



Gott im Spiel



Godly Play weiterentwickelt

Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament

Herausgegeben von Martin Steinhäuser

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 nahekommenden, 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 *Herkunfts-familien* (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.

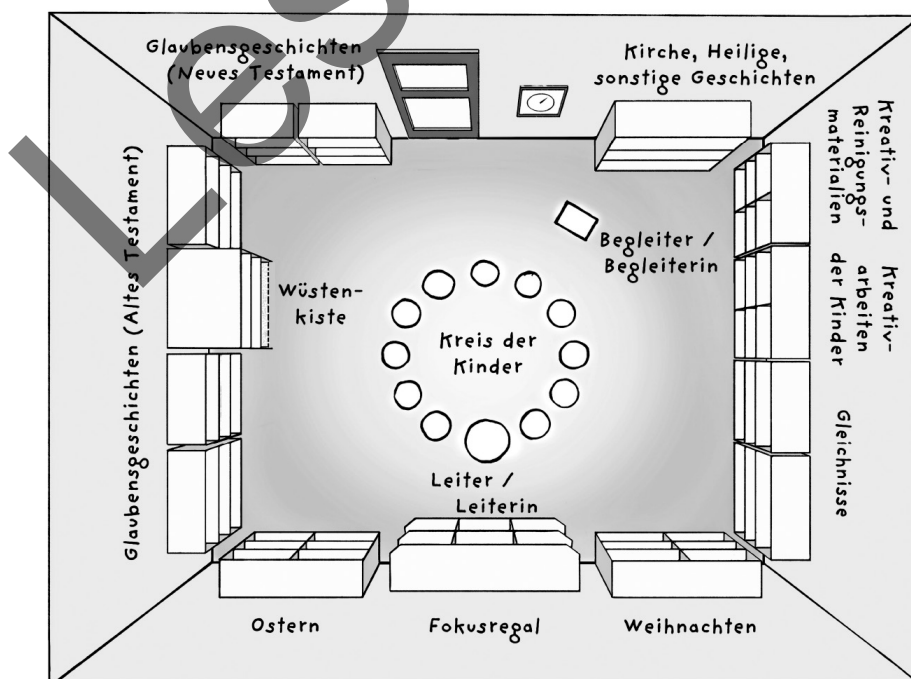
.....

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.



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 abschwelldem 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 sinnieren 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 zuwenden 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	• bereitet die Darbietung in Text, Material und Spielweise vor	• beschafft Material für das Fest und fehlendes Kreativmaterial
Vor dem Beginn	• 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 ...)	• 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?
	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.	
Bereit werden	• 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	• 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.

	• fragt die Gruppe und achtet dabei auf jeden Einzelnen: „Bist du bereit für die Geschichte?“ • hilft beim Bereitwerden, wo dies nötig ist	• 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	• 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	• 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	• 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	• 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

	• 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	
	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.	
Spiel- und Kreativphase	• 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.	• 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
Fest und Abschied	• 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	• 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)
	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.	

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, Bibellexika, 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.

.....

2 — ZUR KONZEPTION DIESES BUCHES

2.1 — Die Entstehung der Geschichten

Die 17 Darbietungen dieses Buches gehören zur Gattung der „Glaubensgeschichten“, genauer gesagt aus dem Alten Testament. Die meisten von ihnen sind auf die Kerndarbietungen aus Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe bezogen.¹⁰ Ihre Konzeption spiegelt die Weiterentwicklung von Godly Play unter dem Namen GOTT IM SPIEL für den deutschsprachigen Raum. Dieser Prozess ist interessant und sei deshalb kurz umrissen.

1) Ausgangspunkt Godly Play

Die Entwicklung der Geschichten des vorliegenden Buches nahm ihren Ausgangspunkt bei Bd. 6 der Godly Play-Buchreihe von Jerome Berryman.¹¹ Dieses Buch wurde in Deutschland von einer Gruppe aus zehn Erzählern und Fortbildnerinnen nach ähnlichen Standards übersetzt wie die Bände 2–4 der bisherigen Godly Play-Geschichten-Bücher:

- Ein kompletter Satz Materialien wurde aus den USA angeschafft.
- Jede Geschichte wurde von zwei Godly Play-erfahrenen Personen unabhängig voneinander übersetzt und in einem Spektrum unterschiedlicher Handlungsfelder mit Kindern getestet.
- die Übersetzer trafen sich über einen Zeitraum von mehreren Jahren hinweg zu Workshops, um die Übersetzungen zu vergleichen und zu verbessern. Dabei wurde insbesondere auf theologische, pädagogische, sprachliche, materialmäßige und spielerische Qualitätskriterien geachtet.
- Die jeweils neueren Versionen wurden wiederum testgespielt und die gewonnenen Ergebnisse mithilfe von Testprotokollen untereinander kommuniziert.

2) Kritische Rückfragen

Bei diesen Workshops tauchten rasch kritische Rückfragen auf. Sie entzündeten sich an der Konzeption der Darbietungen bei Berryman: Er lässt sie allesamt auf Filzstreifen spielen. Auf diesen werden im Laufe der Darbietung eine Anzahl von Objekten abgelegt, welche an die erzählten biografischen Stationen der jeweiligen Person erinnern sollen. Mithilfe von sogenannten „Kontrollkarten“ können die Kinder in der Spiel- und Kreativphase selbst nachprüfen, ob sie die Objekte in der richtigen Reihenfolge auf der Unterlage ablegen. Insofern alle Filzstreifen dieselbe Breite aufweisen, sollen die Kinder außerdem, so eine weiterführende Idee Berrymans, alle Darbietungen im Raum hintereinander ausrollen können, um einen vertiefenden Eindruck vom Zusammenhang des geschichtlichen Verlaufs zu bekommen. Diese Spielweise mit Filzstreifen und Objekten begründet Berryman damit, dass es sich bei diesen Geschichten ja nur um „Vertiefungsdarbietungen“ handle, mit denen das Kerncurriculum je nach Bedarf in späteren Jahren ergänzt werden könne und deren nachgeordnete Wichtigkeit gegenüber den Kerndarbietungen für die Kinder auch spieltechnisch sofort erkennbar sein solle. Die Kritik des deutschen Übersetzer-Teams richtete sich auf mehrere Punkte:

- Dieser Vorschlag, die Geschichten „ins Spiel zu bringen“, unterfordert sowohl das inhaltliche Potenzial des Stoffes als auch das spielerische Bedürfnis der Kinder.
- Die Linearität der Darstellung und der Einsatz von Kontrollkarten lässt eine bedenkliche Verengung des Deutungsspielraumes der Kinder befürchten.
- Die spielpraktische Vereinheitlichung zwingt die Vielgestaltigkeit der alttestamentlich-biblischen Texte in einen eng gesteckten Rahmen methodischer Vorentscheidungen. Zwar sind biblische Stoffe stets davon abhängig, in welcher Perspektive sie von Religionspädagogen, Predigern oder sonstigen Mitarbeitenden im Verkündigungsdienst gestellt werden. Umso wichtiger ist es aber, dass diese Perspektive den Rezipienten (Lesern, Hörern) die Möglichkeit gibt, das Ergebnis (Predigt, Darbietung) am biblischen Text selbst zu prüfen. Das ist nicht nur ein typisch protestantischer Vorbehalt, sondern ein allgemeines Kriterium biblischer Hermeneutik.

¹⁰ Hinweis: Querverweise im vorliegenden Buch auf Bd. 2 der Godly-Play-Buchreihe beziehen sich stets auf die 3. überarbeitete und erweiterte Auflage (Leipzig 2017).

¹¹ Berryman, Jerome W., The Complete Guide to Godly Play, Vol. 6: 15 Enrichment Presentations for Fall. Key figures among the people of God, Denver 2006.

- Die Darbietungen fallen hinsichtlich ihres Potenzials, Raum für existentielle Fragestellungen zu eröffnen, hinter die Kerndarbietungen im Bd. 2 der Buchreihe zurück.
- Die Spielweise und ihre strenge Einordnung in das Spiralcurriculum von Godly Play macht es nahezu unmöglich, sie in der Vielfalt und in den Eigentümlichkeiten der Praxisfelder im deutschsprachigen Raum zum Einsatz zu bringen.

3) Die Aufgabe der Weiterentwicklung

Aus solcher Kritik heraus stellte sich das deutsche Entwicklerteam die Aufgabe, die Geschichten in Berrymans Bd. 6 als einen Raum zu bearbeiten, in dem sich Kinder heute theologisch differenziert und spielerisch lebendig bewegen können. Dabei sollen sowohl der kindliche Zugang zur Sinnstiftung durch Geschichten und Spiel als auch die Vielgestaltigkeit der biblischen Zeugnisse und die Unterschiedlichkeit der historischen Kontexte berücksichtigt werden. Beide Aspekte gehören in das Spektrum der Voraussetzungen und Intentionen, die im Absatz 1.1 für das GOTT IM SPIEL-Konzept allgemein benannt wurden. Dabei ist es nicht nur wichtig, auf die Charakteristik der *jeweils unterschiedenen* biblischen Bücher zu achten, sondern auch nach *durchgängigen Sinnlinien* des Alten Testaments zu fragen: Gott als Schöpfer, den Menschen zugewandt, die Menschen auf Kommunikation mit Gott angelegt, Menschen, die der Zuwendung Gottes nicht immer gerecht werden und der Befreiung bedürfen, die Zusage Gottes, auch in Zukunft bei seinem Volk zu sein. Doch die Ermittlung solcher allgemeinen Sinnlinien und ihre Konkretisierung in den jeweiligen Darbietungen braucht offene Interpretationsprozesse. Dazu sollen die weiterentwickelten GOTT IM SPIEL-Darbietungen einen Beitrag leisten. So kommt es, dass die in diesem Buch enthaltenen Geschichten, formal gesehen, mit Band 6 der amerikanischen Buchreihe weitgehend übereinstimmen, aber in den jeweiligen Darbietungen deutlich davon abweichen.

.....

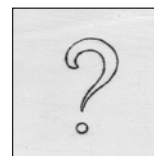
2.2 – Drei Untergattungen zu den „Glaubensgeschichten“

In der Konkretisierung dieser Überlegungen fragte die deutsche Gruppe wieder und wieder nach den Grundgedanken, die die jeweiligen biblischen Stoffe ordnen und für die sie von den Kindern in Gebrauch genommen werden könnten. Im Laufe des mehrjährigen Prozesses schälten sich drei „Untergattungen“ der Glaubensgeschichten heraus:

1) Menschheitsgeschichten

Diese Geschichten eröffnen einen Raum für grundsätzliche Fragen menschlichen Lebens (z.B. Freiheit und Verantwortung, Glück, Schuld, Leid und Heimat). Sie erzählen Geschichten historisierend, aber nicht, weil sie so oder so geschehen seien, sondern weil sie täglich so geschehen („grundgeschichtlich“). Zu ihnen gehören:

- Im Garten Eden,
- Isaak und Abraham,
- Rut und Noomi sowie
- Ijob.

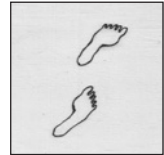


Für diese Darbietungen wurde ein neues Grundmedium entwickelt: der Erdsack bzw. die Erdkiste. Zum Umgang mit dem Medium „Erde“ lesen Sie bitte die einleitenden Absätze zu den Geschichten „Im Garten Eden“ und „Isaak und Abraham“. Die Materialien dieser Geschichten werden in Körbchen mit Deckeln aufbewahrt. Das erinnert an die rätselhaften, nie vollständig zu ergründenden Geheimnisse des Lebens, die in diesen Geschichten thematisch werden. Um sie aber klar von den „Gleichnissen“ zu unterscheiden, werden Körbchen aus naturfarbenem Bast oder Weidengeflecht verwendet. Damit die Kinder sie leicht wiederfinden im Regal, kann man die Namen der Geschichten außen an die Körbchen schreiben, vielleicht ergänzt um das wiederkehrende Symbol des Fragezeichens.

2) Biographiegeschichten

Die zweite Untergattung versammelt „Biographiegeschichten“. Sie zeigen an individuellen Beispielen, wie Menschen in Aufträgen, Beziehungen und mit ihren Träumen leben und dabei versuchen, die großen Verheißungen Gottes in ihren konkreten Situationen zu hören. Sie zeigen verschiedene Seiten eines Menschen, in seinen guten und seinen schlechten Momenten und wie sich Verheißungen in brüchigen, gefährdeten Situationen durchsetzen. Zu ihnen gehören:

- Sara und Hagar,
- Jakob,
- Josef,
- Mose,
- Samuel sowie
- David.

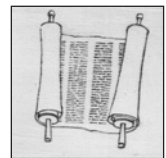


Diese Geschichten werden in der Wüstenkiste bzw. dem Sandsack oder auf Filz gespielt. Bewahrt man ihre Materialien auf kleinen Tablettis auf, kann man auf Schildchen verzichten. Die Kinder werden die Materialien wiedererkennen. Bewahrt man sie in Körbchen auf, kann man den Namen der Person auf einem Schildchen außen befestigen, vielleicht verbunden mit dem nebenstehenden Symbol der Fußabdrücke.

3) Prophetengeschichten

Auch diese Geschichten sind zumeist „Biographiegeschichten“. Allerdings unterscheiden sie sich durch ihr *Thema*: Propheten sollen in Gottes Auftrag zu Volk und Königen reden und werden dafür oft verfolgt. Auch ihre *Visionen* (teilweise im Zusammenhang ihrer Berufungen) unterscheiden Propheten von anderen herausgehobenen Personen im Volk Gottes. Zu ihnen gehören:

- Elia,
- Jesaja,
 - Der erste Jesaja
 - Der zweite Jesaja
 - Der dritte Teil des Jesajabuches
- Jeremia,
- Ezechiel sowie
- Daniel.



Die biblischen Propheten traten teilweise gleichzeitig, teilweise nacheinander auf. In den drei Teilen des Jesajabuches ist sogar innerhalb ein- und desselben biblischen Buches eine große Zeitspanne gespiegelt, mit sehr unterschiedlichen Situationen und Verfasserschaften, vom 8. Jh. v. Chr. (sog. „Erster Jesaja“, in Jerusalem), über die Exilszeit (sog. „Zweiter Jesaja“, im babylonischen Exil) bis hin zum 5. Jh. v. Chr. (sog. „Tritojesaja“, in Jerusalem, teilweise nach dem Wiederaufbau des Tempels – eigentlich eine Spruchsammlung verschiedener Propheten). Auch die Prophetengeschichten werden in der Wüstenkiste bzw. dem Wüstensack oder auf Filz gespielt. Bewahrt man ihre Materialien auf kleinen Tablettis auf, kann man auf Schildchen verzichten. Die Kinder werden die Materialien wiedererkennen. Einzig die Jesaja-Darbietungen brauchen einen gemeinsamen Korb, der drei Abteilungen enthält. Bewahrt man auch die anderen Propheten-Materialien in Körbchen auf, kann man den Namen der Person auf einem Schildchen außen befestigen, vielleicht verbunden mit dem abgebildeten Symbol. Das Bild einer „Schrift-Rolle“ kann im Material für Jesaja so wiederkehren, dass die Filz-Unterlage von beiden Seiten aufgerollt und mit einer Kordel zusammengehalten wird. Auch bei Jeremia, Ezechiel und Daniel kann man das tun (muss aber dafür die breitere Unterlage vorher längs zusammenfalten). So entsteht ein ähnliches Bild vom Material wie auf dem Schildchen. Außerdem lässt sich auf diese Weise die Rolle sehr eindrücklich zu Beginn der Darbietungen öffnen, wie eine ‚Schriftrolle‘.

Es würde das historische und biblisch-hermeneutische Orientierungsvermögen der Kinder vermutlich überfordern, wenn sie alle diese Propheten-Darbietungen nacheinander dargeboten bekämen. Stattdessen kann es sinnvoll sein, sie auf verschiedene Jahre zu verteilen. Diese Planung verdeutlicht zugleich noch einmal, dass es sich hier um Vertiefungen handelt, die kein eigenes Curriculum bilden, sondern je nach Situation der Gruppe ausgewählt und ins zentrale Kerncurriculum eingefügt werden. Das heißt aber auch umgekehrt: Es könnte durchaus sinnvoll sein, mit älteren Kindern eine „Projektzeit Prophetie“ zu planen, in der sämtliche Vertiefungen zu den Propheten dargeboten werden, einschließlich der zugehörigen Darbietung aus Band 2, um die Spiritualität von Prophetie als solcher zu erkunden.

Der innere Zusammenhang dieser drei „Untergattungen“ bestimmt auch die *Gliederung* der Darbietungen im vorliegenden Buch; die Reihenfolge der biblischen Bücher wurde dem untergeordnet bzw. findet sich innerhalb der Gattungen wieder.

Über diese Unter-Gattungen hinaus gibt es weitere Merkmale, die diese 17 GOTT IM SPIEL-Geschichten von den Kerndarbietungen in Band 2 unterscheiden:

- Sie sind zumeist länger und verlangen die Fähigkeit, einem größeren Spannungsbogen mit mehreren „Geschichten in der Geschichte“ folgen zu können (z.B. „David“). Manche Geschichten haben kleingedruckte Passagen als Optionen zum Kürzen.
- Besonders die Geschichten zu den Schriftpropheten „Jesaja“, „Jeremia“, „Ezechiel“ und „Daniel“ stellen höhere kognitive Ansprüche, weil ihre Prophetensprüche nur teilweise durch eine „story“ miteinander verbunden werden können. Auch wurden hier gelegentlich bewusst schwierige Bibelverse aufgenommen, um die Charakteristik des Prophetenwortes zu unterstreichen und einen eigenständigen Zugang der Kinder zum – oft befremdlichen – Bibeltext zu unterstützen.
- Sie greifen teilweise schwierige und verstörende Konflikte auf (speziell in „Isaak und Abraham“ und „Ijob“, aber auch in „Sara und Hagar“).
- Manche Geschichten bieten es inhaltlich an, in Darbietung und Ergründen unterschiedliche Gattungen miteinander zu kombinieren („David“, bei „Jesaja“ bis hin zur Möglichkeit einer Synthese von Glaubensgeschichten, Gleichnissen und Liturgischen Handlungen).

.....

2.3 – Was wird „vertieft“?

Für das Verständnis des Curriculums muss man sich klarmachen, dass die Entwicklung von Godly Play ganz allgemein nicht didaktisch-systematisch und gleichsam am Reißbrett erfolgte, sondern in Jerome Berrymans jahrzehntelanger Praxis der Sonntagsschularbeit. Diese Entstehungsgeschichte beantwortet nicht alle Fragen, erklärt aber einige Unausgewogenheiten, z.B. zwischen solchen Kerndarbietungen, die gar keine Vertiefung haben, und anderen Kerndarbietungen, zu denen gleich mehrere Vertiefungen gehören. Diese Unausgewogenheiten ziehen sich auch in die GOTT IM SPIEL-Adaption hinein: Es gibt solche Vertiefungen, die mit demselben oder erweiterten Material einen Ausschnitt aus der Kerndarbietung entfalten, und solche, die ein ganz anderes Material verwenden, um Ergänzendes zur Kerndarbietung zu zeigen oder ein völlig neues Thema zu eröffnen.¹²

Welche Geschichte nun *was* vertieft, ist eine spannende und grundsätzlich unabgeschlossene Frage. Zunächst kann man formal ordnen:

1) Die sieben Propheten-Geschichten

Sie vertiefen die Kerndarbietung „Die Propheten“ (Bd. 2 der Godly Play-Buchreihe). Weil sie nicht alle in die entsprechenden Regalfächer passen, kann man den Korb zu „Jesaja“ und das Material zu „Elija“ weiter links

¹² Im „Handbuch für die Praxis“ der GOTT IM SPIEL-Buchreihe (s.o. Anm. 3) findet sich im Anhang eine Geschichten-Übersicht sowie ein Bibelstellen-Register aller Godly Play-/GOTT IM SPIEL-Darbietungen einschließlich ihrer Einteilung in Kern- und Vertiefungsdarbietungen.

im Regal unterbringen, oberhalb der Wüstenkiste und unterhalb des Tempels. Das passt auch hinsichtlich der zeitlichen Einordnung, wenigstens teilweise (8. Jh. v. Chr.). Verwendet man dunkelbraunes Holz für die Tablets oder Körbchen, ist diese Untergattung auch optisch leicht unterscheidbar.

2) Die Biographie-Geschichten

Diese lassen sich ungefähr unterhalb ihrer Kerndarbietungen einordnen:

- „Sara und Hagar“, „Jakob“ sowie „Josef“ vertiefen die Darbietung zur „großen Familie“,
- „Mose“ vertieft „Exodus“,
- „Samuel“ und „David“ ergänzen Ausschnitte zu „Die Bundeslade und das Zelt der Begegnung“ und „Die Bundeslade und der Tempel“.

3) Die Menschheitsgeschichten

Mit diesen Geschichten ist es anders:

- „Im Garten Eden“ lässt sich (jedenfalls von der Ordnung im 1. Buch Mose her) unter „Die Tage der Schöpfung“ ordnen, obwohl sich diese Geschichte thematisch deutlich davon unterscheidet.
- „Abraham und Isaak“ vertieft einen Ausschnitt aus der „großen Familie“, stellt dabei aber die ganz grundsätzliche Frage nach dem Umgang mit unmöglichen Aufträgen (Dilemma-Situationen).
- Auch bei „Rut und Noomi“ ist es so, dass anhand bestimmter geschichtlicher Aspekte der sogenannten „Landnahme Israels“ (daher ihr Ort oberhalb der Wüstenkiste und unterhalb von „Zelt der Begegnung“ sowie „Tempel“) eine ganz grundsätzliche Frage nach Zugehörigkeit, Fremdheit und Heimatgewinn des Menschen thematisiert wird.
- Bei „Ijob“ wiederum gibt es gar keinen Bezug im Kerncurriculum, und auch die Frage nach der zeitlichen Einordnung ist für den Inhalt nachrangig.

Daher unterbreitet das deutsche Entwickler-Team den Vorschlag, die Materialien zu den vier Menschheitsgeschichten in einer ungefähren vertikalen Zuordnung zu Kerndarbietungen anzuordnen, ihnen jedoch nach Möglichkeit horizontal eine eigene, tiefere Regalebene einzuräumen, wo sie auch durch ihre spezielle Aufbewahrungsart (Körbchen mit Deckeln und Schildchen) für die Kinder gut als eine eigene Untergattung erkennbar sind.

Aus diesen formalen Überlegungen ergibt sich folgende Anordnung der Materialien in den Regalen:

Die Tage der Schöpfung	Flut und Arche	Die große Familie	Exodus	Die 10 besten Wege	Das Zelt der Begegnung	Die Bundeslade und der Tempel	Exil und Rückkehr	Propheten
		Sara + Hagar	Josef		Samuel	Elija	Jeremia	Ezechiel
		Jakob	Mose		David	Jesaja	Daniel	Jona
Im Garten Eden	Abraham + Isaak	ERDSACK			Rut + Noomi		Ijob	
Kinderbibeln, Bibelatlanten, Bibelllexika, Kinderbücher zu theologischen Fragen					WÜSTENKISTE		Psalmwortkartei etc.	

Regal-Schema zu den Glaubensgeschichten des vorliegenden Bandes

.....

2.4 – Vertieftes Ergründen

Alle im vorhergehenden Abschnitt genannten *formalen* oder *historischen* oder *curricularen* Aspekte sind von *Erwachsenen* gefundene Antworten auf die Frage, *welche* Darbietung *was* vertieft. Andere Überlegungen ergeben sich, wenn man vom *Ergründen der Kinder oder anderer Altersgruppen* her denkt.

Die Ergründungsfragen folgen meist dem ganz offenen, gewohnten Vierschritt der Glaubensgeschichten. Manche Leitende meinen vielleicht, diese immer gleichen vier Fragen würden älteren Kindern langweilig werden. Vielleicht stimmt das. Vielleicht sind es aber die Leitenden selbst, denen sie langweilig werden. Vielleicht lohnt eine Analogie: Eine Musikerin wird man nicht in erster Linie durch das Studium der Musikwissenschaft oder -geschichte und auch nicht durch Instrumentenbau, sondern durch das Musizieren, besonders mit anderen Menschen zusammen. Die vier Standard-Fragen sind vielleicht mehr eine Herausforderung an die Leitenden als an die Kinder. Sie wieder und wieder zu stellen, bedarf einer spirituellen Haltung und spiritueller Arbeit. Besonders die vierte Frage könnte an tiefe Bedürfnisse rühren! Deshalb lohnt es sich, zurückzufragen: Was ist die Funktion des Ergründens für ältere, erfahrenere Kinder? Der Leitende soll ihnen helfen, tiefere Fragen zu eröffnen, Kinder selbst ins Fragen finden lassen, Fragen als Zugänge zu nutzen, nicht als abzuarbeitende Listen. Dazu gehört auch, dass eine Frage in Ruhe stehenbleiben kann, ohne schnell beantwortet zu werden. Konzentrierte Stille und Nachdenken sind als wertvoller Teil der Ergründung anzusehen.

Im Prozess der Erarbeitung dieser Vertiefungsgeschichten wurde immer wieder diskutiert, ob die vier Grundfragen durch geschichtenspezifische Impulse ergänzt werden sollten (zum Beispiel „Daniel“: „Was meint ihr, wer oder was ist in dieser Geschichte wohl mächtig?“). Im Ergebnis werden den Leitenden tatsächlich einige zusätzliche Impulse angeboten. Aber das entscheidende Gegenargument bei vielen anderen vorgeschlagenen, inhaltlich durchaus plausiblen Fragen lautete: Die Kinder sollen selbst entscheiden können, welche inhaltlichen Aspekte sie zur Sprache bringen wollen. Deshalb lautet der häufigste zusätzliche Impuls ganz formal: „Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?“

Aus diesem Impuls wie auch aus der Notwendigkeit situativer Fragen-Auswahl wird deutlich, dass die *Vertiefung* an diesen Geschichten nicht nur dem Alter der Kinder gilt, sondern auch der Erfahrung der Leitenden. Deshalb sei noch einmal wiederholt: Die meisten Geschichten dieser Arbeitshilfe setzen voraus, dass Sie selbst viele Erfahrungen mit den Kerndarbietungen gesammelt haben, weil sie nicht einfach ‚Inhalte‘, sondern auch ‚innere Prozesse der Begegnung‘ vertiefen. Zum Beispiel sind die „Menschheitsgeschichten“ so angelegt, dass sie im Ergründen ‚tiefe‘ Fragen an die Oberfläche bringen. Beim Testspielen der Geschichten dieses Buches hat sich eine alte Weisheit erneut bestätigt: Wer eine Geschichte nicht ‚lehrt‘, sondern ‚ins Spiel bringt‘, wird die erstaunlichsten Entdeckungen bei der Rezeption der Geschichten in den verschiedenen Altersphasen und Gruppen-Zusammensetzungen machen. Beispielsweise haben *jüngere* Kinder im Ergründen des „Garten Eden“ das Verlassen des Gartens am Schluss mitunter als etwas *Furchtsames* interpretiert, wohingegen *ältere* Kinder überwiegend den Aspekt der *Befreiung, Erwachsene* hingegen die *Verantwortungsübernahme* wichtig fanden.

Solche Erfahrungen sind in die Abschnitte „Pädagogischer Hintergrund“ zu jeder Geschichte eingeflossen. Diese Abschnitte helfen den Erzählern, sich auf die große mögliche Breite der Akzente vorzubereiten. Denn es steht eben nicht von vornherein fest, *welche* Geschichte *was* vertieft. Bibelgeschichten sollten Kindern grundsätzlich so angeboten werden, dass sie für sich selbst sprechen können und aus der Sicht der Kinder offen genug sind für unterschiedlichste „Andockstellen“. Die Erzählerinnen haben übrigens ein kleines Hilfsmittel, ein Indiz in der Spiel- und Kreativphase: Wenn ein Material von Kindern über längere Zeit *nicht* gewählt wird, stellt sich die Frage, ob die Auswahl und Konzeption dieser Geschichte tatsächlich vom Kind aus erfolgt war. Dann sollte man sich frei fühlen, das Material wieder aus dem Regal zu entfernen und ggf. an der Geschichte weiter zu arbeiten.

Nachdem so viele wichtige Voraussetzungen aufgezählt wurden, um mit den 17 Geschichten dieses Buches zu arbeiten, sollen diese Argumente doch auch wieder relativiert werden. Man kann den Vertiefungscharakter nämlich auch übergewichten – im Sinne einer absoluten Notwendigkeit bestimmter Voraussetzungen. Die Erfahrungen im Testspielen haben gezeigt, dass die Geschichten dieses Buches – jedenfalls die Mehrzahl – auch ohne perfekte vorauslaufende Bedingungen in den Gruppen viel auslösen, in Bewegung bringen – vielleicht nicht in der Breite und im Zusammenhang, aber doch in punktueller, tiefgehender Berührung. Und das sollte man nicht gering schätzen.

.....

2.5 – Alle Materialien dieses Bandes im Überblick

Jede Einheit dieses Buches enthält einen Abschnitt mit der Überschrift „Bemerkungen zum Material“, in dem die benötigten Materialien im Einzelnen aufgeführt werden.

In Klammern genannte Materialien werden zwar zum Spielen der jeweiligen Geschichte benötigt, müssen aber in den Lindenwerkstätten separat bestellt werden, weil sie in mehreren Geschichten vorkommen (Erdsack, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen für Geschichten auf Filz). Manches ist auch aus den Kerndarbietungen bereits vorhanden (Wüstenkiste, Berg Gottes, Kette, Volk Gottes-Figuren ohne Füßchen bei Geschichten für die Wüstenkiste). Zu beachten ist, dass für die „Menschheitsgeschichten“ Volk Gottes-Figuren ohne Füßchen Verwendung finden, jedoch in dickerer Ausführung (13 mm), damit sie in der Erde besser stehen. Mit einem „kleinen“ Tablett wird ein Maß von ca. 19 x 27 cm, mit einem „großen“ von 27 x 27 cm bezeichnet.

.....

MENSCHHEITSGESCHICHTEN

Im Garten Eden

- (Erdsack)
- Weidenkorb mit Deckel
- 2 gleiche Volk Gottes-Figuren 13 mm
- hellblaue Märchenwolle (Flüsse)
- 2 Bäume

Abraham und Isaak

- (Erdsack)
- Weidenkorb mit Deckel
- 3 Volk Gottes-Figuren 13 mm

Rut und Noomi

- (Erdsack)
- Weidenkorb mit Deckel
- 8 Volk Gottes-Figuren 13 mm
- hellblaue Filzkordel (Fluss)
- kleines Modell von Betlehem
- Getreideähre

Ijob

- (Erdsack)
- Weidenkorb mit Deckel
- 16 Volk Gottes-Figuren 13 mm
(davon 10 in Kindergröße)
- Kamel, Schaf, Kuh 13 mm

BIOGRAPHIEGESCHICHTEN

Sara und Hagar

- (Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren)
- kleines Körbchen oder Tablett
- 2 blaue Kordeln (Flüsse)
- 3 Holzblöcke (Städte)
- 2 blaue Glassteine (Quellen)

Jakob

- (Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren)
- kleines Körbchen oder Tablett
- 12 Volk Gottes-Figuren in Kindergröße
- 3 Holzblöcke (Städte)
- Stein für Bethel
- blauer Wollfaden (Fluss)

Josef

- (13 Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)
- großer Korb oder großes Tablett
- rechteckige beigefarbene Filz-Unterlage
- 2 grünbraune Filzquadrate
- Brunnen
- schwarzes Filzgitter (Gefängnis)
- 4 Traumbilder
- Pyramide
- Getreidesack
- 3 Kleider

Mose

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figuren, Berg Gottes*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- Pyramide
- ein kurzer dünner und ein langer dickerer blauer Wollfaden (Flüsse)
- brennender Dornbusch
- Gebotstafeln ganz & zerbrochen
- Bundeslade
- Goldenes Kalb

Samuel

- (*Volk Gottes-Figuren mit Füßchen*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- hellbrauner Filzkreis
- Esel und Schaf
- kleines Holzschwert
- Bundeslade
- Waage
- Filzflecken (Städte)
- Stoff-Flecken (Schlafmatte)
- zeigende Hand
- Salbhorn

David

- großer Korb oder großes Tablett
- 10 Bildkarten
- violette Filz-Unterlage
- Schriftrolle (Ps. 23)
- **Zusatzmaterial:** Holzschachtel mit Psalmversen

PROPHETENGESCHICHTEN

Elija

- (*Wüstenkiste, Volk Gottes-Figur*)
- kleines Körbchen oder Tablett
- blauer Wollfaden (Fluss) und zwei blaue Filzstücke (See Genezareth, Totes Meer)
- goldene Krone
- goldfarbene Stele (Aschera)
- Holzblock & Steine zum Block verleimt (Altäre)
- zweimal Teller und Krug
- kleine Ausführung des Berges Gottes
- Rabe

Jesaja insgesamt

- großer Korb mit 3 Körbchen (für 1., 2. und 3. Jesaja)
- Filz-Unterlage als Streifen aus drei Teilen

Erster Jesaja

- Visionsbild (Berufung)
- Handkreisel
- kleine Schachtel mit Filzstreifen, 4 Volk Gottes-Figuren in Miniformat, Münzen, Ähre, dünne Kette
- Krippe, außen mit Hoheitstiteln
- Weintraube (zweidimensional)
- Schriftrolle

Material speziell für das „Weinberglied“

- grüne Schachtel mit Deckel
- grünes Filzoval
- gleichnisartige Figur
- 9 Weintrauben (zweidimensional)
- viele kleine Kieselsteine in einer Schachtel
- viele kleine dornige Zweige in einer Schachtel

Zweiter Jesaja

- (*Kette, Wüstenkiste, Volk Gottes-Figur*)
- brauner Filzstreifen
- Hirtenstab
- zweiseitiges Namensschild
- geknickter Strohalm
- Figuren Mutter mit erstem Kind (Ton)
- Schriftrolle

Dritter Jesaja

- (*7. Tafel von „Tage der Schöpfung“*)
- zerbrochene Stadtmauer
- Tempelmodell
- Brotlaib (Ton)
- Figur zweites Kind

Jeremia

- (*Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen*)
- großer Korb oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- grauer Filzkreis (Jerusalem)
- dunkelbraune Filzstücke (Ägypten, Babylon)
- Pyramide
- Stadtmauer-Stücke
- 2 Visionsbilder
- herzförmige Zusammenfassung der Zehn Besten Wege

- zerschlagener Ton-Krug
- 2 Schriftrollen
- Joch

Ezechiel

- *(Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)*
- großes Körbchen oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- dunkelbrauner Filzkreis (Babylonien)
- graues Filzstück (Jerusalem)
- Handkreisel
- Schriftrolle
- Herz aus Ton
- Hirtenstab
- „trockene Knochen“ (Ton) in einer Schale
- blauer Filzfaden (Fluss Kebar)
- **Zusatzmaterial:** Bilder aus der Kunstgeschichte zur Thronwagen-Vision

.....

Sie können diese Materialien selbst herstellen oder sehr schön gefertigt unter folgender Adresse bestellen:

Diakonie Leipzig

Diakonisches Werk Innere Mission Leipzig
Lindenwerkstätten
An den Werkstätten 4
04551 Borsdorf OT Panitzsch
Tel. 034291-440250
Fax 034291-440251
Mail: info@godlyplay-materialien.de
www.godlyplay-materialien.de

Um die Anschaffung der Materialien zu finanzieren, haben manche Kirchgemeinden und Einrichtungen gute Erfahrungen mit einem sogenannten „Spendenbaum“ gemacht. Hierbei handelte es sich um einen selbst gebauten, großen Baum aus Pappe oder Sperrholz. An ihm werden, Früchten ähnlich, kleine Fotos der Materialien der Geschichten mit ihren Namen und Anschaffungspreisen befestigt.

Außerdem hängen am Baum verschiedenfarbige Zettel zum Abreißen und Mitnehmen, auf denen unterschiedlich hohe Spendenbeträge (zum Beispiel 10,-, 20,-, 30,- oder 50,- €) und eine Kontoverbindung stehen mit der Möglichkeit, eine Spendenbescheinigung zu erhalten. Vor dem Spendenbaum wird ein Tisch aufgestellt, auf dem in wechselnder Reihenfolge je ein Geschichten-Material ‚zum Anfassen‘ aufgebaut ist. Dort steht auch eine Arche, in die Menschen, denen eine Überweisung zu umständlich erscheint, Geldspenden einlegen können. So ein Spendenbaum im Eingangsbereich der Kirche aufgestellt, oder beim Jahresfest der Schule präsentiert und erklärt, gibt vielen Eltern und Großeltern die Möglichkeit, diese Form der Bildungsarbeit für ihre Kinder finanziell zu unterstützen.

.....

Daniel

- *(Kette, Volk Gottes-Figuren mit Füßchen)*
- großes Körbchen oder großes Tablett
- unregelmäßig geschnittene, rechteckige ockerfarbene Filz-Unterlage
- dunkelbrauner Filzkreis (Babylonien)
- graues Filzstück (Jerusalem)
- Palasttor
- Schmelzofen
- Löwengrube
- goldenes Standbild
- Handkreisel
- 4 Visionsbilder

2.6 – Die Form der Bibelzitate

Die Schreibweise der biblischen Eigennamen folgt den sogenannten „Loccumer Richtlinien“. Bibeltexte sind in der Regel nach der ökumenischen „Einheitsübersetzung“ zitiert. Ausnahmen bilden solche Texte, die liturgisch bis heute verwendet werden und deshalb je nach konfessionell-gottesdienstlichem Gebrauch angepasst werden müssen oder deren Übersetzung nach Martin Luther sprachkulturell prägende Wirksamkeit im allgemeinen Sinn zugesprochen werden kann. Gelegentlich wurden komplizierte Texte auch narrativ angeglichen, um sie Kindern leichter zugänglich zu machen. Die verwendete Bibel-Sprache kann auch innerhalb der Einheit variieren. Wo etwas frei nachformuliert wurde, ist dies durch „vgl.“ gekennzeichnet. Besonders bei den Darbietungen zu den sehr umfangreichen Prophetenbüchern sind die jeweiligen Bibelstellen angegeben, um das Einfügen der bei den Leserinnen und Lesern gebräuchlichen Übersetzung/Übertragung zu erleichtern. Als Faustregel gilt: Älteren Kindern wird mehr Originaltext zugemutet, gerade auch, wo dieser sperrig oder altertümlich erscheint, um ihre eigenständige Auseinandersetzung herauszufordern.

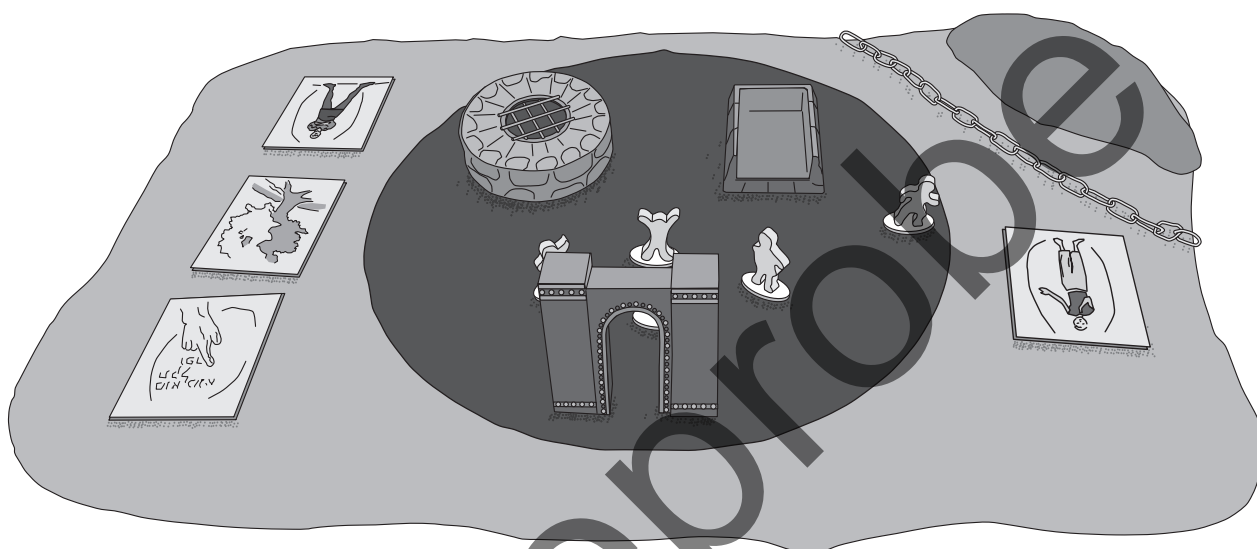
Leseprobe

Daniel

ZUR EINHEIT

Schwerpunkt: Daniel – standhaft und von Gott geschützt (Das Buch Daniel)

- Glaubensgeschichten
- Vertiefungseinheit: Prophetengeschichte



Spielszene vor Daniels Vision (Perspektive der Erzählerin)

ZUM MATERIAL

- **Ort:** Regal mit den Glaubensgeschichten des Alten Testaments, mittleres Fach unter den „Propheten“
- **Materialien:** Tablett mit 11 Volk Gottes-Figuren mit Stand-Füßchen (darunter 3 form-identische aus unterschiedlichen Hölzern für die Könige), dunkelbraunem Filzkreis (Babylonien, 50 cm), hellbraunem Filzstück (Jerusalem), Kette (aus „Exil und Rückkehr“), blauem Tor für den Palast in Babylon, 4 Visionsbildkarten (11 x 14 cm), goldenem Standbild (9 cm), Löwengrube, Schmelzofen, Kreisel für Visionen
- **Unterlage:** Unregelmäßig geschnittener ockerfarbener Filz (ca. 70 x 90 cm). Die Unterlage ist der Länge nach zweifach gefaltet, von beiden Seiten aufgerollt und mit einem Band zusammengehalten.

ZUM HINTERGRUND

1. Biblisch-theologischer Hintergrund

Das Buch Daniel besteht aus zwei sehr verschiedenen Hauptteilen, die inhaltlich nur durch den Namen des Propheten Daniel verbunden sind:

- Dan 1–6: Geschichten über Daniel am babylonischen Königshof zur Zeit des Exils, wo Daniel nach der Erzählung zunächst unter dem babylonischen König Nebukadnezar (562 v. Chr.), dann bis zur Eroberung Babylons durch die Perser (539 v. Chr.) Diener am Königshof war. Dieser Teil (Dan 2,4b–7,28) ist in aramäischer Sprache verfasst.
- Dan 7–12: Daniels Visionen als Ich-Berichte. Sie sind wie das Eingangskapitel (Dan 1–2,4a), das beide Hauptteile verklammert, auf Hebräisch verfasst. Kapitel 7–11 stellen Vordeutungen auf die Endzeit dar. Sie enthalten u.a. umfangreiche Zahlenmystik, Symbolbilder und Metaphern über die Endzeit, die auch in der Offenbarung des Johannes aufgegriffen werden. Daher wird das Buch oft für Endzeiterwartungen herangezogen und immer wieder auch für Berechnungen der Wiederkunft Christi benutzt.

Aufgeschrieben wurden diese Texte aber erst im 2. Jh. v. Chr., also fast 400 Jahre später. Ein Vergleich mit den Makkabäerbüchern macht es wahrscheinlich, dass das Buch zur Zeit der Bedrückung und Tempelschändung („zerstörtes Heiligtum“ 9,18; „Greuelbild der Verwüstung“ 11,31) durch Antiochos IV. und damit erst in den Jahren 167–164 v. Chr. entstanden ist. Es wäre dann einer der spätesten Texte des Alten Testaments. Diesen Unterschied zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit muss man sich stets vor Augen halten.

Im ersten Teil geht es um das Thema „unter Lebensgefahr in der Fremde am Glauben festhalten“. Dieses Thema wird in mehreren Geschichten veranschaulicht: Das Beispiel der „Gerechten“ (Daniel steht in Ez 14,14 neben Noah und Ijob) einer lange zurückliegenden Vergangenheit zeigt auf, wie Gott in größter Not denen hilft, die trotz einer gottfeindlichen und willkürlichen Fremdherrschaft am Glauben festhalten.

Auffallend ist, dass Gott im Danielbuch kaum direkt eingreift. Er wirkt – ähnlich wie bei Josef – dadurch, dass Daniel Träume deutet. So wird Gottes Heilsplan deutlich. Es kommt dabei stets darauf an, das zentrale Bild in seiner geschichtstheologischen Dimension wahrzunehmen.

Der zweite Teil des Buches besteht mehrheitlich aus Visionen, die auf Daniel zurückgeführt werden, aber nicht mit der „Biographie“ im ersten Teil verbunden sind. Diese Visionen gehen von realen Ereignissen in der Geschichte aus, die dann im Nachhinein als Vordeutungen dargestellt und als Meilensteine des Heilsplans Gottes dargestellt werden. Die gegenwärtige Notzeit lässt sich aus dem Geschichtsplan Gottes verstehen, der auf die – kurz bevorstehende – Heilszeit und das Gericht Gottes abzielt.

Zahlen sind typisch für diese Art Literatur, sie legen eine gewisse Zwangsläufigkeit im Geschichtsablauf nahe, verbergen aber andererseits die wahre Aussageabsicht, da sie interpretiert werden müssen (eine Woche steht je nach dem für ein Jahr oder sieben Jahre usw.). Damit soll eine tröstende Aussage verbunden werden: Die gegenwärtige Not ist durch den zahlenmäßigen Ablauf erforderlich, es ist umgekehrt quasi berechenbar, dass demnächst eine Wende zugunsten der Leidenden eintreten muss.

Inhaltlich geht es um die Abfolge von Weltreichen, die sich bekämpfen und fallen, um Schrecken, die eintreten, bevor das Reich Gottes kommt, aber auch um den „Menschensohn“, der herrschen wird. Daniel erhält eine sehr ausführliche Darstellung der zukünftigen Geschichte (sowohl der Welt wie auch Israels), die er aber „versiegeln“, das heißt geheimhalten soll. Am Ende der Geschichte werden dann die allgemeine Totenerstehung und das Jüngste Gericht stattfinden. Das berühmte Wortspiel *mene mene tekel u-parsin* spielt mit aramäischen Worten, aber auch mit akkadischen Gewichtseinheiten. Es handelt sich um ein Rätselwort, das Begriffe aus der Umgangssprache verwendet, diese aber – ähnlich wie bei den Träumen – in einen neuen Zusammenhang stellt, den niemand von den Anwesenden erklären kann.

.....

2. Pädagogischer Hintergrund

Die Vorbildgeschichten in Daniel 1–6 und die apokalyptischen Visionen in den Kapiteln 7–12 bieten Kindern Ermutigung und Orientierung. Die Treue und der Schutz Gottes, die Daniel und seine Freunde erfahren, sind die zentralen Motive.

Kindern, denen Unrecht geschieht, wenn sie abgewertet, ausgegrenzt oder gemobbt werden, spricht die Geschichte Hoffnung auf Gottes Unterstützung zu und ermutigt sie, auf die eigene Standfestigkeit und innere Stärke zu vertrauen: Gott kann Angst überwinden und in Gefahr beschützen. Es lohnt also, sich auf Gottes Autorität zu verlassen und vor den Mächtigen nicht in die Knie zu gehen. Die Geschichte zeigt: Wer so handelt, gewinnt. Gott ist treu und zuverlässig.

Daniels Weisheit und Sehergabe eröffnen einen Blick auf den weiteren Gang der Weltgeschichte. Seine Visionen zeigen, dass Gott auch in der Fremde seinem Volk zur Seite steht und die Geschehnisse der Welt lenkt. Die gegenwärtigen Leiden – Verschleppung und Aussonderung in der Fremde – halten nicht für immer an. In den Visionen des Daniel wird der Anbruch der Gottesherrschaft vor Augen gemalt, wie er auch in den Gleichnissen, wenn auch auf ganz andere Weise, in Bildern vom Reich Gottes beschrieben wird. Dies ist aber etwas anderes als eine wahrsagende Vorausschau der Geschichte.

Auch Kinder kennen die Angst vor der Zukunft, die Furcht vor ihrer Ungewissheit und einem schlimmen Ausgang. Die Gewissheit, dass es gut ausgehen wird und Gott seine gute Hand im Spiel hat, wird durch die Erfahrungen des Volkes in der Zeit des Exils und der Rückkehr illustriert. Gott selbst ist der Herr der Geschichte. Er setzt Könige ein und ab, gibt Verstand und Weisheit und sieht ins Verborgene (Dan 2,21). Gottes Heilsplan manifestiert sich im Ablauf der großen Weltgeschichte, aber auch im persönlichen Leben des Einzelnen.

.....

3. Erzählerische und spielerische Entscheidungen

Die Danielgeschichte steht in demselben historischen Zusammenhang wie die Ezechielgeschichte. Daniel ist ein Zeitgenosse Ezechiels im babylonischen Exil. Darum beginnt auch sie mit der Beschreibung der Eroberung Jerusalems 597 v. Chr. und der Deportation. Neben der Zerstörung der Stadt werden hier auch die gestohlenen heiligen Geräte aus dem Tempel erwähnt. Sie sind für die Erzählung vom Festmahl Belschazzars wichtig.

Der Schwerpunkt dieser Exilserzählung liegt nicht auf dem Verlust der Heimat, sondern auf dem Leben unter fremder Willkürherrschaft. Dies wird durch das große Tor (blaues Ischtartor) symbolisiert. Es steht für den Herrschaftspalast in Babylon.

Die Danielgeschichten sind keine biographischen Geschichten, die aufeinander aufbauen. Darum können einzelne Episoden unabhängig voneinander erzählt werden. Für jüngere Kinder empfiehlt es sich, die Geschichte aufgrund ihrer Länge in Etappen zu erzählen. So kann die Rahmenhandlung (Daniel am Hof und Verheißung der leuchtenden Gestalt) im ersten Durchgang z.B. bis zum Traum vom Baum und im zweiten Durchgang ab dem Festmahl Belschazzars dargeboten werden. Die Episodenhaftigkeit der Danielgeschichte wird durch die Rahmennotiz hervorgehoben: „Aus dieser Zeit werden die Geschichten von Daniel erzählt“ bzw. „Solche Geschichten haben sich die Menschen von Daniel erzählt“.

Durch dieses formgeschichtliche Stilmittel wird zugleich der Unterschied zu den anderen Prophetengeschichten markiert. Daniel ist kein Prophet im eigentlichen Sinn. Es gibt keine Berufungsgeschichte und auch keinen Auftrag zur Wortverkündigung. Darum wird auf die Gottesrede-Geste verzichtet. Und dennoch ist Gott auf besondere Weise mit ihm. Dies wird in der Segensgeste über Daniel und seinen Freunden für alle sichtbar: Gott segnete sie mit Kenntnis, Weisheit und Verständnis.

Die drei Freunde von Daniel werden im Erzähltext der Geschichte nicht mit Namen genannt, um nicht vom Wesentlichen abzulenken. Die Namen können aber ergänzt werden, wenn Kinder diese Geschichte zum wiederholten Male hören. In ihrer Muttersprache heißen die Freunde Hananja, Mischael und Asarja. Der oberste Kämmerer gibt ihnen die babylonischen Namen Schadrach, Meschach und Abed-Nego (vgl. Dan 1,7). Daniel bekommt den babylonischen Namen Beltschazzar (nicht zu verwechseln mit dem König Belschazzar).

In den Vorbildgeschichten (Dan 1–6) werden auch die drei Freunde von Daniel zu Vorbildern. Sie beten das goldene Standbild nicht an und werden im Schmelzofen von Gottes Engel beschützt. Kinder können hier fragen: Was hat Daniel gemacht? Hat er das Standbild angebetet? Wir wissen es nicht, weil Daniel in dieser Episode nicht vorkommt. Darum bleibt seine Figur unbeteiligt am gleichen Ort stehen, während sich die Freunde vom Standbild abwenden.

Daniels herausragende Gottesnähe zeigt sich in seiner Fähigkeit, Visionen zu sehen und Träume zu deuten. Dies wird durch die gleichbleibende Wendung unterstrichen: Niemand „wusste es, nur Daniel, dem Gott nahe kam“. Die beiden Träume der Könige (Statue und Baum), die Vision vom Menetekel und die leuchtende Gestalt des Gabriel werden als Bildkarten dargestellt und auf die Unterlage außerhalb der Spielfläche von Babylonien gelegt. Hier wird – wie bei Jeremia und Ezechiel – deutlich, dass diese Erfahrungen die gegenwärtige Wirklichkeit überschreiten (transzendieren).

Daniel und seine Freunde blieben standfest im Glauben trotz Anfechtungen. Sie wurden von Gott beschützt und bestärkt. Dies wird durch die segnende Handgeste zu Beginn und die Schutzgeste im Feuerofen herausgehoben. In der Löwengrube wird darauf verzichtet, da der Engel, der den Löwen das Maul zuhält, das dafür sprechende Bild ist. Die beispielhafte Festigkeit der Vorbilder ermutigt die Kinder, es ihnen gleichzutun. Sie werden ermuntert, sich auf Gottes Beistand zu verlassen, um so zu erfahren, wer wirklich herrscht und mächtig ist. In der Geschichte setzt sich Gott als der wirklich Mächtige immer wieder durch, während die mächtigen Könige kommen und gehen. Für die Herrschaftsgewalt der Könige steht ihre gleichgestaltete Form der Figuren. Sie erinnert an die des goldenen Standbilds. Auch dieses wird wieder weggeräumt.

→ **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/daniel.



.....

ZUM KONTEXT DER GESCHICHTE IM CURRICULUM

Die GOTT IM SPIEL-Geschichte vom Propheten Daniel vertieft die beiden Godly Play-Kerndarbietungen „Exil und Rückkehr“ (Godly Play, Bd. 2, S. 107ff.) und die „Propheten“ (ebd., S. 114ff.). Diese Kerndarbietungen befinden sich oben auf den Regalen der Glaubensgeschichten. Die Vertiefungseinheiten befinden sich in den darunter liegenden Fächern (siehe Abbildung S. 24).

Falls Sie jüngeren Kindern von Daniel erzählen möchten, genügen u.U. ein bis zwei Episoden aus der Geschichte.

Sorgen Sie dafür, dass die Kinder die Geschichten dieses Bandes in den größeren Kontext einordnen können, in dem sie stehen. 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 jeweiligen Kerndarbietungen erinnern, bevor Sie die Geschichte des Tages in den Kreis bringen.

.....

Gehen Sie mit Bedacht zum Regal, in dem sich das Geschichtenmaterial befindet. Holen Sie zuerst die Kette zur Geschichte „Exil und Rückkehr“. Nehmen Sie dann das Tablett mit den Materialien zur Danielgeschichte aus dem Regal und kehren Sie in den Kreis zurück.	Schaut, wohin ich gehe, damit ihr diese Geschichte immer wieder finden könnt. Was braucht ihr noch, um bereit zu werden?
Legen Sie die von beiden Seiten aufgerollte Unterlage vor sich hin.	Das ist die Geschichte vom Propheten Daniel. Was er sah, hörte und erlebte, steht in einer Schriftrolle.
Öffnen Sie das Band und rollen Sie den Filz aus. Streichen Sie ihn glatt.	Lasst uns die Rolle entfalten, damit wir die Geschichte von Daniel sehen, hören und erleben können.
Legen Sie Jerusalem in die rechte den Kindern zugewandte Ecke und den Filzkreis von Babylonien in die Mitte. Deuten Sie die Verschleppung mit einer langsamen kraftvollen Handbewegung an. Stellen Sie zwei Figuren des Volkes Gottes auf den Filz von Jerusalem. Lassen Sie die Eisenkette zwischen Jerusalem und dem Kreis von Babylonien fallen, während Sie das Wort „Exil“ aussprechen.	Da ist Jerusalem und hier ist Babylonien mit der Hauptstadt Babylon. Eines Tages griffen die Babylonier Jerusalem an. Sie eroberten die Stadt und verschleppten viele Menschen vom Volk Gottes nach Babylonien. Nur wenige durften bleiben. Viele vom Volk Gottes waren in der Fremde, im Exil.
Stellen Sie das Palasttor auf und den König vor das Tor (den Kindern zugewandt).	Die Babylonier raubten auch Leuchter, Kelche und andere heilige Geräte aus dem Tempel in Jerusalem und brachten sie in ihr Land. In der Stadt Babylon stand ein großer Palast. Hier regierte der König Nebukadnezar. Er herrschte auch über die verschleppten Menschen aus Jerusalem. Aus dieser Zeit werden die Geschichten von Daniel, dem Propheten, erzählt.
Halten Sie eine kurze Zeit inne, bevor die eigentliche Geschichte beginnt. Platzieren Sie Daniel und seine drei Freunde zwischen die Kinder und den König. Halten Sie eine Hand segnend über die drei Freunde und Daniel. Führen Sie nun Daniel etwas nach rechts abseits und halten Sie beide Hände um die Figur (Geste der Gottesnähe).	Die verschleppten Menschen vom Volk Israel lebten nun schon eine lange Zeit in Babylonien im Exil. Viele hatten sich an das Leben im fremden Land gewöhnt. Einige wurden sogar vom König an seinen Hof geholt, um dort zu arbeiten. Zu ihnen gehörten Daniel und seine drei Freunde. Gott segnete Daniel und seine Freunde mit Klugheit und Wissen. Daniel war (wie Ezechiel) ein Prophet im Exil, dem Gott so nahe kam und der Gott so nahe kam, dass er verstehen konnte, was Gott den Menschen durch Träume und Visionen sagen wollte.
Legen Sie die Figur des Königs während des Traumes in Ihre flache Hand. Verdecken Sie die Figur mit dem Bild der Traumgestalt aus dem Korb, so dass es für alle sichtbar ist.	Eines Nachts träumte Nebukadnezar etwas ganz Merkwürdiges. Er sah eine große leuchtende Gestalt. Ihr Kopf war aus reinem Gold, Brust und Arme aus Silber, der Körper aus Kupfer, die Beine

Ballen Sie ihre Hand zur Faust und bewegen Sie sie auf das Traumbild zu.

Stellen Sie nun die Figur vor das Bild.

Gehen Sie mit Daniel zum König.

Legen Sie nach Daniels Deutung das Traumbild auf die Filzunterlage links neben den Kreis von Babylonien in Richtung Kinder. Stellen Sie den König wieder vor das Palasttor. Gehen Sie mit Daniel zurück.

aus Eisen und die Füße aus Ton. Dann träumte er, dass ein Stein auf die Gestalt zurollte, sie zerschlug und was von ihr übrig war, wurde vom Wind wie Spreu zerstreut.

Nebukadnezzar verstand diesen Traum nicht. Auch keiner der Ratgeber des Königs oder sonst jemand im Land wusste, was er bedeutete. Nur Daniel, dem Gott nahe kam, wusste es.

Er sagte: „Es wird eine Zeit kommen, in der alle Königreiche dieser Welt zerstört werden. Nur Gottes Herrschaft wird ewig bestehen.“ (Dan 2)

Stellen Sie das goldene Standbild links vor dem Palast auf.

Platzieren Sie den Schmelzofen rechts vorn auf den Filzkreis.

Dennoch ließ Nebukadnezzar eines Tages ein riesiges goldenes Götterbild aufstellen. Er befahl: „Sobald die Hörner und Harfen erklingen, müssen sich alle vor dem Standbild niederwerfen und es anbeten. Wer es nicht anbetet, wird ins Feuer des Schmelzofens geworfen!“

Stellen Sie Ihre rechte Hand mit ausgestreckten Fingern senkrecht auf den Filz vor die Statue und deuten Sie mit ihr eine kurze Verbeugung an.

Die Menschen warfen sich vor dem Standbild auf den Boden und beteten es an.

Drehen Sie die Figuren der drei Freunde vom Standbild weg.

Stellen Sie die Figuren der drei Freunde in den Schmelzofen.

Halten Sie eine Hand segnend über die Freunde.

Gehen Sie dann mit den Figuren ein wenig im Ofen umher.

Gehen Sie mit der Figur des Königs zum Feuerofen.

Stellen Sie die Figuren der Freunde an einen besonderen Platz vor den König und legen Sie das goldene Standbild zurück auf das Tablett.

Doch Daniels drei Freunde beteten es nicht an. Das sagte jemand dem König.

Der König wurde zornig. Er befahl, den Ofen siebenmal heißer zu schüren als er ohnehin schon war. Dann ließ er die drei in den glühenden Schmelzofen werfen. Gott aber sandte einen Engel, der sie vor den Flammen schützte. Sie gingen im Feuer umher, sangen und beteten: „Gelobt bist du, Gott unserer Mütter und Väter.“ Und nicht ein Haar auf ihrem Kopf verbrannte. Der König sah sich dies an, staunte und sagte: „Was ist das für ein mächtiger Gott? Es gibt keinen anderen Gott, der so retten kann!“ Dann ließ er die drei Freunde aus dem Ofen, gab ihnen einen Ehrenplatz an seinem Hof und entfernte das goldene Standbild. (Dan 3)

Legen Sie während des Traumes die Figur des Königs in Ihre Hand. Verdecken Sie die Figur mit dem Traumbild des Baumes, so dass dieses für alle gut sichtbar ist.

Legen Sie das Traumbild des Baumes auf die Filzunterlage aus Ihrer Sicht links von Babylonien, zu Ihnen hin.

Der König hatte noch einen anderen Traum. Er träumte von einem Baum, der bis in den Himmel reichte, mit wunderbaren Blättern und Früchten. Unter seinen Ästen fanden Tiere Schutz und in seinen Zweigen lebten die Vögel. Und weiter träumte er, dass der Allmächtige vom Himmel herabkam und sagte: „Haut den Baum um, dass die Tiere fliehen und die Vögel davon fliegen!“ Wieder verstand der König diesen Traum nicht. Nur Daniel, dem Gott nahe kam, wusste, was dies

Stellen Sie den König zurück vor das Palasttor. Bewegen Sie Daniel zum König. Lassen Sie Daniel auf seinen Platz zurückkehren.	bedeutete. Er sagte: „Der Baum, den du gesehen hast, bist du. Du bist groß und stark wie dieser Baum, aber du wirst von deinem Volk verjagt werden und Gras fressen wie Tiere, sieben Jahre lang.“
Stellen Sie den König an den Rand von Babylonien in Richtung der Kinder. Stellen Sie ihn wieder zurück vor das Palasttor.	Und tatsächlich: Der Traum wurde wahr. Der König wurde verjagt. Erst nach sieben langen Jahren konnte er wieder zurückkehren. (Dan 4)
Legen Sie die Figur des Königs in Ihre linke offene Hand und verdecken Sie sie mit Ihrer flachen rechten Hand. Legen Sie dann die Figur in die Korb zurück und stellen Sie eine andere, formgleiche Figur vor das Palasttor.	Dann starb der König. Später übernahm ein neuer König die Herrschaft. Er hieß Belschazzar. Eines Tages feierte Belschazzar ein großes Fest. Dabei benutzte er die heiligen Geräte, die Nebukadnezar aus dem Tempel in Jerusalem geraubt hatte.
Nehmen Sie das Bild mit dem hebräischen Schriftzug für alle sichtbar in die Hand. Legen Sie die Bildkarte mit der Aufschrift links von Babylonien auf die Filzunterlage zu Ihnen hin. Entfernen Sie die Figur des Königs mit einer schnellen, heftigen Handbewegung. Legen Sie die Figur auf das Tablett und stellen Sie wieder einen „neuen König“ vor das Palasttor. Platzieren Sie die drei Verwalter an die Ränder des dunkelbraunen Filzes, so dass Sie je ein Drittel von Babylonien verwalten.	Plötzlich sahen die Gäste auf dem Fest die Finger einer menschlichen Hand, wie sie Zeichen an die Wand schrieb. Der König konnte die Schrift nicht lesen. Darum ließ er Daniel kommen. Der konnte die Worte lesen: „MENE MENE TEKEL UFARSIN“. Daniel sagte, sie bedeuten: „Gott wird die Herrschaft dieses Königs beenden und das Reich von Babylonien wird unter dem Volk der Meder und Perser aufgeteilt.“ Noch in derselben Nacht wurde der König Belschazzar getötet. Danach übernahm ein König die Herrschaft im Land, der Darius hieß. (Dan 5) Darius setzte drei Verwalter in seinem Reich ein. Einer war Daniel. Er war erfolgreicher als die beiden anderen und der König traute ihm mehr zu.
Stellen Sie die Löwengrube von Ihnen aus links auf den Filzkreis.	Das machte die zwei anderen Verwalter eifersüchtig auf Daniel. Sie sagten zueinander: „Dem werden wir es zeigen“ und dachten sich eine List aus. Sie überredeten den König, folgendes Gesetz zu erlassen: „Jeder muss allein mich anbeten. Wer das nicht tut, wird in die Löwengrube geworfen.“ Die beiden Verwalter aber wussten, dass Daniel dieses Gesetz nicht einhalten konnte.
Richten Sie Daniel auf Jerusalem aus. Dann führen Sie ihn unter Ihren etwas gespreizten Fingern zum König (Gefangenschaftsgeste).	Eines Tages, als Daniel gerade in Richtung Jerusalem zum Gott Israels betete, wurde er ergriffen und zum König geschleppt. Darius erschrak. Ausgerechnet Daniel! Sein bester Mann! Doch ihm fiel nichts ein, wie er Daniel retten konnte. Gesetz ist Gesetz.

Legen Sie Daniel in die Löwengrube.	So warf man Daniel in die Löwengrube.
Gehen Sie mit dem König zur Löwengrube. Richten Sie Daniel auf.	Am nächsten Morgen lief König Darius in großer Sorge zur Löwengrube. Er rief: „Daniel, Daniel!“ Da hörte der König eine Stimme: „Mein Gott hat seinen Engel gesandt, der den Löwen das Maul zugehalten hat.“ (Dan 6,23)
Lassen Sie den König und Daniel gemeinsam zum Palast zurückgehen. Legen Sie die zwei Verwalter flach in die Löwengrube.	Der König freute sich sehr. Er holte Daniel aus der Löwengrube. Dann gab er den Befehl, die Verwalter in die Löwengrube zu werfen.
Lassen Sie den Kreisel vor Daniel drehen, bis er zum Stillstand kommt, und beobachten Sie ihn konzentriert. Legen Sie ihn dann zurück in die Korb.	Daniel hatte selbst auch Visionen und Träume. Nicht alle konnte er gleich verstehen. (Dan 7–9)
Führen Sie die Figur des Daniel aus dem Palast auf das freie Feld rechts von Ihnen, in Richtung Jerusalem. Legen Sie die Danielfigur flach auf die runde Unterlage. Stellen Sie Daniel wieder auf.	Einmal sah Daniel eine Gestalt, die aussah wie ein Mann, der leuchtete. Er war mit Leinen bekleidet und trug einen goldenen Gürtel um seine Hüfte. Daniel fiel auf den Boden. Doch eine Hand berührte ihn und richtete ihn auf. Die Gestalt sagte zu Daniel: „Hab keine Angst, du von Gott Geliebter. Sei stark und hab Vertrauen! Ich bin gekommen, um dir zu helfen, diese Visionen zu verstehen.“ Die Gestalt erzählte Daniel, dass die Herrschaft aller Könige zu Ende gehen und das eine schwere Zeit sein werde. Aber Gott würde seinem Volk nahe bleiben und es in aller Gefahr behüten. Eines Tages würden sie nach Jerusalem zurückkehren. (Dan 10f.)
Legen Sie die Exilkette ein Stück zurück.	
Sinnen Sie den Episoden der Darbietung nach.	Solche Geschichten haben sich die Menschen von Daniel, dem Propheten, erzählt.
Bleiben Sie für einen Moment ruhig sitzen, um die Geschichte zur Ruhe kommen zu lassen. Beginnen Sie dann mit dem Ergründungsgespräch.	Ich frage mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt? Ich würde gerne wissen, welcher Teil der Geschichte der wichtigste sein könnte? Ich frage mich, welcher Teil der Geschichte von euch erzählt? In welchem Teil kommt ihr vor? Ob wir wohl einen Teil der Geschichte weglassen könnten und hätten dennoch alles an der Geschichte, was wir brauchen?
Wenn das Gespräch es nahelegt, können Sie folgende Fragen ergänzen:	Was meint ihr, wer oder was ist in der Geschichte wohl mächtig?

Legen Sie, bevor das Ergründungsgespräch „austrocknet“, jeden Gegenstand in umgekehrter Reihenfolge sorgsam zurück auf das Tablett. Sagen Sie zu jedem Material etwas wie zum Beispiel: „Hier sind die drei Freunde Daniels“.

Bringen Sie die Geschichte und die Exils-Kette an ihre Orte ins Regal zurück. Kehren Sie dann wieder auf Ihren Platz im Kreis zurück und entlassen Sie die Kinder einzeln in die Kreativphase.

Worüber ich noch nachdenke ist, warum in der Bibel Geschichten wie die von Daniel erzählt werden?

Ich frage mich, was ihr euch noch fragt?

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.

Leseprobe