

reli+ plus

Religionspädagogische Zeitschrift für Praxis & Forschung

05-06|2017



P.b.b. | Verlagsort 8010 Graz | 132039791 M

spielen

» Spiel im RU

Im Klassenraum Spielräume eröffnen heißt Begegnungen ermöglichen, neue Erfahrungen machen und Blicke wechseln.
Seiten 4 bis 7

» Spielräume

Standbilder und Spielimpulse zu verschiedenen Sinnesbereichen eröffnen spielend Raum zum Entdecken und Wahrnehmen.
Seiten 8 bis 11

» Damals&heute

Ein intergenerationelles Projekt, ein „Spieleklassiker“ und viele Spieletipps machen klar: Spielen hat immer Saison.
Seiten 12 bis 15

» Frei-Spiel

Dem „Wesen“ des Spiels auf der Spur: durch psychologisch-pädagogische Klärungen und theologische Impulse.
Seiten 16 bis 19

Weil du mir wichtig bist



MUTTER *Tochter* MUTTER
Tochter **ABO**

SONNTAGSBLATT

für Steiermark
52 mal Kraft für Leben

JA ich schenke meiner MUTTER / Tochter das SONNTAGSBLATT für ein Jahr um 36,40 Euro.

Als Abogeschenk wähle ich

- 10 Glückwunschkarten zu speziellen Anlässen mit Segenswünschen und Unterschrift von Bischof Wilhelm Krautwaschl.
- „Mamaherzeln“ von Zotter eine Pralinenschachtel mit 9 Schokoherzeln aus dunkler Schokolade mit rotem Schimmer.



Jetzt bestellen: 0316 / 8041-225 • service@sonntagsblatt.at

inhalt:

Impressum	2
Editorial	3
Aufs Spiel setzen <i>Adelheid Berger</i>	4
Spielräume <i>Andrea Scheer</i>	8
Spielen hat immer Saison <i>Herbert Stiegler</i>	12
Spielen macht frei <i>Monika Prettenthaler</i>	16
Spielend weise werden <i>Herbert Stiegler</i>	20
Infografik: Spielen wie damals <i>Monika Prettenthaler</i>	22
Buchrezension/Cartoon/Vorschau	24

Zum Titelbild:

Carsten Höller (geb. 1961), Objekt- und Installationskünstler, hat eines seiner verspielten Zeitlupekarussells auf der Biennale 2015 in Venedig gondeln lassen. Das Slow-Motion-Karussell weckt Assoziationen zu Vergangenen und zum Spiel, das den gewohnten Modus der Zeit beinahe auflöst.



impressum

Eigentümer und Herausgeber: Kompetenzzentrum für Religionspädagogische Schulbuchentwicklung an der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule der Diözese Graz-Seckau, Lange Gasse 2, 8010 Graz | Friedrich Rinnhofer, Vizerektor.

Redaktion: Monika Prettenthaler, Andrea Scheer, Heinz Finster, Herbert Stiegler, Friedrich Rinnhofer (CR), Renate Wieser (CvD).

Layout und Satz: Peter Kandlbauer.

Druck: www.flyeralarm.at

AboService: Sonntagsblatt für Steiermark, Bischofplatz 2, 8010 Graz. 0316/8041-225. aboservice@reliplus.at

reli+plus ist die religionspädagogische Zeitschrift für Praxis & Forschung der KPH Graz.

reli+plus ist ein Praxisbehef für ReligionspädagogInnen aller Schulstufen und erscheint fünf Mal jährlich. Der Jahresbeitrag beträgt € 12,-

Für AbonnentInnen der Wochenzeitung „Sonntagsblatt für Steiermark“ und des „Sonntag. Kirchenzeitung Katholische Kirche Kärnten“ ist der Bezug von **reli+plus** gratis. Wenn bis 1. November keine Abbestellung erfolgt, verlängert sich das Abonnement von **reli+plus** jeweils um ein weiteres Jahr.

www.reliplus.at



Quellen

- Seite 1: Foto: Winfried Woisetschlager
- Seite 3: Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Verlag 1991, 37 (Original 1938).
- Seite 3: Foto: Nadine Reyhani
- Seite 3: Kaupp, Hella: Auf Wiedersehen (Engel-Text), gekürzt entnommen aus: Andere Zeiten e. V. (Hg.): Der andere Advent 2016/17.

VOM TEMPELHÜPFEN ZUR LEARNING APP

Wann haben Sie zum letzten Mal gespielt? Nicht in der Schule aus didaktischen Gründen, sondern mit Freunden und Freundinnen, in der Familie oder in einem Verein? Sie befinden sich beim Spielen in guter Gesellschaft, denn diese menschliche Tätigkeit ist so alt wie die Menschheit selbst. Sie zählt zu den grundlegenden menschlichen Aktivitäten. Sie erfordert Kreativität, fördert den vergleichenden Wettkampf und setzt Energie und Kräfte frei. Wir widmen uns Geschicklichkeitsspielen, Karten- und Brettspielen, phantasievollen Figurenspielen, wir spielen Theater, Fußball oder auch Musik.

Der Begriff des Spielens hat für die Menschen eine zentrale, universelle Bedeutung. Der Begriff des „*Homo ludens*“ geht auf den niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga zurück, der in seiner gleichnamigen Publikation aus dem Jahr 1938 das Spiel als Ursprungsort aller großen kulturellen Bildungen angesehen hat. Er versteht unter „*Spiel*“ 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 ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.*“ (Huizinga, 1991, 37)

Diese Nummer von Reli+Plus beschäftigt sich im Beitrag von Adelheid Berger mit Spielen im Kontext des Religionsunterrichts. Im Beitrag für die Primarstufe beschreibt Andrea Scheer zunächst die Arbeit mit Bibeltexten anhand von Standbildern. Danach stellt Magdalena Hammer, eine Studierende der KPH Graz, eine Spelekarthei mit Spielimpulsen zu unterschiedlichen Sinnesbereichen zur Anwendung durch LehrerInnen im Schulalltag vor. Herbert Stiegler dokumentiert unter anderem ein intergenerationelles Projekt, in dem SchülerInnen einer NMS mit älteren Personen ins Gespräch kommen, wobei der Schwerpunkt auf der Frage nach dem Verhältnis von Arbeit und Freizeit in der Kindheit der SeniorInnen liegt. Danach beschreibt er Learning Apps für den Religionsunterricht. Monika Pretenthaler eröffnet in ihrem Beitrag für die Sekundarstufe 2 grundsätzliche philosophisch-theologische Zugänge zum Phänomen „Spielen“ und weckt auf der Seite der Infografik Erinnerungen an Spiele aus „Großmutterzeiten“ wie Tempelhüpfen oder Blinde Kuh.

Ich wünsche Ihnen gutes Gelingen, wenn Sie Impulse aus dieser Nummer von Reli+Plus aufgreifen, und viel Freude beim Spielen!

Friedrich Rinnhofer
friedrich.rinnhofer@reliplus.at



Friedrich Rinnhofer
Vizerektor der KPH Graz

Mit Wörtern spielen

*dreh dich um und sieh die kehrseite
entkleide dich des besserwissens
umlächle den eifer
herze die güte
knistere mit gefühl
ummantel das verlorene
lockere die eigentumsrechte
umschwärme die stille
genieße das wohnrecht im heiligen
lass dich verwirren
unterbiete dich nicht
wickel dich selbst um den finger
bleib vernarrt in die liebe
zieh an den schwächen segel auf
bleib stehen und fließe
necke das rosarot
taue vor dem brennenden dornbusch
lass dich besonnen*

Hella Kaupp



AUFS SPIEL SETZEN

Der Beitrag geht der Frage nach, warum es nur gut sein kann, in der Schule und im Religionsunterricht auf das Spiel und das Spielen zu setzen: um zueinander zu finden, miteinander in Kontakt zu treten, sich biblische Szenen neu zu erschließen, sich komplexen Themen vielschichtig und erfahrungsbezogen anzunähern und vieles mehr ...

Adelheid Berger



Spielfreude im RU

Ins Spiel kommen

Ein neues Schuljahr beginnt. Alles Neue, das damit einhergeht, darf auch eigens gewürdigt werden. Besonders in den ersten Klassen, aber auch in anderen neu zusammengesetzten Gruppen oder einfach deswegen, weil sich alle während der Ferien verändert haben, tut es gut, behutsam aufeinander zuzugehen und einander neu zu entdecken. Sich als Person zu zeigen, ist keine Selbstverständlichkeit. Unterschiedliche Spiele und spielerische Zugänge können hilfreich sein, den gemeinsamen Spielraum zu öffnen, füreinander aufmerksam zu werden, einiges an Informationen zu erhalten sowie die Gemeinschaft auf gleicher Augenhöhe erfahrbar zu machen und zu vertiefen.

- Sehr gerne eröffne ich mit *Name und Bewegung*: Alle stehen im Kreis, nacheinander nennt jede Person den eigenen Namen und macht eine eindeutige wiederholbare Bewegung. Wie im Chor wiederholen alle gemeinsam den Namen sowie die Bewegung. Nach einigen Runden zur Festigung beginnt das Spielen. Ich nenne meinen Namen, führe meine Bewegung aus und schließe Name und Bewegung einer anderen Person an, die dann ihrerseits so weitermacht. Varianten sind mit Freude denk- und machbar. Da die Namen mit einer Bewegung verknüpft sind, merke ich sie mir leicht. Das Spiel findet im Laufe des Schuljahres im Unterricht indirekt Fortsetzung, wenn ich SchülerInnen mit ihrer Bewegung „anspreche“ – und manchmal werde ich mit einer Bewegung an einen Namen erinnert.
- Die *Positionierung* nach Wohnorten im Raum gibt Aufschluss darüber, aus welchen Richtungen die SchülerInnen hier zusammenkommen. Weitere Möglichkeiten sind *Gruppenbildungen* nach bestimmten Merkmalen: Kinder, die einander schon kennen, die eine Schule/Klasse gemeinsam besucht haben, Hobby, Lieblingspeise, Anzahl der Geschwister, um nur einige Beispiele zu nennen. Die Herausforderung steigt, wenn dies ohne zu sprechen durchgeführt werden soll. *Aufstellungen* im Kreis oder in einer Linie – nach Größe, Wegzeit von zu Hause zur Schule, Aufstehzeit ... – ermöglichen in Anfangssituationen, das Muster zu durchbrechen, hauptsächlich mit jenen zusammen zu sein, die ich

schon kenne. Ich ermuntere die SchülerInnen dazu, einander vor dem Auflösen einer Gruppe oder einer Reihe zu sagen: „Schön, dass wir etwas gemeinsam haben.“

- Das Beobachten und Entdecken steckt in der Übung *3 Dinge verändern*. Zwei Personen stehen einander im Abstand von zwei Metern gegenüber. Person A sieht sich Person B eine Minute lang genau an und schließt die Augen. Person B verändert drei Dinge an sich, die Person A dann herausfinden muss. Je nach Auffälligkeit der Veränderungen überwiegen Spaß oder Spannung.

Spiele mit klaren Regeln bieten einen guten Rahmen, um miteinander in Kontakt und Kommunikation zu treten, ohne viel von sich preisgeben zu müssen. Sie fördern Aufmerksamkeit und Achtsamkeit füreinander. Die Lust am Durchbrechen von Regeln kann zu anderen Vereinbarungen führen, wieder Energie bringen und die Freude am Spielen lebendig halten. Durch Spiele, die den Beitrag der Mitspielenden im Fokus haben, werden Verschiedenheiten sichtbar und die Möglichkeit eröffnet, diese als Aspekte der Vielfalt wertzuschätzen und daran zu wachsen.

Zur Mitte hin und aus der Mitte

Spiele im Kreis haben eine ganz eigene Dynamik ... Alle stehen auf der Kreislinie in der ersten Reihe, sind von der Mitte gleich weit entfernt und halten angemessenen Abstand zueinander. Das ist dann der Fall, wenn bei aufrechter Haltung im Sitzen oder Stehen alle einander ins Gesicht schauen können. Die Verantwortung dafür liegt vorerst bei den einzelnen. So besteht die erste Übung darin, mit der eigenen Positionierung Sorge zu tragen, dass der Kreis wirklich rund ist. Die oftmals nötige Verfeinerung kann ohne Worte und Befehle vorgenommen werden.

Bei vielen Übungen und Spielen im Kreis geht es darum, über die Mitte zu gehen, in der Mitte zu stehen, sich zu zeigen, sich auszusetzen und wieder einen Platz zu finden. Die Bezogenheit der Menschen untereinander und unser Verwiesen-Sein aufeinander werden im Kreis besonders sichtbar und spürbar. Und das ist wirksam, ohne eigens benannt zu werden.

Christliche Gemeinschaft bezieht sich immer auf Christus, auf Gott. Aus diesem Verständnis heraus ist die Mitte der Ort Gottes, der Ort der Wand-

lung. Und von der Mitte her ergeben sich auch die Veränderungen im Spiel. Sobald ich mich in der Mitte gezeigt habe, bin ich eine andere als vorher. Und auch die anderen nehmen neue Positionen ein.

Wenn in einem Spiel nur die Mädchen oder die Buben einander rufen, macht sich Enttäuschung bei jenen breit, die in der Warteschleife verharren müssen. Wen lasse ich mitspielen, wen schließe ich aus? Was brauche ich, damit es Freude macht, mit allen im Spiel zu sein? Diese Erfahrungen und Fragen dürfen auch thematisiert und als Bild für andere Erfahrungen in der Welt genutzt werden. Manche Muster lassen sich auf diese Weise erkennen, benennen und auch überwinden.

Biblischer Spielraum

„In jenen Tagen kam Jesus aus Nazaret in Galiläa und ließ sich von Johannes im Jordan taufen. Und als er aus dem Wasser stieg, sah er, dass der Himmel sich öffnete und der Geist wie eine Taube auf ihn herabkam. Und eine Stimme aus dem Himmel sprach: Du bist mein geliebter Sohn, an dir habe ich Gefallen gefunden.“ (Mk 1,9–11; EÜ 1981)

Übungen zu Bewegung, Rhythmus, Impuls und Wahrnehmung bieten einen möglichen Schlüssel, diese Erzählung zu erschließen und erfahrbar zu machen.

- Alle SchülerInnen gehen im Raum. Auf das Kommando „Steht!“ frieren alle in der aktuellen Bewegung ein (Freeze). Das Kommando „Geht!“ erlaubt das Weitergehen. In einer Variante kommt das Kommando dann nicht mehr von außen – wer den Impuls verspürt, im Gehen innezuhalten, bleibt stehen, alle anderen ebenso. Das Weitergehen erfolgt nach demselben Prinzip. Diese Übung weitet die Wahrnehmung vom bloßen Sehen hin zum Achten auf alle, die sich im Raum bewegen. Sie erlaubt damit zu experimentieren, ob ich einfach nur mitmache oder die Führung übernehme. Im Miteinander wird bald ein Rhythmus der Gruppe erkennbar. Etwas Gemeinsames, an dem sich alle orientieren, das nicht greifbar, aber deutlich spürbar ist.
- Das beliebte Spiel „Mein linker/rechter Platz ist frei ...“ liefert einen weiteren Zugang. Alle sitzen auf Sesseln im Kreis. Ein Sessel ist frei. Die Person links vom freien Platz ruft mit dem Satz „Mein rechter Platz ist frei, ich wünsche mir N. herbei“ eine andere Person zu sich. Um das Tempo zu erhöhen, können die beiden Personen neben dem freien Sessel mit der Hand auf die Sitzfläche klopfen. Wer schneller ist, darf wünschen. Damit kann auch die Herausforderung verknüpft werden, eine Sitzordnung nach bestimmten Kriterien herzustellen. Besonders interessant ist die stille Variante des Spieles. Wer neben dem freien Platz sitzt, nimmt mit einer Person aus dem Kreis Blickkontakt auf



Wertschätzende Rück(en)meldungen.

Foto: Adelheid Berger

und veranlasst diese dadurch, den freien Platz einzunehmen. Nicht immer gibt es erwünschte Reaktionen. Daraus erwächst die Möglichkeit, mit einer anderen Person in Beziehung zu treten, die meinen Blick rasch aufnimmt.

Wie passt nun die Erzählung von der Taufe Jesu dazu? Alle gehen im Raum, bis eine Person stehenbleibt und so die Rolle von *Jesus* einnimmt. Auch die anderen stoppen und wenden ihre Aufmerksamkeit zu *Jesus* hin. Durch Blickkontakt wählt dieser einen Täufer *Johannes*, der zu *Jesus* hinget und ohne Worte die Taufhandlung vornimmt. Ist diese vollzogen, bleiben beide im Freeze. Nun liegt es bei den anderen, die *Stimme aus dem Himmel* sprechen zu lassen: „*Du bist mein geliebter Sohn/meine geliebte Tochter, an dir habe ich Gefallen gefunden.*“

Es gilt zu warten, bis eine Person den Impuls dazu verspürt und die Stimme erhebt. Es kann auch vereinbart werden, dass alle den Satz sprechen – gemeinsam im Chor oder auch zeitversetzt. Nach drei Sekunden des Innehaltens löst sich die Szenerie auf und alle gehen weiter, bis sich erneut ein *Jesus* findet. Je nach Gruppengröße und Dynamik können alle jede Rolle einmal einnehmen, oder die Übung wird nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen (3 bis 5) beendet.

Im Anschluss kann verschiedenen Fragen nachgegangen werden, abhängig vom Kontext, in dem die Textstelle bearbeitet wird.

- Wie entscheide ich mich, die Rolle von *Jesus* einzunehmen?
- Was bewegt mich dazu, die Taufe empfangen/erneuern zu wollen?
- Fällt es mir leicht, den Auftrag zu taufen zu übernehmen?



Spiel darf zweckfrei sein, verschafft Atem-pausen, ist meditativ, führt zu Selbstver-gessenheit, bringt frische Energie, eröffnet Freiräume und ist Aus-druck innerer Prozesse. Es ist immer Experi-ment, un verfügbar und ergebnisoffen.

Adelheid Berger

- Was bedeutet es für mich, als Stimme aus dem Himmel zu sprechen?
- Was klingt in mir an, wenn ich die Stimme aus dem Himmel höre?
- Welchen Unterschied macht es, ob die Stimme von einer Person, im Chor oder von mehreren Personen nacheinander gesprochen wird?
- Wann höre ich im Alltag einen solchen oder ähnlichen Satz und von wem?

Die Themenfelder Berufung, Nachfolge oder Gottesbeziehung könnten auf diese Weise zugänglich gemacht werden. Eine besondere Dichte an Erfahrungen wird möglich, wenn diese Übung im liturgischen Rahmen stattfinden kann.

Zielgerichtet und ergebnisoffen

Neben *spiel- und erlebnispädagogischen Ansätzen* und *Anklängen an Bibliolog und Bibliodrama* finden sich vor allem in der *Theater- und Dramapädagogik (Drama in Education)* viele Anknüpfungspunkte, die es wert sind, im Religionsunterricht verankert zu werden.

Drama in Education wird verstanden „als Experimentierfeld im pädagogischen Kontext für reale Entscheidungen, als Hilfe für zielgerichtetes und ergebnisoffenes Handeln“ und „als Möglichkeit, reale Vorgänge intellektuell, emotional und körperlich zu begreifen, um leichter aktiv zu werden.“ (ÖBV) In Großbritannien ist Drama als Schulfach seit den 1950er Jahren etabliert, im deutschen Sprachraum hat Dramapädagogik in den 1980er Jahren im Fremdsprachenunterricht Einzug gehalten. In Österreich läuft die Verbindung häufig über das Unterrichtsfach „Darstellendes Spiel“ oder



Skulptur aus dem Spiel LEBENS_WERT.

Foto: Adelheid Berger

„Theatersport“, und manche Schulen haben „Drama“ in ihrem Programm etabliert. Während Theater darauf abzielt, ein Stück auf die Bühne zu bringen und ein Publikum damit zu begeistern, zu unterhalten und zu berühren, eröffnet Drama mit Theatermethoden einen Raum, in dem die Spielenden in eine Geschichte eintauchen und diese im Spielen gleichsam von innen her bearbeiten. Ein sogenannter *Pretext* bildet Rahmen und Ausgangspunkt, von dem aus eine Handlung entwickelt und vorangetrieben wird.

Für einen intensiven Prozess empfiehlt es sich, einen größeren Zeitraum zur Verfügung zu haben. Zwar ist es auch möglich, die Spielsequenzen eines Pretextes den Unterrichtsstunden entsprechend zu portionieren. Beim Wiedereinstieg z. B. nach zwei Tagen braucht das Anknüpfen allerdings besonderes Augenmerk. *Einkehrtage* im Rahmen der religiösen Übungen sind daher eine wunderbare Gelegenheit für dramapädagogisches Arbeiten.

■ Ein Beispiel soll darauf Appetit machen ...

Unter dem Titel *LEBENS_WERT* werden ethische Entscheidungen, umfassender Schutz des Lebens und Sexualität thematisiert. Nach einer Einstiegsübung zu Entscheidungen wird eine Definition gesucht, wann das Leben eines Menschen beginnt und wann es endet. Diese bildet die Grundlage für Gesetzesentwürfe zum umfassenden Schutz des Lebens, die in drei Unterausschüssen formuliert und anschließend im Parlament zur Diskussion und Abstimmung gebracht werden.

Im Anschluss wird mit der Vorgabe „Eine 17-Jährige stellt mit Überraschung fest, dass sie schwanger ist“ diese Figur entwickelt und gezeichnet – Name, Familiensituation, soziales Umfeld, Hobbys, Freundeskreis, Ausbildungssituation ... Sodann werden in Gruppen Situationen gespielt, wie die Themen Sexualität und umfassender Schutz des Lebens in der Familie bzw. im Freundeskreis präsent sind. Um der *Wahrheit* auf die Spur zu kommen, wird inszeniert, wem dieses Mädchen zum ersten Mal von ihrer Schwangerschaft erzählt. Mit der Methode *Dorftratsch* wird verdeutlicht, wie Leute über ungeplant schwangere Minderjährige reden. *Expertinnen* werden bestimmt, die erzählen, was wirklich passiert ist. Alle schreiben *Tagebucheinträge* in der Rolle der Hauptfigur, die dann (auszugsweise) vorgelesen oder zum Lesen ausgestellt werden. Auf dem *heißen Stuhl* können alle in die Rolle der Beteiligten schlüpfen und sagen, worin deren Verantwortung besteht.

Die Protagonistin geht durch eine Gedankenallee, trifft ihre Entscheidung und plant die nächsten Schritte. Zum Abschluss wird ihr von unterschiedlichen Menschen aus ihrem Umfeld Zuwendung und Unterstützung in einer *Skulptur* angeboten, aus denen sie für das *Abschlussbild* jene wählen kann, die ihr guttun.

In der Übung *marking the moment* gehen alle Mitspielenden in jene Position und Haltung, in der sie größte Intensität wahrgenommen oder eine wichtige Erkenntnis gewonnen haben. Frei von jeder Diskussion wird das dann auch ausgesprochen.

Mit viel Humor, Freude und Engagement sind die SchülerInnen bei der Sache, erwarten voller Spannung, wie es weitergeht, manchmal fließen auch Tränen. Erkenntnisse werden gewonnen, Fragen diskutiert und die Erzählung vom Engel, der Maria die Geburt eines Sohnes ankündigt, sowie ihr Loblied auf Gott (Lk 1,39–56) lassen sich mit neuen Augen lesen.

Leichtes Spiel

Es macht Sinn, sich bewusst zu machen und zu erinnern, welche Spiele ich selbst gerne gespielt habe und immer noch spiele. Fundgruben gibt es viele. Was ich kenne und ausprobiert habe, kann ich auch anleiten und vermitteln.

Spiel darf zweckfrei sein, verschafft Atempausen, ist meditativ, führt zu Selbstvergessenheit, bringt frische Energie, eröffnet Freiräume und ist Ausdruck innerer Prozesse. Es ist immer Experiment, unverfügbar und ergebnisoffen. Wir wissen nicht,



Vorstellungen über die „Anderen“ ins Spiel bringen.

Foto: Adelheid Berger



Quellen und Literaturtipps

- Allan Owens Applied Drama, abrufbar unter: allanowens.com/
- Greschonig, Herwig et al.: Dramapädagogik und Ökologisierung im Unterricht, hrsg. vom Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Kunst, Wien: 2001, abrufbar unter: www.oekolog.at/fileadmin/oekolog/dokumente/Dramapaedagogik_OEkologisierung_im_Unterricht_2001.pdf
- KMS Grundsteingasse: Dramapädagogik, abrufbar unter: grundsteingasse.schule.wien.at/theater/drama-in-education/
- Matthiae, Gisela: Clownin Gott. Eine feministische Dekonstruktion des Göttlichen, Stuttgart/Berlin/Köln: Kohlhammer 1999.
- Modellschule Graz. Privates Gymnasium mit bildnerischem Schwerpunkt: Drama- und Theaterpädagogik, abrufbar unter: www.modellschule.at/cms/index.php/paedagogik/drama-theaterpaedagogik
- Österreichischer Bundesverband für außerberufliches Theater (ÖBV). Schule/Jugend/Amateur: Drama in Education, abrufbar unter: oebvtheater.at/drama-in-education_deutsch/
- Pfandl-Waidgasser, Andrea: Spielerischer Ernst. Clowneske Interventionen in der Krankenseelsorge, Stuttgart: Kohlhammer 2011.
- Schmidt, Birgit: Die Kunst spielend zu leben, in: Der Apfel. Zeitschrift des Österreichischen Frauenforums Feministische Theologie 93 / 1 (2010) 10–14.
- schule.at. Österreichisches Schulportal: Darstellendes Spiel, abrufbar unter: www.schule.at/portale/darstellendes-spiel.html
- Siebert, Katharina: „Irgendwie Anders“. Methode Dramapädagogik im schulischen Unterricht, Wien: 2011 (= Diplomarbeit Universität Wien), abrufbar unter: othes.univie.ac.at/14869/1/2011-05-23_7702596.pdf
- Spolin, Viola: Improvisationstechniken für Pädagogik, Therapie und Theater, Paderborn: Junfermann 2010.
- Tselikas, Elektra I.: Dramapädagogik im Sprachunterricht, Zürich: Orell Fuessli 1999.

wie es sich entwickelt und was dabei herauskommt.

Im Spielen von Geschichten vernetzen wir verdichtete Erfahrungen von Menschen mit den eigenen. Die gespielten Als-ob-Situationen schaffen Betroffenheit und führen zu tiefgreifenden und nachhaltigen Erkenntnissen und zu neuen Perspektiven für verantwortungsvolles Handeln. Solches Lernen ist immer auch soziales Lernen und dient dazu, das zu heben, was SchülerInnen schon wissen und können. In Rollen können sie sein, wie sie sind und doch nicht bzw. sein, wie sie nicht sind und doch. Darin liegt die Möglichkeit, dass unerwartet und doch erhofft das Göttliche hereinbricht und uns tiefgreifend verwandelt. Und weil das lateinische Wort „ludus“ sowohl Spiel als auch Schule bedeutet, kann es nur gut sein, wenn Spielen Schule macht. ◉



Mag^a Adelheid Berger,

katholische Theologin und Religionslehrerin am BG/BRG Gleisdorf/Stmk., Referentin im Bildungshaus Mariatrost/Stmk. für liturgisches Feiern im feministisch-ökumenischen Kontext sowie Lehrbeauftragte am Institut für Katechetik und Religionspädagogik der Katholisch-Theologischen Fakultät Graz.



SPIELRÄUME

Im Bereich der Elementar- und Primarbildung stellt das Spiel einen wesentlichen Beitrag zur Selbstentfaltung, zur Weltentdeckung und zum Finden von Handlungsoptionen zur Verfügung. Spielen im religionspädagogischen Kontext – eingebunden in die Konzeption und Anleitung von Unterrichtsprozessen – bewegt sich im Spannungsfeld von Zweckfreiheit und einer Didaktisierung bzw. Funktionalisierung spielerischer Elemente.

Andrea Scheer
Magdalena Hammer

Im Religionsunterricht der Primarstufe werden Elemente des Spiels in unterschiedlichen Phasen des Unterrichts angeboten, um soziale, kreative, kognitive wie auch ästhetische und performative Kompetenzen (vgl. Kiss 2009, 23–25) zu fördern.

- Interaktionsspiele: Kennenlernspiele, Spiele zum sozialen Lernen, Spiele zum ganzheitlichen Lernen ...
- Lernspiele: Brettspiele, Kartenspiele, Spiele mit Spielvorlagen, Leporello, Puzzle ...
- Szenische Spiele: Rollenspiele, Jeux Dramatiques (Ausdrucksspiel aus dem Erleben), Impulse aus dem Zugang „Theater der Unterdrückten“ (szenisches Improvisieren), Bibliolog, Bibliodrama, Arbeit mit Standbildern, Elemente des „Playing Arts“, Aspekte von „Godly Play“ ...
- Digitale Spiele: in Form von Lernspielen in offenen Unterrichtsarrangements

Spielend lernen

Im Beitrag werden auf den Seiten 8 bis 9 Zugänge zur Arbeit mit Standbildern beschrieben. Exemplarisch wird dazu mit dem biblischen Text Mk 4,35–41 bzw. mit den Parallelfassungen (Mt 8,23–27/Lk 8,22–25) gearbeitet. Die Evangelisten geben in dieser Perikope Antwortmöglichkeiten auf die Frage: Wer ist dieser Jesus von Nazaret für die Menschen? Die biblischen Texte können weiters für SchülerInnen Türen öffnen, um in die Welt der Wundererzählungen einzutreten.

Uta Pohl-Patalong (2010, 103–106) bezeichnet spielerische, ganzheitlich-kreative Zugänge zu biblischen Texten als „erfahrungsbezogen“, insofern sich durch solche Zugänge die biblischen Texte als lebensrelevant für Menschen heute erweisen können.

Auf den Seiten 10 bis 11 stellt Magdalena Hammer, Studierende der KPH Graz, einen Auszug aus ihrer Bachelorarbeit zum Thema „Ganzheitliches Lernen unterstützt durch selbsterstelltes didaktisches Material“ vor. Magdalena Hammer entwickelt eine Spielkartei mit Spielimpulsen zu unterschiedlichen Sinnesbereichen zur Anwendung für LehrerInnen im Schulalltag – am Beginn, für Zwischendurch oder für das Abschließen. Auf der Homepage www.reliplus.at sind weitere Auszüge aus der Spielkartei zu finden.

Arbeit mit dem Standbild Figuren/Skulpturen entstehen

In Gruppen aus mehreren SchülerInnen (4–6) entstehen Figuren/Skulpturen zu vorgegebenen Begriffen. Die Begriffe können sich z. B. auf die jeweils zu bearbeitende biblische Textstelle beziehen. Beim „Bauen“ der Standbilder kann die Anregung gegeben werden, die Sprache wegzulassen.

Ein Signal (Gong, Triangel) leitet die Übung ein, der Begriff wird genannt, für diesen wird durch Bewegung Ausdruck gefunden, und mit einem nächsten Signal frieren alle ihre Bewegungen ein und die Figur/Skulptur steht kurz still.

Mögliche Begriffe: eine gerade Linie/ein großes Durcheinander/in einem Boot sitzend/auf einem Boot schlafend/voll entspannt/gelähmt vor Angst.

■ Weiterarbeit:

– **Variante I:** Skulpturen durch einen Schnappschuss festhalten, mit Abstand auf das Foto schauen mit der Frage: Was sehe ich? (Hinweis auf ICH-Botschaften und auf das Weglassen von Bewertungen).

– **Variante II:** Eine Gruppe lädt ein, sich ihre Skulptur anzuschauen, und wird im Anschluss von den besuchenden Gruppen auf einem Papierbogen mit „Wortgeschenken“ beschenkt.

Figuren/Skulpturen verändern sich

■ In der 2er-Gruppe

Das kreative Tun in 2er-Gruppen kann anregen, das Eigene zu gestalten.

Eine Person bringt den Körper in eine Haltung, die zweite Person nimmt den Impuls auf und stellt sich in die Szene dazu. Die erste Person geht aus der Szene heraus, schaut mit Abstand auf das Gewordene und positioniert sich neu. Auch hier können wieder Impulswörter aus dem Text begleiten: Stille/Drunter und Drüber/Konzentration – ganz bei sich sein/suchend/...

■ In der großen Gruppe

Dieses Spiel kann auch so angeleitet werden, dass alle MitspielerInnen in einem Außenkreis stehen, im Innenkreis beginnt eine erste Person, einen Teil einer Skulptur zu gestalten, eine zweite Person aus dem Außenkreis baut sich dazu, nach einem kurzen Moment wechselt die erste Person wieder in den Außenkreis und eine weitere Person aus dem Außenkreis ergänzt die Skulptur im Innenkreis.

Bezüge zum biblischen Text: Zuhören/Schlafen/in einen Winkel verkriechen/aufwecken/beruhigen/machtvoll auftreten/sich wundern/...

Textarbeit

Die im Folgenden angeführten Textgrundlagen bieten Lerngelegenheiten für SchülerInnen, um den biblischen Text kennenzulernen bzw. zu vertiefen. Nach einer Phase der Textbegegnung durch eigenständige Arbeit am Text, PartnerInnenarbeit, Erzählen-Zuhören ... wird der Text in einer Szenenfolge, in einer „Bildgeschichte“, in der ein Bild nach dem anderen entsteht, aufbereitet – im SchülerInnenheft, auf einzelnen Papieren in Einzel- oder Gruppenarbeit.

Standbild

Eine Gestalterin/ein Gestalter kann mit einer Gruppe die inneren Bilder (siehe „Bildgeschichte“) umsetzen, indem diese/dieser die Gruppenmitglieder in ein Bild stellt und aktiv Körperhaltungen formt sowie Entscheidungen zu Nähe und Distanz der Figuren zueinander trifft. Während dieser kreativen Phase macht es Sinn, auf Sprache zu verzichten.

■ Weiterarbeit:

– **Variante I:** Es werden Fotos aus unterschiedlichen Perspektiven gemacht, mit diesen kann in der Klasse, aber auch in liturgischen Kontexten weitergearbeitet werden, indem den Szenen eine Überschrift gegeben wird, indem Texte zu den Bildern verfasst werden ...

– **Variante II:** Die Spielleitung klopft den Darstellenden auf die Schulter und diese vervollständigen, wenn möglich, Sätze („Ich bin ...“), geben ein Echo auf Fragen („Welche Frage wird in dir laut?“), geben Auskunft über emotionale Stimmungen („Welches Gefühl breitet sich aus?“), tun in der Rolle eine Frage laut kund.

– **Variante III:** Miterlebende von außen stellen sich hinter einen Mitspieler/eine Mitspielerin und spiegeln eine Beobachtung in Bezug auf die Jesusfigur (z. B. „Ich sehe, du schaust Jesus direkt an, du stehst Rücken an Rücken zu Jesus“).

– **Variante IV:** Miterlebende von außen lösen MitspielerInnen ab und stellen sich in das Standbild hinein. Erneut kann mit den Impulsen experimentiert werden.

■ Weiterarbeit mit den Spielerfahrungen

An den Spielerfahrungen der SchülerInnen kann vielfältig angeknüpft werden, indem die Personen, die Orte, die Gegenstände mit den Erkenntnissen aus dem Lernprozess in Kommunikation gebracht werden:

– Neu im Spiel habe ich entdeckt für mich, dass Jesus/dass die Frauen/dass die Männer/dass die am Ufer Zurückgebliebenen/dass die Mitfahrenden im Boot ...

– Neu im Spiel habe ich entdeckt für mich, dass das Wasser/dass das Boot/dass das Tosen und Dröhnen/dass die Stille ...

– Ich bin verwirrt nach dem Spiel, weil Jesus ...

weil das Wasser ...

– Der biblische Text ist interessant für mich, weil ...

– Der biblische Text macht mir Schwierigkeiten, weil ...

■ Mk 4,35–41 (Evangelium in leichter Sprache)

Einmal fuhr Jesus mit den Jüngern in einem Boot.

Das Boot war auf einem See.

Auf einmal kam ein großer Sturm.

Durch den Sturm kam viel Wasser in das Boot rein.

Viel Wasser im Boot ist gefährlich.

Weil das Boot von dem Wasser untergeht.

Und alle ertrinken.

Aber Jesus merkte gar nichts.

Jesus war eingeschlafen.

Die Jünger weckten Jesus.

Die Jünger schrien: Jesus, wir gehen unter.

Stört dich das gar nicht?

Jesus wurde wach.

Jesus stand auf.

Jesus sagte zum Sturm: Sei still.

Der Sturm hörte auf.

Der Sturm war still.

Das Wasser vom See wurde auch still. ○



Die Weltzeit (griech.: aion) ist ein Kind, das spielt, das die Brettsteine hin- und hersetzt. Das Königreich gehört einem Kind.

Heraklit



Quellen und Literaturtipps

■ Evangelium in leichter Sprache, abrufbar unter: www.evangelium-in-leichter-sprache.de/

■ Heimlich, Ulrich: Einführung in die Spielpädagogik, Stuttgart: UTB 2014.

■ Kiss, Oliver: Das Spiel als bildungstheoretische Dimension der Religionspädagogik, Göttingen: V&R unipress, 2009.

■ Klöpfer, Diana/Schiffner, Kerstin: Gütersloher Erzählbibel, Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus 32004.

■ Pohl-Patalong, Uta: Bibel lesen. Die Kraft der heiligen Texte, Freiburg: Herder 2010.

■ Seidl, Marina: Die 50 besten Spiele für den Religionsunterricht, München: Don Bosco Verlag 2015.

■ Themenheft: Das Spiel des Kindes, in: Kindergarten heute Spezial. Wissen kompakt (2016).

■ Themenheft: Theater mit Kindern, in: IXYPSILONZETT. Das Magazin für Kinder- und Jugendtheater. 2 (2016).

■ Themenheft: Theologie und Spiel, in: Schulfach Religion 30 (2011).

■ Zimmermann, Mirjam/Rahmsdorf, Olivia: Art. Spielen Spiel (Februar 2017), abrufbar unter: www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100251/



Kompetenzen, die durch die vorgestellten Anregungen gefördert werden

Die Lernenden können ...

■ durch körperliche, performativ-inszenierende Ausdrucksformen zu biblischen Inhalten (Wundererzählung) in ihrer Komplexität Stellung beziehen.

■ mit vertrauten, mit unerwarteten und/oder mit fremden Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten und -optionen experimentieren.

■ die Wahrnehmungsfähigkeit in Bezug auf Selbst- und Weltwahrnehmung erweitern.

■ sich mit dem Deutungsmuster auseinandersetzen, dass soziale Wirklichkeit im Wechselverhältnis von Wahrgenommen-Werden und Wahrnehmen entsteht.



Bewegung

Lebende Buchstaben und Zahlen

- > Gemeinsam bilden die Kinder mit ihrem Körper stehend oder liegend eine oder mehrere Zahl/en bzw. einen Buchstaben ein Wort nach.
- > Die Lehrperson nennt oder schreibt einen Buchstaben, ein Wort oder eine Zahl auf die Tafel.
- > Ein Foto motiviert die Kinder.



„Jetzt übernimmst du die Leitung und gibst deiner Gruppe Tipps.“
 „Versuche es ohne zu sprechen! Nimm die Personen an der Hand!
 Fällt dir das leichter?“

Tipp

Kompetenzen

- > Ganzheitliche Wahrnehmung
- > Kooperative Fähigkeiten
- > Raum und Lage erfahren
- > Kooperation



Entspannung

Fantasie Massage

- > Jedes Kind dreht den Rücken zum rechten Kind.
- > Themen: Kekse/ Pizza backen, Wetter/ Tiere/ Berufe nachstellen,...
- > Reihum kann jedes Kind eine Idee miteinbringen oder „weiter“ sagen.



„Entspanne dich, atme tief durch und schließe deine Augen!“
 „Mit Gefühl und vorsichtig das Blech säubern,
 Teig kneten/ ausstreichen/ ausrollen, mit Zutaten belegen,...“
 „Welche Ideen hast du?“
 „Bedanke dich für die Massage!“

Tipp

Kompetenzen

- > Taktile Wahrnehmung
- > Respektvoller Umgang
- > Selbstwahrnehmung
- > Zur Ruhe kommen



Bewegung

Spiegelbild

- > Zwei Kinder stehen sich gegenüber.
- > Ein Kind gibt die Bewegung oder eine Mimik vor.
- > Das andere Kind spiegelt diese.
- > Nach kurzer Zeit werden die Rollen getauscht.



„Bewege dich ganz langsam und jetzt schneller!
 Ist es für dich, als Spiegelbild, einfach die Bewegung nachzumachen?“

„Stell dir vor du bist in einem kleinen/großen Raum!“

„Steh auf einem Bein und bewege dich!“

„Berühre mit einer Hand den Boden und bewege dich!“

Tipp

Kompetenzen

- > Ganzheitliche Wahrnehmung
- > Aufmerksamkeit
- > Koordinative Fähigkeiten
- > Einfühlungsvermögen



Entspannung

Mit der Welle atmen

- > Jedes Kind sucht sich einen Platz im Raum, wo es sich wohlfühlt.
- > Alle Kinder schließen die Augen.
- > Hände auf den Bauch legen.
- > Durch die Nase langsam und tief einatmen → Bauch soll sich heben.
- > Durch den Mund langsam ausatmen → Bauchraum dann Brustkorb leeren.



Tipp

„Stelle dir eine Meereswelle vor. Sie kommt auf dich zu.“
 „Die Welle hat ihren Höhepunkt erreicht und zieht sich wieder zurück.“

Kompetenzen

- > Selbstwahrnehmung
- > Achtsamkeit
- > Spannungen und Stress abbauen
- > Stille erleben und genießen





Wahrnehmung

Blindenführung

- > Ein Kind schließt die Augen und lässt sich vom anderen Kind langsam durch den Raum führen.
- > Hindernisse können eingebaut werden. Aufpassen!
- > Zuerst spricht das führende Kind dazu, dann ohne Sprache.
 - „Wähle jemanden aus, dem du vertrauen kannst.“
 - „Lege deine Hände auf die Schultern und führe deine/deinen Partner/in vorsichtig durch den Raum.“
 - „Nimm nur eine Hand, dann nur einem Finger!“
 - „Berühre sie/ihn nicht, sag nur den Weg an!“
 - „Versuche sie/ihn mit Signalen durch den Raum zu führen!“ (Body Percussion)



Tipp

Kompetenzen

- > Ganzheitliche Wahrnehmung
- > Respektvoller Umgang
- > Aufmerksamkeit
- > Vertrauen

Wahrnehmung



Treffende Blicke

- > Evtl. die Klasse in zwei Gruppen aufteilen.
- > Die Kinder stehen Schulter an Schulter eng aneinander.
- > Alle blicken auf den Boden und jede/r wählt gedanklich ein Kind aus, welches er/sie später anschauen will.
- > Bei „Eins, zwei, drei!“, heben alle den Kopf und schauen das gedanklich ausgewählte Kind mit großen Augen an.
- > Treffen sich die Blicke, verlassen die Kinder den Kreis.
- > Der Kreis wird immer kleiner.



Tipp

Kompetenzen

- > Visuelle Wahrnehmung
- > Aufmerksamkeit
- > Andere bewusst wahrnehmen
- > Konzentration



Reflexion

Der Wetterbericht

- > Jede Ecke im Raum verkörpert eine Wetterzone.
- > Sonne = gut gelaunt/ verstanden Sturm = wütend/ ich habe noch Fragen
- > Regen = traurig/ nicht verstanden Nebel = nachdenklich/ ich schaffe es
- > Die Kinder stellen sich gemäß ihrer Stimmung in eine der vier Ecken.
- > Gefühle und Lernerfahrungen miteinander besprechen.



Tipp

„Es ist höchste Zeit für den Wetterbericht!“
 „Erzähle uns, was dich glücklich/ traurig/ nachdenklich/ wütend macht!“
 „Können wir dir helfen? Was würde dich glücklich machen?“

Kompetenzen

- > Selbstwahrnehmung
- > Achtsamkeit
- > Empathie entwickeln
- > Aufmerksamkeit

Reflexion



Der ErzählerInnensessel

- > Ein Kind darf etwas aus seinem Leben erzählen.
- > Das sprechende Kind bekommt einen Gegenstand in die Hand.
- > Alle Kinder hören dem Kind aufmerksam zu.
- > Wenn die Geschichte zu Ende ist, darf es ein Kind auswählen, welches beim nächsten Erzählersesselkreis an der Reihe ist.



Tipp

„Was hast du gestern/ in den Ferien/ am Wochenende... erlebt?“
 „Wer hat dich dabei begleitet?“
 „Was hat dich glücklich/ traurig gemacht?“

Kompetenzen

- > Selbstwahrnehmung
- > Achtsamkeit
- > Empathie entwickeln
- > Aufmerksamkeit

SPIELEN HAT IMMER SAISON

Spielen hat immer Saison – und so besuchen SchülerInnen einer vierten NMS-Klasse im Rahmen eines intergenerationellen Projekts ältere Menschen und lernen deren Spieleerfahrungen kennen. Immer Saison hat auch ein „Klassiker“ des Spielens im RU, nämlich Bibelfußball ...

Herbert Stiegler

„Die Mutter hielt nichts vom Spielen ...“

Lebenswelten haben sich in den letzten Jahrzehnten stark verändert. Mitunter führt das dazu, dass Jugendliche und Ältere einander fremd werden. Hier können Begegnungen zwischen jungen und alten Menschen den Austausch von Erfahrungen fördern und damit auch gegenseitiges Verständnis und Akzeptanz schaffen.

Vor diesem Hintergrund besuchen die SchülerInnen der vierten Klassen der NMS Gleinstätten/Stmk. die BewohnerInnen des „Betreubaren Wohnens“ vor Ort. Vier Termine stehen im Schuljahr zur Verfügung. Eine Gruppe von max. zwölf Jugendlichen kommt unter Anleitung der Religionslehrerin Veronika Tockner und der Leiterin der Einrichtung, Maria Mörth, mit den BewohnerInnen ins Gespräch. Einen Schwerpunkt der Gespräche bildet das Verhältnis von Arbeit und Freizeit in der Kindheit und Jugendzeit der BewohnerInnen.

Folgende Fragen dienen als Orientierungsleitfragen für die Gespräche:

- Wie hat ein durchschnittlicher Tag ausgesehen, als die BewohnerInnen 14 Jahre alt waren? Hatten sie „Freizeit“ und wie wurde diese gestaltet?
- Welche Jugenderinnerungen haben die BewohnerInnen zum Thema „Spiel“? Welche Spiele kannten und spielten sie? Was waren ihre Lieblingsspiele?

Pfarrer Josef Konrad, 82 Jahre, im Gespräch mit Elisa Schmidt, 14 Jahre

Mit 14 hatte er am Nachmittag meist von 13.00 bis 15.00 Uhr Freizeit, danach wurden die Hausaufgaben gemacht. Er kannte Spiele wie Handball, Stockball und Fußball, wobei Fußball noch gar nicht so üblich war. Seine Lieblingsspiele waren Handball und Stockball.



Pfarrer Josef Konrad mit Jugendlichen.

Foto: Veronika Tockner

Resi und Anton Mayer, 74 und 76 Jahre, im Gespräch mit Manuel Schebath und Christoph Stoff, beide 14 Jahre

Freizeit hatten beide genug. Der Alltag war ein ganz normaler damals in der Landwirtschaft. Am liebsten waren sie im Wald. Es wurde schon Ball gespielt – Fußball. Es gab auch eine Spielküche und Puppen. Sie spielten gern „Mensch ärgere dich nicht“.



Resi und Anton Mayer.

Foto: Veronika Tockner

Johann Fauland, 88 Jahre, im Gespräch mit Lisa Pichler, 14 Jahre

Mit 14 war er in Kroatien, in einem Panzergraben, kam sogar vor das Kriegsgericht und sollte erschossen werden. Seine Jugend war geprägt von viel Arbeit in der Landwirtschaft. Gespielt hat er im Wald, wo sie mit Kastanien geworfen haben. Er war gern in der Sulm baden, musste aber erleben, dass drei 17-jährige in seiner Nähe ertrunken sind. Er hat selber eine Kegelbahn gebaut. Am liebsten war er Schwammerl suchen oder Erdbeeren pflücken im Wald.



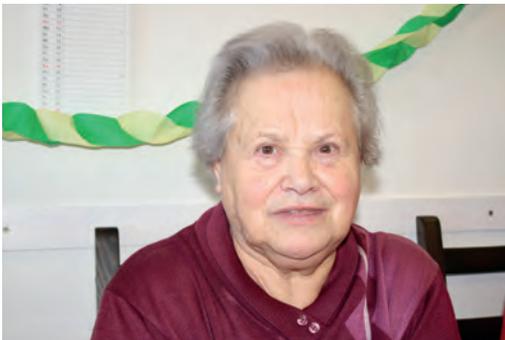
Johann Fauland und Lisa Pichler.

Foto: Veronika Tockner

Spielen –
damals wie heute

Rosina Potjak und Teresia Schröttner, 86 und 78 Jahre, im Gespräch mit Nina Uilly und Maja Schneider, beide 14 Jahre

Sie hatten manchmal Freizeit, mussten im Stall und in der Landwirtschaft mithelfen. Sonntags gab es ein bisschen Freizeit. Sie erinnern sich an die Kindheit so ab vier Jahren, es gab da nie richtig Zeit zum Spielen. Sie hatten eine Fetzenpuppe und sie kannten das Schnurspringen.



Rosina Potjak und Teresia Schröttner. Fotos: Veronika Tockner

Christine Angeringer, 66 Jahre, im Gespräch mit Nina Uilly und Maja Schneider, beide 14 Jahre

Sie musste bereits um 5.30 Uhr jeden Tag aufstehen und in den Stall gehen, da gab es keine Freizeit. Sie kannte das Abklatschen am Baum und liebte es, wenn mit dem Pferd ein Ausflug gemacht wurde. Am liebsten ist sie mit dem Traktor gefahren. Sie spielte mit den kleineren Geschwistern oder mit Verwandten und war in der Jugend oft auf dem Kirchturm.

Erika Wrumtschko, 90 Jahre, im Gespräch mit Stefan Haring und Georg Schnabel, 15 und 14 Jahre

Sie waren Bauern, und durch den Krieg hatten sie viel verloren, mussten viel arbeiten, es gab wenig Freizeit, wenig Vergnügen. Einen Beruf zu erlernen, war für Frauen damals ganz schwierig – das war ihr nicht möglich. Sie durfte Akkordeon spielen, es gab ein Kino. Zum Spielen mit anderen Kindern blieb keine Zeit, es gab auch keine Kinder in der Nähe, die Mutter hielt nichts vom Spielen. Sie hat viel gelesen, Bücher waren ihre Freizeitbeschäftigung und „Mensch ärgere dich nicht“.

Frau Ida, 78 Jahre, im Gespräch mit Sebastian Rumpf und Andreas Resch, 15 und 14 Jahre

Sie hatte eine sehr schöne Jugend und bereits Puppen und ein Puppenhaus, damit spielte sie auch am liebsten.



Schülerinnen der NMS Gleinstätten in der Wohnanlage des „Betreubaren Wohnens“. Foto: Veronika Tockner

Viktoria Vugrincic, 74 Jahre, im Gespräch mit Anna Malli, 14 Jahre

Sie hatte nie Freizeit und musste oft arbeiten, trotzdem hat sie auch gespielt. Spiele wie „Es fliegt, es fliegt ...“ oder „Mensch ärgere dich nicht“, Domino, „24 runter“, Mühle und Schach kannte sie und spielte sie sehr gerne.



Viktoria Vugrincic. Foto: Veronika Tockner

Aloisia Struz, 68 Jahre, im Gespräch mit Anna Malli, 14 Jahre

Sie hatte einen sehr strengen Vater, keine Freizeit und musste viel nähen. Die Mutter war sehr nett zu ihr, konnte aber gegen den Vater nicht viel sagen. Zum Spielen mit dem Bruder blieb keine Zeit, sie durften beide gar nicht spielen.



Anna Malli und Aloisia Struz. Foto: Veronika Tockner



Qualitätskriterium 6: Kooperationen mit Gemeinde und Region: Eltern und Lehrkräfte sollten mit Institutionen, Organisationen und Repräsentanten der Gemeinde und Region zusammenarbeiten, um SchülerInnen, Familien und Lehrkräfte mit Einrichtungen und erweiterten Lernangeboten der Gemeinde und mit Möglichkeiten der Teilnahme am öffentlichen Leben bekannt zu machen.

Werner Sacher

SPIELETIPPS

Gruppenspiele

(vgl.: www.gruppenspiele-hits.de/index.html)

1300 Spiele als Onlineressource nach unterschiedlichen Kategorien geordnet – eine Fundgrube für den Religionsunterricht.

Wortspiele und Sprachspiele

(vgl.: www.gruppenspiele-hits.de/wortspiele-sprachspiele.html)

- Ein Beispiel: Sprachenwirrwarr in der Bibel
Dauer: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine
Material: geeignete (biblische) Begriffe oder Satzteile
Spielebeschreibung:
Die Wörter werden im Silben getrennt: z. B. Apo-stel-ge-schich-te.
Die jeweiligen Silben werden gleichmäßig auf alle SchülerInnen verteilt. Alle sprechen nun nur ihre Silbe.
Ein Freiwilliger, der vorher den Raum verlassen hat, versucht nun den richtigen Begriff zu finden.

Kooperationsspiele

(vgl.: www.gruppenspiele-hits.de/kooperationsspiele.html)

- Beispiel: Das Röhrenlabyrinth
Dauer: ca. 10 Minuten
Vorbereitung: keine (außer Material)
Material: Hula-Hoop-Reifen
Spielebeschreibung:
Die SchülerInnen fassen sich an den Händen. Der Hula-Hoop-Reifen muss von einem Ende zum anderen Ende gelangen, ohne dass die Kette irgendwo unterbrochen wird.

Kim-Spiele

Die Romanfigur Kim hat Probleme mit der Wahrnehmung. Er lernt, seine Defizite durch bewusstes Training bestimmter Sinne zu kompensieren. Die daraus abgeleiteten Kim-Spiele können auch mit dem Begriff „*sinnliches Lernen*“ beschrieben werden und sind altersunabhängig.

- Was wurde geändert?
Ein paar MitschülerInnen werden vor die Tür geschickt. Es werden zehn Änderungen im Raum vorgenommen. Werden alle Änderungen erkannt? Alternativ: Es kann auch eine bestimmte Anzahl Kleidungsstücke getauscht werden.
- Merken und wiedergeben
Verschiedene Gegenstände unter einer Decke werden 30 Sekunden gezeigt (oder als Bild projiziert) und danach wieder abgedeckt bzw. weggeblendet. Wer kann die meisten gesehenen Gegenstände (schriftlich) wiedergeben?
- Menschen-Memory
Zwei SchülerInnen gehen vor die Tür und, alle anderen suchen sich einen Partner/eine Partnerin. Jedes Paar spielt nun ein Tierpaar und bewegt sich entsprechend im Raum. Können die zwei SchülerInnen herausfinden, welche Paare zusammengehören?

Weitere Beispiele aus der Praxis Jugendarbeit: www.praxis-jugendarbeit.de/spielesammlung/kim-spiele.html



Quellen, Literatur- und Internettipps

- Bibelstellen für Bibelfußball, abrufbar unter: app.box.com/shared/ce6dxztak1
- Hirling, Hans: Gruppenspiele | Spiele-Hits für Kids, abrufbar unter: www.gruppenspiele-hits.de/index.html
- Mikula, Kurt: Neue Spiele für den Unterricht, abrufbar unter: www.mikula-kurt.net/spiele/neue-spiele/
- Religionspädagogisches Zentrum Heilsbronn (Hg.): Die 10-Minuten-Übungen, abrufbar unter: www.rpz-heilsbronn.de/arbeitsbereiche/schularten/mittelschule/aus-der-praxis-fuer-die-praxis/10-minuten-uebungen.html
- Sacher, Werner: Qualitätskriterien erfolgreicher Elternarbeit. Hinweise zu heutigen Standards, in: Schulmagazin 5–10. Impulse für kreativen Unterricht 11 (2012) 7–10.
- Sacher, Werner: Vom Handlanger zum echten Partner – erfolgreiche Elternarbeit als Bildungs- und Erziehungskooperation, in: Lehren & Lernen 38/7 (2012) 9–17.



Welche Kompetenzen?

Durch die Arbeit mit den Bausteinen und Aufgabenstellungen können folgende Kompetenzen gefördert und erweitert werden:

- Kooperationsfähigkeit der SchülerInnen und generationenübergreifende empathische Grundhaltung.
- Austausch und Kommunikation zwischen den Generationen als Stärkung des Miteinanders erfahren und gestalten.
- Bibelstellen suchen und finden können.
- Kennen von Regeln und erfahren, welche Folgen Regelverstöße für die Gruppe haben.



Röhrenlabyrinth, Schülerinnen der Theeitalschule Lebach.

Foto: Theeitalschule Lebach Deutschland

BIBELFUSSBALL – EIN ZEITLOSER KLASSIKER

Vorbereitung

Auf die Tafel wird ein Fußballfeld mit Toren, Mittelfeldern, Mittellinie und Torraumfeldern gezeichnet.

Materialbedarf: Als Ball dient ein Magnet oder eine Kreide. JedeR SpielerIn benötigt eine Bibel. Als Ausgangspunkt gilt die Mittellinie, der Mittelpunkt.

Durchführung

Es werden wie beim Fußballspiel zwei Gruppen gebildet. Die Lehrperson liest eine Bibelstelle vor und stellt dazu die entsprechende Frage. JedeR sucht die Bibelstelle und die richtige Antwort. Wer zuerst die richtige Antwort hat (rufen, aufzeigen ...), dessen Mannschaft rückt mit dem Ball (Magnet, Kreide) um eine Position (Ausgangspunkt Mittellinie ⇒ Mittelfeld ⇒ Torraumfeld ⇒ Tor) vor. Wenn nun die andere Gruppe die Lösung zuerst hat, geht der Ball wieder um ein Feld zurück Richtung eigenes Tor. Bei einem Torerfolg beginnt das Spiel wieder neu auf der Mittellinie.

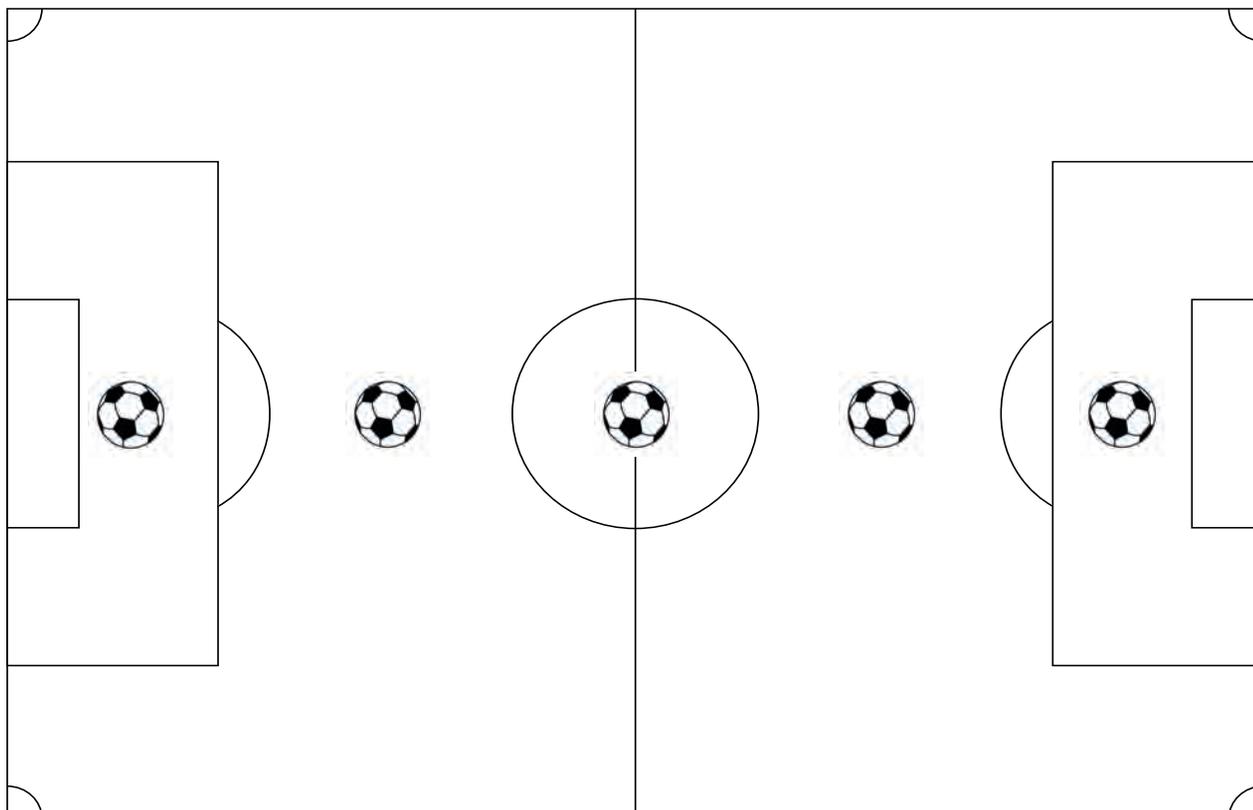
Zeitbedarf: ca. 30 Minuten

Mögliche Zusatzregeln: Falschantworten oder Regelbrüche werden geahndet. Wer einen Punkterfolg gelandet hat, liest die nächste Bibelstelle vor.

Vorlage für Bibelfußball: Tiere in der Bibel

Ausgewählt nach der Einheitsübersetzung 1980

- | | |
|----------------|-----------------------|
| 1. Lk 15,16 | Schweine |
| 2. Lk 15,30 | Mastkalb |
| 3. Ex 10,4 | Heuschrecken |
| 4. Joh 1,29 | Lamm |
| 5. Ps 104,17 | Vögel, Storch |
| 6. Ps 104,18 | Steinbock, Klippdachs |
| 7. 1 Sam 6,4 | Mäuse |
| 8. Mt 15,27 | Hunde |
| 9. Ri 14,5 | Löwe |
| 10. Ijob 24,5 | Wildesel |
| 11. Spr 6,6 | Ameise |
| 12. Spr 30,28 | Eidechse |
| 13. Joh 12,14 | Esel |
| 14. Dtn 12,15 | Gazelle und Damhirsch |
| 15. Joh 6,9 | Fische |
| 16. Gen 41,18 | Kühe |
| 17. Ijob 40,15 | Rind, Nilpferd |
| 18. Ijob 39,26 | Falke |
| 19. Ps 118,12 | Bienen |
| 20. Ijob 39,27 | Adler |



SPIELEN MACHT FREI

Einfach nur so, ohne Ziel und ohne Zweck, dennoch sinnvoll ... kann das sein? Ja, es kann – im Spiel! Jenem menschlichen Grundphänomen, in dem schon der griechische Philosoph Plato eine wesentliche Eigenschaft der Menschen und ihrer Freiheit sieht.

Monika Pretenthaler

„Erst die Arbeit, dann das Spiel“, „Du bist nicht zum Vergnügen auf der Welt“ ... Sätze wie diese haben sich im Denken vieler Menschen eingepreßt und bestimmen den Lebensrhythmus ganzer Kulturen. Dabei könnte ein Blick auf den Schöpfungshymnus von Gen 1 auch andere Sichtweisen eröffnen: Dem Tag der Erschaffung des Menschen folgt kein Arbeitstag, sondern ein Ruhetag, ein Tag der Unterbrechung, an dem nichts erreicht, produziert oder möglichst effizient gestaltet werden muss. Der „erste Tag“ des Menschen ist ein ganz anderer – ein Tag, der eng verwandt ist mit dem Spiel. Durch das Spiel erfüllt der Mensch seine Bestimmung als Geschöpf Gottes. „Die Schöpfung ist ‚ein Spiel Gottes‘, ein Spiel seiner grundlosen und unergründlichen Weisheit.“ (Moltmann 1971, 24) Gottes schöpferisches Handeln, mit dem er die Welt ins Dasein gerufen hat, ist „sinnvoll, aber nicht notwendig“ (Rahner 2016, 15) – und genau das ist auch ein Kennzeichen des Spiels. Spielen kann also als theologische Größe verstanden werden.

Die nächsten Seiten stellen in einigen Facetten diesen grundsätzlichen philosophisch-theologischen Zugang zum Phänomen „Spielen“ ins Zentrum. Überlegungen, die sich auch als Antwort und Kontrapunkt auf den gegenwärtig so präsenten Beschleunigungs-, Optimierungs- und Steigerungszwang verstehen (vgl. Rosa 2016; Kirchner 2017) und Lust auf andere Dimensionen des Lebens machen möchten. Das Wesen des Spiels, die Unterscheidung zwischen „play“, „game“ und „match“, die in der englischen Sprache bei „Spiel“ vorgenommen wird, und die Bedeutung, die der Sozialpsychologe

Spielen – sinnvoll,
aber ohne Ziel.



Niki de Saint Phalle, Brunnen.

Foto: Monika Pretenthaler

George Herbert Mead dem Spiel im Sinn von „play“ and „game“ für die kindlichen Entwicklung gibt, werden auf S. 17 thematisiert.

Jener Text im alttestamentlichen Buch der Sprichwörter, der die Wertschätzung des Spiels theologisch grundlegt, und aktualisierende Gedanken dazu von Kurt Marti werden auf den Seiten 18 und 19 in den Mittelpunkt gestellt.

Die Bilder auf diesen Seiten zeigen Impressionen eines Besuches im „Giardino dei Tarocchi“, im „Tarot-Garten“. Die Figuren stammen von der Künstlerin Niki de Saint Phalle (1930–2002), die sich zu ihnen u. a. durch Tarotkarten inspirieren ließ – siehe dazu auch den Text auf www.reliplus.at

Quellen, Literatur- und Internettipps

- Cramer, Gabriele: Ich dreh die Wörter einfach um. Gedichte im Religionsunterricht, München: Kösel 2012.
- E Nomine: Und Gott tanzte, aus: Das Testament 1999 [Album].
- Huizinga, Johan: Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek: Rowohlt ¹⁹2004.
- Kampert, Otmar: Spiele im Religionsunterricht, in: Rendle, Ludwig (Hg.): Ganzheitliche Methoden im Religionsunterricht, München: Kösel ³2010.
- Kirchner, Irmgard: Dem Steigerungszwang entkommen. Interview mit Hartmut Rosa, in: Südwindmagazin 3 (2017) 36–39.
- Marti, Kurt: Die gesellige Gottheit. Ein Diskurs, Stuttgart: Radius 2015.
- Moltmann, Jürgen: Die ersten Freigelassenen der Schöpfung. Versuche über die Freuden an der Freiheit und das Wohlgefallen am Spiel, München: Christian Kaiser 1971.
- Plath, Maike: „Spielend“ unterrichten und Kommunikation gestalten. Mit schauspielerischen Mitteln für Unterricht begeistern, Berlin: Beltz 2015.
- Rahner, Hugo: Der spielende Mensch, Einsiedeln: Johannes Verlag ¹²2016 (erweiterte Ausgabe des Aufsatzes aus 1948).
- Rosa, Hartmut: Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung, Berlin: Suhrkamp 2016.
- Rösner, Heribert: Spielend lernen, in: Baumann, Ulrike (Hg.): Religionsmethodik, Berlin: Cornelsen 2007, 118–133.

Welche Kompetenzen?

Durch die Arbeit mit den Beiträgen auf den folgenden Seiten mit entsprechenden Aufgaben können folgende Kompetenzen gefördert werden:

- Skizzieren von theologischen Zugängen zum Phänomen „Spielen“;
- Deutung des Textes von Spr 8,22-32, ausgehend davon
- Impulse für die persönliche Lebensgestaltung entwickeln.

KOMM, SPIEL MIT

Eine Sicht, in der sich Psychologie, Pädagogik und Theologie treffen und doch unterschiedliche Schwerpunkte setzen: Spielen ist ein Ausdruck ganzen Lebens und der Möglichkeit, die Welt und sich selbst (anders) zu entdecken.

Im Spiel können Menschen frei entscheiden, ganz so wie es ihrer Kreativität und Fantasie entspricht. Der homo ludens, der spielende Mensch, ist die vollkommenste, die ganzheitlichste Form des befreiten Menschen. Denn im Spiel kommen Menschen zu sich, im Spiel sind sie wie Kinder (und trotzdem ganz und gar nicht kindisch). Sie können ganz aufgehen im Spiel, weil sie sich getragen wissen und grundsätzlich losgekoppelt sind von den Ansprüchen des Alltags. Im Spiel müssen Menschen nichts beweisen – hier können sie ganz sie selbst sein (vgl. Rösner 2007, 120). Ein Zustand, der zugleich auch ein Bild für das Friedensreich am Ende der Zeiten ist, wie es beispielsweise vom Propheten Sacharia beschrieben wird: „Die Straßen der Stadt werden voll Knaben und Mädchen sein, die auf den Straßen Jerusalems spielen.“ (Sach 8, 5)

„Das Spiel ist in seiner Wurzel und in seiner Blüte ein sakrales Geheimnis – die zur Geste gewordene Hoffnung auf ein anderes Leben. Spiel ist Verzauberung, Darstellung des ganz Anderen, Vorwegnahme des Kommenden, Leugnung des lastend Tatsächlichen [...] und der Geist wird bereitet, das Unerhörte aufzunehmen, in die Welt ganz anderer Gesetze einzugehen, entschwert zu sein und frei und königlich ungebunden, göttlich.“ (Rahner 2016, 59)

Kennzeichen des Spiels

Ein solches Spielen hat sein Ziel in sich selbst, es ist zweckfrei, mehrdeutig und offen (vgl. Huizinga 2004, 34), es ist frei von Zwängen und sein Ergebnis steht nicht von vornherein fest. In der „Als-ob-Wirklichkeit“ eines Spiels können sich der reale Spielraum und die wirkliche Spielzeit verändern. Ernsthaftigkeit, Dynamik und Spaß sind weitere Kennzeichen des Spiels, für das auch MitspielerInnen und ein „geregelter Rahmen“ konstitutiv sind.

Der Einwand, dass diese Charakteristika nicht für alle Spiele gelten, ist möglich – vielleicht auch, weil die deutsche Sprache nicht so deutliche Unterscheidungen wie das Englische trifft:

Play – Game – Match

„Play“ meint das zweckfreie Spiel, im Unterschied dazu wird unter „Game“ ein Wettbewerb verstanden, der bestimmten Regeln folgt, der zum ausgeprägten „Match“ werden kann.

Spielend Ich werden

Der amerikanische Sozialpsychologe George Herbert Mead (1863–1931) beschrieb mit „Play“ und „Game“ noch etwas anderes, nämlich zwei Phasen der kindlichen Entwicklung:

In der „Play-Phase“ gewinnt das Kind seine Iden-



Niki de Saint Phalle, Spiel.

Foto: Monika Pretenthaler

tität, indem es die Erwachsenen seiner nahen Umwelt im Rollenspiel nachahmt. Das Kind spielt auf diese Weise wichtige Bezugspersonen nach, es handelt und denkt von ihrem Standpunkt aus. Diese Bezugspersonen bezeichnet Mead als „signifikante Andere“. Das Kind wechselt zwischen der eigenen Rolle und jener des signifikanten Anderen und entwickelt ein Gefühl dafür, sich in andere hineinzusetzen. Es lernt, fühlt sich in die eigene wie auch in die andere Rolle ein – Identität und Empathiefähigkeit entwickeln sich.

Das „Game“ steht bei Mead für eine zweite soziale Entwicklungsphase: Im geregelten Gruppenspiel mit organisierten Rollen lernt das Kind, mehrere Rollen gleichzeitig zu übernehmen. Zudem übt es, die Konsequenzen des eigenen Handelns und die damit verbundenen Folgen für die „Gruppe“ zu bedenken. Für das Kind gelten hier, im Gegensatz zum Play, vereinbarte Regeln, die es zu befolgen gilt. Das Kind lernt, sich mit einem Gruppenziel zu identifizieren und sein eigenes Tun so zu gestalten, dass dieses Ziel auch erreicht werden kann. Das Kind merkt in dieser Phase auch, wie sich das eigene Handeln und jenes von den Anderen wechselseitig beeinflussen. Die gemeinschaftliche Gruppe bezeichnete Mead als das „generalisierte Andere“. In diesem sozialen Zusammenspiel wird auch das Selbstbewusstsein gefördert.

Das heißt: Indem Menschen spielen, lernen und bilden sie sich auch. Aber sie spielen nicht, um zu lernen.

Impulse zur Reflexion und zum Gespräch

- Erzählt von prägenden Spielerfahrungen (Lieblingsspiel[arten], Gewinnen, Verlieren, Kooperation ...) in der Kindheit.
- Spricht über den Stellenwert, den Spiele/n heute in eurem Leben einnehmen/einnehmen.
- Manche Sichtweisen lassen sich auch für jugendliche und Erwachsene gut in Rollenspielen erfahren und nachvollziehen – diskutiert über diesbezügliche Chancen und Herausforderungen.



Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln.

Johan Huizinga

SPIELEND WEISE WERDEN

Das alttestamentliche Bild der vor Gott spielenden Weisheit kann unterschiedlich gedeutet werden. Eine Möglichkeit ist es, darin einen Grund für die unendliche Vielfalt in der Schöpfung und die Großartigkeit der Natur zu entdecken.

„Gott gefiel es, die Welt zu erschaffen, so, wie es ihm gefiel, den Menschen ins Leben zu rufen. Gott musste das nicht tun. Die Schöpfung entsprang seiner Liebe. Oder, um es in den Kategorien des Spiels zu sagen: Die Schöpfung verdankt sich seiner Freiheit und der daraus fließenden überschüssigen lebendigen Kreativität. Für den Menschen öffnet sich daraufhin die Schöpfung als Spielraum des Lebens.“ (Rösner 2007, 119)

Die Menschen haben die Freiheit und Aufgabe (vgl. Mt 25,14–30), etwas mit sich und der Welt anzufangen. Gott hat ihnen diese Freiheit geschenkt – eine Freiheit, zu der es auch gehört, zu spielen (vgl. Rösner 2007, 120).

Wertschätzung für das Spiel und die damit zusammenhängende Weisheit kommen auch im alttestamentlichen Buch der Sprichwörter zum Ausdruck:

Der HERR hat mich geschaffen als Anfang seines Weges, vor seinen Werken in der Urzeit; in frühester Zeit wurde ich gebildet, am Anfang, beim Ursprung der Erde.

Als die Urmeere noch nicht waren, wurde ich geboren, als es die Quellen noch nicht gab, die wasserreichen.

Ehe die Berge eingesenkt wurden, vor den Hügeln wurde ich geboren.



Niki de Saint Phalle, Spiegel-Spiel.

Foto: Monika Prettenthaler

Noch hatte er die Erde nicht gemacht und die Fluren und alle Schollen des Festlands.

Als er den Himmel baute, war ich dabei, als er den Erdkreis abmaß über den Wassern, als er droben die Wolken befestigte und Quellen strömen ließ aus dem Urmeer,

als er dem Meer sein Gesetz gab und die Wasser nicht seinen Befehl übertreten durften, als er die Fundamente der Erde abmaß,

da war ich als geliebtes Kind bei ihm.

Ich war seine Freude Tag für Tag und spielte vor ihm allezeit.

Ich spielte auf seinem Erdenrund und meine Freude war es, bei den Menschen zu sein.

Nun, ihr Kinder, hört auf mich! Selig, die auf meine Wege achten. Spr 8, 22–32

Dieser Text stellt die personal gedachte Weisheit (hebr. *hokmah*; griech. *sophia*) vor. Sie erzählt, dass sie – als das erste Schöpfungswerk – Gott schon während der Schöpfung mit ihrem Spiel erfreute. Als Gottes geliebtes Kind (in anderen Übersetzungen: als Liebling, als Schoß-, Pflegekind, seltener auch als junge Frau) spielt sie. Sie erfreut damit Gott und die Menschen. *„Im Spiel wird die Welt neu entdeckt, wird Transzendenz erfahrbar. Mehr noch: Durch das Einlassen auf ungesicherte Möglichkeiten und offene Fragen regt die Weisheit im Spiel nicht nur den Schöpfer an, sondern auch sein Geschöpf.“ (Kampert 2010, 135)*

Der Text lädt zur Interpretation ein und weckt Assoziationen wie z. B. diese ...

- Die spielende Weisheit inspiriert die Schöpfung zu ihrem Variantenreichtum und zur Buntheit allen Lebens.
- Wie verträgt sich diese Vorstellung mit naturwissenschaftlichen Thesen?
- Die spielerische, lustvolle Interaktion zwischen Gott und der Weisheit als Grundlage für einen anderen Umgang mit Arbeit, Leistung ...?
- Die Leichtigkeit und zugleich Ernsthaftigkeit des Spiels der Weisheit als Impulsgeberin für Schöpfer und Schöpfung?
- Gottes Schöpfung ist daher mehr Ausdruck unvorstellbarer Freiheit und Dynamik als ein klar geplantes, architektonisches Werk?
- Eine so gewordene Welt eröffnet uns Menschen einen Spielraum, in dem wir in der Freiheit der Kinder Gottes (vgl. Gal 5,13 ff) unsere Verantwortung wahrnehmen und die Spielregeln (nicht immer) einhalten.
- Und dieser Text will Lust zum fantasievollen, kreativen Weiterdenken machen ...

UND GOTT TANZTE MIT

Ein Gedicht – ein Spiel mit Wörtern? Ein Text, der die Lust weckt, auch eigene Gedanken in anmutigen Kurven, Worte schwebend, fliegend, rotierend und mit großer Leichtigkeit neu und anders zu ordnen?

Von Ur an:
Gott in Geselligkeit,
Gott mit Sophia,
der Frau, der Weisheit,
geboren,
noch ehe alles begann.

Sie spielte
vor dem Erschaffer (SPRÜCHE 8,22–31),
umspielte, was er geschaffen,
und schlug, leicht hüpfend von Einfall zu
Einfall, neue Erschaffungen vor:
Warum nicht einen anmutig gekurvten
Raum?
Warum nicht Myriaden pfiffiger Moleküle?
Warum nicht schleierwehende Wirbel, Gase?
Oder Materie, schwebend, fliegend, rotierend?
So sei es, lachte Gott,
denn alles ist möglich,
doch muss auch Ordnung ins Ganze –
durch Schwerkraft zum Beispiel.
Dazu aber wünschte Sophia sich
ebensoviel Leichtigkeit.
Da ersann Gott die Zeit.
Und Sophia klatschte in die Hände.
Sophia tanzte, leicht wie die Zeit,
zum wilden melodischen Urknall,
dem Wirbel, Bewegungen, Töne entsprangen,
Räume, Zukünfte, erste Vergangenheiten –
der kosmische Tanz,
das sich freudig ausdehnende All.
Fröhlich streckte Sophia Gott die Arme
entgegen.
Und Gott tanzte mit.

Am Anfang also: Beziehung.
Am Anfang: Rhythmus.
Am Anfang: Geselligkeit.
Und weil Geselligkeit: Wort.
Und im Wort, das sie schuf,
sucht die gesellige Gottheit sich
neue Geselligkeiten.
Weder Berührungsängste
noch hierarchische Attitüden.
Eine Gottheit, die vibriert
vor Lust, vor Leben.
Die überspringen will
auf alles,
auf alle.

*Ausschnitt aus: Kurt Marti, Die gesellige Gottheit
am Werk, 7–8.*

Kurt Marti denkt in seinem Text von der geselligen Gottheit die alttestamentliche Sophia-Vorstellung und den weiblichen Aspekt Gottes weiter und verwendet dafür Bilder und Metaphern, die aus dem heutigen – oft stark naturwissenschaftlich geprägten – Denken stammen.

Die Meditation von Kurt Marti ist auch ein Beispiel für die Lust am Spiel mit Worten, mit der DichterInnen ihre Texte verfassen. Das experimentelle Drehen – Verdrehen – Umdrehen von Worten und Sätzen kann auch SchülerInnen nicht nur dazu anregen, den biblischen Text von Spr 8,22–31 anders zu lesen, es inspiriert auch, eigene Ideen, Zugänge, Fragen und Gedanken zu einem neuen Text „zusammenzuspielen“ (vgl. Cramer 2012, 14–18; 175–190).

Es ist beispielsweise möglich,

- zu ausgewählten Begriffen des Gedichtes eine Geschichte zu schreiben,
- weitere Verse oder einen Word-Rap (vgl. z.B. „... und Gott tanzte“ von E Nomine) zu verfassen,
- einen inneren Monolog zum Gedicht zu schreiben,
- Fragen an das Gedicht zu stellen,
- den Text zu reduzieren und beispielsweise in ein Haiku (drei Wortgruppen aus je 5 – 7 – 5 Silben) zu verfassen.

Der Marti-Text kann aber auch auswendig gelernt und vorgetragen, als Pantomime dargestellt, mit musikalischen Mitteln ausgedrückt werden oder natürlich auch in „klassischer Weise“ gedeutet werden.



Niki de Saint Phalle, Mond.

Foto: Monika Prettenthaler

GENERATION GAMES? COMPUTER – SPIEL – (RELIGIONS-)UNTERRICHT

Digitale Spiele und Anwendungen sind ein fixer Bestandteil in der gegenwärtigen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Gespielt wird auf einer Vielzahl unterschiedlicher Geräte und Plattformen, wie auf Smartphones, Spielkonsolen, Tablet-PCs ... Im pädagogischen Kontext kann diese technische Anwendungskompetenz der Jugendlichen mit inhaltlich-kognitiven, kreativ-gestalterischen und reflexiven Kompetenzen erweitert werden.

Herbert Stiegler

Aus dem
Methodenlabor

Der Medienpädagoge Stefan Aufenanger beschreibt den Begriff Medienkompetenz in sechs Dimensionen, die kontextuell gesehen werden:

- Kognitive und reflexive Dimension (Wissen, Verstehen und Analysieren von Medien)
- Anwendungs- und Handlungsdimension (sich mit Medien ausdrücken, Medien gestalten, informieren)
 - Ethische Dimension (Medien und Medienproduktion unter ethischen Gesichtspunkten betrachten und beurteilen)
 - Soziale Dimension (soziale Auswirkungen von Medien kennen und reflektieren)
- Affektive Dimension (mit dem Unterhaltungsaspekt und emotionalen Gehalt von Medien umgehen)
- Ästhetische Dimension (Medieninhalte adressatInnengerecht und medienartspezifisch gestalten).

Im Umgang mit digitalen Medien ist häufig die Rede von „Digital Immigrants“, also Erwachsenen, die nicht mit den neuen Medien aufgewachsen sind, und den „Digital Natives“, den Kindern und Jugendlichen, die ihren Alltag selbstverständlich medial gestalten. Die Reaktion vieler Schulen ist eine Art von „Verbotspädagogik“. Smartphones und die damit verbundenen Möglichkeiten werden generell im Schulalltag und im Unterricht verboten. Ein Ernstnehmen des Unterrichtsprinzips Medienerziehung hat jedoch die unterschiedlichen Dimensionen von Medienkompetenz im Blick und gibt ihnen Zeit und Raum.

In den folgenden Ausführungen werden exemplarisch drei Bausteine zur Förderung von Medienkompetenz vorgestellt.

Baustein 1: PEGI, USK oder was?

Kein vernünftiger Erziehungsberechtigter schenkt seinem 12-jährigen Sohn ein Moped und lässt ihn damit auf der Straße fahren ... Als Lehrer habe ich oft von SchülerInnen erfahren, welche Spiele sie zu bestimmten Anlässen geschenkt bekamen. Da wurden immer auch Titel wie „Sniper Elite“, „Wolfenstein“, „Resident evil“ usw. genannt! Dabei haben digitale Spielanwendungen Altersangaben, die zur Orientierung dienen könnten: Jedes offizi-

ell im Handel erhältliche Spiel hat eine verpflichtend gekennzeichnete Alterseinstufung. ExpertInnen beurteilen die Spielinhalte nach bestimmten Kriterien wie Gewaltdarstellungen, Diskriminierung, Angst, Sex, Drogen, Glücksspiel ... und die Ergebnisse dienen als Richtlinie für den Handel.



PEGI ist die Abkürzung von „Pan European Game Information“. Dabei handelt es sich um das erste europaweite Alterseinstufungssystem für Computer- und Videospiele: bupp.at/de/jugendschutz/pegi



USK bedeutet „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ und ist ein deutscher Standard: www.usk.de/pruefverfahren/alterskennzeichen/

In Österreich gibt es eine „Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen“ (BuPP). Diese Einrichtung wurde bereits 2005 gegründet und hat zum Ziel, ansprechende und gute Spiele für Computer und Konsolen aus dem Angebot hervorzuheben, um somit Eltern und LehrerInnen eine Orientierungshilfe zur Verfügung zu stellen. Über Spielempfehlungen hinaus werden aber auch zusätzliche Informationen zu möglichst vielen Spielen angeboten, um Eltern und ErzieherInnen eine breitere Bewertungsgrundlage zur Auswahl von digitalen Spielen zu bieten. Weiteres unter: bupp.at/

Baustein 2: Medienführerschein?

Kinder und Jugendliche sind medientechnisch versiert, häufig fehlt ihnen aber die Kompetenz, die Medieninhalte einzuordnen und kritisch zu hinterfragen. Als Beispiel eines „Medienkompetenzführerscheins“ wird der „Bayrische Medienführerschein“ vorgestellt. Ziel des Medienführerscheins ist es, die Medienkompetenz aller beteiligten SchülerInnen, LehrerInnen und Eltern zu stärken. Online werden in fünfzehn Modulen hochwertige Materialien und ausgearbeitete Unterrichtseinheiten zur Verfügung gestellt. Die Bausteine sind für 8- bis 15-jährige altersentsprechend und themenrelevant konzipiert. Ein besonderes Anliegen ist auch, Eltern und Erziehungsbeauftragte in den Prozess einzubinden.

■ Beispiel für die 8. Schulstufe: Generation Games?

Digitale Spiele bieten Potenziale, aber auch Herausforderungen für Kinder und Jugendliche. Gegenstand dieses Moduls ist die Sensibilisierung für einen reflektierten Umgang mit den Spielen und die Ermutigung zur kritischen Diskussion. Materialien mit Ablaufplan, didaktischen Hinweisen, Aufgabenstellungen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zur Vorbereitung einer Doppelstunde werden bereitgestellt: www.medienfuehrerschein.bayern.de/8.-und-9.-Jahrgangsstufe.n147.html



„Digital Natives“.

Foto: NASA/Goddard CC

Baustein 3: Exemplarische Anwendungen für den Religionsunterricht

Die nachstehend beschriebenen Applikationen fördern den aktiven Einsatz von digitalen Medien im Religionsunterricht. Das Smartphone wird als Informations- und Kommunikationswerkzeug verwendet. Genaue Anleitungen werden in der Online-Ausgabe von Reli+Plus (www.reliplus.at) unter +Inhalte veröffentlicht.

Anwendungsbeispiel:



LearningApps.org entstand in der Schweiz im Rahmen eines Forschungsprojektes. Ziel von *LearningApps.org* ist es, neben Text und Bild vermehrt auch Audio- und Videoinhalte zu nutzen. Angelehnt an das Social-media-Prinzip können hier erstellte Bausteine veröffentlicht und von anderen AnwenderInnen an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden.

LearningApps.org unterstützt den Unterricht mit kleinen interaktiven Bausteinen, die online erstellt werden. Für die einzelnen Bausteine stehen Vorlagen (Zuordnungsübungen, Multiple-Choice-Tests etc.) zur Verfügung. Die Apps können in den Unterrichtsverlauf (Übung, Wiederholung ...) eingebettet werden.

Eine Kurzeinführung und die wichtigsten Funktionen von LearningApps.org finden sich unter: learningapps.org/tutorial.php

Beispiele Religion öffentlich

learningapps.org/index.php?category=87&s

Sprache: Deutsch

Zugang: kein Login für SpielerInnen

Zielgruppe: alle

Spezielle Vorkenntnisse: keine

Anwendungsbeispiel:



Kahoot! ist eine einfach durchzuführende Anwendung für die Schule. Mit Kahoot kann ein Quiz, eine Umfrage oder Diskussion erstellt werden.

Die Lehrperson registriert sich bei Kahoot. Anschließend können Anwendungen (Quiz, Diskussionen ...) erstellt werden. Eine Frage kann in Form von Bildern oder Videos gestellt werden. Soll das Quiz nicht öffentlich zugänglich sein, muss bei „Privacy settings“ die Option „Private“ ausgewählt werden.

Ist das Quiz fertig, genügt ein Klick auf „Play“ und auf „Launch“, um zu starten. Die SchülerInnen haben nun Zeit, sich in das Quiz einzuwählen. Dazu müssen sie die Webseite www.kahoot.it auf ihren Smartphones, Tablets oder Computern öffnen und den auf der Projektion (Beamer, Smart TV) ersichtlichen Pin und einen Namen eingeben. Schon kann das Quiz beginnen. Die SchülerInnen wählen aus den Antwortmöglichkeiten aus und bekommen dafür Punkte. Am Ende des Spiels gibt es eine Gesamtwertung mit einer Siegerin oder einem Sieger.

Ein Anwendungsbeispiel zum österlichen Festkreis von Barbara Spath, Religionspädagogin an der KPH Graz, ist zu finden unter: create.kahoot.it/#quiz/0f19fa8c-7d10-4b50-925a-09c81792e739

URL für LehrerInnen:

create.kahoot.it/login

Für SchülerInnen bzw. SpielerInnen:

kahoot.it/#/

Sprache: Englisch (eigene Anwendungen können natürlich auch auf Deutsch verfasst werden)

Zugang: Login für Fragesteller; kein Login für MitspielerInnen

Zielgruppe: alle

Spezielle Vorkenntnisse: keine



Quellen, Literatur- und Internettipps

■ Aufenanger, Stefan: Dimensionen der Medienkompetenz, abrufbar unter: www.lmz-bw.de/stefan-aufenanger-dimensionen-medienkompetenz.html

■ bupp.at/

■ getkahoot.com/

■ learningapps.org/

■ Moser, Heinz / Grell, Petra / Niesyto, Horst (Hg.): Medienbildung und Medienkompetenz. Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik, München: kopaed 2011.

■ www.medienfuehrerschein.bayern.de/

■ www.pegi.info/at/

▶ SPIELEN WIE FRÜHER

Kaiser, wie weit darf ich reisen?

Ein Kind spielt den „Kaiser“ und stellt sich an das eine Ende des Spielfeldes. Die anderen SpielerInnen stehen ihm gegenüber am anderen Ende. Nacheinander stellt jedeR SpielerIn die Frage: „Kaiser, wie weit darf ich reisen?“ Der Kaiser antwortet mit einer beliebigen Anzahl an Schritten und einer frei gewählten Schrittlänge (zwei Riesenschritte vorwärts, vier kleine Schritte rückwärts, einen Flohhüpfer, auf einem Bein, auf zwei Beinen ...) und das jeweilige Kind „reist“ auf die „erlaubte“ Weise weiter. Das Kind, das als erstes beim Kaiser ankommt, ist der nächste Kaiser.

Figuren werfen

Ein Kind ist die Figurenwerferin und die anderen Kinder stellen sich vor ihr auf. Das Kind fasst nun einen ersten Mitspieler an einer Hand, dreht ihn mehrmals um sich herum und lässt ihn dann los usw. Die Spieler verharren je in der Position, in der sie zum Stehen/Liegen gekommen sind.

Blinde Kuh

Einem ausgewählten Kind werden mit einem Tuch die Augen verbunden. Dieses versucht, in einem abgegrenzten Gelände die anderen Kinder zu fangen. Die Sehenden laufen so nahe wie möglich an der „blinden Kuh“ vorbei, berühren, zupfen oder necken sie – ohne dabei jedoch gefangen zu werden! Variante: Es werden zwei Teams gebildet, jedes Team hat eine „blinde Kuh“ und versucht, diese mit Zurufen durch einen Parcours zu lotsen. Das Team, welches seine „blinde Kuh“ als erste durchs Ziel bringt, hat gewonnen.

Bockspringen

Für dieses Spiel braucht es mindestens zwei SpielerInnen: Ein Kind macht einen Buckel und stützt sich mit den Händen auf den Knien (oder unterhalb) ab und lässt sich vom anderen Kind mit gegrätschten Beinen überspringen. Dann geht der/die SpringerIn in die gebückte „Bockhaltung“ und wird selber übersprungen usw. Variante für mehrere SpielerInnen: Entweder stellen sich die SpielerInnen zu einer längeren „Böcke-Reihe“ auf oder zwei Gruppen springen auf einer Strecke, die mit einer Start- und Ziellinie festgelegt ist, um die Wette.

Schneider, leih mir die Schere

Es wird ausgezählt, wer die Rolle des Schneiders übernimmt. Die übrigen Kinder stellen sich an einzelne Bäume oder auch an anderen festgelegten Plätzen auf. Das als Schneider ausgezählte Kind geht von einem zur anderen und bittet: „Schneider, Schneider, leih mir die Schere!“ Der Angesprochene schickt ihn zu einer anderen und sagt: „Da drüben liegt sie ja!“ oder „Geh zur Nachbarin, die leiht sie auch her!“ Inzwischen wechseln alle Kinder ihren Platz (Baum) und das scheren-suchende Kind muss versuchen, einen unbesetzten Baum/Platz zu bekommen.

Wer fürchtet sich vor dem gefräßigen Wolf?

Ein Kind aus der Gruppe ist der „gefräßige Wolf“ – es steht auf der einen Seite der Spielfläche. Die anderen stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf der gegenüberliegenden Seite auf. Auf die Frage des Wolfes: „Wer fürchtet sich vor dem gefräßigen Wolf?“, antwortet die Gruppe: „Niemand!“ Nach dem Ruf des Wolfes: „Und wenn er aber kommt ...?“, folgt die Antwort der Gruppe „Dann laufen wir davon!“ und alle aus der Gruppe versuchen, so rasch wie möglich auf die „Wolfseite“ zu kommen. Dieser versucht, (zumindest) ein Kind zu fangen – das gefangene Kind ist in der nächsten Runde der/die HelferIn des „gefräßigen“ Wolfes ...

Reise nach Jerusalem

Sessel – einer weniger als MitspielerInnen – werden Sesselnücken an Sesselnücken in zwei Reihen oder im Kreis aufgestellt. Die Kinder stellen sich um die Sessel herum auf. Der/die SpielleiterIn schaltet Musik ein. Solange Musik spielt, laufen die MitspielerInnen um die Stühle herum. Wird die Musik gestoppt, setzen sich die Kinder blitzschnell auf einen Sessel. Das Kind, das keinen Sessel erwischt, scheidet aus. Alle Kinder stehen wieder auf, ein Sessel wird weggenommen und die Reise beginnt mit dem Einsetzen der Musik erneut ... Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis nur noch einE MitspielerIn übrig bleibt – dieseR ist dann der/die SiegerIn. Variante: Anstelle der Sessel können auch Esslöffel (Anzahl wieder: MitspielerInnen minus 1) aufgelegt werden. Beim Musik-Stopp schnappt sich jedeR einen Löffel.

► IMPULSE ZUM GESPRÄCH (UND NACHDENKEN)

Die Erfahrung zeigt: Kinder und Jugendliche spielen gerne – und nicht nur am Computer, Smartphone und Tablet, sondern auch ganz real und in Gemeinschaft mit anderen.

So wie heute manche Computerspiele bei allen bekannt sind, kannte früher – zur Zeit der Großeltern – jedes Kind Hüpf-, Wurf- und Laufspiele, für die man nur einige FreundInnen, eine Wiese oder einen Platz und manchmal Malkreide, einige Steine oder einen Ball brauchte.

- Sprecht darüber, in welchen Situationen es nützlich sein kann, einige Spiele aus „Großmutterns Zeiten“ zu kennen.
- Denkt darüber nach, was den Charme dieser Spiele ausmacht.
- Sammelt in der Klasse weitere Spiele, die „jederzeit“ gespielt werden können.
- Überlegt anhand konkreter Beispiele, welche Erfahrungen den SpielerInnen durch das Mitmachen bei diesen Spielen ermöglicht werden bzw. welche Fähigkeiten durch das Spielen gefördert und unterstützt werden.
- Interviewt eure Eltern und Großeltern zu weiteren Spielideen von früher – bestimmt kennen sie auch lustige Indoor-Spiele.

► LITERATURTIPPS

- Amt der Steiermärkischen Landesregierung, Jugendreferat (Hg.): HOPAla und OMAma. Spiele aus Großelterns Zeiten – Hosentaschenspielbuch, Graz: 2013.
- Deutsches Kuratorium für Sicherheit in Heim und Freizeit e. V. (Hg.): Spiele von gestern für Kinder von heute. Spiele für draußen, Hamburg: 2014.
- Lippl, Dieter: Das Spielen im Religionsunterricht, in: Arbeitsgemeinschaft der evangelischen ReligionslehrerInnen an AHS in Österreich (Hg): Schulfach Religion. Themenheft: Theologie und Spiel, 30 (2011) 53-113. Mit einer großen Auswahl an allgemeinen, kooperativen und thematischen Spielen, die im RU in Sek I und II eingesetzt werden können.



Fotos: istock.com; fotolia.com

Kinder sollten mehr spielen,
als viele Kinder es heutzutage tun.
Denn wenn man genügend spielt,
solange man klein ist,
dann trägt man Schätze mit sich herum,
aus denen man später sein ganzes Leben lang schöpfen kann.
Dann weiß man, was es heißt,
in sich eine warme, geheime Welt zu haben,
die einem Kraft gibt,
wenn das Leben schwer wird.
Was auch geschieht, was man auch erlebt,
man hat diese Welt in seinem Innern,
an die man sich halten kann.

Astrid Lindgren

Quelle: www.kinderhaus-astrid-lindgren.de/html/astrid-lindgren.html

Nicolaas Derksen/Claudia Mennen/Sabine Tscherner: Bibliodrama als Seelsorge – Im Spiel mit dunklen Gottesbildern – Ein Praxisbuch (2016).

Die AutorInnen reflektieren in diesem Band 35 Jahre Erfahrung mit dem Bibliodrama als heiligem Spiel vor dem „dunklen Gott“. Im Bibliodrama fließen biblischer Text, Tradition und konkrete Lebensgeschichte der TeilnehmerInnen ineinander: Der Text steht im Kon-Text des Lebens. Dies wird in diesem narrativ-reflektierenden Zugang zum Bibliodrama deutlich nachvollziehbar. Es geht um einen existenziellen Zugang zum biblischen Text; die Exegese geschieht im Spiel, im Gespräch und in Gemeinschaft, im Teilen und Mitteilen; so kommt es zu einer fruchtbaren Glaubenskommunikation. „Bibliodrama spielen – als Form von Seelsorge und als Form biblischer Spiritualität – ist Einübung in diese kommunikative Praxis Jesu. ... Im Bibliodrama wird diese Praxis direkt gelebt und geübt.“ (S. 96)

Eine besondere Bedeutung bei der hier beschriebenen Form des Bibliodramas kommt dem „Raum“ zu: „Beim Bibliodrama als Seelsorge wird die Geschichte in einem Raum platziert, im Hier und Jetzt.“ (S. 31) Zugleich eröffnet es einen künstlerischen und einen sakralen Raum (Menekes), „in dem Gefühle geweckt, gedämpft, geformt und gestaltet werden“ (S. 70), in dem Beziehungsmuster, Verbindungen oder Kontaktvermeidung untereinander und mit dem Geheimnis Gottes sichtbar und ansprechbar werden. „Nur was auf den Tisch kommt, kann verwandelt werden“, wird mehrmals betont. So kommen in den angeführten

Beispielen auch die dunklen Seiten des Lebens, die dunklen Gottesbilder, Gewalt und Ungerechtigkeit bis hin zur Anklage Gottes in den Psalmen zur Sprache. Erst dadurch wird das Leben in seiner ganzen Fülle von Licht und Schatten ernst genommen und gewürdigt. „Täter und Opfer müssen endlich zulassen, die Worte der Opfer zu hören. Sie sollen hören und sehen, was sie verbrochen haben. Opfer sollen merken, wo sie selbst Täter gewesen sind. Täter können entdecken und zeigen, wo sie selbst Opfer ihrer Geschichte wurden.“ (S. 138) Das Leben will in seiner ganzen Breite und Ambivalenz ernst genommen werden. „Wie immer im Einzelnen das Geheimnis der Wirklichkeit, das Menschen Gott nennen, auch bestimmt wird – grundlegend ist die Erfahrung vom eigenen Selbst und der Selbstwerdung durch Überwältigung von Größerem“, schreibt Gottfried Fuchs im „Geleit“ zum Buch. Er verdeutlicht damit das im Bibliodrama erlebbare Ineinander von biblischem Text und menschlicher Selbstwerdung, Weltgestaltung und Weltdeutung.

Als Praxisbuch veranschaulicht „Bibliodrama als Seelsorge“ an vielen Beispielen den Aufbau und die Schritte des Bibliodramas, die möglichen Bewegungen der SpielerInnen im Raum, die „Glaubenskommunikation“, die entstehen kann, und reflektiert diese sowohl theologisch wie anthropologisch: für (auch spirituell) Neugierige ein anregendes Lese- und Arbeitsbuch.

Hans Neuhold



Ostfildern: Schwabenverlag, 176 Seiten; ISBN: 978-3796616952; 19,99 €



**DIE ERFINDUNG DES NEUEN I-PAD_MAXI
HATTE FÜR DIE KONSUMENTEN
UNGEAHNTE FOLGEN MIT SICH GEBRACHT.**

Vorschau

glauben reli+plus 09-10 | 2017

- Der katholische Glaube: eine Option in der späten Moderne (Johanna Rahner)
- Ein theologisches Gespräch mit Kindern und das christliche Weltbild als offenes Angebot
- „Katholisch für Anfänger“ und das christliche Credo durch Jugendliche interpretiert
- Begriffe, Ideen und Aussagen rund um das (Nicht-)Glauben von aufgeklärten Menschen
- Bedeutungen und Phänomene des Glaubens
- Lernkarteien und Reflexionskarten

träumen reli+plus 11-12 | 2017

wachsen reli+plus 01-02 | 2018