

Glauben ins Spiel bringen - Impulse aus der Spielpädagogik für Gottesdienste mit Kindern

- Pfarrerin Katrin Rouwen -

„Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt,
in der sie leben und die zu verändern sie berufen sind.“ (Maxim Gorki¹)

Das Spielen ist **DIE Lernform unserer Kinder**, mit der sie **ALLES**, was für sie wichtig ist,
erfahren, erleben, verstehen und einordnen können.² Oder anders ausgedrückt:

Das Spiel ist ein „Instrument der Weltaneignung“,
so der Schweizer Entwicklungspsychologe Jean Piaget.³

A) Die Bedeutung des Wortes „Spiel“

Spiel⁴ (von althochdeutsch: *spil* für „Tanzbewegung“) ist eine Tätigkeitsform, Spielen eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung [...] ausgeführt werden kann [...]. Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird. Ein Großteil der kognitiven Entwicklung und der Entwicklung von motorischen Fähigkeiten sowie soziale Kompetenz findet durch Spielen statt [...].

Einem Spiel liegen oft ganz **bestimmte Handlungsabläufe** zugrunde, aus denen, besonders in Gemeinschaft, verbindliche Regeln hervorgehen können.

Es gibt eine **große Vielfalt von Spielen**. Ihre Zahl ist nicht begrenzt; Spiele können fortwährend neu erfunden und variiert werden.⁵

Aspekt „Lernspiel und Zweckgerichtetsein“

In der Pädagogik wird das Spiel auch gezielt als Lernmethode eingesetzt.

Die Spielwissenschaft unterscheidet damit zwischen zweckfreien und zweckgerichteten Spielen.^[1] Als zweckfrei gelten etwa die Funktionsspiele, als zweckgerichtet gelten dagegen die Lernspiele. Das Lernspiel soll dem Zweck des Lernens dienen, aber dennoch spielerisch sein.

- Die Funktion des Spiels unterscheidet sich entsprechend dem pädagogischen oder freizeithlichen Betätigungsfeld.
- Während für Kinder wie für die Erwachsenen im *schulischen Bereich* eher der Lerneffekt im Vordergrund steht, ist im *Freizeitbereich* bei beiden die reine Spielfreude ausgeprägter.⁶

Aspekte „Freiwilligkeit und Freude“

Eine alte Definition für Spiel stammt von dem Niederländer Johan Huizinga. In seinem Hauptwerk Homo ludens schreibt er 1938/1939:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“

→ **Aus der Freude am reinen Tun**, das sich selbst belohnt und keiner Außenbestätigung bedarf, **entfalten sich** nach Huizinga die **menschlichen Fähigkeiten**; es entstehen auch **kulturelle Schöpfungen** wie die Literatur, die Kunst, die Musik, die Wissenschaft. Das Freisetzen der kreativen Kräfte ist von einer Sinnerfahrung begleitet, die **belebende Impulse auf Seele, Geist und Körper** ausübt und die emotionale Befindlichkeit in Form von **Glücksgefühlen** erhöht.

¹ Heimlich, Ulrich, Einführung in die Spielpädagogik, utb (4199), 3. Auflage, Bad Heilbrunn, 2015, S. 63.

² Thekla Neumann ° Dipl. Religionspädagogin ° Dipl. Sozialpädagogin ° Spiel- und Theaterpädagogin (bka) Kassel 2016, Vortrag 28.08.16 Marburg.

³ Manfred Hilkert, Kindergottesdienstspiele, Gütersloher Verlagshaus 2003, S. 5.

⁴ Siehe: <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel> Internetabruf: 28.01.2017.

⁵ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel> Internetabruf: 28.01.2017.

⁶ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel> Internetabruf: 28.01.2017.

Der Spielwissenschaftler Siegbert A. Warwitz (* 1937 Münster) bezeichnet diese Wirkung als die „geheime Weisheit des Spielens“, die sich in ihrer optimalen Phase in einer Art **Flow-Zustand** äußert. Sie wird am deutlichsten im un gelenkten Kinderspiel erkennbar, das **ganz in einer selbstgewählten Aufgabe aufgeht**.⁷

Spiel ist eine grundlegende menschliche Aktivität bzw. Tätigkeit, die Kreativität, - und im Wettkampf - Energie und Kraft freisetzt. Damit enthält das Spiel das Potenzial, verfestigte Strukturen zu durchbrechen und Innovation hervorzubringen.⁸

Zweckfreies (homo ludens) **wie zielgerichtetes Spiel** (homo faber) stehen heute ohne Bewertung nebeneinander. **Beides** gibt es in der Spielpädagogik und begegnet uns in den Gottesdiensten mit Kindern. Beide Spieltypen haben auch im KIGO ihre Berechtigung, uns Erwachsenen „liegen“ nur leider (?) eher die zweckgerichteten Spiele: es soll meist pädagogisch-sinnvoll bzw. zu etwas nütze sein, „damit die Kinder etwas lernen, ja verstehen vom Glauben“.

B) Impulse aus der Spielpädagogik für den KIGO fruchtbar machen (Teil 1): Mit der „Brille der verschiedenen Spielformen“ die biblischen Geschichten ansehen

→ Idee⁹: die Geschichten der Bibel mit der gleichen Neugier „erspielen“ wie die Kinder – und dies mit allen Sinnen!

1. *Sensomotorisch*

Das heißt also in Bezug auf die *sensomotorische Spielphase* stelle ich die Fragen:

Wie nimmt mein Körper die Geschichte wahr?
Welche Bewegungen stecken in der Geschichte?
Was SPÜRE ich?

2. *Explorativ*

Was kann ich alles entdecken?
Welche Welt steckt hinter der Geschichte?
Welche Welt(en) kann ich entdecken?
Was kann mit allen Sinnen entdeckt werden?

3. *Fantasiespiel*

Was beflügelt die Fantasie?
Wie stelle ich mir die Begegnungen, Wunder, Möglichkeiten vor?
Was fühlen die Figuren, die Tiere, die Gegenstände?
Was würden sie sagen?
Alles ist möglich!

4. *Rollenspiel*

Welche Rollen gibt es? Welche denken wir uns dazu?
In welche Rolle möchte ich schlüpfen?
Was hat diese Figur, dieser Gegenstand für eine Vorgeschichte?
Was kann ich alles über die Figur herausfinden/dazudenken?
Wie „spielen“ die Figuren miteinander, wenn sie sich begegnen, was könnte alles passieren?
Wie könnte sich die Geschichte zugetragen haben?

⁷ Vgl. https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel#cite_note-15 Internetabruf: 28.01.2017.

⁸ Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Spiel>, Internetabruf: 28.01.2017.

⁹ Nach einer Idee von: Thekla Neumann, Dipl. Religionspädagogin, Dipl. Sozialpädagogin, Spiel- und Theaterpädagogin (bka), Vortrag 28.08.16 Marburg, Kontakt: theklaneumann@gmx.de

5. **Konstruktionsspiel**

Wie stelle ich mir die Welt der Geschichte vor?

Aus welchen Materialien könnte man sie nachbauen

(Naturmaterialien, Sand, Lego, Duplo, Knete,...)?

Was brauchen wir dazu? Alltagsgegenstände, Naturmaterialien, ...?

6. **Regelspiel**

Welche Rituale, Wettkämpfe, Lebensthemen stecken in der Geschichte?

Was können wir als ganze Gruppe nach-erleben?

Welche Regeln brauchen wir dazu?

Welche bekannten Spiele fallen uns zu diesen Themen ein?

Wie können wir bekannte Spiele passend umbauen?

Aufgabe:

In den sechs Entwicklungsstufen der kindlichen Spielformen können wir entdecken, wie Kinder die Welt wahrnehmen, entdecken und erleben. Das können wir fruchtbar machen für unser „Spiel mit der Bibel“:

- ⇒ Wie könnte das bei der Schöpfungsgeschichte ganz konkret aussehen? Sprechen Sie in der Kleingruppe darüber.
- ⇒ Machen Sie sich möglichst genaue Gedanken und schreiben Sie Ihre Einfälle auf (auch als Steinbruchsammlung).
- ⇒ Sie haben dazu 10 Minuten Zeit.

C) Impulse aus der Spielpädagogik für den KIGO fruchtbar machen (Teil 2): Wie kommt Gott ins Spiel? Ein Experiment zu Psalm 23¹⁰

- (1) Man kann Kinder **mit biblischen Geschichten und Bildern experimentieren** lassen.
- (2) Dabei darf man **nicht vorschnell von „richtig oder falsch“ sprechen**, sondern: die biblischen Bilder bieten einen **offenen Erfahrungsraum** an, in dem viel möglich ist. Jedes Kind erlebt eine **eigene Deutung** der Geschichten und Bilder, die für das Kind gerade von Bedeutung ist.
- (3) In Gottesdiensten mit Kindern **kann gut mit Symbolen gearbeitet werden** (Bsp. Stab - wie fühlt sich ein Stab an; Verschiedenes damit ausprobieren: Kampfhaltung, darauf stützen etc.)
- (4) Es braucht außerdem **„Mut zum unfertigen Bild“** - es **„arbeitet“ garantiert in den Kindern weiter**, auch wenn kein „Merksatz“ oder ein abrufbares „Lernziel“ erreicht wurde. Meist sind es eher die Erwachsenen, die gerne ein schlüssiges, abgeschlossenes Bild hätten.

¹⁰ Siehe: Martina Liebendörfer, „Gott im Spiel?! Ein religionspädagogisches Handbuch für die Arbeit mit unter Dreijährigen in Mutter-Kind-Gruppen und anderen Betreuungsangeboten für Kleinkinder“, Stuttgart Oktober 2011.

D) Impulse aus der Spielpädagogik für den KIGO fruchtbar machen (Teil 3): Im Kindergottesdienst spielen?¹¹

Es gibt viele gute Gründe, mit den Kindern im Kindergottesdienst zu spielen:

- **Spiele fördert die Beziehung unter den Mitspielenden.**
- **Kinder eignen sich ihre Welt generell spielerisch an** - sie spielen von morgens bis abends. Rollenspiele sind ihnen sehr vertraut. **Wir können also auch getrost biblische Geschichten** zum Nachspielen, weiterspielen, fortführen „freigeben“...
- **Wenn Kinder spielen, dann lernen sie auch immer etwas.** D.h.: Kinder spielen im Kindergottesdienst und nehmen dabei auch „inhaltlich“ etwas von der biblischen Geschichte und unserem vorgelebten Glauben mit.
- **Ein Gottesdienst ist keine Lehrstunde**, kein Unterricht, in dem es gilt, Lernziele zu vermitteln.
- **Kindgemäß Gottesdienst feiern** bedeutet, dass wir die **Kinder aktiv und ganzheitlich am Geschehen beteiligen** und ihnen **genügend Raum zum Ausdrücken ihrer Gedanken, Empfindungen und Fragen** geben. Es bleibt dann auch **Raum für spontane Aktionen und Impulse** - nicht alles, was im Gottesdienst geschieht, ist bis ins letzte Detail zu planen.
- Beim Spielen werden die **Fähigkeiten und Bedürfnisse der Kinder ernstgenommen.** Kindergottesdienst ist damit auch „nahe beim Kind“, ja kindgemäß.
- Durch die bewusste Auswahl von Spielen können wir **bestimmte Absichten und Ziele verfolgen** (z.B. Entspannung und Ruhe herstellen, durch Kennenlernspiele den Gruppenzusammenhalt fördern, mit zu-Geschichten-*hin*führenden Spielen die Neugier wecken etc.).
- Aber auch völlig **zweckfreie Spiele** machen einfach nur Spaß und sind erlaubt.
- Schließlich können Kinder auch **etwas „von Gott und unserem Glauben“ im Spiel entdecken.** Aus den biblischen Aussagen, z.B. dass „Gott uns Menschen liebt und möchte, dass wir unsere Nächsten wie uns selbst lieben“, kann man für das gemeinsame Spiel ableiten:
 - Wir sollen *einander respektieren, im Umgang miteinander Regeln beachten*, einander nicht verletzen, *gemeinsam Aufgaben lösen* und uns dabei unterstützen, *Gerechtigkeit üben* und *fair zueinander sein* etc.
- Somit ist auch klar, dass **diskriminierende, ausgrenzende, menschenfeindliche, gewalttätige etc. Spiele im Kindergottesdienst nicht erwünscht sind.**

E) Tipps und Hinweise für Spielleiter/innen

1. Jedes Spiel muss man **so anleiten als wäre es das persönliche Lieblingsspiel!** Dazu muss ich **es selbst gut kennen** (d.h. am besten schon mal gespielt haben) und es in wenigen Sätzen anmoderieren.
2. **„Spiele spielen“ ist die beste Vorbereitung für Spielanleiter** - selbst Lust am Spielen haben und behalten! Um den Flow-Zustand wissen!
3. Wenn man die Beispiele einfach kurz *vormacht* und sich dabei quasi **„selbst zum Affen macht“**, fällt es den Mitspielern später auch leichter, sich „gehen zu lassen“.
4. Generell wollen wir „immer schön“ sein und gefallen – beim (Theater)Spielen sind wir auch mal hässlich, aber das ist gewollt! Dazu braucht es eine **Atmosphäre des Vertrauens!** **Deshalb jeglichen Druck herausnehmen:** Der Ball fällt beim Zuwerfen runter? Dann sagt der Spielleiter: „Nicht schlimm, hebt ihn wieder auf und wir spielen weiter.“
5. Es ist sinnvoll, für den Fall, dass die Spiele schneller als erwartet vorbei sind oder wenn man noch Zeit am Ende eines KIGOs übrig hat, **Ersatzspiele** in petto zu haben.
6. Grundsätzlich können alle Spiele, die Spaß machen, gespielt werden! Sie *müssen* nicht immer zur Geschichte/zum Thema passen, lassen sich aber oft durch kleine Änderungen „passend“ machen. „Blamierspiele“ aller Art sollte man jedoch lassen.

¹¹ Die folgende Aufzählung vgl. unter: Manfred Hilbert, Kindergottesdienstspiele, Gütersloh 2003, S. 8ff., von K. Rouwen ergänzt.

F) Welche Spiele sind für den KIGO geeignet?¹²

1. **Spiele zum Sich-Kennenlernen/ Spiele für den Anfang** (z.B. Namenskette, Zick-Zack)
2. **Spiele zum Abbau von Unruhe und Spannungen** (z.B. Obstkorb, Sprachverwirrung Hilbert S. 24: 2 Spieler gehen raus, 3-Silbenwort auf 3 Gruppen aufteilen, alle rufen gleichzeitig; Stoppzeichen vom Spielleiter; dann dürfen beide Spieler einen Tipp abgeben (z.B. „Altarkerze“).
3. **Spiele mit allen Sinnen/ Körperkontakt** (Glocke weiterreichen, ohne dass sie klingelt; Stille Post; Geruchsdosen-Memory; Verändern von 3 Merkmalen an der Kleidung)
4. **Spiele zum zur Ruhe kommen** (Phantasiereisen; Atemübungen, „Wie lange noch?“ Mit der Klangschale einen Gong erzeugen, alle hören still zu. Die Aufgabe: „Wenn der Ton vollkommen verklungen ist, wenn du gar nichts mehr hörst – bitte melden!“; „**Was ist in der Stille zu hören?**“ Eine Minute still zuhören. Ticken, Tropfen Wasserhahn, Heizung, Fliege, Atmen des Nachbarn... danach Austausch darüber; „**Ein-Minuten-Test**“: Leiter schaut auf die Uhr, gibt Startsignal. Nach ihrer Meinung nach genau einer Minute müssen die schweigenden Kinder einen Tennisball fallen lassen/ den Arm heben. Leiter schaut, wer am nächsten dran war.
5. **Zu biblischen Texten und Themen** (Gaben entdecken: 3 Gaben jeder Person auf einen Zettel notieren und die Zettel mischen; Person raten; KIGO-Maler; „Standbilder“)
6. **Spiele zur Gruppenfindung** (Familie Maier; Abzählen; Wollfäden ziehen; Symbol-Karten ziehen; Atomspiel)
7. **Rätsel zu biblischen Texten** (siehe S. 48ff. Hilbert)
8. **Spiele im Freien** (Kuhstall, Maus und Monster, Schwanzfangen, Prinzenrollen, Ochs am Berg (umdrehen, wenn Satz zu Ende gesagt ist; sich bewegende Kinder müssen zurück))

G) Wenn wir Kinder entscheiden ließen, wie *ihr* Kindergottesdienst aussehen soll, was würden sie sich wünschen?

- Bestimmt **spannend erzählte Geschichten**,
- **wenig still sitzen und viel Bewegung**, oder wenigstens so sitzen dürfen, wie sie wollen.
- Sie wünschen sich bestimmt, **dass sie kreativ sein dürfen** und genau das machen dürfen, was sie besonders gut kennen und können: nämlich **Spiele!!!**
 - Geschichten nachspielen, sich verkleiden,
 - mit Lego die Szenen nachbauen und andere Realitäten ins Spiel bringen - vielleicht würde an der Krippe eben auch der Notarzt im Playmobilauto vorbeikommen und Maria bei der Geburt helfen...
 - Vielleicht würden Sie zwischendrin auch ein Computerspiel machen...

Vielleicht sollten wir die Kinder einfach immer mal wieder ganz konkret fragen, was sie brauchen und was sie vielleicht verändern oder „bespielen“ wollen.

¹² Siehe auch: Manfred Hilbert, Kindergottesdienstspiele, Gütersloh 2003; ergänzt durch Katrin Rouwen.

H) Literaturhinweise

- Heimlich, Ulrich, Einführung in die Spielpädagogik, utb (4199), 3. Auflage, Bad Heilbrunn, 2015.
- Manfred Hilker, „Kindergottesdienst Spiele“, Gütersloh 2003.
- Martina Liebendörfer, „Gott im Spiel?! Ein religionspädagogisches Handbuch für die Arbeit mit unter Dreijährigen in Mutter-Kind-Gruppen und anderen Betreuungsangeboten für Kleinkinder“, Stuttgart Oktober 2011. (www.frauen-efw.de)
- Katrin Rouwen, Der Herr ist mein Hirte. KinderBibelSpiele zu Psalm 23, Hofgeismar 2012. www.ekkw.de/kigo/materialien
- Margit Franz, „Heute wieder nur gespielt“ - und dabei viel gelernt! Den Stellenwert des kindlichen Spiels überzeugend darstellen. Donbosco 2016.
- Ulrich Baer, „666 Spiele: für jede Gruppe für alle Situationen“, Seelze-Velber, ¹⁷2005.
- Arthur Thömmes, „101 Spiele für den Religionsunterricht für Kinder von 6 bis 10 Jahren“, Mühlheim an der Ruhr 2010.
- Anke Rieper, Luther-Spiele. 33 Aktionen rund um den Reformator, Neukirchen-Vluyn 2012.
- Gisela Dürr/ Martin Stiefenhofer, Schöne alte Kinderspiele. Ideen für Kinder aller Altersstufen, München 2011.
- Elke Hartebrodt-Schwier (Hg.), Das große Bibelspielebuch. 350 Gruppenspiele, Neukirchen-Vluyn ³2011. (nach Bibelstellen sortiert)
- Ursula Stöhr, Das Seniorenspielbuch. 250 praktische Anregungen für die Gruppenarbeit, Weinheim/Basel, ⁵2002.
- Martina Leppert (Hg.), Das Geocaching Buch zur Bibel, Kassel 2013.
- Volkmar Hahn, Warm-up. Spiele und Übungen für die Gruppenarbeit, Zentrum Verkündigung der EKHN, Frankfurt 2005.
- S. Beermann/M. Schubach, Spiele für Workshops und Seminare, Freiburg ³2012.
- Zamyat M. Klein, Kreative Seminarmethoden, Offenbach ⁷2013.
- Internet: www.spieledatenbank.de, www.spielekiste.de/archiv, www.gruppenspiele-hits.de, www.spielend-lernen.de

Rasantes Segensspiel zum Schluss

Mit einem Vers zum Mitsprechen für alle Kinder. Dazu rennt ein Kind im Innenkreis herum und bleibt vor einem beliebigen Kind stehen. Bei den Worten „*Gott stärkt mich*“ legt das Kind beide Hände auf *sein eigenes Herz*, bei „*und segnet dich*“ segnet es das zweite Kind, indem es die eigene Hand auf des anderen Kindes Schulter legt. Dann rennt das gesegnete Kind los. Bis alle einmal gesegnet sind, incl. Erzieherin und Anfangskind! (*Idee: wer noch nicht dran war, meldet sich so lange; oder wer dran war, setzt sich hin oder stellt die Beine über Kreuz... Bei großer Gruppe fegen im Schneeballsystem immer mehr Kinder los und segnen gleichzeitig. In einer KITA kann statt KIGO auch KITA gesprochen werden.*)

„Lieber Gott, lass deinen Segen jetzt durch unsren KIGO fegen. Gott stärkt mich und segnet dich!“
