

Dieter Altmannspenger

Barfuß die Bibel entdecken

Kooperative Abenteuerspiele für die kirchliche
und schulische Praxis



neukirchener
verlag



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2018 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH, Neukirchen-Vluy

Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: Grafikbüro Sonnhüter, www.sonnhueter.com,

unter Verwendung eines Bildes von © Colors of Cronos

Lektorat: Maria Schucklies

DTP: Breklumer Print-Service, www.breklumer-print-service.com

Verwendete Schriften: Chapparral Pro, Myriad Pro

Gesamtherstellung: Finidr, s.r.o.

Printed in Czech Republic

ISBN 978-3-7615-6546-9

www.neukirchener-verlage.de

Inhalt

Vorwort	9
1. Einleitung	15
Gebrauchsanweisung – unbedingt lesen!	15
Warum barfuß?	16
Unsere Partner: Die Zehn- bis Dreizehnjährigen	18
Bewegung in die Gruppe bringen	21
„Ich bin ein Bibelentdecker, dem Geheimnis auf der Spur“	24
Anknüpfungsmöglichkeiten in den biblischen Texten ...	27
Kooperative Abenteuerspiele: Ihre Herkunft und Bedeutung	30
SimpleThings – weniger spielt mehr	32
2. Kooperative Abenteuerspiele: Was muss man bei der Auswahl und der Durchführung beachten?	35
Was ist für die Anleitenden wichtig?	
Die vier Phasen der Durchführung	35
Erste Phase: Die Vorbereitung	35
Zweite Phase: Die Anleitung	38
Dritte Phase: Die Durchführung	41
Vierte Phase: Die Reflexion	43
Was ist für die Teilnehmenden wichtig?	46
Was ist für den Inhalt wichtig?	49

Die biblischen Geschichten wirken lassen	49
Den kooperativen Abenteuerspielen Raum geben	52
Die Gedanken der Kinder und Jugendlichen wertschätzen	53
3. Wie waren unsere beiden Religionsstunden gestaltet? ..	59
Der informierende Beginn	59
Die erste Religionsstunde	60
Unsere Erzählung von der Heilung des Gelähmten ...	60
Durchführung des Spiels „Tragen und Getragenwerden“	61
Reflexion	64
Die zweite Religionsstunde	65
Unsere Erzählung vom Seewandel des Petrus	65
Durchführung des Spiels „Mein Seewandel“	66
Reflexion	73
4. Die Ergebnisse unserer qualitativen Forschung	75
Was wir wissen wollten	
Wie bewertest Du Deinen Religionsunterricht?	80
Erzähl bitte einmal die Geschichte aus der Bibel, die ihr heute gehört und gespielt habt!	81
Einzelbeobachtungen	81
Fazit	85
Erzähl uns bitte von dem kooperativen Abenteuerspiel aus der heutigen Stunde!	86
Einzelbeobachtungen	86
Fazit	88
Wo siehst Du eine inhaltliche Verbindung zwischen der biblischen Geschichte und dem kooperativen Abenteuerspiel?	89
Einzelbeobachtungen	89
Fazit	92
Hat die biblische Geschichte eine Bedeutung für Dein Leben?	93

Einzelbeobachtungen	93
Fazit	95
Wurden existenzielle Fragen gestellt?	96
Einzelbeobachtungen	96
Fazit	98
Die Zusammenfassung unserer Ergebnisse	98
5. Und wo finde ich mehr?	105
„Kooperative Abenteuerspiele“ von Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner	105
„Schatzkiste der SimpleThings“ von Jule Hildmann	106
„Bewegter Religionsunterricht“ von Elisabeth Buck	106
„Sinn gesucht – Gott erfahren“ des Evangelischen Jugendwerks in Württemberg	106
Literaturverzeichnis	109

Vorwort

Natürlich spiele ich mit anderen oft barfuß. Das ist einfacher als mit Schuhen. Vor allem aber gehen wir aufmerksamer und vorsichtiger miteinander um. Barfußlaufen macht friedfertig. Bestimmt hat Jesus seine Jünger deshalb ohne Schuhe losgeschickt.

Als Buchtitel meine ich das mit dem Barfußsein auch symbolisch. Barfuß spüren wir mehr, fühlen wir uns ein und genau das haben die biblischen Geschichten verdient: dass wir sie nicht nur hören, sondern sie im Spiel auch einmal erleben können.

Besonders begeistert bin ich von den kooperativen Abenteuerspielen, die Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner seit vielen Jahren gesammelt und veröffentlicht haben, und von den Symbolspielen, die Elisabeth Buck für ihren Bewegten Religionsunterricht entwickelt hat. Mit diesen Spielen lassen sich Gruppen in Bewegung bringen – sie lassen sich so gestalten, dass die Teilnehmenden etwas erleben können, was ihnen einen Zugang zu den biblischen Geschichten öffnet.

Seit Jahren arbeite ich mit vielen Gleichgesinnten an der Entwicklung passender Spiele für den religionspädagogischen Einsatz in Kirche und Schule. Seit 2012 bieten wir dafür regelmäßig Fortbildungen im Amt für kirchliche Dienste (AKD) in Berlin an. Seit 2014 führen wir Workshops im Rahmen des Internationalen Spielmarktes in Potsdam durch. Wir freuen uns schon auf unser Zentrum Erlebnispädagogik, das wir im Rahmen der Gesamttagung für Kindergottesdienst der EKD im Mai 2018 in Stuttgart gestalten.

In jeder biblischen Geschichte steckt auch eine körperliche Bewegung zwischen Menschen oder zwischen Gott und Menschen. Oft ist das ganz offensichtlich, wie beim Gleichnis vom verlorenen Sohn oder bei der Weihnachtsgeschichte, manchmal ist es aber auch spannend, nach dieser Bewegung zu suchen: Wie hat sich Petrus auf dem See bewegt, als er auf Jesus zuzuging? Was mussten die Träger des Gelähmten alles tun, bis er bei Jesus war? Und wie hat Jesus sich in diesen Geschichten bewegt?

Und wenn man es dann schafft, sich selbst und seine Gruppe in Bewegung zu setzen, und Zeit findet, über das dabei Erlebte zu reden, dann erschließen sich neue Perspektiven. Deshalb könnte dieses Buch auch „Perspektivwandler“ heißen.

Wir alle spielen gerne. Der Spaß daran kennt eigentlich keine Altersgrenzen. Und körperliche Bewegungen gehören zu allen Spielen, aber ganz besonders zu den kooperativen Abenteuerspielen. Kooperativ heißt: Es gibt keinen Wettbewerb zwischen einzelnen Gruppen, sondern da ist nur eine Gruppe, die gemeinsam eine Aufgabe schafft, oder die sich überlegt, wie sie es noch besser machen kann. Abenteuerspiele heißen sie deshalb, weil wie in der Bibel meistens eine ungewohnte Herausforderung gemeistert werden muss.

Dieses Praxisbuch ist für alle Menschen geschrieben, die bereits in Schule und Gemeinde tätig sind und dort mit Gruppen arbeiten. Für sie gehört die Vermittlung biblischer Geschichten zum Alltag. In diesem Buch lernen sie eine neue und attraktive Möglichkeit kennen, die Bibel wortwörtlich „ins Spiel“ zu bringen.

Oft höre ich die Klage, dass alles viel zu verkopft sei, wenn es um die Bibel geht. Gleichzeitig werde ich oft gelobt, wenn ich unseren Ansatz „Barfuß die Bibel entdecken“ praktisch vorstelle, was ich immer gerne tue. Altbekannte, vertraute Geschichten können noch einmal ganz frisch und mit viel Bewegung entdeckt werden.

Eine religionspädagogische Sicherheit wird in diesem Buch vorausgesetzt. Sicherheit in der Durchführung und Auswertung kooperativer Abenteuerspiele braucht man nicht, denn das Praxisbuch zeigt Schritt für Schritt mit vielen Bildern, wie sie angeleitet, durchgeführt

und reflektiert werden. Ich biete also keine Spielesammlung an, weil es sie schon gibt.¹ Dafür gehe ich sehr ausführlich darauf ein, wie man mit kooperativen Abenteuerspielen auch für religionsferne Kinder bewegte und bewegende Zugänge zu biblischen Geschichten öffnen kann. Dieses Buch soll Praktikerinnen und Praktiker dazu anstiften, selbst ihre Schuhe auszuziehen und die passenden Abenteuerspiele mit biblischem Bezug zu entwerfen.

Welche Möglichkeiten der Erschließung einer Jesusgeschichte werden durch den Einsatz eines kooperativen Abenteuerspiels für Schülerinnen und Schüler einer sechsten Klasse eröffnet? Das wurde bisher noch nicht erforscht. Ich war also neugierig und habe mit meinem Team die Schülerinnen und Schüler selbst gefragt. Ihre spannenden Antworten sind in diesem Buch nachzulesen. So können die Leserinnen und Leser einen Eindruck gewinnen, was es inhaltlich bringt, die biblische Geschichte nicht nur zu erzählen, sondern sie mit einem passenden Spiel zu verbinden.

Ein solches Buch kann nur entstehen, wenn viele daran mitwirken. Deshalb möchte ich mich zu Beginn bei vielen für die Zusammenarbeit und Unterstützung ganz herzlich bedanken:

Mein Dank gilt zuerst der finanziellen und ideellen Unterstützung durch die Stiftung Wertestarter und ihren Geschäftsführer Martin Knispel.

Auch Frau Professorin Elisabeth Buck möchte ich herzlich danken: Sie hat das Spiel zur Heilung des Gelähmten extra für dieses Buch entwickelt und zur Verfügung gestellt. Auch für die Gestaltung der biblischen Erzählung zu Lukas 5,17-26 hat sie wichtige Impulse gegeben.

Ein Dankeschön sende ich auch nach Kassel zur CVJM-Hochschule, besonders an die Professoren Tobias Faix, Tobias Künkler und Germo Zimmermann, die mich bei mehreren Treffen in Kassel geduldig begleitet und beraten haben. Ich konnte immer Fragen stellen und durfte kritische Nachfragen beantworten. Das hat mich und

1 Auf gelungene Spielesammlungen verweisen wir am Ende des Buches.

mein Team bei der Darstellung unserer qualitativen Forschung auf Kurs gebracht und gehalten.

Dann gilt mein Dank auch dem CVJM-Ostwerk, seinem Leiter Andree Strötter und besonders seinem Landesreferenten Andreas Lindauer. Mit Andreas habe ich im November 2016 eine Praxis-AG gegründet, die sich einmal im Monat trifft, um kooperative Abenteuerspiele auszuprobieren und weiterzuentwickeln. Ohne diese Praxis-AG, die das CVJM-Ostwerk so gastfreundlich in seine Räume in der Sophienstraße 19 in Berlin-Mitte aufgenommen hat, wäre dieses Buch nicht entstanden.

Ganz besonders danken möchte ich den vier Religionslehrkräften, die ihren sechsten Klassen die Geschichte erzählt, das kooperative Abenteuerspiel durchgeführt und anschließend reflektiert haben. Liebe Simone Kesten, liebe Bianca Dieckmann, liebe Julia Schimming und lieber Ralph Dieter Knöfler: Ohne Euer großes religionspädagogisches Können, Euer Engagement in der Praxis-AG und in Euren Schulen hätte dieses Buch nicht entstehen können.

Vielen Dank allen beteiligten Schülerinnen und Schülern. Ihr wart Klasse und wir haben viel von euch gelernt.

Unsere Fotografin und Lektorin Maria Schucklies von Colors of Cronos hat schließlich das Buch in seine jetzige Gestalt gebracht. Liebe Maria – ich habe von Deiner großen Kunstfertigkeit bei den Bildern und Deinem klaren Blick auf die Texte sehr profitiert.

Last but not least einen herzlichen Dank an die studentischen Hilfskräfte Lisa Wodinski, Kristin Arbandt und Cornelius Brühn, die die Interviews geführt und die Schüleräußerungen ausgewertet haben. Ohne Euch wäre es auch nicht gegangen.

Viel Freude beim Lesen und Anwenden!

Dieter Altmannspurger



1. Einleitung

Gebrauchsanweisung – unbedingt lesen!

Wir haben ein Praxisbuch für Religionspädagoginnen und -pädagogen geschrieben, die in Schule und Gemeinde tätig sind und dort mit Gruppen arbeiten.

Wir möchten dazu einladen, Bewegung in die Gruppen zu bringen. Wir haben zwei biblische Geschichten erzählt und sie jeweils mit einem dazu passenden kooperativen Abenteuerspiel verbunden. Aus der Beschreibung unserer Stunden ragt nicht der pädagogische Zeigefinger heraus. Wenn wir die biblischen Geschichten zunächst erzählen und danach spielerisch vermitteln, dann finden wir durchaus, dass wir den Kindern ermöglichen, sich ein bisschen mehr zuzutrauen.

In den Beschreibungen der Spiele machen wir jeden Schritt in Wort und Bild nachvollziehbar. Da wir die Religionsstunden genauso durchgeführt haben, bekommen alle Leserinnen und Leser den Inhalt von zwei kompletten Unterrichtsstunden fix und fertig zum Anwenden.

Zusätzlich haben wir dokumentiert, was unsere Schülerinnen und Schüler selbst zu den Stunden gesagt haben. Wir haben unsere qualitativen Forschungsergebnisse vollständig dokumentiert. Alle können nachlesen, was der Einsatz kooperativer Abenteuerspiele konkret in ihrer Gruppe bewirken kann.

Warum barfuß?

Etwas barfuß entdecken?! Das muss man sich aber gut überlegen. Da spricht doch so viel dagegen. Eigentlich haben wir den Buchtitel auch wegen der vorschnellen Begeisterung gewählt, die uns bei unserem bewegten Unterrichtsansatz immer wieder begegnet. Die Begeisterung kam oft ganz spontan, wenn wir davon erzählt haben. Leider verflog sie dann wieder genauso schnell, weil es wirklich herausfordernd ist, sich selbst auf solche Spiele und deren Vorbereitung einzulassen. Da muss man nicht nur mal kurz im Sommer seine Schuhe und Strümpfe ausziehen, sondern auch dann weitermachen, wenn man kalte Füße bekommt und Verletzungen drohen.

Unser Buch mutet allen ein genaues Nachdenken zu. Jeder kann hier nachlesen, was es bedeutet, kooperative Abenteuerspiele zum Erschließen biblischer Geschichten einzusetzen. Wie kann man alles gut vorbereiten? Was muss man bei der Durchführung beachten? Welche Verbindungen können die Kinder und Jugendlichen zur biblischen Geschichte herstellen?

Wir spielen gerne barfuß! Und vielleicht muss man wirklich barfuß sein, um den Kindern und Jugendlichen heute einen Zugang zu biblischen Geschichten zu eröffnen – mutig, unbeschwert, eigenwillig und auch ein bisschen verrückt! Mit einem anderen Blick auf die altbekannten und uns längst vertrauten Geschichten.

Barfuß können wir gleich zeigen, worum es uns geht.

Barfuß sind wir nah an den Geschichten der Bibel: aufmerksam wie Mose am Dornbusch und herausgefordert wie die Jünger auf dem Weg mit Jesus nach Jerusalem. Die Evangelisten Matthäus und Lukas erzählen, dass Jesus seine Jünger ohne Schuhe losgeschickt hat. Das war auch damals eine außergewöhnliche Sache. Sonst wird berichtet, dass die Menschen im Alltag Schuhe getragen haben.²

² Z. B. Lukas 15,22: Der verlorene Sohn bekommt bei seiner Rückkehr wieder „Schuhe an seine Füße“.

Im Lukasevangelium wird auch erzählt, dass Jesus am Ende des Weges nach Jerusalem mit seinen Jüngern über dieses barfußige Erleben gesprochen hat. Nach dem Abendmahl fragt er sie: „Als ich euch ausgesandt habe ohne Geldbeutel, ohne Tasche und ohne Schuhe, habt ihr je Mangel gehabt?“ Und die Jünger antworteten: „Nein, keinen!“ (Lukas 22,35). Unangenehme Erlebnisse gab es also nicht zu berichten. Sie hatten keinen Mangel – also war es sogar eine erfüllte Zeit.

Barfuß sind wir nah bei uns und unserem Erleben.

Barfuß sind wir flexibel und entspannt. Denn wir machen uns keine Gedanken um unseren Look. Wir sind uns selbst genug. Wir brauchen nichts, das wir nicht selbst mitbringen. Barfuß bleiben wir beweglich. Wir müssen uns jeden unserer Schritte bewusst machen: right here, right now!

Ohne Schuhe sind wir aufmerksamer. Denn wir nehmen vieles intensiver und bewusster wahr. Die Abfederung, die normalerweise durch die Schuhe geboten wird, müssen wir mit einem veränderten Gang selbst erzeugen. Wir fühlen die Unterschiede ganz deutlich und können uns darüber freuen. Wir spüren den Boden unter den Füßen, fühlen uns geerdet, verbunden und nehmen unsere Umgebung anders wahr – unmittelbar.

Barfuß teilen wir anderen etwas mit.

Wir zeigen, dass wir uns mit dem, was wir tun, nicht verstecken! Wir sind erkennbar! Wir stehen zu dem, was wir tun! Mit nackten Sohlen zeigen wir: Wir können etwas aushalten! Wir haben keine Angst vor Kälte und vor Schmutz! Und: Ihr kriegt uns nicht so schnell klein. Wir haben einen festen Stand. Wir lassen uns nicht so leicht wegschubsen, denn wir spüren, worauf wir stehen und was uns trägt.

Mit einer ganz einfachen und jederzeit ohne viel Aufwand wiederholbaren Sache, dem Ausziehen der Schuhe und Strümpfe, kann also eine Verbindung zwischen einer biblischen Geschichte und unserem eigenen Erleben entstehen.

Darum geht es in unserem Buch.

Eine Religionslehrerin beschrieb es so: „Was mich immer wieder fasziniert ist: Wenn man dann so eine Übung macht, dass man da eben Assoziationen hat, die dann absolut zu dieser Geschichte passen. So wie damals eben mit Mose und Schuhe ausziehen, und da wurde ich dann gefragt: ‚Ja, was fällt ihnen jetzt so ein?‘ Und ich eher so flapsig: ‚Na, ich habe kalte Füße!‘ Aber dann passte das ja super zur Situation von Mose: Kalte Füße kriegen, Angst haben, was passiert jetzt hier, hier brennt ein Dornbusch und verbrennt nicht.“

Schon hier möchten wir zeigen, wie wir Lernen verstehen: Lernen ist nicht nur Sprache und Schrift für den Kopf. Wir lernen auch mit unseren Händen und Füßen und vor allem mit unseren Empfindungen und Gefühlen. Alles muss zusammen wirken und sich ergänzen. Da mischen sich das konkrete – und das Symbolverständnis: Vielleicht ekelt man sich davor, wirklich barfuß zu laufen, aber gleichzeitig versteht man sehr gut, was es im übertragenen Sinne heißt: im Herzen barfuß sein.

Unsere Partner: Die Zehn- bis Dreizehnjährigen

Die Altersgruppe der Zehn- bis Dreizehnjährigen ist in mehrfacher Hinsicht schwer zu fassen. Zum einen gibt es fachwissenschaftlich darüber wenig zu lesen. Zum anderen bedarf es besonderer Anstrengungen, diese Altersgruppe in kirchliche oder schulische Angebote zu integrieren. In Berlin und Brandenburg befindet sie sich in der Regel noch auf der Grundschule. Sie bereitet sich aber schon innerlich und äußerlich auf den neuen Lebensabschnitt Oberschule vor. Viele ringen um eine Gymnasialempfehlung und stehen unter Druck. Kirchlich sind sie den Kindergruppen und dem Kindergottesdienst entwachsen und stehen schon auf der Liste der Einladungen zur Konfirmandenarbeit.

Um herauszufinden, ob und wie unser barfüßiges Bibelentdecken funktioniert, konnten wir uns keine passenderen Partner vorstellen,

als Schülerinnen und Schüler aus verschiedenen sechsten Klassen in Berlin und Brandenburg. Wir dachten uns: Diese Kinder werden uns schon ungeschminkt zeigen, was sie von kooperativen Abenteuerspielen halten. Und wenn es mit der Verbindung von Bibel und Spiel nicht klappt, dann werden wir das in den Interviews sehr deutlich gesagt bekommen.

Für die von uns ausgewählte Altersgruppe gibt es keine exakte Bezeichnung: Die Medienwissenschaft spricht von Preteens, die Entwicklungspsychologie von Vorpubertären oder Früh-Adoleszenten und die Offene Kinder- und Jugendarbeit bezeichnet sie schlicht als Kids. Wir haben also mit diesen Preteens, Vorpubertären oder Kids über die Bibel und über unseren neuen Zugang zu den biblischen Geschichten gesprochen. Wir haben sie gefragt, ob ihnen unsere kooperativen Abenteuerspiele geholfen haben, sich diesen Geschichten zu öffnen. Wir waren neugierig auf ihre Antworten und konnten viel von ihnen lernen.

Als wir dieses Buch zu schreiben begonnen haben, lasen wir von einer Tagung des Berufsverbands für Kinder- und Jugendpsychiatrie, Psychosomatik und Psychotherapie (BKJPP) in Kassel: Das Risiko für eine übermäßige Nutzung von sozialen Netzwerken und Internetspielen werde größer: „Das Thema hat durch die ständige Verfügbarkeit durch Smartphones an Bedeutung gewonnen“ – und: „Je früher man anfängt, desto kritischer ist es.“³

Statistisch betrachtet besitzen 80 Prozent der von uns befragten Sechstklässler ein eigenes Smartphone.

Noch 1990 gaben in einer deutschen Studie fast drei Viertel der befragten Kinder zwischen sechs und dreizehn Jahren an, sich täglich im Freien herumzutreiben – 2003 waren es schon weniger als die Hälfte.

Von 1000 in Großbritannien befragten Sieben- bis Zwölfjährigen antworteten mehr als 50 Prozent, dass es ihnen verboten ist, ohne

3 <http://www.sueddeutsche.de/news/gesundheit/gesundheits---kassel-uebermaessiger-medienkonsum-macht-medizinern-sorgen-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-171115-99-871104>.

Aufsicht auf einen Baum zu klettern oder im Park um die Ecke zu spielen.⁴ Von diesen englischen Kindern konnten wir 2017 in einem Zeitungsartikel lesen, dass ihre Gegenwehr gegen die dunklen Seiten der Technologie wächst. 71 Prozent der befragten Neun- bis Elfjährigen sagten, sie hätten sich phasenweise „digital entgiftet“ – sprich das Smartphone aus der Hand gelegt, um wieder andere Dinge erleben zu können. Die große Herausforderung für die Schulen, so folgert die Studie, bestehe darin, die Kinder bei ihrer Suche nach der richtigen Balance zu unterstützen.⁵

Rüdiger Gilsdorf und Kathi Volkert verweisen im Vorwort ihres Buches „Abenteuer Schule“ auf die Bedeutung von Abenteuern und Grenzerfahrungen im Jugendalter: „Jugendliche wollen Action, sie wollen etwas losmachen, das subjektiv bedeutungsvoll ist. Jugendliche wollen sich als Handelnde und Gestaltende erleben, wollen geistig und körperlich aktiv sein.“⁶ Angesichts der veränderten Lebensbedingungen fehlen ihnen jedoch die Räume dazu. Problematische Risikoverhaltensweisen nehmen zu.

Hartmut Rosa fragt in seinem Buch „Resonanzpädagogik“, warum es in Klassenzimmern heute so wenig knistert. Warum sehen Schülerinnen und Schüler nur das Unterrichtsfach und die noch abzuzitzende Zeit? Warum bekommen sie nicht Lust, mehr daraus zu machen?

Für Lehrkräfte ist das eine große Herausforderung. Sie wollen ihren Unterricht so spannend gestalten, dass aus der bloßen Aneignung von Wissensressourcen ein lebendiges Lernen wird – ein Lernen, das dazu beflügelt, mit der Welt in Beziehung zu treten. Hartmut Rosa empfiehlt ihnen, den eigenen Unterricht auf seine Resonanzmöglichkeiten hin zu überprüfen. Sich auf eine Resonanzbeziehung einzulassen, das heißt zuerst für die Lehrkräfte und dann auch für ihre Schülerinnen und Schüler: „Ich bin und bleibe offen dafür, dass mir etwas Neues oder Anderes begegnet, wovon ich berührt, ergriffen oder be-

4 Weber, A., Art. Kinder: Raus in die Natur!, in: GEO-Magazin 08/2010.

5 Huber, J., Art. Rebellion gegen Facebook&Co, in: Der Tagesspiegel vom 6.10.2017, 32.

6 Gilsdorf, R. / Volkert, K. (Hg.), Abenteuer Schule, 14.

wegt werde. Ich lasse es zu, dass ich dadurch verändert werde, auch wenn das immer auch mit einer gewissen Verletzlichkeit einhergeht. Schule kann und soll einen Schutzraum dafür bilden.“⁷

Bewegung in die Gruppe bringen

Mittwoch um 13:30 Uhr – es läutet zur siebten Schulstunde. Wer am Religionsunterricht teilnimmt, sitzt ziemlich ausgelaugt vor der Lehrkraft. Besser gesagt: Die Schülerinnen und Schüler können nach sechs Stunden eigentlich gar nicht mehr richtig sitzen, hängen irgendwie auf ihren Stühlen und sehnen sich nach Bewegung.

„Können wir heute draußen etwas spielen? Bitte!“

Für uns in Berlin und Brandenburg ist der Religionsunterricht ein freiwilliges und nicht versetzungsrelevantes Fach, das zwar in den Schulräumen stattfindet, aber von der Landeskirche verantwortet wird. Würden wir nach einer solchen Frage und der folgenden Bitte immer wieder mit Unterrichtsgesprächen oder Arbeitsblättern beginnen, könnten wir diese Schülerinnen und Schüler und deren Eltern wohl kaum zur dauerhaften Teilnahme motivieren.

Deshalb geben wir sehr gerne nach: „Ja, wir spielen heute. Bitte räumt schon einmal die Tische und Stühle an die Wand. Aber bitte tragen und nicht schieben!“ „Au ja!“ – geschafft! Die Motivation der Schülerinnen und Schüler für den Religionsunterricht in der Randstunde ist dann wieder einmal geglückt.

Früher hatten wir in solchen Situationen nur Spiele auf Lager, die Spaß machten und gleichzeitig die personale und die soziale Kompetenz stärkten. Der Frage „Warum setzen Sie dieses Spiel gerade im Religionsunterricht ein?“ gingen wir aus dem Weg. Sie dienten uns als Lockvogelangebot.

Seit einiger Zeit jedoch entwickeln wir kooperative Abenteuer-spiele, die auch unsere Themen voranbringen. Biblische Geschichten

7 Rosa, H. / Endres, W., Resonanzpädagogik, 18.

mit passenden Spielen zu erschließen ist eine spannende Aufgabe geworden. Ein Blick in das Buch „Spielend bei der Sache“ von Hans Frör aus dem Jahr 1972 zeigt, dass wir damit in einer langen und lebendigen Tradition stehen. Frör berichtet von einer achten Hauptschulklasse, die ihm ein Schuljahr lang mit ihrer konsequenten Lustlosigkeit das Leben schwer gemacht hatte. Das Resonanz Erlebnis kam erst sehr spät, aber dafür war es umso eindrücklicher: „In der letzten Stunde vor den großen Ferien schlug ich – eigentlich mehr aus Verlegenheit – ein Spiel vor: MÜHLE MIT LEBENDIGEN STEINEN, ein gewöhnliches Gesellschaftsspiel ohne katechetische Absicht. Das Ergebnis war verblüffend. Die Vierzehnjährigen spielten mit einer Konzentration, die ich ihnen nie zugetraut hätte. Auch die Zuschauer waren ganz bei der Sache. Selbst der hartnäckigste Opponent, der zunächst bei meinem Spielvorschlag seine Langeweile unübersehbar demonstriert hatte, wurde mehr und mehr von der Spannung des Spiels angezogen und wollte schließlich unbedingt selbst mitmachen. Von da an war mir klar: Ich musste Wege finden, um die Möglichkeiten des Spiels für den Religionsunterricht fruchtbar zu machen.“⁸

Dass religionspädagogisches Handeln verstärkt unter Einbeziehung der körperlichen Bewegung gestaltet werden sollte, hängt nicht nur mit dem Bewegungsdrang der Kinder zusammen. Auch die Bibel verlangt nach Bewegung: „Auf Schritt und Tritt begegnen wir in biblischen Texten Menschen, die in Bewegung sind. Und wir können dabei erkennen, dass auch von Gott erzählt wird, wie er sich auf uns zu bewegt und uns in unserer Bewegung begleitet.“⁹ Deshalb haben wir so oft den Eindruck, dass eine Erschließung biblischer Texte ohne leibliche Bewegung zu verkopft ist: Da fehlt etwas Wichtiges! – Etwas, das in den Geschichten selbst angelegt ist.

Dazu passt das Erlebnis einer Konfirmanden-Teamerin aus unserer Arbeitsgruppe: Eine ganz normale Konfirmandengruppe im bürgerlichen Berliner Süden liest gemeinsam eine biblische Geschichte.

8 Frör, H., Spielend bei der Sache, Vorwort.

9 Buck, E., Glaube in Bewegung, 9.

Nun gibt es zur Vertiefung drei Angebote zur Wahl: Die Pfarrerin bietet an, dazu einmal weiter gemeinsam in den Luthertext zu schauen. Ein Teamer lädt zu einer künstlerischen Umsetzung der Geschichte ein und eine Teamerin zu einem bewegten Zugang. 22 Konfis können sich entscheiden: 15 entscheiden sich für das weitere Entwickeln der Geschichte in Bewegung.

Das ist inzwischen kein Einzelfall mehr, sondern eine Herausforderung, der wir gerecht werden müssen.

Ein Lehrer, der sich an unserer Studie beteiligt hat, erzählt es aus seiner Sicht:

„Ich kann die Kinder, – und das ist etwas Entscheidendes –, ich kann sie greifen, ich kann sie kriegen. Wenn ich mit dem Buch komme, dann sagen die: ‚Das haben wir schon sechs Stunden hinter uns.‘ Und wenn ich sage: ‚Wir gehen jetzt einmal nach draußen!‘ – ‚Was müssen wir mitnehmen?‘ – ‚Ihr müsst nichts mitnehmen!‘ Dann sind die schneller unten als ich. Und sie sind dann auch bereit. Und insofern ist das im Moment noch so eine Art Joker, um Aufmerksamkeit zu greifen und etwas anderes zu kreieren, so eine Gefühls-, Gestaltungs- und Selbsterfahrungsebene zu erreichen, die sonst im Unterricht nicht drin ist.“

Anwenden kann man unseren Ansatz ab der dritten Klasse, wobei dort die Freude am Spiel noch größer ist und die Zurückhaltung vor ungewöhnlichen Situationen z. B. körperlichen Berührungen noch kleiner. Nach oben gibt es keine Altersbeschränkungen. Alle interviewten Elf- bis Dreizehnjährigen haben uns gesagt, dass kooperative Abenteuerspiele für sie attraktiv sind. Es habe ihnen Spaß gemacht oder sei „cool“ gewesen und sie hätten etwas gelernt.

Ihrer Meinung nach stärken sie das Interesse am Unterricht und die Konzentration auf den Unterrichtsinhalt:

„Das hat wirklich etwas gebracht, also, ich war sehr interessiert, weiterzumachen, was ich sonst eigentlich nicht wirklich bin. Es ist halt Unterricht. Und ja, ich war aber dann, als wir dieses Spiel gespielt haben, war ich echt bereit, mich auf etwas Anderes einzulassen, was ja auch eigentlich das Ziel dieses Spiels war. Ich fand auch, dass

ich und die anderen bedeutend ruhiger waren. Und ich fand es auch interessant, dass diese Ruhe beim Spiel wirklich halten sollte und auch ziemlich gehalten hat. Das fand ich ganz spannend mal zu sehen.“

Die Schülerinnen und Schüler sagen, dass sie sich in die Situation der biblischen Geschichte und in die handelnden Personen hineinversetzen konnten:

„Bei uns fanden das alle ziemlich cool. Ich finde den Unterricht zwar spannend, den wir sonst immer haben, aber er ist halt eher eintönig. Und so hat man immer so verschiedene Sachen und wir konnten dabei spielerisch die Bibelgeschichte darstellen und haben das selbst gefühlt. Weil, wenn man nur herumsitzt, dann kann man sich ja nicht so richtig hineinversetzen.“

Dass wir einem immer stärker werdenden Bewegungsdrang der Kinder und Jugendlichen seinen Raum geben, ist also nur das Eine. Das Andere ist, dass wir der biblischen Geschichte einen Punkt geben, wo sie mit ihren Inhalten andocken und ihre Kräfte entfalten kann.

Jeder kennt das:

Ich habe mich zum Beispiel in meiner Jugend nie für klassische Musik interessiert. Aber als ich meinen Freund Wolfgang kennenlernte, der schon als Jugendlicher auf dem Weg zum klassischen Klavierstudium war, als er mir abends in seinem Zimmer Stücke auf dem Klavier vorspielte, da begann ich, in Konzerte, Opern und Fachvorträge zu gehen. Es machte mir Spaß und ich freute mich, mit ihm diese mir unbekannte Welt der Musik kennenzulernen.

„Ich bin ein Bibelentdecker, dem Geheimnis auf der Spur“

Das Lied von Daniel Kallauch¹⁰ war der Hit bei den Abschlussgottesdiensten zum Berliner Bibelprojekt am 11. Dezember 2017 in der Tempelhofer Glaubenskirche. 800 Schülerinnen und Schüler sangen begeistert mit.

10 <http://danielkallauch.de/liederliste/ich-bin-ein-bibelentdecker>.

Kinder und Jugendliche tun sich schwer mit der Sprache der Bibel. Sie tun sich auch schwer mit unserer normalen Sprache in den Kirchengemeinden und im Religionsunterricht. Sie können religiöse Dimensionen nicht mehr in der traditionellen Weise ausdrücken. Wir erleben, dass die von der EKD-Studie „Kirche und Jugend“ bereits 2010¹¹ festgestellte Herausforderung noch immer besteht. Die religiöse Sprachkrise dauert an. Sie wird aufgrund des Traditionsabbruchs eher stärker. Innovative Zugänge zur Bibel können wir nicht genug haben. Unsere Kinder und Jugendlichen sind zum großen Teil konfessionslos. In ihren Familien spielt das Christentum entweder schon lange gar keine Rolle mehr oder es hat sich weitgehend aus ihrem Leben zurückgezogen.

Jüngst sind in unserer Landeskirche Berlin-Brandenburg-schlesische Oberlausitz (EKBO) drei neue Ansätze entstanden, die die Zehn- bis Dreizehnjährigen als Bibelentdecker ernst nehmen. Alle möchten den kindgerechten Zugang zu biblischen Geschichten fördern und deshalb geben sie den Kindern viel Raum für ihre eigenen Gedanken und Interpretationen. Alle sind bei uns erfolgreich getestet und durchgeführt worden. Da unsere Landeskirche ein ziemlich schwieriges Pflaster für Bibel-Projekte ist, sollte von hier ein Signal an alle ausgehen. Fühlt euch ermuntert, diese Projekte ebenfalls zu erproben und durchzuführen. Berlin und Brandenburg sind in diesem Punkt die ehrlichsten Gebiete Deutschlands. Was hier gelingt, gelingt überall!

Zunächst ist da die „Berliner Bibel“ – ein Projekt, das die von Cansteinsche Bibelanstalt mit Unterstützung der EKBO 2017 zum zweiten Mal sehr erfolgreich durchgeführt hat. Religionsgruppen aus der vierten bis sechsten Klasse stellen festgelegte biblische Texte mit Legosteinen nach und fotografieren ihre Szenen. Die Bilder und die selbstverfassten Sprechblasen werden dann in einer Graphic Novel zusammengestellt. Der zweite Band dieser „Berliner Bibel“ ist am 11. Dezember 2017 den beteiligten Kindern feierlich in dem oben schon

11 Kirchenamt der EKD (Hg.), Kirche und Jugend.

erwähnten Gottesdienst übergeben worden. Er trägt den Titel „Erzähl von Jesus – Lukas“. Faszinierend daran ist, dass die Kinder uns mit Hilfe der Legosteine ihre Sichtweise auf die biblischen Geschichten zeigen.

Im August 2016 gingen Simone Merkel, Martina Steinkühler und Anika Tobaben einen innovativen Schritt in der Bildungs- und Angebotslandschaft: In Zusammenarbeit mit dem Amt für kirchliche Dienste unserer Landeskirche (AKD) veröffentlichten sie das Projekt „Junior.Bibel.Erzählen“. Zwölf ausführlich beschriebene Kurseinheiten sollen Zehn- bis Dreizehnjährigen ermöglichen, sich wichtige Bibelerzählungen zu erarbeiten. Am Ende werden die Erzählungen im Rahmen einer öffentlichen Veranstaltung von den Teilnehmenden selbst präsentiert. Auch „Junior.Bibel.Erzählen“ nimmt die Kids als kompetente Bibeldeuter und als kompetente Bibelerzähler ernst. Es ermöglicht eine eigenständige Auseinandersetzung mit biblischen Geschichten.“¹²

Unser Projekt „Barfuß die Bibel entdecken“ ergänzt die beiden anderen Ansätze durch einen bewegten Zugang zu biblischen Geschichten. Wie die beiden anderen Initiativen unserer Landeskirche versuchen auch wir, Kindern und Jugendlichen ihren eigenen Zugang zu ermöglichen. Wir lassen die Kinder und Jugendlichen durch passend ausgewählte kooperative Abenteuerspiele selbst in die biblische Welt eindringen. Dabei arbeiten wir nicht im Rahmen eines zeitlich begrenzten Projektes, sondern stellen unsere Abenteuerspiele als wertvollen Beitrag und gute Alternative für die religionspädagogische Arbeit zur Verfügung. Wer die eigene Bewegung im Unterricht liebt und das Barfußsein nicht scheut, kann sie immer wieder dort einfließen lassen.

Bibelgeschichten sind keine Lebensgeschichten mehr. Da gelebte Religiosität unseren säkularisierten Schülerinnen und Schülern fremd ist, sind wir als Religionspädagoginnen und -pädagogen „Frem-

12 Merkel, S. / Steinkühler, M. / Tobaben, A. (Hgg.) Wir Bibelentdecker, 7.

denführer in das unbekannte Land⁴¹³ der Bibel. Und dabei haben wir einen neuen Weg entdeckt, um Kindern und Jugendlichen deutlich zu machen: Diese Geschichten haben sehr viel mit deinem Leben zu tun. Sie können dir helfen, dieses Leben zu meistern.

Wir haben Elf- bis Dreizehnjährigen im Religionsunterricht je eine biblische Geschichte erzählt: In zwei Religionsunterrichtsgruppen eine Heilungsgeschichte (die von der Heilung des Gelähmten aus Lukas 5,17-26) und mit zwei anderen Gruppen eine Naturwundergeschichte (die vom Seewandel des Petrus aus Matthäus 14,22-33).

Mit unseren kooperativen Abenteuerspielen zu biblischen Geschichten holen wir die Kinder und Jugendlichen bei ihrem Erleben ab. Wir fragen sie nicht, was Jesus, was die Jünger oder was die Schriftgelehrten getan und gesagt haben, sondern wir fragen, was sie selbst erlebt haben und wie sie dieses eigene Erleben mit der biblischen Geschichte verbinden. In den Interviews haben wir nur dann Sprachbarrieren erlebt, wenn dieses Erleben gefehlt hat.

Diese Geschichten gehören nicht zu denen, die am leichtesten zu unterrichten sind. Unsere Gesprächspartner kannten sie erwartungsgemäß alle noch nicht.

Anknüpfungsmöglichkeiten in den biblischen Texten

Während wir uns viel mit kooperativen Abenteuerspielen und mit der Bibel beschäftigen, sind wir immer wieder erstaunt, wie vielfältig die Anknüpfungsmöglichkeiten sind: Es steckt so viel Bewegung im Evangelium! Die von uns ausgewählten Geschichten vom Seewandel des Petrus und von der Heilung des Gelähmten sind gute Beispiele: In beiden Geschichten bewegen sich alle, sie lassen sich bewegen – von Anfang an bis zum Ende. Und Gott bewegt sich mit:

13 Diesen treffenden Begriff gebraucht Godwin Lämmermann. Platow, B. / Lämmermann, G. (Hgg.), *Evangelische Religion*, 15.

Hinauf auf den Berg und hinaus auf den See.

Die Jünger müssen sich ständig umsehen, um erkennen zu können, was an Gefahr in der Dunkelheit lauert.

Jesus wandelt auf dem See, nicht wie auf den vom Künstler Christo aufgebauten floating piers, sondern anders – irgendwie unbegreiflich.

Das Aufstehen von Petrus im schaukelnden Boot – wer Kanutouren kennt, besonders mit Schülerinnen und Schülern, sieht da gleich Bilder, bei denen man den Atem anhält – aber Petrus war ja Fischer und konnte es.

Das Übersteigen der Bordwand.

Das Zugehen auf Jesus.

Das Versinken.

An der Hand gehalten und an einer Hand rausgezogen werden – starke Sache übrigens, wer's mal selbst probiert hat, weiß von was wir reden.

Dann ein gemeinsamer Rückweg.

Das Einsteigen ins Boot.

Und schließlich fallen alle noch nieder und kümmern sich weder um das enge Boot noch um die Wellen.

Im erlebnispädagogischen Sinn beschreibt Matthäus ein fast klassisches Vorgehen:

Zunächst bekommt die Gruppe klare Anweisungen und eine klare Zielsetzung. Jesus ist dann erst am Ende zur Reflexion wieder da, wo die Jünger sind. In der Zwischenzeit begleitet er sie und greift nur bei Gefahr ein.

Jesus hätte es den Jüngern auch leicht machen können, mit Ausruhen vor dem Wind. Stattdessen wählt er eine Herausforderung, bei der sich die Jünger richtig anstrengen müssen – voll gegen den Wind und die Wellen. Wer's kennt, weiß, dass man dabei nass wird und zwar bis auf die Knochen. In Verbindung mit dem starken Gegenwind und der Nacht auch noch richtig kalt.

Und das in unserer Geschichte vorgegebene Ziel passt ganz gut zu den Jüngern. Sie müssen alles geben – aber sie scheitern nicht. Direkt davor hat Matthäus die Geschichte von der Speisung der 5000

erzählt. Hier waren die Jünger an der Aufgabe gescheitert. Wie soll man denn auch mit fünf Broten und zwei Fischen 5000 Menschen satt kriegen? Hier war es Jesus, der die Lösung vorgab.

In unserer Geschichte scheitern die Jünger nicht. Sie strengen sich an, bis zur Erschöpfung – und diesmal haben sie Erfolg. Auch die unheimliche Erscheinung Jesu mitten in der Nacht, die sie auch prompt für ein Gespenst halten, bringt sie nicht aus dem Takt.

Sie schreien zwar vor Angst, aber hören nicht auf zu rudern. Ihr Boot bleibt auf Kurs und im Gleichgewicht.

So hören sie auch gleich den Trost durch Wind und Wellen hindurch: Seid getrost, ich bin's; fürchtet euch nicht!

Schließlich scheitert nur Petrus, ganz spät und durchaus nachvollziehbar an einer selbstgewählten Zusatzaufgabe, bei diesem Wind zu Jesus über den See zu kommen. Liebevoll und kräftig wird er gerettet und ins Boot zurückgebracht.

Wenn man wie wir gelernt hat, dass die Auswahl von Zielen immer auch eine geistliche Relevanz hat, kann man von dieser Geschichte viel lernen. Mit Jesus machen die Jünger Erfahrungen des Scheiterns und des Gelingens – oder es ist irgendwie etwas dazwischen – wie bei Petrus. Aber die Aufgaben sind in der Summe nur so herausfordernd, dass die Ziele auch wirklich erreicht werden.

Auch in der Geschichte von der Heilung des Gelähmten geht es vom Anfang bis zum Ende bewegt zu:

Die Pharisäer und Lehrer des Gesetzes sitzen nur da, aber auch sie sind zuvor zum Teil von weit her zu Jesus gekommen, weil den offenbar die Kraft zu heilen ständig begleitete.

Dann kommen die Männer, die einen Gelähmten tragen. Sie kommen nicht weiter und bleiben im Gewühl der Menge stecken. Dann hinauf über die Treppe auf das Dach. Dort den Gelähmten absetzen und das Dach an der richtigen Stelle aufgraben, um ihn hinunterzulassen zu Jesus. Das Bett war damals eine Decke und als Stricke haben die Männer wohl ihre Gürtel verwendet. Eine starke Leistung!

Nach der Heilung kommt Bewegung in den Gelähmten und in die Menge.

Er nimmt sein Bett, geht heim und preist Gott. Sie weichen furchterfüllt und entsetzt zurück.

Der Einzige, von dem keine körperliche Bewegung berichtet wird, ist Jesus. Er ist die Mitte, um die sich alles dreht, ein zumindest körperlich unbewegter Bewegter.

Kooperative Abenteuerspiele: Ihre Herkunft und Bedeutung

1995 haben Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner einen neuen Begriff in die pädagogische Welt gesetzt: Die kooperativen Abenteuerspiele.¹⁴ Er löst bis heute verschiedene Assoziationen aus:

Das Wort Abenteuer lässt an weite Reisen und spannende Erlebnisse denken. Die Autoren haben aber gleich gesagt, dass Abenteuer für sie nicht an ferne Länder oder wilde Naturlandschaften gebunden sind¹⁵: „Das Soziale Abenteuer erscheint uns ein geeigneter Begriff, um viele der Herausforderungen und Erfahrungsmöglichkeiten der kooperativen Abenteuerspiele zu beschreiben.“¹⁶ Ein Schüler sagte zu uns: „Meine Schuhe und Strümpfe auszuziehen war jetzt echt schwieriger als das Handball-Endspiel am Wochenende.“ Das Abenteuer hat nichts mit Aufwand oder weiten Entfernungen zu tun. Es kommt von selbst und wartet oft schon an der nächsten Ecke.

Bei Spielen denken Kinder und Jugendliche oft an eine spaßige, unbeschwertere Beschäftigung. Spielen im Unterricht heißt für sie: Da muss ich nicht stillsitzen und nachdenken! Dass Spiele heute sehr gezielt zur Förderung der personalen und der sozialen Kompetenz eingesetzt werden können, brauchen wir nicht zu erwähnen. Und dass sich über das Spiel auch inhaltliche Kompetenzen anbahnen lassen, wird ihnen spätestens bei der Reflexion bewusst. In den

14 Gilsdorf, R. / Kistner, G., Kooperative Abenteuerspiele 1, 13.

15 Gilsdorf, R. / Kistner, G., Kooperative Abenteuerspiele 1, 17.

16 Gilsdorf, R. / Kistner, G., Kooperative Abenteuerspiele 1, 18.

Spielen werden zwar Räume für selbstverantwortliches Handeln geschaffen, der Rahmen ist aber pädagogisch geplant und gesteuert. Eine Schülerin sagte: „Ich habe heute echt etwas gelernt, aber ganz anders als sonst in der Schule.“ Spielen ist eben mehr als ein Pausenfüller.

Das Wort „kooperativ“ weist auf eine besondere Form unserer Pädagogik hin. Solche Spiele sind kein Wettbewerb und deshalb passen sie besonders gut in unsere Kirchengemeinden und unseren Religionsunterricht. Es gibt weder Sieger noch eine Rangliste oder Tabelle. Die Teilnehmenden arbeiten nur miteinander und der Erfolg wird entweder gemeinsam erreicht oder gar nicht. Ein Teilnehmer im Rollstuhl sagte: „Nur hier gibt es Spiele mit Bewegung, wo ich mitspielen kann und mich genauso wie die anderen anstrengen muss.“ Die Stärke der Gruppe zu spüren hat etwas Faszinierendes.

2013, achtzehn Jahre nach der Veröffentlichung des ersten Bandes, schrieben Rüdiger Gilsdorf und Günter Kistner im Vorwort zum dritten Band ihrer Spielesammlung, dass der dauerhafte Erfolg ihrer kooperativen Abenteuerspiele sie überrascht hat: „Wir selbst sind unserem Ansatz treu geblieben, vielleicht auch ganz einfach deshalb, weil wir bislang auf keinen anderen gestoßen sind, mit dem wir in unseren jeweiligen Arbeitsfeldern – Schule, Jugendarbeit und Fortbildung – vergleichbar gute Erfahrungen gemacht hätten. Mit Blick auf das pädagogische Arbeitsfeld kann man zu dem Schluss kommen, dass wir mit diesen Erfahrungen nicht alleine stehen.“¹⁷

Dass Gilsdorf und Kistner mit ihrer Einschätzung richtig liegen, sieht man an unserem Buch. Es enthält zwei kooperative Abenteuerspiele, die wir in normalen Religionsstunden durchgeführt haben. Bestimmt ist der Religionsunterricht, besonders der unter Berliner und Brandenburger Bedingungen, ein religionspädagogischer Ernstfall. Die besonderen Schwierigkeiten: Religionsferne Kinder und die organisatorischen Nachteile für ein nur von der Evangelischen Kirche ver-

17 Gilsdorf, R. / Kistner, G., Kooperative Abenteuerspiele 3, 8.

antwortetes Fach wurden schon beschrieben. Was dort funktioniert, funktioniert also wirklich überall. Man kann unsere beiden Spiele auch im gottesdienstlichen oder gemeindepädagogischen Rahmen einsetzen und darf mit vergleichbaren Ergebnissen rechnen.

SimpleThings – weniger spielt mehr

„Weniger spielt mehr“ lautet das Motto des Internationalen Spielmarktes am 4. und 5. Mai 2018 in Potsdam. Der Spielmarkt ist die größte regelmäßig stattfindende religionspädagogische Veranstaltung in Deutschland. Und sein Einfluss reicht inzwischen weit über Deutschland hinaus. Die Veranstalter möchten das Spielen gegen die Einflüsse der Spielzeugindustrie verteidigen, die neben gelingenden pädagogischen Konzepten an einer Gewinnmaximierung interessiert ist. Inwieweit ist weniger mehr? Für Antworten auf diese spannende Frage bietet der Spielmarkt 2018 ein Forum.¹⁸

Was im Bereich der Spielpädagogik zum spannenden Thema wird, ist auf dem Feld der Erlebnispädagogik schon zur Einsicht gereift. 2007 entwickelte Jule Hildmann im Rahmen ihrer Promotion¹⁹ das Konzept der SimpleThings. Im Rahmen ihrer grundständigen Ausbildung für Erlebnispädagogik wurde ihr deutlich, „dass ein großer Bedarf an Ideen und Übungen besteht, die man auch ohne großen Material- und Kostenaufwand durchführen kann.“²⁰ – „Das Ende der Materialschlachten ist eingeläutet!“, schreibt Jule Hildmann zehn Jahre später. „Der Minivan mit Seilkisten und Gurtzeug für erlebnispädagogische Veranstaltungen kann zu Hause bleiben und die Trainer können bequem und umweltfreundlich mit einer überschaubaren Reisetasche und der Bahn anreisen.“²¹

18 www.spielmarkt-potsdam.de.

19 Hildmann, J., Probleme sind verkleidete Möglichkeiten.

20 Hildmann, J., Schatzkiste der SimpleThings, 8.

21 Hildmann, J., Schatzkiste der SimpleThings, 10.

Durch die Einleitung und die genaue Beschreibung der beiden Religionsstunden möchten wir allen Mut machen, kooperative Abenteuerspiele in ihrem religionspädagogischen Handlungsfeld auszuprobieren – auch und gerade dann, wenn man wenig Zeit, nur kleine Räume und fast kein Geld hat.

Kooperative Abenteuerspiele gehören zur Erlebnispädagogik. Was das ist, wurde noch nicht klar definiert. Aber oft verbindet man damit aufwändige und gefährliche Aktionen im Grenzbereich. Wenn wir erzählen, dass wir mit erlebnispädagogischen Elementen arbeiten, geht es oft so oder ähnlich weiter: „Macht Ihr etwas mit Klettern?“ „Hhm – ja, das können wir auch.“ – „Dann organisiert Ihr bestimmt Kanureisen – so richtig mit Wildnis und Lagerfeuer!“ – „Ja, manchmal schon, aber dazu braucht man Ferien und viel Zeit.“ Wenn wir dann erklären, dass wir kooperative Abenteuerspiele vor allem in ganz normalen Klassen- oder Gruppenräumen durchführen und mit Dingen, die wir vorher im Baumarkt oder Supermarkt gekauft haben, blicken wir in viele erstaunte und neugierige Gesichter.

In der Auswertung unserer Interviews mit den Schülerinnen und Schülern im Forschungskapitel dieses Buches werden wir zeigen, dass auf die gar nicht so anspruchsvollen Elf- bis Dreizehnjährigen das Tragen und Getragenwerden durch den Klassenraum und eine einfache Strecke aus Kanthölzern nicht weniger abenteuerlich gewirkt hat als ein Berg von Outdoor-Equipment. Hier bestätigt sich der Eindruck von Rüdiger Gildorf und Günter Kistner, dass es bei Abenteuerspielen um Herausforderungen geht, die direkt im schulischen oder gemeindlichen Alltag beginnen können.

Jule Hildmann berichtet von ihrer Erfahrung, dass „der adrenalinreiche Wow-Effekt eines Hochseilgartens oder die körperliche Anstrengung einer Mountainbike-Tour ein Erlebnis stark dominieren kann. Dagegen können schlichte und scheinbar unspektakuläre Aufgaben ganz empfindliche und versteckte Themen aufdecken.“²² „Je minimalistischer – und manchmal, aber nicht immer, ruhiger –

22 Hildmann, J., Schatzkiste der SimpleThings, 8.

eine Aktivität dagegen ist, umso weniger Ablenkungen gibt es für die Teilnehmenden, und die Auseinandersetzung mit sich selbst und den anderen Gruppenmitgliedern rückt deutlich in den Vordergrund.“²³

Eine spannende Erzählung in einem kleinen, unbedeutenden und geschützten Rahmen wird zusätzlich immer die Phantasie der Teilnehmenden beflügeln. Unsere Schülerinnen und Schüler nahmen ihre Höreindrücke von der biblischen Geschichte mit in das kooperative Abenteuerspiel: Das einfache Getragenwerden durch den Klassenraum bis zu einem Tisch wurde bei nicht wenigen Schülerinnen und Schülern zum Weg des Gelähmten durch die Menschenmenge auf das Dach und durch das Dach hinunter zu Jesus. Eigentlich konnte nichts passieren, aber die Angst aus großer Höhe fallen gelassen zu werden war noch in den Interviews präsent. Ebenso wurden die auf dem Fußboden liegenden einfachen Kanthölzer und die zu beiden Seiten stehenden Mitspielenden zum gefährlichen Weg über den See mit Wind und Wellen. Da musste man seinen ganzen Mut und alle innere Stärke zusammennehmen.

Der scheinbare Nachteil wird damit zum doppelten Vorteil: Spiele mit Gegenständen, die man überall findet oder jederzeit kaufen kann, sind alltagstauglich und wirksam.



23 Hildmann, J., Schatzkiste der SimpleThings, 11.