kind.

Das christliche Fachmagazin.
Für Kirche, Schule, Familie.



Jesus heilt

3|20

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser

Viele Wundertaten Jesu sind uns überliefert. Doch nicht nur als freudige Berichte, sondern auch als Anklage. Denn zu den ältesten Anschuldigungen, die gegen Jesus gerichtet wurden, gehört der Vorwurf, er sei ein Zauberer – ein Hexer – gewesen. Die Wunder, die Jesus bewirkt hatte, wurden in diesen Anschuldigungen interessanterweise nicht bezweifelt. Es wurde ihm jedoch vorgeworfen, er habe die Wunder aus unlauteren Motiven begangen, und zwar aus Ruhmsucht. Wir kennen diese Anklagepunkte gut, weil der (christliche) Theologe Origenes sie kritisierte und zu widerlegen suchte.

Heute fällt es vielen nicht mehr leicht, an Wunder zu glauben. Wir sind geprägt von einer naturwissenschaftlichen Weltsicht. «Das Wunder ist des Glaubens liebstes Kind», sagt Goethes «Faust» – und das Wissen gilt in dieser Denkart als des Wunders grösster Feind. Die Wissenschaft mag ein Wunder auf biochemischem, medizinischem oder physikalischem Wege entzaubern können, doch der Wunderglaube bleibt in den menschlichen Herzen. Die menschliche Sehnsucht nach dem Übersinnlichen und Unerklärlichen. Und auch heute noch gibt es Wunder – die Heilung einer «unheilbaren» Krankheit, das unversehrte Aussteigen aus einem total beschädigten Unfallwagen, das Überleben in einer Lawine … Wer seinen Mitmenschen gut zuhört, wird immer wieder von Wundern hören, auch wenn sie heute nicht mehr als «salonfähig» gelten.

Nahezu allen Menschen, die ein Wunder in ihrem Leben erfahren haben, eint die tiefe Überzeugung, dass das Wesentliche im Kleinen, im Alltäglichen liegt. Um Glück und Zufriedenheit zu erfahren, braucht es das freudige Staunen über die kleinen Dinge im Leben: das Entfalten der Blütenblätter einer Blume in der Morgensonne, das Zwitschern des Vogel nach dem Winter, die ersten Schritte der Kinder …

Auf den Trampelpfaden der Fun-Gesellschaft gehen uns die Stille und Ruhe verloren, die wir brauchen, um das freudige Staunen beizubehalten, das den Kindern meist noch ganz eigen ist. Schützen wir sie deshalb vor zu viel Lärm, zu viel sozialen Medien und zu vielen Terminen. Ermutigen wir sie stattdessen, eine Beziehung zu Gott aufzubauen und auf ihr Herz zu hören, damit sie dem Gruppendruck standhalten können, dem sie unweigerlich mit Eintritt in die Kindertagesstätte oder den Kindergarten ausgesetzt sind. Das alles ist keine Garantie, dass unsere Kinder eines Tages ein Wunder erleben werden, aber es hilft ihnen, eine gesunde Seele zu behalten und sich für Gottes leise Töne öffnen zu können.



Mit herzlichen Grüssen
Sabine-Claudia Nold



Inhalt

4 **Die Wunder Jesu**

40 **Godly Play – Gott im Spiel**

43 **Gebetsseite**

44 **Kinderbibeltag Arche Noah**

45 **Kurse und Tagungen**

46 **Empfohlene Produkte**

47 **Vorschau**

Kopiervorlagen und Begleitmaterial zum Heft: www.kindplus.ch/heilen

Jesus heilt

10 Die Tochter des Synagogenvorstehers
Mk 5,21-43



18 Die abgestorbene Hand
Lk 6,6-11



26 Der epileptische Junge
Mk 9,14-29



32 Lazarus
Joh 11



Impressum

kind.
Das christliche Fachmagazin.
Für Kirche, Schule, Familie.

Ausgabe 3|20 (24. April 2020)
105. Jahrgang
erscheint 7-mal jährlich
Auflage: 1500 Exemplare

Herausgeber:
Verband Kind und Kirche
Redaktion:
Sabine-Claudia Nold
Autoren: Dr. Ivana Bendik
Holger Finze-Michaelsen
Sabine-Claudia Nold
Visuelle Konzeption und
Bildredaktion:
Modo GmbH – Design Studio
Korrektorat: Brigitte Battaglia
Druck: Druckerei Lutz AG

Abonnement: CHF 87.–
pro Jahr
www.kindundkirche.ch

Bestellungen,
Adressänderungen:
Verband Kind und Kirche
Chileweg 1
8415 Berg am Irchel
T +41 52 318 18 32
info@kindundkirche.ch

Bildnachweis

Anna-Tina Eberhard: S. 2
Sabine-Claudia Nold: S. 16, 17, 24
Christine del Torchio (zVg.): 44
iStock: S. 3, 10, 12, 13, 14, 20, 22, 23, 24, 26, 29, 32
Wikimedia: S. 4, 15, 34, 35
Adobe Stock: S. 1, 7, 8, 9, 18, 21, 30, 31, 36, 37, 38, 39, 42, 48
Dreamstime: 23


wunder

Jesus vollbrachte zahlreiche Wunder. Nicht wenige Menschen tun sich heute schwer mit diesen Erzählungen und fragen sich: Muss ich das glauben, wenn ich Christ bin?

Die Erzählungen der Wunder, die Jesus von Nazaret in Galiläa, Judäa und Jerusalem vollbracht hatte, sind ein wesentlicher Teil der Evangelien und einiger (später entstandenen) Apokryphen. Die Texte, die von den Wundertaten berichten, wurden von den ersten Christen verfasst, rund 100 Jahre nach Jesu Leben – es handelt sich also um Glaubensaussagen der Urchristen.

Dass die Wunder eins zu eins passiert sind, wie es in der Bibel steht, schliessen die meisten Theologen heute aus. Doch das bedeutet nicht, dass alles erfunden worden ist. Die Erzählungen von Jesu Wundern stehen in einem historischen und kulturellen Kontext. Auch in anderer, antiker Literatur ist von ähnlichen Wundern die Rede: Der umherziehende Weise Apollonius von Tyana soll eine Tote auferweckt haben – ähnlich wie Jesus in der Erzählung «der Jüngling zu Nain» (Lk 7,11–17). Der griechische Gott Dionysos hatte lange vor Jesus Wasser in Wein verwandelt und Buddha ist Jahrhunderte vor Jesus über das Wasser gewandelt. Für die Menschen von damals lagen diese Wunder alle im Bereich dessen, was als Wunder eintreffen konnte – sie hatten eine gewisse «Erfahrung» mit solchen Wundern.

Während der Gang über dem Wasser und die Wandlung von Wasser in Wein heute zu den symbolischen Wundern gezählt werden, geht die Forschung bei den Heilungsgeschichten und bei der Dämonenaustreibung von einem historischen Kern aus. Nicht nur, weil sie in den Texten am häufigsten erscheinen, sondern auch, weil keiner antiken Person so viele Heilungen zugeschrieben werden wie Jesus. Auch aufgrund des heutigen Wissens befinden sich diese Heilungen durchaus im Bereich des Möglichen: gelten Spontanheilungen unter suggestivem Einfluss doch bei Medizinern als erwiesen – vor allem wenn psychische Leiden den Körper krank machen.

Was ist ein Wunder?

Wenn wir heute in der Alltagssprache von einem «Wunder» sprechen, so eröffnet sich ein ziemlich weites Bedeutungsfeld. Das Wort «Wunder» meint jedoch in den allermeisten Fällen, dass ein Geschehen ungewöhnlich oder aussergewöhnlich ist und nicht wirklich erklärt werden kann. Ein Wunder liegt vor, wenn es mit der naturgesetzlichen Ordnung – zumindest nach dem aktuellen Wissensstand – nicht übereinstimmt. Das Wunder orientiert sich heute somit am naturgesetzlichen Weltbild, das wir haben. Dieses Verständnis können wir nicht auf die Antike übertragen, auch wenn zu bedenken ist, dass die Menschen auch ohne tiefe Einsicht in naturwissenschaftliche Zusammenhänge stets über ein Erfahrungswissen verfügten, das sie im Alltag gewisse Dinge erwarten liess.

Doch Gegensatz zu uns heute, führten die Menschen in der Antike das Geschehen auf der Erde nicht auf das Wirken gleichbleibender Naturgesetze zurück. Sie rechneten jederzeit mit dem Einfluss guter oder böser Mächte oder Gottheiten. Für das Verständnis von Wundern ist diese Sicht nicht unerheblich: Denn ein Ereignis wird in einer solchen Weltsicht nicht zum Wunder, weil es ausserordentlich oder unerklärbar ist. Ein Ereignis wird vielmehr zum Wunder, wenn die Anwesenheit göttlicher Mächte intensiver als sonst erfahren wird. Eine solche Erfahrung machen Menschen zwar meist bei aussergewöhnlichen Geschehnissen, die ihrer Erfahrung zuwiderliefen, aber trotzdem war in der Antike nicht die Aussergewöhnlichkeit das entscheidende Kriterium für ein Wunder.

Die Menschen der Antike führten das Geschehen auf der Erde nicht auf das Wirken gleichbleibender Naturgesetze zurück.

Ereignisse, die für uns heute völlig natürlich sind, konnten als besonderes Eingreifen einer Gottheit und somit als Wunder erfahren werden. Beispielsweise die Genesung von einer Krankheit oder ein lang ersehntes Gewitter.

Zusammenfassend lässt sich sagen: Auffallende Ereignisse, die von glaubenden Menschen als ein Zeichen der Heilshandlung (eines) Gottes verstanden wurden, galten in der Antike als Wunder.

Wunder im Neuen Testament

Im Gegensatz zum Neuen Testament finden sich Wundergeschichten im Alten Testament seltener. Vor allem in der Geschichte werden Gottes Wunder erblickt – beispielsweise in der Befreiung aus Ägypten, in der Rettung in der Wüste, in der Eroberung Jerichos. Weitere Wunder finden sich auch in der Elia- und Elischageschichte. Das Stilmittel der Wundererzählung taucht v.a. in der Exilszeit auf und thematisiert auch Gottes Schöpfung als Wunder (z.Bsp. Ps 104).

Im Neuen Testament erscheint vor allem Jesus als Wundertäter – er ist Vermittler, Bittsteller

oder Träger der göttlichen Kraft, die Wunder bewirkt. Gerade bei der Darstellung der Wunder lassen sich die Tendenzen der einzelnen Evangelisten erkennen.

Vor allem beim Matthäusevangelium fällt auf, dass der Autor die Wundererzählungen auf das Wesentliche kürzt. In diesen Texten wird der Glaube der Hilfesuchenden stärker betont als bei Markus.

Lukas hebt vor allem den Gegensatz zwischen dem hoheitsvollen Christus mit seinem machtvollen Wort und den dämonischen Mächten hervor – interessanterweise treten bei ihm Dämonen häufiger als Krankheitserreger auf (vgl. Mk 1,31 mit Lk 4,39).

Bei Johannes haben die Wunder am stärksten Offenbarungscharakter. In den Zeichen, die Jesus tut, offenbart sich die Herrlichkeit Gottes und diese verherrlicht den Sohn (Joh 11,4).

In der Apostelgeschichte wird auch von Wundern erzählt, die Gott durch die Jünger gewirkt hat, z.B. Petrus (Apg 3,1-10; 9,32-43) oder Paulus (Röm 15,18f.).

Verschiedene Ordnungskriterien

Die Wundererzählungen in den Evangelien lassen sich in zwei Traditionen unterscheiden: in Erzählungen und Machtworte.

Zu den Erzählungen zählen Krankenheilungen (z.B. Fieber, Aussatz, Lähmung, Blindheit), Dämonenaustreibungen, die Erweckung von Toten, und sogenannte Naturwunder (Gang über das Wasser, Brotvermehrung, Sturmstillung).

Zu den Machtworten zählen all die Überlieferungen, in denen Worte das Wunder inhaltlich umschreiben, das Jesus bewerkstelligt. In dieser Überlieferungsform finden wir Dämonenaustreibungen und Heilungen (Mk 3,22-30 parr; Lk 13,32) sowie in einer erschlossenen Quelle, der sogenannten Quelle Q, Machttaten ohne nähere Bestimmung (Q 10,13-15), Heilungen verschiedener Art und Totenerweckungen (Q 7,22).

Eine weitere Gliederung der Wundern erfolgt nach ihrem sprachlichen Aufbau. Vor allem die Heilungswunder beginnen mit einer Schilderung des Leides (Ernsthaftigkeit, verzweifelte Lage des Patienten), bevor Jesus um Heilung gebeten wird (dieser Teil kann fehlen). Anschliessend wird das heilende Wirken Jesu geschildert und der Heilungserfolg aufgezeigt. Sehr oft rundet eine Schilderung der Reaktionen der Umstehenden die Erzählung ab.

Bei den symbolischen Wunder lässt sich kein solch klarer Aufbau finden: Gemeinsam ist ihnen lediglich, dass Jesus nicht an Menschen, sondern gegenüber der «Natur» handelt. An diesen Textpassagen lassen sich die alttestamentlichen Einflüsse erkennen: So haben auf die Speisungsgeschichten offenbar die Erzählungen von Elia (1Kön 17) und Elisa (2Kön 4) eingewirkt, während bei der Sturmstillung und dem Seewandel Topoi von Theophanieschilderungen übernommen worden sind. Die Anlehnung an alttestamentliche Texte und die Bekanntheit dieser Wunder – die Bekanntheit der Topoi – zeigen, dass hinter diesen Textpasssagen eine theologische Reflexion steckt. Das Wesen Jesu Christi wurde aus der Sicht der Glaubenden – mit den damals bekannten stilistischen Mitteln – dargestellt.

Wie sind Wunder zu verstehen?

Dank der überlieferten Texte der ersten acht Jahrhunderte wissen wir, dass die Frage, wie eine Wundererzählung richtig zu verstehen sei, nicht erst eine Frage der Neuzeit ist. Bereits die ersten Kirchenväter deuteten die Wunder unterschiedlich.

—— Mit der Aufklärung wurde die Frage nach der Plausibilität der Wunder verstärkt.

Ab dem 18. Jahrhundert nahm die Frage nach den Wundern Jesu einen grossen Raum innerhalb der neutestamentlichen Forschung ein. Die Debatte verlief – vereinfacht ausgedrückt – in verschiedenen Phasen:

1. Zuerst wurde angenommen, dass nur historisch sein könne, was naturwissenschaftlich möglich sei. Man spricht von der *«rationalistischen Wunderinterpretation»*, bei der versucht wurde, Jesu Wunder mit den Naturgesetzen in Einklang zu bringen. So konnte z. Bsp. der deutsche evangelische Theologe Friedrich Bahrdt (1741–1792) erklären, dass Jesus nicht auf dem Wasser lief, sondern auf im Wasser liegenden Hölzern oder am Seeufer, das jedoch im Nebel lag. Die Jünger hätten das nicht gesehen und deshalb das Gesehene falsch – als Wunder – gedeutet. Bei der Stillung des Seesturmes habe Jesus die Jünger angeherrscht, still zu sein. Weil sich daraufhin zufällig der Sturm gelegt habe, hätten die Jünger den Befehl auf den Sturm gerichtet gedeutet. Dieses Vorgehen setzt besondere Ereignisse voraus, spricht ihnen jedoch ein Wunder ab.

2. Es folgte eine *«mythische Wunderinterpretation»* , deren bekannter Vertreter der deutsche Schriftsteller, Philosoph und Theologe David Friedrich Strauss (1808–1974) war. Er und seine Gesinnungsgenossen sahen die Wundergeschichten als gedichtete Mythen, die eine bestimmte Idee ausdrücken wollten. Die Wunderer-

zählungen Jesu wollten gemäss dieser Deutung die Wunder überbieten, die wir im Alten Testament über die Propheten lesen, um Jesus als den Messias hervorzuheben. Ein Teil der Heilungswunder wurde als Erlösung von psychosomatischen Leiden gedeutet, andere als volkstümliche Sagen, die auch ohne historischen Hintergrund eine religiöse Aussage in sich tragen.

3. Mit Rudolf Karl Bultmann (1884–1976), dem deutschen evangelischen Theologen und Professor für Neues Testament, begann die sog. Entmythologisierung der neutestamentlichen Verkündigung. Mit ihm begann die *«form- und religionsgeschichtliche Deutung».* Für Bultmann, seine Kollegen, Schülerinnen und Schüler und Nachfolger entstand ein Grossteil der Wunderberichte erst nach Jesu Tod, verfasst von den ersten Christen. Dabei seien hellenistische Motive auf Jesus übertragen worden. So stamme z.Bsp. das Weinwunder in Kana aus dem Dionysoskult. Damit verloren die Wundergeschichten ihren notwendigen Bezug zum Glauben an den Erlöser aller Menschen. Sie galten nur noch als Mittel, um die eigentliche Glaubensbotschaft auszudrücken: dass Gott durch Jesus an der Welt gehandelt habe und handeln wolle.

4. Bultmanns Sicht wurde durch redaktionsgeschichtliche Untersuchungen gestützt, die als weitere Phase innerhalb der Forschung gewertet werden kann: die *«redaktionsgeschichtlichen Relativierung der Wundergeschichten»*: Jeder der Evangelisten stellte die Wundertexte in einen bestimmten erzählerischen Rahmen und hob bestimmte Pointen hervor:

5. Einen wichtiger Ansatz brachte Eugen Drewermann mit seiner *«tiefenpsychologischen Wunderauslegung»* in die Debatte ein.

Ohne auf die verschiedenen Phasen und ihre Vertreter und Vertreterinnen vertieft eingehen zu wollen, zeigt die hier skizzierte Übersicht deutlich auf: Es gibt keine verbindliche und zeitlos gültige wissenschaftliche Perspektive auf die Wundererzählungen über Jesus.

Es gibt keine verbindliche und zeitlos gültige wissenschaftliche Sicht auf die Wundererzählungen über Jesus.

Hinweis auf das Reich Gottes

Die Wunder sind untrennbar mit der Person Jesu verbunden. So stellt sich für uns auch die Frage, weshalb Jesus überhaupt Wunder vollbrachte. In diesem Heft geht es um die Heilungswunder, aber die Frage lässt sich für alle Wunder Jesu stellen. Die Antwort auf diese Frage findet sich in den biblischen Schriften: Gemäss ihnen wollte Jesus mit und durch seine Wundertaten das Reich Gottes bekräftigen und den Glauben an Gott und an Gottes Verheissung bestärken (Mt 12,28). Mit den Wundern wollte er nicht nur das Vertrauen der Menschen in einen liebenden Gott – in einen liebevollen Vater – stärken, sondern auch Gottes Zuwendung an die Schwachen und Verlorengeglaubten darlegen. Jesus beschreibt nie, was das Reich Gottes ist – vielmehr machte er es als punktuelle Wirklichkeit erfahrbar.

Im Zentrum von Jesu Verkündigung ist somit in Worten und in Taten die Botschaft von der Nähe des Reiches Gottes (Mk 1,14). Die Wunder sind nicht von dieser seiner Verkündigung zu trennen.

A S. 4: Der Helix-Nebel auch bekannt als das Auge Gottes: ein gasförmiger Nebel eines sterbenden Sterns.

B Die Erschaffung Adams, Ausschnitt aus dem Deckenfresko des Malers Michelangelo Buonarroti (1475–1564) in der Sixtinischen Kapelle.



B

jesus




heilt

Godly Play – Gott im Spiel

Godly Play bezeichnet ein neueres Konzept, biblische Geschichten visuell begleitet zu erzählen.

Das Weitergeben biblischer Geschichten braucht beständig neue Impulse. Insbesondere das Bemühen um eine visuelle Unterstützung beim Erzählen hat vielfältige Konzepte hervorgebracht. Vor 60 Jahren waren es die (heute erstaunlicherweise wiederentdeckte) Flanellwand, auf die Figuren einer Geschichte so geheftet wurden, dass sie eine Kernszene des Erzählten einprägsam darstellten, und das Sprechzeichnen. Vor etwa 15 Jahren kam in der Religionspädagogik das Kamishibai (japanisch, «Papiertheater») auf, bei dem in einem kleinen Holzrahmen fortlaufend Szenen zur Geschichte gezeigt werden.

Eigenentwicklung fördern

In den letzten Jahren trat eine neue Variante auf den Plan, die hier kurz vorgestellt werden soll: das aus den USA über England in den deutschen Sprachraum gelangte Godly Play (wörtlich: göttliches Spiel), im Deutschen Gott im Spiel genannt. Als ihr Gründer gilt Dr. theol. Jerome W. Berryman (geb. 1937), der selbst Montessori-Schüler war. Gott im Spiel ist denn auch eng angelehnt an die freiheitliche Pädagogik der italienischen Reformpädagogin Maria Montessori (1870–1952), deren Grundgedanke die Aufforderung ist: «Hilf mir, es selbst zu tun!» Das Kind wird also nicht belehrt im klassischen Sinn, sondern in seiner Eigenerkenntnis und Eigenentwicklung gefördert, verbunden mit dem Ziel der Eigenverantwortung. Grundlage dafür ist ein positivistisches Menschenbild, das damit rechnet, dass wichtige Erkenntnisse gewissermassen in jedem Menschen«-schlummern» und nur «geweckt» werden müssen.

Für die kirchliche Arbeit mit Kindern bringt dieser Ansatz in vielerlei Hinsicht Denkanstösse. Abgesehen davon, dass die vorausgesetzte Materialvielfalt relativ hoch ist: Auch da, wo das Konzept nicht durchgehend angewendet wird, kann es jedenfalls in seinen grundsätzlichen Überlegungen wertvolle Anregungen geben für die eigene Arbeit in Kirche und Schule.

Übrigens wird es auch längst nicht überall möglich sein, wie im Gott-im-Spiel-Konzept vorgesehen, dass ein eigens für diesen Zweck eingerichteter Raum mit allen Materialien und Spielsachen zur Verfügung steht.

Möglichkeit zur spirituellen Bildung

Godly Play/Gott im Spiel will Menschen aller Generationen, primär jedoch Kindern bis zum Alter von zwölf Jahren (ausdrücklich unter Einschluss von Menschen mit Behinderung), die Möglichkeit zu «spiritueller Bildung» geben, so der eigene Ausdruck. Alltagserfahrungen und die individuelle Lebensgeschichte sollen mit der biblischen Botschaft verknüpft werden. Kinder hätten ihre eigene Art des Theologiesierens, was durch fertige Begriffe und Vorstellungen der Erwachsenen nicht blockiert werden dürfe. Die Montessori-Pädagogik will also dazu anleiten, in einer freien Atmosphäre die Vorstellungskraft des Kindes zu schulen und der Baumeister des eigenen Lebens zu sein.

Das Kind wird als Persönlichkeit wahrgenommen, die es jetzt schon ist und nicht erst noch werden muss. Gott begegnet dem Kind dabei auf eigene Weise, wie umgekehrt das Kind Gott auf eigene Weise begegnet. Das Erzählen wird von einfachen visuellen Mitteln begleitet. Hier wird Pestalozzis pädagogische Maxime «Zeigen, was man zeigen kann!» mit Montessoris «Hilf mir, es selbst zu tun!» verknüpft. Das ist kurz gesagt die Grundidee von Godly Play/Gott im Spiel.

Konkrete Umsetzung

Aber wie gestaltet sich nun konkret eine Stunde, ein Anlass mit Kindern? Das Godly Play/Gott-im-Spiel-Konzept: Jede Lektion hat fünf Phasen, die immer eingehalten werden und so einen festen, für Kinder überschaubaren Rahmen geben.

1. Bereit werden: Raum wie auch Leiter/in sollen von Beginn an Ruhe und Sammlung ausstrahlen, darum sind sämtliche Vorbereitungen frühzeitig abgeschlossen. Persönliche Begrüssung an der Tür auf Augenhöhe mit den Kindern (sitzend auf Kinderstuhl) als Beziehungssignal und als Hilfe, «über die Schwelle zu kommen». Aufmerksamkeit für die Gestimmtheit der einzelnen Kinder (z.B. ob sie Blickkontakt suchen oder nicht, wo sie sich hinsetzen, Entspanntheit der Hände). Sitzen am Boden im Kreis, zwangloses Gespräch miteinander, in die Ruhe hineinwachsen. Ein Lied kann das Ankommen im Kreis unterstützen; es ist ein gemeinschaftlich realisiertes Zusammenspiel von Melodie und Rhythmus, von Tonart und Text.

2. Darbietung: Jedes Kind wird einzeln gefragt: «Bist du bereit für die Geschichte?» Antwort mit «Ja» oder Kopfnicken. Sagt ein Kind «Nein», wird es gefragt: «Kann ich etwas tun, das dir hilft, bereit zu werden?» So wird deutlich, dass jetzt ein jedes Teil einer Gemeinschaft ist und die gemeinschaftliche Konzentration wie auch das Dargebotene wichtig ist. Mithilfe der jeweiligen Materialien wird eine Geschichte «gezeigt». Neben das sparsam und mit

Bedacht gewählte gesprochene Wort tritt die nonverbale Kommunikation mit Figuren und deren Bewegung. Eine Grundidee, die den meisten Erzählmethoden wohl fremd erscheint: kein Blickkontakt mit den Kindern. Damit soll die Selbstständigkeit der Begegnung mit der Geschichte und die Konzentration auf deren Handlung gefördert werden. Sparsame Gestik unterstreicht die gesammelte Aufmerksamkeit. Dabei kommen Elemente der christlichen Tradition (Geschichten, Gestalten, Symbole, Rituale) zum Zug als Hilfe zum Gewinnen der eigenen Lebensperspektive. Durch die Konzentration auf die «gezeigte» Geschichte entsteht eine eigentümliche Stille und inneres Mitgehen.

3. Ergründen: Ins Gespräch kommen mit den Kindern über das Gesehene und Gehörte. Die Leitungsperson gibt Impulse, die Reaktionen in alle Richtungen offenlassen, z.B. mit der Formulierung: «Ich frage mich, ob du auch schon …», «Ich frage mich, was du gedacht hast, als …» Kinder werden als «kleine Theologen» verstanden, die mit ihrer Deutung sich gegenseitig zur Aneignung helfen. Die Reaktionen werden nicht bewertet. Es wird Raum gegeben, seiner eigenen Lebens- und Glaubensexistenz auf die Spur zu kommen, die sich in Alltagserfahrungen manifestiert. Das Ziel ist individuelles Erkunden, Lernen und Aneignen.

4. Spiel- und Kreativphase: Die Kinder werden eingeladen, sich eine Beschäftigung zu suchen. Eine möglichst breite Palette von Kreativ- oder Spielmaterialien ist dazu vorhanden. Vorgefertigte Basteleien oder Arbeitsblätter sind nicht vorgesehen. Es bleibt offen, ob die Kinder die gehörte Geschichte nach- bzw. weiterspielen, sich auf eine früher gehörte beziehen oder sich anderen Spielinhalten und Spielzeugen zuwenden. Nicht vorgegebene Themen oder Problemstellungen von Erwachsenen stehen also im Mittelpunkt, sondern die freie Kreativität ohne Ergebnis- oder Qualitätsdruck. Eine Reflexion über «Produkte» wie gemalte Bilder, gebaute Skulpturen aus Klötzen etc. findet nicht statt. Unfertiges wird aufbewahrt für das nächste Treffen. Hier wäre wie erwähnt eine grosse Materialvielfalt erforderlich. Sowohl Phase 4 wie Phase 5 eröffnen im wahrsten Sinne «Spiel-Räume».

5. Fest und Verabschiedung: Rückkehr in den Kreis, ein gemeinsames Gebet und ein symbolisches Fest mit kleinen Zutaten (Becher Sirup und ein Stück Gebäck, für ein jedes im Kreis durch Kinder ausgeteilt) bilden den Abschluss. Beim Hinausgehen werden wiederum alle persönlich auf Augenhöhe verabschiedet.

In allen Phasen wird also aus pädagogischen wie auch theologischen Gründen das Kind in die Mitte gestellt: Es werden von den Erwachsenen «lediglich» Voraussetzungen geschaffen und Rahmenbedingungen gegeben, die es dem Kind ermöglichen, eigene Themen zu finden, seine Überlegungen einzubringen und Gestaltungsformen zu entwickeln. Das setzt jene Offenheit in alle Richtungen voraus, die dem Kind das Gefühl gibt, in seiner Besonderheit wichtig, als mitsuchender Mensch willkommen und mit seinen je eigenen Überlegungen und Beiträgen bejaht zu sein.

Geschichte erzählen und präsentieren

Die für die dritte Phase benötigten und vorbereiteten Materialien werden (z.B. in einem Körbchen) vor den Kindern aus dem Regal genommen. Dazu gehören immer: eine mittelgrosse, eckige oder runde Unterlage, Tuch- oder Filzstreifen, Fäden, Pfeile als Richtungsanzeiger, Symbole, kleine Bilder, einfache, elementare Figuren in verschiedenen Formen aus Holz je nach Geschichte (Menschen, Häuser, Bäume, Tiere etc.), Sand. Die Unterlage wird ausgebreitet, bewusste Gesten wie das Glattstreichen des Sandes signalisieren den «Boden» und Rahmen der Geschichte.

Während der ganzen Erzählung ruht der Blick der Leitungsperson konzentriert auf der «Spielfläche». Wer erzählt, tritt so hinter die Geschichte zurück. Während der Darbietung der Geschichte stellen auch die Kinder ihre Fragen und Kommentare zurück, was eine gewisse Gewöhnung bedeutet, die sich aber mit der Zeit einstellt. Wichtig ist das Erzählen ohne Buch oder Konzept. Dabei ist für Godly Play eigentümlich (auch sicher befremdlich), dass beim Erzählen einem vorliegenden Skript gefolgt wird, das zuvor auswendig gelernt resp. sich angeeignet wird. Es handelt sich also nicht um «freies Erzählen». Die einfachen Holz-, Ton- oder bemalten Kartonfiguren werden im Verlauf des Erzählens aus dem Körbchen geholt. Sand signalisiert Wüste, Landschaft, Gelände, Weg in ihren Realitäten. Die Figuren werden während des ruhigen Erzählens langsam bewegt. Gesten direkt auf der Spielfläche unterstreichen Wortinhalte: eine Figur umhüllende Hände (Nähe), erhobene Hand (Nein, Abwehr, Stopp), Hand über Figur (Segen, Schutz), mit Tuch bedecken (sich verbergen), ausgestreckter Zeigfinger (Geh!, Richtung) etc.

Ergründen als kindliche Aneignung

Nach der Geschichte bleibt es einen Augenblick still. Dann hebt sich der Blick der Erzählperson zu den Kindern, ab jetzt gibt es Augenkontakt. Es folgt eine Frage an die Kinder, etwa: «Ich frage mich, welchen Teil der Geschichte du wohl am liebsten magst?» Jedes Kind, das will, soll zu Wort kommen. Manche Kinder sprechen auch allein durch ihre Mimik, dass sie bei der Sache sind. Es gibt keine Wertungen.

Im Fortgang stellt sie die Frage: «Ich würde gern wissen, welcher Teil der Geschichte wohl der wichtigste ist?», «Gibt es etwas in der Geschichte, das von dir erzählt?» Dabei werden die Kinder gewissermassen zu Helfern der Erzählperson, diese Frage zu beantworten. Die Leitung unterstützt lediglich den Fluss des Gesprächs. Alle Antworten sind wertvoll. Auch die weitergehenden Fragen sind kein «Abfragen» der Kinder, sondern Gelegenheit, ihre eigene Sicht, die eigenen Gesichtspunkte darzulegen. Dabei denken und reden Kinder im Gruppengespräch nicht linear-logisch wie Erwachsene, sondern sprunghaft-intuitiv, können dabei jedoch später an «liegengelassene» Fäden wieder anknüpfen.

Drei Dimensionen des kindlichen Nachdenkens und Sprechens lassen sich dann unterscheiden: Bildungsdimension (Kennenlernen einer Geschichte, Verknüpfung mit anderen Geschichten und Inhalten), spirituelle Dimension (Gottes Realität bedenken im eigenen Leben), seelsorgerliche Dimension (das Preisgeben von eigenen Erfahrungen und Erlebnissen).

Am Schluss wird das entstandene Bild mit den Figuren noch einmal betrachtet, dann werden vor den Kindern nach und nach die Elemente vom Spielfeld genommen und in den Korb zurückgelegt, dabei noch einmal kurz ihre Rolle in der Geschichte benannt. In der anschliessenden Spielphase steht es den Kindern frei, die Geschichte mit den Gegenständen imitierend nachzuspielen, nachzuerzählen oder sich den bereitliegenden anderen Spielsachen zuzuwenden. Der Kreis wird dazu aufgehoben.

Kinder sind in der Mitte

Godly Play regt dazu an, neu zu fragen, welche Rolle, welche Funktion Kinder in unseren Kirchgemeinden eigentlich innehaben. «Kinder sind die Zukunft der Kirche?» Nein, das wäre nach diesem Konzept die falsche Perspektive. Angemessener wäre: Kinder sind die Gegenwart der Kirche. Sie haben (wie die Erwachsenen) Anteil daran, Gottes «Ebenbild», genauer gesagt: sein Gegenüber in der ihnen eigenen Art zu sein. Kinder haben ihre eigene Weise der Spiritualität, die sich von der erwachsenen Variante unterscheidet; Erwachsene können und sollen sie dabei begleiten und unterstützen. Gott hat seine eigenen Wege, mit seinen Kindern etwas «anzufangen». Das ist die Pointe des Godly-Play-Konzeptes.

Dieses Konzept, das auf den ersten Blick als schwierig umzusetzen erscheinen mag, jedoch erwiesenermassen durch regelmässige Anwendung wie auch Fortbildung praktikabel wird, legt seinen Finger auf einen wichtigen Punkt: Es muss im Leben einer Kirchgemeinde deutlich werden, was in der kleinen Begebenheit, die die Evangelien erzählen, als elementare Leitlinie angelegt ist. Als die Jünger nämlich unter sich verhandeln, wer von ihnen der Grösste sei, stellt Jesus ein Kind in die Mitte (in die Mitte der Erwachsenen!) und sagt: «Wer ein solches Kind in meinem Namen aufnimmt, der nimmt mich auf» (Mk. 36f.) und «solchen gehört das Himmelreich!» (Mt 19,14). Godly Play versucht auf seine Weise, dieses In-die-Mitte-Stellen umzusetzen und Kinder als «vollwertige» Kinder Gottes ernst zu nehmen.

——— von Holger Finze-Michaelsen

Literatur
(Calwer Verlag, Stuttgart): Eine Einführung bietet:
Ursula U. Kaiser u.a., Gott im Spiel. Handbuch für die Praxis, 2018. ISBN 978-3-7668-4458-3
Martin Steinhäuser (Hrsg.), Gott im Spiel. Jesusgeschichten, 2018. ISBN 978-3-7668-4459-9
Derselbe, Gott im Spiel. Vertiefungsgeschichten zum Alten Testament, 2018. ISBN 978-3-7668-4460-6

Material
Figuren usw. können, soweit sie nicht selbst hergestellt werden oder z.B. bei Medienstellen vorhanden sind, bei den zur Diakonie Leipzig gehörenden Lindenwerkstätten Panitzsch bezogen werden, einer Werkstätte für 170 Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen. www.lindenwerkstaetten.de/godly-play.

Kurse
(mit Zertifizierung) werden zurzeit noch vor allem in Deutschland angeboten. Informationen gibt der netzwerkartige Verein Godly Play deutsch e.V. auf seiner Webseite www.godlyplay.de. Die Arbeit wird massgeblich betreut vom Leipziger Professor für Gemeindepädagogik und kirchliche Arbeit mit Kindern, Martin Steinhäuser. In der Schweiz sporadisch im Kloster Kappel a. A. von der Kath. Fachstelle Religionspädagogik Bern (www.klosterkappel.ch) und der Kath. Fachstelle Religionspädagogik Zürich (religionspaedagogik@zhkath.ch).



Gebetsseite

Grosser Gott
Du befreist uns von allem,
was uns niederdrückt,
krank macht, ängstigt
und lähmt.

Du willst,
dass wir in Liebe füreinander sorgen,
Deine Schöpfung achten und pflegen
und nach Deinem Wort handeln.

Unsere Hände
sollen all Deinen Geschöpfen
zum Wohle dienen,
denn durch unsere Hände
kannst Du auf Erden wirken.

Deshalb wollen wir Dir
unser Herz und unsere Hände
zur Verfügung stellen –
auf dass Du unser Herz erfüllst,
unseren Geist belebst
und unsere Hände lenkst,
damit wir zum Segen für
die Schöpfung werden.

AMEN

Ein gelungender Kinderbibeltag zur Arche Noah, der zum Nachmachen einlädt.

Die drei Kirchgemeinden Affeltrangen – Braunau – Märwil dürfen auf einen gelungenen Kinderbibeltag (Kibita) zurückblicken: Kinder konnten mit allen Sinnen die Geschichte von Noah und seiner Arche erleben. Passende Lieder[1] lockerten den Tag auf, ganz besonders, da sie mit Pfeifen, Klatschen Hüpfen, Stampfen, Tanzen oder Schnippen begleitet wurden.





Dazwischen wurden T-Shirts bemalt, Mobiles gebastelt, Kulissen aufgerichtet und bemalt, Flösse gebunden und Tiermasken hergestellt. Beim gemeinsamen Mittagessen wurden neue Kräfte getankt.

Unter dem Regenbogen, der aus Krepppapier bestand, das auf ein Drahtgitter geflochten wurde, hörten die Kinder von Gottes Versprechen, nie wieder eine Sintflut über die Erde kommen zu lassen. Einen eindrücklichen Schlusspunkt setzen die Tauben, die fliegen gelassen wurden.

Die gemeindeübergreifenden Kinderbibeltage gehören schon zum festen Kalender von Affeltrangen, Braunau und Märwil. Ein Mädchen meinte zum Schluss: «Am liebsten hätte ich viermal im Jahr Kinderbibeltag!»

——— von Christine del Torchio

1 «Eifach super, dass Du da bisch»,
Text und Musik: Daniel Kallauch
«Arche, fertig, los!», Adonia
«Regenbogen, Regenbogen», Reinhard Börner
«Wenn einer sagt», A. Ebert
«Eins, zwei, der Herr ist treu», Adonia
«Gott chunt mit», Andrew Bond



Empfohlene Produkte

Für dieses Fachmagazin:

Bilderserie «Die Erweckung des Lazarus»
Bibelgeschichten fürs Kamishibai, 12-teilige Bildfolge auf festem 300g-Karton im A3-Format, durchgehend farbig illustriert, inkl. Textvorlage der Geschichte.
—— Best-Nr. 7435 Bildserie Lazarus …, CHF 20.30



Erzählschiene
Die sorgfältig verarbeitete Multiplexplatte aus Birke wurde auf die Masse des Kamishibais abgestimmt, sie ist 40 cm lang und 15 cm tief.
—— Best-Nr. 7820 Erzählschiene …, CHF 30.30



Praxisbuch Erzählschiene
Das Praxisbuch ist eine Fundgrube an kreativen Methoden und Ideen zum Einsatz der Erzählschiene in Kindergarten, Schule, kirchlichen Feiern und Unterricht. Sie enthält eine Figuren- und Kulissenwerkstatt mit Schritt-für-Schritt-Anleitungen sowie vielfältige Praxisangebote zu Begriffsbildung und Wortschatzerweiterung. Ausserdem finden sich darin Ideen für die Kombination der Erzählschiene mit einem Kamishibai oder für den Einsatz der Methode in der Religionspädagogik.
—— Best-Nr. 4281 Praxisbuch …, CHF 21.10



Dominospiel Marienkäfer
Das Spiel hat 28 Steine (6 × 3 cm) und ist aus Holz. Die kleinen Käfer sind kindgerecht und regen zum Spiel an. Altersempfehlung: 3 bis 6 Jahre.
—— Best-Nr. 6707 Domino …, CHF 12.50



Das Kirchenjahr für kleine Entdecker
Ein Wimmelbuch zum Kirchenjahr für Kinder ab 2 Jahren von Andrea Deininger. Format 26 × 34 cm, 16 Seiten, Pappbilderbuch.
—— Best-Nr. 4265 Das Kirchenjahr …, CHF 18.90



Mini-Bilderbuch «Woran glauben Christen?»
Wer war Jesus? Warum lesen wir die Bibel? Welche Feste feiern Christen? Diese und andere Fragen beantwortet das Büchlein anschaulich und kindgerecht. Format 12,5 × 12,5 cm, geheftet, durchgehend farbig illustriert .
—— Best-Nr. 4260 Mini-Bilderbuch …, CHF 2.40



Squishy Globe
Mit diesem kleinen Globus liegt die ganze Welt in deiner Hand! Mit einem Durchmesser von 6 cm ist er auch für kleine Hände gut geeignet. Ideal als «Bhaltis» oder Mitbringsel. Ab 4 Jahren.
—— Best-Nr. 3516 Squishy Globe …, CHF 2.80

