

Der Turmbau zu Babel – Ein Interaktionsspiel

für Menschen ab 10 Jahren

Destruktion – erzählt, erlebt und überwunden

»Vergewisserung erfahren« in Zeiten der Vereinzelung, Bedrängnis und Angst

von Hans Heller

Dieser Baustein ist einer von fünf weiteren als Vorabdruck aus dem Buch: Hans Heller, »Biblische Geschichten: erlebt, erfahren und erzählt« – Ein Praxisbuch für Grundschule und Orientierungsstufe. Calwer Verlag, Stuttgart, Herbst 2004.

Das Buch bietet vielfältige, aus dem Unterricht heraus beschriebene methodische Zugänge zu biblischen Texten und 25 Erzählungen – »Erfahrungen entfaltend« – zu allen wichtigen Stücken biblischer Überlieferung. Mit freundlicher Genehmigung des Autors und des Calwer Verlags.

Psalmen und prophetische Texte bergen die Erfahrungen und Träume der Vielen. Psalmen sind die Sprache der Vielen, Sprache der Vergewisserungen durch Jahrtausende.

Im folgenden Text stehen demgemäß neben der Turmbaugeschichte Psalmwörter, prophetische Texte und der Pfingsttext aus Apostelgeschichte 2. Dazu kommt die Spirale als erfahrbares Symbol der Vergewisserung im Zentrum.

Dem Interaktionsspiel liegt die Intention zugrunde, das zürnende »Herniederfahren« JHWHs – eine Reaktion auf die gedankenlose menschliche Hybris – mit nachfolgender Sprachlosigkeit und zwangsläufigem Verstehensverlust als selbstverschuldete Fremdbestimmung mit Hilfe eines Trommlers darzustellen, der Arbeitstakt und Arbeitsgeschwindigkeit rigide vorgibt. Es geht darum die dem Text durch das »Zerstreuungsmotiv« (Vereinzelung) innewohnende Destruktion erlebbar und erfahrbar zu machen –

vom Pfingstmotiv her Wege zu deren Auflösung kennen zu lernen und zu erfahren. Dabei sollen emotionale, kognitive und körperliche Aktivitäten angesprochen und vereinigt werden zu einem ganzheitlichen Prozeß befreiender Erfahrung.

Spielbeschreibung

Eine Gruppe von mindestens acht Schüler/-innen wird – gesondert von der Gesamtgruppe – detailliert über den Spielverlauf instruiert und erhält auch Gelegenheit, ihren jeweiligen Part zu üben.

Der »Turm« zu Babel soll pantomimisch nachgebaut und das zornige »Herniederfahren« JHWHs dabei mit den »Eingeweihten« als »Animateuren« erlebt werden. Es empfiehlt sich, mit ihnen die schwierigeren Bewegungsphasen unter I., II., IV., V. und VI. als separate Elemente zu üben bzw. unter Vorgabe von Trauer, Versagen und Verlassenheitssituationen zu erarbeiten und erst dann in einer Gesamtkomposition zusammenzufassen.

– L. (Sprecher/-in, Lehrer/-in, Spielleiter/-in) liest zu Beginn die Geschichte (Gen 11, 1-9) nach »Die Nacht leuchtet wie der Tag« – Bibel für junge Leute (Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt) und kündigt

dann in wörtlicher Anlehnung an Gen 11, 4 an: »Auf, laßt uns jetzt gemeinsam einen Turm bauen, dessen Spitze bis an den Himmel reiche, damit wir uns einen Namen machen. Es soll der Turm zu Babel werden.«

– Dazu stellen sich alle Gruppenmitglieder in einer Reihe auf.

– Vier der »Eingeweihten« stellen sich unauffällig an den Anfang der Reihe, zwei in der Mitte verteilt, und eine/r soll am Ende der Reihe als »Turmbauer« stehen.

Der/die erste in der Reihe nimmt pantomimisch einen großen Steinquader auf, der von den drei nachfolgenden nacheinander übernommen und weitergereicht wird. Das Vorbild der »Eingeweihten« führt dazu, daß die Steine auch von den übrigen weitergereicht werden bis zum/zur letzten in der Reihe, der/die den Turm baut, wobei auch das Anwachsen des Turmes sichtbar werden soll.

– Nach einiger Zeit unterbricht ein harter Trommelwirbel des Trommlers (= Lehrer/in) das sich anbahnende feste Regelspiel, um nach ganz kurzer Pause in einen festen, harten Rhythmus überzugehen.

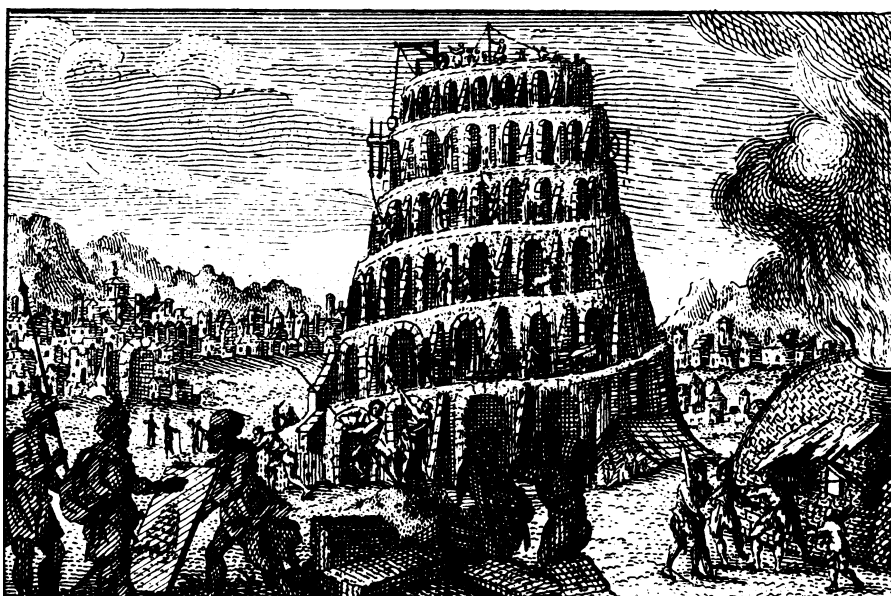
– Die »Eingeweihten« beginnen mit roboterhaften Schritten und Bewegungen, jeder für sich, nach diesem Takt »Steine« vom Lagerplatz zu holen und den Turm alleine weiter zu bauen, ohne sich um die anderen zu kümmern; sie gehen vielmehr starren Blickes – auch rempelnd – an ihnen vorbei bzw. durch die Reihe hindurch.

– Sie arbeiten in diesem Rhythmus auch weiter, wenn der Trommler aufhört!

– Nach allen bisherigen Spielerfahrungen standen dann alle übrigen entgeistert, verständnis- und hilflos bis wütend da. Aber immer mal wieder versuchten einige, zögernd und unsicher, doch Kontakt aufzunehmen, der aber strikt verweigert wurde und intentionsgemäß auch verweigert wird.

– In diese Situation hinein spricht L. den ihm/ihr unter I. zugeschriebenen Text.

Hans Heller ist ehemaliger Dozent des RPZ in Schönberg.



**Sprecher:
Spielleiter/-in / Lehrer/-in**

»Du bist jetzt allein ge-
lassen – vereinzelt bist du!«

»Total verlassen!«

In einem alten Psalm sagt
ein Mensch:

»Du, Gott, stellst meine
FüÙe auf weiten Raum.«
Ps 31,9

»Schön wär's!«

Sich einreihen und das mit-
sprechen!?

– Ich? Nein – nicht jetzt!
Gerade jetzt nicht!

»Weiter Raum« –
Zuversicht – Wo?

Eng wird er, der Raum
– eng und enger.
Der Raum – nur noch
ein Punkt.

Wie von Schiebewänden
umstellt – bedroht,

kein Weg nach drauÙen,
kein Ausweg.
Kein Weg herein.
Sich Bewegen – unmöglich!

Nichts Aus!!

Keiner da,
der mit mir spricht,
niemand da,
der mich versteht,
niemand da,
der mit mir lacht,
niemand da,
der mit mir weint,
niemand da,
der mich braucht,
niemand da,
der mich liebt,

niemand da,
den ich anlächeln kann,
niemand da,
den ich lieben kann.

Teilnehmer/-in / Schüler/-in

Tn./Sch. sind ungeordnet im
Raum verteilt. Sie bewegen sich
einzeln, hilflos mit roboterhaf-
ten, ruckartigen Bewegungen
durcheinander im Raum, ohne
Kontakt zu suchen oder zu finden;
dann trauernd mit gesenktem
Kopf sich ständig verzweifelt um
sich selbst drehend.

Sich um sich selbst drehen

sich konsequent auf
einem Punkt drehen!

Stehen bleiben,
sich langsam halb aufrichten.
Hilfloses Tasten nach auÙen.

III.

Der Raum –
nur noch ein Punkt. –
Schlusspunkt,
Endpunkt

für viele, für zu viele.

Im Punkt – allein – geht
nichts mehr.
Vom Punkt aus geht
nichts mehr.

IV.

»Zeit der Klage«

Klagen in der Sprache der
Vielen,
Klagen mit den Alten:

»Gott, hilf mir,
denn das Wasser
geht mir bis an die Kehle.
Ich versinke
in tiefem Schlamm.«
(Ps. 9,2.3)

»Verdorrt sind
unsere Gebeine,
verloren unsere Hoffnung«
(Hes. 37,11, par.)

Raum gewinnen
vom Punkt aus?

V.

**Wir hören einen
Spruch von Gott:**

»Siehe, ich öffne eure Grä-
ber und hole euch heraus
aus euren Gräbern,
denn ihr seid mein Volk!«
(Hes. 37,12)

Spruch von Gott:

»Und ich will euch
ein neues Herz
und einen
neuen Geist geben,
und will euch das
steinerne Herz weg-
nehmen
und euch ein Herz
aus Fleisch geben
und einen
neuen Geist einpflanzen
und solche Leute
aus euch machen,
die meine Rechte halten
und danach tun:
Mich ehren, sich achten,«
und einander verstehen.
(Hes 36, 26,27 par)

Erstarrt stehenbleiben,

sich halb umdrehen,
Hände langsam flehend
nach oben strecken

sich erneut halb umdrehen,
die Hände resigniert
sinken lassen.
Mit gesenktem Kopf
so stehen bleiben.

Langsam den Kopf heben,
niedergekauert bleiben.

»Dann sollt ihr sicher
in eurem Land wohnen
und Häuser bauen
und Weinberge pflanzen.
Und ich, JAHWE,
habe es gesagt.«
(Hes 28, 26 par)

Aber nicht nur geredet
hat Gott.
Am ersten Pfingsten
hat er das auch getan:
Er hat die Menschen
daran erinnert, dass er
ihnen seinen lebendigen
Atem gegeben hat, da-
mals, als er den ersten
Menschen aus Lehm form-
te.
Sein Atem konnte sie wie-
der zueinander bringen. –
Und zum Zeichen dafür
nahm er eine Feder
aus dem Flügel seines
Lieblingsengels Gabriel
und schickte ihn hinab
auf die Erde, um
die Erinnerung zu wecken.

Und dem ersten Men-
schen, der ihm begegnete,
blies der Engel Gabriel
diese Feder ins Gesicht,
und der wurde ganz froh
und blies die Feder weiter
zum nächsten, und
der wieder zum nächsten,
und der wieder
zum nächsten

.... »Raum gewinnen –
vom Punkt aus!«

Ja!

.... Das ist eigentlich ganz
einfach:
Viele Punkte müssen sich
aneinanderreihen:

zu einer Linie

zu einem Kreis

L tut parallel dazu das
Folgende: Berührt mit einer
weißen Flaumfeder ein Kind und
bläst sie ihm danach zu.
Das Kind steht auf und bläst die
Feder dem nächsten zu

Kontakt suchen – finden,
sich bei den Händen fassen,
eine Schlange (Linie) bilden.
Die Linie zu einem Kreis
schließen.

VI.

»Zu einer Spirale

Den Spielraum erweitern,
Luft zum Atmen gewinnen.

Die Spirale –

Bild der Vergewisserungen
in einer langen Tradition:

Vergewisserung meint:

Ich bin eingebunden
in einen Strom
gleicher Erfahrungen,
die aus den
biblischen Traditionen
herüber scheinen:

Segen:

»JAHWE, unser Gott sei vor
dir, um dir den rechten Weg
zu zeigen
ER sei neben dir,
um dich in die Arme
zu schließen
und dich zu schützen.
ER sei hinter dir,
um dich zu bewahren
vor der Heimtücke böser
Menschen.
ER sei unter dir,
um dich aufzufangen, wenn
du fällst, und dich aus der
Schlinge zu ziehen.
ER sei in dir, um dich zu trö-
sten, wenn du traurig bist
und um dich herum, um
dich zu verteidigen, wenn
andere über dich herfallen.
ER sei über dir, um dich zu
segnen.

So segnet dich
der gütige Gott.«

Amen – Amen – Amen!

Auf ein Zeichen von L.
öffnet einer den Kreis, setzt sich
innen an der Reihe der übrigen
entlang in Bewegung, zieht sie
an den Händen hinter sich her –
verbunden – hin zur gemein-
samen Mitte.
Die sich verengende Kreisform
wird automatisch zur Spirale.

In der Spirale stehen bleiben!

Anmerkungen:

1. Das Interaktionsspiel – ohne den Schluss – geht auf die Arbeit mit einem Erweiterungslehrgang im RPZ Schönberg zurück.
2. Mit L. ist gemeint Lehrer oder Lehrerin, Spielleiter oder Spielleiterin.
3. Der Schlusssegens basiert auf einem altkirchlichen Segen aus dem 4. Jahrhundert.