

David H. Jensen

Godly Play im Zeitalter von Konsumenten

Für eine Neuorientierung unseres Verständnisses von „Kindheit“

1. EINFÜHRUNG

Das Verständnis von „Kindheit“ umfasst in der modernen westlichen Welt eine ziemliche Spannbreite. Manchmal verstehen wir „Kindheit“ romantisch gefärbt nach Art von Peter Pan: „Kindheit“ spiegelt die sorgenfreie Unschuld und Neugier wider, die die Erwachsenenwelt bald mit Arbeit und Pflicht ersticken wird. Wenn aber die Kindheit ein Lebensabschnitt ist, aus dem wir wieder herauswachsen, dann stellt sie auch ein Entrinnen aus den Zwängen der Erwachsenenwelt dar, das allen offen steht, die fähig sind, „so zu werden wie die Kinder“.

Am anderen Ende des Spektrums stehen Haltungen, die betonen, dass Kinder sich noch entwickeln, noch unfertig sind, vor allem, was ihre Beziehungsfähigkeit anlangt. Heranwachsen, so sagt man dann begeistert, bedeutet vor allem, zu breiterer und erwachsener Verantwortung heranzureifen. Die Rückkehr in einen kindgleichen Zustand wäre dann eher ein Aussetzer im Wachstumsprozess als ein vertiefendes Reifen.

Die meisten gegenwärtigen Auffassungen liegen indessen irgendwo *zwischen* diesen beiden Extremen. Sie geben sich weder mit einer Romantisierung zufrieden, welche die Kinder als Beispiele aller Unschuld preist, noch mit einer pessimistischen Sicht, die Kinder als Paradebeispiele der Unvollkommenheit verunglimpft. So würdigen sie beides, Segen und Belastung der Kindheit: Kinder haben ein größeres Risiko, unter den Folgen von Armut zu leiden, als alle anderen Gruppen der Weltbevölkerung, aber sie sind auch viel begabter zu spielen – egal welche Umstände um sie herum herrschen. Dementsprechend ist die Kindheit eine Mischung von Weinen und Lachen, von Unabhängigkeit und Freiheit, Spiel und Klage.

Parallel zu dem wachsenden Bewusstsein für die Stellung der Kinder in der Gesellschaft bricht sich jedoch auch eine beunruhigende Neigung Bahn, Kinder verkürzt auf ihre Rolle als *Konsumenten* festzulegen. Der so genannte „Konsumismus“ versteht die Wertigkeit menschlichen Daseins als direkte Folge davon, was eine Person für den Markt produziert und was sie konsumiert. Aus Sicht des Konsumismus sind wir das, was wir herstellen und was wir kaufen. Die Hauptfunktion von Kindern liegt demnach nicht darin, dass sie Güter herstellen, die einen Marktwert haben – das tun sie ja faktisch nicht, sondern darin, dass sie solche Güter in beträchtlichen Mengen konsumieren. Es ist also kein Zufall, dass die Werbebranche sie als Zielgruppe von Werbekampagnen entdeckt hat: Immerhin können sie eine enorme Kaufkraft aufbieten. Obwohl sie noch klein sind, werden sie als Konsumenten ganz groß angesehen, da sie ja auf dem besten Weg sind, markentreue Kunden zu werden – mindestens wenn man der Rhetorik westlicher Wirtschaft glaubt. Derlei bedarfsorientierte Sichtweisen wirken sich auf die meisten Aspekte eines Kinderlebens aus: Wie spielt ein Kind? Wie geht es mit seiner Imagination um? Was fesselt seine Aufmerksamkeit und auf welche Weise sind Kinder unterwegs ins Leben?

Godly Play, Jerome Berrymans Beitrag zur Religionspädagogik, bietet eine Deutung von Kindheit, die wir in unserer marktorientierten Zeit dringend brauchen. Berryman kritisiert den Konsumismus nicht ausdrücklich. Aber er betrachtet Kindheit auf eine Weise, die mit

vielen gegenwärtigen Strömungen in der westlich geprägten Gesellschaft, die Kinder nur als zukünftige Konsumenten betrachten, bricht. Godly Play geht von einigen ganz grundlegenden Handlungen und Gewohnheiten der Kinder aus – Spiel, Imagination, Konzentration und „Unterwegs-Sein“ (*pilgrimage*) – und betrachtet diese im Licht der Geschichte von Gottes Gnade. Godly Play betont, dass Spiel, Imagination und das Erzählen von Geschichten eine Einladung hinein in diese umfassende Geschichte bedeuten. Godly Play fordert uns dazu heraus, diese Handlungen der Kinder als entscheidend dafür zu begreifen, was es heißt, „nach dem Bilde Gottes geschaffen“ zu sein. Nun hat Godly Play gerade in jenen Ländern Anklang gefunden, in denen der Konsumismus als gesellschaftlich nützlich gilt. Godly Play reiht sich damit ein in die Kritik am schädlichen Einfluss dieser Denkweise auf die Kinder. Godly Play wird darauf achten müssen, nicht von den Kräften des Marktes weichgespült zu werden. Inwiefern also stellen die Geschichten des christlichen Glaubens die dominanten Geschichten von Wirtschaftswachstum und Umsatz in Frage?

Ich schreibe diesen Beitrag mit tiefer Wertschätzung für Berrymans Leistung, einerseits als Theologe in der Überzeugung, dass es für unser eigenes Zuleben auf das Reich Gottes von Bedeutung ist, wie wir die Kinder verstehen, andererseits als Vater, der sich von seinen Kindern hat verändern lassen, aber auch als Religionspädagoge, der von Godly Play in der Praxis profitiert und den umgestaltenden Einfluss auf Kinder und Erwachsene beobachtet hat. Meine eigenen Bemühungen um eine „Theologie der Kindheit“ legen nahe, dass die sorgfältige Wahrnehmung der konkreten Umstände der kindlichen Lebenswelt – die Verletzbarkeit der Kinder, ihre je eigene Besonderheit, ihr Spiel, ihre Imagination – unser Verständnis von *imago Dei*, von Sünde und von der Kirche verändert und bereichert. Noch entscheidender dürfte sein, dass das Ernstnehmen der Kinder die Kirche selbst hinein nimmt in die praktische Erfahrung der Verletzlichkeit und der aktiven Fürsorge für Kinder – mitten in der gewaltvollen Umgebung, die ihr Leben bedroht. Eine „Theologie der Kindheit“ nimmt die Kinder nicht mit Rücksicht darauf wahr, was sie einmal *sein werden*, sondern in Anbetracht dessen, was sie *sind* und *wesen sie sind* (Jensen 2005, 11–12). Im Folgenden werde ich vier Dimensionen von Berrymans Ansatz (Imagination, Spiel, Konzentration und Unterwegs-Sein) daraufhin analysieren, wie sie durch eine stärkere Berücksichtigung des marktwirtschaftlichen Kontextes in ihrer hilfreichen Funktion noch besser verstanden und kritisch eingebracht werden können. Ich plädiere dafür, diese vier Dimensionen gegen die eine Geschichte aufzubieten, die uns glauben machen will, dass Menschen nur an den Gütern gemessen werden können, die sie produzieren oder konsumieren.

2. IMAGINATION

2.1 Die Imagination und die Konsumgesellschaft

Konsumorientierte Gesellschaften halten verschiedene Gesichtspunkte der menschlichen Vorstellungskraft hoch. Die meisten Werbekampagnen setzen zum Beispiel die menschliche Fähigkeit voraus, sich das Leben auf unterschiedliche Weise vorstellen zu können. Egal, was ein Werbespot im Fernsehen uns nun zum Kauf aufnötigen will – Bier, Autos, Kleidung oder Schokolade –, es geht bei jeder Werbung darum, dass die Zuschauer sich vorstellen, dass sie das angepriesene Produkt besitzen. Wenn wir vor dem Fernsehapparat sitzen, stellen wir uns vor, dass wir mit diesem Auto fahren oder diese Schokolade essen, und wünschen uns, dass das Gezeigte uns gehört. Die Vorstellungskraft ist in der Denkwelt der Werbewirtschaft eine Maschine, die auf Hochtouren läuft und in der Lage ist, immer neue Wünsche zu produzie-

ren und unsere (realitätszugewandten) Imaginationen in (realitätsabgewandte) Phantasien zu verwandeln. Sie lehrt uns, das zu wollen, was wir nicht haben, und wenn wir genug haben, trotzdem immer noch mehr zu wollen. Man braucht diese Phantasie nur anzustupsen und schon ist ihre Unersättlichkeit von der Leine gelassen. Sogar wenn wir das Auto besitzen, das wir haben wollten, kommt bald der Augenblick, wo es nicht mehr gut genug ist, weil ein neueres Modell noch vorteilhafter erscheint.

Kinder werden von Geburt an in diese Konsumentenphantasie eingeführt. Sobald Säuglinge ihre Augen auf einen Gegenstand fixieren und Geräusche unterscheiden können, nehmen sie durch die Werbung den Lärm des Marktes in sich auf. Kinder sehen jedesmal, wenn der Fernseher läuft, unzählige Verkaufsanreize für irgendwelchen Kleinkram und werden so zu einer Zielgruppe für die Marketing-Strategen. Ein Bummel durch einen beliebigen Supermarkt zeigt Regale, die extra für Kinder aufgebaut wurden: zuckerüberzogene Knusperflocken, Süßigkeiten und Spielzeuge, die von Serienfiguren empfohlen werden – alles das steht bewusst in Sichthöhe der Kinder. Wenn ein Kind an einem durchschnittlichen Tag etwa 2000 Werbebotschaften ausgesetzt ist, dann entwickelt sich ziemlich schnell eine Markentreue (Gini 2003, 92). In westlichen Ländern entsteht das Bewusstsein für verschiedene Marken schon unter dem Alter von zwei Jahren (Mercer 2005, 96). Wenn man die Imagination nur mit dem oberflächlichen Auge der Konsumgesellschaft betrachtet, dann stellt sie in der Tat ein Hilfsmittel für die Beschleunigung des Umsatzes dar, denn sie lässt uns unzufrieden sein mit dem, was wir haben, lässt uns stets nach Neuem gieren und nimmt so die Kinder mit eiserner Hand in ihre raffgierigen Fänge.

2.2 Eine theologische Interpretation der Imagination

Im Gegensatz hierzu achtet der christliche Glaube nicht deshalb auf die Imagination, um noch mehr zu verbrauchen, sondern um aus der Fülle zu leben. Der christliche Glaube ist eine imaginative Aufgabe: Er ist auf einen Gott ausgerichtet, dessen Gnade sich an alle wendet, und fordert uns auf, uns eine Welt vorzustellen, in der Gottes Reich voll und ganz Realität ist. So betrachtet ist die Imagination keine Flucht vor der Wirklichkeit, sondern eine Andeutung des Reiches Gottes, die stets in Begriffen der Imagination zum Ausdruck gebracht wird. Die Bibel ist voll von reichen, teilweise sogar „unrealistischen“ Bildern, die die Ankunft des Reiches Gottes schildern: Der Wolf liegt neben dem Lamm, das Kind spielt am Loch der Schlange, Schwerter werden zu Pflugscharen umgeschmiedet, ein Land, in dem Milch und Honig fließen, ein neues Jerusalem mit einem Strom des lebendigen Wassers.¹ Die Imagination ist das ‚Herzblut‘ des christlichen Glaubens. Wenn Kinder ihre Imagination spielen lassen, dann laden sie uns ein, mit ihnen ein Stück Weg zu teilen, unsere Augen für eine Wirklichkeit zu öffnen, die wir sonst nicht sehen könnten. Was wir uns mit den Kindern zusammen im Glauben vorstellen, ist durch Gottes Gnade schon jetzt Wirklichkeit, denn der Auferstandene, der einmal wiederkommen wird, ist schon jetzt mitten unter uns.

Wenn man ihr Raum lässt, dann erreicht die Imagination der Kinderspiele ungeahnte Höhenflüge der Einbildungskraft. Wenn Kinder ihre Imagination frei walten lassen können, konstruieren sie – ausgehend von ihren ureigenen Erfahrungen – ihre eigene Welt oder Gegenwelt. Mich selbst verblüfft es immer wieder, wie unsere Tochter Hannah Grace beim Spielen ihre Imaginationswelt organisiert: Tiere und Menschen haben je ihren eigenen Ort, den Hannah Grace gerne beschreibt. Wenn sie andere in diese Welt einlädt, sagt sie ihnen genau, wie sie das machen sollen. Ihre Imagination hat – was das anbelangt – meine Erziehungsprinzipien

¹ Analog sind auch die Gleichnisse Jesu Aufgaben für die Imagination: Sie laden uns ein, uns eine neue Welt auszumalen.

durcheinandergebracht und ermutigt mich, Alternativen zu sehen. In der Tat gibt es unendlich viele Alternativen innerhalb der Familie und in der Welt, zumal unsere Beziehung beständig wächst und mit jedem neuen Tag auf neue Herausforderungen reagiert. Die Imagination gibt sowohl dem christlichen Glauben als auch dem Spiel der Kindheit neue Kraft. In beiden werden wir der Hoffnung ansichtig, die je neu zur Welt kommt, wie ein Kind in Bethlehem.

2.3 Godly Play und die Imagination

Die Imagination ist zwischen den Zeilen jeder einzelnen Seite von Godly Play zu finden. Dies wird schon im Untertitel der Bücher deutlich: Ein imaginatives Konzept der Religionspädagogik.² Von Anfang an bietet Berryman eine theologische Interpretation der Imagination, die in klarem Gegensatz zu den Begehrlichkeiten des Konsumismus steht. In Godly Play lädt die Imagination die Kinder ein, sich in die Geschichte von Gottes Gnade für die Welt hineinzubegeben. Berryman konstruiert die religiöse Erziehung nicht als eine Belehrung *über verschiedene Themen des christlichen Glaubens*, sondern fordert uns auf, *uns selbst als Teil der Geschichte* zu sehen: „Godly Play setzt dem Reden *über* Schrift und Gebet das Sein *in* Schrift und Gebet entgegen“ (Berryman 1995, 68). Jeder Augenblick, in dem gespielt wird, nährt die Imagination. Im gemeinsamen Kreis helfen sich die Kinder gegenseitig dabei, eine Welt zu imaginieren, die ganz die ihre ist. Während der Geschichte imaginieren sie anhand der Gleichnisschachtel, während der Ergründungsphase imaginieren sie im gemeinsamen Ergründen, während der Ausdrucksphase imaginieren sie, indem sie ihre eigene Beteiligung in der Geschichte zum Ausdruck bringen und während des Festes imaginieren sie das, woran sie teilhaben: Das Teilen des Brotes mit der ganzen Welt. Indem sie sich in den Rhythmus des gottesdienstlichen Ablaufs hineinnehmen lassen, fangen die Kinder an, sich selbst als unverzichtbare Figuren im Ablauf der Heilsgeschichte zu begreifen.

Die Imagination, wie sie in Godly Play vorkommt, weckt einen Bedarf. Aber anders als jener Bedarf nach immer noch größeren Waren, wie ihn der Konsumismus nährt, entfacht sich der Bedarf in Godly Play am Wunsch nach Gemeinschaft mit Gott und untereinander. Indem wir uns selbst in die Geschichte hineinimaginieren, sehen wir uns – Erwachsene, die unterrichten und Kinder, die im Kreis sitzen – eingebunden in die Gnade Gottes. Unser Leben ist wertvoll – nicht etwa, weil wir produzieren und konsumieren, sondern weil wir Teil einer großen Geschichte sind. Ich nehme diese verwandelnde Kraft vor allem beim ergründenden Fragen wahr, wenn die Kinder mich mit ihren Fragen und ihren Gedanken überraschen. Ohne dass man sie eigens dazu auffordert, geben sie den Personen und Dingen in den Gleichnissen Namen. Sie stellen sich vor, wie sich der Mann gefühlt haben mag, der das Senfkorn pflanzte, und versetzen sich in den Vogel hinein, der sich im Senfbaum geborgen weiß. In Berrymans Ansatz verbindet uns dieser machtvolle Einfluss der Imagination mit dem göttlichen Geheimnis, denn sie „verleiht der Welt ihren Wert, indem sie offenbart, dass es immer noch mehr gibt ... Die Imagination hält uns am Leben“ (edb., 115). Wenn wir uns vorstellen, ganz in Gottes Gnade eingebunden zu sein, dann merken wir, dass diese Einbindung schon bei uns Wirklichkeit wird, und wir reagieren im Spiel darauf.

2 Anm. d. Übers.: Der Untertitel des ersten Buches von Berryman zum Konzept (1995) lautet: „An imaginative approach to Religious Education“; der Untertitel der Buchreihe (seit 2002) lautet: „An imaginative method for presenting Scripture stories to children“.

3. SPIEL

3.1 Im Konsumzeitalter

In Konsumgesellschaften scheint das Spiel belanglos für die ‚eentlichen‘ Abläufe des Lebens. Wenn Biografien nach den Maßstäben von Produktion und Verbrauch gemessen werden, dann haben die meisten Spiele der Kinderzeit – mit ausgedachten Freunden sprechen, Fangen oder Verkleiden mit alten Kleidungsstücken – tatsächlich wenig Bedeutung, gerade weil sie nichts zum Mehrwert der Marktwirtschaft beitragen. Das Spiel der Kinder gilt als bedeutungslos, weil es unproduktiv ist. Das Spiel ist nur dann belangreich, wenn es wie alles andere von den Maschinen des Wirtschaftswachstums angetrieben wird. In modernen Konsumgesellschaften würde dem Spiel ohne die neuesten Plastikteile, die im Fernsehen beworben werden, etwas fehlen. Die meiste Werbung, die sich direkt an Kinder wendet, hat mit Spiel zu tun – aber: Um wirklich gut spielen zu können, müssen die Kinder diese Barbie-Puppe, jene X-Box oder diese Actionfigur haben. Das Spiel verkommt so zu einem verlängerten Verkaufsgespräch, angefüllt von Artikeln, die von Kundenseite begierig nachgefragt werden.

Natürlich werden auch die Erwachsenen zum Spiel ermuntert, aber nur insoweit, als dieses Spiel der Ertragssteigerung und dem Wirtschaftswachstum dient. Ein oberflächlicher Blick auf einen beliebigen Zeitungsständer im Supermarkt offenbart in Hochglanz und in Farbe, wie sehr das hochtourige Spiel geschätzt wird, auf das sich Menschen der westlichen Welt mit manischer Geschwindigkeit stürzen sollen: Für die, die es sich leisten können, ist kein Urlaub exotisch genug, kann keine Sportart extrem genug sein. Das Ausufern von Mount-Everest-Besteigungen, Abenteuersportarten, Ökotourismus und bis zum Wahnsinn vollgestopfte Urlaubsreisen (acht Länder in sieben Tagen!) bestätigt den Trend, als ob Spiel zwangsläufig immense Geldausgaben mit sich bringen müsse, sogar wenn es auf ein Ausspannen von der alltäglichen Arbeitswelt hinauslaufen soll. Spiel, so scheint es, ist im Verbraucherzeitalter (*consumer age*) nur eine weitere Maschine im Dienst des Wirtschaftswachstums geworden, die von Kindern als ihrem Treibstoff geschmiert wird.

3.2 Eine theologische Interpretation des Spiels

In christlichem Verständnis unterstützt das Spiel nicht das Begehren nach mehr Dingen, sondern es verbindet vielmehr die Menschen untereinander und mit Gott in der gemeinsamen Freude an der Schöpfung. Eine der einflussreichsten Arbeiten über das Spiel wurde von Horace Bushnell, einem Theologen und Theoretiker der Religionspädagogik aus dem Nordosten der USA im 19. Jahrhundert, vorgelegt, dem Berryman viel verdankt. In seiner Standardarbeit *Christian Nurture* beschreibt Bushnell den Beginn des Lebens als ein „fröhliches Springen“, das die Religion allzu eilfertig durch eine Haltung der „bedürfnislosen Enthaltensamkeit“ (Bushnell 1908, 339) niederdrücke. In seinen Augen besteht das Problem der religiösen Unterweisung ebenso wie das der Kindererziehung überhaupt darin, dass es das Spiel als unbedeutend für das ‚richtige‘ Leben und die Denkwelt eines reifen Menschen abwerte. Bushnell erweitert – statt das Spiel auf einen engen Bereich „kindlicher Einfälle“ zu beschränken – die Freude am Spiel auf alle Generationen: „Spiel ist das Symbol und das Deutungsmuster ... der christlichen Freiheit ... Gott hat absichtlich den Beginn des natürlichen Lebens in einer Weise angesetzt, die den letzten und höchsten Abschnitt des unsterblichen Wesens vorab vorausahnen lässt ... Da das Spiel der Vorgänger der Religion ist, muss man die Religion auch den Freund des Spiels sein lassen“ (edb., 339–341). In erfrischendem Widerspruch zu den unendlich vielen Erziehungsratgebern, die in den Jahrzehnten nach Bushnell verfasst wurden, gibt er den Verantwortlichen für die

Kindererziehung einen ganz schlichten Hinweis: Spielt mit euren Kindern. „Manchmal wird ja auch ein Elternteil vor lauter Interesse für das Spiel seiner Kinder aus der Zeit und der Reife seiner Jahre herausfallen und ausgelassen ihre Ideen mit ihnen teilen. Die Kinder werden an keiner anderen Spielzeit mehr Freude haben als daran ...“ (ebd., 341). Nach der Lektüre von Bushnells Buch über religiöse Erziehung hört man förmlich das Lachen von Eltern, die mit ihren Kindern im Gras herumtollen, jedenfalls eher als belehrende Erläuterungen unterrichtender Lehrkräfte in Kirche und Gemeinde.

Nach Bushnells Auffassung ist das Spiel der Kinder *heilig* und *subversiv* zugleich. Es öffnet sich selbst für das Geheimnisvolle, indem es die Annahme der Dogmatismen einer intellektuell überhöhten erwachsenen Religiosität verweigert. Bushnell beschreibt die Kindheit als „das Paradies der Natürlichkeit, das wir hinter uns gelassen haben“, welches aber, „wenn wir es wieder ins Bewusstsein kommen lassen oder wenn wir mit Kindern spielen, das Paradies der Gnade, auf das wir zugehen“, vorwegnimmt (ebd., 340). Menschliche Wesen sind – wenn sie die Gelegenheit und die Erziehung dazu erhalten – Gottes Kinder, die spielen. Außerdem lehren uns Kinder, wie das Spiel in seinem Innersten strukturiert ist: Anders als viele andere Formen menschlichen Tuns liegt das Spiel eigenartig quer zu den Verhältnissen von Kontrolle und Herrschaft. Mit jemandem spielen heißt, qua Definition, eben nicht Kontrolle auszuüben, sondern das Sein so zu lassen, wie es ist.³ Was am Spiel der Kinder wirklich Spaß macht, ist nicht die Freude über die Handlung, die man aufgebaut hat, sondern die Überraschungen, die dabei vorkommen. Es ist nicht das Tollste, beim Fangen nicht erwischt zu werden, sondern dass man dabei ins Gras fällt, wenn man versucht, einem anderen Kind zu entkommen – nicht das Spielen selbst, sondern die überraschenden Wendungen, die beim Spielen geschehen. „Strukturiertes Spielen“, das ist bestenfalls ein Widerspruch in sich selbst. Das Spiel an sich sperrt sich gegen jede Strukturierung, vor allem gegen jene, die ausschließend beherrschend oder einschränkend wirkt. Spiel – so Bushnell – „will kein anderes Motiv als eben Spiel“ (ebd., 340). Die Freude daran besteht nicht darin, dass man irgendein Ergebnis erzielt, sondern am Vergnügen derer und an denen, mit denen wir spielen. Wir können das am Gesichtsausdruck spielender Kinder beobachten: Welche Freude gerade an diesem Moment, welches Gefühl des Verbundenseins mit den Spielkameraden drückt sich da aus. Weil wir nicht – oder mindestens nicht anhaltend – ganz alleine spielen können, beleuchtet das Spiel auch die Unterschiede zwischen verschiedenen Menschen. Zum Spiel brauchen wir andere, die anders sind als wir selbst und deren Vergnügen nicht zwangsläufig unserem eigenen entspricht. Wenn wir uns an der Schönheit des spielenden Kindes erfreuen – und mitspielen, dann freuen wir uns letztlich über das Geheimnis, das das Kind im Grunde seines Wesens ist.

3.3 Das Spiel in *Godly Play*

Unstrittig ist das Spiel das Herzstück von Berrymans Verständnis christlicher Erziehung. Er geht aus von den Erkenntnissen Bushnells und bietet neue Einsichten für eine neue Zeit. Im Gegensatz zu den konsumorientierten Sichten des Spiels, die dessen Wert nach Produktivität und Verkaufszahlen messen, ermutigt Berryman uns, uns am Spiel selbst zu freuen. Spiel ist für ihn eine „Neu-schöpfung (*re-creation*)“,⁴ ein „Leben-spendendes Tun“, das „uns jung macht, wenn wir alt sind und uns reifen lässt, wenn wir jung sind“ (Berryman 1995, 1). Lernräume,

3 Rita Nakashima Brock fasst diese Deutung von Spiel zusammen, wenn sie formuliert: „Spiel ist nicht leichtfertig oder trivial, sondern lebenserhaltend. Es ist die Grundlage von Freiheit, von Kreativität und von Spontaneität.“ (Journeys By Heart: A Christology of Erotic Power, New York 1988, 36).

4 Anm. d. Übers.: Engl. „re-creation“ kann sowohl „Neu-schöpfung“ bedeuten als auch ganz weltlich „Pause“, „Ausspannen“, „neue Kräfte sammeln“.

die nach Godly Play gestaltet sind, fördern die Spielfreude der Kinder. Wenn sie in den Raum hineinkommen, begegnen sie den Gleichnisschachteln, der Heiligen Familie und den liturgischen Farben – und zwar auf Augenhöhe. Das steht im krassen Gegensatz zum Supermarkt: Dort findet man Regale, die auf die Entwicklung einer Markenbindung abzielen. Demgegenüber sind die Materialien auf den Regalen im Godly Play-Raum so angeordnet, dass sie die Kinder zum Spiel in und mit den Geschichten der Heiligen Schrift und christlichen Symbolik einladen. Alle Unterrichtenden, die über eine längere Zeit hinweg Godly Play praktiziert haben, werden bestätigen, dass dieser Lockruf ins Spiel ansteckend ist. Wenn die Kinder im Spiel auf die biblischen Geschichten reagieren – sei es anhand der Wüstenbox oder durch Malen oder mit Ton – dann sind auch die Unterrichtenden eingeladen mitzuspielen. Berryman bietet hier also nicht schlichtweg eine *Methode für die religiöse Erziehung* an, sondern vielmehr eine Interpretation dessen, was Persönlichkeit heißt: Authentisch Mensch-Sein heißt spielen. In diesem Sinn hält er sich an die Worte des Propheten Sacharja, des biblischen Propheten, dessen Vision vom neuen Jerusalem das Spiel mit einbezieht: „Greise und Greisinnen werden wieder auf den Plätzen Jerusalems sitzen; jeder hält wegen seines hohen Alters einen Stock in der Hand. Die Straßen der Stadt werden voll Knaben und Mädchen sein, die auf den Straßen Jerusalems spielen“ (Sach 8,4 f.). Die Hoffnung für die neue Stadt beruht auf einer Vision, wo die Jüngsten und die Ältesten gemeinsam die verwandelnde Gnade des Spiels erleben; eines Spiels, das – geborgen in Gottes Liebe – unsere Aufmerksamkeit auf unsere Mitspieler richtet.

4. AUFMERKSAMKEIT

4.1 Konsumorientierung und fehlende Konzentration

Viele allgemein anerkannte Deutungen der Kindheit haben ihren Schwerpunkt auf Spiel und Imagination. Imaginatives Spiel ist ja immerhin Teil dessen, was die Kinder so „tun“. Nichtsdestoweniger ist allgemein bekannt, dass Kinder in einer marktwirtschaftlich geprägten Umwelt sich nur ausgesprochen kurz auf eine Sache konzentrieren können – eine Binsenweisheit, die womöglich begünstigt wird, weil Werbemethoden letztlich von Aufmerksamkeitsdefiziten leben. Möglichst kurze Konzentrationsphasen sind eine Voraussetzung für unsere Marktwirtschaft. Wie oben gezeigt, ist die Verbraucherphantasie stets auf der Suche nach dem Neuen, dem Verbesserten, dem Noch-Größeren. Im Gehirn des Verbrauchers ufert die Phantasie aus, sie hält sich nie lange bei einem Bild oder einer Ware auf. Weil das Zappen durch die Fernsehkanäle zum Volkssport geworden ist, sind die Sendeanstalten gezwungen, glitzernde Schlaglicht-Bilder anzubieten, die die Aufmerksamkeit fesseln, weil Menschen für prickelnde und verführerische Reize empfänglich sind. Der auffälligste Ort, wo wir diese kurzen Aufmerksamkeitsphasen beobachten können, ist MTV, ein Fernseh-Kanal, der eindeutig für Jugendliche und junge Erwachsene vermarktet wird, die gerade aus der Kindheit herausgewachsen sind. Während der Musikclips bleibt nur ganz selten ein Bild länger als zwei Sekunden sichtbar. Stattdessen sieht man ein Trommelfeuer von wirbelnden Tänzerinnen und Tänzern, akrobatischen Gitarrenspielern und hoch aufgeladener Erotik. Man kann sich nicht auf ein Bild konzentrieren, weil jedes einzelne sofort von etwas Neuem unterbrochen wird. Der MTV-Effekt ist auch in Sendungen für kleinere Kinder nicht zu übersehen. Sogar die „Sesamstraße“, obwohl sie an Bildungsinhalten deutlich wertvoller ist als Musikclips, ist auf einer Vielzahl kurzer Sequenzen aufgebaut – wohl in der Annahme, dass Kinder sich nicht sehr lange auf eine einzige Geschichte konzentrieren können. Die Ideologie des Verbraucher-Zeitalters baut auf die Konzentrationsschwäche der Menschen und suggeriert, es ginge einzig darum, die Kinder (und die Erwachsenen!)

zu amüsieren, denn ohne den fortwährenden Zustrom neuer Bilder würde es schnell langweilig werden.

4.2 Eine theologische Interpretation der Konzentration

Wenn es um christliche Imaginationsarbeit geht, können Kinder durchaus aufmerksam sein. Sie konzentrieren sich – nicht weil ein neues Produkt um ihre Aufmerksamkeit buhlt –, sondern weil die Heilsgeschichte sie in Bann zieht. Wenn man ihnen die Gelegenheit dazu gibt, konzentrieren sie sich sogar sehr intensiv.

Die Tiefenschichten der kindlichen Konzentration wurden mir immer mehr bewusst, wenn ich mit meiner Tochter Hannah Grace in unserem Wohnviertel spazieren ging. Mit ihr zur nächsten Grünanlage zu gehen, kann – obwohl das nur ein paar Straßen weiter ist – eine Stunde dauern, wenn wir den Weg in ihrem Tempo gehen. Hannah Grace nimmt sich Zeit für alles, und sie betrachtet die vielen Dinge am Weg, immer dieselben, jeden Tag. Sie streichelt unsere Katze, verweilt bequem bei einer Rose in der Ecke im Hof, geht in die Knie, um einen kleinen Zaun um Nachbars Blumenbeet zu berühren, steckt ihre Nase in die Baumspalte eines Nussbaums, lässt ihre Finger über die Buchstaben gleiten, die in den Bürgersteig einzementiert sind, dreht jedesmal ihren Kopf um, wenn ein Vogel singt. Alle diese Dinge wecken ihr Interesse, aus ihrer Sicht sind alle Dinge neu und haben ihr je eigenes Leben: Die Katze, die Rose, der Zaun. Hannah Grace beachtet sie alle und lädt uns, die wir sie begleiten, dazu ein, das auch zu tun.

Ihre Aufmerksamkeit und die Aufmerksamkeit vieler Kinder bordet über und ergießt sich in Fragen, wie sie Kinder über die Jahrtausende hinweg immer gestellt haben: „Was essen die Blumen? Haben die Eichhörnchen auch eine Mama und einen Papa? Warum ist dieser Baum gestorben?“ Solche Fragen können – wenn wir sorgsam zuhören – unsere eigene Aufmerksamkeit neu beleben und das Bewusstsein für die vielen Verbindungen neu entfachen, die die Schöpfung durchdringen. Bonnie Miller-McLemore beschreibt dies so:

Kinder sehen, was Erwachsene schon lange nicht mehr bemerken. Sie stellen Fragen, Tausende von Fragen, die alles in Frage stellen, was unser Leben so ausmacht. Sie widmen sich gleichsam auf eine religiöse Art den Geschöpfen dieser Welt: Mond, Wasser, Sand, Glühwürmchen, Gewitter, alles wird mit einem gewissen Respekt und mit Neugierde begrüßt (Miller-McLemore, 1994, 156).

Sich so mit Leidenschaft auf die eigene Konzentration einzulassen, diese Bereitschaft, solche Fragen zu stellen, die Erwachsene sich nie zu fragen wagen würden – das ist eine Geisteshaltung, die ganz eng mit dem Gebet verwandt ist. In einem ihrer typisch scharfsinnigen Aufsätze schreibt Simone Weil: „Gebet besteht aus Konzentration. Es ist die Ausrichtung aller Aufmerksamkeit, zu der die Seele fähig ist, auf Gott“ (Weil 1973, 105). Wenn die Kinder oft sehr aufmerksam sind für eine Welt, die die Erwachsenen aus ihrem Denken ausgeschlossen haben, dann ist diese Art, sich zu konzentrieren, eine Form von Gebet. Beten ist den Kindern ja nicht fern, nicht einmal den Kindern, die nicht vertraut sind mit der verfassten Religion. Vielmehr stimmt die Aufmerksamkeitshaltung des Gebetes ganz überein mit der Gegenwartsorientierung der kindlichen Lebensauffassung. Unstrittig kann den Kindern dabei erst die formale Sprache der Gebete helfen, die festgefügtten Formulierungen, die seit Jahrhunderten Glaubensgemeinschaften stützen und zusammenhalten.

Nichtsdestoweniger ähnelt die Geisteshaltung des Gebets der eigenen Weise der Kinder, sich zu konzentrieren und ihren eigenen Fragen – wenn wir nur auf sie hören wollten. Vielleicht ist dies ein Teil der Weisheit, die im Sh'ma Israel steckt, dem alten Glaubensbekenntnis Israels: „Höre Israel, der HERR ist unser Gott, der HERR alleine. Du sollst den HERRn, dei-

nen Gott, lieben von ganzem Herzen, mit ganzer Seele und mit deiner ganzen Kraft. Bewahre diese Worte, die ich dir heute befehle, in deinem Herzen, sage sie deinen Kindern vor, und rede über sie, wenn du in deinem Haus bist und wenn du weg bist, wenn du dich hinlegst und wenn du aufstehst. Binde sie als ein Zeichen auf deine Hand, befestige sie als ein Merkzeichen zwischen deinen Augen und schreibe sie auf die Türpfosten an deinem Haus und an deinen Toren (5Mose 6,4–9).⁵

Hier werden die Treue zu Gott und das Achten auf die eigenen Kinder untrennbar miteinander verknüpft. Die Erwachsenen sagen die Gebete vor, sowohl damit die Kinder sie lernen und weil sie bereits zu beten beginnen. Beten lernen heißt nicht, eine fremde Sprache zu erlernen, sondern genau auf die Welt zu achten, die uns umgibt und auf Gott, der in seiner Liebe diese Welt erschaffen hat. Christen sind nicht völlig ausgehungert, was das Bedürfnis nach Konzentration anlangt, sondern sie sind mit Konzentration und Gebet aufgewachsen, denn diese beiden sind Teil der Heilsgeschichte.

4.3 Die Aufmerksamkeit in Godly Play

Berrymans Bücher nehmen die Tiefen der kindlichen Konzentration sehr ernst. Im Gegensatz zu anderen religionspädagogischen Ansätzen, die die Rhythmen der Liturgie einem höheren, „angemesseneren“ Alter vorbehalten, fördert Godly Play die Konzentration der Kinder durch das Erleben des gottesdienstlichen Ablaufs selbst: sich einfinden, auf das Wort hören, auf das Wort reagieren, das Fest und die Sendung im Frieden Gottes. Andere Jahrespläne vermeiden die existentiellen Fragen nach dem Sinn und nach dem Ziel der Welt, nach Leben und Tod – Berrymans Ansatz erkennt an, dass Kinder sich solchen existentiellen Fragen viel häufiger widmen, als wir das zugeben möchten. Schließlich sind diese Fragen ja Fragen des Glaubens, denen es sich zu widmen lohnt, und sie sind tatsächlich die einzigen Fragen, die unsere Konzentration angemessen über eine längere Zeit zu halten vermögen.

Berryman stützt seine Annahme mit einer autobiographischen Anekdote: Er erinnert sich daran, als er vier oder fünf Jahre alt und bei seiner Großmutter zu Besuch war, da ging er ins Bett, kuschelte sich unter die Decke – und „fühlte sich so gut und lebendig, dass meine Haut kribbelte ... Plötzlich, als öffnete sich eine riesige Tür vor mir, fühlte ich das Nichts. ‚Großmutter! Warum muss ich sterben?‘ Ich konnte nicht glauben, dass das Leben, das ich so kraftvoll in mir spürte, enden musste“ (Berryman 2006a, 132).

Viele Erwachsene können sich aus ihrer Kindheit an solche Erfahrungen erinnern. Meine eigene Erfahrung als Vater und Lehrer bestätigt mir, dass Kinder oft solche Fragen stellen. Dieses Fragen ist nicht krankhaft, etwa im Sinne einer besonderen Anziehungskraft des Todes auf das Kind, es zeigt vielmehr ein Bewusstsein der Verschränktheit von Leben und Tod, und davon, dass wir in beidem offen sind für die Gegenwart Gottes, der Leben schafft und erhält. Der Heidelberger Katechismus formuliert das in seiner ersten Frage mit Bezug auf Röm 8,14–16 so: „Was ist dein einziger Trost im Leben und im Sterben? Dass ich mit Leib und Seele, sowohl im Leben als auch im Sterben, nicht mir, sondern meinem getreuen Heiland Jesus Christus gehöre.“ So wie das Gebet durchscheint, wenn Kinder sich konzentriert ihrer Umwelt widmen, so ist auch der Glaube implizit in den Fragen nach Leben und Tod präsent, die uns die Kinder stellen. Godly Play legt Zeugnis ab von der Lust der Kinder am Spiel und von der Aufmerksamkeit auf das Leben, die das Spiel fördert. Bei Spiel und bei der Konzentration ruhen wir in Gott, denn wir leben auf Gott zu.

⁵ Eigene Übersetzung d. Übers.

5. DIE PILGERSCHAFT DES KONSUMENTEN

Pilgerfahrten sind eine Welt, die dem Konsumenten völlig fremd ist. Zu einer Pilgerfahrt gehören eine Absicht, das Vertrauen, dass mein Leben von Gott in Anspruch genommen, aber auch gesegnet wird, und die Einsicht, dass das Ziel des Lebens darin besteht, zuletzt in Gott zur Ruhe zu kommen. Die Konsumentenhaltung ist im Gegensatz dazu von Rastlosigkeit gekennzeichnet. Bei der unablässigen Hatz nach dem Neuen, nach der nächsten Verbesserung, die einen endlich und für immer zufriedenstellt, führten uns die Konsumenten eine Parodie von Pilgerschaft vor Augen. Die Konsumenten machen sich auf den Weg, aber ihre Suche wird nur getragen von dem Spielzeug am Horizont, der neuen Ware, die alles Glück auf Erden verheißt, aber am Ende doch nicht hält, was sie verspricht. Und folglich sind die Konsumenten unterwegs, überzeugt, dass man immer irgendwohin unterwegs sein muss, immer das nächste Kaufobjekt suchen muss, arbeiten muss, um Geld zu verdienen, damit einem nicht etwa der Appetit auf Waren vergeht. Solche Lebenswege werden manchmal zur Sucht, was man an der immer mehr zunehmenden Schnelllebigkeit in westlichen Konsumgesellschaften ganz klar sehen kann. Wir stellen fest, dass wir auf dem Weg von A nach B unzählige Stunden zubringen. Die Wochenenden bringen wir mit Einkaufen zu, die Lebenszeit unserer Kinder füllen wir mit immer mehr Action an und schlabbern schnell unser Essen hinunter (oft sogar im Auto, auf dem Weg nach irgendwo anders). Eine ruhelose Gesellschaft wie die unsere hat nur wenig Zeit für Pilgerwege oder für Kinder, die lieber verweilen als umherhetzen wollten.

5.1 Eine theologische Interpretation der kindlichen Pilgerschaft

In der christlichen Imagination ist die Pilgerschaft jedenfalls entscheidend. Wie es Augustin in seinem berühmten Wort sagt, „ist unsere Seele unruhig in uns, bis wir Ruhe finden in Gott“ (Lib. Conf. I,1). Das Leben eines Christen ist eine Wanderung – auf dem Weg zu Gott, aber auch getragen von dem Gott, der das Leben schenkt. Folglich ist Gott schon bei uns, wenn wir uns auf den Weg zu ihm machen. Der Pilgerweg ist im christlichen Verständnis nicht nur ein Weg in die Zukunft (wie die Wege der Konsumenten), sondern er ist schon jetzt überreich mit der Gegenwart und Gottes Anwesenheit bei uns. Kinder sind auch Pilgernde. Sie sind von Gott erwählt und mit verschiedenen Gaben beschenkt – Personen, die ganz am Anfang ihres Fragens und ihres Lebensweges stehen. Als Pilger formulieren sie manche allgemein üblichen Vorstellungen über das Pilgern neu und schlagen zum Beispiel vor, dass die Reise sich ebenso am Jetzt ausrichten soll wie am Ziel.

Robert Coles kommt – nach einer umfassenden, jahrzehntelangen Arbeit an Interviews mit Kindern aus verschiedenen Kontinenten, wirtschaftlich-sozialen Hintergründen und religiösen Verortungen – zu dem Ergebnis, dass das Pilgern eine Möglichkeit ist, die Spiritualität von Kindern zu verstehen, was Ginny so ausdrückt: „Vielleicht gibt uns Gott solche kleinen Fingerzeige, wie es einmal sein wird, und man sollte darauf achten, weil Er auf diese Art mit einem spricht“ (Coles 1992, 303 f.). Natürlich ist keine Ausdrucksform des Pilgerns gleich einer anderen. Die unendliche Vielfalt menschlichen Lebens verbietet es, alles über einen Kamm zu scheren. Dennoch: Die Kinder sind es, die ihren Weg beginnen. Ihre unbestreitbare Konzentration auf die Gegenwart und ihre Fähigkeit, auf dieser Reise all die Fragen zu stellen, die in aller Fülle in uns wohnen, sind eine große Hilfe, wenn wir unser erwachsenes Verständnis der Pilgerschaft neu fassen wollen.

Cole zitiert ein Interview mit Dorothy Day, in dem sie über ihre eigene Kindheit nachdenkt: „Ich fühle mich in vielerlei Hinsicht jetzt als dieselbe Person, die ich mit neun Jah-

ren war, oder mit zehn oder elf ... Jesus fordert uns beharrlich auf, wir sollen versuchen, wie Kinder zu werden. Uns mehr für das Leben öffnen, neugierig darauf sein, zutraulich zu ihm ... Ich erinnere mich an das ganze staunende Nachfragen von damals, all die Fragen, die ich über das Leben und über Gott und über den Sinn der Welt hatte. Sogar jetzt noch, wenn ich bete, oder versuche, meine Spiritualität aufrecht zu erhalten – bevor ich es recht weiß, bin ich wieder ein kleines Mädchen. Manche von den Fragen, die ich damals stellte – meinen Eltern, meinen Freunden, und sehr, sehr oft auch mir selbst –, die stelle ich mir heute immer noch, 40, 50, 60 Jahre später“ (Coles 1990, 329).⁶

Für Day war die Kinderzeit eine Zeit staunenden Fragens, eine Zeit, in der ein Weg in die Welt begann, der sie ein ganzes Leben lang begleitete. Das Entscheidende am Pilgern ist nicht, mit Gewalt alle Erfahrungen der Kinder in eine Form zu bringen, die den Zitaten von Ginny oder Dorothy Day ähnelt. Es geht vielmehr darum, den Anfang des kindlichen Weges und die beachtliche Aufmerksamkeit anzuerkennen, die die Kinder der Gegenwart widmen. So richten die Kinder unser Verständnis vom Pilgern durch ihre Achtsamkeit neu aus: Sie sind nicht deshalb Pilger, weil sie irgendwohin unterwegs sind, sondern weil sie schon jetzt ihren Ort und ihre Persönlichkeit haben. Die Pilgerwege der Kinder fordern uns auf, die Menschen zu werden, die wir schon sind: Gottes Kinder, die achtsam sind für das Überraschende und das Geheimnis der Schöpfung.

5.2 Der Pilgerweg von Godly Play

Berrymans religionspädagogischer Ansatz bietet eine vergleichbare Interpretation des Pilgerns. Im Gegensatz zur Konsumgesellschaft, die den Pilgerweg mit einer unersättlichen Hetze verwechselt und auch anders als manche christlichen Zerrbilder des christlichen Weges, die Herrlichkeit und Sieg überhöhen, schreibt Berryman: „Das Ziel des Lebens ist es nicht, das Leben zu überwinden, wie ein falsch verstandenes Bild vom König oder vom rettenden Helfer nahelegen könnte. Eine solche Auffassung vom Leben verzichtet auf die Freiheit, die uns selbst kreativ sein und anderen helfen lässt, ihrerseits schöpferisch tätig zu sein. Das Ziel des Lebens ist es, sich in Liebe mit dem Leben selbst zu arrangieren“ (Berryman 1995, 156). Jeder Augenblick in einer Godly Play-Einheit beruht auf diesem Zielgedanken: Auf Gott hinzuleben, heißt nicht, der Gegenwart zu entfliehen, auch nicht, sich über das Leben zu erheben, sondern vielmehr, mit dem Schöpfer zusammen am Leben zu arbeiten, denn der Schöpfer ist die Kreativität selbst. Wenn wir uns auf die Tiefen der Kreativität bei den Kindern beziehen – bei der Geschichte, während der Ausdrucksphase, beim Feiern und beim Danken: In jedem Augenblick lädt uns Berrymans Ansatz dazu ein, wieder nach Hause zu kommen, zurück zu dem Gotteskind, das wir immer gewesen sind, egal wie jung oder alt. „Godly Play ist eine Art, den Kindern die Gelegenheit zu geben, sie selbst zu sein – und eine Möglichkeit für die Erwachsenen, dahin zurückzukehren, woher sie kommen und neu heranwachsen zu können“ (a. a. O., 158).

Indessen könnte die Vision von Godly Play, dass in der Konsumgesellschaft eine Neubesinnung erforderlich ist, nicht grundsätzlich genug sein, weil Godly Play vor einer reißerischen, bekehrerischen Sprache zurückschreckt, wenn es die Kinder in den Weg des Pilgern einführt. Anders ausgedrückt: Ist es möglich, dass das freie Spiel der Kräfte des Marktes das „wahre Ich“ daran hindert, zum Vorschein zu kommen? Christliche Unterrichtende, die sich an die Konsumgesellschaft anzupassen suchen, stimmen dem weitgehend zu. Katherine Turpin fordert in ihrer jüngsten Studie „Branded“ (in Anlehnung an John Wesley) eine missionarische Sprache für das

⁶ Anm. d. Übers.: Dieses Zitat findet sich in der deutschen Übersetzung von Coles nicht und wurde daher direkt aus dem Englischen übersetzt.

Konsumzeitalter. Sie ruft nicht nach einer sofortigen Zurückweisung der Konsumgesellschaft zu Gunsten eines christlichen Paradigmas, sondern nach einem kontinuierlichen Bekehrungsprozess, der ein wachsendes Gespür für die Leere des Konsumentenglaubens ebenso beinhaltet wie Buße, Rechtfertigung und Wiedergeburt (Turpin 2006, 83–171). Diese Überlegungen könnten die genuinen Ziele von Godly Play sinnvoll weiterführen: Die Kinder als handelnde Subjekte in der Kirche und den sie begründenden Geschichten einzuführen, und dabei nicht die Kraft marktwirtschaftlicher Gegebenheiten unhinterfragt zu lassen, welche unter Umständen das Wachsen der eigenen Person in der christlichen Gemeinschaft behindern.

Godly Play bietet eine visionäre Sichtweise von Pilgerschaft, die unser Verständnis von Pilgerinnen und Pilgern neu ausrichtet, so wie Jesus die Kinder als Erben des Reiches Gottes vor Augen stellt: „In jener Stunde kamen die Jünger zu Jesus und fragten: Wer ist im Himmelreich der Größte? Da rief er ein Kind herbei, stellte es in ihre Mitte und sagte: Amen, das sage ich euch: Wenn ihr nicht umkehrt und wie die Kinder werdet, könnt ihr nicht in das Himmelreich kommen. Wer so klein sein kann wie dieses Kind, der ist im Himmelreich der Größte. Und wer ein solches Kind um meinetwillen aufnimmt, der nimmt mich auf.“ (Matthäus 18,1–5).

Auf dem christlichen Lebensweg gehen Kinder und Erwachsene gemeinsam, nicht weil die einen den Beginn des Lebens darstellen würden und die anderen dessen Erfüllung, sondern weil wir alle Kinder Gottes sind, von ihm als seine Geschöpfe gerufen, in der Taufe berufen und gesegnet von unserem Schöpfer. Wir verwandeln uns und werden wie die Kinder, wenn wir – durch Spiel, durch Gottesdienst, durch Gebet, durch Imagination und Konzentration – wieder offen werden für das Leben, das Gott uns geschenkt hat.

6. ZUSAMMENFASSUNG

Godly Play, Jerome Berrymans inzwischen klassischer Ansatz, wird vielerorts für seinen grundlegende Neueinsatz in der Religionspädagogik sehr hoch geschätzt. Viele Unterrichtende auf der ganzen Welt bestätigen, dass Godly Play die Kinder als Kinder ernst nimmt, dass es einen festen Grund im Rhythmus des Gottesdienstes und den biblischen Erzählungen hat und dass es sich auf die Kreativität, das Spiel und die Erfahrungen der Kindheit stützt. So verstanden bietet Godly Play mehr als eine neue Methode der Religionspädagogik. Es ist ein Rahmen, selbst Teil der Geschichte(n) der Kirche zu werden. Dessen ungeachtet ist in Godly Play auch die Kritik daran möglich, wie wir spielen, wie wir uns konzentrieren und wie wir unsere Wege imaginieren – alles das unter den Bedingungen der Konsumgesellschaft. Nun könnte man einwenden, dass Godly Play schlichtweg eine Art kirchlich-katechetischer Unterweisung sei, die zu Gunsten des Ziels der Kirchlichkeit die Einführung der Kinder in wirtschaftliche, politische und gesellschaftliche Zusammenhänge vernachlässigt. Hierauf würde ich entgegnen, dass Berrymans Sicht der Geschichte(n) der Kirche durchaus politische, ökonomische und gesellschaftliche Aspekte einbezieht: Die Politik kommt insoweit vor, als jedes Kind Gottes als unverzichtbar ernst genommen wird. Die ökonomischen Gegebenheiten werden insoweit betont, dass die Fülle der Schöpfung höher bewertet wird als die künstliche Verknappung marktwirtschaftlicher Güter. Und die Gesellschaftsethik mahnt uns, den Überfluss zu teilen und nicht zwangsweise zu horten in der Annahme, man könne nie genug bekommen. In Godly Play gibt es keinerlei „rein kirchliche“ Geschichten, die die Kirche zu einem Ort außerhalb der Welt machen. Schließlich stellt uns Godly Play vor die Wahl: Wir können unser Leben als eine wirtschaftliche Erfolgsstory verstehen – nach dem Motto „Hast du was, und produzierst du was, dann bist du was“. Oder wir können uns als Mitspieler in einer Geschichte verstehen,

die von der Gnade handelt. Mitspieler, die nicht auf Besitz und Produktionsfähigkeit reduziert werden können; Mitspieler also, die zu Gott als dessen geliebte Kinder gehören. Nur die zweite Geschichte gibt dem Leben wirklich Sinn.

Übersetzung aus dem Englischen: Frank Zeeb

Literatur

- Berryman, Jerome: *Godly Play: An Imaginative Approach to Religious Education*, Minneapolis, 1995.
Ders.: *Godly Play. Das Konzept zum spielerischen Entdecken von Bibel und Glauben. Bd. 1: Einführung in Theorie und Praxis*. Hrsg. v. Steinhäuser, Martin, Leipzig 2006a.
Bushnell, Horace: *Christian Nurture*, New York, 1908.
Coles, Robert: *The Spiritual Life of Children*, Boston, 1990. (dt. Wird Gott nass, wenn es regnet, Hamburg 1992).
Gini, Al: *The Importance of Being Lazy: In Praise of Play, Leisure, and Vacations*, New York, 2003.
Jensen, David: *Graced Vulnerability: A Theology of Childhood*, Cleveland, 2005.
Mercer, Joyce Ann: *Welcoming Children: A Practical Theology of Childhood*, St. Louis, 2005.
Miller-McLemore, Bonnie: *Also a Mother: Work and Family as Theological Dilemma*, Nashville, 1994.
Turpin, Katherine: *Branded: Adolescents Converting from Consumer Faith*, Cleveland, 2006.
Weil, Simone: *Waiting for God*, New York, 1973.