

Gott im Spiel

Godly Play weiterentwickelt

Handbuch für die Praxis

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

Einleitung



Abb. 1: Joel und Adele spielen im Kindergottesdienst der Leipziger Ev.-Luth. Michaelis-Friedenskirchgemeinde mit dem Material der Geschichte „Im Garten Eden“.

Diese Einleitung geht auf folgende Fragen ein:

- 1 — Für wen ist das Buch verfasst?
- 2 — Wie ist es aufgebaut?
- 3 — Worum geht es im GOTT IM SPIEL-Konzept?
- 4 — Wie können Sie dieses Buch benutzen, welche Hilfsmittel bietet es?
- 5 — Wer hat dieses Buch geschrieben?

Den Abschluss der Einleitung bilden „Gedanken einer Teilnehmerin im Verlauf eines Erzählkurses“ (6.), denn viertägige Erzählkurse sind ein wichtiges Fortbildungselement für GOTT IM SPIEL. Christiane Zimmermann-Fröh nimmt Sie mit in die Perspektive einer Teilnehmerin.

1 — FÜR WEN IST DIESES BUCH VERFASST?

Dieses Buch ist für Menschen geschrieben, die andere bei der Erkundung wichtiger Fragen ihres Lebens und Glaubens begleiten und diese Prozesse fachlich reflektieren.

Diese „anderen“ – das sind junge Menschen wie Adele und Joel auf dem Foto, aber auch ältere Menschen. Zwar stehen Kinder von 2 bis 12 Jahren im Mittelpunkt. Doch weil die Erfahrung zeigt, dass GOTT IM SPIEL-Prozesse ebenso Jugendliche wie Menschen in der Lebensmitte bis hin zu Senioren und Seniorinnen ansprechen, werden auch in Bezug auf sie Praxisbeispiele geschildert und Reflexionen angestellt.

Dementsprechend ist dieses Buch für Erzieherinnen in Kindertagesstätten ebenso wie für Religionslehrer in

der Schule geschrieben, für ehrenamtlich Mitarbeitende im Kindergottesdienst wie für Gemeindepädagoginnen. Es ist für Menschen gedacht, die hauptsächlich in der Erwachsenenbildung tätig sind wie auch für solche, die andere in besonderen Situationen begleiten, ohne dabei einen besonderen pädagogischen Anspruch zu entwickeln – etwa in Exerzitien, der geistlichen Begleitung oder der Klinikseelsorge.

Für das Verständnis des Buches sollte man sich den 20-Minuten-Film „Was ist Godly Play?“ unter www.godlyplay.de anschauen. Von Vorteil sind auch miterlebte Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Geschichten oder der Besuch einer einführenden Fortbildung. Aber das sind keine zwingenden Voraussetzungen. Wir haben versucht, so zu schreiben, dass beim Lesen Bilder im Kopf entstehen und Ideen und Strukturen auch ohne umfangreiche Vorkenntnisse verständlich werden.

Leserinnen und Leser mit besonderem fachwissenschaftlichen Interesse können dieses Buch als Positionsfindung und Weiterführung des bisherigen Diskurses lesen. Seit der Übersetzung der Bücher Jerome Berrymans 2006/07 hat Godly Play zur Auseinandersetzung angeregt. Band 5 der bisherigen Buchreihe (2008) sammelte wichtige Beiträge dazu,¹ auf godlyplay.de/Literatur findet sich eine Bibliographie weiterer Veröffentlichungen. Das vorliegende Buch benennt an verschiedenen Stellen religions- und reformpädagogische sowie liturgiewissenschaftliche Diskurs-Anschlüsse. Insofern stellt dieses Buch auch eine Einladung zu weiterführenden wissenschaftlichen Diskussionen dar.

Diese Diskussionen haben auch Auswirkungen auf die Entwicklung neuer Darbietungen. Beispielsweise wurde die Geschichte „Im Garten Eden“ (1Mose 2f.), mit der Joel und Adele auf dem Foto oben spielen, gegenüber dem Godly Play-Curriculum grundlegend überarbeitet.² Das Foto deutet an: Die beiden Kinder spielen diese Geschichte „vor dem Hintergrund“ von Godly Play. Ebenso „spielt“ auch GOTT IM SPIEL (als Konzept) auf dem Hintergrund von Godly Play. Dies wird im Verlauf des Buches nicht jedes Mal durch Fußnoten etc. nachgewiesen und diskutiert. Anhang 5 dieses Buches fasst einige Unterschiede zusammen. Aber zu Beginn des Buches sei summarisch betont: GOTT IM SPIEL ersetzt nicht Godly Play, sondern schließt daran an. Dieses Buch ist auch deshalb entstanden, weil unter dem Namen GOTT IM SPIEL die Ergänzung und Weiterentwicklung von Godly Play beschrieben werden soll.

2 – WIE IST DAS BUCH AUFGEBAUT?

Weil dieses Buch ein „Handbuch für die Praxis“ sein will, ist es genauso gegliedert, wie eine GOTT IM SPIEL-Einheit abläuft. Jedes Kapitel ist einer bestimmten Phase gewidmet und wird mit einer ausführlichen Praxisschilderung eröffnet. Diese Schilderungen stammen alle aus der Feder von Christiane Zimmermann-Fröh. Sie hat einen Kindergottesdienst als Praxisfeld gewählt und berichtet mithilfe ihrer beiden Protagonisten Sophie und Hannes über dessen Verlauf.

Für einen raschen Überblick seien nun die Phasen kurz beschrieben.³

Bereit werden

Wenn die Kinder ankommen, werden sie an der Tür persönlich begrüßt. Eine etwas ungewöhnliche Frage signalisiert, dass jetzt eine besondere Zeit beginnt: „Bist du soweit?“ oder „Bist du bereit?“ Die Kinder finden sich in einem Kreis auf dem Fußboden zusammen. In zwanglosem Gespräch tauschen sie Neuigkeiten miteinander und mit der Leiterin aus und wachsen in die Ruhe, die der Raum ausstrahlt, hinein. Manchmal herrscht auch vom Eintritt in den Raum an bereits eine gespannte Stille.

Darbietung

Dann zeigt die Leiterin den Kindern mithilfe der jeweiligen Materialien eine Geschichte. Die religionspädagogische Grundidee wird durch ein Mittel verdeutlicht, das den meisten Erzählmethodiken fremd erscheint: Um

die selbstständige Begegnung der Kinder mit Gott im Medium der Geschichte nicht zu stören, und um selber in die Geschichte ‚einzutreten‘, vermeidet die Leiterin während der Geschichte Augenkontakt mit den Kindern. Aufgrund der sorgfältig elementarisierten Erzählskripte und Materialien entsteht hier eine dichte, gesammelte Aufmerksamkeit, unterstützt durch sparsame Gestik.

Ergreünden

Danach kommen die Kinder über bestimmte Aspekte des Gehörten und Gesehenen ins Gespräch. Die Leiterin bedient sich dazu einer Reihe von Impulsen, meist eingeleitet mit der Formulierung „Ich frage mich ...“. Bewertungen werden vermieden. Jede Überlegung wird zugelassen und auch abwegig scheinende Ideen werden freundlich begrüßt.

Spiel- und Kreativphase

Dann lädt die Leiterin die Kinder ein, sich eine Beschäftigung zu suchen. Dazu wählen sie aus einer breiten Palette von Kreativ- oder Spielmaterialien oder sie verwenden die Materialien der aktuellen oder einer anderen Geschichte auf eigene Weise. Vorgefertigte Basteleien oder Arbeitsblätter gehören nicht dazu. Die Breite der angebotenen Möglichkeiten entspricht der Individualität der Erkundungs- und Aneignungswege der Kinder und soll befördern, dass die Kinder nicht an Problemen, die ihnen von Erwachsenen vorgegeben werden, sondern an ihren eigenen Themen arbeiten. Wenn die Zeit nicht reicht, werden die Produkte auf einem speziellen Regal bis zur nächsten Gelegenheit aufgehoben. Eine Besprechung der entstehenden ‚Produkte‘ ist nicht vorgesehen.

Fest und Verabschiedung

Abschließend kehrt die Gruppe in den Kreis zurück, um ein Gebet zu hören oder zu sprechen und miteinander ein symbolisches Fest (etwa mit Plätzchen und Saft) zu feiern. Jedes Kind verlässt den Raum mit einem persönlichen Gruß und, wo sich dies vom Kontext her anbietet, mit einem Segenswunsch.

3 — WORUM GEHT ES IM GOTT IM SPIEL-KONZEPT?

Die Phasenfolge, die soeben skizziert wurde und die auch dieses ganze Buch gliedert, ist nicht zufällig so gewählt, sondern ein praktischer Ausdruck der grundlegenden Intentionen des GOTT IM SPIEL-Konzeptes. Auch viele andere Praxismerkmale, die in diesem Buch beschrieben werden, lassen sich von den grundlegenden Intentionen her verstehen und kritisch diskutieren. Deshalb seien diese Voraussetzungen und Intentionen bereits hier, in der Einleitung, zusammengefasst:

1) Das GOTT IM SPIEL-Konzept lädt ein, sich mit eigenen existentiellen Fragen auseinanderzusetzen.

Aus ihren alltäglichen Erfahrungen heraus sollen Kinder (und Jugendliche wie Erwachsene) Grundfragen ihrer persönlich-menschlichen Existenz auf die Spur kommen können. Freiheit und Tod, Sinn und Gerechtigkeit, Herkunft und Zukunft, Aufgabe und Beziehung – solche Grundbestimmungen des Menschseins leuchten hinter vielen Alltagserfahrungen hervor. GOTT IM SPIEL eröffnet Situationen und (Spiel-)Räume, um sich mit diesen Grundfragen in einem selbstbestimmten Maß zu beschäftigen.

2) Das GOTT IM SPIEL-Konzept ermöglicht sowohl Orientierung als auch individuelle Suche.

Es bietet Kindern (und Jugendlichen wie Erwachsenen) Elemente der jüdisch-christlichen Tradition (Geschichten, Personen, Symbole, Rituale) als Hilfe an, um Hoffnung und Vertrauen für die individuelle

Lebensperspektive zu gewinnen. Insbesondere möchte GOTT IM SPIEL dazu beitragen, dass Kinder Gott als einen nahbaren, einen gegenwärtigen und in Jesus Christus verlässlich begleitenden Gott erfahren können. Das schließt auch die Möglichkeit des Zweifels und des Widerstandes gegen vorfindliche Traditionen und Gottesbilder ein.

3) Das GOTT IM SPIEL-Konzept folgt dem Ideal der Bildung.

Das bedeutet: Die Teilnehmenden werden unterstützt in den eigenen *Fähigkeiten, Vorstellungen und Selbsttätigkeiten*. Aus pädagogischen wie theologischen Gründen stellt GOTT IM SPIEL das Kind in die Mitte allen Denkens und Tuns. „*Kindgemäß*“ bedeutet, Voraussetzungen zu schaffen, damit die Kinder selbst Themen finden, Bedürfnisse einbringen, Schwerpunkte setzen und Gestaltungsformen entwickeln können.

4) Das GOTT IM SPIEL-Konzept bietet geschützte Räume an.

Damit diese Erkundung geschehen kann, müssen diese Räume und die Beziehungen in diesen Räumen offen und zugleich sicher gestaltet werden. Was auch immer im Prozess geschieht, soll den Beteiligten das Gefühl vermitteln, dass ihr So-*Sein*, ihre Gedanken und Gefühle, ihre Fragen und Zweifel bejaht und grundsätzlich willkommen geheißen werden.

5) Das GOTT IM SPIEL-Konzept fordert vielgestaltige Kommunikation heraus.

Die Teilnehmenden sollen mithilfe der jüdisch-christlichen Tradition eine Sprache finden und dabei erfahren und verstehen, dass sie ihre wichtigen Fragen und Vorstellungen nicht nur mit Worten vermitteln können, sondern dass *nonverbale* Wege der Begegnung ebenso wichtig und vertrauenswürdig sind. Das GOTT IM SPIEL-Konzept bietet Kindern dafür fünf Kommunikationswege an, die sie auch von sich aus aktiv praktizieren können: Rituelle Elemente, Geschichten, materialgestütztes Spiel, kreativ-gestalterischer Ausdruck und die Stille.

6) Das GOTT IM SPIEL-Konzept unterstützt sowohl Gemeinschaft als auch individuelles Erkunden.

Kinder (und Jugendliche wie Erwachsene) bekommen die Chance, ihren eigenen Fragen nachzugehen, ohne von einer Gruppe unter Anpassungsdruck gestellt zu werden. Zugleich bietet die Gruppe aber auch Wertschätzung und Respekt an und gibt damit dem individuellen Erkunden das Gefühl von Sicherheit in der Gemeinschaft. Diese Gemeinschaftserfahrungen beziehen sich über die jeweilige Gruppe hinaus auch auf die *Kirche* (in einem weiteren, auch historischen Sinn) und auf die *Herkunfts Familien* (weshalb es zu den Darbietungen „Elternbriefe“ gibt, die dazu beitragen sollen, die innerfamiliäre religiöse Kommunikation zu unterstützen).

Unter der Maßgabe dieser sechs Voraussetzungen und Intentionen lernen Erwachsene, die GOTT IM SPIEL-Prozesse leiten und begleiten, darauf zu vertrauen, dass die Beteiligten sich nahekommen können, ohne dass sie selbst als Erwachsene dazu sonderlich viel leisten könnten oder garantieren müssten. Das GOTT IM SPIEL-Konzept macht Erwachsenen Rollenangebote, in denen sie ihre eigenen theologischen Überzeugungen, ihre persönliche Frömmigkeit immer wieder aufs Spiel setzen, weiter erkunden können und es dabei als ein *Geschenk* ansehen können, Kinder in deren Spiritualität begleiten und unterstützen zu dürfen.

4 — WIE KÖNNEN SIE DIESES BUCH BENUTZEN, WELCHE HILFSMITTEL BIETET ES?

In diesem Buch erwartet Sie eine *Verschränkung von Theorie und Praxis*. Als Autorinnen und Autor wollen wir das Nachdenken über die Grundsätze anregen, aus denen heraus dann *Einzelfragen* diskutiert werden können. Deshalb haben wir uns entschlossen, das Buch nicht in einen ersten „theoretischen“ und einen zweiten „praktischen“ Teil aufzuladen. Das heißt: Die meisten grundsätzlichen Fragen werden *im Laufe* des Buches erläutert – immer dort, wo es sich vom praktischen Zusammenhang her anbietet.

Theorie und Praxis stehen in einem pädagogischen Entwurf sowieso in einem kritischen Verhältnis. Weder

lässt sich aus einer guten Theorie zwingend eine gute Praxis ableiten, noch ist eine gute Praxis notwendigerweise theoretisch gut fundiert. Man kann viele beeindruckende pädagogische Erfahrungen sammeln, ohne jemals empirisch klären zu können, welche Bedingungen ausschlaggebend sind. Alle Behauptungen über Ursache-Wirkung-Beziehungen werden erst dann wirksam, wenn jemand in der Praxis versucht, bestimmte Vorschläge in der eigenen Situation umzusetzen. Deshalb stellen wir in diesem Buch praktische Beispiele und theoretische Inhalte nebeneinander und regen die Reflexion bei den Leserinnen und Lesern an, was das eine mit dem anderen zu tun haben könnte. Denn die Qualität von GOTT IM SPIEL steckt

- mehr in der *Haltung* als im Detail,
- mehr in *Zwischenräumen* als in bestimmten Objekten (Geschichten, Materialien),
- mehr im *Prozess* als im Moment.

Der Aufbau des Buches entlang der Phasen eines GOTT IM SPIEL-Prozesses ist mithilfe der farbigen *Griffleiste* am Seitenrand klar erkennbar. Immer am Anfang eines Kapitels finden Sie eine detaillierte *Gliederung* der folgenden Abschnitte. Außerdem hilft Ihnen ein *Register* am Ende des Buches, falls Sie nach bestimmten Aspekten mithilfe von Schlagwörtern suchen. Innerhalb der Kapitel begegnen Ihnen, entsprechend der eben skizzierten Absicht, unterschiedliche *Text-Sorten*:

1) Erzählerische Beschreibungen

Leserinnen und Leser, die keine Erfahrung mit GOTT IM SPIEL haben, können die Praxisbeschreibungen zu Beginn jedes Kapitels erst einmal querlesen, um eine Vorstellung des ganzen Prozesses zu gewinnen. Die erste erzählerische Beschreibung beginnt übrigens schon am Ende dieser Einleitung: Eine Teilnehmerin zeigt, was ihr im Laufe einer Fortbildung durch Kopf und Herz ging.

2) Praxisberichte und Fotos

Die erzählerischen Beschreibungen werden im Laufe der Kapitel durch weitere, kürzere Praxisberichte und Fotos ergänzt. Diese haben mehrere Funktionen. Zunächst illustrieren sie den jeweiligen thematischen Zusammenhang. Damit deuten sie zugleich die Vielfalt möglicher Anwendungsfelder und die ökumenische und regionale Weite des GOTT IM SPIEL-Konzeptes an. In manchen Fällen werfen sie aber auch gezielt bestimmte Probleme auf, die in einer anschließenden Übung reflektiert werden können. Solche Praxisbeispiele, besonders Fotos, tragen immer die Gefahr einer Festlegung in sich. Doch sie sind nicht normativ gemeint. Im Gegenteil: Sie sollen Ihre Vorstellungskraft anregen und in all ihrer Farbigkeit und Fehlerfreundlichkeit Lust auf eine eigene Praxis machen! Wir möchten Sie ermutigen, Ihre eigene berufliche oder ehrenamtliche Praxis aufzurufen und sozusagen unser Buch aus Ihrer Erfahrung heraus zu prüfen.⁴ Die Namen der Autoren/der betreffenden Kinder wurden in solchen Fällen anonymisiert, wo die Betreffenden dies wünschten.

3) Übungen

Unregelmäßig im Buch verteilt finden Sie Übungen. Sie sind manchmal mit einem Praxisbeispiel verbunden und leicht auffindbar durch ihre hellere Schriftfarbe. Diese Übungen sind ein konkreter Ausdruck dessen, was typisch ist für das Verhältnis von Theorie und Praxis in pädagogischen Zusammenhängen: Die Wirksamkeit bzw. die Relevanz unserer Überlegungen oder der von uns ausgewählten Praxisbeispiele erweist sich erst in *Ihrem* Umgang damit, in *Ihrer* Situation, wenn Sie *selbst* GOTT IM SPIEL-Prozesse leiten. Deshalb zielen die meisten von ihnen auf Reflexionen zu *Rolle* und *Haltung*.

4) Praxistipps

Bei Fortbildungen wird gern gefragt, wie mit dieser oder jener praktischen Herausforderung umgegangen werden soll. Häufig sind diese Fragen sehr detailliert und situationsbezogen. Zu manchen von ihnen lassen sich aber dennoch verallgemeinerbare, ergänzende Hinweise geben, auch wenn sie nicht den Charakter einer konzeptionellen Reflexion tragen. Dennoch – alle Praktiker wissen das – sind es häufig solche kleinen Momente, in denen ein Erfahrungsaustausch unter Praktikern lohnt. Die Praxistipps im Buch sind an diesem Zeichen → leicht erkennbar.

5) Wissenschaftliche Exkurse

In diesem Buch geht es, wie gesagt, nicht nur um eine Beschreibung von Praxis, sondern auch *um die Begründung dessen, was da passiert*. Theologische und pädagogische Überlegungen leuchten die konzeptionellen Hintergründe von GOTT IM SPIEL aus. Warum werden z.B. die Abläufe so und nicht anders vorgeschlagen? Was steckt hinter der Idee, dass ein eigens eingerichteter GOTT IM SPIEL-Raum mit spezifischem Material und einer bestimmten Ästhetik und Ordnung ein besonders guter (wenn auch keineswegs der einzige mögliche!) Ort ist, um eine GOTT IM SPIEL-Einheit zu erleben? Weshalb bekommen z.B. Entschleunigung und Stille so große Aufmerksamkeit? Freilich ist ein „Handbuch für die Praxis“ nicht der geeignete Rahmen für theoretische Abhandlungen oder eine zusammenhängende Darstellung neuester Forschungsergebnisse.⁵ Dennoch sollen interessierte Leser wenigstens ab und zu Einblicke in die wissenschaftlichen Kontexte nehmen können. Um die Lesbarkeit nicht zu beeinträchtigen, haben wir die Form von „Exkursen“ gewählt, durch eine graue Schriftfarbe leicht identifizierbar. Literaturangaben in den Endnoten jedes Kapitels unterstützen die selbstständige Weiterarbeit.

6) Anhänge

Am Schluss dieses Buches finden Sie eine Reihe von weiterführenden Übersichten und Kopiervorlagen für die Praxis, eingeleitet durch ein eigenes Inhaltsverzeichnis. Auch eine vertiefende Erörterung der Unterschiede zwischen Godly Play und GOTT IM SPIEL hat dort ihren Platz. Zum Teil nehmen diese Anhänge häufig geäußerte Wünsche von GOTT IM SPIEL-Praktikern auf. Am Schluss der Anhänge ist eine ganze Darbietung („Gott hören“) abgedruckt. Sie legt einen Zugang zum ganzen Konzept und kann z.B. gut in Teams oder Leitungsgruppen dargeboten und ergründet werden.

Weitere Hinweise zum Gebrauch des Buches

Was Sie von diesem Buch *nicht* erwarten können, ist der praktische Kompetenzerwerb zum Leiten von GOTT IM SPIEL-Einheiten. Um das zu lernen, empfehlen wir den Besuch eines Erzählkurses. Im Anhang finden Sie dazu einige Hinweise und Kontakte. Immerhin kann unser Buch Ihre Teilnahme an solch einem Kurs vorbereiten, begleitend reflektieren und nachlaufend vertiefen.

In diesem Buch wird häufig auf Darbietungen aus den Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Büchern verwiesen. Diese werden mit dem vollständigen Titel, aber nicht jedes Mal separat mit Quellenangaben nachgewiesen. Sie sind aber in der Gesamtübersicht im Anhang 2 leicht aufzufinden.

Der sprachlichen Geschlechtergerechtigkeit wird in diesem Buch nicht in einer bestimmten, strikt formalisierten Weise Rechnung getragen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um auszudrücken, dass mit allen Funktions- und Personenbeschreibungen Männer *und* Frauen gemeint sind. Einzige Ausnahme: Die *Leiterin* wird meist im Femininum, der *Begleiter* meist im Maskulinum benannt – was aber eben, wie gesagt, nicht bedeutet, dass diese Rollen stets so aufgeteilt sein müssten!

Die Anliegen inklusiven Denkens und inklusiver Praxis, die in den letzten Jahren auch in der Religionspädagogik Beachtung gefunden haben, werden auf zweierlei Weise aufgenommen. Zum einen wird auf mögliche Unterschiedlichkeiten einer gegebenen Gruppe geachtet hinsichtlich Religion, Geschlecht, sozialen Prägungen, Sprache und anderer möglicher Diversitätsmerkmale. Zum anderen werden die Herausforderungen in den Blick genommen, die diese oder jene Phase im GOTT IM SPIEL-Prozess für Menschen mit Beeinträchtigungen/Behinderungen bereithalten könnte. In der Fachdiskussion wird in diesem Zusammenhang häufig von „Förderbedarf“ gesprochen. Dies allerdings ist eine schulpädagogische Perspektive, welche im GOTT IM SPIEL-Konzept keineswegs dominant ist. Stattdessen muss je und je vom Praxiskontext her und im Gespräch mit den beteiligten Menschen entschieden werden, auf welche Aspekte der Inklusion besonderes Augenmerk gelegt wird.

5 — WER DIESES BUCH GESCHRIBEN HAT

Die Autorinnen und der Autor dieses Buches sind auf mehreren Ebenen mit Godly Play und GOTT IM SPIEL verbunden:

Praxis

Wir haben uns berühren lassen von den Geschichten, den Prozessen, den Begegnungen, von dieser ganzen Art, Menschen spirituell zu begleiten. Ob in Kirchengemeinden oder Schulen, in Kindergärten oder mit Erwachsenen, im Krankenhaus oder auf Fortbildungen. Ob als Erwachsenenbildner oder mit Kindern, mit Konfirmanden oder Jugendlichen in der Sekundarstufe II.

Fortbildung

Auf vielerlei Fortbildungen, an Kirchentags-Ständen und auf Vernetzungstagungen haben wir Erfahrungen damit gesammelt, Menschen das GOTT IM SPIEL-Konzept zu zeigen. Dadurch sind uns viele Fragen und Erfahrungen vertraut, die Menschen bei ihrer erstmaligen oder vertieften Beschäftigung bewegen. Manche Themen tauchen immer wieder auf, manche auch nur im Zusammenhang von Spezialfragen. Solche Fragen und Themen haben wir sortiert und versucht, sie im vorliegenden Buch aufzugreifen – auf eine GOTT IM SPIEL-typische Weise. Das bedeutet u.a., dass jedes Kapitel eine eigene, zum Thema und zur Autorin, zum Autor passende „Handschrift“ zeigen darf, auch wenn das Buch insgesamt gemeinsam verantwortet wird.

Forschung

Trotz aller Begeisterung sind wir, ebenso wie die anderen Godly Play-Fortbildnerinnen und -Fortbildner, dem Konzept gegenüber nie unkritisch geblieben. Wir haben einzelne Elemente und ihre theologischen und pädagogischen Begründungen immer wieder diskutiert. Manche von uns haben Fachbeiträge zur kritisch-wissenschaftlichen Diskussion gestellt, auch im Gespräch mit Jerome Berryman und der internationalen Godly Play-Community. Damit sind nicht nur empirische oder theoretische Forschungsprojekte gemeint. Auch der Entstehungsprozess dieses Buches trägt einen konzeptionell-forschenden Charakter.

Wie dieses Buch entstanden ist

Im Jahr 2013 fassten einige Mitarbeitende aus dem Kreis der Fortbildnerinnen und Fortbildner den Entschluss, diese soeben erwähnten Diskussionen zu Papier zu bringen. Fast fünf Jahre hat es dann gedauert, dieses Buch miteinander zu schreiben. Eine Struktur wurde entworfen und verändert, Entwürfe gewagt und zerrissen. Immer wieder haben wir die Texte der anderen gelesen, korrigiert, nachgefragt, sind selbst ins Nachsinnen und Fragen gekommen und haben versucht, die Anregungen der anderen in unsere eigenen Texte aufzunehmen. Auch die Stimmen anderer Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Fortbildnerinnen und -Fortbildner sind eingeflossen. Heute möchten wir sagen, dass all unsere Fragen (und auch die Zweifel, ob unser Vorhaben je gelingen würde!), notwendiger Teil des Prozesses gewesen sind – wie eine Art GOTT IM SPIEL-Prozess. Es ist uns wichtig zu betonen, dass dieser Prozess nicht abgeschlossen ist. GOTT IM SPIEL zu reflektieren ist so etwas wie eine fortwährende Spiel- und Kreativphase. Dafür braucht es Freiheit, und wir hoffen, dass diese Freiheit der Erkundung und des Fragens auch unsere Leserinnen und Leser ansteckt.

Kapitel II

Eine Geschichte erzählen und präsentieren

Ursula Ulrike Kaiser

„Schaut genau, wohin ich gehe, damit ihr das Material wiederfinden könnt, wenn ihr damit arbeiten möchtet.“ Sophie erhebt sich und geht suchend an den Regalen entlang. Die Kinder folgen ihr mit Blicken durch den Raum. Sophie weiß natürlich, wo die Geschichte für den heutigen Tag steht. Aber so lenkt sie die Aufmerksamkeit der Kinder auf die Vielzahl der Geschichten im Raum. Nur eine davon wird heute dargeboten, aber sie steht im Zusammenhang mit vielen anderen Geschichten, die die Kinder zum Teil auch schon kennen. Sophie bringt das Material ruhig zu ihrem Platz. Heute besteht es aus mehreren Dingen: einem Körbchen mit Figuren, der Arche und einer Unterlage. Sophie geht für jedes Material extra, drei Mal insgesamt. Sie trägt jedes Material mit beiden Händen. Diese fast feierliche Haltung zeigt ihre Wertschätzung gegenüber der Geschichte und gegenüber den Kindern. Außerdem macht sie den Kindern auf diese Weise vor, wie sie selbst das Material sicher transportieren können. Sophie setzt sich wieder vor das Fokusregal. Alles Material steht nun bei ihr bereit. Jetzt kann es losgehen.

Am Anfang der Darbietung wird der Geschichte die Bühne bereitet. Dazu wird die Unterlage ausgebreitet oder bei anderen Geschichten der Wüsten- oder Erdsack geöffnet. Das ist ein wichtiger Moment für die Kinder und Sophie als Erzählerin, um in die Geschichte hineinzufinden. Denn das sorgfältige und bewusste Glattstreichen der Unterlage oder das Bewegen des Sandes oder der Erde dient nicht nur der Bereitung der Spielfläche. Sophie und die Kinder nehmen auf einer tieferen Ebene Kontakt mit dem Material und so auch mit der Geschichte auf – Sophie, indem sie das Material berührt, die Kinder, indem sie dabei zusehen: „Das ist Jerusalem.“/ „Die Wüste ist ein gefährlicher Ort.“/... Diese Worte und die Gesten dazu zeigen: Hier ist mehr als Filz oder Sand oder Erde. Das Eintauchen in die Welt der Geschichte unterstützt Sophie für sich und die Kinder auch durch ihre Haltung. Sie ist nun innerlich und äußerlich, nämlich mit ihrem Blick, ganz auf die Materialien konzentriert. Während der gesamten Darbietung schaut Sophie nicht in die Gesichter der Kinder. Ihr Blick ist auf das gerichtet, worauf es nun ankommt, auf das, was im Zentrum steht: die Geschichte. Ihre Blickrichtung unterstützt die Kinder dabei, sich auch selbst immer wieder auf dieses Zentrum hin auszurichten und zu konzentrieren. Sollte es doch Unruhe von außen geben, ist dafür Hannes als Begleiter zuständig. Diese Gewissheit hilft Sophie zusätzlich, sich ganz auf die Geschichte zu konzentrieren. Da sie während der Darbietung in keinem Blickkontakt mit den Kindern steht, tritt sie als Person völlig hinter der Geschichte zurück. Die Geschichte steht im Zentrum, nicht sie als Erzählerin oder Person. Auch für Fragen oder Kommentare der Kinder zur Geschichte ist jetzt noch nicht die Zeit. Die Kinder haben das ganz schnell gelernt, schon bei der ersten Darbietung, die sie erlebt haben.

Sophie erzählt die Geschichte sorgfältig, ohne zu viel Dramatik, aber mit viel Zeit. Sie „erzählt“ auch etwas, wenn sie nichts sagt, wenn sie „nur“ die Figuren bewegt, eine Geste macht oder mit einer Figur gemeinsam über etwas nachsinnt oder über das ganze entstandene Bild schaut. Sophie signalisiert mit ihrer Präsenz, die ganz bei der Geschichte ist, wie wertvoll und wichtig diese Geschichte ist. Die Kinder spüren das. Sie sind auf ihre Weise in der Geschichte: Manche schauen ganz gebannt, manche rücken immer näher, manche bewegen sich auch unruhig auf ihrem Platz, schauen anderswohin oder versuchen Kontakt zu anderen aufzunehmen. Sophie bemerkt davon wenig, denn sie ist mit ihrer Aufmerksamkeit bei der Geschichte.

Anders ist es für Hannes als Begleiter. Er begibt sich nicht in gleichem Maße in die Geschichte hinein, sondern richtet seine Aufmerksamkeit vor allem auf die Kinder und ist mit einem Ohr draußen, falls es von dort Störungen geben sollte. Er lässt die Kinder, die unruhig sind, gewähren, solange sie andere nicht stören. Hannes weiß, dass nicht alle Kinder gleichermaßen stillsitzen können. Er hat erfahren, dass Kinder, die ganz abgelenkt erscheinen, beim Ergründen oder in der Kreativphase erkennen lassen, wie tief sie die Geschichte erlebt haben. Hannes vertraut darum dem Prozess, den er von außen beobachtet, und hilft Kindern nur dann zurück zur Ruhe, wenn die Gruppe dadurch zu stark gestört wird.

Schließlich geht die Darbietung der Geschichte zu Ende.

(von Christiane Zimmermann-Fröb)

Warum erzählen wir überhaupt Geschichten? Mit dieser ganz grundsätzlichen Frage setzt dieses Kapitel ein (Abschnitt 1). Sie wird zunehmend zugespitzt auf das Erzählen biblischer Geschichten und das Erzählen und Darbieten dieser Geschichten innerhalb des Konzeptes GOTT IM SPIEL: *Welche* Kriterien bestimmen die Geschichtenauswahl bei GOTT IM SPIEL und welche Erzählgenres mit welchen Eigenheiten finden sich hier (Abschnitt 2)? *Wie* genau wird in GOTT IM SPIEL eine Geschichte präsentiert und worauf muss man beim Erzählen und Darbieten achten (Abschnitt 3)? *Womit* wird die Geschichte eigentlich erzählt, was zeichnet das Material aus, mit dem GOTT IM SPIEL-Geschichten dargeboten werden, und wo hat es seinen Platz, wenn man über einen GOTT IM SPIEL-Raum verfügt (Abschnitt 4)? Und schließlich: *Wann* erzähle ich welche Geschichte? Wie wähle ich im Hinblick auf das Alter der Kinder und das pädagogische Handlungsfeld aus, welche Geschichte ich einer bestimmten Gruppe von Kindern präsentiere (Abschnitt 5)?

1 – VOM ZAUBER DES ERZÄHLENS

1.1 – Geschichten erzählen und hören

Erzählen ist ein faszinierendes Geschehen. Mit der eigenen Stimme und wenigen geeigneten Materialien eine Geschichte entstehen zu lassen, schafft einen Raum, in den die Erzählerin beim Erzählen selbst eintreten kann. Ebenso ist es eine wunderbare Erfahrung, beim Zuhören und Zusehen ganz in eine Geschichte einzutauchen, Altbekanntes wieder zu entdecken oder auch ganz Neues zu finden.

Im Ablauf einer GOTT IM SPIEL-Einheit nimmt das Erzählen einer Geschichte – ihre Darbietung mit Worten, Material, Gesten und auch Pausen und Stille – einen wichtigen Platz ein. Meistens handelt es sich um eine biblische Geschichte. Dass dem Erzählen ein hoher Stellenwert zugemessen wird, teilt GOTT IM SPIEL mit anderen bibeldidaktischen Konzepten. Martina Steinkühler nennt z.B. folgende wichtige Gründe für das Erzählen:

1. *Erzählen ist intensiv und nachhaltig – live.*
2. *Erzählen eignet sich zur Verständigung mit Kindern und allen Menschen.*
3. *Erzählen eignet sich insbesondere zur Annäherung an das Geheimnis Gottes.*¹

Die Liste ließe sich noch ergänzen. Ein weiterer wichtiger Grund für das Erzählen ist die Erfahrung, dass Erzählen und Sich-etwas-erzählen-Lassen einfach Spaß macht. „Erzählen entführt in fremde Welten. Fasziniert. Verzaubert. Zeigt Bilder. Erzählen ist bunt. Anschaulich. Lebendig.“² Das wiederum ist pädagogisch bedeutsam, denn was mit Freude geschieht, hinterlässt tiefere Eindrücke – sowohl bei jenen, die mit Begeisterung erzählen, als auch bei denen, die die Freude des Erzählens im Zuhören erleben.

→ PRAXISTIPP

Erzählen kann aber auch gefährlich sein. Ein geschickter Erzähler gewinnt Macht über seine Zuhörer. Er kann sie in seine Geschichten verstricken, so dass jegliche kritische Distanz zwischen der eigenen und der erzählten Welt verloren geht und die Zuhörer dem Erzähler und seinen Deutungsmöglichkeiten (s.u. Abschnitt 1.3) schutzlos ausgeliefert sind. Eine solche Art des Erzählens kann absichtsvoll gewählt werden, aber auch ohne Vorsatz geschehen. Es gehört zum verantwortlichen Umgang des Erzählers biblischer Geschichten mit seinem Stoff, dass er ihn nicht in einer solchen suggestiven Weise gebraucht.

Des Weiteren gibt es auch biblisch-theologische Gründe, die für das Erzählen sprechen: Die biblische Tradition selbst ist dominiert von Erzählungen. Wer Gott (bzw. Jesus) ist, wie Gott ist, wird nicht in erster Linie theoretisch beschrieben, sondern es wird von Gott *erzählt*. Es wird erzählt, wie Gott sich im Leben von Menschen bemerkbar macht, von Erfahrungen, die Menschen mit Gott über Jahrtausende in unterschiedlicher Weise gemacht haben – von Erfahrungen der Nähe und Bewahrung, aber auch von Ferne, vom Gott-Suchen und Zweifeln. Immer

wieder haben Menschen sich in diesen Geschichten wiedergefunden, haben in ihnen ihre eigenen Fragen gehört, Antworten gefunden oder einen neuen Weg der Suche begonnen. Die Geschichten wurden weitererzählt, mit den Erfahrungen späterer Generationen verbunden, immer wieder auf neue Situationen bezogen und schließlich zu einem biblischen Kanon zusammengefügt.

Wer biblische Geschichten erzählt, begibt sich somit hinein in eine schon seit Jahrtausenden bestehende Erzählgemeinschaft. Das Erzählen (und eben nicht nur das Lesen bzw. Vorlesen) lässt diese Geschichten auf besonders intensive Weise lebendig werden und bindet sie erneut in einen sozialen, kommunikativen Zusammenhang ein.

Innerhalb einer GOTT IM SPIEL-Einheit ist der Raum für dieses Geschehen bereits vorbereitet durch das Ankommen der Gruppe im Kreis und den Prozess des Bereit-Werdens (s.o. Kap. I). Hier wird auch Raum geschaffen für eine spirituelle Begegnung mit der Geschichte. Der soziale und kommunikative Zusammenhang, in den das Erzählen führt, ist in einer GOTT IM SPIEL-Einheit noch stärker in der folgenden Phase des Ergründens (s.u. Kap. III) zu finden. Die Darbietung der Geschichte selbst zielt dagegen noch nicht darauf, den direkten Austausch mit den anderen zu initiieren. Die Konzentration der Erzählerin bleibt vielmehr ganz bei der Geschichte selbst und will so zuerst Raum dafür geben, dass jedes einzelne Kind, jeder Erwachsene im Kreis für sich der Geschichte begegnen kann.



Abb. 1:
Darbietung der Geschichte von Zachäus
in einer Gruppe von Erwachsenen

Damit ist bereits etwas angesprochen, das vor allem durch das *Wie* des Erzählens erreicht werden kann (s.u. Abschnitt 3) und worin sich das Konzept GOTT IM SPIEL durchaus von anderen Konzepten und Methoden biblischen Erzählens unterscheidet. Bevor es aber um diese und andere spezifische Merkmale beim Erzählen von biblischen Geschichten bei GOTT IM SPIEL gehen wird, sind noch zwei weitere bibelhermeneutische Problemfelder anzusprechen, denen sich *alle* biblischen Erzählkonzepte stellen müssen: die Frage nach der zeitlichen Distanz zwischen der Welt der biblischen Geschichten und unserer Welt heute (s.u. Abschnitt 1.2) und die Unvermeidbarkeit von Deutung in jeglicher Art von Nacherzählung (s.u. Abschnitt 1.3).

1.2 – Alte Geschichten in gegenwärtiger Zeit

Warum das Erzählen eine gute Möglichkeit ist, Kinder mit biblischen Geschichten vertraut zu machen, wurde gerade beschrieben: Erzählen holt die Geschichten möglichst dicht heran. Zugleich gilt aber auch, dass die biblischen Geschichten aus einer anderen Zeit als der heutigen stammen und ursprünglich an ein Publikum aus jener Zeit gerichtet waren. Die Herausforderung biblischen Erzählens besteht also u.a. darin, eine Geschichte sowohl in ihrer historischen Verortung in einer anderen Zeit zur Geltung zu bringen als auch eine Begegnung mit ihrem Inhalt zu ermöglichen, der bedeutsam für die Gegenwart der Zuhörenden sein kann.

GOTT IM SPIEL-Geschichten werden daher in der Regel in Zeitformen der Vergangenheit erzählt. Dass die jeweilige Geschichte, die somit eindeutig in zurückliegenden Zeiten spielt, dennoch wichtig für die gegenwärtige Zeit und die im Kreis versammelte Gruppe werden kann, zeigt sich zuerst weniger an den Worten, als an der Haltung der Erzählerin (s.u. Abschnitt 3.3). In der Art und Weise, wie sie erzählt, wird deutlich signalisiert: „Diese Geschichte ist mir hier und heute wertvoll. Sie ist mir so wichtig, dass ich sie sorgfältig vorbereitet habe und mich nun beim Erzählen ganz und gar auf sie einlasse, damit ich erfahre, was sie mir zu sagen hat. Und ich bin ganz sicher, dass sie auch zu euch sprechen wird.“ – So oder ähnlich könnten Sie sich auch ganz konkret auf das Geschichtenerzählen einstimmen und in die geeignete Haltung dazu finden.

.....

ÜBUNG zur Wahrnehmung

Welchen Unterschied macht es, Geschichten in Gegenworts- oder Vergangenheitszeitformen zu erzählen? Wählen Sie sich eine biblische Geschichte, die Sie gut kennen, und erzählen Sie sie einmal in der Vergangenheit und einmal in der Gegenwart. Das kann als „Trockenübung“ geschehen oder auch mit Publikum, das Sie dann befragen können.

- Welche Unterschiede nehmen Sie wahr?
- Welche Wirkung hat die eine und die andere Variante auf Zuhörende?
- Was geschieht mit der Geschichte?
- Wie geht es Ihnen selbst mit diesen beiden Varianten?
- Erzählen Sie lieber in der Gegenwart oder in der Vergangenheit und warum?

.....

Manchmal heben bestimmte Wendungen am Anfang einer Darbietung auch ganz gezielt hervor, dass es sich um eine Geschichte über zurückliegende Ereignisse handelt. Ein weiterer Satz lädt dann die Gruppe zum zeitweiligen „Mitgehen“ und „Sich-Einlassen“ auf diese alte und doch wichtige Geschichte ein. Zum Beispiel gibt es in den Jesus-Geschichten (zu den Erzählgenres s.u. Abschnitt 2.1) bisweilen eine kurze Weg-Einleitung. So heißt es in der GOTT IM SPIEL-Einheit „Jesus segnet die Kinder“ nach dem Ausbreiten der Unterlage und des Weges:

Holen Sie die Jesus-Figur aus dem Körbchen, zeigen Sie sie in Ruhe im Kreis und stellen Sie sie dann, von sich aus gesehen, nahe beim Rand rechts auf die Unterlage. Deuten Sie den Weg mit einer Handbewegung nach links an.

Jesus ist unterwegs ...

Holen Sie vier Jünger-Figuren aus dem Körbchen, zeigen Sie sie ebenso wertschätzend umher und stellen Sie sie dann hinter und neben der Jesus-Figur auf dem Weg auf.

... mit seinen Jüngern.

Wenn Menschen Jesus begegneten, dann erlebten sie erstaunliche und berührende Sachen. Wo dieser Jesus auftauchte, veränderte sich die Welt. Lasst uns ein Stück auf seinem Weg mitgehen.

Wird eine Geschichte des Volkes Israel in der Wüstenkiste erzählt, so lautet ein Teil der Einleitung (hier aus „Die große Familie“):

<i>Fahren Sie mit den Fingern auf dem Rand des Deckels der Wüstenkiste entlang.</i>	Das ist die Wüstenkiste. In der Wüste sind viele wunderbare und wichtige Dinge geschehen. Deshalb sollten wir wissen, was es mit der Wüste auf sich hat.
<i>Entfernen Sie den Deckel.</i>	Wir können nicht die ganze Wüste hier hereinholen, aber dieses kleine Stück Wüste wird uns schon genügen.

Die Darbietung bei GOTT IM SPIEL lässt den biblischen Geschichten an vielen Stellen auch bewusst ihre Fremdheit und ihr Geheimnis (s. dazu Abschnitt 1.4). Biblische Geschichten erzählen mit vielen Leerstellen, oft sehr knapp und auf das Wesentliche konzentriert. Die GOTT IM SPIEL-Vorlagen zur Darbietung füllen diese „Lücken“ in der Regel nicht auf. Die „Nähe-Geste“ (zu den Gesten siehe v.a. unten Abschnitt 3.2) beschreibt zum Beispiel mit Handbewegung und Worten nur: „Und da kam Gott Abraham so nahe und Abraham kam Gott so nahe, dass Abraham wusste, was Gott von ihm wollte“ (Beispiel aus „Die große Familie“). Bei den Gleichnissen thematisiert die Einführung, die für alle Gleichnisse ähnlich ist (s.u. Abschnitt 2.1b), die Erfahrung, dass es schwer sein kann, in ein Gleichnis hineinzufinden. Sie signalisiert den Kindern damit zugleich: Das darf so sein. Ihr müsst nicht gleich alles verstehen. Ihr müsst auch nicht alles gleich toll und wichtig finden. Biblische Geschichten dürfen ihr Geheimnis und ihre Fremdheit behalten. Und, so formuliert die Einleitung in die Gleichnisse auch: „... lasst euch dadurch nicht entmutigen. Ihr könnt jederzeit zu diesem Gleichnis zurückkehren und eines Tages wird es sich für euch öffnen“ (aus der Einleitung zum „Gleichnis von der kostbaren Perle“).

1.3 – Auf der Suche nach dem Elementaren in biblischen Geschichten

Wird eine Geschichte erzählt, ist es auch bei großem Bemühen um Texttreue unvermeidlich, dass durch die Art und Weise des Erzählens bereits Deutung stattfindet.

Auch das bloße Vorlesen einer biblischen Geschichte ist von dieser hermeneutischen Problematik nicht frei, denn man muss sich zumindest für eine von verschiedenen Übersetzungen entscheiden. Jede Übersetzung aber (und umso mehr eine freiere Übertragung in einer Kinderbibel) ist zugleich auch Deutung.

Egal also, ob man eine Geschichte vorliest oder sie nacherzählt oder sie auf andere Art und Weise in Szene setzt – es ist immer Deutung im Spiel. Das Darbieten von GOTT IM SPIEL-Geschichten stellt hier keine Ausnahme dar.³ Es geht also nicht darum, jegliche Art von Deutung zu vermeiden – denn das funktioniert nicht. Deutung, und mehr noch: Bedeutung, entsteht vielmehr unweigerlich im Prozess des Sich-Aneignens der Geschichte – bei der Erzählerin ebenso wie bei den Kindern. Worum es geht, ist vielmehr, eine Geschichte so zu erzählen, dass sich dabei Deutungspotenziale öffnen, die im Text selbst angelegt sind und ihm nicht von außen zugeschrieben werden. Eine intensive Beschäftigung mit dem zugrundeliegenden biblischen Text ist dafür unerlässlich. Im Prozess der Entwicklung der GOTT IM SPIEL-Geschichten hat sich dafür das didaktische Konzept der Elementarisierung als hilfreich erwiesen.

EXKURS Die Frage nach den elementaren Strukturen eines Textes (Was ist thematisch zentral? Worum geht es im Text? Was kann vielleicht auch in den Hintergrund treten oder ganz wegfallen?) leitet die exegetische Erschließung des Textes für die Darbietung. Die Frage nach elementaren Erfahrungen, die Menschen im Text machen, fragt nach Brücken zur Welt der Kinder in der Gegenwart, für die erzählt werden soll. Die Frage nach elementaren Wahrheiten, die sich aus der Begegnung mit dem Text ergeben können, nimmt mögliche existentielle Bezüge und Glaubensfragen sowohl vom Text her als auch aus der Perspektive der Kinder in den Blick.⁴

Die Vorbemerkungen, die jedem Erzählskript in den GOTT IM SPIEL-Büchern (und ebenso auch den deutschen Übersetzungen der Godly Play-Geschichten von Jerome Berryman) vorangestellt sind, beschreiben jeweils die zentralen Aspekte aus dieser exegetisch-didaktischen Analyse, die schließlich zur vorgeschlagenen Darbietung mit ihren Worten, Gesten und ihrem speziellen Material geführt hat. Wer GOTT IM SPIEL-Geschichten erzählt, muss also nicht selbst diese ganze Analyse leisten, sondern kann sich in der Vorbereitung auf diese Abschnitte stützen.

Wer GOTT IM SPIEL-Geschichten erzählt, kann sich außerdem darauf verlassen, dass die Geschichten in einem längeren Entwicklungsprozess in vielen verschiedenen Gruppen und Handlungskontexten getestet und, wo nötig, weiterentwickelt und verändert wurden.

1.4 – Biblische Geschichten als spirituelle Geschichten

Die Bibel *erzählt* auch deshalb so vieles und so Vielfältiges von Gott und von Jesus, weil sich uns Menschen im irdischen Hier und Jetzt nie vollständig erschließt, wer Gott, wer Jesus ist. Immer wieder neue Facetten zeigen sich in ganz unterschiedlichen Begegnungen, die Menschen mit diesem Gott machen, der in Jesus Mensch wurde. Wie bei einem Kaleidoskop setzt sich ein Bild zusammen. Und doch: Ein Stück Geheimnis bleibt. Unsere Begegnungen mit Gott und unser Verstehen sind Veränderungen unterworfen, und es bleibt im Finden immer auch ein Suchen.

Im Erzählen kann man sich dem Geheimnis besser annähern, als im Definieren und Festlegen. Die Fragen, wer Gott ist und wie Gott ist, rühren zugleich an die Fragen, wer *wir* sind, wie wir sind und wie Gott uns sieht. Von all dem erzählen die biblischen Geschichten. Ein weiterer Punkt, der in der Entwicklung der GOTT IM SPIEL-Geschichten daher eine große Rolle spielt, ist die Herausarbeitung des spirituellen Potenzials der Geschichten. Gemeint ist damit, dass (v.a. über den Weg der Elementarisierung) in der Geschichte nach dem gesucht wird, was Menschen existentiell anspricht, nach etwas, das den unmittelbaren textlichen Zusammenhang der Geschichte überschreitet und über das man weiter nachdenken kann. GOTT IM SPIEL-Darbietungen versuchen, die biblischen Geschichten mit Sensibilität für diese existentielle und spirituelle Ebene der Geschichten zu erzählen.

Durch mehrsinnige Formulierungen, sprachliche Bilder und deutungsoffenes Material kann dies unterstützt und ein weiterführendes Nachsinnen angeregt werden, z.B.:

- die Wüste als gefährlicher Ort und zugleich als Ort der Offenbarung von Gottes großer Nähe,
- Mauern, die trennen und überwunden werden können,
- Gott, der Menschen so nahe kommt, und Menschen, die Gott so nahe kommen, dass sie wissen, was Gott zu ihnen spricht und was Gott von ihnen will.

(Zur Spiritualität der Sprache: s.u. Abschnitt 3.2)

Die Arbeit am spirituellen Gehalt der Darbietung kann dabei immer nur eine möglichst gute Wegbereitung für das sein, was der Geist Gottes in den einzelnen Menschen wirkt. Das Konzept von GOTT IM SPIEL wurzelt in der Überzeugung, dass Gott sich in jedem Menschen erfahrbar machen will. Dafür will die gesamte GOTT IM SPIEL-Einheit den Raum bereiten – den Erzählraum, den Spielraum, den Imaginationsraum, den Beziehungsraum. Auch die Auswahl der Geschichten trägt dem Rechnung (s. den folgenden Abschnitt 2).

2 – DER REICHE SCHATZ DER GESCHICHTEN

Vor allem werden in GOTT IM SPIEL biblische Geschichten erzählt, davon war im vergangenen Abschnitt 1 schon die Rede. Es gibt daneben aber auch andere Arten von Geschichten, z.B. solche, die die Entstehung einzelner biblischer Schriften thematisieren, oder solche, die von Ereignissen im Kirchenjahr erzählen, aber auch Geschichten, die die Taufe oder das Gebet zum Inhalt haben etc.

Im folgenden Abschnitt 2 geht es einerseits konkret darum, *welche verschiedenen Arten* von Geschichten es in Berrymans Godly Play und in GOTT IM SPIEL gibt und was die Eigenarten dieser verschiedenen Genres sind (s.u. Abschnitt 2.1). Ebenso ist aber auch die Frage nach *Kriterien für die Auswahl* der Geschichten aus der Fülle der biblischen Tradition zu stellen (s.u. Abschnitt 2.2). Im Hinblick auf die Praxis sollen diese Betrachtungen helfen, die jeweiligen Eigenarten und Potenziale der Geschichten-Arten kennenzulernen und entsprechend einsetzen zu können.

Dass für die Auswahl und das Erzählen bestimmter Geschichten in einer bestimmten Gruppe auch religiöspädagogische und entwicklungspsychologische Überlegungen eine Rolle spielen, ist ebenfalls wichtig, wird aber erst unten in Abschnitt 5 erörtert. Dort wird in Abschnitt 5.1 auch auf die Differenzierung der verschiedenen Darbietungen in *Kern- und Vertiefungseinheiten* eingegangen. Während das aber in Abschnitt 5 im Hinblick auf mögliche Erzähl-Curricula geschieht, begegnet diese Unterscheidung im vorliegenden Abschnitt ebenfalls bereits, hier jedoch im Hinblick auf Erzählinhalte. Prinzipiell lässt sich sagen, dass Kerndarbietungen größere und grundsätzlichere Erzählzusammenhänge bieten, die in der Regel auch voraussetzungslos und unabhängig von anderen Darbietungen präsentiert werden können. Vertiefungseinheiten konzentrieren sich dagegen auf einzelne Figuren oder auf bestimmte Züge von Erzählungen oder weiterführende, speziellere Erzählstränge bzw. Themen. Unter Umständen setzen sie andere Kerndarbietungen zum besseren Verständnis voraus.

Da die ins Deutsche übersetzten Godly Play-Geschichten Jerome Berrymans und die neu entstandenen GOTT IM SPIEL-Darbietungen nebeneinander den Geschichtenvorrat von GOTT IM SPIEL bilden, wird im Folgenden häufiger als sonst in diesem Buch von Godly Play und von GOTT IM SPIEL nebeneinander gesprochen.

2.1 – Die Erzählgenres in Gott im Spiel und ihre Besonderheiten

In GOTT IM SPIEL begegnen zunächst einmal drei Hauptgattungen bzw. Genres von Geschichten, die denen von Berrymans Godly Play entsprechen: Es gibt die Genres der Glaubensgeschichten, der Gleichnisse und des liturgischen Handelns, die sich äußerlich durch jeweils andere Materialarten und auch durch Differenzen im Ergründen (s. dazu unten Kap. III.1 → S. 96) unterscheiden. Von Jerome Berryman gibt es keine tiefergehende systematische Begründung für diese drei Genres.⁵ Sie erhalten ihre Berechtigung bei ihm vielmehr vor allem aus der Erfahrung heraus, die er mit Kindern und diesen Geschichten gemacht hat.

EXKURS Textgattungen aus dem praktischen Gebrauch und ihrer Wirkung heraus zu bestimmen, ist ein gangbarer Weg. Gattungen bzw. Genres selbst sind immer nur Konstrukte. Sie beruhen auf der Identifizierung spezifischer formaler, inhaltlicher und pragmatischer Texteigenschaften, die dann als gemeinsame Merkmale einer bestimmten Gattung festgelegt werden.

Auch GOTT IM SPIEL folgt bei der Einteilung der Geschichten in bestimmte Genres zunächst dem eher pragmatischen Ansatz von Godly Play. GOTT IM SPIEL differenziert an manchen Stellen dann aber etwas genauer und geht durch die Neuentwicklung von Geschichten auch eigene Wege. Dieser Ansatz soll im Folgenden nachgezeichnet werden. Damit wird zugleich ein Teil der Entstehungsgeschichte von GOTT IM SPIEL als der deutschen Variante von Godly Play erzählt.

Zuerst einmal hat GOTT IM SPIEL durch die Übersetzung der Godly Play-Darbietungen ins Deutsche (s. Bd. 2–4 der Godly Play-Reihe) die drei Hauptgenres von Geschichten übernommen. Auch wenn es bei der Arbeit an diesen drei Bänden bereits kleinere Anpassungen an den deutschen kirchlichen, theologischen und religiöspädagogischen Kontext gab (insbesondere bei den liturgischen Handlungen), betraf dies doch (noch) nicht die Frage

der Genres. Der Prozess der Übersetzung des nachfolgenden Godly Play-Bandes mit Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament⁶ aber brachte dann u.a. die Einsicht mit sich, dass das Genre der Glaubensgeschichten, zu der alle diese Geschichten bei Berryman gehören, sinnvollerweise weiter zu differenzieren und zu erweitern ist. Es zeigte sich, dass die Fragen, an denen diese Geschichten rührten, noch einmal andere waren als jene der bisherigen Glaubensgeschichten. Sie schienen zum Teil auch andere Materialien zu brauchen, um diese neuen, anderen Fragen entsprechend thematisieren zu können. Aus dem sich anschließenden, von 2007 bis 2011 währenden Klärungsprozess, der die Übersetzung und Umarbeitung der Geschichten begleitete, wurden so auf induktive Weise die Menschheitsgeschichte, die Biographie- und die Prophetengeschichte als Untergattungen der Glaubensgeschichte „gefunden“.⁷ Ihre Spezifik soll gleich noch näher beschrieben werden.

Parallel zu diesem Prozess wurde aus dem wachsenden Kreis derer, die Godly Play in Deutschland inzwischen praktizierten, das deutliche Bedürfnis nach mehr Jesus-Geschichten artikuliert. Bislang gab es als Godly Play-Geschichten nur die Gleichnisse und weitere Aspekte aus dem Leben Jesu in Form liturgischer Handlungen (Advent; Gesichter Christi; Geheimnis von Ostern). Jesusgeschichten als *Glaubensgeschichten* fehlten dagegen. Also begann ein Prozess der Entwicklung von Jesus-Geschichten, der von 2010 bis 2016 dauerte. 25 Geschichten liegen inzwischen vor (s.u. Abschnitt 2.2 und außerdem Anhang 2).⁸

Eine Besonderheit dieser neuen GOTT IM SPIEL-Geschichten und auch schon der Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament besteht darin, dass sie von Anfang an in einem Team entstanden sind. Während ihrer Entwicklung haben sie außerdem mehrere Testspielphasen durchlaufen. Durch diese Rückbindung an die Praxis konnte sowohl die Perspektive der Kinder, die für GOTT IM SPIEL grundlegend ist, als auch die Erfahrung der Erzählerinnen mit den vorgeschlagenen Darbietungen und dem Material mit einbezogen werden.

a) Glaubensgeschichten

Glaubensgeschichten erzählen von den Erfahrungen, die Menschen mit Gott in Raum und Zeit gemacht haben. Sie thematisieren Dinge, die in der Vergangenheit geschehen sind. Sie gewinnen ihre Bedeutung aber nicht daraus, dass sie wirklich genau so geschehen sind, sondern aus dem, was sie über Gottes Beziehung zu den Menschen und seine heilvolle Zuwendung erzählen. Es sind Geschichten, die erzählen, dass Gott da ist, wie er da ist, wie Menschen ihn suchen, finden, verlieren und neu suchen. Es sind Geschichten, die den Kindern die Möglichkeit geben (besonders in der Ergründungsphase), sich selbst in die Geschichte „hineinzuerzählen“.

Zum einen gehören zu den Glaubensgeschichten jene aus dem Alten Testament. Sie erzählen,

- wie die Welt und die Menschen in ihr überhaupt entstanden sind,
- wie die Flut die Welt bedroht und Noah mit seiner Familie und den Tieren gerettet wird,
- wie aus einer Familie ein großes Volk wird,
- wie die Menschen diese Volkes in Sklaverei geraten und wieder freikommen,
- wie sie die besten Wege zum Leben suchen,
- wie sie mit Stiftshütte und Tempel Orte der Gegenwart Gottes und der Begegnung markieren,
- wie sie erneut in Gefangenschaft geraten und noch einmal neu anfangen können,
- wie Propheten zu verschiedenen Zeiten den Willen Gottes verkünden.

Fast alle diese Geschichten spielen in oder am Rand der Wüste und werden daher (mit Ausnahme von „Die Bundeslade und der Tempel“) in der Wüstenkiste (oder dem Wüstensack) gespielt. Die Orte werden durch Holzklötze (für Städte), durch Steine (als Altäre), durch blaue Wollfäden (als Flüsse), durch blauen Filz (Meer) oder eine Pyramide (für Ägypten) symbolisiert oder auch einfach nur in den Sand gezeichnet. Der Aufteilung der Spielfläche liegt die geographische Lage der Orte zugrunde, so dass Kinder sie später in einem Bibelatlas leicht wiederfinden können. Die ca. 6–7 cm hohen Volk-Gottes-Figuren aus Holz werden durch den Sand bewegt, von Ort zu Ort. Ihr Weg hinterlässt dabei Spuren und ihr Weg dauert. Aus der Bewegung der einzelnen Figuren wird sichtbar, ob ein Weg beschwerlich oder leicht ist. Aus der Bewegung der einzelnen Figuren miteinander wird ihr Verhältnis zueinander deutlich. Verschiedene Gesten (Nähegeste, Segensgeste – s. dazu mehr unten Abschnitt 3.2) können an bestimmten herausgehobenen Punkten die Nähe Gottes andeuten.



Abb. 2:
Ausschnitt aus der Darbietung
„Die große Familie“ (Perspektive der Kinder)

Jene Glaubensgeschichten aus dem Alten Testament, die Kerndarbietungen darstellen, thematisieren vor allem Kollektiverfahrungen des Volkes Gottes und erzählen von der Gemeinschaft untereinander und mit Gott. Als Godly Play- bzw. GOTT IM SPIEL-Darbietungen wollen sie bei den Kindern ein Gespür für diese Glaubensgemeinschaft entwickeln. Es sind Darbietungen, die ein Mitgehen und eine Identifikation ermöglichen. Dies geschieht in GOTT IM SPIEL ausdrücklich aus der Perspektive des Neuen Testaments und der Ausweitung der Heilsbotschaft auf alle Völker. So können sich auch Menschen, die nicht aus dem Volk Israel stammen, als Teil dieser Gemeinschaft verstehen. So können auch die Kinder die Geschichte Gottes mit seinem Volk als Einladung an sich selbst erfahren, zu dieser Gemeinschaft dazuzugehören und sich auf eine Beziehung mit Gott einzulassen.

Die Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament lassen sich nochmals in drei Untergruppen unterteilen: In den *Biographiegeschichten* steht – anders als bei den Kollektiverfahrungen des Volkes Gottes in den Kerndarbietungen – ein einzelner Mensch mit seiner Geschichte im Mittelpunkt.

Hier wird an individuellen Beispielen gezeigt, wie Menschen in Aufträgen, Beziehungen und mit ihren Träumen leben und dabei versuchen, die großen Verheißenungen Gottes in ihren konkreten Situationen zu hören. Die Konzentration auf die Erfahrungen eines einzigen Menschen ermöglicht es in stärkerem Maße, Übergänge und das oft Bruchstückhafte in einem Leben zu fokussieren und Kindern hier eine weitere Art von Identifikationsmöglichkeit zu bieten. Gespielt werden diese Geschichten entweder in der Wüstenkiste oder auf Filz. Entsprechend der Spezifik der Lebensgeschichte der jeweiligen Figur ist die Darbietung entweder eher historisch an Orten und deren Lage orientiert (Sara und Hagar, Jakob, Mose), oder eher biographisch in einem Kreis (Samuel) oder linear (David, Paulus) angelegt.

Menschheitsgeschichten, eine weitere Vertiefung alttestamentlicher Glaubensgeschichten, öffnen den Raum für grundsätzliche existentielle Fragen. Es sind jene Geschichten, die weder die Kollektiverfahrung eines Volkes noch die Individualerfahrung Einzelter thematisieren, sondern Grunderfahrungen des Menschseins überhaupt behandeln: Fragen von Freiheit und Verantwortung, Fragen nach Glück, Schuld und Leid, Fragen nach Zugehörigkeit und Heimat. Für sie hat GOTT IM SPIEL den Erdsack als besonderes Erzählmedium entwickelt.

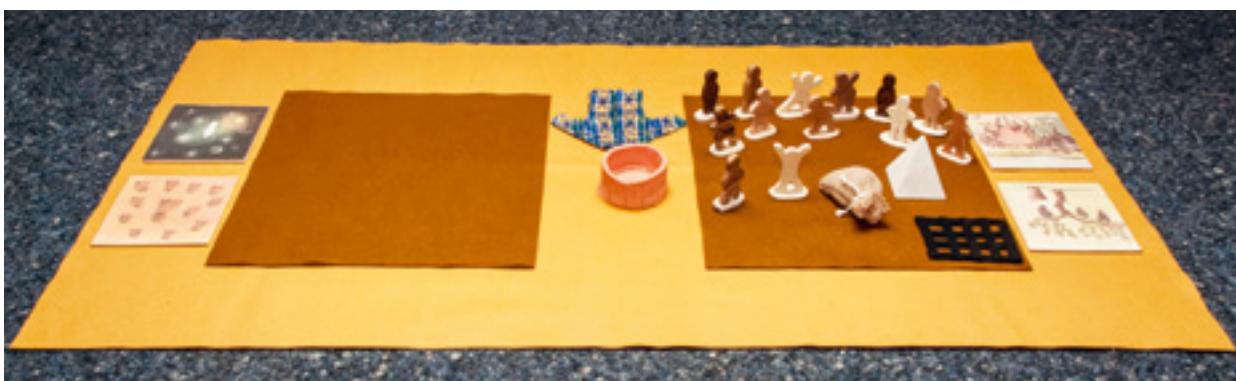


Abb. 3: „Josef“ – eine Biographiegeschichte (Perspektive der Erzählerin)



Abb. 4:
„Rut und Noomi“ – eine Menschheitsgeschichte (Perspektive der Kinder)

Erde ist ein anderer Spiel-Untergrund, als es der Sand der Wüstenkiste oder unterschiedliche Filzunterlagen sind. Sand und Filz stehen in den Glaubensgeschichten immer für konkrete Orte, an denen die Geschichten sich ereignen (ohne dass damit die Möglichkeit eines übertragenen Verstehens prinzipiell ausgeschlossen ist). Erde dagegen ist der Urgrund, der das Menschsein überhaupt bestimmt und mit Fragen konfrontiert: Von Erde sind wir Menschen genommen und zu Erde werden wir wieder werden. Die Erde ist der Ort der Schöpfung, in der wir Menschen als Gegenüber Gottes leben. Erde steht auch für die Geheimnisse, die diese Schöpfung birgt, und für die Fragen, die das Menschsein auf dieser Erde mit sich bringt – Fragen nach dem Woher und Wohin, nach dem Sinn, nach Gelingen und Scheitern. Die vier Menschheitsgeschichten („Im Garten Eden“, „Isaak und Abraham“, „Ruth und Noomi“ und „Hiob“) spielen daher nicht (nur) an einem konkreten Ort auf der Erde. Die Erde steht vielmehr für einen symbolischen Ort, der überall sein kann, wo uns die Fragen dieser Geschichten treffen.

Auch *Prophetengeschichten*, die dritte Art der Vertiefung der Glaubensgeschichten aus dem Alten Testament, sind in gewisser Weise Biographiegeschichten. Sie unterscheiden sich von diesen aber dadurch, dass das Leben der Propheten in besonderer und ausdrücklicher Weise von der Ausführung der Aufträge Gottes geprägt ist (ob sie wollen oder nicht). Häufig sind die Botschaften der Propheten geprägt von Visionen und deren Deutung. Oft ist ihr Auftrag nicht leicht und bringt ihnen Hass und Verfolgung ein. In den Prophetengeschichten lautet daher eine so oder ähnlich immer wiederholte Beschreibung der Besonderheit von Propheten, die außerdem mit einer Nähegeste unterstützt wird:

Abb. 5: „Jeremia“ – eine Prophetengeschichte (Perspektive der Kinder)



Halten Sie für einen Moment Ihre beiden Hände schützend links und rechts um die Figur, um das Nahekommen zu verdeutlichen.

Propheten sind Menschen, denen Gott so nahe kommt und die Gott so nahe kommen, dass sie wissen, was Gott will und das den Menschen sagen – ob sie nun wollen oder nicht.

(aus „Der erste Jesaja – Ein Prophet in Jerusalem“)

Einen weiteren großen und wichtigen Teil der Glaubensgeschichten bilden die *Glaubensgeschichten aus dem Neuen Testament*. Hier dominieren quantitativ und aufgrund ihrer inhaltlichen Bedeutung die *Jesusgeschichten*, die es sowohl als Kern- als auch als Vertiefungsdarbietungen gibt. Wie alle Darbietungen, die zu den Glaubensgeschichten gehören, erzählen sie von Erfahrungen, die Menschen mit Gott in Raum und Zeit gemacht haben – hier nun speziell in der Begegnung mit Jesus. Auch wenn es hier oft einzelne Menschen sind, die ihre spezifische Erfahrung im Zusammentreffen mit Jesus machen, unterscheiden sich die Jesusgeschichten doch von den Biographiegeschichten. Denn zentral in den Jesusgeschichten ist nicht die Lebensgeschichte einzelner Beteiligter, sondern die Begegnung mit Jesus – und damit mit Gott. Dass in Jesus Gott begegnet und dass in seinem Handeln sichtbar wird, wie Gott handelt, ist für die Beteiligten aber nicht immer sofort klar. In den Jesusgeschichten sind Menschen vielmehr erst auf dem Weg zu dieser Erkenntnis. Die Jesusgeschichten unterscheiden sich daher auch von den liturgischen Handlungen (z.B. von den „Gesichtern Christi“), die zum Teil ebenfalls von Jesus erzählen, dies aber in stärkerer Weise vom christologischen Bekenntnis zu Jesus als Gottessohn her tun, wie es Teil des christlichen Glaubensbekenntnisses ist.

Die Jesusgeschichten von GOTT IM SPIEL wollen es den Kindern ermöglichen, Jesus kennenzulernen. Die Geschichten von jenen Menschen, die Jesus begegnen und zum Teil auch mit ihm ein Stück seines Weges mitgehen, sind Identifikationsangebote. Man kann sich, wenn man mag (nicht zuletzt auch durch die Ergründungsfragen, die der Darbietung folgen), in die Geschichte „hinein erzählen“ und sich spielerisch auf die erzählte Beziehung zu Jesus einlassen.

Die Jesusgeschichten werden auf Filzunterlagen dargeboten, die etwas von der Region andeuten, in der sie geographisch spielen: mittelbrauner Filz für das fruchtbare Galiläa, ockerfarbener Filz für das eher karge Umland von Jerusalem, grauer Filz für Jerusalem. Als Figuren werden Volk-Gottes-Figuren mit Standfuß benutzt (wie auch schon in einigen der Biographie- und Prophetengeschichten, die nicht in der Wüste spielen). So wird die Kontinuität deutlich, in der Jesus und seine ersten Anhängerinnen und Anhänger als Angehörige des Gottesvolkes stehen. Auch in den Jesusgeschichten werden die Figuren nicht festgelegt. Nur die Jesus-Figur ist erkennbar anders und unterscheidbar gestaltet.



Abb. 6:
Jesus-Figur, im Hintergrund andere Volk-Gottes-Figuren mit Standfuß



Abb. 7: „Der Johannesprolog“ (Perspektive der Kinder)



Abb. 8: „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien) (Perspektive der Kinder)

Eine besondere Art der *Vertiefung* von neutestamentlichen Glaubensgeschichten stellen die beiden Darbietungen „Der Johannesprolog“ und „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“ dar. Man kann sie als *Geschichten zur Entstehung und zum Aufbau von Texten* bezeichnen, denn sie erzählen davon, wie die Geschichten über Jesus weitergegeben, gesammelt, aufgeschrieben und weitererzählt wurden bis heute. Sie sind jedoch noch viel mehr als nur reine Textentstehungs- und Textaufbaugeschichten. Sie sind *hermeneutische Geschichten*, die in ihrem Kern darüber reflektieren, *in welcher Weise* Jesu Worte und Taten in Erinnerung behalten und aufgeschrieben wurden und dass ein solcher Erinnerungs- und Tradierungsprozess ein zutiefst *spiritueller* Prozess war und ist.

Inhaltlich konsequent müssten sich an die Geschichten über Jesus Glaubensgeschichten anschließen, die nicht nur die Zeit nach Ostern und die erste Ausbreitung des Glaubens an Jesus als Christus beschreiben (so etwa die Darbietung „Die Entdeckung des Paulus“ und „Warum wir Ostern feiern [Das leere Grab]“), sondern auch über die biblischen Zeiten hinausreichen.⁹ Für solche Darbietungen, die die Geschichte des Glaubens durch die Jahrhunderte weitererzählen, gibt es bei GOTT IM SPIEL bislang nur erste Ansätze. Die Darbietung „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“ bildet gewissermaßen ein Scharnier zwischen neutestamentlicher Zeit und der weiterfolgenden Entwicklung des christlichen Glaubens. Aber welche Darbietungen braucht die deutschsprachige Praxis von GOTT IM SPIEL hier noch? In Berrymans Godly Play wird die Geschichte der Verbreitung des Glaubens vor allem mit Darbietungen zu den Heiligen weitererzählt. Wo im anglikanisch-episkopal geprägten Kontext aber z.B. St. Patrick oder St. Columba thematisiert werden, wären es im deutschen Kontext vielleicht eher Figuren wie Nikolaus von Myra und Martin von Tours, die über den katholischen Kontext hinaus auch ökumenisch bekannt und bedeutsam sind. Insgesamt tut sich hier ein Bereich auf, der noch Raum für viele weitere Geschichten-Entwicklungen lässt und angesichts der konfessionellen Vielfalt derer, die GOTT IM SPIEL praktizieren, auch vielfältig auszufüllen sein wird.



Abb. 9:
Gleichnisfiguren mit goldener Schachtel
(„Die Arbeiter im Weinberg“)

b) Gleichnisse

In den *Gleichnissen* erzählt Jesus etwas über Gott, über seine Wirklichkeit und sein Reich und benutzt dafür bekannte Tätigkeiten und typische Ereignisse aus dem Alltag. Mit Hilfe des Bekannten und Vertrauten soll den Zuhörenden dabei zugleich Neues erschlossen werden. Gleichnisse sind Erzählungen auf zwei Ebenen oder auch ‚Geschichten mit doppeltem Boden‘. Indem die Zuhörer überlegen, wie diese Alltagsgeschichte etwas über Gottes Wirklichkeit und sein Reich erzählen könnten, probieren sie Lösungen aus und finden u.U ganz Unerwartetes. Gleichnisse setzen einen kreativen Prozess in Gang. Dieser kreative Prozess lässt sich positiv unterstützen, dennoch gelingt das Verstehen eines Gleichnisses keineswegs immer oder sofort. Beides thematisiert der Anfang der Gleichnisdarbietungen in GOTT IM SPIEL bzw. Godly Play: Zum einen sind Gleichnisse in geschlossenen goldenen Schachteln aufbewahrt. So wird das Wertvolle der Gleichnisse ausgedrückt, aber zugleich auch darauf verwiesen, dass sich der ‚Deckel‘ zum tieferen Verständnis nicht immer und jederzeit öffnet.

An diese immer ähnliche Einleitung zu einer Gleichnisdarbietung schließt sich die Öffnung der Gleichnisschachtel an, die vorsichtig und Stück für Stück geschieht. Die Erzählerin achtet dabei darauf, dass die Kinder nicht in das Innere der Schachtel schauen können. Die Unterlage wird herausgeholt und in wahllos-zufälliger Form in die Mitte gelegt. Nun beginnt ein erstes Wundern und Ergründen (s. ausführlicher dazu unten Kap. III.1.2a → S. 98), was diese Unterlage wohl sein könnte. Damit wird, noch bevor die eigentliche Gleichnischichte erzählt wird, die Kreativität der Kinder herausgefordert, in den Dingen mehr und noch anderes zu sehen, als sie auf ihrer üblichen Alltagsebene („ein braunes Stück Filz eben“) ausdrücken („ein Stück Schokolade vielleicht?“). Das kann helfen, eben diesen kreativen Prozess dann auch für die Gleichnischichte selbst weiterzuführen. Wichtig ist an dieser ersten Ergründungsphase noch vor der eigentlichen Gleichnischichte neben dem Spielerischen auch das Lachen: Manche Überlegungen, was dies oder das wohl sein könnte, sind einfach spaßig und machen Lust auf mehr kreative Erkundungen und Imagination. Lachen lockert den Geist auf und macht ihn bereit dafür, dass auch das folgende Gleichnis etwas über unsere Welt erzählen könnte, das neu ist oder zumindest ganz anders auf das Altvertraute blickt.

Anders als die Figuren der Glaubensgeschichten sind die Figuren und Gegenstände, mit denen die Gleichnisse erzählt werden, nur zweidimensional. Darin liegt nonverbal der Hinweis, dass es eine weitere, dritte Dimension der Geschichte erst zu entdecken gilt – etwas, das über das Erzählte und auch sein Material hinausführt. Wie diese Entdeckung gehen kann, hat die Beschreibung des ersten Ergründens schon angedeutet. Es ist Phantasie gefragt und vor allem ein Sich-Einlassen auf die Geschichte und das Material.

Infofern fordern die Gleichnisse den Zuhörenden etwas anderes ab als die Glaubensgeschichten: Meist kann man sich bei einem Gleichnis nicht einfach in die Geschichte hineindenken, mitgehen, sich selbst mit hineinrechnen. Vielmehr fordert das Erzählte eine sehr aktive Auseinandersetzung. Das Dreidimensionale und Lebendige gewinnt das Gleichnis oft erst in dieser kreativen Beschäftigung. Es ist daher bei den Gleichnissen besonders wichtig, dass die Erzählerin dieses Sich-Einlassen auf das Gleichnis, das Sich-Fragen, was das sein könnte, das freie Ausprobieren von Möglichkeiten in ihrer Darbietung zum Ausdruck bringt und zugleich deutlich macht, dass das, was da zu finden sein kann, etwas ganz Wertvolles und Kostbares für das eigene Leben ist.

c) Liturgische Handlungen

In den Traditionen und gottesdienstlichen Handlungen der Kirche werden biblische Geschichten weiter- und immer wieder aufs Neue erzählt und integriert. Die sogenannten „liturgischen Handlungen“ verbinden die Geschichte des Glaubens mit der Gegenwart des Glaubens, wie er im kirchlichen Leben erfahren werden kann. Sie erzählen in einem weitgefassten Sinn des Wortes „liturgisch“ vom gottesdienstlichen Handeln der Kirche. Sie erzählen davon, wie aus einmaligen Ereignissen in der Geschichte Feste und Festzeiten der Kirche wurden, sakramentale Handlungen und überhaupt der strukturierte Ablauf eines Kirchenjahres. Sie erzählen davon, wie Menschen in diese Abläufe und Ordnungen einstimmen können, um ihre eigenen Glaubenserfahrungen zu integrieren. Sie beschreiben, wie diese wiederkehrenden Ereignisse mit Symbolen und Handlungen verbunden wurden. Festgelegte, langbewährte Ordnung trifft auf individuelle Glaubenserfahrung. Beides wird im gottesdienstlichen Handeln zu einem gemeinsamen Tun vieler unter der Verheißung Jesu Christi, dass er da sein wird, wo zwei oder drei in seinem Namen versammelt sind (Mt 18,20).

Die liturgischen Handlungen erzählen von Gottes Gegenwart, die nicht nur in der Geschichte des Gottesvolkes und der Menschen, die Jesus nachfolgten, zu erfahren ist, sondern auch in unserer Gegenwart in Form von kirchlichen Zeiten, Handlungen und Symbolen. Hier gibt es auch eine Darbietung zur Stille.¹⁰ Die liturgischen Handlungen wollen die Kinder für die verschiedenen Formen des Gottesdienstes, für die Zeiten des Kirchenjahres und für die Bedeutungsfülle der Sakramente und verschiedener Symbole des christlichen Glaubens öffnen. Manches davon kennen die Kinder bereits und können es in der GOTT IM SPIEL-Darbietung wiederfinden. Zwei wichtige Ergründungsfragen der liturgischen Handlungen sind daher: „Ich frage mich, ob ihr jemals so etwas Ähnlichem nahegekommen seid?“ Und: „Ich frage mich, ob euch in unserer Kirche irgendetwas an diese Geschichte erinnert?“ (aus dem „Geheimnis von Pfingsten“). Hier sind alle Sinne einbezogen. Eine Farbe, die die Kinder in der Kirche gesehen haben, kann eine Rolle spielen (die rote Unterlage der Pfingsterzählung z.B.), die Segenshand, die sie gefühlt haben, eine bestimmte Formulierung, die sie gehört haben, der Duft von Weihrauch und Myrrhe.



Abb. 10: „Advent I-IV“ (Perspektive der Kinder)

Da die Handlungskontexte (s.u. Kap. VI.3 → S. 219), in denen mit GOTT IM SPIEL in Deutschland gearbeitet wird, sehr verschieden sind und es sich z.T. auch um konfessionell verantwortete öffentliche Bildungsangebote handelt (vgl. besonders den Religionsunterricht), kann es vorkommen, dass in Gruppen mit geringer religiöser Sozialisation kaum Antworten auf die zitierten Fragen kommen, weil eine Vertrautheit mit Kirche und christlichen Festen nicht vorhanden ist. Liturgische Handlungen können für Kinder dann eine gute Möglichkeit bieten, etwas über kirchliche Kontexte und liturgische Vollzüge ganz neu zu lernen.

d) Die Genres weiterdenken: Variationen und Möglichkeiten

Keine eigene Gattung, sondern vielmehr die Verknüpfung verschiedener Geschichten aus teilweise unterschiedlichen Genres miteinander stellen die *Synthese-Geschichten* bzw. *Geschichtenkombinationen* dar. Synthese-Geschichten greifen damit etwas auf, das die Kinder selbst bisweilen tun, wenn sie in der Spiel- und Kreativphase zu einer Geschichte, mit der sie gerade spielen, noch eine weitere hinzunehmen. Auch bei einer Ergründungsphase, die nicht mit Worten, sondern durch das Dazulegen von Gegenständen aus dem Raum geschieht (s. dazu unten Kap. III.1.3 → S. 102; z.B. bei den „Gesichtern Christi“), gibt es bereits den Ansatz einer Synthese. In beiden Beispielen wird die Verbindung individuell von den einzelnen Beteiligten hergestellt. Synthese-Geschichten bieten dagegen eine bestimmte Art von Zusammenschau direkt an.

In den Gleichnissynthesen (s. Godly Play Bd. 3) bleibt diese Zusammenschau von Geschichten innerhalb der gleichen Sorte von Geschichten. In der Synthese 1 werden die Ähnlichkeiten und Verschiedenheiten der

Abb. 11:
Gleichnis-Synthese

Gleichnisse und der Ich-bin-Worte Jesu je nachdem, in welchem Evangelium sie überliefert sind, in den Blick genommen. Spielkarten unterstützen das Erkunden der Kinder. Eine zweite Synthese-Einheit hilft den Kindern, die johanneischen Ich-bin-Worte in ihren jeweiligen biblischen Kontext einzuordnen. Diese Synthesen bieten sich als eine Beschäftigung in der Spiel- und Kreativphase für ältere Kinder an, die auf jeden Fall schon flüssig lesen können und Spaß an dieser Art von Beschäftigung mit biblischen Texten haben.

Außerdem lässt sich mit dem bekannten Material der Gleichnisse in den goldenen Kisten eine Geschichtenkombination darbieten, indem *zwei* Gleichnisse hintereinander erzählt und dann ins Gespräch miteinander gebracht werden: Zuerst wird das erste Gleichnis in der bekannten Weise dargeboten, dann das zweite daneben. Zu den Ergründungsfragen kommt nach dem ersten Gleichnis die Frage hinzu: „Ich frage mich, ob es ein anderes Gleichnis gibt, das uns helfen könnte, dieses hier zu vertiefen! Jedes gute Gleichnis zieht ein neues Gleichnis nach sich!“ Nach der Darbietung des zweiten Gleichnisses lautet eine der Ergründungsfragen dann: „Nun frage ich mich, was wir aus diesem Gleichnis nehmen und in jenes legen könnten? Oder ob es hier drüben etwas gibt, das in das andere hinüber wandern könnte?“¹¹

Bei der großen Synthese, die die „Gesichter Christi“, die „Entdeckung des Paulus“, die „Sieben Tage der Schöpfung“ und die „Taufe“ umfasst, kommen dagegen zwei Glaubensgeschichten und zwei liturgische Darbietungen zusammen, um „Die heilige Dreieinigkeit“ zu beschreiben. Das ist vom Thema her auch nicht verwunderlich, denn die Trinität ist keine allein aus biblischen Zeugnissen begründbare Lehre, sondern eine Entwicklung der frühen Kirche. Die Lehre von der Dreieinigkeit prägt die Vorstellung von Gott und viele liturgische Handlungen gleichermaßen.

Schließlich ergibt sich aus der oben ganz allgemein beschriebenen willentlichen Festlegung von Gattungen und der entsprechenden Zuordnung von Geschichten zu diesen Konstrukten des Weiteren die Möglichkeit, diese Zuordnung auch wiederum zu hinterfragen. Zumindest als ein Versuch kann bei einigen Geschichten erworben werden, was durch einen Genrewchsel in einer Geschichte alles zu entdecken wäre. Sinnvoll ist das aber nur für Geschichten, die in sich bereits Hinweise auf ein anderes Genre enthalten. So lässt sich z.B. fragen, ob „Die sieben Tage der Schöpfung“ nicht auch als liturgische Handlung verstehbar wären. Der Wochenrhythmus beschreibt eine gegenwärtige Zeiteinteilung mit dem Sonntag als kirchlichem Höhepunkt, die Unterlage spielt, anders als bei den meisten Glaubensgeschichten, auf keine bestimmte Gegend an, in der die Geschichte spielt.



Abb. 12: „Die heilige Dreieinigkeit“ (Perspektive der Kinder)

Was also würde passieren, wenn man diese Geschichte mit den Ergründungsfragen der liturgischen Handlungen verbindet? Ein weiteres Beispiel ist die Noah-Geschichte. Die Fragen, an die sie röhrt, sind weniger auf die Erfahrungen des Volkes Gottes mit Gott beschränkt, sondern tangieren vielmehr Menschheitsfragen überhaupt. Was würde sich also alles erschließen, wenn man diese Geschichte mit dem Erdsack und einer entsprechenden Einleitung spielte?

2.2 – Die Auswahl der Geschichten und Themen

Oben (s. Abschnitt 2.1) wurde eine wichtige Erfahrung beschrieben, die entscheidend zur Profilierung von GOTT IM SPIEL im deutschsprachigen Raum beigetragen hat: Es gab nicht genug Jesusgeschichten. Ein Entwicklungsprozess setzte ein. Aber: Gibt es inzwischen genug Jesus-Geschichten? Oder – allgemeiner gefragt: Gibt es überhaupt ein Genug an Geschichten?

Der biblische Vorrat an Erzählungen und Themen ist so groß, die Geschichte Gottes mit den Menschen von Anfang an bis heute so lang, dass man mit dem Erzählen vermutlich nie an ein Ende kommt. Zugleich muss aber auch gefragt werden: Braucht es jede Geschichte auch als GOTT IM SPIEL-Geschichte?

Worum es im folgenden Abschnitt geht, ist die Frage nach biblisch-theologischen und religionspädagogischen Argumenten, die bei der bislang vorgenommenen Auswahl der Geschichten im Konzept GOTT IM SPIEL leitend waren.

EXKURS Die Frage nach der Berechtigung einer (praktisch zweifellos notwendigen) Auswahl von Geschichten aus dem biblischen Kanon und von Themen aus der Fülle des kirchlichen Lebens und der christlichen Tradition überhaupt ist nicht nur für GOTT IM SPIEL, sondern für alle religionspädagogischen Konzepte nicht leicht zu beantworten. In dem Sammelband „Zwischen Kanon und Lehrplan“¹² werden aus religionspädagogischer Perspektive verschiedene Antworten vorgestellt. In der Einführung wird etwas provozierend formuliert, dass jegliche Auswahl immer in Konflikt zum Anspruch des Kanons stehe (a.a.O., 8). Diskutiert werden dann Modelle zur Auswahl von Geschichten und Themen aus der Bibel, die zum einen rezipientenorientiert nach dem fragen, was für Schülerinnen und Schüler interessiert und thematisch an die Gegenwart anschlussfähig ist, und die zum anderen Orientierung an biblischen Grundmotiven (Gerd Theissen) und Schlüsselbegriffen (Peter Müller) suchen oder an einer großen Grunderzählung von der Schöpfung bis zur Wiederkunft Christi (Stephan Alkier). Klassisch und nach wie vor diskutiert wird auch eine Geschichtenauswahl, die im Anschluss an Wolfgang Klafki nach jenen Texten sucht, die elementar, fundamental und exemplarisch sind. Eine übereinstimmende Antwort auf die Frage nach der angemessenen Auswahl von Geschichten und Themen aus dem biblischen Kanon gibt es nicht. Das entbindet jedoch kein Konzept davon, die jeweils eigenen Auswahlkriterien zu begründen.

Die Frage nach der Geschichtenauswahl in GOTT IM SPIEL erfordert eine mehrschichtige Antwort: Als Erstes (a) wird im Folgenden die Fokussierung auf Erzähltexte thematisiert. Als Zweites (b) wird beschrieben, dass die Geschichten-Auswahl in GOTT IM SPIEL aus der pädagogischen Erwägung heraus erfolgt, welche Geschichten Kinder brauchen. Als Dritt (c) ist der vorhandene Geschichtenvorrat kritisch zu sichten im Hinblick auf die Frage, inwiefern diese Auswahl die theologisch zentralen Inhalte der biblischen Schriften angemessen abbilden kann.

a) Fokussierung auf Erzähltexte

Generell gilt, dass GOTT IM SPIEL ein Erzählkonzept ist. Nicht alle biblischen Inhalte aber lassen sich *erzählen*. Es gibt daher bereits von Berrymans Godly Play her von vornherein eine stärkere Konzentration auf Texte, die auch im biblischen Kanon Erzähltexte sind. Das heißt aber noch lange nicht, dass biblische Erzählgattungen nicht eine sorgfältige Überarbeitung für das mündliche Erzählen benötigten. Godly Play bzw. GOTT IM SPIEL nehmen sich die Freiheit, größere Erzählzusammenhänge zusammenzufassen und dabei innerhalb der Geschichte eine Auswahl zu treffen. Das betrifft z.B. alle Biographiegeschichten, aber auch Erzählzusammenhänge wie „Die große Familie“, „Exodus“, „Exil und Rückkehr“ etc. Denn die Hauptintention der GOTT IM SPIEL- wie auch schon der



Abb. 13: „David“ (Perspektive der Kinder)

Godly Play-Darbietungen besteht nicht so sehr darin, möglichst genau dem Ablauf der *Geschichte* des Volkes Gottes zu folgen, sondern vielmehr der Frage, wie *Gott* in diesen Geschichten begegnet, und der Erfahrung, dass er sich immer wieder als der erweist, der da ist und sich von Menschen finden lässt.

GOTT IM SPIEL geht zugleich auch neue Wege gegenüber Berrymans Godly Play und bezieht biblische Gattungen, die keine Erzählgattungen sind, in die Darbietungen ein. So wird z.B. Psalm 23 in die Geschichte von „David“ eingeflochten und ein Teil aus Psalm 137 in die deutsche Übersetzung der Godly Play-Geschichte vom Exil.

Es gibt außerdem eine **GOTT IM SPIEL**-Darbietung zum Johannesprolog, die wichtige Teile aus diesem theologisch bedeutsamen poetischen Text in eine Geschichte einbezieht. Sie erzählt vom Nachsinnen des Autors des Johannesevangelium darüber, wie er am besten die Jesuserfahrungen der ersten Generation an spätere Generationen weitergeben kann (s. dazu schon oben Abschnitt 2.1d).

b) Orientierung an den Kindern

Wie andere biblische Erzählkonzepte auch orientiert sich **GOTT IM SPIEL** bei der Geschichtenauswahl außerdem an der Frage, welche Geschichten die *Kinder* brauchen. Ausgewählt sind Geschichten, die für die lebensweltlichen Erfahrungen der Kinder anschlussfähig sind. Je nach Alter und Entwicklungsstand sind Geschichten wichtig, in denen Menschen Gottes Begleitung erfahren und vertrauen können (z.B. „Die große Familie“; „Bartimäus“), aber ebenso auch Geschichten, in denen Menschen an Gottes Verborgenheit leiden, zweifeln, suchen, finden und vielleicht auch wieder verlieren, was gefunden war (z.B. „Ijob“ oder „Elija“). Es gibt Geschichten, die Gerechtigkeit oder Nächstenliebe thematisieren (z.B. die Gleichnisse von den „Arbeitern im Weinberg“ oder vom „Barmherzigen Samariter“), die von Freundschaft, Vertrauen und Nachfolge erzählen (z.B. die Petrusberufung), und die natürlich immer wieder die Frage nach Gott stellen: Wie er ist, wo er erfahrbar wird, und wie und ob er im eigenen Leben eine Rolle spielt.

c) Orientierung an zentralen biblisch-theologischen Themen

Eine Geschichtenauswahl sollte sich außerdem daran orientieren, was in den biblischen Schriften selbst zentral gestellt wird. Das lässt sich jedoch nicht einheitlich beantworten. Unterschiedliche biblische Bücher setzen unterschiedliche thematische Schwerpunkte. Die „Biblische Theologie“ als Spezialbereich der Bibelwissenschaft macht dementsprechend auch verschiedene Vorschläge, unter welchen Schlüsselbegriffen (z.B. „Bund“ und „Verheißung“) oder thematischen Linien diese Vielfalt theologisch zusammengehalten und als eine Einheit gesehen werden kann. Welche leitenden theologischen Gedanken lassen sich in der Geschichtenauswahl bei **GOTT IM SPIEL** finden?

Schauen wir zuerst auf die Geschichten aus dem Alten Testament: Hier folgt **GOTT IM SPIEL** bei der Auswahl der Geschichten vollständig dem Geschichtenkanon von Berrymans Godly Play (auch wenn einige Geschichten, besonders Vertiefungsdarbietungen aus Bd. 6 in der deutschen Fassung z.T. stark verändert wurden – s. dazu schon oben die Ausführungen zu den Genres in Abschnitt 2.1). Die Kerndarbietungen sind hier fast ausschließlich Volk Gottes-Geschichten, die in der Wüstenkiste spielen. Das heißt, es gibt von Berrymans Godly Play hier eine ganz starke Konzentration auf das wandernde Gottesvolk und auf die Phase des Suchens und Sich-Konsolidierens. Tatsächlich konzentriert das Alte Testament die grundsätzlichen Erfahrungen mit Gott und die Erzählung vom Bund als Grundlage der Gemeinschaft mit Gott besonders auf die Geschichten der Wüstenzeit, die bei Godly Play und **GOTT IM SPIEL** demnach ganz sachgemäß als Kerndarbietungen zentral aufgegriffen werden.

EXKURS Die sich historisch anschließende Königszeit ist dann jene, in der im Alten Testament aus deuteronomistischer Perspektive immer wieder die Frage nach der Treue zu Gott und/oder dem Abfall zu anderen Göttern, nach dem Halten des Bundes oder dem Bundesbruch thematisiert wird. In **GOTT IM SPIEL** kommen Ereignisse aus dieser Zeit nur in Auswahl vor, denn die Hauptintention von **GOTT IM SPIEL** ist es nicht, den historischen Abläufen möglichst genau zu folgen. Vielmehr stehen für die Königszeit in Form der Propheten- und Biographiegeschichten (s.o. Abschnitt 2.1) einzelne Figuren und ihre Geschichte im Fokus (Samuel, David, Elija, Jesaja, Jeremia, Ezechiel, Daniel), die es auch hier erlauben, die Suche nach Gott und die Erfahrungen mit ihm zu thematisieren. Natürlich schließt deren Geschichte das Erzählen historischer Ereignisse aus der Geschichte Israels mit ein. Die Vertiefungsgeschichten versuchen auch auf je geeignete Weise, Verknüpfungen zu den bereits erzählten Kerndarbietungen herzustellen und so zu einem geschichtlichen Gesamtbild beizutragen. Entscheidender für die Auswahl der Geschichten ist aber, wie gesagt, die Frage, wo und wie Gott jeweils begegnet.

Mit den vorhandenen Geschichten ist der **GOTT IM SPIEL**-Geschichtenkanon nicht notwendig abgeschlossen. Gerade was die Vertiefungsdarbietungen angeht, lassen sich weitere Ergänzungen gut denken, z.B. um Geschichten zu einigen der sog. „Kleinen Propheten“.

Bei den Geschichten aus dem Neuen Testament geht **GOTT IM SPIEL** gegenüber Berrymans Godly Play dagegen viele neue Wege. Vollständig übernommen sind nur die Gleichnisse. Sie sind jedoch um weitere Gleichnisse erweitert, die in der deutschen religionspädagogischen Praxis zum Grundbestand der Curricula gehören und auch in **GOTT IM SPIEL** nicht fehlen sollten (s.u.). Die Auswahl der neu entwickelten Jesusgeschichten folgt den verschiedenen Aspekten von Jesu Leben und erzählt von den verschiedenen Weisen, in denen Jesus Menschen begegnet, Beziehungen herstellt, Auseinandersetzungen sucht, leidet, stirbt und auferweckt wird, und davon, wie Menschen sich immer wieder fragen, wer dieser Jesus denn eigentlich sei.

Der Band mit Jesus-Geschichten¹³ bietet in sechs Rubriken die folgenden Darbietungen:

Gemeinschaft

- „Simon Petrus wird ein Menschenfischer“
- „Jesus segnet die Kinder“
- „Jesus provoziert Gemeinschaft und Gerechtigkeit (Zachäus)“
- „Wer ist dieser? (Das Bekenntnis des Petrus)“

Wunder

- „Jesus hilft im Sturm“
- „Jesus heilt, was lähmt“
- „Jesus öffnet die Augen (Bartimäus)“
- „Jesus gibt das Brot des Lebens“
- „Jesus richtet auf (Heilung einer gekrümmten Frau am Sabbat)“
- „Jesus überwindet Grenzen (Die Begegnung mit der Frau aus Kanaan)“

Lehre

- „Jesus lehrt auf dem Berg“
- „Das Gleichnis vom barmherzigen Vater“
- „Das Gleichnis von den Arbeitern im Weinberg“
- „Das Gleichnis vom großen Gastmahl“

Diskussion

- „Jesus diskutiert mit Pharisäern (Das Ährenraufen am Sabbat)“
- „Jesus rettet einer Frau das Leben“

Passion und Ostern

- „Jesus leidet und stirbt“
- „Jesus betet in Getsemani“
- „Warum wir Ostern feiern (Das leere Grab)“
- „Die Jünger erfahren: Jesus lebt! (Der Weg nach Emmaus und zurück)“
- „Vom nicht sehen und doch glauben (Der zweifelnde Thomas)“

Geschichten zur Entstehung und zum Aufbau von Texten

- „Jesus, lehre uns beten (Das Vaterunser)“
- „Jesus lehrt auf dem Berg“ (Vertiefungsdarbietung)
- „Der Johannesprolog“
- „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“



Abb. 14: Zachäus

Nur wenige GOTT IM SPIEL-Geschichten gibt es bisher, die über die Zeit *nach* Jesu Tod und Auferstehung in der Gattung der Glaubensgeschichte erzählen – d.h. also als Geschichten, die von den Erfahrungen mit Gott und dem auferstandenen Jesus in Raum und Zeit erzählen: vgl. die Godly Play-Einheit „Die Entdeckung des Paulus“¹⁴ und außerdem die GOTT IM SPIEL-Darbietungen „Woher wir von Jesus wissen (Die vier Evangelien)“, „Der Johannesprolog“ und „Warum wir Ostern feiern (Das leere Grab)“. In gewisser Weise nehmen hier die liturgischen Handlungen den Handlungsfaden insofern auf (vgl. besonders die Darbietung zu Pfingsten), als mit der Entstehung der ersten Gemeinden die Entwicklung hin zur christlichen Kirche beginnt. Es wäre aber eine Engführung, von der Gottessuche, -nähe und -erfahrung nur noch im Rahmen der liturgischen Handlungen zu erzählen und sie somit auf kirchlich vermittelte Erfahrungen zu beschränken. Das Neue Testament selbst bietet neben der Briefliteratur, die selbst nicht narrativ ist, deren Einbeziehung in Erzählzusammenhänge aber durchaus denkbar wäre, besonders in der Apostelgeschichte weitere Erzählungen, die sich der Geschichte der frühen Gemeinden widmen. Hier deuten sich also Möglichkeiten der Neuentwicklung von GOTT IM SPIEL-Darbietungen an, die jenes oben schon (s. Abschnitt 2.1) erwähnte Fehlen von Geschichten, die von der Weitergabe und -entwicklung des Glaubens in neutestamentlicher und nachneutestamentlicher Zeit erzählen, kompensieren könnten.