



Kinder und Kirche

Informationen rund um den Kindergottesdienst

37

Spiele

Zu den Möglichkeiten, eine biblische Geschichte zu gestalten, gehört auch das Spielen – als Nachspielen oder Weiterspielen der Geschichte. Es sind nicht „Aufführungen“ vor Erwachsenen gemeint oder das Einüben von Laienspielen. Hier geht es darum, dass Kinder – ohne Zuschauer von außen – sich spielend mit der Geschichte beschäftigen und so weiter in sie hineinwachsen.

Dazu genügt allerdings nicht die Aufforderung: „Nun spielt mal schön, was ich euch erzählt habe!“ Kinder müssen angeleitet, an die Hand genommen werden. Manche von ihnen sind Naturtalente, andere lassen sich nur schwer einbeziehen. Manche sind in ihren Bewegungen frei und ungezwungen, andere bleiben stocksteif stehen. Manche reden frei weg, andere bringen kein Wort heraus. Manche drängeln sich danach, die begehrteste Rolle zu bekommen – und stellen sich nachher absolut unbeholfen an. Wir müssen also, wie bei anderen kreativen Angeboten auch, mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Fähigkeiten bei den Kindern rechnen. Vielleicht haben wir auch selbst wenig Erfahrung und sind deshalb unsicher. Dann tasten wir uns langsam heran:

■ **Nachspielen einer Erzählung**

Am einfachsten ist es, wenn die Kinder eine Erzählung, die sie gerade gehört haben, nachspielen. Sie können dabei auf Worte verzichten und sich ganz auf das Nachspielen konzentrieren. Eine andere Mitarbeiterin liest die Geschichte langsam in Abschnitten noch einmal vor, die Kinder setzen das Geschehen in Bewegung um. Wenn die Kinder etwas geübter sind, werden sie vielleicht selbst das sagen wollen, was die handelnden Personen sagen; so kann man sich als Mitarbeitende(r) auf verbindende Worte beschränken.

In jedem Fall werden wir nachträglich feststellen: Das Nachspielen hatte weniger Gewicht und war zeitlich kürzer als das Vorbesprechen und Planen. Das ist nicht schade. Das Nachspielen ist natürlich das Ziel. Aber durch die Vorüberlegungen wachsen die Kinder in die Geschichte hinein. Sie überlegen ja gemeinsam: Soll alles am selben Ort stattfinden? Welche Personen werden gebraucht? Wie kann man es ausdrücken, wenn sich eine freut oder einer ärgerlich ist?

Beispiel: Die kanaanäische Frau (Matthäus 15,21-28):

an einem Ort: die kranke Tochter, die ratlose Mutter

an einem anderen Ort: die Mutter kommt, bittet

Jesus verhält sich abweisend, die Jünger wollen die Frau loswerden

die Frau kniet vor Jesus und fleht ihn an

Jesus wehrt sie ab, die Frau bittet weiter

Jesus legt ihr die Hand auf den Kopf

am ersten Ort: die Frau geht zurück, die Tochter steht gesund da

Das Nachspielen sollte nicht einfach auslaufen, sondern gemeinsam abgeschlossen werden. Vielleicht singen alle mit Tochter und Mutter eine den Kindern bekannte Dankstrophe.

Es gibt viele weitere Möglichkeiten, durch Spielen eine Geschichte zu gestalten, vorzubereiten oder fortzuführen. Im Folgenden werden einige Vorschläge gemacht, die man nach den eigenen Möglichkeiten und Vorlieben verändern oder durch weitere ersetzen kann:

■ Weiterspielen einer Erzählung

Viele biblische Erzählungen sind wie Kurzgeschichten, die nur einen Ausschnitt schildern. Wie es weitergeht, wird nicht gesagt. Manche Gleichnisse Jesu haben gerade diese Funktion: die Fortsetzung soll der Zuhörer mit seinem eigenen Leben erzählen. Wir können mit den Kindern eine Geschichte also weiter ausdenken.

Beispiel:

Das Gleichnis vom verlorenen Sohn (Lukas 15,11-32) endet damit, dass der Vater aus dem Haus kommt und den älteren Sohn bittet, zum Freudenfest mit ins Haus zu kommen. Wie möchten wir, dass der ältere Sohn reagiert?

Wir können eine den Kindern bisher unbekannte Geschichte an einer bestimmten Stelle abbrechen. Die Kinder sollen nun eine Lösung finden und die Fortsetzung spielerisch gestalten.

Beispiele:

Der verlorene Sohn sitzt bei den Schweinen und denkt über sich nach (Lukas 15,11-16).

Bei den Arbeitern im Weinberg (Matthäus 20,1-16) brechen wir bei der Entlohnung ab; die Kinder spielen und äußern verschiedene Reaktionen der Arbeiter.

■ Anspiel

Es kann manchmal wünschenswert sein, eine biblische Geschichte durch ein kurzes Anspiel vorzubereiten. Man verlegt das Thema der Geschichte in die Alltagswelt der Kinder, um auf diese Weise ihr Interesse für die Geschichte zu wecken.

Beispiele:

Auf den Streit zwischen den Hirten Abrams und Lots und dessen Lösung (1.Mose 13) bereiten wir vor, indem wir in einem kurzen Stegreifspiel eine Konfliktsituation zwischen Geschwistern oder Schülern darstellen, einschließlich eines Vorschlags zur Schlichtung. Zum Beispiel: Kinder spielen mit Matchbox-Autos im Sandkasten; was soll geschehen, wenn andere Kinder hinzukommen und es zu eng wird?

Ehe Psalm 24 erzählt wird, unterhalten sich zwei Pilgerleute auf dem Weg zum Tempel, was sie für die Wanderung mitgenommen und wie sie sich innerlich darauf vorbereitet haben.

■ Schattenspiel

Weniger geeignet für Kinder sind Schattenspiele: Zwischen einem herabhängenden Bettlaken und einer Lichtquelle treten die Spieler auf, deren Schatten auf das Laken fällt. Die Schwierigkeit besteht darin, dass nur die „Zuschauer“ auf der anderen Seite des Lakens das Schattenspiel beobachten können, die Spieler selbst aber kaum.

Wenn ein Tageslichtprojektor vorhanden ist, können die Kinder Personen und Gegenstände zur Geschichte in Kleinformat aus Zeitungspapier ausreißen und dann die Geschichte auf dem Projektor nachspielen. Sie sehen dann selbst das Ergebnis in Großformat auf der Projektionsfläche.

■ Puppenspiel

Im Informationsblatt 19 („Erzählen mit Puppen“) wurde ausgeführt, dass eine Geschichte nicht nur mit Puppen erzählt, sondern anschließend von den Kindern mit Puppen nachgespielt werden kann.

Es lässt sich auch ein Schattenspiel mit Puppen gestalten: Dazu wird die untere Fläche des Bettlakens mit einer Wolldecke verdeckt, hinter der die Kinder verschwinden, die die einzelnen Puppen bedienen.

2/20012 Hans Peter Mahlke

→ KOPIEREN ERWÜNSCHT! ←