

Ein göttliches Spiel

Ein komplexes Gruppenspiel erzählt fesselnd von Gott

URSULA ULRIKE KAISER

Godly Play ist ein Spiel, in dem Kinder sich ein Verhältnis zur Welt und zum Glauben aneignen können.

Es hat das Ziel, tiefe existenzielle Fragen zu stellen, Antworten zu suchen und Rollen auszuprobieren.

„Spielend“ im wahrsten Sinne des Wortes will Godly Play den spirituellen Reichtum biblischer Geschichten und kirchlicher Traditionen nahebringen. Wie das funktioniert, erläutert Ursula Ulrike Kaiser, die Biblische Theologie und ihre Didaktik an der TU Braunschweig lehrt.

Wer sich auf dieses besondere Spiel einlässt, erlebt zunächst einmal Seltsames: Nacheinander werden die Mitspielenden, vor allem Kinder, durch eine Türperson begrüßt und jeweils einzeln in einen Raum eingelassen, der idealer Weise für das Spiel besonders gestaltet wurde. Eine (reale oder imaginäre) Schwelle wird überschritten. Die Erzählperson sitzt im Raum bereits auf dem Boden und hat sich innerlich und äußerlich bereit gemacht für die kommende Geschichte und ihre Ergründung. Sie lädt die Kinder in den Sitzkreis ein. Es ist oft faszinierend zu erleben, wie eine vor der Tür noch laute und wilde Kinderschar auf diese Weise in eine konzentrierte Ruhe hineinfindet.

Aber was passiert hier eigentlich? Ein Spiel wird gespielt – aber warum heißt es Godly Play? Und was soll das Spiel? Godly Play ist, von außen betrachtet, zuerst einmal eine unter vielen verschiedenen Weisen, Kindern biblische Geschichten zu erzählen. Auf der Webseite des Vereins www.godlyplay.de wird es als „imaginatives Konzept spiritueller Bildung“ beschrieben. Aber was meint „spirituell“ genau? Und was und wie wird bei Godly Play eigentlich „gespielt“?

Einen guten Eindruck davon gibt der kleine 20-minütige Film auf der Start-



Fotos: Godly Play deutsch e.V.

seite der Vereinshomepage. Godly Play stammt, wie der Name schon vermuten lässt, ursprünglich aus den USA und wurde dort seit Ende der Achtzigerjahre von Jerome Berryman für die Sonntagsschule der amerikanischen Episkopalkirche entwickelt. Konzeptionell ist die Orientierung an der Pädagogik Maria Montessoris wichtig, die das vertiefte Spiel als Teil der „Arbeit“ der Kinder versteht.

Sinn fürs Leben

Entsprechend wird auch in Godly Play das Spiel als derjenige Modus verstanden, in dem Kinder sich ein Verhältnis zur Welt und zum Glauben besonders gut aneignen können. Im Spiel gelingt es ihnen, tiefe existenzielle Fragen zu stellen, Antworten zu suchen und Rollen auszuprobieren. „Spielend“ im wahrsten Sinne des Wortes will Godly Play ihnen den spirituellen Reichtum biblischer Geschichten und kirchlicher Traditionen nahebringen und die Möglichkeit geben, dass sie sich das Potenzial einer religiös geprägten Sprache und Symbolwelt als sinngebend für das eigene Leben erschließen können.

Es geht um eine spielerische Begegnung.

In den vier Phasen, in denen eine Godly Play/Gott im Spiel-Einheit abläuft und die sich locker an den liturgischen Aufbau des Gottesdienstes anlehnen, wird daher ein Prozess in Gang gesetzt, der den Kindern (und ebenso auch Erwachsenen) viel Freiheit für diese spielerische Entfaltung und Kreativität lässt.

In Deutschland ist Godly Play seit Anfang der Zweitausenderjahre bekannt und hat sich schnell über den Bereich der Arbeit mit Kindern im kirchlichen Raum hinaus auch mit anderen Zielgruppen verbreitet. Vielerorts wird es zum Beispiel im schulischen Religionsunterricht oder in der kirchlichen Bildungsarbeit mit Erwachsenen eingesetzt. Von Beginn seiner Rezeption in Deutschland an waren Menschen unterschiedlicher Konfessionen beteiligt. Bereits bei der Übersetzung des konzeptionellen Einführungsbandes von Jerome Berryman und der drei Bücher, die die Einheiten für das Kern-Curriculum von Godly Play enthielten, wurde aber deutlich, dass der deutsche Kontext theologisch, kirchlich und religionskulturell insgesamt anders geprägt ist als der amerikanische. Anpassungen und Verän-

derungen des Konzepts erwiesen sich als unerlässlich.

Der Verein Godly Play deutsch e.V. wurde gegründet. Er koordiniert seither die Arbeit am Konzept und fördert den Austausch der verschiedenen Akteure in Gemeinde, Schule und anderswo. Schließlich entstanden von 2011 bis 2017 neue Erzähleinheiten, vor allem Jesusgeschichten. Anders als bei Berrymans Godly Play waren es hier kleine Teams, die Erzählvorlagen und das Material gemeinsam entwi-

Vom Raum selbst geht bereits eine Einladung aus.

ckelten und immer wieder in der Praxis erprobten und anpassten. Veröffentlicht wurden diese Geschichten im letzten Jahr unter dem deutschen Namen Gott im Spiel. Im Folgenden ist daher immer von Godly Play/Gott im Spiel die Rede. Denn auch wenn es nun eine deutsche Bezeichnung und inzwischen auch ein eigenes Gott im Spiel-Handbuch gibt, das in das Konzept einführt, ist Gott im Spiel nicht ohne Godly Play zu denken.

Eine vollständige Godly Play-/Gott im Spiel-Einheit findet idealerweise in einem eigens dafür eingerichteten Raum statt. Die Materialien für die Geschichten sind in niedrigen, für die Kinder gut zugänglichen Regalen offen aufbewahrt. Wer schon einmal in einem Kinderhaus oder einer Montessori-Schule war, wird schnell erkennen, welchem Einfluss sich diese Gestaltung des Raumes verdankt. Vom Raum selbst geht so bereits eine Einladung aus, seine Inhalte und die dahinterstehende Ordnung zu erkunden. Eine Godly Play-/Gott im Spiel-Einheit kann aber auch ohne einen solchen eigenen Raum stattfinden. Denn der Raum besteht nicht nur durch seine Materialität. Er entsteht als spiritueller Raum wesentlich auch durch die Haltung der beiden Erwachsenen, die die Einheit gemeinsam durchführen. Man nennt sie Erzähler und Türperson oder auch Leiterin und Begleiterin.

Bereits dem Ankommen wird als erster Phase des Prozesses besondere Aufmerksamkeit gewidmet, wie anfangs beschrieben: das Hineinführen der Kinder und der Sitzkreis um die Erzählperson herum. Diese erste Phase will mit all ihren Elementen deutlich machen, dass jetzt in



Ein spiritueller Raum entsteht.

diesem Raum etwas geschehen wird, für das eine besondere Einstimmung, eine Entschleunigung, ein „Bereit-Werden“ wichtig ist.

Die zweite Phase besteht in der Darbietung einer Geschichte. Erzählt wird mit Worten, Gesten und Material, das zuerst aus einem der Regale geholt wird und sich dann in der Mitte des Kreises zu einer Geschichte entfaltet. Auffällig ist dabei im Gegensatz zu vielen anderen Arten, biblische Geschichten zu erzählen, dass die Erzählperson während der Darbietung keinen bewussten Kontakt zu den Kindern sucht. Sie bleibt mit ihrer Konzentration und ihrem Blick vielmehr ganz bei und in der Geschichte. Auch den Kindern fällt es so in der Regel leicht, mit ihrer Aufmerksamkeit ebenfalls ganz bei der Geschichte zu bleiben.

Inwendig kennenlernen

Erzählt wird nach einem Erzählskript, das den Text, den Umgang mit dem Material und bestimmte Gesten recht genau festlegt. Diese Anleitungen sind in den bereits erwähnten Erzählbänden zu finden. Wer sich neu mit Godly Play/Gott im Spiel beschäftigt, ist davon manchmal zuerst befremdet. Auswendiglernen?

Nein, vielmehr geht es darum, die Geschichte „by heart“, also nicht aus-, sondern inwendig kennenzulernen und dann zu erzählen. Dass dem genauen Wortlaut dabei eine so große Aufmerksamkeit zukommt, erklärt sich aus der Bedeutung, die Godly Play/Gott im Spiel der religiösen Sprache und bestimmten Gesten als Ausdrucksmitteln spiritueller Erfahrung zumisst. Bestimmte Wendungen und Gesten wiederholen sich auch in anderen Geschichten und tragen so zu Vernetzungen und tieferen Erkenntnissen bei.

Viele Godly Play-Erzählerinnen und -Erzähler haben an dieser besonderen Weise des Erzählens und Darbietens außerdem geschätzen gelernt, dass von ihnen kein besonderes Erzähl-Charisma gefordert ist. Nicht sie selbst stehen im Zentrum, sondern die Geschichte. Damit die Begegnung zwischen Kindern, Geschichte und Gott in Gang kommen kann, braucht es vor allem eine Haltung des Vertrauens: Vertrauen in die Kinder, in die Geschichte, in den Prozess und in Gott. Es ist eine Grundannahme im Konzept Godly Play/Gott im Spiel, dass Gott sich einem jeden Menschen mitteilen will und dass besonders Kindern eine große spirituelle Offenheit für diese Begegnung eignet.



Erst am Ende der Darbietung suchen Erzählerin oder Erzähler den direkten Kontakt zu den Kindern im Kreis: Die Ergründungsphase beginnt. Je nach Genre der zuvor dargebotenen Geschichte (Glaubensgeschichten, Gleichnisse und liturgische Handlungen) gibt es dafür unterschiedliche Ergründungsfragen. Als Glaubensgeschichten werden in Godly

*„Nun frage ich mich,
welchen Teil dieser
Geschichte ihr am
liebsten mögt?“*

Play/Gott im Spiel Geschichten bezeichnet, die von Erfahrungen erzählen, die Menschen mit Gott in der Geschichte, in Raum und Zeit gemacht haben. Nachdem also zum Beispiel Abraham durch die Wüste in das von Gott verheißene Land gewandert und dort zu einem großen Volk geworden ist, lautet die erste der Ergründungsfragen: „Und nun frage ich mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr am liebsten mögt?“ Das englische „I wonder“ hat im Deutschen leider keine ebenso bedeutungsvolle Entsprechung. Worum es in dieser und allen Ergründungsfragen aber geht, ist ein echtes Sich-Fragen.

Wenn die Leiterin oder der Leiter diese Fragen stellt, dann fragen sie sich das in diesem Moment auch selbst, und es gibt kein richtig oder falsch. In der Regel wird der Leiter die Antworten der Kinder auch nicht kommentieren. Die Leiterin könnte aber noch einmal nachfragen, wenn etwas undeutlich blieb, oder auf die genannte Stelle der Geschichte mit einer Geste hinweisen.

Wie das Ergründungsgespräch abläuft, kann man nie vorher wissen. Es ist von der Gruppe und den einzelnen abhängig, wie sehr sie miteinander ins Gespräch kommen. Es kann sein, dass viele Gedanken, die spürbar im Raum sind, nicht ausgesprochen werden. Es kann auch sehr lebendig zugehen. Jede und jeder entscheidet für sich. Auch ein völlig stumm ablaufendes Ergründen kann für alle eine tiefe Erfahrung sein.

Bei den Glaubensgeschichten folgen drei weitere Ergründungsfragen: „Was meint ihr, welcher Teil dieser Geschichte ist wohl am wichtigsten?“ „Ich frage mich, wo ihr euch in dieser Geschichte wiederfindet. Welcher Teil der Geschichte erzählt etwas von euch?“ und „Ob wir wohl einen Teil der Geschichte weglassen könnten und hätten doch immer noch

alles, was wir an dieser Geschichte brauchen?“ Gerade die letzte Frage kann noch einmal viel Dynamik in eine Gruppe bringen, weil nicht jeder weglassen möchte, was eine andere für entbehrlich hält. Die Geschichte kann hier ihr Aussehen verändern, wenn das Weglassen auch mit dem Erzählmaterial nachvollzogen wird. Wie zuvor aber gibt es auch hier kein richtig oder falsch.

Spiel- und Kreativphase

Wenn die Ergründung zu ihrem Ende kommt, räumt die Leiterin die Geschichte wieder in ihr Körbchen und zurück ins Regal. Sie tut das mit derselben Konzentration und Wertschätzung für alle Bestandteile der Geschichte wie am Anfang. Zugleich lernen die Kinder auf diese Weise, wo sie diese Geschichte auch in Zukunft finden können.

Als dritte Phase des Prozesses schließt sich nun die Spiel- und Kreativphase an. Die Kinder sind völlig frei, sich ihr Material und ihre Beschäftigung selbst zu wählen. Sie können mit der gerade erlebten Geschichte spielen oder mit einer anderen. Oder sie können mit Kreativmaterialien frei etwas gestalten. Es kann

sein, dass das, was sie dann tun, in keiner offensichtlichen Weise etwas mit der Darbietung des jeweiligen Tages zu tun hat. Indem Godly Play/Gott im Spiel das Kind in die Mitte seiner Konzeption stellt, werden auch in dieser Phase die Kinder als Experten für ihre eigene Situation geachtet und dürfen ohne kritische Nachfragen nach der Bedeutung ihres Tuns und ohne abschließende Bewertung tätig werden. Sie können sich aber natürlich auch Hilfe für die eigenen Projekte von der Leiterin oder dem Begleiter erbitten.

An das Aufräumen der Kreativ- und Spielmaterialien schließt sich als letzte Phase ein kleines Fest an. Alle finden sich wieder im Sitzkreis ein, zwei oder drei Kinder helfen beim Austeilen und es gibt für alle eine Kleinigkeit zu essen und zu trinken. Danach werden die Kinder wiederum einzeln vom Leiter und der Begleiterin verabschiedet.

In den vier Phasen, in denen eine Godly Play/Gott im Spiel-Einheit abläuft – und die sich locker an den liturgischen Aufbau des Gottesdienstes anlehnen –, wird ein Prozess in Gang gesetzt, der den Kindern viel Freiheit für diese spielerische Entfaltung und Kreativität lässt. Und das kann auch für Erwachsene gelten. ◀



Es kann sein, dass viele Gedanken, die spürbar im Raum sind, nicht ausgesprochen werden.