

sowie der *gesamte* Prozess eröffnet einen Zugang zur dargebotenen »Geschichte«, bei dem aus der *Vorzeitigkeit* eines »Redens über« eine *Gleichzeitigkeit als empfundenes Heil* werden kann. Die Kinder sollen *jetzt, in der Gegenwart Gottes* an existentiellen Problemen arbeiten können. Insofern kann man durchaus von einem »heilspräsentischen« Konzept reden, das von einem *safe space* nach Kräften unterstützt wird.

3. Empirische Analyse der verbalen und nonverbalen Aktivitäten einer Kindergruppe

3.1 Die Geschichte von Schöpfung und Fall im deutschen Adaptionprozess von Godly Play

Band 6 der US-amerikanischen Godly Play-Buchreihe von J. Berryman enthält Vertiefungsdarbietungen zum Band 2 (Altes Testament), eingeordnet in das Genre der Glaubensgeschichten.²² Vor dem Hintergrund des religionspädagogischen Diskussionsprozesses zu Godly Play in Deutschland wurden die von Berryman vorgeschlagenen Stoffe in einem kollegialen Arbeitsprozess, der sich über insgesamt fast vier Jahre erstreckte, in Verantwortung des Godly Play deutsch e.V. bearbeitet. Dies führte zu weitgehenden Neufassungen der Erzählskripte, Materialien und Spielweisen. Unter anderem entdeckten wir, dass einige der vorgeschlagenen Geschichten (Schöpfung und Fall, Isaaks Bindung, Ruth und Naomi, Hiob) einen *spezifischen* Aspekt von »Glaubensgeschichten« erschließen, insofern sie existentielle Horizonte eröffnen, die die Rede von der »Gegenwart Gottes« sowohl für Erzählende als auch für Teilnehmende in den Gruppen *proble-*

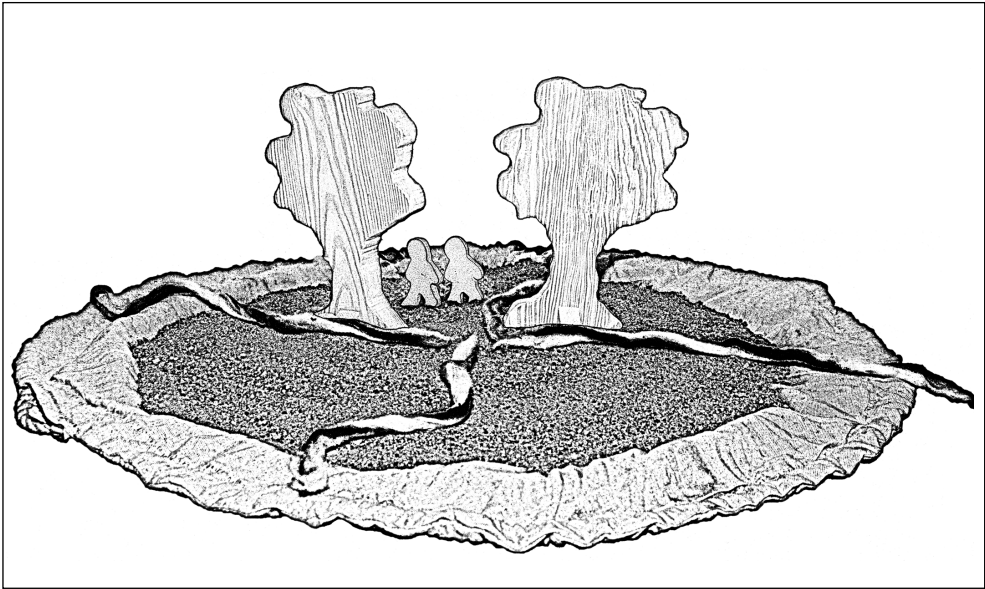
matisch machen. Die Bearbeitergruppe erfand hierfür den Begriff *Menschheitsgeschichten* und einen »Erdsack« als neues Grundmedium (siehe Foto, S. 69).

Speziell in die Auseinandersetzung mit Gen 2f drängte außerdem die Ahnung hinein, dass die Frage nach dem »Glücklichsein« – bislang spezifisch für das Genre der Gleichnisse – auch bei den *Menschheitsgeschichten* leistungsfähig sein könnte. Inzwischen hat sich bestätigt, dass diese Frage die *Widersprüche* und schwer ertragbaren *Spannungen* der Geschichten in die Mitte des Gespräches zu katapultieren vermag. Dies ist deshalb möglich, weil Godly Play im eingangs beschriebenen Sinn (s. o. 1.1) dem Stoff *einen Rahmen gibt, der den Rahmen öffnet*.

Genauer gesagt, hat die Bearbeitergruppe eine *Impuls-Batterie* formuliert, die auch in unserem Untersuchungsbeispiel angewendet wurde und das Ergründungsgespräch inhaltlich gliederte. Die 8 Impulse lauten:

»Paulus« sowie der »Geschichte, die noch nicht geschrieben ist«. Das scheint den Kindern ein Verständnis der biblischen Überlieferung als chronologisch wohl geordnetem (»heilsgeschichtlichem«) Aufbau nahe zu legen. Hier entsteht eine deutliche Spannung zu den exegetischen Erkenntnissen zur vermutlichen Entstehungsgeschichte der jeweiligen Traditionen sowie ihrer religionspädagogischen Rezeption im deutschsprachigen Raum. Vgl. F. Zeeb, Die schwer fassbare Gegenwart Gottes. Anmerkungen zum Bezug von Godly Play auf die biblische Theologie Samuel Terriens, in: M. Steinhäuser (Hg.), Godly Play, Bd. 5, Leipzig 2008, Bd. 5, 103–111; N. Mette [siehe Anm. 1], 29, P. Müller [siehe Anm 1], 91–102.

22 J. Berryman, The complete guide to Godly Play. Vol. 6: 15 Enrichment Presentations for Fall. Key Figures among the People of God. Denver 2006.



Godly Play-Material »Im Garten Eden« (Erprobungsstadium 2010; Erdsack)

Ich frage mich,

- was euch am Liebsten war in der Geschichte?
- ob die Menschen etwas mitnehmen konnten aus dem Garten?
- ob die Menschen glücklich waren in der Geschichte?
- ob Gott glücklich war?
- ob Glückliches manchmal auch mit was Schwierigem zusammenhängt, mit was nicht so Tollem?
- ob Glückliches manchmal auch mit was Verbotenem zusammenhängen kann?
- ob wir in der Geschichte irgendwas weglassen könnten und wir hätten noch die ganze Geschichte?
- was ihr euch noch fragt?

Besonders der letzte Impuls ist geeignet, der Versuchung zu wehren, durch zu viele »geschichtenspezifische Zusatzimpulse« den Rahmen des Erkennens der Kinder

wieder zu schließen. Manchmal genügt es auch, nur bei den vier klassischen Ergänzungsfragen der Glaubensgeschichten zu bleiben: nach dem Liebsten, dem Wichtigsten, dem eigenen Wiederfinden und dem Weglassen. So bleibt der Rahmen offen.

3.2 Methodologische Reflexion

Am Beispiel einer 90-minütigen Einheit zu Gen 2f mit 25 Kindern einer 3. Grundschulklasse im Religionsunterricht einer Evangelischen Grundschule in Brandenburg/Ha. haben wir untersucht, was im Kontext von Glück und Heil bei Godly Play zu erwarten sein könnte. Wir haben also die Frage nach Glück in eine konkrete Situation (Inhalt der Geschichte) und in einer konkreten, prozessual sorgfältig vorbereiteten Kommunikation (Selbst- und Gruppenempfinden im Raum) eingebettet. Das dabei gewonnene empirische Material haben wir akustisch aufgezeich-