

Gott im Spiel – Godly Play weiterentwickelt



GOTT IM SPIEL ist die Weiterentwicklung des von Jerome Berryman entwickelten „Godly Play“-Ansatzes. Dieses innovative Konzept spiritueller Bildung wird seit 15 Jahren in Kirchengemeinden, Kindergärten und Schulen erfolgreich eingesetzt. Es eröffnet Kindern einen geschützten Raum, in dem sie existentiellen Fragen ihres Lebens auf die Spur kommen können.

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

GOTT IM SPIEL: Ein christliches Erzählkonzept für die Gemeindearbeit und den Religionsunterricht:

1. eignet sich besonders für Kinder zwischen 2 und 12 Jahren;
2. bringt das innovative Potential von Godly Play in Verbindung mit der Vielfalt religionspädagogischer Praxisfelder in Kindertagesstätten, Kirchengemeinden und Schulen;

3. lässt sich variabel an Bildungspläne und Curricula in Kindergarten, Schule und Gemeinde anschließen;
4. berücksichtigt das fachliche Gespräch in Religionspädagogik, Bibellexegese und Praktischer Theologie.

Die Reihe GOTT IM SPIEL besteht aus drei Teilen:



Ursula Ulrike Kaiser, Ulrike Lenz, Evamaria Simon und Martin Steinhäuser: *Gott im Spiel – Handbuch für die Praxis* (292 S., 24,95 Euro).

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



Martin Steinhäuser (Hg.): *Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament* (220 S., 19,95 Euro).

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



Martin Steinhäuser (Hg.): *Jesusgeschichten* (320 S., 22,95 Euro).

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

Gott im Spiel erscheint in Koproduktion der Evangelischen Verlagsanstalt Leipzig, von Don Bosco Medien und Calwer Verlag. Weitere Informationen zu diesem religionspädagogischen Konzept, ein Video, Literaturangaben, Praxis-Tipps und Fortbildungsveranstaltungen finden Sie unter: www.godlyplay.de. Mit einem Einführungstag und einem vier-tägigen Fortbildungskurs können Sie sich ein Zertifikat als Godly Play/Gott im Spiel-Erzähler/in erwerben. *Dr. W. Schweiker*