

Machtlos?

Buß- und Betttag 2015

Anregungen für die kirchliche
Bildungsarbeit mit Jugendlichen



Vorbemerkungen

Das Plakatmotiv

orientiert sich an einem Bild¹ aus dem „Superman“-Comic: Der durchschnittliche Lokalreporter Clark Kent öffnet Jacke und Hemd und gibt sich als der „Superman“ zu erkennen.

Die Figur des „Superman“ ist eine Schöpfung des amerikanisch-jüdischen Comic-Autors Jerry Siegel und seines Freundes Joe Shuster. „Superman“ ist eigentlich „nicht von dieser Welt“: Er wird unter dem Namen „Kal-El“ (was im Hebräischen etwa „Ganz Gott“ bedeutet) als erster Mensch-Ähnlicher auf dem fernen Planeten Krypton geboren. Um ihn vor der Zerstörung seines Heimatplaneten zu bewahren, schickt ihn sein Vater in einem Raumschiff zur Erde. Kal-El landet im amerikanischen Bundesstaat Kansas. Dort findet ihn das Ehepaar Kent, gibt ihm den Namen Clark und zieht ihn als eigenen Sohn auf. Schon als Junge erkennen Clark und seine Zieheltern seine außergewöhnlichen Fähigkeiten, die es ihm ermöglichen, anderen zu helfen oder gar sie zu retten. Als Heranwachsender erfährt er von seiner eigentlichen Herkunft und seinem Auftrag, ein Symbol für das Gute in der Welt zu sein. Gemäß diesem Auftrag besiegt er als erwachsener Mann Bösewichte und rettet die Erde vor der Zerstörung. Im Jahr 2013 wurde die „Superman“-Story unter dem Titel „Man of Steel“ neu verfilmt.



Manche Jugendliche werden im T-Shirt-Aufdruck vielleicht eher das Logo der Kräuterlikör-Marke „Jägermeister“ wiederfinden.

Das Logo bezieht sich auf den Hl. Hubertus, der als Einsiedler im Wald lebte und später Bischof von Lüttich wurde. Einer mittelalterlichen Legende nach soll er eines Tages – als „Jägermeister“ – auf der Jagd einen mächtigen Hirsch gesehen haben, der zwischen seinem Geweih ein Kreuzifix getragen habe. Daraufhin sei er Christ geworden. Diese Legende ist ursprünglich mit dem Hl. Eustachius verbunden. Darin geht es um Placidus, einen Jäger und „Heermeister“ des Kaisers Trajan (98-117 n. Chr.). Mehrfach begegnet ihm auf der Jagd ein großer Hirsch, der in seinem mächtigen Geweih den Kreuzigten im Strahlenkranz trägt. Der Strahlenkranz steht zur Zeit Trajans für den römischen Sonnengott *Sol Invictus*, die „unbesiegbare Sonne“. Zeitgenössische Christen haben dieses Attribut auf Jesus Christus übertragen. In Analogie zur Bekehrung des Saulus wird Placidus Christ und nennt sich fortan Eustachius. In der katholischen Kirche gilt er als einer der 14 Nothelfer, der in schwierigen Lebenslagen angerufen wird. In den „Harry Potter“-Büchern und -Filmen ist Harry *Patronus* ein Hirsch.



Auch wer die verwendete Symbolik nicht direkt zuordnen kann, wird verstehen, dass hier jemand zeigt, wofür er persönlich steht. Bedruckte T-Shirts mit den unterschiedlichsten Botschaften sind bei Jugendlichen beliebt. Eindeutige Bekenntnisse zu Jesus zeigen etwa auch manche Fußballspieler, wenn sie nach einem Torerfolg ihr Trikot hochziehen und einen entsprechenden Schriftzug auf ihrem Unterhemd sichtbar machen.

¹ <http://blogs.peru21.pe/comics21/2012/10/imparable-superman-secret-orig.html>, abgerufen am 32.10.2015.

Auf einer anderen Ebene macht das aufgerissene Hemd unter der Anzugjacke auf die Bedeutung des Buß- und Bettags überhaupt aufmerksam: Mitten in der Arbeitswoche – vielleicht nach einem arbeitsreichen Tag – legt hier ein berufstätiger Mann seinen Business-Anzug ab und wendet sich dem zu, was ihn eigentlich ausmacht: ein gläubiger Mensch zu sein.

Das allgemeine Motto der Buß-und-Bettags-Kampagne 2015 („Machtlos?“) wird auf diesem Plakat modifiziert und verliert damit seine Eindeutigkeit. Je nachdem ob man das Kreuz als „T“ in den Schriftzug integriert oder nicht, wird der Fokus entweder auf die (vermeintliche) Machtlosigkeit gelegt oder auf die Aufforderung, tätig zu werden: „MACH LOS“. Die folgenden Punkte und das Fragezeichen signalisieren dann allerdings Ratlosigkeit, so als ob auf eine entsprechende Aufforderung mit einigem Zögern und (ungläubiger) Skepsis geantwortet würde.

Die Doppeldeutigkeit des Mottos bezieht sich in diesem Fall auch auf die Wortbedeutung von „MACH LOS“: zum einen im Sinne von „anfangen“ und zum anderen im Sinne von „los-machen“, „lösen“ (mit weiteren unterschiedlichen Konnotationen. Hier stellen sich mehrere Anschlussfragen: Womit soll ich anfangen? Was kann ich denn tun? Wer sagt das eigentlich? Beziehungsweise: Wen oder was soll ich losmachen ...?

Auch die „Machtlos“-Variante ist durch Ambivalenzen gekennzeichnet: Zum einen wird eigene Ohnmacht verständlicherweise als negativ wahrgenommen. Dabei hat die wahrgenommene Machtlosigkeit ganz unterschiedliche Gesichter, je nachdem ob mehr das Private im Vordergrund steht oder das Öffentliche. Zum anderen gehört es zum Kern des evangelischen Glaubens, die eigene Machtlosigkeit anzunehmen. Zwar bringt nach Artikel 6 des Augsburger Bekenntnisses der christliche Glaube „gute Werke“ hervor; sie dürfen jedoch nicht als letztlich heilsbringend überhöht werden. Diese Sicht begegnet jedem irgendwie gearteten Aktivismus, der das eigene Handeln absolut setzt.

Die Jugendlichen

kennen die Ambivalenz von Macht und Ohnmacht aus eigener Erfahrung. Sie erleben, dass sie zunehmend mehr Möglichkeiten der Einflussnahme haben. Das gilt sowohl für ihre Position im familiären System als auch für ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie ihre aktive Teilnahme am gesellschaftlichen und politischen Leben. Andererseits stehen sie hilf- und machtlos daneben, etwa wenn sich Eltern trennen oder wenn sie sich in der Schule und in der Gesellschaft nur als „kleines Rädchen“ empfinden.

Nach der jüngsten Shell-Jugendstudie sind die heutigen Jugendlichen wieder sehr sensibel für politische und gesellschaftliche Fragen. Sie sind jedoch sehr zurückhaltend gegenüber politischen Mandatsträgern und erwarten sich wenig von ihnen, schon gar keine Wunder oder Heldentaten. Stattdessen wollen sie selbst tätig werden. Jugendliche mischen sich heute – auch über soziale Netzwerke – aktiv ein und erleben, dass sie etwas bewegen können. Und sei es nur dadurch, dass sie sich mit Tausenden virtuell vernetzen und gegen Personen oder Institutionen einen *shitstorm* erzeugen.

Macht und Machtlosigkeit erleben Jugendliche zum Beispiel angesichts des riesigen Flüchtlingselends. Sie sehen im Fernsehen Bilder der existenziellen Bedrohung oder gar des Todes,



aber auch Bilder schier grenzenloser Hilfsbereitschaft und der Macht ehrenamtlichen Engagements. Und sie sehen Bilder von brennenden Häusern, die für Flüchtlinge bereitgehalten wurden, und von fremdenfeindlichen Demonstrationen und überforderten staatlichen Stellen.

Die – vor allem bei Jungen wahrnehmbare – Empfänglichkeit für Action-Filme und Superhelden mit außergewöhnlichen Fähigkeiten könnte mit dem unterschweligen Wunsch zusammenhängen, dass einer einfach die – bzw. ihre – Welt (wieder) in Ordnung bringt. Das gilt sowohl für die familiäre wie für die globale Welt. Andere betäuben ihr Gefühl von Machtlosigkeit mit Alkohol. Durch eine auf Jugendliche zugeschnittene Image-Kampagne ist „Jägermeister“ für manche Gruppen zum Kult-Getränk geworden.

Die Aufforderung „Auf! Mach los! Fang an!“ kennen Jugendliche sowohl aus dem familiären wie aus dem schulischen Kontext. In beiden Bereichen ist sie eindeutig negativ besetzt. Wenn sie das, was sie tun sollen, gerade nicht machen, hat das ja häufig Gründe: Es ist für sie insgesamt nicht relevant oder sie wollen/müssen sich eher mit etwas beschäftigen, was für sie gerade „dran ist“. Die Bedeutungsvariante „Mach los!“ im Sinne von lösen dürfte den meisten Jugendlichen nicht bewusst sein. Andererseits könnte gerade deshalb eine interessante Lernerfahrung darstellen, sie auf mögliche Leerstellen (Wen oder was losmachen? Wovon? Etc.) aufmerksam zu machen.

Bausteine

1. Die Bild-Botschaft erkunden

Das Plakat wird in geeigneter Weise (in großen Gruppen evtl. per Beamer) präsentiert. Die Jugendlichen notieren sich (in Einzelarbeit) spontane Gedanken zur Plakataussage. Möglicher Impuls:

Dieses Plakat ist nicht eindeutig. „Die Wahrheit liegt im Auge des Betrachters“, sagt man. Ich möchte, dass sich jetzt zunächst jede und jeder für sich alleine mit diesem Plakat beschäftigt. Schreib bitte auf, was dir spontan dazu einfällt. Alle eure spontanen Gedanken sind wichtig.

Nach etwa fünf Minuten besprechen die Jugendlichen ihre notierten Einfälle mit einem Nachbarn, einer Nachbarin bzw. in Dreier-Gruppen und schreiben Gemeinsamkeiten in Stichworten auf insgesamt maximal 3 DIN A 5-Blätter. Die Blätter werden anschließend an einer Pinnwand (notfalls auf dem Boden) besprochen und geordnet. So entstehen wahrscheinlich mehrere Cluster von Bild-Botschaften.

Im Plenum werden die Assoziationen diskutiert. Dabei sollte besonders auf die (für Jugendliche eventuell irritierende) Mehrdeutigkeit des Mottos fokussiert werden, ohne dass die Leitung selbst eine Interpretation präferiert. Sowohl in den Assoziationen zum Bildgehalt als auch in den Äußerungen zum Motto werden vermutlich Tendenzen erkennbar, in die die Unterrichtseinheit gehen kann.

2. Vertiefungen

Die folgenden Module können – je nachdem ob sie nach dem bisherigen Verlauf (eventuell auch als Kontrast) bzw. den örtlichen Gegebenheiten anschlussfähig sind – in Auswahl, arbeitsteilig oder sukzessive eingesetzt werden.

a) Situationen von Machtlosigkeit wahrnehmen

In Einzel-, Partner- oder Kleingruppenarbeit spüren die Jugendlichen ihrem Verständnis von Machtlosigkeit nach und drücken es in geeigneter Form aus. Als Impuls für diese Einheit kann die Leitung ein DIN A 4-Blatt mit dem Text „MACHTLOS!“ – eventuell verbunden mit einem kurzen Textzitat (Beispiel M 1) – präsentieren.

Mögliche Darstellungsformen:

- ein kurzer Text (fiktive Zeitungsmeldung, Tagebucheintrag, Elflein, Gedicht, Rap o. Ä.)
- eine Collage aus Zeitungsmeldungen und Fotos
- eine Pantomime, ein Standbild, ein Rollenspiel o. Ä.

Zu jeder Darstellung findet die Gesamtgruppe eine Aussage, die auf einem Blatt festgehalten wird (Beispiele: „Ich bin machtlos, wenn andere Unwahrheiten über mich in die Welt setzen.“ – „Wir sind gegenüber dem Leid der Flüchtlinge machtlos.“ ...). Diese Blätter werden an die Wand geheftet und sind Anregungen für die weitere Arbeit.

b) Jesus und die Allmacht Gottes

Die Jugendlichen beschäftigen sich intensiv mit einer neutestamentlichen Wundergeschichte, zum Beispiel mit der Methode „Bibel interaktiv“ (Beispiel: Die Heilung des Gelähmten, M 2. Diese Geschichte verbindet die beiden Bedeutungsnuancen von „MACHTLOS“. Benötigte Zeit: ca. 90 Minuten).

Daran kann sich ein kurzes Plenumsgespräch zum Verständnis vom „allmächtigen Gott“ anschließen. (Möglicher Fokus: Wir sprechen von dem *in seiner Liebe* allmächtigen Gott; vgl. 1. Kor 13. Wenn Jesu Macht „nicht von dieser Welt“ [Joh 18,36] ist, müssen wir seine „Vollmacht“ auch in anderen Kategorien als den bekannten „weltlichen“ verstehen.)

c) Utopien einer besseren Welt

Die Jugendlichen entwickeln Fantasien, wie wahrgenommene Situationen von Machtlosigkeit überwunden werden können. Diese Einheit kann – je nach Verlauf – unterschiedlich eingeleitet werden:

- durch den Hinweis auf einen „Superman“, der als Symbol für das Gute auf die Erde kommt:

Wo würde er wohl als erstes eingreifen? Was würde er genau machen? Etc.

- durch den Hinweis auf die hinter dem „Jägermeister“-Logo stehende Eustachius-Legende:

Nachdem Eustachius Christ geworden war, gerät er in mancherlei familiäre Schwierigkeiten. Auf wundersame Weise übersteht sie aber die Familie. Wie könnte eine „wunderbare Macht“ die von Machtlosigkeit Betroffenen erretten bzw. ihnen helfen? Etc.

- durch den Hinweis auf das Kreuz, d. h. auf Jesus Christus:
Wie würde Jesus, der Wundertäter, wohl die Situation, in denen wir uns machtlos fühlen, verändern? Etc.

3. **Gestaltungen der eigenen Antworten**

Als Ergebnissicherung können die Jugendlichen gebeten werden, die Motto-Frage in einer kreativen Arbeit (alleine oder mit anderen) zu beantworten.

In der Zusammenschau der Ergebnisse kann die Ambivalenz „guter Werke“ betont werden: Taten der Nächstenliebe werden individuell verantwortet und können nicht von anderen gefordert werden. – „Gott segne unser Tun *und unser Lassen.*“ Etc.

Eventuell ergeben sich aus einzelnen Ideen auch diakonische Projekte oder Vorschläge für die Gestaltung eines gemeinsamen Gottesdienstes.

M 1

Machtlos | Ich kann da nichts machen. | Da kann man überhaupt nichts machen.
Ich bin alle meine Macht los. Machtlos. Ohnmächtig.

Machtlos | Hilfloos | Ideenlos | Fantasielos | Das ist nun mal mein Los: | Ich bin |
Machtlos

M 2

Markus 2, 1-12 Die Heilung des Gelähmten (Bibel interaktiv)

Material: Bibel (Gute Nachricht)
dunkelgrüne Blätter (DIN A 5; ca. 10 – 12 Ex.)
hellgrüne Blätter (DIN A 5; ca. 12 – 15 Ex.)
blaue Kartons (DIN A 6; je TN)
gelbe Kartons (DIN A 6; je TN)
Stifte (je TN), ein dicker Filzstift (Edding) für die Leitung

Verlauf

In der Mitte des Stuhlkreises steht eine brennende Kerze (auf einem farbigen Tuch). Die Jugendlichen erhalten je einen gelben und einen blauen Tonkarton sowie einen Stift.

1. Text lesen

Der/die Leitende liest den Bibeltext ruhig vor.

2. Impuls:

Wenn wir diese Geschichte spielen wollten: Welche Rollen sollten wir besetzen? Welche Personen spielen in dieser Geschichte eine Rolle?

Der/die Leitende schreibt die Rollen-Namen groß auf je ein dunkelgrünes Blatt und legt dieses in die Mitte, rund um die Kerze.

Welche Gefühle spielen in dieser Geschichte eine Rolle?



Der/die Leitende schreibt die genannte Gefühle groß auf je ein hellgrünes Blatt und legt es wahllos zu den „Rollen-Blättern“.

3. Impuls:

Ich werde diese Geschichte jetzt gleich ein zweites Mal vorlesen und euch anschließend bitten, eine Frage aufzuschreiben, die euch beim Zuhören in den Sinn kommt.

4. Text lesen

Der/die Unterrichtende liest den Text ein zweites Mal vor.

5. Impuls:

Ihr habt diese Geschichte jetzt zweimal gehört. Und vielleicht habt ihr sie schon einmal gehört. Aber vielleicht ist euch jetzt die eine oder andere Frage dazu in den Sinn gekommen. Stellt euch bitte sich vor, dass ihr einer von den Personen in dieser Geschichte eine Frage stellen könnt! Wem möchtest du etwas fragen? Und was? Schreibe bitte zuerst auf die blaue Karte, an wen du deine Frage richtest. Darunter schreibe bitte deine Frage so auf, dass ich sie lesen kann! Ich werde die Karten später einsammeln.

6. Die Fragen einsammeln und ordnen

Die Leitung sammelt die fertig beschriebenen Karten ein und legt dabei eine Reihenfolge fest. In der Kürze der Zeit ist das Ordnen eine wirkliche Herausforderung. Sinnvoll ist es, mit einer vermutlich leichten Frage zu beginnen, vielleicht mit der Frage an eine „Randfigur“ (etwa den Hausbesitzer, die Menge, die vor dem Haus wartet oder die Freunde, die den Gelähmten tragen). Ein weiteres Ordnungsmerkmal ist der Fortgang der Geschichte. Ähnliche Fragen folgen hintereinander. Im Idealfall läuft die Ordnung der Fragen auf Kernfragen (an Jesus) zu. Und eventuell ergibt es sich, dass zum Schluss die Geschichte mit einer Frage nach der Wirkung von Jesu Auftritt abgerundet werden kann.

7. Fragen stellen und antworten

Die Leitung liest nach und nach die Fragen vor und gibt diese jeweils (unterstützt durch eine entsprechende Geste) in die Runde: „Ihr seid jetzt ... [NN], ... [Wiederholung der Frage]?“

Wer eine Idee hat, antwortet in der Rolle dieser Person. An dieser Stelle ist ein Hinweis hilfreich wie „Jeder darf etwas sagen. Niemand muss etwas sagen. Es gibt kein „richtig“ und kein „falsch“.“ Wenn aus der Runde keine Antworten mehr kommen, folgt die nächste Frage.

Der/die Unterrichtende kann sich am Anfang (bewusst und sparsam) mit eigenen Antworten einbringen, um z.B. eine kreative Leichtigkeit in das „Spiel“ zu bringen. Außerdem kann er/sie auch immer wieder darauf hinwirken, dass die Teilnehmenden in der 1. Person (aus der Rolle heraus) antworten.

(Beispiel: Frage an Jesus: „Woran hast du erkannt, was die Schriftgelehrten über dich dachten?“ – Antwort einer Teilnehmerin: „Naja, Jesus ist doch Gottes Sohn! Der hast das doch gewusst!“ – Reaktionsmöglichkeit der Leitung: „Ich, Jesus, sehe ins Herz der Menschen. Denn Gott ist mit mir.“)

8. Text lesen

„Wir bedanken uns bei [Nennung aller befragten Personen] und geben sie in die biblische Geschichte zurück. Wir haben diese Geschichte mit unseren Erfahrungen und mit unseren Fragen gehört und verstanden. Morgen schon würden wir sie wahrscheinlich wieder anders lesen und hören und verstehen.“

Der/die Unterrichtende liest den Text zum dritten Mal vor.

9. Den eigenen Lernertrag notieren

Die Jugendlichen werden eingeladen, auf der gelben Karte in einem Satz festzuhalten, was sie an dieser Geschichte interessant finden bzw. was sie sich jetzt fragen etc. Mit einer kurzen „Sharing“-Runde (wieder: jede/r ist eingeladen, aber niemand muss) wird die Einheit abgeschlossen.

