

Die Glaubensentwicklung des Kindes

Die Glaubensentwicklung des Kindes lässt sich - zumindest theoretisch - in drei verschiedene Altersgruppen einteilen:

- „Zeit der Gnade“ (0 - 7/9 Jahre)
- „Zeit des Gesetzes“ (7/9 - 11/13 Jahre)
- „Zeit des Evangeliums“ (11/13 - 16/...Jahre)

a) Zeit der Gnade

Gnade erfahren

- Die Botschaft der Gnade gefühlsmässig aufnehmen - als Vorrat für später
- Mit allen Sinnen Güte und Geborgenheit erfahren
- Feste Gewohnheiten und Rituale helfen dem Kind den Sinn des Glaubens zu verstehen, bevor es die Inhalte versteht.



Sprachfähig werden

- Begriffe wie „Glaube“ und „Vertrauen“ werden durch Geschichten gefüllt.
- Entsprechen Liedtexte den Lebenserfahrungen des älter werdenden Menschen?

Inhalte bis ca. 8 Jahre

- Geschichten mit der Botschaft von Gottes Güte: Du bist gewollt
- Geschichten, die Gott und Jesus als Handelnde und Erschaffende zeigen
- Geschichten von Jesus, der Gottes Liebe zu den Menschen verkündet
- Geschichten, die den Sinn der grossen Feste deuten
- Erzählungen von Wundern, die Gottes Allmacht oder Jesu Vollmacht darstellen
- AT: Urgeschichten (Schöpfung...), Vätergeschichten (Abraham...), Josefsgeschichte
- NT: Weihnachtsgeschichte, Kindheit Jesu, Berufungsgeschichten, Jesus hilft, Heilungen, Wunder

Wichtig: Bridger warnt vor Serien von Wundern. Jesus könnte als Magier verstanden werden. Grundsätzlich bereiten Wundererzählungen aber noch keine Mühe. Den Eltern stehen ja auch mehr Möglichkeiten zur Verfügung, als das Kind sich vorstellen kann.

Schuld und Vergebung

- Ich darf Fehler machen, ohne Liebesverlust in Kauf nehmen zu müssen.

Gottesbild

- Sind sich Leitende ihres eigenen Gottesbildes bewusst?
- Nur sorgfältig überprüftes Gottesverständnis weitervermitteln.
- Das Gottesbild ist noch sehr menschlich.

b) Zeit des Gesetzes

Realistische, wirkliche Ereignisse nachvollziehen → das Reelle interessiert

- In der Realitätsperiode interessiert sich das Kind für handlungsstarke Ereignisse
- Gerechtigkeitsideal, Bestrafung des Bösewichts.
- Geschichtlich-geographische Zusammenhänge: Wettbewerbe, Ordnungssinn, Sammelwut
- Ritualisierung von Handlungsabläufen
- Gute Lern- und Konzentrationsfähigkeit. Auswendig lernen macht Spass.
- Recht, Willenskraft, die gute Tat - weil es „recht“ ist und nicht aus Barmherzigkeit
- Tun und Sein gehören untrennbar zusammen in dieser Zeit, in der das Kind sehr aktiv ist.
- Glauben ohne Handeln ist undenkbar.

Biblische Inhalte

- Bibelkunde vor allem im Alter von 10 - 12 Jahren!
- Wunder sind ab ca. 11 Jahren nicht mehr so einfach zugänglich

Charakterbildung

- Echtes Schuldgefühl: Gewissensbildung
- Kinder beobachten scharf, wie genau Erwachsene es mit der Wahrheit nehmen
- Zweifel am Kinderglauben ernst nehmen
- Ordnungssinn wird ausgebildet; Lektionen mit festem Rahmen, disziplinarische Abmachungen einhalten
- Theater, Erlebnisprogramm, Jungschar, Lager; Zusammenarbeit mit Jugendleitenden.

Hier handelt es sich um die Periode des „**bei anderen erlebten Glaubens**“. Ein positives Gefühl gegenüber Erwachsenen/Eltern bewirkt auch ein positives Gefühl gegenüber Gott, der als Über-Erwachsener empfunden wird. Menschliche Liebe macht für die Liebe Gottes aufnahmefähig.



c) Zeit des Evangeliums

Charakterliche Entwicklung

- Auch „nicht religiös geprägte Jugendliche“ machen sich Gedanken über ihre eigene Existenz.
- Die Gesprächsatmosphäre vor der Pubertät ist Grundlage für das Gespräch während der Pubertät

Religiöse und biblische Thematik

- Die Gefühlsebene gilt als Schlüssel zu Glaubensfragen – aber vorerst, ohne von sich selbst reden zu müssen.
- Das Leben der Jugendlichen selbst bestimmt die Unterrichtsinhalte stärker als die biblischen Geschichten.
- Jugendliteratur und Biografien, Erlebnisberichte von Christ*innen, Menschen mit einer Beeinträchtigung, Missionar*innen...
- Greifbare Vorbilder helfen bei der Persönlichkeitsbildung, Vorbilder zum Ablehnen oder Annehmen.
- Klare Abmachungen, Humor mit klarer Linie verbinden

Theologische Aussage

- Gottebenbildlichkeit, Schuld und Vergebung, Hoffnung und Nachfolge als zentrale Grundmotive, welche von verschiedenen Themen her entfaltet werden können.
- Echte Auseinandersetzung mit den Zweifeln der Jugendlichen. Wer als Zweifler*in ernst genommen wird, nimmt andere als Glaubende ernst.
- Modelle gemeinsamen Lebens hautnah beschnuppern, ansatzweise miterleben. Sinnfrage vom Gedanken des Gemeinsamen und der Beziehungen her entwickeln.
- Verbindliche Gemeinschaftsformen (auch in der Partnerschaft) als mögliche Lebensziele erarbeiten.

Hier handelt es sich um die Periode des „**Glaubens als Zugehörigkeitsgefühl**“

- Identifikation mit dem Glauben der Freunde → Herdentrieb
- Herrschaft der Gefühle – „sich wohl fühlen“ ist wichtiger als intellektuelle Überzeugung
- Für Leitende: Wir müssen mit dem Strom der Entwicklung mitschwimmen, d.h. Mitglieder der Gruppe werden, mit allen Pflichten und Loyalitäten → echte, gleichwertige Beziehung zur Gruppe

Methoden

Diese Methoden eignen sich zum Reflektieren einer Geschichte oder einer Thematik.

1. Unterbrochenes Lied (8-...)

Stimmt das wirklich, was wir singen? Empfinden wir Gottes Gnade als täglich neu? Bei mir ist das anders...

2. Titel suchen (7- 15 J.)

Auch Wortspiele; mit dem Titel spielen, umstellen, verändern „Kleider machen Leute - machen Leute Kleider?“... Mitreissende Titel zum Text suchen, „Blicküberschriften“, auch Untertitel suchen (möglichst den Kern der Geschichte treffen).

3. Stichwortwettrennen (10-...)

Paare bilden, zusätzlich pro Paar ein*e Schreiber*in (= Dreiergruppen). Zum Thema müssen die Partner abwechselungsweise ein Stichwort nennen. Die dritte Person protokolliert. Welches Paar bringt am meisten Stichworte in 1 Min. (kann auch bis zu 3 Min. gespielt werden)?

4. Stichworte (8-...)

Es liegen verschiedene Kärtchen mit Stichworten zu einer Geschichte da. Das Ziel ist es, die Kärtchen in die richtige Reihenfolge zu bringen. Alle kommentieren ihr Stichwort, so ergibt es zum Schluss eine ganze Geschichte. Oder jeder schreibt ein oder zwei Stichworte auf ein Kärtchen. Im Plenum werden die Stichworte so gemischt, dass es am Schluss eine möglichst vollständige Variante der Geschichte ergibt.

5. Blitzlicht (8-...)

Alle sagen der Reihe nach ein Stichwort zur Geschichte oder einen kurzen Satz. Muss in der richtigen Reihenfolge geschehen, somit ist am Schluss die ganze Geschichte nacherzählt.

6. Gegenstand erfühlen (6-...)

Entweder mit geschlossenen Augen ertasten, riechen, schmecken oder auch mit geöffneten Augen bewusst wahrnehmen: Senfkorn, Reis, usw.

7. Verkehrslicht oder Ampelspiel (5-...)

Alle Teilnehmenden erhält drei Kärtchen (grün - gelb- rot). Aussagen/ Thesen der Kamerad*innen oder der Leitenden können wortlos quittiert werden: Einverstanden, teilweise einverstanden, nicht einverstanden. Ev. Rückfragen, Kommentare zur gezeigten Farbe.

8. Stegreifspiel (6-...)

Geschichte so spielen, wie sie in der Bibel steht oder wie sie sich heute ereignen könnte. Oder die Kinder bekommen vom Leitenden ein Kärtchen mit der jeweiligen Rolle. Sie spielen die Rolle während eine Leitperson die Geschichte vorliest. Oder die Leitperson bricht auf dem Höhepunkt der Geschichte ab, die Kinder spielen spontan das Ende der Geschichte, wie es sich ereignen könnte (es geht nicht um richtig oder falsch!).

9. Stopp- Theater (13-...)

In Zweier- oder Dreiergruppen wird eine Geschichte gespielt. Wenn Zuschauende den Verlauf der Geschichte beeinflussen wollen, rufen sie „STOPP“, ersetzen den Spielenden und spielen die Szene nach eigenem Gutdünken weiter.

10. Alltagssituation (12-...)

Zu einer biblischen Geschichte suchen die Kinder ein Pendant aus ihrem Alltag und machen einen kurzen Sketch dazu. Anschliessend im Plenum besprechen.

11. Änderungen (10-...)

Eine Geschichte wird erzählt, am Schluss dürfen alle Änderung anbringen, wie die Geschichte nach ihrem Geschmack hätte sein sollen. Ev. vorspielen als kurzer Sketch.

12. Pantomime (6-...)

Bewegungen ohne Worte, überdeutliche Bewegungsabläufe in verlangsamttem Tempo darstellen, so die Geschichte nachspielen.

13. Schattenspiel (6-...)

Material: Holzrahmen, ca. 2m hoch und 3-4 m breit, bespannt mit weissem Tuch (2-3 alte Leintücher). Starke Lichtquelle, am besten Hellraumprojektor. Dieser eignet sich auch vorzüglich als Kulissen-träger (tolle Möglichkeiten mit Farbfolien, beweglichen Tieren und Requisiten, aber auch Kartonkulissen etc.). Schauspielende möglichst nahe an der Leinwand platzieren auf der Seite der Lichtquelle. Publikum sitzt auf der anderen Seite der Leinwand.

14. Verfremdung (12-...)

Z.B. Geänderter Schluss: „...und als der Vater den Sohn von weitem sah, eilte er ihm entgegen, stürzte sich auf ihn und schlug ihn. Dann sprach er: Wen ein Vater liebt, den züchtigt er. Jetzt aber komm...“ Methode nur sinnvoll, wenn der Text in Originalfassung allen gut bekannt ist. Provokative Fragen, z.B., ob dieser Schluss denn unbib-lisch ist?

15. Bilderreihe zur Geschichte (6-12 J.)

Bilder, welche die Geschichte darstellen durcheinander hinlegen, alle nehmen ein Bild und kommentieren es an der richtigen Stelle der Geschichte. So erzählt die Gruppe gemeinsam die Geschichte nach.

16. Zeichnen-Assoziationen (6-...)

Zu einem Begriff wie „Freude“, „Schmerz“, „Stress“... zeichnen die Teilnehmenden das, was ihnen dazu einfällt, was sie dabei empfinden. Texte oder Sprechblasen sind nicht möglich.

17. Collagen (7-...)

a) Bilder: In Zweier- oder Dreiergruppen in Illustrierten etc. nach Bildern zum Thema suchen, ausschneiden, zu einem Gesamtbild arrangieren und kleben. b) Schlagzeilen: Wie oben, aber mit Textmaterial z.B. Schlagzeilen, Gedichte etc. herstellen.

18. Gruppenzeichnung (10- 15 J.)

a) Aussprache über Text
 b) Jeder macht eine Skizze
 c) Zusammenzug der Ideen in der Gruppe
 d) Gemeinsames Zeichnen
 e) Unbeteiligte aus anderen Gruppen kommentieren die Zeichnung im Plenum, erst dann erklärt ein Mitglied der eigenen Gruppe das Gezeichnete. Sinn: Vor allem die Verarbeitung der Thematik in der Gruppe, also nicht eine „perfekte“ Zeichnung. (Prozess wichtiger als Resultat)

19. Modellieren mit Ton (6-...)

Sehr geeignet als Element der Symboldidaktik (Arbeit mit Begriffen wie Weg, Hand, Haus, Baum...). Es wird etwas Typisches für die Geschichte dargestellt, danach im Plenum vorgestellt, weshalb gerade dieses Symbol der Geschichte, etc.

Was ist ein Input?

Ein Input soll für die Teilnehmenden

- eine Zeit der Ruhe im Alltag (oder im Lager/Kurs),
- ein neuer Gedankenanstoss,
- Vertiefung des eigenen Glaubens und
- die Möglichkeit des Austauschs persönlicher Ideen oder Anschauungen sein.

Als Inputleiter*in bin ich das „Innere Ohr“ der Gruppe. Ich achte auf Veränderungen, Stimmungen und Vorkommnisse, die innerhalb der Gruppe geschehen. Die persönliche Beziehung der Leitenden zu den Kindern und Jugendlichen ist das wichtigste von allem.



Du als Mensch bist gefragt!

Aufbau des Inputs

Einstieg

Erzählen einer kleinen Geschichte, Vorlesen eines Bibelverses, kurzes Spiel, Lied singen oder anhören, Erzählen eines persönlichen Erlebnisses, Gebet. Der Einstieg soll die Aufmerksamkeit der Zuhörenden wecken und sie aus ihren anderen Gedanken abholen. Er sollte Spannung auslösen und Spannungen lösen. Die Teilnehmenden sollten zur Ruhe kommen und ihre Gedanken auf die Thematik konzentrieren.

Kernaussage

Anhand des Einstiegs wird auf die eigentliche Thematik eingegangen. Die Kernaussage wird erklärt und mit Beispielen anschaulich dargestellt. In langen Inputs kann hier diskutiert oder etwas schriftlich notiert werden. Manchmal tut es gut, wenn alle für sich einige Minuten still über das Thema nachdenken oder in kleinen Gruppen darüber sprechen. Die Beiträge können anschliessend im Plenum gesammelt und dargestellt werden.

Schluss

Die Kernaussage wird nochmals wiederholt und hervorgehoben. Der ganze Input sollte abgerundet und vervollständigt werden. Dadurch wird der Input ganzheitlich. Bei einem langen Input ist der Abschluss von grosser Bedeutung. Nach einer ausschweifenden Diskussion oder anderen Aktivitäten ist es wichtig, den Input abzurunden und nochmals auf den Kerninhalt hinzuweisen, gemeinsam zu beten, ein Lied zu singen etc.

Varianten

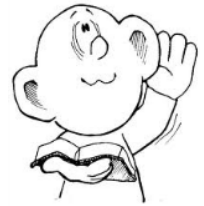
Nicht jeder Input muss genau nach diesem Schema aufgebaut werden. Es gibt sehr viele verschiedene Formen, wie eine Thematik vertieft werden kann: Eine Geschichte vorlesen und diese wirken lassen, gemeinsam Musik hören, gemeinsam ein Bild betrachten und darüber reden, euch auf eine Wiese legen und den Himmel anschauen.

Der Weg zum Ziel

Bei der Gestaltung und der Ausarbeitung des Inputs solltest du einige Punkte beachten:

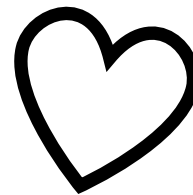
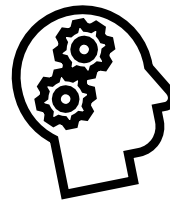
Überlege dir, wer die **Zuhörenden** des Inputs sind.

Sind es Kinder, Jugendliche, Erwachsene? Kennst du die Gruppe gut? Wie werden sie deine Inhalte aufnehmen? Wie könnte die Diskussion ablaufen, welche Fragen können sie zum Reden animieren? Was beschäftigt die Jugendlichen im Moment? Welche Stimmung herrscht? Wo kannst du sie abholen?



Frage dich zu Beginn, was das **Ziel** deines Inputs ist und wie du die Kernaussage formulieren könntest. Überlege dir, über was genau du sprechen willst und verschaffe dir einen Überblick über das Thema. Beschränke dich dann auf einen kleinen Teil und verpacke nicht zu viel Inhalt in einen einzelnen Input.

Ein guter Input spricht **Kopf, Herz und Hand** aller Zuhörenden an. Damit verbunden sind die fünf Sinne **schmecken, riechen, tasten/fühlen, sehen, hören**. Ein Input bleibt länger in Erinnerung, wenn die Zuhörenden nicht nur passiv zuhören, sondern sich auch aktiv betätigen können und wenn verschiedene Sinne angesprochen werden.



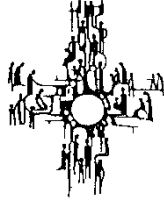
Stelle dir folgende Fragen:

- Schaffe ich es, **Abwechslung** in unsere Inputs zu bringen? Wie waren die letzten Male? Haben wir immer nur Geschichten erzählt oder CDs angehört?
- Stehen die Zuhörer während dem Input auf oder bleiben sie sitzen?
- Wie beteiligen sie sich?
- Habe ich in meinen Input ein Element eingebaut, das die Teilnehmenden aktiviert und herausfordert?

Notizen, das ist mir wichtig:

Was ist ein Gottesdienst?

Christ*innen auf der ganzen Welt treffen sich zu Gottesdiensten, um gemeinsam die Gegenwart Gottes zu suchen.



Schon die ersten Gemeinden feierten Gottesdienste. Paulus beschreibt den Gottesdienst der Korinther so:

Wenn ihr zum Gottesdienst zusammenkommt, kann jeder und jede etwas dazu beitragen: ein Lied vorsingen oder eine Lehre vortragen oder eine Offenbarung weitergeben oder in unbekanntem Sprachen reden oder die Deutung dazu geben. Aber alles muss dem Aufbau der Gemeinde dienen. (1. Kor 14,26)

Im Gottesdienst gibt es keine Zuschauer*innen. Das Ziel sollte nicht einfach Wissensvermittlung und Belehrung sein. Vielmehr sollte sich alle einbringen können, herausgefordert und ermutigt werden. Damit wissen wir auch schon, was wir mit dem Gottesdienst erreichen wollen.

Wo anfangen?

Zu Beginn sollten wir uns die Frage stellen, was für die Gruppe in ihrer momentanen Situation wichtig ist. Wie wird die Gruppe direkt angesprochen? Welche Bibelstelle spricht sie an/fordert sie heraus? Üblicherweise dient ein Bibeltext als Grundlage des Gottesdienstes. Es ist aber meistens besser eine Bibelstelle nach dem gewählten Thema zu suchen, als umgekehrt eine Bibelstelle auszuwählen und dann dazu das Thema des Gottesdienstes festzulegen.



Notizen, das ist mir wichtig:

Typische Elemente

Bei der Gottesdienstgestaltung können wir auf ein reiches Repertoire zurückgreifen. Hier sind ein paar Elemente aufgelistet, die wir in Gottesdiensten kennen. Die Gestaltung eines Gottesdienstes ist völlig frei und kann daher auch kein einziges der aufgezählten Elemente eingebaut haben. Sie sind mehr als Ideen und Hilfe zum Anfang gedacht. Die Dinge stehen nicht in einer sinnvollen Reihenfolge, sondern sollten irgendwie zusammengebastelt werden. Einige werden sich auch wiederholen.

Lesung

Es wird ein Bibeltext vorgelesen. Das muss nicht die Bibelstelle sein, zu der die Predigt gehalten wird.

Predigt / Input

Eine Person gibt ihre Gedanken an die übrigen Zuhörer*innen weiter. Das Ziel der Predigt ist, die Zuhörer*innen zum Nachdenken herauszufordern. Schau dir das Skript "Inputs gestalten" an.

Sketch / Theater

Der Inhalt der Predigt kann häufig mit einem Sketch sehr gut untermauert werden. Während die Predigt oft etwas trocken und theoretisch ist, kann derselbe Sachverhalt anhand einer alltäglichen Situation nachgespielt werden. Dadurch wird die Aussage für alle nachvollziehbar.

Worship

In irgendeiner Art kommt der Worship in jedem Gottesdienst vor. Übersetzt wird «Worship» mit Anbetung oder Lobpreis. Es geht darum, mit Liedern Gott zu preisen.



Stille

Die Stille Zeit im Gottesdienst kann dazu genutzt werden auf Gott zu hören, zu beten, einen während der Predigt angefangenen Gedanken zu Ende zu denken, einfach mal still zu sein, ...

Austausch

In kleinen Gruppen können sich die Gottesdienstteilnehmenden über das Gehörte austauschen. Oft ist es hilfreich zu erfahren, wie andere die Botschaft verstanden haben und welche Konsequenzen die Botschaft auf ihren Alltag haben könnte. Oder auch welche Erfahrungen sie zu diesem Thema schon gemacht haben.

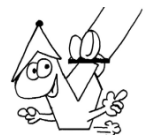


Gebet

Das Gebet sollte in jedem Teil eines Gottesdienstes eingeschlossen sein. Es ist auch möglich dass eine Person laut betet, und so Gott Anliegen der ganzen Gruppe sagt. Oft dient ein Gebet als Einstieg in den Gottesdienst. Meistens kommt es in einem Gottesdienst mehr als einmal vor, dass jemand laut betet. Häufig wird zwischen der Danksagung (Dank sagen) und der Fürbitte (für etwas bitten) unterschieden.

Segen

Ein Gottesdienst wird häufig mit dem Segen abgeschlossen. Ein Segen ist so etwas wie ein Glückwunsch, mit dem Unterschied, dass der Segen von Gott kommt. Das ist eine tolle Sache, denn ein Glückwunsch tönt zwar schön, besteht aber aus leeren Worten. Der Segen hingegen ist mit dem Glauben verbunden, dass Gott ihn verwirklichen wird.



Zeugnis

Der Zeugnisteil ist dazu da, dass wir Erlebnisse, die wir mit Gott gemacht haben, den anderen mitteilen können.