

LEGO-Bibel

Methode und Projekt

Helmut Jansen

15. April 2011

Inhaltsverzeichnis

1 Idee und Ziel	2
2 Umsetzungsrahmen	4
3 Zielgruppe	5
4 Methode	5
5 Material	7

Es macht nachdenklich, wenn in Schule und Gemeinde die Bibel eher unter den Langweilern rangiert.¹ Im multimedialen Zeitalter ist Lesen selbst schon nicht die favorisierte Aneignungsform von Inhalten, noch weniger ein altes dickes Buch, das man noch nicht einmal richtig von vorne bis hinten durchlesen kann und dessen Sprache für Jugendliche kaum noch verstehbar scheint. Wenn also bereits der Griff ins Bibel-Regal bei manchem Gähnen erzeugt, verweist dieser Sachverhalt primär auf die *äußeren Umstände*, die eine den Menschen unmittelbar angehende Begegnung mit dem Gehalt der biblischen Geschichten zumindest erschweren, wenn nicht gar behindern können.

Angeregt durch die Leichtigkeit, mit der es Harald Schmidt in seiner Late-Night-Show schaffte, mithilfe von Playmobil-Figuren komplexe griechische Mythologien verständlich nachzuerzählen, entwickelte das Team der Jugendkirche sam eine Methodik, die bald zu einem Projekt anwuchs – das LEGO-Bibel-Projekt. Hier allerdings mit dem grundlegenden Impetus, dass nicht

¹ Vgl. neben anderen BERG, HORST KLAUS, „Ein Wort wie Feuer?“. Zur Arbeit mit der Bibel im Religionsunterricht, in: WERMKE, MICHAEL (Hrsg.), Aus gutem Grund: Religionsunterricht, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2002, 112–117, hier: 112.

Jugendlichen die Bibel erzählt wird, sondern *dass diese selber* zu VerkünderInnen der Botschaft werden, indem sie in den Erschließungsprozess von Gottes Selbstoffenbarung eintreten.² Obsolet werden sollten zudem (peinliche) pädagogische Vorstöße, die sich der jugendlichen Lebenswelt oder Sprachstile assimilieren zu versuchen.

Mit der Methode des LEGO-Bibel-Projekts wird Jugendlichen vielmehr die Möglichkeit gegeben, mit ihren alltäglichen Kommunikationsmitteln wie dem Handy und all seinen integrierten Möglichkeiten (Foto, Audio, Video und Internetzugang) eine eigene, adäquate Ausdrucksform der biblischen Gehalte zu geben.³ So gelang es, zum einen durch den spielerisch-kreativen Aspekt mittels LEGO, zum anderen durch die Interaktionalität des Erschließungsprozesses mithilfe jugendaffiner Medien, die biblischen Texte als gesprächseröffnend und somit alltagsrelevant darstellen zu können.

1 Idee und Ziel

LEGO steht für spielerische Kreativität: Persönliche Phantasien, Wünsche und Ideen werden konkret und gewinnen Gestalt. LEGO ist anschaulich und lädt zum Mitspielen ein. Im gemeinsamen Spiel geschieht Kommunikation: Persönliche Sichtweisen und Erlebnisse werden in Szenen und Landschaften umgesetzt, an die angeknüpft und an denen weitergebaut werden kann. Es entsteht ein hintergründig verlaufender Kommunikations- und Verständigungsprozess.

LEGO bietet neue Perspektiven: LEGO ist einfach und kann doch Komplexes oder Großes supervisorisch nachbilden. Städte, Länder und Bauwerke werden in Miniaturwelten „überschaubar“. Die Betrachtenden bekommen einen Überblick über sonst uneinsehbare Begebenheiten.

Die Bibel wiederum ist das Produkt von Gottes Geist ergriffenen Frauen und Männern: Ihre Hoffnungen, Sehnsüchte und Erfahrungen wirken auf andere Menschen selber so ergreifend, dass sie festgehalten und weitererzählt werden. Die Bibel ist anschaulich. Sie berichtet in der Sprache der Menschen von Gottes unbedingter und freimachender Liebe,

² Mit Tomberg kann dieser Prozess als gläubige Praxis verstanden werden: Eine Praxis die sich in der Rückbindung an die Schrift bestimmt und diese zeitgemäß zu verstehen versucht. Aufgrund dieser Grundausrichtung müsse nicht erst induktiv oder gar deduktiv eine Korrelation von biblischem Text und jugendlicher Lebenswelt hergestellt werden. Vielmehr wird hier die Konkretheit der christlichen Botschaft in der Konkretheit der sich begegnenden und einander anerkennenden Teilnehmenden korrelativ eingeklagt (vgl. TOMBERG, MARKUS, Religionsunterricht als Praxis der Freiheit: Überlegungen zu einer religionsdidaktisch orientierten Theorie gläubigen Handelns, Band Bd. 7, Praktische Theologie im Wissenschaftsdiskurs, Berlin: De Gruyter 2010, 313).

³ Angesprochen ist hier die ästhetische Dimension der Religionspädagogik, die die jugendkulturellen Ausdrucks- und Aneignungsformen berücksichtigt: Sie erweitert agrarischen Kontext der Bibel, indem sie offen für die urbanen und medialen Wirklichkeiten der Jugendlichen wird (vgl. Hobelsbergers Ausführungen zur Jugendpastoral: HOBELSBERGER, HANS, Auf der Suche nach biografischer und sozialer Nützlichkeit, in: QUIRING, CHRISTEL (Hrsg.), Graffiti, Rap & Kirchenchor: jugendpastorale Herausforderungen der Sinus-Milieu-Studie U 27, Düsseldorf: Verl. Haus Altenberg ¹2009, 9–39, hier: 39.

vom Scheitern und wieder Aufstehen. Wer sich mit den Erzählungen auseinandersetzt, kann sich in ihnen wiederfinden, angefragt und antwortend.⁴

Die Bibel erweitert die Sichtweise der und des Einzelnen. Der Mensch steht nicht mehr allein in und vor seinem Leben. Er findet sich vielmehr in den Lebensgeschichten der vielen wieder – und deren Erfahrung mit Gottes endgültiger Zuwendung.

Beides – LEGO und Bibel – zusammen zu bringen war deshalb die Idee, die im Projekt ausprobiert und weiterentwickelt wurde mit dem Ziel, einen erweiterten Kommunikationsraum zu schaffen, der erstens dialogisch und zweitens über die Gegenwart hinaus verweist: zurück zu den Autoren der biblischen Erzählungen und voraus in die Hoffnung des kommenden Gottesreiches.

Die von Grund auf angelegte Dialogizität befreit die Methode von jeglicher Gefahr monologischer Unterweisung, die vermutlich auch ein Aspekt biblischen Desinteresses bei Schülerinnen und Schülern sein könnte. Sie stellt gleichsam auch einen erhöhten Anspruch an die Sensibilität, Interesse und Offenheit derjenigen, die mit den Jugendlichen zusammentreten; denn das bei der LEGO-Bibel-Methode produzierte materiale Ergebnis ist selten ein „Idealgegenstand“, wie man ihn im Lehrbuch finden möchte. Produziert wird vielmehr das bildhafte Ergebnis einer Auseinandersetzung persönlichen Angesprochenseins in Bezug auf eine biblische Sequenz.

- Ziel war es deshalb, mit LEGO spielerisch einen ungewöhnlichen und deshalb um so intensiveren Zugang zum persönlichen Erleben⁵ der Botschaft zu ermöglichen und kreativ eine Ausdrucksmöglichkeit anzubieten.
- Für den pädagogischen Prozess wurde eine Kommunikationsstruktur angestrebt, die den jugendlichen Schemata folgt und dabei dialogisch geprägt ist. Orientierung bot die Idee des Internets – genauer des sogenannten Web 2.0 –, bei der die Nutzer zugleich immer auch schon Produzenten sind, indem sie an der Gestaltung des

⁴ Glaube meint hier die menschliche *Antwort* auf Gottes Heilshandeln – das Grunddatum des christlichen Glaubens, das den Menschen als Subjekt unmittelbar anspricht: Wenngleich der menschliche Glaube erst durch Gottes zuvorkommendes Handeln *möglich* wurde, *verwirklicht* sich dieser erst im praktischen Vollzug als „gläubige Praxis“. Indem sich Menschen also auf Gottes Zusage einlassen und „in der Tat“ auf sie setzen, aktualisiert sich Gottes Gegenwart im gläubigen Handeln der Menschen (vgl. (PRÖPPER, T., Zur vielfältigen Rede von der Gegenwart Gottes und Jesu Christi. Versuch einer systematischen Erschließung, in: Evangelium und freie Vernunft. Konturen einer theologischen Hermeneutik, Freiburg i.Br. 2001, 245–265, hier: 258; JANSEN, HELMUT, Subjektorientierung und Lernziele in der erlebnispädagogischen Pastoral: Entweder – oder? in: LOHRER, JÖRG/PIRNER, MANFRED L./PUM, VIKTORIA (Hrsg.), Erlebnispädagogik im christlichen Kontext, im Druck).

⁵ Erleben lässt sich im Unterschied zum Erlebnis als ein Gegenstand selbsttätiger und unabgeschlossener Wechselwirkungen beschreiben, der vom Ich zwar nicht gesteuert, jedoch festgestellt werden kann (vgl. SCHOTT, T., Kritik der Erlebnispädagogik (Systematische Pädagogik, Bd. 5), Würzburg 2003). Subjekttheoretisch betrachtet ist die *öffnende* Selbstsetzung gegenüber dem eigenen Erleben elementarer Bestandteil der Personkonstitution (JANSEN, HELMUT, Wenn Freiheit wirklich wird. Erlebnispädagogische Jugendpastoral in kritischer Sichtung (Jugend in Kirche und Gesellschaft, Bd. 3), Berlin 2007, 279–288.

„Contents“ mitwirken, sei es allein durch die Verlinkung interessanter Inhalte oder sogar der eigenen Erstellung derselben.⁶

- Es wurde nach einer Methode gesucht, die lebensnah und mit dem Handwerkszeug Jugendlicher funktioniert. Was also lag näher, als das Handy – die Kommunikationszentrale Jugendlicher schlechthin – für Fotos und Filme zu nutzen, einen Bibel-Clip zu schneiden und diesen dann ins Internet zu stellen!?
- Bei der Fortentwicklung erster Ansätze zeigte sich die Stärke des Projekts immer deutlicher in der Kompaktheit und Einfachheit der Methode sowie der Abgeschlossenheit durch ein klares Ergebnis, hier: den produzierten und präsentierten LEGO-Bibel-Clip.
- Zusammengefasst: Ziel war es, einen Kommunikationsraum zu schaffen, der nicht einseitig kognitiv-monologisch, sondern erlebensorientiert⁷-dialogisch gestaltet ist: erstens einen Raum, in dem persönlich Erlebtes den Menschen neu entgegen tritt und durch eine größere Perspektive erweitert wird; zweitens einen Raum, der inspirierend und ansprechend wirkt; drittens einen Raum, der auch die Kommunikation des Erlebten nach außen fördert und darin fünftens zur menschlichen Antwort auf Gottes Selbstoffenbarung einlädt.

2 Umsetzungsrahmen

Die Idee entstand 2007 und wurde nach Beschluss des Projektteams der Jugendkirche sam in ersten Gehversuchen umgesetzt. Bis zum Jahr 2009 entwickelte sich die Idee soweit, dass genügend Erfahrungswerte vorlagen, um sie breiter und intensiver durchzuführen. Nicht nur in Gemeinden, Verbänden und Dekanaten wurden die Methode bekannt gemacht, auch wurde der Kontakt zu den ReligionslehrerInnen an staatlichen wie kirchlichen Schulen gesucht. Die Präsentation des Projektes bei Lehrerkonferenzen löste eine so starke Nachfrage aus, so dass das LEGO-Bibel-Team dann personell erweitert und Gelder über das Bonifatiuswerk beantragt wurden.

Mitte 2009 organisierten wir kurz vor den Sommerferien die sogenannte LEGO-Bibel-Woche in der Jugendkirche: an sieben Sets produzierten mehrere Schulklassen eine

⁶ Es muss nicht eigens betont werden, dass die Kommunikationsstruktur des Web 2.0 nicht einfach als neues Prinzip übernommen werden soll, sondern sich kongruent zu einer Glaubenspraxis als Begegnungs- und Beziehungsgeschehen verhält: Denn ohne die freie Anerkennung anderer „erfährt gläubige Praxis [s.o.] niemals, wer ihr Gott ist [...]. In der Begegnung mit ihnen kann aufscheinen, wer Gott sein kann und sein will: derjenige, der die von Krankheit, Sünde und Tod verwundeten Beziehungen, in und aus denen wir leben, heil macht. [...] Indem gläubiges Handeln diese theologale Dimension von Beziehung und Begegnung realisiert, konfrontiert es in eins andere mit dem Phänomen des christlichen Glaubens und zielt auf eine Sensibilität für die religiöse Dimension der Wirklichkeit (TOMBERG, Religionsunterricht als Praxis der Freiheit: Überlegungen zu einer religionsdidaktisch orientierten Theorie gläubigen Handelns, 312f.

⁷ Zum Begriff der *Erlebensorientierung* in Abgrenzung zur *Erlebnisorientierung* vgl. JANSEN, Wenn Freiheit wirklich wird, 315–326.

Woche lang LEGO-Animationsfilme zu den Wundern Jesu. Im April 2010 wurde das LEGO-Bibel-Projekt durch das LEGO-Bibel-Filmfestival abgeschlossen. Hierzu wurde das Babylon-Kino in Kreuzberg für einen Vormittag gemietet. Gezeigt und prämiert wurden acht nominierte Filme des LEGO-Bibel-Wettbewerbs, für den sich Kinder und Jugendliche mit Foto-Clip-Filmen oder Animationsfilmen bewerben konnten. Im Mai schließlich führten wir noch eine Lehrer-Fortbildung durch, um die Methode weiter geben zu können.

Auch wenn das Projekt mittlerweile abgeschlossen ist, wurde die Methode im Christian-Schreiber-Haus, der Jugendbildungsstätte des Erzbistums Berlins, als festes Angebot für Gruppen und Schulklassen etabliert. Über das Jugendpastorale Zentrum kann weiterhin das LEGO-Material ausgeliehen werden.

3 Zielgruppe

Das Projekt wurde mit über 1.000 Kindern und Jugendlichen – Mädchen wie Jungen im Alter von etwa zwölf bis 19 Jahren – durchgeführt.⁸ Den größten Nutzen zogen Jugendliche im Alter von 16-19 Jahren: In dieser Altersgruppe wurde fast immer die ausgewählte biblische Geschichte in die Gegenwart transferiert und erfuhr dadurch eine neue Deutung. Für Kinder unter zwölf Jahren erschien die Methode für die intendierten Ziele nur bedingt geeignet, da hier vor allem das Spiel und die möglichst getreue Nacherzählung im Vordergrund standen.

Da LEGO unter Jugendlichen doch eher als Kinderspielzeug gilt, war es in Bezug auf die ältere Zielgruppe umso wichtiger, dieser im Rahmen einer methodischen „Vorstufe“ die Möglichkeit zu geben, sich ostentativ gegenüber den Altersgenossen und Lehrenden von LEGO als aktuellem Spielzeug zu distanzieren. Je eindeutiger diese offenkundige Ablehnung erfolgen konnte, umso intensiver war die anschließende Auseinandersetzung mit dem Material.

4 Methode

Beim LEGO-Bibel-Projekt geht es darum, biblischen Texten mithilfe von LEGO-Figuren eine Gestalt zu geben. Dazu werden einzelne „Standbilder“ einer ausgewählten Geschichte nachgebaut und jeweils abfotografiert. Die erstellten Fotos – meist waren es zwischen sechs und zwölf – werden dann anschließend zu einem kleinen Video-Clip zusammengefügt, mit Untertiteln versehen und mit Musik untermalt. Es entstehen dadurch etwa eineinhalb minütige Filme, die abschließend gezeigt, besprochen und auf die Videoplattform Youtube hochgeladen werden.

Als besonders arbeitsfähig haben sich vor allem Kleingruppen zu je vier bis fünf Jugendlichen erwiesen. Jede Gruppe erhält neben dem ausgewählten Bibeltext ein leeres „Storyboard“. Dieses Formular unterstützt den Einigungsprozess zwischen den Gruppenmitgliedern. Hier können erste Skizzen und Notizen für die zu erstellenden Fotos sowie

⁸ In Ausnahmefällen arbeiteten wir auch mit Gruppen jüngerer wie älterer Teilnehmender.

kurze Texte eingetragen werden. Dieser Zwischenschritt ist besonders dann hilfreich, wenn die Gruppen aus unterschiedlich aktiven Kindern bzw. Jugendlichen bestehen, um zu verhindern, dass die „Macher“ durch ihre Taten bereits Fakten setzen. Das Storyboard unterstützt zudem das Zeitmanagement der Gruppe, indem es den Zeitaufwand des *gesamten* Films veranschaulicht. Ansonsten verlieren sich einzelne zu sehr in Details und kommen über die ersten Bilder nicht hinaus.

Erst nach der groben Fertigstellung des Storybords werden die LEGO-Steine freigegeben. In dieser Phase entsteht eine starke Dynamik innerhalb der Gruppen: Im Spiel dringen die Teilnehmenden in die Geschichte ein,⁹ entdecken neue Zusammenhänge und geben manch knapper Formulierung des Originaltextes eine detailliertere Gestalt. So entsteht eine Verknüpfung der Szene mit den eigenen Lebenswelten und ihrer Deutung. Eine besonders große und nicht einfache Herausforderung stellt schließlich die Betitelung der einzelnen Bilder dar, da hier das Geschehen in möglichst kurzen Sätzen auf den Punkt gebracht werden muss. Je nach vorausgehender Beschäftigung mit der gewählten Bibelsequenz benötigt eine Kleingruppe von etwa 4–6 Personen etwa 45–90 Minuten für eine einfache szenische Umsetzung.

Nach der Fertigstellung der Fotos und Texte erhalten die Gruppen eine kurze Pause von etwa 10–15 Minuten. Innerhalb dieser Zeit wird das Material von den Teamern zu Kurzfilmen zusammen geschnitten (eine Beratung von ein oder zwei Beteiligten aus den Gruppen ist sinnvoll, falls mehrere Foto-Versionen desselben Standbildes vorliegen). Anschließend werden die Clips im Plenum gezeigt. Die fertigen Produkte wurde fast ausnahmslos sowohl von der eigenen Gruppe als auch von anderen als sehr beeindruckend beschrieben. Ein Gespräch und Austausch schließt sich meist von ganz alleine an und setzt bei der gestalterischen Umsetzung, also der Interpretation der Teilnehmenden, an. Eine Nacherzählung der Frauen am Grab Jesu ließ beispielsweise die Frage aufkommen: Warum wurde der Auferstandene als Skelett dargestellt? Anschließend konnte erläutert werden, was die *leibhaftige* Auferstehung bedeuten könnte.

Nach grundsätzlicher Zustimmung der Produzenten eines Clips sollte das erstellte Material möglichst unmittelbar nach der Arbeitseinheit auf eine Videoplattform (in unserem Fall ein eigens eingerichteter Kanal bei Youtube.com) hochgeladen werden. Die Teilnehmenden bekommen die URL mitgeteilt.

Sollte nach der Plenumsrunde noch Zeit sein, lässt sich ein spielerischer Abschluss mit der von uns als „LEGO-Click“ bezeichneten Methode finden: Hier werden weitere biblischen Szenen in einer vorbereiteten Foto-Abfolge gezeigt, welche von den Teilnehmenden erraten werden sollen.

⁹ Hier lässt sich eine Nähe der Methode zum Bibliodrama entdecken – mit dem für Jugendliche großen Vorteil, dass sie nicht mit Ihrem eigenen Körper in die Geschichten einsteigen müssen und dabei lächerlich gemacht zu werden drohen. Die LEGO-Figuren erscheinen als hilfreiches Medium für die Ausgewogenheit von Nähe und Distanz.

5 Material

In der Anfangsphase des Projekts bzw. der Idee, hatten wir lediglich eine Handvoll LEGO-Figuren, benutzten das Handy als Foto-Apparat und hatten einen Laptop mit einem einfachen und kostenlosen Filmschnitt-Programm. Nach und nach vergrößerten wir die Anzahl der Figuren durch „Second-Hand-Käufe“ und ergänzten das LEGO-Material um einige Platten und Bausteine. Wir ersetzen die Handy-Kamera durch einige Fotoapparate, was vor allem in der Arbeit mit mehreren Kleingruppen sehr hilfreich war, um die Fotos der verschiedenen Gruppen eindeutiger zuordnen zu können. Zur Präsentation der Filme nutzen wir einen Beamer, bei größerer Klassen- bzw. Gruppenstärke zusätzlich Aktivboxen. Aufgrund der großen Nachfrage bildeten wir im letzten Jahr der Durchführung mithilfe von Honorarkräften und Freiwilligen drei Teams, die teilweise gleichzeitig im Einsatz waren.

Literatur

- Berg, Horst Klaus**, „Ein Wort wie Feuer?“. Zur Arbeit mit der Bibel im Religionsunterricht, in: **Wermke, Michael (Hrsg.)**: Aus gutem Grund: Religionsunterricht, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2002, 112–117.
- Hobelsberger, Hans**, Auf der Suche nach biografischer und sozialer Nützlichkeit, in: **Quiring, Christel (Hrsg.)**: Graffiti, Rap & Kirchenchor: jugendpastorale Herausforderungen der Sinus-Milieu-Studie U 27, Düsseldorf: Verl. Haus Altenberg ¹2009, 9–39.
- Jansen, Helmut**, Wenn Freiheit wirklich wird. Erlebnispädagogische Jugendpastoral in kritischer Sichtung (Jugend in Kirche und Gesellschaft, Bd. 3), Berlin 2007 (zitiert: JANSEN, Wenn Freiheit wirklich wird).
- Subjektorientierung und Lernziele in der erlebnispädagogischen Pastoral: Entweder – oder? in: **Lohrer, Jörg/Pirner, Manfred L./Pum, Viktoria (Hrsg.)**: Erlebnispädagogik im christlichen Kontext, im Druck.
- Mette, Norbert**, Religionspädagogik, Band 24, Leitfaden Theologie, Düsseldorf: Patmos-Verl. ¹1994 (URL: <http://www.gbv.de/dms/hebis-mainz/toc/030957567.pdf>), ISBN 3491779634 (brosch.).
- Identität aus Gratuität. Freiheit als Prinzip von religiöser Erziehung und Bildung, in: **Böhnke, Michael/Pröpper, Thomas (Hrsg.)**: Freiheit Gottes und der Menschen: Festschrift für Thomas Pröpper, Regensburg: Pustet 2006 (URL: http://deposit.d-nb.de/cgi-bin/dokserv?id=2866194&prov=M&dok_var=1&dok_ext=htm), ISBN 3791720422 (gb.), 433–451.
- Pröpper, T.**, Zur vielfältigen Rede von der Gegenwart Gottes und Jesu Christi. Versuch einer systematischen Erschließung, in: Evangelium und freie Vernunft. Konturen einer theologischen Hermeneutik, Freiburg i.Br. 2001, 245–265 (zitiert: PRÖPPER, Zur vielfältigen Rede).
- Schott, T.**, Kritik der Erlebnispädagogik (Systematische Pädagogik, Bd. 5), Würzburg 2003 (zitiert: SCHOTT, Kritik).
- Tomberg, Markus**, Religionsunterricht als Praxis der Freiheit: Überlegungen zu einer religionsdidaktisch orientierten Theorie gläubigen Handelns, Band Bd. 7, Praktische Theologie im Wissenschaftsdiskurs, Berlin: De Gruyter 2010.