

Godly Play im Theologisieren mit Kindern

Das Konzept *Godly Play* liegt in Theorie und Praxis insgesamt näher an Formen *spiritueller Bildung* als an *unterrichtsbezogener Religionspädagogik*. Es entstammt der Kinderklinik-Seelsorge und der Sonntagsschularbeit episkopaler Provenienz in den USA und findet – quer durch Konfessionen und Kontexte religiöser Bildung hindurch – seit Ende des letzten Jahrhunderts wachsende Aufmerksamkeit in Europa (in Deutschland seit ca. 2004).¹

Der kaum sachgerecht ins Deutsche zu übersetzende Name weist auf die hohe Wertschätzung des *Spiels* hin sowie auf die Zentralstellung des *Prozesses*, in welchem die Frage nach *Gottes Gegenwart und Erfahrbarkeit* existentielle Relevanz gewinnt. Damit ist bereits angedeutet, dass *Godly Play* wesentlich mehr umfasst als eine bestimmte Methode visualisierten Erzählens. Eine umfassende, kritisch-abwägende Darstellung ist im vorliegenden Rahmen nicht nötig, jedoch werden einige Charakteristika aufleuchten, wenn wir zunächst konkrete Möglichkeiten zum Theologisieren mit Kindern bei *Godly Play* skizzieren (1.). Insofern das Konzept aus einem ganz anderen religionskulturellen Kontext stammt, bedarf es dann auch einiger Anmerkungen zur nötigen Adaption des Konzeptes für den kindertheologischen Diskurs in Deutschland (2.), bevor kurz bilanziert werden kann (3.).

1. Theologisieren mit Kindern bei *Godly Play*

1.1 Ein Praxisbeispiel

Der Erdsack mit den zwei großen Bäumen und den beiden Figuren liegt ausgebreitet in der Mitte. Am Ende eines Ergründungsgesprächs zur Geschichte »Im Garten Eden«, das ca. 20 Minuten dauerte, fragt die Erzählerin die Drittklässler noch:

Erzählerin: Ich frage mich, wo so ein Garten sein kann?

M1: Im Himmel!

J1: Die ganze Erde ist der Garten.

¹ Eine gleichnamige Buchreihe enthält Erzählvorschläge sowie konzeptionelle Darstellungen und Reflexionen: Jerome Berryman: *Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben*, hg. v. Martin Steinhäuser, Bd. 1–4, Leipzig 2006/07; Martin Steinhäuser (Hg.): *Godly Play*, Bd. 5: *Analysen, Handlungsfelder, Praxis*, Leipzig 2008. Die speziell für *Godly Play* entwickelten Spielmaterialien zu den Geschichten werden von den Lindenwerkstätten, einer Einrichtung der Diakonie Leipzig für Menschen mit Behinderungen, hergestellt und vertrieben (www.godlyplay-materialien.de). Ein Verein (*Godly Play deutsch e.V.*) kümmert sich um Fortbildung, Qualitätssicherung und Vernetzung (www.godlyplay.de).

J2: In der Wüste – eine Oase kann es sein.

J3: Die Geschichte hängt von der Existenz Gottes ab.

Erzählerin: Hmm. Du meinst, ob sie wahr ist, hängt daran, ob es Gott gibt?

J3: Ja.

M1: Wie geht die Geschichte eigentlich bei den anderen Religionen, den Buddhisten zum Beispiel?

J4: Gibt es Gott wirklich?

J2: Die Griechen hatten viele Götter, einer ist Uranos.

J5: Ich frage mich, ob Gott auch eine Familie hat, Vater, Mutter, Schwester ...

Erzählerin: Hast Du nicht vorhin gesagt »Vater, Sohn, Heiliger Geist« ...

J6: Gab es Adam und Eva wirklich?

M1: Warum heißt Gott eigentlich Gott?

J7: Ich denke, Gott ist in unserer Seele, wie so ein Geist.

M2: Wie sind die Sprachen entstanden?²

1.2 Theologisieren und Godly Play

Welche Überlegungen werden von diesem Gesprächsausschnitt angestoßen?

Konzeptionell abstrahiert kann man vielleicht zusammenfassen: *Theologisieren* bezeichnet einen kommunikativen Prozess, in dem eine religiöse Vorstellung reflektiert wird hinsichtlich ihrer Eigenart *als* religiöse Vorstellung. Findet dieser Prozess unter *religionspädagogischen* Vorzeichen statt, wird der dabei verwendete Theologie-Begriff erfahrungswissenschaftlich geprägt sein: Theologie erscheint dann als eine spezifische Weise, menschliche Erlebnisse mithilfe der These zu deuten, dass es einen Gott gebe, diese These dann einem reflexiven Vorgang zu unterziehen und damit lernend auf ihren Erfahrungswert und ihre Orientierungstauglichkeit zu überprüfen. Theologisieren mit *Kindern* wiederum heißt, in Anerkennung ihrer von Erwachsenen deutlich unterschiedenen kognitiven Strukturen und emotionalen Verarbeitungsweisen die Grenze zwischen einer religiösen Vorstellung und einem Deutevorgang fließend zu halten und hinsichtlich der zutage tretenden Gottesvorstellungen oder anderer religiöser Gehalte mit einem weitgefassten Religionsbegriff zu operieren, der sowohl substantielle als auch funktionale Elemente erlaubt. Theologisieren *mit* Kindern geht von einem beidseitig herausfordernden Verhältnis zwischen Erwachsenen und Kindern in diesem kommunikativen Vorgang aus und traut – ohne die Kinder selbst oder ihre religiösen Vorstellungen zu idealisieren – den Erwachsenen zu, von Kindern zu lernen. Den gesamten Prozess des Theologisierens mit Kindern schließlich sollte man – darauf macht Godly Play aufmerksam – nicht nur hinsichtlich seiner *religionspäda-*

² Das gesamte Transkript steht zum Download bereit unter www.godlyplay.de → Literatur → Volltexte.

gogischen (Auf-)Klärungspotentiale betrachten, sondern auch hinsichtlich seines *mystagogischen* Beitrages zum Vermögen, sich den Grundfragen menschlichen Lebens zu nähern, seinen Geheimnissen staunend zu begegnen und den Bildungswert tiefer, unabgeschlossener Fragen zu respektieren. Dieser Zusammenhang ist gemeint, wenn Godly Play als ein Konzept *spiritueller Bildung* bezeichnet wird.

1.3 Methodische Anregungen

Methodisch betrachtet lädt Godly Play an mehreren Stellen im Prozess und auf mehreren Ebenen zum Theologisieren ein. Explizite, verbale Momente lassen sich von impliziten, nonverbalen Momenten unterscheiden.

Explizite, verbale Momente

Explizit ist v.a. das Ergründungsgespräch. Es folgt nicht immer, aber doch meistens auf die Darbietungen.³ Die Impulse sind in mehreren Hinsichten speziell: Sie werden eingeleitet mit einer reflexiv-ritualisierten Formel »Ich frage mich ...« (in Varianten »Ob wohl ...«, »Was meint ihr, könnte ...«). Im englischen Original heißt die Einleitung »I wonder ...« und kann geradezu als symbolische Kulmination des ganzen Konzeptes angesehen werden: Es ist die Eröffnung eines fragend-staunenden, einladend-nachdenklichen, nicht-direktiven Austausches mit theologischem und existentiell tiefem Tiefgang. »Das Ergründen ist definitiv mehr eine Kunst als eine Wissenschaft. Beim Ergründen geht es nicht um eine fertige Technik, die wir anwenden und (...) gewissenhaft befolgen, um ein positives Ergebnis zu garantieren. (...) Es ist weitaus offener« (NYE, 229).

Die Impulse unterscheiden sich entsprechend der Gattungen von Geschichten. Zu den »Glaubensgeschichten«, mit ihrem Akzent auf Identität und Zugehörigkeit zum Volk Gottes in Raum und Zeit, werden vier Impulse vorgeschlagen:

- Ich frage mich, welchen Teil dieser Geschichte ihr wohl am liebsten mögt?
- Was meint ihr, welcher Teil dieser Geschichte könnte am wichtigsten sein?
- Ich frage mich, wo ihr euch in dieser Geschichte wiederfindet. Welcher Teil dieser Geschichte erzählt etwas von euch?
- Ob wir wohl einen Teil dieser Geschichte weglassen könnten und hätten doch immer noch alles, was wir an dieser Geschichte brauchen?

Diese vier Impulse stimulieren unterschiedliche Ebenen der Wahrnehmung und Verarbeitung des Dargebotenen: Von der spontan-emotionalen über die kognitiv-

³ Die zeitliche Grundstruktur bei Godly Play hat mehrere Phasen: Ankommen (den Kreis bilden), Darbietung und Ergründen, Freispiel- und Kreativphase, das kleine Fest, Verabschieden. Da dieser Prozess optimal 90 Minuten dauert (ideal 120 Minuten), kann er in vielen Settings nur in wechselnden Ausschnitten realisiert werden.

entscheidende, über die subjektiv-identifikatorische hin zur inhaltlich-diskursiven Ebene, jeweils im Wechsel von persönlichen Antworten und sozialem Austausch. Die letzte Frage scheint auf den ersten Blick merkwürdig und steht doch mit ihrem diskursiven Potential am Übergang zur Kreativphase (s.u.). Diese vier Impulse sind zu allen sogenannten »Kerndarbietungen« der Glaubensgeschichten gleich.⁴ Diese Formalisierung und Ritualisierung bewirkt, dass sich die Kinder ganz auf den Inhalt (statt auf die Frage) konzentrieren⁵ und sich mithilfe dieses »Geländers« inhaltlich frei bewegen können. Entscheidend für das Theologisieren ist, dass die *Kinder* bestimmen können, welche Inhalte ihnen gesprächswürdig erscheinen.

Neben den »Glaubensgeschichten« gibt es bei Godly Play die Gattungen der »Gleichnisse« sowie die der »Liturgischen Handlungen«. (Außerdem nennt Berryman noch die »Stille« als vierte Gattung.) Zu jeder Gattung gehören andere, typische Impulse für das Ergründen, die jeweils spezifische Akzente des Theologisierens unterstützen. Bei den Gleichnissen etwa werden Alltagsbilder spielerisch verwirrt – beim Theologisieren darf herzlich gelacht werden, wenn eingefahrene Vorstellungen in Bewegung kommen!

Implizite, nonverbale Momente

Man könnte meinen, dass »Theologisieren« ausschließlich in Verbalisierung und Diskurs stattfände. Auch Godly Play nimmt sich ausdrücklich vor, Kindern zu helfen, das christliche Sprachsystem benutzen zu lernen, um an ihren eigenen existentiellen Fragen arbeiten zu können. Doch bei Godly Play spielt das *non-verbale Ergründen*, das Umgehen mit Symbolen und Ritualen, das individuelle Tätigwerden in der Freispiel- und Kreativphase, die innere Beteiligung im »Fest« eine mindestens ebenso große Rolle. Entscheidend ist nun, die Potentiale für das Theologisieren wahrzunehmen, die dieses Tätigwerden beinhaltet. Die wiederkehrende Zeit-Phasenstruktur, die Beziehung auf Augenhöhe – all dies muss in seiner Relevanz für das Theologisieren gesehen werden. Die Regale ringsum halten im Prinzip des »offenen Lernraums« Materialien zu vielen weiteren Geschichten oder kreativen Tätigkeiten bereit und laden die Kinder ein, auszuwählen, zu vertiefen, zu verknüpfen. Freilich liegt die Initiative, sich *reflexiv* zu ihren Tätigkeiten oder Produkten zu *äußern*, ganz bei den Kindern. Die beiden anwesenden Erwachsenen

4 Godly Play unterscheidet zwischen »Kerndarbietungen«, die im Spiralcurriculum alle 1–2 Jahre wiederkehrend dargeboten werden und deren Materialien sich auf dem obersten Regalfach befinden, und variabel zuzuordnenden »Vertiefungsdarbietungen« (wozu das oben zitierte Beispiel gehört, daher auch der abweichend-ergänzende Impuls).

5 In dieselbe didaktische Richtung zielt eine weitere Eigenart: Bei einer Godly Play-Darbietung schaut der Erzähler die Kinder nicht an; die Kommunikation zwischen Kind und Materialien soll möglichst wenig durch die Person des Erzählers abgelenkt werden.

sind wahrnehmend tätig und haben höchstens indirekt am individuellen Theologisieren der Kinder teil. Berryman berichtet hierzu ein Beispiel zweier Jungen, die sich über Wochen hinweg in der Kreativphase immer wieder mit dem Gleichnis vom Senfkorn beschäftigt und immer neue Bilder gemalt haben, bis schließlich die Arbeit getan war – der Forscher war abwartend, begleitend, diskret tätig (BERRYMAN 2006, 48–62). Die Erfahrungen mit Godly Play (v.a. unter schulischen Bedingungen mit seinen kognitiven Aneignungsformen) stärken die Perspektive der Kinder im altbekannten Streit um die Symboldidaktik, ob eine eher meditative oder eine eher kognitive Zugangsweise zum Symbol religionsdidaktisch angemessen sei. Es spricht viel dafür, dass die subjektive Bereitschaft, sich auf kaum bekanntes theologisches Terrain vorzuwagen, erkennbar gefährdet wird, wenn die dabei entdeckten Empfindungen, Bilder und Ideen anschließend unter eine kognitiv-reflexive Anforderung gestellt werden.

2. Godly Play und Kindertheologie

Der Versuch, Godly Play in Beziehung zur deutschsprachigen Diskussion zur Kindertheologie zu setzen, stößt auf Ambivalenzen. Zwei seien benannt: (1) Einerseits hat der Begründer von Godly Play, Jerome Berryman, in den USA frühzeitig und maßgeblich zu einer theologischen und (reform-)pädagogischen Revision des Bildes vom Kind beigetragen. Prägend wurden für ihn sowohl Sofia Cavalettis Montessori-Rezeption als auch Karl Rahners »Gedanken zu einer Theologie der Kindheit« (orig. 1962; vgl. BERRYMAN 2006, 111ff.157; 2009, 227ff). Andererseits bleibt Berrymans erkenntnisleitendes Interesse bis in jüngste Veröffentlichungen hinein auf eine Auseinandersetzung mit dem historisch-soziologischen Erwachsenenkonstrukt »Kindheit« begrenzt; die Impulse von einer »Theologie der Kindheit« hin zur »Kindertheologie« hat er bislang kaum rezipiert. (2) Einerseits beweist die Praxis von Godly Play, dass das Konzept in seiner Zeit-, Raum- und Beziehungsstruktur, in seinen Darbietungsformen wie in zahlreichen weiteren Elementen Kindern ausgezeichnete Möglichkeiten selbsttätigen religiösen Erkundens bietet. Andererseits beinhaltet Berrymans Ansatz an einigen Stellen (etwa zum Curriculum oder zur Anordnung der Materialien im Raum) systematisch-theologische Vorentscheidungen, die er nur unzureichend offenlegt, sodass vermutet werden konnte, das Konzept könne didaktisch nicht einlösen, wozu es inhaltlich antrete (vgl. BERG, 100).

Die deutsche Adaption von Godly Play ist keineswegs abgeschlossen. Sie nimmt solche Ambivalenzen ernst und berücksichtigt die kritischen Fragen bei der Weiterentwicklung des Konzeptes in Theorie und Praxis. Erste Beiträge hierzu liegen

VOR (METTE; MÜLLER; STEINHÄUSER; SCHWEITZER); neue Darbietungen werden entwickelt und getestet. Besondere Beachtung verdient die empirische Rekonstruktion des Konzeptes, d.h. die Frage, welchen praktischen Beitrag Godly Play zur Entwicklung und Erforschung einer Theologie von Kindern leisten könnte, und was sich daraus rückschließend für die Theorie des Konzeptes ergibt (vgl. STEINHÄUSER / SIMON).

In diskussionsdynamischer Hinsicht kommt dem Gespräch zwischen Godly Play und Kindertheologie entgegen, dass Godly Play – ganz ähnlich der Kindertheologie – in der Didaktik wie in der Organisationsstruktur einer *Bewegung* ähnlicher ist als einer *Lehre*.

3. Bilanz

Man kann zweifellos viel von Godly Play lernen, ohne jemals Godly Play im Sinne des Konzeptes umfassend zu praktizieren. In zentraler Weise betrifft dies die *Haltung* der Erwachsenen, die den Prozess leiten (vgl. S. 22). Denn Theologisieren mit Kindern – egal in welchem konkreten Konzept – braucht mentale und emotionale Offenheit, braucht eine Bereitschaft zum Zulassen gänzlich überraschender theologischer Fragen und religiöser Vorstellungen.

Zur sorgfältigen, spirituellen Vorbereitung der Erwachsenen gehört es bei Godly Play deshalb auch, sich die Ergründungsfragen vor Beginn der Stunde ernsthaft selbst zu stellen, um frei zu werden für die Themen und Bedürfnisse der Kinder und um ihnen eine innere, fragende Haltung vorleben zu können (vgl. NYE, 230.235).

4. Literatur

- Berg, Horst-Klaus: »Godly Play« – ein freiheitliches religionspädagogisches Konzept? Eine Einladung zur Diskussion, in: *Theoweb* 7 (2008), S. 96–106.
- Berryman, Jerome: *Godly Play. Einführung in Theorie und Praxis*, hg. v. Martin Steinhäuser, Leipzig 2006.
- Ders.: *Children and the Theologians. Clearing the Way for Grace*, New York 2009.
- Mette, Norbert: Der Godly Play-Ansatz von Jerome Berryman in der Perspektive der Kindertheologie, in: »Man kann Gott alles erzählen, auch kleine Geheimnisse.« Kinder erfahren und gestalten Spiritualität, *JaBuKi* 6, Stuttgart 2007, S. 80–90.
- Müller, Peter: Godly Play – hermeneutisch, exegetisch und religionspädagogisch betrachtet, in: »Man kann Gott alles erzählen, auch kleine Geheimnisse.« Kinder erfahren und gestalten Spiritualität, *JaBuKi* 6, Stuttgart 2007, S. 91–102.
- Nye, Rebecca, Die Kunst des Ergründens. Praktische Hilfen zum Verständnis und Leiten der Wondering-Phasen, in: Martin Steinhäuser, *Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben*, Bd. 5: Analysen, Handlungsfelder, Praxis, Leipzig 2008, S. 229–236.

- Schweitzer, Friedrich: Godly Play und religiöse Bildung – religiöse Bildung und Godly Play. Überlegungen und Anstöße aus bildungstheoretischer und kindertheologischer Sicht, in: Martin Steinhäuser (Hg.), Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben, Bd. 5: Analysen, Handlungsfelder, Praxis, Leipzig 2008, S. 11–21.
- Steinhäuser, Martin: Godly Play – ein unterstützendes Instrument für Kindertheologie?, in: »Man kann Gott alles erzählen, auch kleine Geheimnisse.« Kinder erfahren und gestalten Spiritualität, JaBuKi 6, Stuttgart 2007, S. 65–79.
- Ders. / Simon, Evamaria: »Ich frage mich, ob Gott am Ende glücklich war ...« Glück und Heil als heuristische Aspekte in Godly Play, in: »Gott gehört so ein bisschen zur Familie.« Mit Kindern über Glück und Heil nachdenken, JaBuKi 10, Stuttgart 2011, S. 60–80.

Martin Steinhäuser