „Gegenüber“ bezeichnet, durch dessen Existenz dem „Adam“ geholfen ist. Die patriarchale Gesellschaftsordnung der damaligen Zeit stand also Gottes Absicht gegenüber, die Menschen als zwei gleichwertige Geschlechter zu schaffen. Dies wird in der Geschichte durch verschiedene Stufen von Verfehlungen erzählerisch erläutert. Auch wäre es falsch, aus der Geschichte eine Abwertung von Sexualität abzuleiten, das gegenseitige „Verlangen“ von Mann und Frau zueinander wird nicht negativ beschrieben.

Beide Schöpfungsgeschichten haben letzten Endes das Interesse, die vorfindliche Welt zu erklären. Es geht dabei nicht um naturwissenschaftliche Deutungen im modernen Sinn, sondern darum, erzählend darzustellen, wie durch Gottes Handeln das entstanden ist, was jetzt existiert.

In 1Mose 2 wird also u.a. erzählt:

- wieso der Mensch nicht mehr in „paradiesischen“ Verhältnissen lebt
- woher Schuld und Sünde des Menschen stammen

- wieso die Paarbeziehung stärker ist als die Elternbeziehung
- warum die seinerzeit herrschende patriarchale Weltordnung in Spannung steht zu den Verhältnissen der Urzeit.

Darüber hinaus wird erzählt, weshalb die Geburt eines Kindes mit Schmerzen verbunden ist und die Ernährung einer Familie viel Arbeit kostet. Im hebräischen Urtext geschieht dies vor allem durch Wortspiele, die im Deutschen nur unzureichend wiedergegeben werden können: „Adam“ heißt „Mensch“, zum „Mann“ wird er erst durch die Erschaffung der „Frau“ (hebräisch „ischa“, was an „isch“ = „Mann“ erinnert). Bis zur Verkündigung von Gottes Urteil sind die beiden also sozusagen „der archetypische Mensch“, als „Mann“ und „Männin“. Erst nach der Überordnung des Mannes über die Frau wird aus „dem Menschen“ das Individuum „Adam“, der – das Benennen kommt im Alten Orient stets dem Herrschenden zu – die Frau „Eva“ nennt, was wiederum ein Spiel mit dem Wort für „Leben“ ist.

Auffallend ist, was in der Geschichte *nicht* erzählt oder erst später in unser Bewusstsein und unsere Tradition getreten ist: „Apfel“ und „Paradies“ sind spätere Vorstellungen; auch erfahren wir letzten Endes nicht, woher die „Sünde“ nun genau kommt und welche Rolle der zweite Baum genau spielt.

.....

2. Pädagogischer Hintergrund

Folgende elementare Erfahrungen und Erkenntnisse sind in 1Mose 2–3 zu entdecken:

- der Mensch ist Gegenüber Gottes und wird von Gott gesucht
- der Mensch ist lebendig an Leib und Seele
- der Mensch ist wie Gott und kann unterscheiden zwischen Gut und Böse
- der Mensch ist frei vor Gott zu wählen: die Beziehung zueinander und zu Gott, was gut ist, was schlecht, Verantwortung zu übernehmen.

Pädagogisch ist zu fragen, welche der Grundfragen für die Kinder im Sinne „elementarer Wahrheitsfragen“ besonders relevant sind. Je nachdem gibt es in der Geschichte verschiedene Schwerpunktsetzungen. Auf solche elementaren Wahrheitsfragen ist besonders zu achten, und ihre Ergründung ist durch die eigene Haltung zu unterstützen. Dabei geht es nicht um „wahr“ oder „unwahr“, sondern um *Wahrhaftigkeit*, um den Prozess, in dem Gott und Mensch für Wahrheit haften. Gutes und Böses zu entscheiden, muss der Mensch immer wieder der Wirklichkeit abringen.

Da die Freiheit des Menschen in dieser Geschichte ein hohes Gut ist, darf den Kindern nicht quasi-pädagogisch ein eigener freier Wille ausgetrieben werden, wie dies in der Auslegungsgeschichte oft geschehen ist. Gott achtet den Prozess des Menschen, auch wenn der Mensch Gott nicht achtet. Die Geschichte und ihre Folgegeschichten lassen fragen, was Gottebenbildlichkeit als eigentliche Bestimmung des Menschen bedeutet. Die Geschichte bewegt darin – gerade im Gegenüber zu 1Mose – die Fragen nach Veränderungen im Gottesbild. Sie ist andererseits aber auch eine Geschichte über die Entwicklung des moralischen Urteils von Menschen.

.....

3. Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Mit dieser Geschichte werden Erde und Erdsack als Grundmedien eingeführt. Zu Ihrer Vorbereitung darauf wollen Ihnen die „Allgemeinen Hinweise zum Umgang mit Erde, Erdsack und Ergründen“ (s.u.) helfen.

Zu Beginn der Erzählung, wenn der Mensch geschaffen wird, wird eine Geste sozusagen „umgekehrt“ zitiert, um möglicherweise eine „Umkehrerinnerung“ zu ermöglichen an die „Beerdigung“ von Sara und Abraham in der „großen Familie“: Geschöpft werden ist wie Auferstehen (vgl. die Erläuterung im Erzähltext).

Die Schlange wird im Erzähltext als „klug“ bezeichnet, nicht als „listig“ (wie dies viele Bibelübersetzungen tun). Der Grund liegt darin, dass „listig“ für heutige Hörende eine „Hinterlist“ einschließt, die dann vorrangig moralisch bewertet wird. Das hebräische *arum* (klug, weise) wird zwar in der Bibel manchmal (Ijob 5 und

ljob 15) negativ verwendet. Doch in der Anwendung auf die Schlange würden sowohl moralische als auch mythische Deutungs-Versuche darauf abzielen, das Rätsel dieses Impulses der Schlange „lösen“ zu können oder zu wollen: a) der/das Böse brachte das Unglück in den Garten; b) die Schlange ist fähig, das Böse irgendwie plötzlich in den Garten hinein zu „zaubern“. Es bleibt eine echte Frage zu ergründen: Warum äußert sich die Schlange so? Warum reagieren Frau und Mann so, wie sie reagieren? Diese Frage ist nicht moralisch zu bewerten, sondern von ihr hängt das Verstehen in dieser Geschichte ab.

Die Kinder sollten bei Beginn der Spiel- und Kreativphase auf das Zusatzmaterial hingewiesen werden. Besonders schön ist es, wenn die Kinder dieses Zusatzmaterial auch zukünftig im Raum selber ergänzen und mit schönen Dingen füllen, die für sie dorthin gehören (Naturmaterialien usw.).

→ **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/garten-eden.



.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die GOTT IM SPIEL-Geschichte „Im Garten Eden“ vertieft mehrere Godly Play-Kerndarbietungen. Das ist zum einen „Die Tage der Schöpfung“ (Godly Play, Bd. 2, S. 50ff.). Aber es ist auch möglich, an die Gleichnisse (Godly Play, Bd. 3) anzuknüpfen, um den Umgang mit Geheimnissen zu ergründen, z.B. an das „Gleichnis vom Senfkorn“. Auch stellen sich Querverbindungen zu anderen Vertiefungseinheiten her, wie dem „Gleichnis von den Gleichnissen“ (Godly Play, Bd. 3, S. 152ff.). Die Kerndarbietungen befinden sich ganz oben auf den jeweiligen Regalen. Die Vertiefungseinheiten befinden sich in den darunter liegenden Fächern (siehe Abbildung S. 24).

Sorgen Sie dafür, dass die Kinder die Geschichten dieses Bandes in den größeren Kontext einordnen können, in dem sie stehen oder in den Sie sie stellen wollen. Dazu können Sie:

- in der aktuellen Woche eine/die Bezugs-Geschichte aus dem oberen Regal darbieten und in der Folgewoche die Vertiefungsgeschichte anschließen,
- eine/die Bezugs-Geschichte aus dem oberen Regal in Kurzform vor der Vertiefungsgeschichte darbieten oder
- einfach am Regal stehen und die Kinder an die jeweilige Kerndarbietung erinnern, bevor Sie die Geschichte des Tages in den Kreis bringen.

.....

ALLGEMEINE HINWEISE ZUM UMGANG MIT ERDE, ERDSACK UND ERGRÜNDEN

Zum Umgang mit Erde und Erdsack

Der Sack mit trockener Erde wird auch in den anderen drei Menschheitsgeschichten dieses Bandes verwendet. Die Erde als Ort, der uns die Geheimnisse der Schöpfung und des Lebens zeigt und uns ins Fragen kommen lässt, uns mit schwierigen Erfahrungen in Berührung bringt, als Ort, der Geheimnisse birgt, die Erwachsene wie Kinder verbinden, die Erde als Ort der Schöpfung im Gegenüber zu Gott – das verbindet diese vier Geschichten.

Das Erzählen mit Erde braucht einige Wochen Vorbereitungszeit: Die Erde muss vorher gefunden und getrocknet werden. Es eignen sich Erdsorten, die einen Sandanteil enthalten, also keine hochwertigen Blumenerden (mit einem großen Anteil organischer Substanzen), sondern eher „normale“ Gartenerden oder Erde vom Acker-Rand an einer Straße, die von groben Steinen und Pflanzenresten gereinigt wurden. Die Erde sollte sich farblich eindeutig vom verwendeten Sand der Wüstenkiste abheben, vielleicht einen rötlichen oder kräftigen Branton haben. Dabei ist zu bedenken, dass Erde mit dem Trocknen eine hellere und blässere Farbe annimmt. Erde kann im trockenen Zustand wie der Sand im Godly Play-Raum gelagert werden. Meist muss sie nach dem Trocknen (unbedingt ausgebreitet trocknen) erst noch feiner gemahlen werden mit einem Stein oder im

Mörser. Es ist auch möglich, dass die Kinder verschiedene Erden von zu Hause (oder aus dem Urlaub) mitbringen, diese dann trocknen und zermahlen und dann gemeinsam in den Erdsack tun: dann ist es „ihre“ Erde von überall. Die Erde sollte nach dem Mahlen eine Konsistenz haben, die der des Sandes ähnlich ist.

Zur Erde gehört auch, dass sie färbt: auch nach dem Trocknen färbt sie stärker als der Sand die Hände oder Kleidung, den Stoff des Erdsackes: Überall, wo wir sind, ist Erde, gelegentlich nennen wir sie „Dreck“.

Bedenken Sie, dass, sofern Sie dem Curriculum folgen, mit der Geschichte vom Garten Eden das Medium „Erdsack“ neu eingeführt wird und die Kinder Zeit brauchen, um hineinzufinden. Insgesamt gesehen, geht es darum, „Erde“ erfahrbar zu machen. Manchmal brauchen Erzählende und Kinder dafür eine längere Annäherung. In der Vorbereitung können Kinder Erde als besonderes Material mit unterschiedlichen Farben, Gerüchen, Eigenschaften entdecken. Kindern wie Erwachsenen kann die geheimnisvolle Dimension der Erde nur nahe kommen, wenn sie Erde selbst intensiv wahrnehmen und erfahren können, wenn sie Säen und Ernten, Wachsen und Vergehen, Bauen und Einreißen, Formen und Zerstören, die Kraft der Erde und das Potential des Erdens *erlebt* haben. Das ist nicht nur für solche Kinder wichtig, die durch städtische Kultur eine gewisse Entfremdung von der Erde haben. Vielleicht wählen Sie altersgemäß oder Lebenswelt-bezogen aus der Einleitung dieser Geschichte aus oder verlängern diese.

Der Umgang der Erzählerin mit dem Material, hier speziell der Umgang mit dem Material *Erde* und seiner Tiefendimension, wird nonverbal mit kommuniziert. Erde, die als trockenes Material vielleicht nur grau und dreckig aussieht, aber dann als Boden für Schöpfung in Erscheinung tritt, braucht neben den oben beschriebenen Erfahrungen beim Erzählen die eigene starke imaginative Kraft der Erzählenden für alles Schöne und Hoffnungsvolle, dass da, wo nichts war, etwas wächst und entsteht. Die Schöpfungsgott sucht diesen Raum in uns.

Eine Erzählerin sagte: „Während der Darbietung merkte ich, dass das Medium Erde ein anderes Zugreifen verlangte. Ich musste mich innerlich ermahnen, nicht nach jeder Handlung die Erde, die vielleicht noch an den Fingern hing, abzuschütteln. Im Gegenteil: Diese Geschichte verlangte von mir, ganz in sie und in die Erde einzutauchen.“

Hinweise zum Ergründen

Bei den Menschheitsgeschichten brauchen die Erzählerinnen und Erzähler für ihr eigenes Ergründen möglicherweise noch mehr Vorbereitungszeit, um sich tiefgründig mit einer besonderen oder schwierigen Geschichte auseinanderzusetzen. Es ist wichtig zu bedenken, dass unsere eigene Fragehaltung Wirkung hat auf das Ergründen der Kinder. Das betrifft die Art, wie die Fragen gestellt werden ebenso wie die Weise, in der Kinder motiviert werden, sich fragend selber auf den Weg zu machen. In Gruppen mit einer größeren Zahl von nicht christlich sozialisierten Kindern empfiehlt es sich, manche Frage bei den Menschheitsgeschichten nur dann zu stellen, wenn die Kinder in ihrem Frageprozess den jeweiligen Horizont auch selbst anvisieren.

Das Ergründen beginnt bereits in der Einleitung der Geschichte, wenngleich auf dem Weg „innerer Dialoge“. Die vorgeschlagenen Fragen sind „stark“, sie nehmen Kinder in einen Prozess hinein und regen an zum Staunen: Was wird wohl daraus?

Im eigentlichen Ergründungsgespräch ermöglichen es die relativ offenen, klassischen vier Fragen der Glaubensgeschichten zunächst, dass Kinder sich im je eigenen Fragehorizont bewegen. Die zusätzliche Frage „Ich frage mich, was ihr euch jetzt fragt?“ verstärkt die Möglichkeit, die Tiefe der Geschichte im eigenen Maß zu ergründen. In der Geschichte „Im Garten Eden“ gibt es auch Fragen aus der Gattung der „Gleichnisse“, die in existentielle Fragehorizonte führen. Dennoch sollte der Ergründungsprozess auch hier sorgsam den eigenen Aktivitäten der Kinder folgen und ihren eigenen Ergründungsprozess nicht künstlich „antreiben“. Das heißt z.B. auch, in der Arbeit mit jüngeren Kindern aus den vorgeschlagenen Fragen *auszuwählen*.

Als Erzählende sollte man darauf gefasst sein, dass Kinder sich nach dieser Geschichte mit Urknalltheorien und Entwicklungstheorien auseinandersetzen möchten und sich entsprechend auf diese Themen einstellen.

Weiterhin fordert die Geschichte vom Garten Eden das moralische Urteilsvermögen heraus. Gut und Böse zu unterscheiden, könnte missverstanden werden als einseitige Entscheidung für die eine oder die andere Seite. So einfach ist es aber nicht für Menschen in der Postmoderne. Dennoch gehört das Wissen um Gut und Böse als klares Unterscheidungskwissen zu einer frühen Entwicklungsstufe dazu und soll keinesfalls plakativ abgewehrt

werden. Jüngere wie ältere Kinder werden in dieser Geschichte Veränderungsherausforderungen finden. Die Akzeptanz von Diversität ist ein hoher Wert. Es kann sein, dass Kinder im Ergründen auf den Zusammenhang kommen, dass Verbotenes manchmal auch zu etwas Gutem führen kann. Auch dieser Zusammenhang ist ein legitimer Ausdruck der Entwicklung des moralischen Urteils. Dazu gehören Differenzierungen, die über „schwarz“ und „weiß“ hinausgehen, besonders für ältere Kinder: „Sie sahen Unterschiede: Wie sie waren, und wie anders Gott war. Sie sahen, was richtig gut ist und was bloß etwas gut ist, und was wirklich böse ist, und weniger böse ... was richtig schön ist und was nicht schön ist, und wie unterschiedlich sie waren, ein Mann und eine Frau.“

.....

<p><i>Nehmen Sie zuerst den Korb und dann den Sack mit der Erde und kehren Sie zurück in den Kreis.</i></p>	
<p><i>Während Sie in den Kreis zurückkehren, kann es sein, dass Sie erneut fragen müssen ...</i></p>	<p>Seid ihr bereit für die Geschichte?</p>
<p><i>Öffnen Sie den Erdsack, breiten Sie ihn sorgsam aus und beginnen Sie, die Erde in eine annähernd kreisförmige Fläche zu streichen und mit den Händen zu „begreifen“. Dann sagen Sie:</i></p>	<p>Erde. Manchmal macht es richtig Spaß, in solcher Erde herumzuwühlen.</p>
<p><i>Streichen Sie die Erde zu einer Ebene. Klopfen Sie auf die Erde bei der „trockenen Erde“, zeigen Sie das Säen, das Aufwachsen, das Bauen ...</i></p> <p><i>Dies sind meditative Fragen. Erzählen Sie mit einer Ruhe, die die Kinder in diese Haltung des Nachdenkens einführt. Wählen Sie ggf. aus der Fragereihe nur einige aus. Bedenken Sie, dass mit dieser Geschichte das Medium „Erdsack“ neu eingeführt wird und die Kinder Zeit brauchen, um hineinzufinden.</i></p>	<p>Wenn Erde etwas feucht ist, dann duftet sie. Ist sie aber trocken, kann sie ganz staubig oder hart sein. Überall unter uns ist Erde.</p> <p>Manchmal sieht man sie gar nicht, aber sie ist da, unter jeder Straße, unter jedem Haus. Ohne Erde könnten wir nicht leben. Erde zeigt uns viele Geheimnisse und viele Fragen.</p> <p>Menschen bauen etwas auf der Erde. Oder sie bauen etwas an in der Erde, sie säen, sie pflanzen.</p> <p>Ob es gut wird, was da entsteht?</p> <p>Ob es lange hält?</p> <p>Ob es groß wird und vielleicht sogar ganz alt?</p> <p>Oder ob es zusammenfällt und so wird wie vorher?</p> <p>Ob wir bewahren können, was gebaut wurde?</p> <p>Die Erde birgt viele Geheimnisse und viele Fragen.</p>
<p><i>Streichen Sie die Erde glatt und beginnen Sie ...</i></p>	<p>Am Anfang war alles noch nicht da, nur die Erde war da. Da war auch noch kein Regen. Alles war ganz trocken und leer.</p> <p>Und Gott war da, aber er hatte noch keinen Menschen.</p>
<p><i>Halten Sie die Figur mit dem Daumen unter einer nach unten offenen Hand fest. Führen Sie die Fingerspitzen in die Erde. Schieben Sie die nach oben offene andere Hand darunter. Lassen Sie die Figur in die untere Hand fallen und ziehen Sie die obere Hand langsam über die Figur weg.</i></p>	<p>Da bildete Gott einen Menschen.</p> <p>Und er gab ihm seinen Lebensatem.</p> <p>So wurde der Mensch lebendig mit Leib und Seele.</p>

<p><i>Kehren Sie so die Geste von der „Beerdigung“ Abrahams um. So entsteht möglicherweise eine Art Umkehrerinnerung: Geschöpft werden ist wie Auferstehen.</i></p> <p><i>Stellen Sie dann den Menschen an den Rand der Erde, der den Kindern zugewandt ist (aber noch auf die Erde).</i></p>	
<p><i>Zeichnen Sie einen großen Kreis auf die Erde. Zunächst steht der Mensch noch außerhalb dieses Kreises.</i></p>	<p>Und Gott pflanzte da, wo nichts war, einen Garten: den Garten Eden.</p>
<p><i>Legen Sie vier Flüsse aus, bewegen Sie die Hände wie beim Pflanzen und Wachsen.</i></p> <p><i>Zeigen und gestalten Sie mit einer Geste mehrfach nacheinander, wo und wie etwas wächst, wo Steine liegen, wie es immer schöner wird.</i></p>	<p>Mit Flüssen und Bächen, mit Bäumen und Blumen und wertvollen Steinen. Der Garten war wunderschön an allen Orten.</p>
<p><i>Setzen Sie nun den Menschen in den Kreis (Garten) hinein.</i></p>	<p>Gott setzte den Menschen in den Garten, damit er ihn bebaue und bewahre. Und alles war gut hier.</p>
<p><i>Bilden Sie unsichtbare Tiere, mit derselben Geste wie den Menschen, um sie dann ins Wasser oder auf die Erde zu setzen oder in der Luft fliegen zu lassen. Vielleicht möchten Sie die imaginierten Kreaturen sanft mit der Fingerspitze berühren, um das „Benennen“ zu symbolisieren.</i></p>	<p>Gott bildete Tiere – und der Mensch gab ihnen die Namen.</p>
<p><i>Bewegen Sie die Hand mit einer kreisenden Bewegung über allem.</i></p>	<p>Und sie waren alle zusammen, ganz nah. Gott war da, der Mensch war da, Tiere waren da und die Pflanzen waren da im Garten.</p>
<p><i>Stellen Sie eine zweite gleiche Figur dazu, spielen Sie ein wenig mit beiden, wie sie sich nah und fern sind, wie sie gleich und anders sind.</i></p>	<p>Aber der Mensch hatte kein Gegenüber. Und Gott schenkte dem Menschen ein Gegenüber. Ein Gegenüber – eine Hilfe. Eine Hilfe – ein Gegenüber. Ein Mann und eine Frau.</p>
<p><i>Bewegen Sie die Hand mit einer kreisenden Bewegung über allem.</i></p> <p><i>Lassen Sie die Hände sinken und halten Sie einen Moment inne, um die Situation zu genießen, und fahren Sie dann mit der Erzählung fort.</i></p>	<p>Und so waren sie alle zusammen, ganz nah. Gott war da, der Mann war da und die Frau war da.</p>

<p>Setzen Sie die beiden Bäume in die Mitte und bezeichnen Sie sie.</p>	<p>Es gab viele Bäume im Garten, schöne, mit und ohne Früchte. Aber in der Mitte des Gartens gab es zwei besondere Bäume: den Baum des Lebens und den Baum der Erkenntnis von Gut und Böse. Gott sagte den Menschen: „Von allen diesen Bäumen dürft ihr die Früchte essen. Aber ihr dürft nicht vom Baum der Erkenntnis des Guten und des Bösen essen, denn wenn ihr davon esst, müsst ihr sterben.“</p>
<p>Malen Sie eine Schlange auf die Erde.</p>	<p>Aber die Schlange war klüger als alle anderen Tiere und sie fragte: „Dürft ihr wirklich von keinem Baum essen? Ihr werdet doch nicht sterben. Euch werden die Augen aufgehen und ihr werdet wie Gott sein. Ihr werdet Gut und Böse erkennen, – wenn ihr davon esst!“</p>
<p>Wenn Sie vom Essen erzählt haben, wenden Sie die beiden Menschen einander zu.</p>	<p>Und der Mann und die Frau sahen die Früchte vom Baum der Erkenntnis von Gut und Böse – und sie aßen ... Als sie gegessen hatten, sah die Welt für sie anders aus: Sie sahen Unterschiede – wie sie waren, und wie anders Gott war. Sie sahen, was richtig gut ist und was bloß etwas gut ist, und was wirklich böse ist, und weniger böse, was richtig schön ist und was nicht schön ist, und wie unterschiedlich sie waren, ein Mann und eine Frau. Und sie hörten die Stimme Gottes, der im Garten herumging.</p>
<p>Stellen Sie beide Hände leicht geöffnet und gespreizt wie einen Zaun mit den Fingern in die Erde in Richtung zu den Kindern vor die Menschen.</p>	<p>Und zum ersten Mal versteckten sie sich. Aber Gott rief nach ihnen: „Wo seid ihr?“</p>
<p>Nehmen Sie die Hände wieder weg, sodass die Figuren sichtbar werden.</p>	<p>Und er fand sie. Die Menschen erzählten, was sie getan hatten. Gott sah sie, wie sie nun waren: wie sie sich fürchteten, wie sie wussten von Gut und Böse, von Richtig und Falsch, und allem dazwischen und wie sie nun wählen mussten. Sie waren wie Gott und sie waren Menschen, Mann und Frau.</p>

<p><i>Halten Sie beim Erzählen von der Kleidung eine Hand von der Seite kommend schützend vor die Figuren.</i></p>	<p>Gott sprach mit ihnen: Was nun alles kommen würde. Wie Arbeit für sie auch hart und mühsam sein würde, wie es auch schmerzlich sein würde, ein Kind zur Welt zu bringen. Und Gott machte ihnen Kleidung und er schenkte sie ihnen.</p>
<p><i>Führen Sie die Menschen aus dem Garten nach links vorn (von Ihnen aus) in das Gebiet außerhalb des Gartens.</i> <i>Eine Geste für den Engel sollte bewusst weggelassen werden.</i></p>	<p>Und Gott schickte sie aus dem Garten in die Welt, damit sie die Erde bebauen und bewahren. Vor den Weg zum Baum des Lebens aber stellte er seinen Engel mit einem flammenden Schwert hin, dass die Menschen nicht auch noch davon essen.</p>
<p><i>Lehnen Sie sich einen Moment zurück und betrachten Sie das ganze Material von Anfang bis Ende. Lassen Sie der Geschichte ein wenig Zeit, sich zu setzen.</i> <i>Dann beginnen Sie das Ergründungsgespräch.</i></p>	<p>Und nun frage ich mich, was ihr in dieser Geschichte am liebsten habt? Welchen Teil der Geschichte ihr am liebsten mögt?</p> <p>Ob der Mann und die Frau wohl etwas mitgenommen haben aus dem Garten?</p> <p>Ich frage mich, ob der Mann und die Frau am Ende glücklich in die Welt gehen?</p> <p>Ob Gott am Ende glücklich war/ist?</p> <p>Ich frage mich, was ihr euch jetzt fragt?</p>
<p><i>Wählen Sie aus der Vielzahl der Fragen je nach Situation aus.</i></p>	<p>Ich frage mich ...</p> <ul style="list-style-type: none"> – ob Gott irgendwo in der Geschichte glücklich war? – ob der Mann und die Frau irgendwo in der Geschichte glücklich waren/sind? – (ob man die Geschichte zum Anfang oder zu irgendeiner anderen Stelle zurückdrehen könnte?) – wo der Garten sein könnte? – ob ihr schon mal einem Baum der Erkenntnis nahegekommen seid? – ob man glücklich wäre, wenn man dem Baum der Erkenntnis nahekommen würde? – ob man glücklich wäre, wenn man dem Baum des Lebens nahekäme? – was der Baum der Erkenntnis von Gut und Böse sein könnte? – was der Baum des Lebens sein könnte? – ob ihr jemals etwas aus der Geschichte nahegekommen seid?

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.

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.

Dann setzen Sie sich wieder auf Ihren Platz im Kreis und helfen den Kindern, eine Entscheidung für ihre Kreativphase zu treffen.

NEU: GOTT IM SPIEL – GODLY PLAY WEITERENTWICKELT



GOTT IM SPIEL ist die Weiterentwicklung des von Jerome Berryman entwickelten Godly Play-Ansatzes. Dieses innovative Konzept spiritueller Bildung wird in Kirchengemeinden, Kindergärten und Schulen erfolgreich eingesetzt. Es eröffnet Kindern einen geschützten Raum, in dem sie existentiellen Fragen ihres Lebens auf die Spur kommen können.

Durch die Begegnung mit biblischen Geschichten und Symbolen sowie mit Hilfe einer ansprechenden Gestaltung von Raum, Zeit, Materialien und Beziehungen können Kinder sich selbsttätig mit ihren Fragen auseinandersetzen und eigene Antworten finden.

Die Reihe **GOTT IM SPIEL** besteht aus drei Teilen:

Das "**Handbuch für die Praxis**" folgt dem Ablauf einer Gott im Spiel-Einheit ("Bereit werden" - "Eine Geschichte erzählen und präsentieren" - "Ergründen" - "Die Spiel- und Kreativphase" - "Das Fest"). Mit Hilfe zahlreicher Praxisbeispiele, Fotos und Übungen sowie wissenschaftlicher Exkurse wird das Konzept erläutert. Die Lesenden gewinnen einen Überblick, den sie wahlweise vertiefen können. 14 Anhänge/Kopiervorlagen erhöhen den praktischen Nutzwert des Buches.



292 Seiten, farbig illustriert,
Fadenheftung, Format: DIN A4
€ (D) 24,95



220 sw-Seiten, Wire-O-Ringbindung
Format: DIN A4
€ (D) 19,95

Der Praxisband "Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament" enthält 17 ausgearbeitete Darbietungen. Sie schließen teilweise an bekannte Godly Play-Geschichten an, öffnen durch Texte, Materialien und Spielweisen aber auch neue Themenbereiche (Menschheits-, Biografie- und Prophetengeschichten). Klassische biblische Geschichten ("Im Garten Eden", "Josef") werden ebenso behandelt wie sogenannte "schwierige Themen" ("Isaak und Abraham", "Ijob") und komplexe biblische Stoffe („Die drei Teile des Buches Jesaja“).

Der Praxisband "Jesusgeschichten" ergänzt das Godly Play-Curriculum um 25 neu entwickelte Darbietungen. Unter der Leitfrage: "Wer ist dieser?" zeigen sie exemplarische Wirksamkeiten und Bedeutungen Jesu in sechs Themenbereichen: "Jesus stiftet Gemeinschaft"; "Jesus tut Wunder"; "Jesus lehrt"; "Jesus diskutiert"; "Jesus leidet und stirbt"; "Jesus begegnet auf neue Weise". Außerdem legen vier Darbietungen einen Akzent auf die Entstehung, die Struktur und die Verbreitung der Geschichten von Jesus.



320 sw-Seiten, Wire-O-Ringbindung
Format: DIN A4
€ (D) 22,95



GOTT IM SPIEL

1. eignet sich besonders für Kinder zwischen 2 und 12 Jahren;
2. bringt das innovative Potential von Godly Play in Verbindung mit der Vielfalt religionspädagogischer Praxisfelder in Kindertagesstätten, Kirchengemeinden und Schulen;
3. lässt sich variabel an Bildungspläne und Curricula in Kindergarten, Schule und Gemeinde anschließen;
4. berücksichtigt das fachliche Gespräch in Religionspädagogik, Biblexegese und Praktischer Theologie.



Ursula Ulrike Kaiser, Ulrike Lenz, Evamaria Simon und Martin Steinhäuser
Gott im Spiel - Handbuch für die Praxis
 Godly Play weiterentwickelt.

292 Seiten, farbig illustriert, Fadenheftung
 Format: DIN A4

€ (D) 24,95

ISBN 978-3-374-05470-1 (Ev. Verlagsanstalt)
 ISBN 978-3-7698-2367-7 (Don Bosco Medien)
 ISBN 978-3-7668-4458-3 (Calwer Verlag)

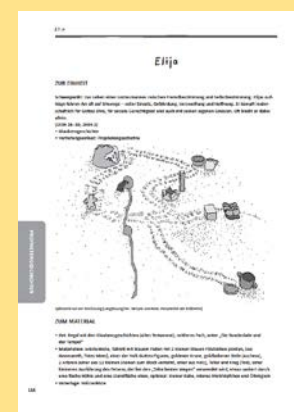


Martin Steinhäuser (Hg)
Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament

220 sw-Seiten, Wire-O-Ringbindung
 Format: DIN A4

€ (D) 19,95

ISBN 978-3-374-05468-8 (Ev. Verlagsanstalt)
 ISBN 978-3-7698-2368-4 (Don Bosco Medien)
 ISBN 978-3-7668-4460-6 (Calwer Verlag)



Martin Steinhäuser (Hg)
Jesugeschichten

320 sw-Seiten, Wire-O-Ringbindung
 Format: DIN A4

€ (D) 22,95

ISBN 978-3-374-05469-5 (Ev. Verlagsanstalt)
 ISBN 978-3-7698-2366-0 (Don Bosco Medien)
 ISBN 978-3-7668-4459-0 (Calwer Verlag)



EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT:
www.eva-leipzig.de

DON BOSCO MEDIEN:
www.donbosco-medien.de/presse

CALWER VERLAG:
www.calwer.com