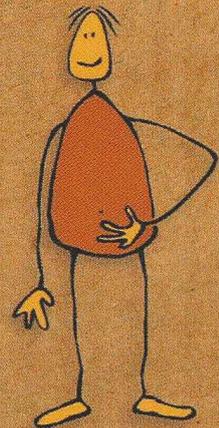


Anne Koch

Multireligiös und Multikulturell

Kompetenz im religiösen Feld der Gegenwart

Ein Praxishandbuch und CD-Rom
mit drei Religions-Kompetenz-Trainings



IKO

ANNE KOCH

Multireligiös und Multikulturell

Kompetenz im religiösen Feld der Gegenwart

Ein Praxishandbuch mit drei Religions-Kompetenz-Trainings

IKO – Verlag für interkulturelle Kommunikation
Frankfurt am Main / London, 2006

ISBN 3-88939-824-3 (978-3-88393-824-6)

Inhaltsverzeichnis

Warum Planspiele?	3
Was ist Religion?	5
Zusammenspiel der Kulturfaktoren.....	6
Religion als Kulturmuster	9
Multireligiös – religionskompetent	15
Weiterführende Literatur.....	19
Planspiele als Methode	21
Ein Planspielablauf	23
,simulieren' statt ,einfühlen'	25
Die Religions-Kompetenz-Trainings	29
Das Planspiel „Fiktive Religionen“	31
Ziel des Planspiels.....	31
Spielverlauf.....	32
1. Spielphase	33
2. Spielphase: Konferenz der Religionen.....	34
Reflexion.....	36
Variation des Planspiels: Religionsbegriff.....	39
Reflexion.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Wie das Planspiel Religionskompetenz vermittelt.....	45
Das Planspiel „Religionen im Wettbewerb“	47
Ziele des Planspiels.....	47
Religionswissenschaftlicher Hintergrund	47
Planspielverlauf.....	54
Reflexion.....	57

Das Planspiel „Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau“	61
Ziele des Planpiels	61
„Ort der Weltreligionen“	61
Grundidee	64
Planspielverlauf	66
Reflexion	67
Anhang (auch auf CD-Rom)	71
Übersicht über die Arbeitsblätter auf der CD-Rom	71
Skript der Spielleitung: „Fiktive Religionen“	72
Skript der Spielleitung: "Religionen im Wettbewerb"	78
Skript der Spielleitung: „Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau“	82

Warum Planspiele?

Planspiele sind eine Möglichkeit, Religionskompetenz zu trainieren. Sie operationalisieren Einsichten aus dem immensen Wissen der Sozial- und Kulturwissenschaften über unsere globalisierte Gesellschaft. Hier sind insbesondere religionswissenschaftliche Erkenntnisse zum Phänomen Religion in ein handhabbares Anwendungswissen transformiert.

Religionskompetenz-Trainings sind themenreduzierte Teilmengen, die als Module eines größeren Baukastensystems einsetzbar sind. Die Modularisierung zerlegt die Komplexität gewachsener Religionen und religiöser Strömungen auf kleine Zeiteinheiten mit erlernbaren Inhalten. Die Trainings sind praxistauglich für die geforderte Schlüsselqualifikation „Religionskompetenz“.

Die Planspiele richten sich an Lehrer und Erwachsenenbildner. Im ersten Planspiel geht es um Strategien der Konfliktlösung und um Religion als komplexes kulturelles System: drei fiktive Religionen, deren Rollenskripte in wichtigen Punkten abweichen, müssen ein gemeinsames Kinderferiencamp aushandeln. Die Teilnehmer können in der Reflexion ihren Umgang mit Meinungsverschiedenheiten und deren Lösungen feststellen und erkennen, dass auch Speisevorschriften, Geschlechterrollen, geografische Vorgegebenheiten usw. Religion bedingen. Das zweite Planspiel simuliert Religion unter Bedingungen der Moderne: zwei neureligiöse Bewegungen konkurrieren um eine Arbeitsstelle als „spirituelle Begleitung“ in einem Krankenhaus. Im dritten Planspiel müssen Vertreter von fünf Religionen eine interreligiöse Veranstaltung am Ort der Weltreligionen auf einer Bundesgartenschau gemeinsam planen.

Religionskompetenz



Der erste Teil des Handbuches führt in ein zeitgenössisches, religionswissenschaftliches Verständnis von Religion ein. Der zweite Teil stellt Planspiele vor, erst allgemein als Methode, dann die drei speziellen Spiele zur Religionskompetenz in ihrem religionsgeschichtlichen und gesellschaftlichen Kontext, im Ablauf sowie mit Anregungen zur Reflexion jeden einzelnen Spiels.

Ich danke meinen Münchener Studierenden im *Interfakultären Studiengang Religionswissenschaft* an der Ludwig-Maximilians-Universität, die diese Planspiele mit erfunden und durchgeführt haben, für ihre Phantasie und ihr Engagement, besonders Sabine Falkenburger, Kim Gabrielli, Nicole Heyer, Anja Klee, Miriam Marinitsch, Florian Leonhardmair, Susanne Pfab und Isabel Schwager! Auch den über 300 Studierenden, die in den letzten sechs Semestern als Versuchspersonen Spieler waren, sei für ihr wertvolles Feedback in der Reflexion zu den Planspielen gedankt. Es ist in die Überarbeitung eingeflossen.

Der evangelischen Landeskirche Bayern sei für ihre großzügige Unterstützung des Druckes gedankt! Für die russischen Übersetzungen des ersten Planspiels danke ich Frau Gulbarchyn Klein (Kontakt: bartchy@web.de)! Auch Herrn PD Dr. Wassilios Klein sei herzlich für sein Feedback gedankt. Er hat dieses Planspiel in Kyrgyzstan mit begeisterten kirgisischen und russischen Studierenden erprobt! Für die humorvollen Figuren danke ich der Graphikerin S. Benesch (Kontakt: benswerk@web.de)!

⇒ Die Planspiele sind vom IIZ (Institut für Internationale Zusammenarbeit) des Bundesverbandes der VHS, Bonn, als „good practice“-Beispiele evaluiert worden. Broschüre dort erhältlich.

Es besteht die Möglichkeit, erfahrene Studierende als Planspielleiter zu engagieren.

⇒ www.religionswissenschaft.lmu.de

Was ist Religion?

Oft wird Religion als ein Kulturfaktor neben und unter vielen anderen Kulturfaktoren wie der Politik, dem Recht und dem Bildungssektor beschrieben. Doch was ist Kultur? Kultur ist eine Sammelbezeichnung unterschiedlichster Dimensionen, die selten in einer einzelnen Analyse alle berücksichtigt werden. Wir gehen hier von einer Kulturauffassung aus, die viele Faktoren aufnimmt und sie in zwei Ringe um ein Zentrum von besonders impliziten und hintergründigen Überzeugungen legt.

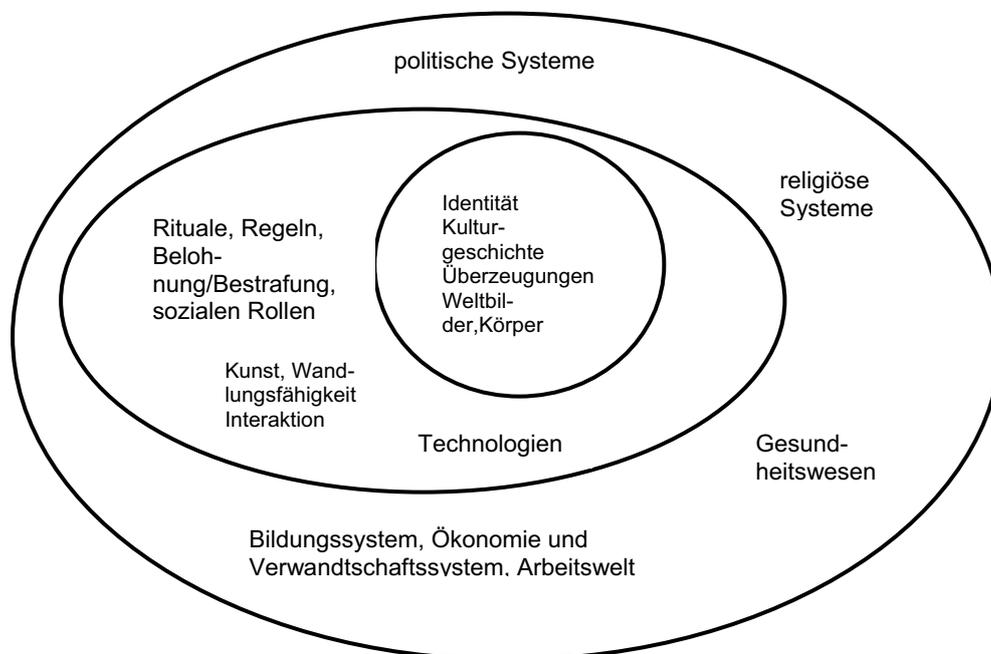


Abb. Kulturdimensionen nach C.H. Dodd. Zum Zentrum gehören die Kulturgeschichte und Identität einer Gesellschaft und ihre Überzeugungen, Werte und Weltbilder. Ich ergänze den Körper und sein sinnliches Wissen. Im ersten Ring um dieses Zentrum siedelt Dodd Rituale an sowie Regeln, Belohnung/Bestrafung, Raumzeit, soziale Rollen und Beziehungen sowie Technologien (Essen, Kleidung, Werkzeuge) und Kunst, Veränderbarkeit, den spezifischen Stil nonverbaler und sprachlicher Interaktionen. Im zweiten Ring ist der Ort von Institutionen oder allgemeiner von Systemen: Bildungssystem, Ökonomie und Verwandtschaftssystem, Arbeitswelt, Gesundheitswesen, politisches System und religiöse Systeme. Der Grad der Verinnerlichung der Vorstellungen ist dabei Kriterium der Unterteilung (DODD, C.H., Dynamics of Intercultural Communication, Dubuque 1991).

Zusammenspiel der Kulturfaktoren

Mit der Faktorenaufzählung ist noch nichts über die Wechselwirkung der Kulturelemente gesagt. Nimmt man diese hinzu, wird Kultur zu einem komplexen, kaum noch darstellbaren Geschehen. Meist ist die Bewältigung von Konflikten oder der Stil der Kommunikation, die Statussymbole, die Meinung darüber, was entspannt oder Stress bereitet, nicht nur kulturspezifisch, sondern auch subsystemspezifisch. Je nach Bereich, ob im Privaten oder in der Öffentlichkeit, je nach Sektor, ob im Handwerk oder in der Sozialberatungsstelle, je nachdem also an welcher Stelle des Gewebes wir agieren, wirken die einzelnen Elemente auf bestimmte Weise miteinander.

Die Dimensionen überlappen sich und interagieren. Innerste Überzeugungen zur Gesundheit gestalten Technologien der Nahrungszubereitung und spiegeln sich im Gesundheitssystem wider. Und dieses ist nicht nur der Spiegel unserer innersten Überzeugungen zu Wohl- und Missbefinden, sondern es lässt sich am Gesundheitswesen auch ablesen, wie gleichberechtigt die Versorgung mit Medizin geschieht, wie regionale oder soziale Gleichheit verwirklicht ist usw. Das heißt, weder das Gesundheitswesen noch das ökonomische oder religiöse System sind abgrenzbare Größen. Genauso wenig sind sie lediglich über ihre institutionellen Ausformungen im äußersten Ring schon erfasst.

Auch Religion zieht sich durch alle Ringe und findet Niederschlag von innersten Überzeugungen bis hinein in Institutionen – und nicht nur in religiösen Institutionen, sondern auch in staatlichen Institutionen können religiöse Versatzstücke und Symbole oder Verpflichtungen auftauchen.

Wechselwirkung

Spiegel



Religion

Charles Taylor, kanadischer Philosoph, der lange auch in England lehrte, lebt durch seine Heimatstadt Montreal und seine zweisprachige Familie von Anfang an in mindestens zwei Kulturen: der frankophonen und der anglophonen.

Jenen Vorgang in der modernen Geschichte, in dem sich institutionelle Kirche zurückzieht und Elemente des religiösen Glaubens verwandelt im Öffentlichen wiederkehren, beschreibt er folgendermaßen:

„Außerdem legen viele der säkularen Morallehren, die an die Stelle der Religion getreten sind, denselben Nachdruck auf innere Verpflichtung. Wir brauchen dabei nur an den Einfluss von diversen Formen des Kantianismus auf die säkulare Ethik denken.“ (Die Formen des Religiösen in der Gegenwart, Frankfurt 2002, S. 19).

Der Drang zum authentischen Leben, aus dem geradezu die Pflicht geworden ist, sich selbst zu verwirklichen, geht mit der Privatisierung von Religion einher. Der einzelne ist stärker auf die eigene religiöse Erfahrung zurückverwiesen als auf gemeinsame Formen.

Ein Beispiel für die kulturelle Verwobenheit der Religion: **Verwobenheit der Kulturelemente**
Im Kulturelement Ernährung sind Speisegebote höchst unterschiedlich ausgestaltet. Manchmal müssen Gottheiten ernährt werden, sodass hier Kulturelement Ernährung und Kulturelement religiöses System verknüpft sind. In individualistischen Gesellschaften bildet der Kulturfaktor Ernährung mit den Kulturelementen Gesundheitssystem und persönliche Identität ein deutliches Dreieck. Ernährung ist ein Medium, Individualität, soziale Rolle und Missbefinden in dieser Rolle oder Armut auszudrücken. Anders in kollektiven Gruppen, z.B. in ozeanischen Gesellschaften, wo Unter- und Übergewichtigkeit, Essstörungen usw. fehlen, da die Art und Menge der Nahrungsaufnahme sozial geregelt sind: für arbeitende Männer anders als für Kinder, für Alte und Gebärende anders als für Stillende.

⇒ BECKER, A., Body, Self, and Society. The View from Fiji, Philadelphia 1995.

In westlichen Gesellschaften gibt es einige neue religiöse Bewegungen, in denen die Ernährung für das Gesund- und Glücklichein eine bedeutende Rolle spielt. So ist in der westlichen Rezeption der traditionellen indischen Medizin, dem Ayurveda, ein Boom an ayurvedischen Koch- und Ernährungsbüchern festzustellen. Diese Bücher sind im Kontext einer individualistischen Gesellschaft attraktiv, da ihre Typenlehre hohe Orientierung anbietet und einen Weg zu Harmonie mit sich selbst und mit dem Kosmos anbietet. Denn erst wird der Charaktertyp bestimmt und dann ein dazu passendes Gericht ausgesucht. Durch Zugabe bestimmter Stoffe wird mein Gleichgewicht hergestellt.

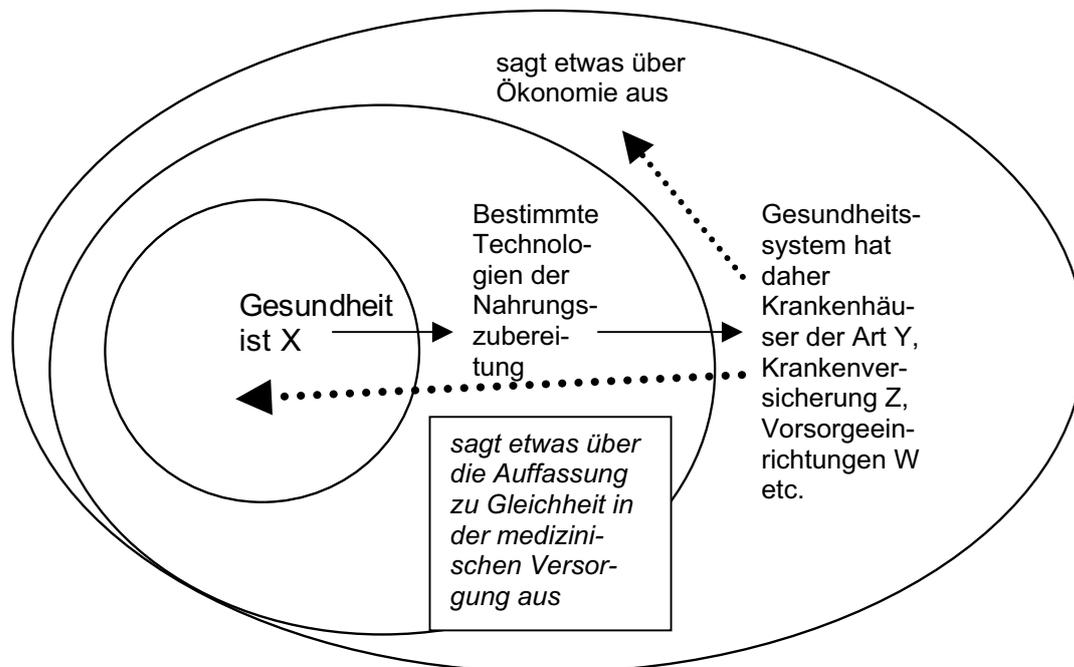


Abb.: Verwobenheit der Kulturelemente als Ergänzung des Kulturschemas von C.H. Dodd.

Ein weiteres Beispiel für mögliche Allianzen der Kulturelemente ist die Weise, in der Anerkennung gezollt wird, indem Belohnung und Bestrafung organisiert werden. Der Kulturfaktor Anerkennung kann mit dem Element Verwandtschaft verknüpft sein. In diesem Falle wird Anerkennung über Ausschluss oder Aufnahme in den Familienkreis

ausgedrückt. Anerkennung kann ebenso gut über Güterverteilung in Form von Naturalien, Schmiergeldern oder dem Zugang zu religiösen oder politischen Rollen funktionieren. Wer mehr hat ist anerkannter. Manchmal sind auch diejenigen anerkannt, die wenig haben. Jedoch nur von einer bestimmten Minderheit, und für die haben sie wiederum einen Reichtum an Charisma oder Intellektualität.

Solche kulturinternen Verbindungslinien zwischen den Elementen ergeben einen kulturspezifischen „Fingerabdruck“.

Religion als Kulturmuster

Diesen Fingerabdruck nennen wir Kulturmuster. Es ist von einzelnen Kulturfaktoren zu unterscheiden. Unter Religion als Kulturfaktor sind institutionelle Formen einer bestimmten Religion, tatsächlich geübte Praktiken, Schriften usw. zu verstehen. Das Kulturmuster Religion ist hingegen Gegenstand der Metaebene. Das Muster ist das Verhältnis eines Bündels von mehr oder weniger stark involvierten Kultur-elementen, das einerseits typisch, andererseits auch stets Wandlungen unterworfen und anders ist. Religion ist nur in der Oberflächenbetrachtung ein eigener Kulturfaktor.

Mit diesem Kulturverständnis wird das religiöse System weniger aussagekräftig in seinen Institutionen erfasst oder in Ähnlichkeiten, die es auf den ersten Blick zu westlichen Religionen hat, sondern viel deutlicher in seinem „Fingerabdruck“. Erst mit diesem Bezugssystem eines bestimmten Sets von Kulturelementen und ihrer Beziehungen miteinander tritt Religion in ihrer vollständigen Wirkungsweise zu tage. Religion zieht sich durch alle o.g. Ringe hindurch und findet Niederschlag von innersten Überzeugungen bis in Institutionen.



Historisch gewachsene Religionen neigen dazu, ihr Verständnis von Religion zu verallgemeinern. Alle anderen Formen haben dann keine Chance, als gleichwertig angesehen zu werden. Diese Gefahr droht auch noch auf der formaleren Ebene des Verständnisses von Religion als Kulturmuster. Häufig wurde nur ein bestimmtes, semantisch oppositionelles Muster eines kulturellen Wechselverhältnisses als Religion erachtet: sinnlich zu übersinnlich, natürlich zu übernatürlich, sichtbar zu unsichtbar.

In diesen Paaren kann Religion in der Innenperspektive einer Religion wie auch in der distanzierten Perspektive mit jeder der Seiten verknüpft sein: mit dem Chaos genauso gut wie mit der Ordnung, mit dem Sinnlichen wie dem Übersinnlichen. Das Kulturelement Religion kann semantisch oppositionell zum Machtzentrum oder zum Sichtbaren angesiedelt sein genauso wie in Übereinstimmung zu diesen oder als deren Überbietung. Auch denkbar sind komplexe Veränderungen, die das kulturelle Strukturmerkmal Religion mal in einem Kulturelement annehmen und dann wieder nicht (z.B. zu bestimmten Festtagen/heiligen Zeiten). Ob ein Kulturelement dem Muster Religion zugerechnet wird, könnte auch abhängig von der Zuschreibung und Offenlegung durch eine „charismatische“, „prophetische“ oder „ärztliche“ Gestalt sein, der solche Einsichten oder Setzungen zugetraut und zugemutet werden.

Es ist davon auszugehen, dass das Kulturelement Religion nicht lediglich in einem einzelnen Strukturverhältnis, z.B. als schlichte Transzendenz, fassbar ist. Es wird sich je nach der sozialen Rolle des Rezipienten, nach seiner Bildung und geografischen Region, nach dem „Sitz im Leben“ usw. an unterschiedliche Kulturelemente und damit verknüpfte Lebensvollzüge anlegen können.

**Verallgemeinerung
des eigenen
Religions-
verständ-
nisses**

**Miss-
verständ-
nisse**

Dieses Religionsverständnis hat unübersehbar Auswirkungen auf die Anforderung an Religionskompetenz. Was muss ich tun können? Welche Reaktionen sind angemessen? Wie behandle ich Vertreter unterschiedlichster Religionsformen? Was ist nun die geforderte Kompetenz, um Religion in ihrer Vielfalt zu begreifen, wenn Religion als Kulturmuster verstanden wird?

Folgen für die Religionskompetenz

Religionskompetenz wird nie abgesondert von interkultureller Kompetenz zu erlangen sein.

Zugleich ist sie auch nicht schon allein durch Kulturkenntnis gegeben. Nur mit Blick auf eine bestimmte sich als zusammengehörig identifizierende Gruppe und deren Überzeugungs- und Praktikenmenge kann entschieden werden, wie das Kulturelement Religion die Kultur prägt: Ob es Werte verstärkt oder die Agenda der Regeln des Zusammenlebens überhaupt erst aufstellt, oder ob Religion eher Anschauungen bestimmter Art beantwortet, z.B. in Bezug auf Herkunft, Zukunft, Leben nach dem Tod, Sinn von Krankheit.

Je individueller die Gesellschaft ist, desto eher ist damit zu rechnen, dass das Verständnis von Religion plural ist, dass für die einen Religion eine Festtagsgestaltung ist, für andere eine Lebenssinnlieferantin etc.

⇒ religionskompetent zu sein heißt, eine wertschätzende Einstellung zu Differenz und Abweichung einzunehmen.

Religion als Kulturmuster ist in allen gesellschaftlichen Bereichen anwesend.

⇒ religionskompetent zu sein heißt, sich immer schon als Mitspieler im religiösen Feld zu verstehen.

Religion ist ein Muster. Viele Elemente konstituieren sich symbolisch, und Symbole sind vieldeutig: für manche deutsche Nicht-Muslime wie für manche deutsche Muslime oder christliche Araber oder bäuerliche Palästinenser ist das Kopftuch ein politisches Symbol, ein religiöses Symbol, ein Emanzipationssymbol oder ein patriarchal-suppressives Symbol oder eine Kopf- und Halsbedeckung für klaren Geist bei starker Sonneneinstrahlung oder mehreres oder mal dies, mal das. Bei einem Kulturmuster kommt es immer auf die Stelle im Gewebe der Kulturelemente an, von der her zu deuten ist.

Vieldeutigkeit religiöser Symbole



⇒ religionskompetent zu sein heißt, Kontexte zu kennen oder erlernen zu können.

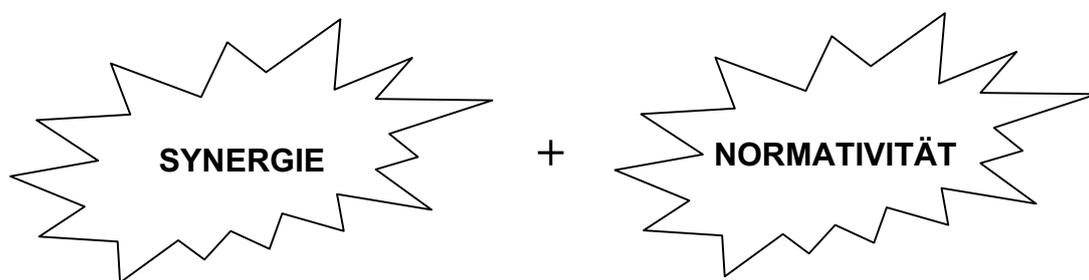
Dieses Verständnis von Religion als Muster und nicht einfach als Verallgemeinerung der christlichen Religion, die wir, egal ob Christ oder nicht, normalerweise noch am besten kennen, hat große Vorteile: Wir sind aufmerksame Beobachter, wenn wir Menschen treffen:

1. Die einer nicht-europäischen Religion angehören, seien es nicht-christliche Migranten oder ehemalige Einwanderer
2. die einer in Europa alten, doch immer nur kleinen mitlaufenden Religionstradition angehören, wie z.B. esoterischen Richtungen von Alchemie bis Theosophie,
3. die Neuen Religiösen Bewegungen (NRBs) angehören, die erst in den letzten Jahren oder den letzten beiden Jahrhunderten entstanden, z.B. schamanistische Gruppen, indianische Weisheitszirkel, spiritistische Gruppierungen wie Logen,
4. die Bewegungen angehören, die von ihrer Funktion her in einigen Merkmalen ähnlich zu Religionen sind, wie z.B. Teilnehmer an den so genannten Publikumsritualen, die von Harry-Potter-Fangemeinden bis hin zu Fernsehserien-Anhängerschaften reichen.

Multireligiös – religionskompetent

Kompetenz ist eine Fähigkeit und muss somit in der Aneignung trainiert werden. Mehrkanaliges Lernen in Bezug auf Sinnlichkeit und Verarbeitung, d.h. affektiv, senso-motorisch und kognitiv, ist gefragt und zugleich die Chance, dass Religionskompetenz zu einer zweiten Natur oder Einstellung wird.

Zwei Säulen sind tragend für Kompetenz: Synergie und Normativität.



Mit Synergie ist Offenheit gemeint, die Stärke, selbst zur Disposition zu stehen. Langfristig ist mit der Veränderung der eigenen Weltanschauung durch die Begegnung mit Anderem oder Fremdem zu rechnen. Das Tätigwerden im interreligiösen Feld bringt ein kreatives Ergebnis: Etwas Neues wird geschaffen. Das ist mehr als nur eine dialogische Verständigung über Bestehendes. Religionskompetenz geht über den Austausch hinaus und schafft einen gemeinsamen Regel- und Lebensrahmen. Das ist mit großen Widerständen verbunden. Eine wichtige Auseinandersetzung gilt daher in Religionskompetenz-Trainings der Angst vor Überfremdung und Zukunftsverunsicherung.

**Stichwort
Synergie**

Prozesshaftigkeit und die Angewiesenheit auf Entwicklung sind bereits angeklungen. Hervorgehoben seien zwei gegenläufige Bewegungen dieses Prozesses: erst die Wertneutralität und dann das Werteschaffen.

**Stichwort
Regelwerk
und Nor-
mativität**

Die normative Einstellung im interreligiösen Kontext wird oft problematisiert. Mit den Stichworten „Einmischung“

und „geistiger Kolonialismus“ wird sie vehement zurückgewiesen. Mit massiv abweichenden Wertvorstellungen wie Todesstrafe oder Genitalverstümmelung kann in der Topik der Debatte beides bewirkt werden: die Unterschiedlichkeit darzustellen oder aufzurütteln, „so etwas“ nicht zu dulden.

Religionskompetenz wird sich dazu äußern müssen, ob eine Normfindung angeleitet und mitgemacht werden soll oder ob nach einem, dann zu erläuternden wissenschaftlichen Neutralitätsverständnis, dies gerade nicht erklärtes Ziel ist. Auch die „beschreibende“ Tätigkeit der Wissenschaftler sollte nicht in ihrer Normativität unterschätzt werden.

Das Üben interkultureller oder interreligiöser Kritik ist ebenso eine Sache der Kompetenz. Nur ein Beispiel: In dem wichtigen deutschsprachigen Standardwerk zur Medizinethnologie folgert die Herausgeberin K. Greifeld aus der kulturspezifischen Erfahrung von Lust und der verschiedenen Bedeutung der Sexualität, dass nicht alle Formen weiblicher Beschneidung aufzugeben sind. Sie vergleicht Beschneidungen mit der Schönheitschirurgie unserer Breiten und nennt Kritik an jenen Mutilationen eine Modeerscheinung.

Dieser Relativierung widerspricht A. Peller. Sie geht den Weg, im Kontext ihrer ethnologischen Feldstudien Handlungsalternativen aufzuweisen. Der soziale Rollenwechsel von dem Mädchen zur Frau könne auch über Körpertechniken vollzogen werden, die nicht die Sterblichkeit der jungen Frauen erhöhen wie im Fall der Excision. Das kann, wie das Beispiel anderer sudanesischer Gemeinschaften zeigt, über Körperbemalung geschehen oder über ein Fest, die Verleihung eines bestimmten Kleidungsstückes etc. Diesen Weg könnte man eine „sanfte“ interkulturelle Kritik nennen, da Handlungs- und Wertalternativen aus dem örtlichen Kulturmuster aufgewiesen werden.

Interkulturelle Kritik als „sanfter“ Weg

⇒ GREIFELD, K. (Hg.), Ritual und Heilung. Eine Einführung in die Medizinethnologie, Berlin 2003, 36f.

⇒ PELLER, A., Chiffrierte Körper – Disziplinierte Körper. Female Genital Cutting. Rituelle Verwundung als Statussymbol, Berlin 2002.

Von einer 1:1 übertragenen Kritik aus unserem Kulturmuster in ein anderes setzt sich das Selbstverständnis der Planspiele deutlich ab. Indem die Entwicklungsperspektive einer menschlichen Lebensgruppe einbezogen wird, kann eine Norm erhoben werden, die vom erstrebenswerten Ziel, das sich die Gruppe selbst setzt, abgeleitet wird. Die Erkenntnisse der amerikanischen Philosophin Martha Nussbaum sind hier erhellend. Sie greift auf Aristoteles' Tugendvorstellung des mittleren Weges der gesunden Mischung der Temperamente zurück und auf die Zielgerichtetheit menschlichen Lebens und Handelns. Sie hat ihr Konzept in mehreren WHO-Projekten erprobt. Sie ist der Überzeugung, dass dann, wenn gerechte Rahmenbedingungen etabliert werden, die Angehörigen des politischen Raumes zu einem guten Leben kommen. Unter gerechten Rahmenbedingungen sind für alle gleiche Zugänge zu Bildung, Arbeit, Gesundheitsversorgung und Verfahren der Mitbestimmung gemeint.

**Entwick-
lungs-
chance als
Norm**

Aufgabe des Staates ist es, „jedem Bürger die materiellen, institutionellen und pädagogischen Bedingungen zur Verfügung zu stellen, die ihm einen Zugang zum guten menschlichen Leben eröffnen und ihn in die Lage versetzen, sich für ein gutes Leben und Handeln zu entscheiden“.

⇒ NUSSBAUM, M., Der aristotelische Sozialdemokratismus, in: Gerechtigkeit oder Das gute Leben, Frankfurt 1999, 24.

Ein weiterer Vorteil, Religion als Kulturmuster religionswissenschaftlich aufzufassen, liegt darin, dass auf diese Weise nicht nur die komplexe Verwobenheit, sondern auch

das Spannungsverhältnis dieser kulturellen Gestalt erfasst werden kann. Religion hat auch Teil an der Brüchigkeit und Gefährdung durch Wandlung, am Kampf um symbolische wie naturale Ressourcen, die jedes kulturelle Teilsystem prägen. Die Geschlechterforschung hat eine Intersektionsanalyse („Schnittstellen“-analyse) entwickelt, die dem kulturellen „Fingerabdruck“ ähnelt. Sozialer Raum und Rollenidentitäten sind ein Gewebe vieler Schnittstellen von Differenzlinien.

**„unter-
schiedliche
Verschie-
denheit“ als
Norm**

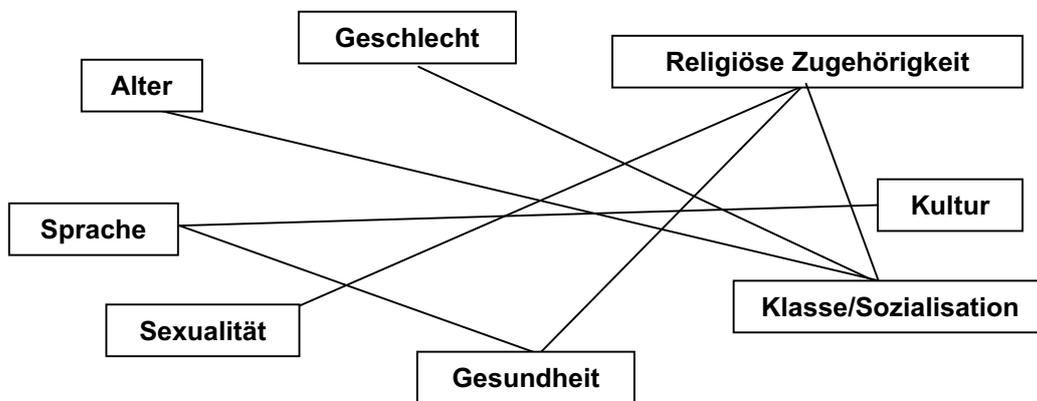


Abb. Intersektionsanalyse: Differenz und Fluktuation als Normalfall von Identität (s. KRÜGER-POTRATZ, M., Interkulturelle Bildung. Eine Einführung, Münster, New York 2005, S.153).

Die Differenzlinien Sprache, Religion, sexuelle Orientierung, Rasse, Bildung etc. sind unscharf, fluktuierend, also vorübergehend und ‚normal‘. Für diese Normalität der Unterschiedlichkeit müssen Methoden in der bildungspolitischen Praxis und Angewandten Religionswissenschaft entwickelt werden. Dann erst folgen aus den Analysen Ratschläge, die nicht gewohnte Hierarchien stützen oder kulturelle Unterschiede übersehen.

Wir können über diese Prämisse der zwangsläufigen Normativität streiten. Für das Selbstverständnis der Planspiele ist es wichtig, sie als Säule des Religionskompetenz-Konzeptes offen zu legen.

Synergie und Normativität gehören zur Kompetenz.

Weiterführende Literatur zum Thema interreligiöse und interkulturelle Kompetenz

Aus einem theologisch-interreligiösen Selbstverständnis:

- LEIMGRUBER, S., Interreligiöses Lernen, München 1995.
- NIPKOW, K. E., Ziele Interreligiösen Lernens als mehrdimensionales Problem, in: VEN, J. A. VAN DER, ZIEBERTZ, H.-G. (Hg.), Religiöser Pluralismus und Interreligiöses Lernen, Kampen, Weinheim 1994, 197-232.
- SCHREIJÄCK, T. (Hg.), Religion im Dialog der Kulturen. Kontexte religiöser Bildung und interkulturelle Kommunikationskompetenz (Forum Religionspädagogik interkulturell Bd. 2), Münster 2000.
- SCHREINER, P., SIEG, U., Elsenbast, V. (Hg.), Handbuch Interreligiöses Lernen, Gütersloh 2005.
- TRAITLER, R. (ed.), In the Mirror of Your Eyes. Report of the European Project for Interreligious Learning, Zürich and Beirut 2004.
- VEN, J. A. VAN DER, ZIEBERTZ, H.-G., Religiöser Pluralismus und interreligiöses Lernen, Kampen 1994.
- VÖTT, M., Interreligiöse Dialogkompetenz. Ein Lernprogramm für den muslimisch-christlichen Dialog, Frankfurt 2002 (interreligiöse Kompetenz als Befähigung zum Dialog mit einem Praxisbeispiel aus dem christlich-muslimischen Dialog).

Didaktische Bestimmungen:

- BERTELSMANN FORSCHUNGSGRUPPE POLITIK (Hg.), Toleranz. Grundlage für ein demokratisches Miteinander, Gütersloh 2002.
- BÜTTNER, C., Lernen im Spiegel des Fremden. Konzepte, Methoden und Erfahrungen zur Vermittlung interkultureller Kompetenz, Frankfurt 2005.
- FÜHRING, G., Begegnung als Irritation. Ein erfahrungsgeleiteter Ansatz in der entwicklungsbezogenen Didaktik, Münster, New York 1996.
- HOLZBRECHER, A., Wahrnehmung des Anderen. Zur Didaktik interkulturellen Lernens, Opladen 1997.
- JAMAL, H., Die Bedeutung des Interreligiösen Lernens für Erziehung und Bildung, Hamburg, Berlin 1996.
- KHANIDE, M., GIEBELER, K., Ohne Angst verschieden sein. Ein Praxishandbuch für die interkulturelle Arbeit, Gütersloh 2003.
- KRÜGER-POTRATZ, M., Interkulturelle Bildung. Eine Einführung, Münster, New York 2005.
- NESTVOGEL, R. (Hg.), Interkulturelles Lernen oder verdeckte Dominanz?, Frankfurt 1991.

SEBERICH, M., WENZEL, F., Handeln reflektieren - Demokratie erleben. Das Projekt Erziehung zu Demokratie und Toleranz, in: Breit, G., Schiel, S. (Hg.), Demokratie-Lernen als Aufgabe der politischen Bildung, Bonn 2002.

ULRICH, S., Achtung (+) Toleranz. Wege demokratischer Konfliktregelung. Praxishandbuch für die politische Bildung, Gütersloh 2000.

Bestimmungen durch die Interkulturelle Philosophie:

MALL, R. A., Zur Theorie und Praxis der Toleranz. Eine interkulturelle und interreligiöse Perspektive, Frankfurt 2003, siehe auch: www.interkulturelle.philosophie.de

Religionswissenschaftliche Bestimmungen:

GLADIGOW, B., Historische Orientierungsmuster in komplexen Kulturen. Europäische Religionsgeschichte und historischer Sinn, in: MÜLLER, K., RÜSEN, J. (Hg.), Historische Sinnbildung, Reinbek 1997.

GLADIGOW, B., Erwerb religiöser Kompetenz. Kult und Öffentlichkeit in den klassischen Religionen, in: BINDER, G., EHRLICH, K. (Hg.), Religiöse Kommunikation - Formen und Praxis vor der Neuzeit, Trier 1997.

BRÜCK, M. VON, Wahrnehmung – Erkennen – Handeln. Erwägungen zu einer interkulturellen Ethik im Kontext der Globalisierung, in: SCHEIDGEN, J. H., HINTERSTEINER, N., NAKAMURA, Y. (Hg.), Philosophie, Gesellschaft und Bildung in Zeiten der Globalisierung (Studien zur Interkulturellen Philosophie 15) 2005, 31-47.

LEHMANN, H. (Hg.), Multireligiosität im vereinten Europa. Historische und juristische Aspekte, Göttingen 2003.

Religionswissenschaft allgemein:

STOLZ, F., Weltbilder der Religionen. Kultur und Natur. Diesseits und Jenseits. Kontrollierbares und Unkontrollierbares, Zürich 2001.

HOCK, K., Einführung in die Religionswissenschaft, Darmstadt 2002.

KIPPENBERG, H. G., STUCKRAD, K. VON, Einführung in die Religionswissenschaft. Gegenstände und Begriffe, München 2003.

Planspiele als Methode

Planspiele sind eine Form des Rollenspiels. So ist es sinnvoll bei genügend Zeit, Berührungspunkte mit dem Planspiel zu nehmen, indem in Rollenspiele eingeführt wird. Als Eingangsübung zum Rollenspiel kann ein Mindmap-Baum „Rollen in meinem Leben“ erstellt werden: Welche Rollen habe ich? Welche meiner Rollen erlebe ich positiv, welche problematisch?

Nicht vergessen werden sollte: Rollenspiele sind Methoden des *Spielens*: "Rollen - Spiele". Das heißt: Entspannung, Eintauchen, Verkleiden, Spaß haben sind nicht nur Begleiterscheinung, sondern die herzustellende Grundstimmung. Bewegung ist dabei das A und O: den Raum durchmessen, über Tische steigen, laut vor sich hin reden, etwas vormachen, stereotypisierte Rollen imitieren. Kleine Übungen im Vorfeld können Lockerheit bewirken, um für das „große Spiel“ den Körper geweckt zu haben.

Die große Wirksamkeit des Planspielens verdankt sich dem Simulieren. Die Simulation ist eine Methode des Hineinversetzens. Es führt ein Weg von der in einer metaphysischen Erkenntnistheorie abgesicherten *phantasia* zur *imaginatio* als konstruktiv-historischer Fähigkeit und mündet schließlich in die *simulatio* als einer somatisch-sensorischen und kognitiven Heuristik.

Rollen



Spielen



simulieren

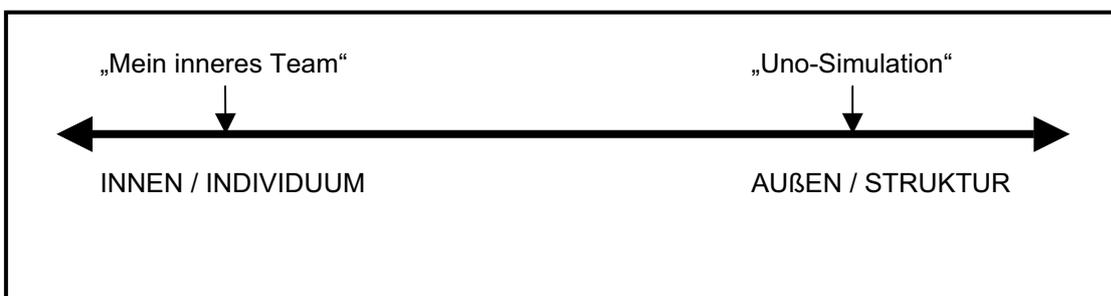


Abb.: Bandbreite der Rollenspiele zwischen Innen- und Außenbezug

Manche Rollenspiele sind ichnah, andere eher ichfern. In ichnahen Rollenspielen bin ich als emotionale, individuelle Person in höherem Maße Thema als in ichfernen. Einen Eindruck für Ichnähe vermittelt das Rollenspiel „Mein inneres Team“: Ich verleihe meinen inneren Neigungen eine Stimme, lasse sie auseinander und in ein Gespräch miteinander treten. Meine Lust, etwas zu tun, meine Müdigkeit, es eher zu verschieben, die entgegenstehende Pflicht, dass es von jemandem erwartet wird, dass ich dies tue etc., werden zu einzelnen Gestalten, die ein Eigenleben entfalten. Andere Mitspielende, die diese inneren Überlegungen im Normalfall nicht mitbekommen, können jetzt einzelne Gestalten, die Skrupel-Gestalt, Schlechte-Gewissen-Gestalt oder Erschöpfungs-Gestalt übernehmen und als Rolle weiterspielen.

Ichferne hingegen hat das Riesenrollenspiel einer Simulation der Organisation der Vereinten Nationen über eine Woche hinweg, wo es um Entscheidungsabläufe, die Organisationsstruktur usw. geht.

Ziele und Chancen des Rollenspiels sind:

- Perspektivenübernahme, Toleranz
- Soziales Lernen
- Wissen vermitteln
- Auf Situationen vorbereiten
- Ganzheitliches Lernen
- Verarbeitung von Erlebtem
- Verhaltensänderung
- Aktivierung

Ichnähe



Ichferne

Ziele und Chancen des Rollenspiels



Literatur zu Rollenspielen:

⇒ Schulz von Thun, F., *Das "Innere Team" und situationsgerechte Kommunikation*, Reinbek 1998.

⇒ Geißler, K.H., *Lernprozesse steuern, Übergänge zwischen Willkommen und Abschied*, Weinheim 1995.

⇒ Arnold, R. , Schüßler, I. (Hr.), *Wandel der Lernkulturen*, Weinheim 1995.

⇒ Weidenmann, B., *Erfolgreiche Kurse und Seminare. Professionelles Lernen mit Erwachsenen*, Weinheim 1995.

Ein Planspielablauf

1. Einstieg, der Stimmung erzeugt (soziale Nähe, Grundstimmung, aktiv oder ruhig)
2. Szenario vorstellen (Bei den Punkten 2. und 3. ist didaktische Reduktion oberstes Gebot.)
3. Rollen verteilen
4. Spielphase (Rollen übernehmen, Interaktion, aus der Rolle schlüpfen)
5. Reflexion (außerhalb des Spiels)
 - a) persönlich (Ergebnis, Prozess/Einfluss, Interaktion; mögliche Fragen: Bist du mit der Rolle, den Zielen, dem Ergebnis zufrieden?, Wie war mein Einfluss?, Methode zum Messen der Zufriedenheit, z.B. Kreppband auf Boden kleben und Leute stellen sich zwischen den Polen zufrieden-unzufrieden auf)
 - b) inhaltlich (wie hat der Prozess die Gruppe weitergebracht?)
 - c) realitätsbezogen (Kenne ich das aus der Realität?)
 - d) Bezug zum Ich

Planspiele zum interkulturellen Lernen können von Einsichten und Erfahrungen der kultur-integrativen Trainings profitieren. Als sinnvoll hat sich folgender Ablauf herausgestellt:

1. Allgemeine Kultursensibilisierung
Kulture neutrale Trainings konzentrieren sich darauf, den Teilnehmern die eigene Kulturbedingtheit deutlich zu machen. Methodisch gibt es das kontrastive und das interaktive Vorgehen. Der kontrastive Ansatz arbeitet die kulturellen Unterschiede hervor, beim interaktiven steht der Prozess des interkulturellen Kontaktes im Vordergrund.
2. Theorievermittlung
3. Analytische Transferübungen
4. Emotionales Nachvollziehen und Umbewerten
5. Bewältigungsstrategien
6. *Verhaltensänderungen*



⇒ ZANINELLI, S.M., „Sechs-Stufen-Modell eines interkulturellen ‚integrativen Trainings‘. Dargestellt am Beispiel des Moduls: Arbeits- und Organisationsstile“, in: Deutscher Wirtschaftsdienst (Hr.), Handbuch für Personalentwicklung und Training, Köln 1995, 1-27.

‚simulieren‘ statt ‚einfühlen‘

Rollenspiele gehören als Methoden in die Postmoderne. Eine Rolle wird angezogen und wieder abgelegt. Identität fluktuiert und bestimmt sich nicht aus einem Wesenskern, sondern aus ihrer Position in einer Umgebung, einer Rolle eben, die von einem äußeren Funktionszusammenhang festgeschrieben oder angeboten wird.

Aus diesem Grunde gibt es einen grundlegenden Unterschied zwischen der erfahrungsbezogenen Methode Planspiel und religiöser Erfahrung. Nur weil das Planspiel mit Erfahrung arbeitet, heißt das nicht, dass religiöses Erleben vermittelt würde. Im Gegenteil: Alle Erkenntnisse, die ein spezifisches Rollenspiel anvisiert, sind Erkenntnisse in einer Rolle und nicht eigene Erfahrungen im Sinne von Erfahrungen in meiner individuellen Lebenswirklichkeit und ihrem Rollengeflecht. Deshalb bedarf es auch eines eigenen Reflexionsschrittes der Übertragung, wenn Planspiel-Erfahrungen auf eigenes Leben bezogen werden sollen.

In einer bestimmten Tradition der Religionswissenschaft wurde Religion als Größe vorgestellt, die ich als Forscher nur rekonstruieren kann, indem ich mich wie der Gläubige einer Religion in diese hineinfühle.

Das führte dann zu einer Erfahrung von schrittweiser Annäherung an einen religiösen Kern (G. van der Leeuw) oder an Dimensionen der gelebten Religion, die zu durchstoßen sind, aufsteigend von Lehren der Religion und Moralvorstellungen hin zum Erleben der jeweils verehrten Gottheit (F. Heiler).

Die Prämissen der Planspiele als eines Vehikels, interreligiöse Kommunikation kennen zu lernen, unterscheiden sich

Identität in der Postmoderne



von dem geschilderten religionsphänomenologischen Herangehen gewaltig. Jeder Spieler und jede Spielerin ist bereits Spezialist in sozialen Regeln, weltanschaulichen Ideengeflechten, Körpertechniken und psychischem Verarbeiten. So ausgestattet simulieren sie in einer religiösen oder auch nichtreligiösen Rolle eine Interaktion. Über Verkleidung und über Sachinformationen ihres Rollenskriptes bekommen die Spieler zu zwei Aspekten von vielen Ausdrücken der simulierten Gruppe Zugang. Alle anderen Kenntnisse bringen sie aus ihrem normalen Hintergrund mit ein.

Sie lernen weniger, wie andere fühlen, als wie Aushandlungen ablaufen, und wie sie persönlich oder auch als „Kind ihrer Generation“ und ihrer Familie unter verschiedenen Bedingungen regieren. Eine gute Abschlussreflexion macht diese Dynamiken bewusst und setzt damit unter Umständen Wandlungs- und Lernprozesse in Gang. Es ist zu hoffen, dass sie ein Impuls zu einem mutigeren und freudigeren Sicheinlassen und einer schnelleren Selbsterkenntnis in neuartigen Handlungsherausforderungen sind. Das religiöse Wesen des Universellen Lebens, des Christentums oder der Muabisten zu erleben, ist keine Zielvorstellung der Planspiele.



In der Wissenschaft „dominiert das ‚formulierte Wissen‘ (was konstitutiv und damit unabdingbar für die Wissenschaft ist). In der Ausbildung völlig vernachlässigt wird jedoch das konkret-leibliche ‚Erfahrungswissen‘, das sich nur in der Forschungspraxis, im Feld und in konkreten Interaktionen sammeln und aneignen lässt“

⇒ ABRAHAM, A., Der Körper im biographischen Kontext. Ein wissenssoziologischer Beitrag, Wiesbaden 2002, S. 195.

Ein simulativer Zugang hat Vorteile gegenüber einer Methode, die die Regeln des Geschehens und die Inhalte des Gesagten aufschreibt. Der Ansatz über Erfahrung kann implizites Wissen einbringen. Dazu gehört die Anwendung von Handlungsabläufen, so genannten Skripten. Simulieren fördert körperliche Fertigkeiten, die über Bewegungsstile, Mimik und Gestik sowie Einstellungen ausgedrückt werden können, ohne ein einziges Wort zu äußern. Sprache aber würde die oben erwähnte Methode der Regelnotation benötigen, die Denken und Lehre einer Religion aufzeichnen möchte. Zum Simulieren gehört auch die situative Eingebundenheit wie die Stimmung, das Wetter, die Müdigkeit und der Hunger, die zur Beschleunigung oder zum Stocken des Handlungsverlaufs führen können.

Vorteile des Simu- lierens

Die Simulation ermöglicht damit eine weitaus vollständige-
re Erfahrung und dann auch reflektierende Auswertung von
relevanten Faktoren eines Handlungsergebnisses. Hier wird
das Gespielte und darin Erkannte nicht dem Semantischen
untergeordnet. Das heißt für die Ergebnisdarstellung, dass
der Planspielverlauf einiges evoziert, anstatt es zu repräsen-
tieren.

In seinem Roman, der zugleich Reisebericht und Ethnogra-
fie im Jemen ist, beklagt Michael Roes die „Domestifikati-
on des Spiels“: Alles werde heute Spiel genannt vom
Leistungssport bis zum Börsen- Auf- und Ab. Damit wolle
man den Anstrengungen des Lebens entgehen, indem Spiel
für Nichternsthaftigkeit eintreten solle.

Rückge- winnung des Spiel- raumes

„Tatsächlich aber beraubt uns diese strategische Begriffserweiterung einer Erfahrung, die einmal spielerisch im eigentlichen Sinne war: Wir selber haben Spielraum, -zeit, -regel und -verlauf bestimmt. Niemand musste uns zum Spiel auffordern, niemand an unsere ‚spielerische‘ Haltung appellieren. Wir haben vergessen können, dass wir spielen“

⇒ ROES, M., Leeres Viertel Rub' Al-Khali, Frankfurt 1996, S. 485.

Die Simulationstheorie, die in den Planspielen zur Kultur- und Religionenkompetenz Ausdruck findet, ist im ausgeführten Sinne aus inhaltlichen, erkenntnistheoretischen und darstellungstheoretischen Gründen entwickelt worden.

Literatur

-
- ⇒ CLIFFORD, JAMES: „Halbe Wahrheiten“, in: RIPPL, G. (Hg.), Unbeschreiblich Weiblich: Texte zur feministischen Anthropologie, Frankfurt 1993 [1986], 104-135.
 - ⇒ BERG, E., FUCHS, M. (Hg.), Kultur, soziale Praxis, Text. Die Krise der ethnographischen Repräsentation, Frankfurt 1993.
 - ⇒ KOCH, A., Das Verstehen des Fremden. Eine Simulationstheorie im Anschluss an W.O. Quine, Darmstadt 2003.
-

Die Religions-Kompetenz-Trainings

Für die hier vorgestellten Planspiele sollte es eine Mindestzahl von 12-15 Spielern geben. Mindestspielzeit sind drei Stunden inklusive Pause. Dazu kommt Zeit für die Reflexion (ca. 1 Stunde).

Am einfachsten ist es, wenn die Planspielleitung sich schon vor dem Spiel eingearbeitet hat. Die Planspielleitung kann aber auch als Spielrolle besetzt werden (siehe „Rollenskript der Spielleitung, das zugleich der allgemeine Ablaufplan ist.). Dann bietet es sich an, den Rahmen des Spiels (meist die Begrüßung durch die Spielleitung) hinter die Phase des Schlüpfens in die Rollen zu setzen, so dass die Spielleitung wie alle anderen auch ihr Skript liest, sich verkleidet, sich benennt usw.

Zu wünschen ist, dass die Planspielleitung aus der Gruppe der Teilnehmer stammt und nicht von Lehrern oder Erwachsenenbildnern übernommen wird, die auch sonst in der anleitenden Rolle sind. Das mindert leicht das Spielerische. Die Anleiter oder Workshopleiter machen sowohl die Begrüßung vor dem Spiel als auch die Reflexion. Sie können, wenn sich das Spiel in parallele Handlungen teilt, einen „Scheinwerfer“ auf einen Spielfaden werfen wie im Biblio- und Psychodrama. Die anderen Handlungen sind in diesem Moment eingefroren und kommen danach an die Reihe, bis sie aufgelöst sind und eine gemeinsame Handlung wieder weiterläuft.

Das Planspiel „Fiktive Religionen“

Ziel des Planspiels

1. Sachkenntnis über die an einer Konstellation beteiligten religiösen Gruppierungen zu vermitteln.
2. Für die eigenen kulturellen Vorgaben zu sensibilisieren und damit für Kulturbedingtheit allgemein.
3. Selbstreflexion zu üben über die eigentümliche Rolle des Religionswissenschaftlers, in interreligiösen Begegnungen als kulturgebunden und religiös-normativ, als Wissenschaftler weitgehend ungebunden.
4. Klar die eigene Zielvorstellung offen zu legen von der eigenen Rolle als Mediator, Schlichter, Wissenschaftler oder, im Sinne des kulturellen Synergiemodells, als Mitschöpfer eines neuen Regelsystems der Verständigung und des Selbstverständnisses der Teilnehmer.

Dieses Planspiel ist am einfachsten zu bewältigen. Die Zahl der Arbeitsblätter ist übersichtlich und durch das fiktive Setting kann minimale Information ausreichen. Im Mittelpunkt stehen drei ausgedachte Religionen: Muabisten, Familie des Universums und Plutanier. Muabisten kommt von „Baum“ rückwärts gelesen. In dieser Religion werden Bäume verehrt, - Laubbäume, denn Nadelbäume müssen abgeholzt werden. Plutanier sind mehr eine kosmologische Religion, die Familie des Universums eine kollektiv ausgerichtete Gemeinschaft, die in ihrer Praxis freier Liebe an die Hippie-Zeit erinnert usw. Die Religionen sind so angelegt, dass sie in Konflikt geraten müssen. Sie unterscheiden und widersprechen sich teils in ihrer Diätetik, im Kalender, in der Hierarchie der Entscheidungsträger, heiligen Orten, Genderfragen usw.



Das Rollenspiel hat zwei Spielphasen und eine Reflexion. Spielleitung in diesem Spiel sind die Organisatoren der „Weltreligionskonferenz für Frieden“.

In der ersten Spielphase geht es um die Aneignung jeweils einer Religion. Rollen von Vater, Mutter, Priester, Kind etc. sind zu besetzen und ein Symbol ist gemeinschaftlich zu gestalten, mit dem sich die Religionsangehörigen zu Beginn der nächsten Spielphase den anderen Religionen vorstellen.

In der zweiten Spielphase muss im Plenum ein gemeinsames Kinderferiencamp organisiert werden. Ausgerichtet ist die Planungskonferenz vom *Weltrat der Religionen*. Wenn keine Einigung über Ort, Zeit, Alter der Kinder, Küchenplan und die erste Nachmittagsgestaltung des Camps erzielt wird, dann kann es mangels eines Zuschusses des *Weltrates der Religionen* auch nicht stattfinden.

Die dritte Phase schließlich gilt der Reflexion. Es gibt Runden vom eigenen Rollenempfinden bis hin zur Analyse der Konfliktpunkte und wie mit Uneinigkeit umgegangen wurde, welche Rolle Sprecher einer Religion wurde usw.

Spielverlauf

Zuerst muss in das Planspiel eingeführt werden. Hier ist **Einführung** sehr präzise das Ziel des Spiels anzugeben, z.B. durch einen prägnanten Namen des Planspiels. Die Schilderung des Ablaufs bringt Orientierung und schafft größere Sicherheit für die Spielenden. Es ist grundsätzlich zu sagen, was ein Planspiel ist, dass man nicht ‚falsch‘ spielen kann und niemand zur Teilnahme gezwungen wird: wer heute nicht mitspielen möchte, tritt an den Rand als Beobachter außerhalb des Spiels und darf sich in der Reflexion wieder einschalten. Dieser Fall kam bei über 200 Studierenden, die Planspiele gespielt haben, nur zweimal vor.

1. Spielphase

Wichtig ist für das Abtauchen in eine Rolle, die Identifikationsphase lang genug zu gestalten und eine spielerische Methode einzusetzen. Das ist nicht so leicht, da gerade in der ersten Phase viele Rollen- und Sachinformationen angeeignet werden müssen. Erschwerend ist, wenn viel Text gelesen werden muss, um eine Religion kennen zu lernen. Zwar findet sowohl in Formen direkter Begegnung als auch in vermittelter Erfahrungen (Lesen, Filme, Erzählungen etc.) ein Kulturaustausch statt, doch ist das Besondere der Planspiele gerade, ganzheitlich einbezogen zu sein.

⇒ THOMAS, A., Psychologie interkulturellen Lernens und Handelns, in: ders. (Hr.), Kulturvergleichende Psychologie. Eine Einführung, Göttingen 1993, 377-424.

Eine Möglichkeit besser in eine Rolle abzutauchen ist, dass jemand aus der Spielleitung in die Rolle eines Überlebenden der Religion schlüpft und aus erster Hand von den Eigenheiten seiner Religion erzählt. Hier sollte auch, deutlich gemacht werden, dass die Vorgaben lediglich ein Rahmen sind, der ausgefüllt und weitergesponnen werden darf.

Manche Mitspielenden äußerten in der Reflexion, Probleme mit der Fiktivität der Religionen zu haben. Ein historischer Kontext hätte mehr Querverbindungen und Argumentationen ermöglicht. Die Rollenidentifikation sei daher schwieriger gewesen. Dem sollte dadurch begegnet werden, dass dank der Fiktivität alle Spielenden gleich „gescheit“ und informiert sind und daher viel Spielraum zum Fabulieren ist.

Am Anfang des Spiels verteilt die Spielleitung die Rollen (nach Neigung aussuchen lassen, eventuell nachbessern, so dass gleichgroße Religionsgruppen entstehen), teilt Arbeitsblätter aus und steckt den Zeitrahmen (durch Anschreiben oder einen Gong ankündigen etc.).

Rollen

Die Konferenzleitung der zweiten Spielphase wird von der Spielleitung eingenommen.

Arbeitsblätter werden ausgeteilt: a) Religionsflyer (Muebismus auf grünem Papier, Familie des Universums auf weißem, Plutanier auf blauem) mit Arbeitsauftrag zur ersten Spielphase für die Angehörigen der drei fiktiven Religionen. Sie sollen sich einen Namen geben, eine Funktion wählen und das Gruppensymbol gemeinsam gestalten.

b) Die Journalisten erhalten ihr Rollenskript mit Arbeitsauftrag. In der ersten Spielphase führen sie bereits Interviews mit einzelnen Religionsanhängern. Das bringt den doppelten Vorteil, dass sie auf diese Weise überhaupt erst die Religionen kennen lernen und dass sich die Rollenidentität, z.B. des interviewten Priesters einer Religion, verstärkt und eingeübt wird.

2. Spielphase: Konferenz der Religionen

Die Szenerie einer Konferenz wird aufgebaut (räumlich: andere Sitzordnung, z.B. runder Tisch, eine Art Nationalitätsfähnchen. Leitungspodium, förmliche Begrüßung, evtl. feierliche Kleidung). Die Arbeitsaufträge werden sichtbar angebracht (Overhead, Tafel, Poster).

Szenario

Am Anfang stellen sich die religiösen Gruppen einander vor (z.B. darüber, das hergestellte Symbol zu erläutern). Hier ist bereits eine Spiel- anstelle einer Redemethode sinnvoll (z.B.: ein Standbild zur wichtigsten Überzeugung. Das hat auch den Vorteil, dass jeder und jede beteiligt ist.).

In der Auswertung wurde mehrfach geäußert, dass dieses Vorstellen vor anderen wesentlich für die Festigung der eigenen Rollenidentität war. Das ist besonders wichtig, da in der ersten Spielphase erst eine neue Weltanschauung erlernt wird, von der in der zweiten Spielphase gleich wieder weggerückt wird, um Kompromisse auszuhandeln.

Das Plakat für die Einigungsergebnisse und die Stifte liegen in der Mitte. Das Plakat kann am Ende mit allen Ergebnissen oder sukzessive gemalt werden. Wichtig ist, dass das gemeinsame Ziel oder Produkt, in diesem Falle das Plakat, gewürdigt und in die Mitte gebracht wird. Selbst wenn die Zeit knapp wird, hängt sehr viel in der Zufriedenheit der Spielteilnehmer von dieser abschließenden Auswertung und diesem "Vorzeigen" ab. Zur Steigerung der Ernsthaftigkeit im Verhandeln ist zu überlegen, inwiefern ein Belohnen/Bestrafen eingeführt wird, z.B. über den Anreiz einer "oralen Befriedigung" am Ende (Schokolade etc.).

Verhandlung

Wenn das Aushandeln zu friedlich wird oder eine Religion zu sehr von ihren Überzeugungen wegrückt, gibt es die Möglichkeit kritischer Einwürfe. Dies kann von Seiten der Spezialisten in der Konferenzleitung passieren oder von den Journalisten, je nach Rollenbeschreibung.

Die Journalisten verlesen ihren Zeitungsbericht. Dies ist eine erste Überleitung zum distanzierten Blick. Zeitliche Abgeschlossenheit wird durch zeitliche Nachträglichkeit des Zeitungsmediums signalisiert. Es wird ausdrücklich gesagt, dass das Spiel zu Ende ist. Die Aufforderung zum Abschütteln der Rolle durch Ausschütteln der Gliedmaßen kann dies verstärken.

Abschluss

Reflexion

Die Reflexion gehört nicht mehr zum Spiel. Eine vorhergehende Pause zum Hinauskommen aus der Spielrolle ist sehr hilfreich. Für die Reflexion werden verschiedene Runden gemacht.

In der ersten Reflexionsrunde geht es darum, die persönlichen Erfahrungen (angenehme und schwierige) zu reflektieren. Hier wurde die Methode von Fragebögen gewählt. Man konnte mit Hilfe eines Kreuzchens in einem Koordinatensystem den Grad der eigenen Zufriedenheit sichtbar machen. Diese Methode ist geeignet für intuitive Selbsteinschätzungen und um relativ schnell die persönliche Ebene „abzuarbeiten“.

Im Gespräch sind mögliche Fragen: Bist du mit der Rolle, den Zielen, dem Ergebnis zufrieden? Wie war mein Einfluss? Mit welcher anderen Rollenfigur habe ich mich verbündet, mit welcher schwer getan?

Dabei auftauchende Konflikte können durch Einsicht in den "fundamentalen Attributionsfehler" aufgearbeitet werden: Missverständnisse in der interkulturellen Interaktion sind weniger dem Charakter und der Einstellung des Anderen zuzuschreiben, sondern eher dem sozial-kulturell abweichenden Rahmen des Anderen. Das verschiebt den Konflikt von der Beziehungsebene auf die Sachebene. Das ist die Voraussetzung, dass sich das fremde Modell der Kommunikation aufklärt und sich gegenüber der Andersartigkeit distanzierteres Verstehen, Respekt oder Gefallen usw. einstellen können.

Persönliche Reflexion:

Wie ist es mir in meiner Rolle ergangen?



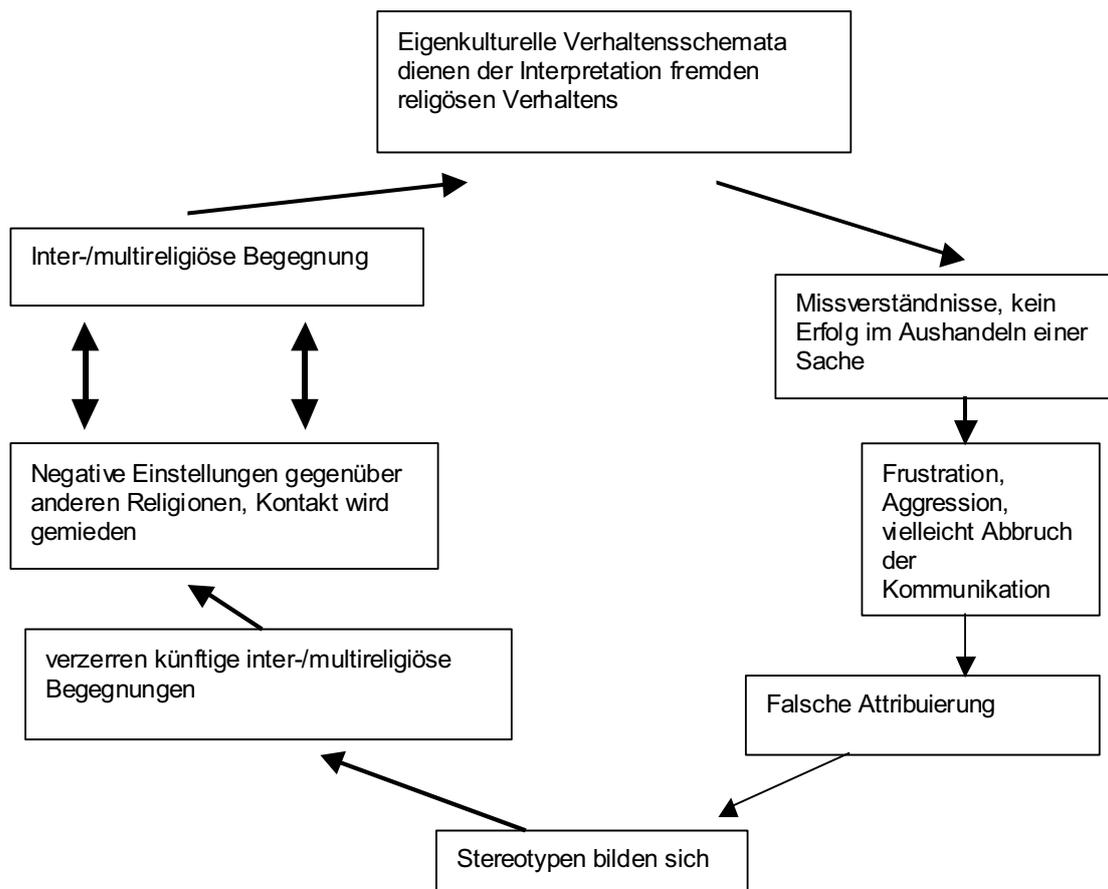


Abb.: Der Teufelskreis falscher Attribuierungen in der inter/multireligiösen Begegnung mit Stereotypenbildung und Vermeidungsverhalten

Bei diesem besonderen Planspiel wird der Konflikt der Religionen inszeniert, um ihn zu erleben und um beobachten zu können, wie er ausgetragen wird. Wie werden Konflikte gelöst? - ist daher die Leitfrage der Auswertung. Dazu werden bereits erlernte Konfliktlösungsmodelle mit einzelnen Spielphasen identifiziert bzw. mit dem Spielverhalten bestimmter Rollenteilnehmer:

- Modell Kompromiss, d.h. jede Seite gibt etwas auf, um sich in einer goldenen Mitte zu treffen.
- Modell Konfrontation und Unterdrückung/Dominanz, d.h. eine Seite setzt sich stärker durch als die andere.
- Modell Synergie, d.h. alle Beteiligten erfinden neue Regeln, so dass niemand verliert und doch Identität bewahrt bleibt.

Inhaltliche Reflexion:

Wie hat der Prozess die Gruppe weitergebracht?

Kenne ich das aus der Realität?

**Realitätsbe-
zogenheit**

Bezug zum Ich: die kulturellen Eigenheiten kennen und die kulturellen Unterschiede ansprechen

**„zum Mit-
nehmen“**

Einige Integrationsstrategien für erfolgreiches interkulturelles Lernen und einige Determinanten dieser Art des Lernens sind aus der Interkulturellen Kommunikationsforschung bekannt:

**Integra-
tionsstrate-
gien**

1. des öfteren die jeweils anderen Beiträge zusammenfassen (Perspektivwechsel!)
2. die Ergebnisse auch visualisieren (verbindlicher machen)
3. viele Pausen machen (high-context-communication schaffen)
4. Regeln, die sich ein Team erarbeitet hat, sichtbar aushängen (veröffentlichen der erarbeiteten "neuen Überschneidungskultur")
5. je disparater der Lebensraum der Teilnehmer, desto wichtiger sind Phasen der high-context-communication (am Anfang und währenddessen mehrtägige Anschub- und Beziehungsaufbau-Treffen), zwischen den Treffen reicht dann low-context-Kommunizieren über Telefon, Mail, Fax etc.
6. versuchen, Regeln für gutes Verstehen zu formulieren, z.B.: förderlich für die Verständigung ist interpersonale Homogenität (gemeinsame soziale Schicht, Ziele, Stimmung, Lebenssituation)

⇒ Zu Trainings: GÖTZ, K. (Hr.), Interkulturelles Lernen/Interkulturelles Training, München 2000

Variation des Planspiels für das Thema: Religionsbegriff

Speziell für die Ausbildung von Studierenden der Religionswissenschaft kann das Planspiel der Fiktiven Religionen ohne großen Aufwand für das Thema Religionsbegriff modifiziert werden. In der Reflexion wird dann auf folgende Themen fokussiert:

Muabismus: Initiation, Diätetik (Tierfleisch), Kreislauf von Werden und Vergehen, Bestattung, Selbstmord, Feindschaft zu Nadelbäumen/Nordvölkern

Familie des Universums: Kollektiv, kosmisch, Göttinnenpaar, über Erde angebetet, Sozialstruktur als Abbild (zwei Frauen, ein Ehemann), Genderrolle, Wiedergeburt als Stern, Rolle der Sexualität, Konferenz als Organisationsform

Plutan: regional, Götterpaar, Herkunft, Offenbarung, eigene Zeitrechnung, Diätetik, gegen Wassersport, heilige Wasser, "matriarchal".

Eine Zusammenschau der Fragestellungen der religionswissenschaftlichen Teildisziplinen Religionethnologie, psychologie, -geografie, -ökonomie, -ästhetik, -soziologie ist das Ziel. Eine Kombination dieser spezialisierten Perspektiven führt Religion als komplexes, überlagertes und spannungsgeladenes Kulturmuster vor Augen.

**Begriffs-
sensibilität
erzeugen**

Reflexion

In der Auswertung und Reflexion geht es dann weniger um inter-/multireligiöses Konfliktmanagement als darum, „Religion als komplexes System“ (H. Seiwert) zu vermitteln. **Religion als „komplexes System“**

Das Plenumsgespräch zur Auswertung durch die Leiter, die nicht mit den Spielleitern identisch sein müssen, beginnt mit dem distanzschaffenden Bild, dass das Spiel nun wie ein Film sei, der zu einigen Szenen zurückgespult wird, um sie noch einmal anzuschauen und zu analysieren.

Es ist sinnvoll, die Spieler, die nun auswertende Religionswissenschaftler sind, nicht in der Ich-Form sprechen zu lassen, wenn sie sich auf das Spiel zurückbeziehen. Formulierungen wie „ich in meiner Rollenfigur als muabistisches Kind“ werden vorgeschlagen und konsequent angemahnt. Bei Beschleunigungen des Gesprächs innerhalb der Reflexion wird dies erfahrungsgemäß immer wieder vergessen. Hier kann es sinnvoll sein, nicht einzugreifen, um das Rückholen des im Spiel Erlebten nicht zu verhindern.

Es kann mit der Frage begonnen werden, wie sich die Religionsvertreter am Anfang der Konferenz vorgestellt haben. Welche Elemente wurden genannt, um sich selbst zu beschreiben? Am besten: jemand verbildlicht das Genannte an der Tafel. Auf diese Weise kommen sehr schnell relevante Kulturfaktoren zutage von der Erziehung, Ernährung, über natürliche Umwelt und Jahreseinteilung. Es ist ein erster wichtiger Schritt, all diese Elemente mit den Fachbegriffen zu benennen und vor sich zu sehen.

Auf dieser Grundlage können Verbindungslinien zwischen den Faktoren gemalt werden. Welcher Faktor steht zentraler? Mit welchen anderen Faktoren ist er verbunden? Wie ist das Zusammenwirken: verstärken sie sich, gibt ein Bereich dem anderen die Regeln vor? So wird das Netz der Kulturfaktoren rekonstruiert, das oben eingeführte Kulturmuster.

Hieran kann die Frage angeschlossen werden: Was sagt uns das jetzt darüber, was Religion ist. Diese Frage sollte auch ganz am Ende der Reflexion noch einmal gestellt werden, so dass Gelegenheit besteht, das Netz der Faktoren an der Tafel zu betrachten, die vielfältigen Interaktionen auf verschiedenen Ebenen und in ihrer zeitlichen Dynamik, z.B. durch Rezeption und Reaktion, durch Übersetzung, in den Blick zu bekommen und von mehreren Studierenden verbalisieren zu lassen.

Weitere hilfreiche Fragen sind: welche Argumente wurden angeführt, um die eigenen Vorstellungen zur Campgestaltung durchzusetzen? Waren es pädagogische Gründe, common sense-Argumente oder Vergnügen und Spaß, religiöse Regeln etc.?

Wann wurde gelacht? Geschah es vor allem in Zusammenhang mit Sexualität in den fiktiven Religionen? Wo wurde frei fabuliert? Welche neuen Traditionen wurden hier begründet? An einer Stelle wurde z.B. den Kindern des Plutan auch das Spielen im Schnee verboten mit der Begründung, dass Schnee gefrorenes Wasser ist und Wasser ja nicht zum Spaß benutzt werden darf. Hieran kann gezeigt werden, wie (vor)naturwissenschaftliche Erkenntnisse religiöse Regeln ausweiten.

In diesem Planspiel schwanken die Religionsteilnehmer häufig zwischen den Optionen, alles zusammen machen zu wollen oder eben getrennt. Bei der Diskussion um die Ernährung z.B. war die Alternative zu einem gemeinsamen, aber stark eingeschränkten Speiseplan für die Kinder („ist doch ungesund“, „bleibt in schlechter Erinnerung für die Kinder“), dass ein separates Fleischzelt aufgestellt wird für die, denen Fleischverzehr nicht verboten ist. Auf solche Trennungsvorschläge kommt regelmäßig die Kritik, das sei nicht im Sinne der Begegnung des friedvollen Zusammenlebens. Darauf folgt der Abbruch weiterer „dritter Wege“ zur Lösung. Die Gruppe setzt sich in regelmäßigen Abständen selbst gleichsam schachmatt. An solchen Beobachtungen können implizite Vorstellungen zu Gemeinsamkeit und Einigung erarbeitet werden.

**Analyse von
kleinen
rhetori-
schen
Figuren**

Ein weiterer wichtiger Reflexionsschritt ist der, den Blick dafür zu schärfen, wie Elemente der Religion plausibilisiert werden: Wo liegen besondere Hindernisse im Annehmen einer Überzeugung? Welche wurden mit Komik behandelt, was wurde an Versatzstücken hinzuerfunden, um Kohärenz und auf diesem Wege Plausibilität zu schaffen etc.

**Strategien
des Glaub-
haft-
machens**

Das Planspiel der Fiktiven Religionen ist durch die Rolle der Journalisten auch geeignet, auf Medialisierungen zu reflektieren: Wie wird von drei Außenansichten das Geschehen bewertet? Wie verändert das die Selbstwahrnehmung der Religionen? Machen sie sich eine journalistische Einschätzung ihrer Religion zu Eigen oder opponieren sie dagegen?

**Religion in
den Medien**

Die beteiligte Presse verlas bei einem Planspiel im Sommersemester 2004 an der Universität München ihre Artikel. Alle Journalistinnen trafen sehr gut das Genre ihrer Zeitung. (Süddeutsche Zeitung: Viele Fakten, möglichst nüchtern informativ, BILD: *sex and crime*, zur Steigerung der Dramatik Dinge sagen, die keine Fakten sind, z.B. „Es gab noch keine Toten“). Obwohl angekündigt war, dass damit das Spiel dann zu Ende ist, entbrannte im Anschluss daran ein entrüstetes Gespräch. Emotionen von Aggression und Überlegenheit der eigenen religiösen Gruppe, die während der friedlichen Konferenz weitgehend gefehlt hatten. Das ist überaus interessant, denn es demonstriert zum einen, wie gut die Rollenidentifikation gelungen war. Zum anderen konnte im Anschluss gemeinsam analysiert werden, welche Äußerungen es waren, die zur Beschwerde einiger Anhänger einer Religion gegen die Fachzeitschrift-Journalistin führten und sich zu einem Disput unter den Religionen ausweiteten. Zuerst die Artikel im Wortlaut:

[BILD-Zeitung Headline: Aufruf zu Massensex]

dpa. Plüland. "Sexorgien und Kindercamp?"

„Trotz vorausgegangener Unruhen verlief die Friedenskonferenz erstaunlich friedlich. Bei den bisherigen Kämpfen gab es noch keine Toten. Die *Mütter des Universums* haben die anderen Parteien zu ihrer jährlichen Sexorgie eingeladen.

Weitere Annäherungen sollen in Form eines Kindercamps geschehen, in dem die Kinder sich kennen lernen und vertraut werden sollen. Wie weit diese Vertrautheit gehen soll, wurde nicht gesagt. BILD wird darüber berichten, ob es auch in dem Kindercamp zu sexuellen Übergriffen gekommen ist. Bleiben Sie dabei!"

[Süddeutsche Zeitung Headline: ...]

[Zeitschrift für Religionswissenschaft Headline: ...]

"Das Zusammentreffen der drei Gruppierungen verlief weitgehend ruhig. Am meisten kompromissbereit zeigte sich die 'Familie des Universums' , die beiden anderen beharrten eher auf ihren Vorstellungen. Inhalte wurden weniger diskutiert. Man war bedacht darauf, zu einer Einigung zu kommen."

Es ist interessant, dass gerade die wissenschaftliche Zeitung eine Wertung vornahm: Die Religion *Familie des Universums* sei die integrativste gewesen. Dies löste in dem Spiel, obwohl es mit dem Verlesen abgeschlossen war, ein hitziges Gespräch „off the record“ aus. Hier kamen die Aggressionen und ein Widerspruch heraus, die in der friedlich verlaufenen Konferenz fehlten!

Wie das Planspiel „Fiktive Religionen“ Religionskompetenz vermittelt

Aus der Reflexionsrunde wurde deutlich:

1. Durch das Erlebnis einer anderen Innenperspektive relativierte sich die eigene Position. Es gab in den folgenden Wochen den Wiedererkennungseffekt, dass eine "abstruse" Überzeugung innere Kohärenz und Plausibilität besitzen kann analog zu dem eigenen Eintauchen in eine fiktive Religion während des Planspiels.
2. Die Studierenden entwickelten in ihren Rollen eine Lust am Fabulieren. Die Vorgaben zu den Religionstypen wurden entfaltet. Auf diese Weise haben sie Ausgestaltungsprozesse der Religionen aus eigener Erfahrung nachvollzogen und gewannen Einblick in Traditionswachstum (Legendenbildung etc.).
3. Sie erlebten verschiedene Wege der Einigung: von Konfliktverdrängung über Kompromisse bis hin zu liberaleren Lesarten ihrer Überlieferung. Sie erfinden einen "dritten Weg", z.B. indem sie eine Gebotslücke entdecken und nutzen, also Synergie.

Das religionswissenschaftliche Fachwissen transformiert sich durch Planspiele in Anwendungswissen mit drei Kompetenzen:

1. Analysekompetenz: "Kulturstandards" sind von den Mitgliedern einer Kultur geteilte Normen, Regeln, Überzeugungen etc. Sie sind nach erfolgreicher Sozialisation unbewusst und müssen beim anderen herausgefunden werden. Dazu ist eine Reflexion auf die eigenen Kulturstandards erforderlich, um sie nicht unbewusst auf den Begegnenden zu übertragen.
2. Informationsbeschaffungskompetenz.
3. Kommunikationskompetenz: erfolgreiches Handeln in eigener und fremder Kultur ist ein Zeichen des interkulturellen Lernerfolgs. Diese Kompetenz bezieht sich auf die gekonnte Gestaltung der Begegnung (Machtgefälle, Initiative von wem ausgehend?, Zeit, Ort, Regeln der gemeinsamen Arbeitskultur, wen einladen?, Medialisierung des Prozesses, der Ergebnisse, des Ziels) auf die Moderation und Experteneinschätzung.

Die Methode des Planspiels war somit erfolgreich, Religionskompetenz zu erlernen. Es ist wichtig, dieses anfängliche Lernen weiter einzuüben. Aus der Psychologie interkulturellen Lernens ist bekannt, dass eine Vorerfahrung mit anderen Kulturen den Lernerfolg beschleunigt.

Folgende Maxime sei Mediatoren wie Teilnehmern im interreligiösen Feld mit auf den Weg gegeben, damit sie sich auf die Normativität solcher Aushandlungsprozesse besinnen und wirklich einlassen:

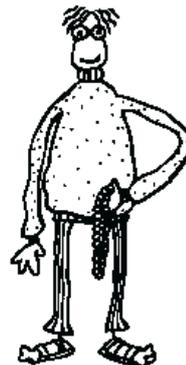
Handle stets so, dass du in dem, was du dort errichtest, leben könntest!

Ende

Das Planspiel „Religionen im Wettbewerb“

Ziele des Planspiels

Dieses Planspiel ist das anspruchvollste Planspiel, da viel Information angeeignet werden muss. Daher sollte für die erste Spielphase genügend Zeit eingeplant sein. Optimal wäre es, die erste Spielphase an einem anderen Tag ausführlich zu gestalten oder die Inhalte der beiden Neuen Religiösen Bewegungen, die hier gespielt werden, vorher im Seminar/Workshop/Unterricht zu erarbeiten.



Ziele dieses Planspiels sind:

1. Religion unter Bedingungen der Moderne zu simulieren
2. zwei Neue Religiöse Bewegungen etwas näher kennenzulernen,
3. den Zusammenhang von Religion, Heilung und Medizin zu reflektieren, die stattgefundenen Interaktionen im Rückblick gut zu beschreiben.

Religionswissenschaftlicher Hintergrund

Ein wichtiges Arbeitsgebiet der modernen Religionswissenschaft ist die Gegenwartsreligiosität, die oft eine informelle Religiosität ist. Sie reicht von New Age, Neuen Religiösen Bewegungen (NRB abgekürzt) zu stets andersartigen spirituellen Gruppenbildungen, die gar nicht leicht begrifflich zu fassen sind. So überschwemmen etwa asiatische Kampfsportarten die Sport- und Fitnessszene und nicht selten spiritualisieren sie diese. Es ist aber auch an solche Erscheinungen zu denken wie die Anhängerschaft einer

Vorabendserie, die treu und pünktlich sich vor dem Medium, in dem diese angeboten wird, versammelt und nicht selten auch zu den Drehorten pilgert und Bücher oder T-Shirts zur Serie kauft.

Daher geht es in dem Planspiel „Religionen im Wettbewerb“ darum, dass sich zwei reale neureligiöse Gruppen um eine Krankenhausstelle bewerben: sowohl die *White Eagle Lodge Deutschland e.V.* als auch das *Universelle Leben* möchten ihr Mitglied auf der Stelle für „spirituelle Begleitung“, die man ehemals „Krankenhausseelsorge“ nannte, sehen. Dazu müssen sie den Ansprüchen der Auswahlkommission genügen, bestehend aus dem Verwaltungsdirektor und dem Pressesprecher des „Krankenhauses der Toleranz gegenüber Neuen Religionen“, den Journalisten, Religionswissenschaftlern und Patienten.

Seit dem 19. Jahrhundert wird eine Säkularisierung der europäischen religiösen Szene diagnostiziert. Während dies von der Seite der alteingesessenen europäischen Religion als Verlust von Religiosität bewertet wird, ist sie in religionswissenschaftlicher Betrachtung eher als Verschiebung zu beschreiben. Religiöse Sehnsüchte und Formen von Vergemeinschaftung bilden sich in anderen Sektoren der Gesellschaft als dem klassisch kirchlich-gemeindlichen Bereich heraus. Es findet eine Umcodierung religiöser Symbole statt, die mit einer Pluralisierung von Sinnsystemen einhergeht.

Ein wichtiges Merkmal ist das Privatwerden von Religion. Sie verlässt den öffentlichen Raum und zieht sich in die eigenen vier Wände zurück (die berühmte Meditationsecke) oder in kleine private Zirkel. Doch solche Beschreibungen treffen in der vielfältigen spirituellen Szene nur einen Teil der Vorgänge. Eine Neue Religiöse Bewegung dieses Planspiels „Religionen im Wettbewerb“, z.B. das *Universelle Leben*, wird eher wieder öffentlich greifbar durch



Säkularisierung

Rückzug ins Private?

Landerwerb, Kliniken, agrarische Betriebe und Stände auf Wochenmärkten etc.

Das gleiche gilt für Merkmale wie die moderne Individualisierung von Religion, die mancherorts eher einer neuen Konformität weicht. So fieberten Millionen von Kindern und Erwachsenen im Sommer 2003 dem fünften Band von Harry Potter entgegen, eines neuen „Lesekultes“, in der ein Erscheinungsdatum zum inszenierten Fest wird und eine Szenekultur entstanden ist. Stellvertretend für viele dieser Leserkulte sei auf das Merchandizing von Harry Potter hingewiesen: als T-Shirt, Plastikfigur und, besonders medial interaktiv und teuer mit breiter Gewinnspanne, wird Potter in Computer- und Playstation-Spielen vervielfältigt.

Individualisierung oder Konformisierung

⇒ Koch, A., „'Religionshybride' Gegenwart – Religionswissenschaftliche Analyse anhand des Harry Potter-Phänomens“, Zeitschrift für Religionswissenschaft 14 (2006).

Ein weiteres sollte nicht vergessen werden: Keine dieser Erscheinungen ist religionsgeschichtlich neu.

Die Allianz von Wirtschaftlichkeit und religiöser Versorgung ist so alt wie die Ausbildung eines Priesterstandes, der von Opfergaben lebt, so alt wie Tempel, die als Banktresor fungieren und als „Irrenasyl“, so alt wie Kunsthandwerk, das auf Devotionalien spezialisiert und ausdifferenziert ist. Auch bekannt ist, dass neue Medien große Umwandlungen in der gelebten Religiosität mit sich ziehen (Opfern per Mausclick, Teleevangelisation etc.).

Neben diesen äußeren Merkmalen der religiösen Gegenwartslandschaft kann diese auch über ihre inneren inhaltlichen Strategien, sich herauszuschälen, beschrieben werden. Oft haben wir den Fall, dass sich eine NRB legitimiert und ihrer selbst versichert, indem sie sich eine Vergangenheit zulegt.

Strategien der Plausibilisierung

Eine Tradition

Das sieht z.B. so aus, dass sie an den unverfälschten Urzustand einer bekannten und geläufigen Religion an-

muss her

knüpft (z.B. das Urchristentum, ägyptische Religion).
Zugleich hat das den Nebeneffekt, dass ihre Lehre mit dem Flair des Alters das Gewicht von Weisheit erhält. Sagenhafte Weise eröffnen Wahrheiten an sagenumwobenen, „untergegangenen“ Orten wie Atlantis oder Eden.

Anderen, dem „großen Anderen“, werden Einsichten zugetraut, die unserer eigenen Kultur verloren sind. Der indianische Häuptling, der afrikanische Schamane oder asiatische Mönch werden zu den Bewahrern heilsvermittelnden Wissens.

Nur in Klammern sei hier angemerkt, dass diese Dekadenz-auffassung und eigene Abwertung ein bezeichnendes Licht auf die Schicht, die solche Auffassungen vertrat/vertritt, wirft: Sie fühlen sich als Verlierer eines gesellschaftlichen Prozesses, in dem ihnen ihr angestammter Wissenskanon eventuell nicht mehr den gewohnten sozialen Vorrang einträgt.

In einem Teil neuer religiöser Strömungen finden wir die Strategie, eine Lehre darüber attraktiv und glaubwürdig zu machen, dass sie auf dem neuesten Stand der Wissenschaft ist. **Die Wissenschaft hat festgestellt...**

Neuste Erkenntnisse zum Glücksgefühl, Überlebensvorteil oder zum Hirnfunktionieren werden aufgegriffen und in ihrem Einklang mit dem Gelehrten aufgezeigt. Von der richtigen Ernährung über die Biorhythmik bis zu Farbeinflüssen dient alles einer Bestätigung und Codierung der eigenen religiösen Überzeugung.

Eine ebenfalls häufige Strategie bedient sich des Erfahrungsberichtes zur Plausibilisierung der neuen spirituellen Lehre und Praxis. Ein ganzes Genre einer Literaturform ist mit diesen Erkenntnistexten entstanden. In der Ich-Form oder in der Du-Anrede werden religiöse Erfahrungen verbalisiert und vermittelt, damit ein Nachvollzug und eine starke Identifikation beim Leser einsetzen können. **Erzähl mir von dir**

In einer Welt des bunt eingefärbten Plastiks, des Wegwerfens und relativ geringer Preise für Nahrungsmittel ist die ästhetische Anziehung des Produktes eine wichtige Dimension seiner Annahme oder Ablehnung. Die meisten Gegenstände unserer privaten und öffentlichen Umgebung besitzen eine beschleunigte „Durchlaufzeit“. Sie werden häufig aussortiert, ersetzt, übertüncht und umgestaltet. Tattoos erscheinen vor diesem Hintergrund fast wie eine Gegenbewegung der Dauerhaftigkeit und irreversiblen Kennzeichnung einer Person.

Die sinnliche Seite einer „neuen“ spirituellen Lehre macht sie unterscheidbar von anderen Angeboten. Die Sinnlichkeit und körperliche Benutzung und der Vollzug intensivieren den Erfahrungsaspekt einer Lebensgestaltung. Ob Räucherstäbchen, Japan-Ästhetik auf IKEA-Kissen oder Lotusblumen - die schöne und spürbare Darreichungsform der Vorstellungen und Weltdeutungen ist wesentlich an der Plausibilität dieser Richtung beteiligt.

Von diesem Planspiel kann nicht gesagt werden: „Ähnlichkeiten mit real existierenden Gruppen sind rein zufällig und nicht bezweckt“. Ein Teil des Charmes und Lernerfolges des Spiels liegt darin, reale Gruppen kennen zu lernen. Zufällig ist wie die Charaktere gespielt werden. Was weniger zufällig und doch mit Phantasie auch ausgeschmückt und verändert wurde, das sind die „Info-Zettel“ zu den religiösen Gruppen. Zum Teil ist Originalmaterial ausgewählt worden, zum Teil wurde für die Bedürfnisse des zeitlich eng begrenzten Spiels eine Art Lehr-Synopse erstellt. An dieser Stelle sei bei den entsprechenden religiösen Gruppen um Verständnis für diese Handhabung gebeten.

Das Universelle Leben (UL) ist eine neureligiöse Bewegung, die für das Planspiel zum Thema Heilung ausgewählt wurde, da sie auch eine Klinik unterhält.

Attraktivität



Der reale Hintergrund

Universelles Leben

UL wurde gegründet durch die Würzburgerin Gabriele Wittek (geb.1933), die sich seit 1975 als Prophetin („Sprachrohr Gottes“) versteht. In ihrer Lehre verbinden sich gnostische und esoterische Vorstellungen mit marginalen christlichen. So muss die Seele des Menschen in Reinkarnationen jedwede Schuld abarbeiten, wobei eine Bewusstseinsänderung auch auf dem „Inneren Weg“ über Stufen und mit Hilfe von angebotenen Meditationskursen erreicht werden kann. Ein gereinigtes Bewusstsein halte auch frei von Krankheit, da nach dem „Gesetz von Ursache und Wirkung“ Krankheiten auf Fehlverhalten zurückzuführen seien. Weil körperliche Gesundheit gesetzmäßig mit seelischem Heil verbunden ist, hat Medizin im UL einen hohen Stellenwert. In der „Christusklinik“ wird u.a. durch Heilfasten, Heilschlaf und Organansprechungen, unterstützt durch Farben, Formen und Töne, therapiert. Das wirtschaftliche Fundament der Glaubensgemeinschaft sind zahlreiche „Christusbetriebe“; durch Ankauf umfangreicher Ländereien in der Umgebung von Würzburg soll durch ökologische Bewirtschaftung das Fundament gelegt werden für das „Friedensreich“, einem von allem Negativen freien Idyll.

Die White Eagle Lodge Deutschland e.V. (WEL) ist eine in Deutschland sehr kleine, doch typische NRB, da sie viele Einflüsse zusammenbindet, weshalb sie hier ausgewählt wurde. Gegründet wurde sie von dem spiritistischen Medium Grace Cook in London in den 30er Jahren des 20sten Jahrhunderts, das Botschaften von „White Eagle“ (Weißer Adler), einem Indianerhäuptling und zugleich einer Reinkarnation von Johannes, dem christlichen Evangelisten (Symboltier: Adler), erhielt. Die Lodge verbindet Elemente aus Christentum, Spiritismus, indianischer Weisheit und Theosophie. Die Leitlinien nennen einen Gott, der Vater und Mutter ist, Jesus Christus, den Sohn, dessen Christuslicht in jedem Menschen scheint und in täglichen Lichtaus-

**White Eagle
Lodge**

sendungen in die Welt geschickt wird. Nächstenliebe und die Stärkung des Christuslichts im eigenen Inneren sind erklärte Ziele. Es gibt eine unsichtbare Welt, in die der Mensch nach seinem Tod eingeht und von der er nach den Gesetzen der Kompensation reinkarniert wird. Aufgrund der Lichtnatur und des feinstofflichen Kontinuums der Welt ist Heilung als Lichtarbeit, sei es als Kontaktheilung durch Handauflegung in einem Heilungsgottesdienst oder als Fernheilung, möglich. Die Loge ist Mitglied im *Dachverband Geistiges Heilen*

⇒ www.dgh.de

Primärquellen

Homepage WEL:

⇒ www.whiteeagle.de

Homepage UL:

⇒ www.universelles-leben.org/deutsch/home.htm

HG Naturklinik Michelrieth:

⇒ www.naturklinik.com/de/docs/konzept/konzept.htm

(Infomaterial für das Planspiel: die Klinikbroschüre, dort bestellbar oder von der beiliegenden CD)

Weltweites Gebets- und Glaubensheilzentrum des JESUS, des CHRISTUS:

⇒ <http://heilzentrum.leftra.net>

Als Infomaterial im Planspiel eignet sich auch das Inhaltsverzeichnis des Buches Ursache und Entstehung aller Krankheiten. Was der Mensch sät, wird er ernten:

⇒ www.das-wort.com/deutsch/buecher/s117de_inhalt.html

oder die Bücherübersicht zum Thema Heilung:

⇒ www.das-wort.com/deutsch/heilung.html

Sekundärquellen

⇒ RINK, S., „Das Universelle Leben. Näher mein Gott, zu Dir“, in: Remid (Hg.), Religionen und religiöse Bewegungen, Hf. 2, Marburg 1998. [Religionswissenschaftlicher Informations- und Mediendienst, www.remid.de]

⇒ GRAF, T., „Universelles Leben. Gabriele Wittek“, www.relinfo.ch/ul/info.html [Evangelische Informationsstelle Schweiz]

⇒ FRAGNER, M., SINGER, A., „Kurzinfos. Universelles Leben (UL)“, Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen 2002: www.ezw-berlin.de; www.ekd.de/ezw/34069.html

Planspielverlauf

Wie schon das Planspiel „Fiktive Religionen“ beginnt auch dieses Planspiel mit einer Einführung, die noch außerhalb des Spiels ist.

Es wird kurz vorgestellt, was ein Planspiel ist (Rollenspiel) und wozu es nutzt (ganzheitlich + verdeckte Überzeugungen hervorholen). Hier ist es hilfreich auszuführen, dass der ganze Mensch bei einem Rollenspiel involviert ist, mit seinen Gefühlen und seinem Körper, mit Bewegung und Vorgeschichte. Auch werden viele Einstellungen und kulturelle Verhaltensweisen zum Vorschein kommen, die mir nicht bewusst sind und von denen ich unter Umständen sogar behaupten würde, dass ich mich nicht nach diesem Muster verhalte. Diese Ergebnisse können durch die Reflexion wie ein Schatz gehoben werden. Vorerst soll jedoch unbeschwert gespielt werden. Es gibt kein „richtig“ und kein „falsch“. Die Freiwilligkeit an der Teilnahme dieser Methode wird betont (wer „nur“ Beobachter sein möchte, soll am Anfang des Spiels an den Rand treten). Das Thema des Planspiels „Wettbewerb der Religionen“ ist in die gegenwärtige Religionssituation einzubetten (s.o.). Schließlich muss der Zeitrahmen und grobe Ablauf (zwei

**Einführung
zu dem
Spiel
als einem
Rollenspiel**

Spielphasen + Reflexion) angegeben werden, um Orientierungsraster zu schaffen. Die Spielleitung hat in diesem Spiel der/die Verwaltungsdirektor(in).

Dann „Viel Spaß und gutes Spiel!“ wünschen!

Das Planspiel „Wettbewerb der Religionen“ hat zwei **Spielphasen**: in der ersten finden sich die Teilnehmer in ihre Rollen ein, wozu auch schon eine erste Interaktion einiger Gruppen miteinander gehört, die zweite Spielphase im Plenum ist das Bewerbungsgespräch.

⇒ Zu den genauen Arbeitsaufträgen, Zeiteinteilung, Material, Verkleidung, dem Verhalten der Spielleitung siehe „Rollenskript Spielleitung“!

Die erste Spielphase dient der Einarbeitung in die Rollen.

**Erste
Spielphase**

Ziel: Stimmung setzen und das Szenario vorstellen.

Der/die Verwaltungsdirektor(in) des KTNR (Krankenhaus der Toleranz für Neue Religionen) stellt das Modellprojekt KTNR vor, begrüßt die Teilnehmer des Planspiels und führt in das Szenario ein. Es ist wichtig, bereits spielerisch den Hintergrund zu entwickeln und eine gemeinsame Aufgabe zu kreieren. **Einstieg**

Es werden fünf Gruppen gebildet (aufgrund von spontaner Neigung, Zettel mit den Gruppennamen hängen über den Raum verteilt an den Wänden, die Spielenden ordnen sich selbst zu, eventuell ein Nachverteilen durch die Spielleitung): **Rollen-
verteilung**

- White Eagle
- Universelles Leben
- Patientenvertreter
- Religionswissenschaftler
- Journalisten

Jede der Gruppen zieht sich zurück (bestenfalls in einen eigenen Raum) und bekommt die Primärliteratur, den Internetzugang etc. mit den dazugehörigen Arbeitsaufträgen.

Einarbeitung in die Rollen

Die Journalisten erhalten zum Hineinkommen in ihre Rolle den Auftrag, sich erst einen Presseausweis zu basteln und dann die Klinikleitung zu Hintergründen der Bewerbung zu interviewen. Gegen Ende der ersten Spielphase interviewen sie Mitglieder der einzelnen religiösen Gruppen und verstärken diese dadurch nochmals in ihrer Spielrolle.

Das Bewerbungsgespräch beginnt mit der Begrüßung durch die Klinikleitung. Daraufhin stellen sich die religiösen Gruppen anhand der Grafiken auf dem „Arbeitsblatt: Selbstrepräsentation der Religiösen Gruppen“ den verschiedenen Interessengruppen vor: der Klinikleitung, der in der Presse verkörperten öffentlichen Meinung und den betroffenen Kranken mit ihren spezifischen Anliegen an seelsorgerische und weltanschauliche Unterstützung sowie den Religionswissenschaftlern. Nun stellen sich die StellenbewerberInnen kurz vor.

Zweite Spielphase

Gegenseitige Vorstellung

Hier beginnt das eigentliche Bewerberinterview. In drei Durchgängen werden nacheinander die ausgeschriebenen Aufgabenbereiche mit den Bewerbern durchgesprochen.

Bewerbungsgespräch

Journalisten, Religionswissenschaftler und Patienten können jederzeit Zwischenfragen stellen („anheizen“, Daten aus ihrer Recherche wieder in den Blick bringen, konkretisieren, gesellschaftliche Befürchtungen einbringen, Stereotypen der Öffentlichkeit zu „Sekten“ einbringen (z.B. „die haben uns fest im Griff“, „die unterwandern unsere Rechtsordnung“, oder: die Rollen von Frau Wittek bzw. White Eagle seien „Personenkulte“ etc.). Glaubensbrüder und –schwestern können den Bewerbern zu Hilfe kommen.

Die Journalisten verlesen ihre Zeitungsnotiz (evtl. auf Overhead auflegen). **Ende setzen**

Die Krankenhausverwaltung, die Journalisten, Religionswissenschaftler und Patientenvertreter stimmen ab, mit welchem Bewerber welcher religiösen Gruppe die Stelle besetzt wird.

Bekanntgabe durch Pressesprecher/In des KTNR.

Reflexion

Methode: Nach einer Pause wird eine Runde im Plenum gemacht, - ohne gegenseitiges Kommentieren. Vorher haben alle neue Sitzplätze eingenommen. Poster sind abgehängt. **Persönliche Ebene**

Reflexion über die eigene Rolle anhand folgender Fragen:

Wie bin ich in meine Rolle hineingekommen?

Wo tat ich mich schwer, wo leicht?

Von wem fühlte ich mich unterstützt, von welchen Rollen kam mir Widerstand entgegen?

Da das Planspiel in einem universitären Kontext stattfand, wird hier ein Reflexionsschritt gewählt, der den Erkenntniszuwachs sichtbar macht. Dazu eignet sich eine Methode, die dramaturgisch die redelastige erste Reflexionsrunde auflockert und den Erkenntnisfortschritt in „Fleisch und Blut“ übergehen lässt. Dies schafft den Teilnehmenden eine hohe Zufriedenheit. Das ist lerntheoretisch eine gute Bedingung zum sicheren Speichern des Wissens. **Reflexion über den Erkenntniszuwachs**

Die Teilnehmenden stehen auf und gehen durch den Raum. Eine Stirnseite ist mit dem Poster „JA“, die andere mit „NEIN“ gekennzeichnet. Folgende Statements werden laut verlesen und die Teilnehmenden sollen sich der Antwort so weit nähern, wie es für sie stimmt:

Ich habe vorher noch nie etwas von White Eagle gehört.
Ich habe jetzt eher eine Idee von einer Lodge bekommen.
Ich habe vorher noch nie etwas vom Universellen Leben gehört.
Ich habe jetzt eher eine Idee von dieser religiösen Gruppierung bekommen.
Das Planspiel hat meine Meinung zu NRBs geändert.
Ich hatte Vorurteile gegenüber NRBs.
Ich habe Interesse bekommen, mich mit NRBs als Form von Gegenwartsreligion zu beschäftigen.
Ich bin froh, dass jetzt Feierabend ist.

Anhand der eingangs charakterisierten Merkmale der Gegenwartsreligion können Elemente in der Spielhandlung wiedergefunden und benannt werden.

Zudem können anhand der verschiedenen Patienten und ihrer typologischen Krankheiten (lebensbedrohend, psychisch, Organtransplantations-Anwärter usw.) unterschiedliche Motive herausgearbeitet werden. Wie spielt der Lebenshintergrund in die Ansprüche, Sehnsüchte und Erwartungen an eine „spirituelle Begleitung“ hinein. Oder ist die Plausibilität einer Spiritualität unabhängig davon?

Inhaltliche Reflexion

Die inhaltliche Reflexion kann auch die Presseartikel zum **Presseecho** Ausgang nehmen. Hier ein Beispiel:

[Süddeutsche Zeitung: Auch das KTNR bietet nun spirituelle Begleitung an]

"dpa. München. Heute besetzte ein Komitee des KTNR mit Johanna Eagle (Chanellmedium und Psychotherapeutin) der NRB „White Eagle“ die neu geschaffene Stelle eines spirituellen Begleiters. Das KTNR (Krankenhaus der Toleranz für Neue Religionen) verfolgt einen ganzheitlichen Ansatz, der die Schulmedizin mit alternativen Heilverfahren verbindet. Aufgabe der spirituellen Begleitung ist, durch Hilfe zur Selbsthilfe Menschen von innen heraus zu heilen. Dabei setzt das KTNR einen Meilenstein in Sachen Komplementärmedizin..."

Die Zeitungsartikel können in Bezug auf Medienmuster, auf ihre Bewertungen hin und ob sie zuspitzen, Gefahren hervorheben oder polemisch sind, befragt werden.

Das Planspiel „Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau“

Ziele des Planspiels

1. lokale Religionssituation sichtbar machen
2. ent-intellektualisieren und ent-idealisieren der Ansichten zu Religionen
3. religiöse Interaktion planen und reflektieren
4. sensibilisieren für Machtverhältnisse und den Einfluss der am Aushandlungsprozess beteiligten individuellen Personen und ihres Charakters

„Ort der Weltreligionen“

Vorbild für dieses Planspiel sind reale Vorgänge im Vorfeld und während der Bundesgartenschau (BUGA) in München 2005. Dieser Bundesgartenschau ist es zu verdanken, dass es in München dauerhaft einen von Vertretern von fünf großen Religionen in einer gemeinsamen Einweihung geweihten und gesegneten Ort im öffentlichen Stadtraum gibt: den Ort der Weltreligionen. Das ist meines Wissens der einzige Ort dieser Art in Deutschland.

Interreligiöse/interkulturelle Gärten:

allgemein:

Newsletter des Religionswissenschaftlichen Informations- und Mediensdienstes (remid):

⇒ www.religion-online.info/archiv/newsletter-2004-06.html

Stiftung Interkultur:

⇒ www.stiftung-interkultur.de (München)

unterstützt Projekte zu interkulturellen Gärten / Laubenkolonien / Schulgärten zur Förderung des Dialogs mit Migranten und ihrer Integration

Münchener Gärten der Kulturen e.V.:

⇒ email: muenchnergaerten@yahoo.de

ZAK

Zusammen aktiv in Neuperlach (München):

⇒ www.zak-neuperlach.de/pages/garten1/1.htm

Interreligiöse/interkulturelle Museen:

⇒ Museum der Religionen (geplant in Berlin von Susan Kamel)

⇒ Museum of Religious Life and Art (Glasgow)

⇒ Museum of World Religions (Taipeh, Taiwan)

⇒ BRÄUNLEIN, P. J. (Hg.), Religion und Museum. Zur visuellen Repräsentation von Religion / en im öffentlichen Raum, Bielefeld 2004

Die BUGA 2005 in München hatte das Motto „Perspektivenwechsel“. In einer Presseerklärung heißt es, dass die Veranstalter mit dem Ort der Weltreligionen und seinen Veranstaltungen dem Besucher „auch auf dieser Ebene einen Perspektivenwechsel möglich“ machen wollten. Als Religionswissenschaftlerin war ich zwei Jahre Beraterin, einfach Beobachterin und manchmal auch Moderatorin in der Vorbereitungsgruppe zum „Ort der Weltreligionen“ auf dem BUGA-Gelände. In diesem Zeitraum ging es in der Hauptsache darum, Ansprechpartner und Mitwirkende im lokalen religiösen Feld Münchens für Christentum, Islam, Judentum, Hinduismus und Buddhismus zu finden, ein gestalterisches Konzept für den Ort zu entwickeln, das Kunstwerk zu finanzieren und den Ort während des halben Jahres der BUGA zu ‚bespielen‘. Das Konzept von „Welt“-Religionen (für Religionswissenschaftler ein zu meidender



Begriff mit kolonialzeitlichem Erbe) und die Auswahl der genannten fünf Religionen stand von Seiten der BUGA-Organisatoren bereits fest.

Das Planspiel hat zwei Optionen: es kann den gestalterischen Prozess nachstellen oder die Aufgabe formulieren, eine gemeinsame Veranstaltung am Ort der Weltreligionen zu entwickeln, die dann jeden Monat während der BUGA abgehalten werden kann. Dieses Planspiel hat sich für die zweite Option entschieden.

Je nach Workshop/Seminar, in dem dieses Planspiel durchgeführt wird, könnte es jedoch auch sehr reizvoll sein, den Ort als solchen gemeinsam zu gestalten. Gerade für Workshops, die in die Natur gehen können, wäre dies eine aufregende Möglichkeit. Von den Arbeitsblättern könnten die Rollenskripte für die Religionen nach wie vor verwendet werden. Auch die Charaktere sind im kreativ-künstlerischen Aushandeln einsetzbar. Die Einladung, die das Bild des realen Münchner Ortes zeigt, sollte in dem Falle nicht verwendet werden. Auch hier könnte sich das zweistufige Modell bewähren, zunächst im Plenum kurz zusammenzukommen (nach einem ersten Kenntnisnehmen der eigenen religiösen Gruppe und des Spielcharakters), um sich dann noch einmal innerhalb der eigenen Gruppe zu beraten und die eigene Identität zu festigen, bevor man endgültig in die Gestaltung geht. Unbedingt sollte verschiedenartiges Material von Pappe bis Ton zur Verfügung gestellt werden, so dass ein gemeinsames Modell das Ergebnis sein kann.

Fünf Religionsgemeinschaften, die sich auf der BUGA auf dem Platz der Weltreligionen präsentieren, sollen eine gemeinsame Veranstaltung planen, die dann jeden Monat „aufgeführt“ werden kann. Die Veranstaltung soll nicht den Charakter einer Info-Veranstaltung haben, sondern einen kultischen. Eine gemeinsame Interaktion mit Symbolen,

Zwei Varianten des Planspiels BUGA

1. Variante: den „Ort der Weltreligionen“ gestalten

2. Variante: Gemeinsame Veranstaltung

Musik, Gebet, Tanz etc. ist angedacht.

In das Skript sind stereotype Vorstellungen jeder Religion über andere Religionen aufgenommen. Diese sind oft polemisch.

Grundidee

Das Schöne an dem Planspiel zur BUGA ist, dass hier, anders als bei den anderen beiden Planspielen, die Personen in ihrer Eigenart am meisten modelliert sind und damit individuelle Vorlieben und ‚Schrullen‘ entscheidend für den Ausgang des ganzen Projektes sind. Die Teilnehmer sollen den Faktor individuellen Humankapitals kennen lernen. Die Konkretheit eines Prozesses ist unaufhebbar. Sie verlangt Offenheit und die Bereitschaft, sich einzustellen auf das, was alltäglich gegeben ist.

Das verdankt sich den Erfahrungen, die einige Studierende und ich bei den vielen Vorbereitungstreffen zur BUGA 2005 machen konnten. Es war auffällig, wie sehr Ergebnisse vom Engagement, der Anwesenheit und den beruflichen Hintergründen einzelner Personen abhingen. Sachbegründete oder ‚theologische‘ Diskussionen wurden so gut wie gar nicht geführt.

Ob ein steinerner Altar in der Mitte des „Ortes der Weltreligionen“, wie die Katholiken ihn sich wünschten, angemessen ist, hängt nicht von dem Wissen des teilnehmenden Religionswissenschaftlers ab, der es durchaus seltsam finden kann, dass sich die buddhistischen Vertreter nicht für ein leeres Zentrum einsetzen und auch die Muslime keine Bedenken zu dieser Opferkultart anbringen. Sofern die Beteiligten damit leben können, ist es für die konkrete Handlungsgemeinschaft tragbar.

Ein ähnlicher Fall war in dem realen BUGA-Prozess der Einwand eines Muslim, dass alle Granitblöcke des „Ortes



der Weltreligionen“ mit ihren Religionssymbolen auf über einen Meter vom Boden angehoben werden müssten, da sie sonst „unter der Gürtellinie“, im unreinen Bereich, seien. Dies geschah im letzten Moment, bevor der Beton gegossen wurde. Wenn dieser Muslim nicht zufällig bei dem entsprechenden Treffen dabei gewesen wäre, hätte man den Bauplan anders ausgeführt. Denn alle seine muslimischen Glaubensbrüder, die bislang an den Treffen teilnahmen, sahen kein Problem. Es ist in diesem und vielen vergleichbaren Fällen sehr auffällig, dass niemand von organisatorischer Seite Einspruch erhob, es sei zu spät oder zu teuer. Wenn ein seltenes Mal ein „theologisches“ Argument angeführt wird, so scheint es, ist diesem unbedingte Achtung entgegenzubringen.

Es ist daher ein Lernziel dieses Planspiels, dass erkannt wird, wie Charaktere, die hier oft auch für Kommunikationsstile stehen, den Erfolg einer Aufgabenstellung bedingen und dass diese Charaktere eine bestimmte Sozialisation sowie Wissen oder Unwissen mit sich bringen, das die Substanz sein wird, aus der das Resultat zustande kommt. Charaktere verbünden sich quer zu den Religionen:

- der bewegungstherapeutisch-kreative Typ: möchte alles inszenieren, denkt an die Besucher, die etwas sehen wollen, denkt in Farben und Klängen.
- Charakter („Inhaltstypus“): der Vorschläge für Gemeinsamkeiten bringt, theologisch orientiert.
- Lokalpatriot: bringt (hier: bayrisches) Volksgut hinein, ob es passt oder nicht. Besonders auf diesen Charakter sollte regionalspezifisch abgewandelt nicht verzichtet werden. Er bringt sehr viel Spaß und Lockerung ins Spiel.
- Realpolitiker: hat auch die organisatorischen Aspekte im Blick, will immer geklärt wissen, wer was macht.

Die Charaktere



- Harmoniebedürftiger Charakter: führt immer das gemeinsame Ziel an, das oft so abstrakt ist, dass es umschlägt und wieder konkrete Einigungen verwischt, genannt die „Zieltante“.
- Kompromissbereiter Charakter (z.B. im Islam normalerweise wenig körperlicher Ausdruck, aber z.B. Sufi-Tänze).
- Konflikterzeugender Charakter: ist entweder aggressiv oder umständlich, unsachlich oder destruktiv. Will kaum Konzessionen machen, hat starke Vorurteile gegenüber den anderen Religionen, fühlt sich als wahrhaft Religiöser usw.



Planspielverlauf

Dieses Planspiel hat vier Spielphasen und eine abschließende Reflexion. Mindestens drei Stunden Spiel und eine Stunde Reflexion sind der Zeitrahmen.

⇒ Zu den genauen Arbeitsaufträgen, Zeiteinteilung, Material, Verkleidung, dem Verhalten der Spielleitung siehe „Rollenskript Spielleitung“!

Ziel der ersten Phase ist, in die eigene Rolle zu schlüpfen. In diesem Planspiel ist eine doppelte Identifikation zu vollziehen: mit einer bestimmten Religionszugehörigkeit und mit einem Spielcharakter. Dazu erhalten alle ein Infoblatt ihrer Religion und eine Anleitung zu ihrem „Charakter“. Spielleiter sind Vertreter der BUGA.

**Erste
Spielphase**

Daraufhin kommen die Religionsvertreter zu einem kurzen Plenum zusammen, da die Erfahrung gezeigt hat, dass durch Interaktion mit „dem anderen“ die Identifizierung mit dem Eigenen beschleunigt ins Spiel kommt. Das erste Kurzple-

**Zweite
Spielphase**

num dient dazu, ein Motto für die gemeinsame Veranstaltung zu finden.

Mögliche Themen für gemeinsame Konzepte der Religionsgemeinschaften:

- Naturkreislauf – Leben und Vergehen
- Ideale Gärten: Paradiesgärten
- Vom Dornbusch zum Bodhi-Baum: Gewächse als Orte religiöser Erfahrung
- Heilpflanzen und psychogene Stoffe in religiösem Kult
- Tannenbaum, Blumenopfer und Lulav – religiös-kultische Flora und Fauna
- Blüten: von Christrose bis Lotus und Lilie
- Berühmte Gärten der Religionen
- Früchte der Natur – Tiere: Gestaltung, Stellenwert, Nahrungsoffer, Nahrungsvorschriften
- Ein Mandala legen aus den Elementen

In der dritten Spielphase sind die Religionen wieder unter sich und sollen den Ablauf einer interreligiösen Veranstaltung genauer andeuten.

**Dritte
Spielphase**

Die vierte und letzte Spielphase ist der Vorbereitungstreff im Plenum, moderiert von den BUGA-Vertretern, in dem ein Ablaufplan zur gemeinsamen Veranstaltung das Ergebnis sein sollte, falls man sich einigt.

**Vierte
Spielphase**

Reflexion

Zuerst ist es wichtig, dem, der sich durch etwas gestört fühlte, Raum zur „Entladung“ zu geben. Die Ex-Spieler werden aufgefordert, ohne gegenseitiges Kommentieren die Momente zu schildern, in denen sie von anderen Rollen oder einem Verlauf des Spiels „verärgert“, „erschöpft“, „genervt“ waren.

Persönliche Ebene

Die Teilnehmer sollen ermutigt werden, ihren Gefühlsregungen zu trauen, sie aufmerksam zu vermerken, um sie im Nachhinein in der Reflexion genauer zu deuten. Schließlich simuliert dieses Planspiel die Situation des Wissenschaftlers im Feld. Es möchte auf praktische Tätigkeiten in der Moderation interkultureller/interreligiöser Situationen vorbereiten. Gefühlsregungen während des laufenden Prozesses einer Begegnung sind ein Indikator für eigene Wertvorstellungen, die sich als Ablehnung oder Sympathie gegenüber Ideen und Personen äußern. Sie sind daher als wertvolle erschließende Methoden dem Lernenden ins Bewusstsein zu führen. Ehrlichkeit gegenüber den eigenen Emotionen, wegen ihres Wertes für die Deutung, das Gelingen oder Misslingen von Interaktion und die eigenen Anteile daran, ist anzuregen.

In diesem Zusammenhang ist interessant, dass ein Student sich in der Reflexion zu diesem Planspiel wünschte, dass der Plot dieses Planspieles lieber in Jerusalem spielen möge, wo es „wirklich um etwas geht“, „wo harte Konflikte“ sind, wo die „Religionen aufeinanderknallen“.

Solche Wünsche nach lauten, zugespitzten und heißen Konflikten werden häufig geäußert. Sinnvoll ist, in der Reflexion den Wunsch auf die Person zurücklenken. Der Wunsch sagt etwas über die Person aus: wie sie sich „Relevanz/wirkliche Wirklichkeit“ vorstellt, wo sie meint, dass „Religion“ überhaupt eine Rolle spiele, wie aufregend „Wissenschaft“ sein müsse: das Thrill-Verlangen einer vielleicht vom Animationsfilm verwöhnten Generation! Planspiele sind ein exzellenter Zugang zu diesen unbewussten Einstellungen, z. B. darüber, was ein Thema „interessant“, „der Beschäftigung wert“ macht.

Hierhin gehört auch der Ruf nach dem Charakter „Hardliner“ oder „Fundamentalist“, die mit Bedacht nicht als Charaktere gewählt wurden. Hier ist zu reflektieren, dass

dies keine religionswissenschaftlich deskriptiven Kategorien sind, sondern polemisch besetzte Begriffe im religiösen Feld.

Zur Reflexion der persönlichen Ebenen kann auch konkreter nachgefragt werden, ob die Teilnehmer Planspiele als solche „blöd“ finden und was sie an dem gespielten Rollenspiel nicht überzeugt hat. Die Rolle des Auswertenden besteht darin, nachzufragen, zu konkretisieren, zusammenzufassen, eventuell in anderen Worten eine Äußerung zu wiederholen, um ihr Berechtigung und Würdigung ohne Kommentierung zukommen zu lassen. Wenn dies alles gesagt werden konnte, ist der Boden bereitet für eine distanzierte Analyse.

Als Überleitung zu einer wertschätzenden Einstellung gegenüber der Methode Planspiel werden die Teilnehmer aufgefordert zu erzählen, wo sie überrascht waren, wo etwas anders verlaufen ist, als sie gedacht hätten. An dieses Gespräch anschließend kann der Lernerfolg formuliert werden. Speziell bei Religionswissenschaftlern ist die Planspielmethode des Simulierens und Hineinversetzens mit anschließender Reflexion von der religionsphänomenologischen Methode der Einfühlung abzugrenzen.

Welcher Art waren Argumente und Einwürfe, die zu einer Einigung führten? Gab es „theologische“ Debatten oder waren eher Zeitknappheit, Kosten, Inszenierung die Gründe? Wurde die Überzahl der Christen als Dominanz erlebt? Gab es religionsinterne Diskussion, Streit? Bildeten sich Allianzen zwischen Charakteren durch die Religionen hindurch? Welche Musik/Klänge wurden gewählt? Englische Lieder wegen der „Weltsprache“? Walgesänge, weil jede Religion „gleich nah“ zur Natur ist? Oder blieb jede Religion bei einem ihr „typischen“ Klang? Ist als Thema der Veranstaltung Natur, Schöpfung, Dank, lebendige Welt oder mehr die Richtung Frieden und Völkerverständigung

Inhaltliche Reflexion

Leitfragen



durchgekommen? Wie wird die Rangfolge der Religionen räumlich und zeitlich vermieden? Durch historische Entstehungschronologie, durch Losentscheid, durch das Alphabet (welches ist hier die Frage)? In einem Planspiel zog man sternförmig und gleichzeitig in die Mitte des Platzes der Weltreligionen ein.

Unbedingt sollten Topoi ausdrücklich gemacht werden, wie z.B. wenn Korrelationen zwischen dem Aggressionspotential und dem Typus einer Religion hergestellt werden. Es wurde manchmal die Verärgerung geäußert, den Buddhisten sei „alles recht gewesen“ und „monotheistische“ Religionen seien dominanter. Hier ist genau hinzuschauen, ob es nicht an den Charakteren lag, an der Anzahl usw.

Wenn das zu abstrakt ist oder sich aus dem Gespräch nicht schon ergeben hat, dann kann der Ablaufplan der Interreligiösen Veranstaltung noch einmal kurz vorgelesen werden, um einzelne inhaltliche Punkte zu diskutieren.

Z.B. wurde in einem Planspiel beschlossen, in der interreligiösen Veranstaltung einen Kirschbaum zu pflanzen. Das ist erstaunlich, da er in keiner der Religionen eine hervorgehobene Bedeutung hat. Wie kommt es zu solchen Beschlüssen? Was waren die ausgeschiedenen Alternativen?

Augrund der Erfahrungen im realen Münchener BUGA-Beratungsprozess konnten den Teilnehmern Ähnlichkeit zum Planspiel-Verlauf genannt werden. Das ist wichtig, da mehrfach die Selbsteinschätzung geäußert wurde, „in echt“ lief so eine Vorbereitung einer gemeinsamen Veranstaltung bestimmt anders. Auch im realen Prozess fasst man sich mit Samthandschuhen an und lässt eher etwas im Sande verlaufen, als sich zu streiten. Manche Einigung wird aufgrund von Ermüdung anstatt neuer Argumente getroffen. Ergebnisse sind extrem abhängig von den Charakteren der beteiligten Vertreter. Es fällt auf, wie wenig „theologisch“ argumentiert wird.

Ähnlichkeiten mit dem realen BUGA-Prozess

Anhang (auch auf CD-Rom)

Übersicht über die Arbeitsblätter auf der CD-Rom

Arbeitsblätter zum Planspiel 1: “Fiktive Religionen”

Skript der Spielleitung: Planspiel „Fiktive Religionen“

Arbeitsblatt: Einladung

Arbeitsblatt: *Plutan*

Arbeitsblatt: *Familie des Universums*

Arbeitsblatt: *Muabismus*

Rollenskript Journalist/Journalistin

Arbeitsaufträge für die interreligiöse Tagung

Fragebogen zur Auswertung des Planspiels

Arbeitsblätter zum Planspiel 1 (russisch)

Arbeitsblätter zum Planspiel 2: “Wettbewerb der Religionen“

Skript der Spielleitung: Planspiel „Wettbewerb der Religionen“

Stellenausschreibung am Krankenhaus der Toleranz

Arbeitsblatt: Info *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*

Arbeitsblatt: Aufträge zu *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*

Arbeitsblatt: Originalmaterial *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*

Arbeitsblatt: Info *Universelles Leben*

Arbeitsblatt: Aufträge zum *Universellen Leben*

Arbeitsblatt: Originalmaterial *Naturklinik Michelrieth*

Arbeitsblatt: Einladung Patienten

Arbeitsblatt: Rollenskript Patienten

Arbeitsblatt: Einladung Journalisten

Arbeitsblatt: Rollenskript Journalisten

Arbeitsblatt: Rollenskript Journalisten

Arbeitsblatt: Rollenskript Religionswissenschaftler

Arbeitsblatt: Selbstrepräsentation der Religiösen Gruppen (fakultativ)

Arbeitsblätter zum Planspiel 3: “Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau”

Skript der Spielleitung: Planspiel „BUGA“

Einladung der BUGA zum Vorbereitungstreff der Gemeinsamen Veranstaltung

Arbeitsblätter: BUGA Alle Religionen (fünf Din A 4-Seiten)

Arbeitsblätter: Alle Charaktere (sieben halbe Din A 4-Seiten)

Skript der Spielleitung: „Fiktive Religionen“

<p>Zeit: Ein Tag (mind. 3 h)</p>	<p>Ziel: Dieses Planspiel will versuchen, Vorurteile abzubauen, Wissen um die Probleme und Sorgen anderer religiöser Gruppen zu erarbeiten und den Umgang mit „Fremden“ zu trainieren, um eine erfolgreiche Kommunikation zu ermöglichen.</p>	<p>Material: Flipchart oder Tafel + Stifte bzw. verschiedenfarbige Kreide Overhead-Projektor DIN A 3 oder DIN A 2 Papier (weiß) + bunte Farben kleinere blaue, grüne und gelbe Zettel + Schnur für Namensschilder genügend Papier, um die Tagungsergebnisse festzuhalten genügend Kopien der Religionsbeschreibungen und Arbeitsaufträge</p>
	<p>„Szenario“: Es geht um die drei fiktiven Religionen Plutan, Familie des Universums und Muabismus, die jeweils mehrheitlich in den Staaten Plüland, FamUland und Mubamba leben. In der Grenzregion (siehe Karte auf der Einladung) dieser drei Länder kam es in letzter Zeit häufiger zu gewaltsamen Auseinandersetzungen mit religiösem Hintergrund. Einige der Gründe hierfür sind die Mischwälder im Nordwesten Plülands und im Südosten FamUlands, die die Muabisten stören, sowie eine von den Mitgliedern der Familie des Universums geplante Anstauung eines Zuflusses des Plü, mit dem Zweck ein</p>	<p>Planspielleitung: Die Spielleitung sollte aus zwei bis drei Personen unterschiedlichen Geschlechts bestehen. Sie übernimmt die Rolle der Friedensinitiative (siehe Szenario), was ihr die Möglichkeit verschafft, innerhalb des Spiels Einfluss zu nehmen auf den Verlauf. Alle Mitglieder der Spielleitung sollten mit allen drei Religionen vertraut sein. Sie geben sich Namen, siezen alle und spielen den förmlichen Rahmen. Sie können untereinander auch charakter-</p>

	<p>Wasserkraftwerk zu bauen. Schockiert von den Gewaltausbrüchen hat sich nun eine Friedensinitiative gebildet, die in Zusammenarbeit mit den drei Religionen versuchen will, Kinder und Jugendliche zu mehr Achtung, Respekt, Offenheit und Dialogfähigkeit zu erziehen. Um dieses Vorhaben umzusetzen, hat die Friedensinitiative nun Vertreter aller drei Religionen zu einer Tagung eingeladen, auf der ein Feriencamp für Kinder aller drei Religionen organisiert werden soll. Denn die Mitglieder der Friedensinitiative sind der Meinung, dass gemeinsam verbrachte Freizeit am ehesten ermöglicht, sich kennenzulernen, Vorurteile abzubauen und im besten Fall sogar Freundschaften zu schließen.</p>	<p>liche Schwerpunkte setzen: der friedensbegeisterte Aktivist, der formale Organisator, der Protokoll führt und nachfragt, in die Details geht.</p>
Ablauf		
Einladung im Vorfeld des Spieles		„Einladung“ (inklusive einer Karte der Grenzregion)
<p>Einführung ins Spiel → 5 Minuten</p>	<p>Einführung außerhalb des Spiels: Willkommen heißen, Freiwilligkeit der Teilnahme an dieser Methode; Lust machen auf das Spielen: „Man kann nicht falsch spielen“; was ein Planspiel ist; hier auch Zeitrahmen, Pause und groben Ablauf (zwei Spielphasen + Reflexion) angeben, um Orientierung zu schaffen. Es sollte in der Einführung zum Planspiel betont werden, dass ein Planspiel ein offenes Ende hat und nicht dann gelungen ist, wenn alle sich einig sind, sondern wenn die</p>	

	Teilnehmer sich gut in die Rollen einfühlen konnten. Sonst neigen Teilnehmer dazu, eine hohe Kompromissbereitschaft zu zeigen, die unrealistisch erscheint und dem Spiel die Spannung nimmt. Die Teilnehmer sollten nicht davon ausgehen, dass eine Einigung erzielt werden müsse und dass davon der Erfolg des Spiels abhinge.	
SPIEL		
Erste Spielphase → 5 Minuten	Einstieg: Ziel: Stimmung erzeugen und das „Szenario“ vorstellen Die Spielleitung Friedensinitiative begrüßt die Teilnehmer des Planspiels zu ihrer Tagung und stellt das Szenario vor (Bezug auf das Einladungsschreiben). Eine kurze Schweigeminute für die Opfer der gewalttätigen Auseinandersetzungen kann die Ernsthaftigkeit unterstreichen und als einfaches Gruppenritual den Einstieg ins Spielen erleichtern.	Tische stehen schon in vier Gruppen mit den bunten Rollenskriptzetteln verdeckt darauf und Material
→ 5 Minuten	Rollenverteilen: Es werden nach eigener Wahl vier ungefähr gleich große Gruppen gebildet (eventuell verteilen die Spielleiter nach): - Muabisten - Plutaner - Mitglieder der Familie des Universums - Journalisten (kleinere Gruppe)	Teilnehmer verteilen sich auf die jeweiligen Tische; wählen nach „Farbe“ der Arbeitsblätter
→ 50 Minuten	Einarbeiten in die Rollen Spielleitung/Friedensinitiative verkündet, dass sie den religiösen Vertretern nun noch Zeit zur Vorbereitung für die Konferenz einräumt.	Arbeitsblätter: Rollenskripte „Muabismus“, „Plutan“, „Familie des Universums“ Arbeitsblatt: „Rollenskript Journalist“

	<p>Jede der drei Gruppen zieht sich zurück (bestenfalls in einen eigenen Raum) mit der Beschreibung ihrer Religion (Arbeitsaufträge stehen auf dem Blatt) und den für die Arbeitsaufträge notwendigen Materialien.</p> <p>Die Journalisten müssen sich ihre Informationen selbst besorgen, indem sie Mitglieder der Religionen interviewen.</p> <p>Friedensinitiatoren können während dieser Phase herumgehen und die Teilnehmer mit ihren Rollennamen ansprechen, den Journalisten Interviews geben, anregen, jetzt das Symbol zu gestalten, da bald die Konferenz beginne.</p>	<p>Kreppklebeband für Namensschilder + Stifte</p> <p>Wachsmalkreiden + Poster für Religionssymbol</p>
<p>Pause → 15 Minuten</p>		
<p>2. Spielphase: Konferenz → 60 Minuten</p>	<p>Konferenzleitung begrüßt die Vertreter der Religionen zu dem nun beginnenden gemeinsamen Teil der Tagung und verdeutlicht das Vorhaben, ein interreligiöses Kinderferien-camp zu organisieren (und auch stattfinden zu lassen!). „Geld gibt es nur bei Einigung!“ als Druckmittel der Friedensinitiatoren, falls das Spiel „lahm“ wird.</p> <p>Nun stellen sich die einzelnen Religionen kurz vor mittels des Symbols und ihrer Namen und Personen.</p> <p>Anhand eines von der Friedensinitiative vorgegeben Stichpunktzettels geht es nun an die konkrete Planung und Ausarbeitung des Feriencamps. Journalisten können jederzeit Zwischenfragen stellen („anheizen“, Daten aus den Rollenskripten wieder</p>	<p>Tische in Konferenz-Form, an die Tische der Religionen sind die Poster mit dem Symbol geklebt</p> <p>Auf Overhead oder als Poster sind die „Arbeitsaufträge für die Tagung“ gut sichtbar angebracht.</p>

	<p>in den Blick bringen, Gruppierungen an ihre Identität anmahnen etc.). Friedensinitiatoren können einzelne Spieler, die zurückgezogen sind, ansprechen („Was sagen denn die Kinder der Muabisten dazu?“; „Kann die Mutter eines Kindes des Universums sich das wirklich vorstellen?“).</p>	
→ 10 Minuten	<p>Spielende setzen: Abstimmung unter den Leitern der Friedensinitiative. Sie bitten um das Presseecho: Journalisten verlesen ihre Zeitungsnotiz Offizieller Dank und Entlassung durch die Konferenzleiter der Friedensinitiative</p>	<p>Als Ende: Tische umstellen, Namensschild herunterreißen, Sitzordnung wechseln Fragebogen zu subjektivem Erleben austeilen zum Ausfüllen in der Pause</p>
<p>Pause → 20 Minuten</p>		<p>Fragebögen auswerten</p>
<p>Reflexion → mindestens 1 h</p>	<p>persönliche Ebene: Die Spielleitung stellt die Auswertung der Fragebögen vor. Die Teilnehmer/Innen sollten nun Gelegenheit haben, dazu Stellung zu nehmen und auf einzelne Punkte genauer einzugehen. Reflexion über die eigene Rolle anhand folgender Fragen: - Wie habe ich mich in meiner Rolle zurechtgefunden/ hat sie mir gefallen? - Konnte ich erreichen, was ich wollte? - Bin ich mit dem Ergebnis der Tagung zufrieden? - Bin ich der Meinung, dass das Ziel der Friedensinitiative erreicht worden ist?</p>	<p>Folie mit leerem Auswertungsfragebogen → siehe Teil I des Fragebogens</p>

	<p>Reflexion über den Ablauf des Planspiels an Hand folgender Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - War die Aufgabenstellung deutlich? - Ist/ War es möglich für die Teilnehmer, sich in diese fiktive Situation einzudenken? - Wie war der Zusammenhalt in der Gruppe? / Wodurch wurde er erreicht? - Wurde die Vorgehensweise in der Kommunikation mit den anderen Gruppen im Vorfeld besprochen oder erfolgte sie situationsabhängig? - Gab es Schwierigkeiten im Kontakt mit den anderen Gruppen? Wenn ja, welche? - Hat die zur Verfügung gestandene Zeit gereicht, oder war das Spiel zu lang? - Wäre eine ähnliche Aufgabenstellung vor realem Hintergrund leichter zu bearbeiten gewesen? 	<p>→ siehe Teil II des Fragebogens</p>
	<p>Inhaltliche Reflexion (s. Handbuch)</p>	
	<p>Reflexion über die Methode Planspiel zum Erlernen interreligiöser Kompetenz:</p> <p>Von dem durchgeführten Planspiel soll übergeleitet werden zur Methode Planspiel. Im Plenum soll erörtert werden, wie geeignet die Methode Planspiel zum Erlernen interreligiöser Kompetenz ist, und auf die Frage eingegangen werden, was interreligiöse Kompetenz sein kann.</p>	

Skript der Spielleitung: „Religionen im Wettbewerb“

<p>Zeit:</p> <p>mindestens 4 Stunden angestrebte Zeit 1 Tag</p>	<p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sachwissen zu White Eagle und Universellem Leben - Bewusstmachen eigener Stereotypen zu „Sekten“ - Klarere Auffassung zu Heil und Heilung <p>Zielgruppe: Jugendliche/Erwachsene</p>	<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overhead-Projektor, Folien, Folienstifte für Journalisten, Klebstoff, Schere, Kreppklebeband (für Namensschilder) - Internetzugang für Religionswissenschaftler/Innen - Kopien der Arbeitsblätter - evtl. zusätzliche Primärliteratur zu den religiösen Gruppen (z.B. Buntausdruck des Internetauftrittes der White Eagle Lodge oder Infoprospekt der Naturklinik Michelieth) - Papier + Stifte, für die Selbstvorstellung der religiösen Gruppen über Grafiken
	<p>Planspielleitung: Die Spielleitung sollte aus zwei Personen unterschiedlichen Geschlechts bestehen. Die Spielleitung übernimmt die Rolle der Leitung des KTNR (z.B. die Rollen Verwaltungsdirektor/in oder Pressesprecher/in des KTNR), was ihr die Möglichkeit verschafft, innerhalb des Spiels Einfluss zu nehmen auf den Verlauf.</p>	<p>Alle Teilnehmer haben bereits die Stellenausschreibung erhalten</p>

Ablauf		
Begrüßung → 5 Minuten	Begrüßung außerhalb des Spiels: Freiwilligkeit der Teilnahme an dieser Methode betonen; klären: was ist ein Planspiel; Einbettung des Themas „Wettbewerb der Religionen“ in gegenwärtige Religionssituation; hier auch Zeitrahmen und groben Ablauf (zwei Spielphasen + Reflexion) angeben, um Orientierungsraster zu schaffen.	Zettel mit den Gruppennamen an die Wände hängen, davor die passenden Rollenskripte, Infozettel
Spiel		
Erste Spielphase → 10 Minuten	Einstieg: Ziel: Stimmung erzeugen und das Szenario vorstellen Der/die Verwaltungsdirektor/in des KTNR (Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen) stellt sich selbst und seine Mitarbeiter(in) vor (Namen erfinden!). Er/Sie führt in das Modellprojekt KTNR ein. Begrüßen der Teilnehmer des Planspiels und das Szenario verdeutlichen. Es ist wichtig, bereits spielerisch den Hintergrund zu entwickeln und eine gemeinsame Aufgabe zu kreieren.	Krawatte o.ä. für Verwaltungsdirektor Buntes KTNR-Logo als Namensschild der Planspielleitung
→ 10 Minuten	Rollenverteilen: Es werden fünf Gruppen gebildet (aufgrund von spontaner Neigung, Zettel mit den Gruppennamen hängen über den Raum verteilt an den Wänden, die Spielenden ordnen sich selbst zu, eventuell ein Nachverteilen durch die Spielleitung): White Eagle Universelles Leben Patientenvertreter	Internet für Religionswissenschaftler Arbeitsblätter liegen aus: - „Arbeitsaufträge“ - „Info“ - „Originalmaterial“

	Religionswissenschaftler Journalisten	
→ 60 Minuten	Einarbeiten in die Rollen: Jede der Gruppen zieht sich zurück (bestenfalls in einen eigenen Raum) und bekommt die Primärliteratur, den Internetzugang etc. mit den dazugehörigen Arbeitsaufträgen. Die Journalisten sollten die Mitglieder der religiösen Bewegungen gegen Ende dieser Phase in ihrer Rollenidentität interviewen.	Poster + Stifte für die Selbstvorstellung der religiösen Gruppen über Grafik Arbeitsblatt „Zeitungs-Logos“ (BILD, SZ, Zeitschrift für Religionswissenschaft) der Zeitungen für Journalisten-Pressenausweis, Klebstoff, Schere
	Einladen zum Bewerbungsgespräch	Arbeitsblätter „Einladung“
PAUSE → 15 Minuten		
Zweite Spielphase → 10 Minuten	Gegenseitige Vorstellung der Religionen und der daraus erwachsenen Rollenfiguren: Begrüßung durch die Klinikleitung Ein Mitglied der religiösen Gemeinschaft stellt diese anhand der Grafik vor. Nun stellen die Bewerber sich kurz vor.	
→ 50 Minuten	Bewerbungsgespräch: In drei Durchgängen werden nacheinander die ausgeschriebenen Aufgabenbereiche mit den Bewerbern durchgesprochen Journalisten/ Religionswissenschaftler/Patienten können jederzeit Zwischenfragen stellen („anheizen“, Daten aus ihrer Recherche wieder in den Blick bringen, Konkretisieren, gesellschaftliche Befürchtungen einbringen etc.).	Overhead-Folien + Folienstifte für Journalisten (Zeitungsnotiz)

<p>Ende setzen</p>	<p>Journalisten verlesen ihre Zeitungsnotiz (die sie gegen Ende des Bewerbungsgespräches geschrieben haben). Die Krankenhausverwaltung, Journalisten, Religionswissenschaftler und Patientenvertreter stimmen ab, welcher Bewerber die Stelle bekommt. Bekanntgabe durch Pressesprecher des KTNR.</p>	<p>Zeitungsnotiz auf Overhead auflegen</p>
<p>Reflexion → 1 h</p>	<p>Vgl. Rollenskript zu Planspiel I und Handbuch</p>	

Skript der Spielleitung: „Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau“

<p>Zeit:</p> <p>mindestens 4 Stunden angestrebte Zeit 1 Tag</p>	<p>Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - die lokale Religionssituation sichtbar machen, - ent-intellektualisieren und ent-idealisieren der Ansichten zu Religionen, - religiöse Interaktion planen und reflektieren, - sensibilisieren für Machtverhältnisse und den Einfluss der am Aushandlungsprozess beteiligten individuellen Personen und ihres Charakters, 	<p>Material:</p> <p>Kopien der Arbeitsblätter, Religionentypische Verkleidung (, z.B.: Buddhisten: orange Tücher Juden: Kippot, schwarze Tücher, schwarze Hüte Christen: große Kreuze zum Umhängen Hindu: „Asia“-Tücher, Theaterschminke für Kastenpunkt auf der Stirn Muslime: schwarze Tücher, Kefije)</p>
<p>Ablauf</p>		
<p>Einladung im Vorfeld des Planspiels</p>	<p>Als Einladung ist ein Photo mit Uhrzeit und Ort ausgeteilt/versendet worden.</p>	<p>Arbeitsblatt Einladung</p>
<p>Begrüßung → 10 Minuten</p>	<p>Erläuterungen zum Konzept: was ein Planspiel ist, Zur Orientierung während der nächsten Stunden: wie lange es dauert, dass es Pausen gibt, dass niemand gezwungen ist mitzumachen. Wer aussteigen möchte, ist Beobachter außerhalb des Spiels und steigt zur Reflexion wieder ein. Thema und Ziel des Planspiels „Interreligiöse Veranstaltung auf der BUGA“ Ermutigung zu spielen und zu erfinden: Man kann gar nicht</p>	<p>- wichtig: Teilnehmer sollen sich auf das Spiel einlassen, es wird ein Erfolg, wenn alle sich in ihre Rolle einfühlen, nicht wenn eine Einigung erzielt wird. Sie sollen sich währenddessen keine Gedanken über den Sinn machen, die Reflexion kommt danach! Man kann nichts „falsch“ machen!</p>

	<p>„falsch“ spielen! Aufteilen auf die fünf Religions- tische (keine individuelle Auswahl einer Religion)</p>	
SPIEL		
Erste Spielphase → 15 Minuten	<p>In die Rolle schlüpfen: Rahmen: die BUGA- Vertreter/innen (Spielleiter) begrüßen die Vertreter der Religionen in ihrer Geschäftsstel- le. Sie stellen sich vor. Freuen sich, dass so viele gekommen sind, um eine gemeinsame interreligiöse Veranstaltung mitzugestalten. Zugleich entschuldigen sie sich kurz für die nächste Viertelstunde, da sie noch ein paar dringende Dinge erledigen müssen. Bitten, dass man sich erste mögliche Themen für die gemeinsame Veranstal- tung überlegt vor dem Hinter- grund der eigenen Religion.</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Religionsgemeinschaften versammeln sich an ihrem jeweiligen Tisch - Einlesen in das allgemeine Skript zur Religion - blindes Auswählen von Charakteren, die verdeckt auf den Tischen liegen (wenn der gezogenen Charakter über- haupt nicht passt, kann ge- tauscht werden mit jemandem aus der Religion oder auch selbst ein Charakter überlegt werden) - Einlesen in individuelles Skript (wichtig: sie sollen sich laut vorlesen und umhergehen) 	<p>Arbeitsblätter Religionen (jede Religion auf andersfarbiges Papier, ist jeweils eine Din A 4 Seite)</p> <p>Arbeitsblätter Charaktere (weißes Papier, halbe Din A 4-Seite)</p> <p>Die Arbeitsblätter werden vor dem Spiel auf die fünf Religionentische verteilt. Nach Anzahl der Personen wird genau zugeteilt, so dass mehr Christen und weniger Hindu und Juden z. B. vertreten sind. Es liegen einzelne Charaktere auf den Tischen. Hier auch ungleich verteilen (mehr konträre als Lokalpatrio- ten). Es muss nicht in jeder Religion jeden Charakter geben.</p> <p>Auf den Tischen liegen auch die Verkleidungen (s.o.)</p> <p>Namensschilder auslegen (Kreppklebeband oder ähnliches)</p> <p>BUGA-Vertreter/innen geben sich Blumennamen („Frau Lilie, Herr Ginster“), tragen Krawatte</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Namen überlegen, Namensschild schreiben, Verkleiden 	oder Blumen-T-Shirt, sitzen an eigenem Podiumstisch
Zweite Spielphase - Kurzplenum → 20 Minuten	<p>1. Tagung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - BUGA-Leitung kommt zurück - Erläuterung zum Ziel der 1. Tagung - Alle Religionsmitglieder stellen sich reihum kurz vor - Einigung auf Termin/ Wochentag/Uhrzeit für gemeinsame Veranstaltung - Brainstorming zum Thema, vorläufiger Beschluss eines Mottos - Verabschiedung bis zum nächsten Treffen 	<ul style="list-style-type: none"> - Teilnehmer sollen in ihrer Rolle angesprochen werden - Eis muss gebrochen werden, einfache Interaktion, jeder Teilnehmer soll mindestens einen „Ich“-Satz in seiner Rolle sprechen. - Es wird gesiezt! - Spielleiter BUGA-Vertreter erzeugt Druck: „Motto muss ins Programmheft“
Dritte Spielphase → 25 Minuten	Religionen intern: Die Religionsgruppen diskutieren intern	Teilnehmer sollen Sicherheit und Identität in ihrer Rolle finden
Pause → 20 Minuten		Umbau
Vierte Spielphase - Plenum → 75 Minuten	<p>2. Tagung: Vorbereitungstreff</p> <ul style="list-style-type: none"> - BUGA: Begrüßung, Erläuterung zum Ziel der 2. Tagung - Eröffnung der Diskussion, Moderation durch BUGA - Ein Ablauf wird entworfen, die BUGA protokolliert und fragt immer wieder nach und liest bislang besprochenen Ablauf vor - Endgültige Einigung auf Thema, Durchführung (oder eben nicht!) - Verabschiedung - Ende des Planspiels: alle legen Namensschilder ab 	Möglichst selbstständige Diskussion, aber moderieren, wenn es sich im Kreis dreht

Pause → 15 Minuten		
Reflexion des Planspiels → 1 h	Vgl. Rollenskript zu Planspiel I und Handbuch	

Übersicht über die Arbeitsblätter auf der CD-Rom

Arbeitsblätter zum Planspiel A: "Fiktive Religionen"

- A1 Skript der Spielleitung
- A2 Einleitung
- A3 Arbeitsblatt Religionsgemeinschaft (*Plutan*)
- A4 Arbeitsblatt Religionsgemeinschaft (*Familie des Universums*)
- A5 Arbeitsblatt Religionsgemeinschaft (*Muabismus*)
- A6 Rollenskript Journalist/Journalistin
- A7 Presseausweise
- A8 Arbeitsaufträge für die interreligiöse Tagung
- A9 Fragebogen

Arbeitsblätter zum Planspiel A: russische Version

Arbeitsblätter zum Planspiel B: "Wettbewerb der Religionen"

- B1 Skript der Spielleitung: Planspiel „Wettbewerb der Religionen“
- B2 Stellenausschreibung
- B3 Info *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*
- B4 Aufträge zu *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*
- B5 Originalmaterial *White Eagle Lodge Deutschland e.V.*
- B6 Info *Universelles Leben*
- B7 Aufträge zum *Universellen Leben*
- B8 Originalmaterial *Naturklinik Michelrieth*
- B9 Einladung Patienten
- B10 Rollenskript Patienten
- B11 Einladung Journalisten
- B12 Rollenskript Journalisten
- B13 Presseausweise
- B14 Arbeitsblatt: Rollenskript Religionswissenschaftler
- B15 Arbeitsblatt: Selbstrepräsentation der Religiösen Gruppen (fakultativ)

Arbeitsblätter zum Planspiel C: “Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau”

- C1** Skript der Spielleitung BUGA
- C2** Einladung der BUGA zum Vorbereitungstreff der Gemeinsamen Veranstaltung
- C3** Arbeitsblätter: BUGA Alle Religionen (fünf Seiten)
- C4** Arbeitsblätter: Alle Charaktere (sieben halbe Din A 4-Seiten)



Planspiel „Fiktive Religionen“

Liebe Spielleitung, Sie sind gleichermaßen Organisatoren wie Mitspieler des Planspiels. Alle Informationen, die Sie als Organisatoren brauchen finden Sie in dieser Tabelle. Als Mitspieler versetzen Sie sich in die Rolle von Mitgliedern der Friedensorganisation. Auch für Sie gilt, nehmen Sie sich ein paar Minuten vorher Zeit sich in Ihre Rolle hinein zu versetzen, denken Sie sich einen Namen aus, denken Sie darüber nach was Sie motiviert, bei dieser Friedensorganisation zu arbeiten. Seien ungeduldig, hektisch oder vermittelnd, aber lassen Sie der Dynamik der Religionsgemeinschaften auch freien Lauf. Und behalten Sie immer die Zeit im Auge! Auch Ihnen: Viel Spaß beim Spiel!

<p>Zeit: Ein Tag (mindestens 3 h)</p>	<p><u>Ziel:</u> Dieses Planspiel will versuchen, Vorurteile abzubauen, Wissen um die Probleme und Sorgen anderer religiöser Gruppen zu erarbeiten und den Umgang mit „Fremden“ zu trainieren, um eine erfolgreiche Kommunikation zu ermöglichen.</p>	<p><u>Material:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Flipchart oder Tafel + Stifte bzw. verschiedenfarbige Kreide - Overhead-Projektor - DIN A 3 oder DIN A 2 Papier (weiß) + bunte Farben - kleinere blaue, grüne und gelbe Zettel + Schnur für Namensschilder - genügend Papier, um die Tagungsergebnisse festzuhalten - genügend Kopien der Religionsbeschreibungen und Arbeitsaufträge
	<p><u>„Szenario“:</u></p> <p>Es geht um die drei fiktiven Religionen Plutan, Familie des Universums und Muabismus, die jeweils mehrheitlich in den Staaten Plüland, FamUland und Mubamba leben. In der Grenzregion (siehe Karte auf der Einladung) dieser drei Länder kam es in letzter Zeit häufiger zu gewaltsamen</p>	<p><u>Planspielleitung:</u></p> <p>Die Spielleitung sollte aus zwei bis drei Personen unterschiedlichen Geschlechts bestehen. Die Spielleitung übernimmt die Rolle der Friedeninitiative (siehe Szenario), was ihr die</p>

	<p>Auseinandersetzungen mit religiösem Hintergrund. Einige der Gründe hierfür sind die Mischwälder im Nordwesten Plülands und im Südosten FamUlands, die die Muabisten stören, sowie eine von den Mitgliedern der Familie des Universums geplante Anstauung eines Zuflusses des Plü, mit dem Zweck ein Wasserkraftwerk zu bauen.</p> <p>Schockiert von den Gewaltausbrüchen hat sich nun eine Friedensinitiative gebildet, die in Zusammenarbeit mit den drei Religionen versuchen will Kinder und Jugendliche zu mehr Achtung, Respekt, Offenheit und Dialogfähigkeit zu erziehen. Um dieses Vorhaben umzusetzen hat die Friedensinitiative nun Vertreter aller drei Religionen zu einer Tagung eingeladen auf der ein Feriencamp für Kinder aller drei Religionen organisiert werden soll.</p> <p>Denn die Mitglieder der Friedensinitiative sind der Meinung, dass gemeinsam verbrachte Freizeit am ehesten ermöglicht sich kennen zu lernen, Vorurteile abzubauen und im besten Fall sogar Freundschaften zu schließen.</p>	<p>Möglichkeit verschafft, innerhalb des Spiels Einfluss zu nehmen auf den Verlauf</p> <p>Alle Mitglieder der Spielleitung sollten mit allen drei Religionen vertraut sein. Sie geben sich Namen, Siezen alle und spielen den förmlichen Rahmen. Sie können untereinander auch charakterliche Schwerpunkte setzen: der Friedensbegeisterte Aktivist, der formale Organisator, der Protokoll führt und nachfragt, in die Details geht.</p>
Ablauf		
Einladung im Vorfeld des Spieles		„Einladung“ (mit einer Karte der Grenzregion)
Einführung ins Spiel	<p>Einführung außerhalb des Spiels</p> <p>Willkommen heißen, Freiwilligkeit der Teilnahme an dieser Methode; Lust machen auf das Spielen: „Man kann nicht falsch spielen“; Was ein Planspiel ist; hier auch Zeitrahmen, Pause und groben Ablauf (zwei Spielphasen + Reflexion) angeben, um Orientierung zu schaffen.</p> <p>Es sollte in der Einführung zum Planspiel betont werden, dass ein Planspiel ein offenes Ende hat und nicht dann gelungen ist wenn alle sich einig sind, sondern wenn die Teilnehmer sich gut in die Rollen einfühlen konnten. Sonst neigen Teilnehmer dazu eine hohe Kompromissbereitschaft zu zeigen, die unrealistisch erscheint und dem Spiel die Spannung nimmt. Die Teilnehmer sollten nicht davon ausgehen, dass eine Einigung erzielt werden müsse, und dass davon der Erfolg des Spiels abhinge.</p>	

<p>Erste Spielphase</p> <p>→ 5 Minuten</p>	<p><u>Einstieg:</u> Ziel: Stimmung setzen und das „Szenario“ vorstellen Die Spielleitung Friedensinitiative begrüßt die Teilnehmer des Planspiels zu ihrer Tagung und stellt das Szenario vor (Bezug auf auf das Einladungsschreiben). Eine kurze Schweigeminute für die Opfer der gewalttätigen Auseinandersetzungen kann die Ernsthaftigkeit unterstreichen und als einfaches Gruppenritual den Einstieg ins Spielen erleichtern.</p>	<p>Tische stehen schon in vier Gruppen mit den bunten Rollenskriptzetteln verdeckt darauf und Material</p>
<p>→ 5 Minuten</p>	<p><u>Rollenverteilen:</u> Es werden nach eigener Wahl, vier, ungefähr gleich große Gruppen gebildet (eventuell verteilen die Spielleiter nach):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muabisten - Plutaner - Mitglieder der Familie des Universums - Journalisten (kleinere Gruppe) 	<p>Teilnehmer verteilen sich auf die Tische; wählen nach „Farbe“ der Arbeitsblätter</p>
<p>→ 50 Minuten</p>	<p><u>Einarbeiten in die Rollen</u> Spielleitung/Friedensinitiative verkündet, dass sie den religiösen Vertretern nun noch Zeit zur Vorbereitung für die Konferenz einräumt. Jede der drei Gruppen zieht sich zurück (bestenfalls in einen eigenen Raum) mit der Beschreibung ihrer Religion (Arbeitsaufträge stehen auf dem Blatt) und den für die Arbeitsaufträge notwendigen Materialien. Die Journalisten müssen sich ihre Informationen selbst besorgen, indem sie Mitglieder der Religionen interviewen. Friedensinitiatoren können während dieser Phase herumgehen und die Teilnehmer mit ihren Rollennamen ansprechen, den Journalisten Interviews geben, anregen, jetzt das Symbol zu gestalten, da bald die Konferenz beginne.</p>	<p>Arbeitsblätter: „Rollenskripte Muabismus“, „Plutan“, „Familie des Universums“ Arbeitsblatt: „Rollenskript Journalist“ Kreppklebeband für Namensschilder + Stifte Wachsmalkreiden + Poster für Religionssymbol</p>
<p>Pause</p>		

<p>2. Spielphase: Konferenz</p> <p>→ 60 Minuten</p>	<p>Konferenzleitung begrüßt die Vertreter der Religionen zu dem nun beginnenden gemeinsamen Teil der Tagung und verdeutlicht das Vorhaben, ein interreligiöses Kinderferiencamp zu organisieren (und auch stattfinden zu lassen!). „Geld gibt es nur bei Einigung!“ als Druckmittel der Friedensinitiatoren, falls das Spiel „lahm“ wird.</p> <p>Nun stellen sich die einzelnen Religionen kurz vor anhand des Symbols und ihrer Namen und Person.</p> <p>An Hand eines von der Friedensinitiative vorgegeben Stichpunktzettels geht es nun an die konkrete Planung und Ausarbeitung des Feriencamps. Journalisten können jederzeit Zwischenfragen stellen („anheizen“, Daten aus den Rollenskripten wieder in den Blick bringen, Gruppierungen an ihre Identität anmahnen etc.).</p> <p>Friedensinitiatoren können, einzelne Spieler, die zurückgezogen sind, ansprechen („Was sagen denn die Kinder der Muabisten dazu?“; „Kann die Mutter des Kindes des Universums sich das wirklich vorstellen?“).</p>	<p>Tische in Konferenz-Form, an die Tische der Religionen sind die Poster mit dem Symbol geklebt</p> <p>Auf Overhead oder als Poster sind die „Arbeitsaufträge für die Tagung“ gut sichtbar angebracht.</p>
<p>→ 10 Minuten</p>	<p><u>Spielende setzen</u> Abstimmung unter den Leitern der Friedensinitiative. Sie bitten um das Presseecho: Journalisten verlesen ihre Zeitungsnotiz Offizieller Dank und Entlassung durch die Konferenzleiter der Friedensinitiative</p>	<p>Als Ende: Tische umstellen, Namensschild herunterreißen, Sitzordnung wechseln Fragebogen zu subjektives Erleben austeilen für die Pause</p>
<p>Pause</p>		<p>Fragebögen auswerten</p>
<p>Reflexion</p> <p>→ mindestens 1 h</p>	<p>I. persönliche Ebene: Die Spielleitung stellt die Auswertung der Fragebögen vor. Die Teilnehmer/Innen sollten nun Gelegenheit haben dazu Stellung zu nehmen und auf einzelne Punkte genauer einzugehen.</p>	<p>Folie mit leerem Auswertungsfragebogen</p> <p>→ siehe Teil I des Fragebogens</p>

	<p>Reflexion über die eigene Rolle in der Rolle an Hand folgender Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie habe ich mich in meiner Rolle zurechtgefunden/ hat sie mir gefallen? - Konnte ich erreichen was ich wollte? - Bin ich mit dem Ergebnis der Tagung zufrieden? / Bin ich der Meinung, dass das Ziel der Friedensinitiative erreicht worden ist? 	
	<p>Reflexion über den Ablauf des Planspiels an Hand folgender Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - War die Aufgabenstellung deutlich? - Ist/ War es möglich für die Teilnehmer sich in diese fiktive Situation einzudenken? - Wie war der Zusammenhalt in der Gruppe? / Wodurch wurde er erreicht? - Wurde die Vorgehensweise in der Kommunikation mit den anderen Gruppen im Vorfeld besprochen, oder erfolgte sie situationsabhängig? - Gab es Schwierigkeiten im Kontakt mit den anderen Gruppen? Wenn ja, welche? - Hat die zur Verfügung gestandene Zeit gereicht, oder war das Spiel zu lang? - Wäre eine ähnliche Aufgabenstellung vor realem Hintergrund leichter zu bearbeiten gewesen? 	→ siehe Teil II des Fragebogens
	<p>Reflexion über die Methode Planspiel zur Erlernung interreligiöser Kompetenz</p> <p>Von dem nun durchgeführten Planspiel soll übergeleitet werden zur Methode Planspiel allgemein. Im Plenum soll erörtert werden wie gut die Methode Planspiel sich zur Erlernung von interreligiöser Kompetenz ist und auf die Frage eingegangen werden, was interreligiöse Kompetenz ist, sein kann.</p>	

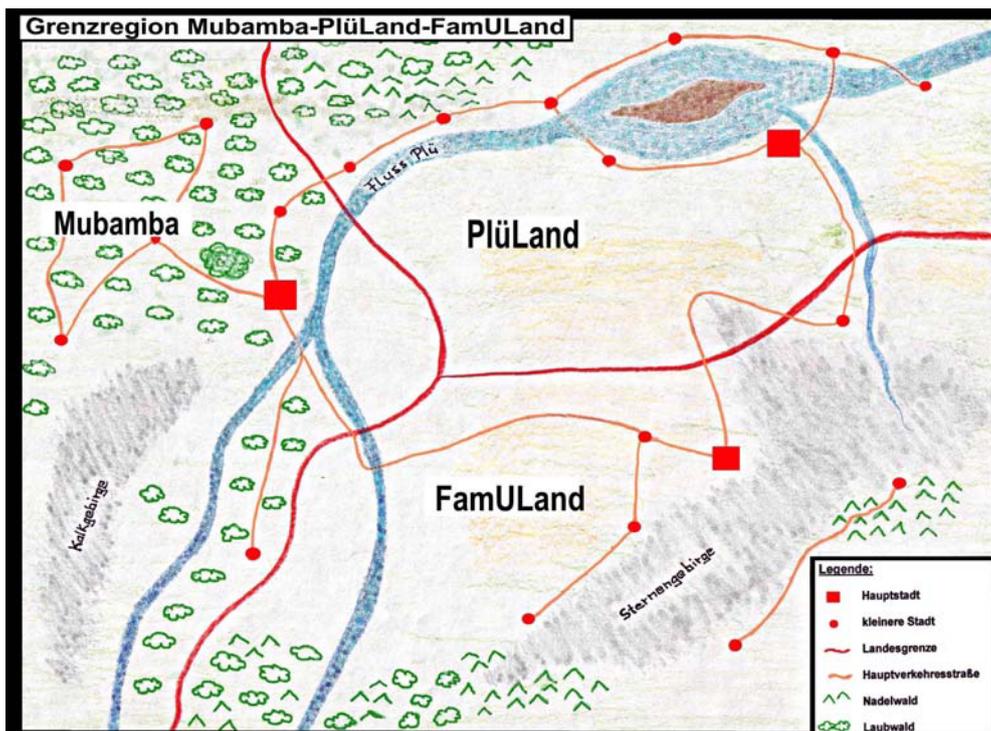
Herzliche Einladung an die Bewohner von Plüland, FamUland und Mubaba



Friedenskonferenz am _____

In der Grenzregion Ihrer drei Länder kam es in letzter Zeit häufiger zu gewaltsamen Auseinandersetzungen mit religiösem Hintergrund. Einige der Gründe hierfür sind die Mischwälder im Nordwesten Plülands und im Südosten FamUlands, die die Muabisten stören, sowie eine von den Mitgliedern der Familie des Universums geplante Anstauung eines Zuflusses des Plü, mit dem Zweck, ein Wasserkraftwerk zu bauen.

Schockiert von den Gewaltausbrüchen hat sich nun eine Friedensinitiative gebildet, die in Zusammenarbeit mit den drei Religionen versuchen will, Kinder und Jugendliche zu mehr Achtung, Respekt, Offenheit und Dialogfähigkeit zu erziehen. Um dieses Vorhaben umzusetzen, hat die Friedensinitiative nun Sie als Vertreter der drei Religionen zu einer Tagung eingeladen, auf der ein Feriencamp für die Kinder aller Ihrer Religionen organisiert werden soll.



Der Plutan



Unsere Religion ist sehr alt und weit verbreitet. Insgesamt sind wir 15 Millionen Menschen. Viele von uns wohnen in Südindien, Teilen Pakistans und Brasilien, einige wenige in Osteuropa.

Wir verehren die Göttinnen Pluta und Plama, seit sie sich vor 1500 Jahren einem Seemann im indischen Ozean offenbarten.

Der Offenbarungstag ist unser höchster Feiertag und findet nach unserer Zeitrechnung nach der ersten Vollmondnacht im ersten Terzil statt (dies entspricht etwa dem Monat März der heidnischen Zeitrechnung). Es ist ein wunderbarer Tag! Die ganze Familie trifft sich unter freiem Himmel. Wer es sich leisten kann hat für diesen Tag kostbares Heilwasser aus dem Indischen Ozean besorgt, in das nun die Kleidung getränkt wird und mit dem sich alle die Haare waschen. So spüren wir die Offenbarung aufs Neue und werden rein von Sünden und unsere Körper leuchten wieder von innen. Anschließend wird ein einfaches Fischgericht gegessen.

Frauen, die eine besondere Verbindung zum Wasser haben, geben die religiöse Tradition an ihre Kinder weiter und können für die Männern Mittler zwischen den Gottheiten und den Menschen sein. Sie sind das weise Geschlecht und sind deshalb Familienvorstand. Die Vielehe wie sie von manchen Ungläubigen betrieben wird lehnen wir strikt ab, da so ein Verhalten die Göttinnen verärgert.

Wenn eine Frau anwesend ist, können unsere Zeremonien stattfinden: wir bewegen uns langsam zum Rhythmus des inneren Meeres und beginnen innerlich zu leuchten.

Unsere traditionellen Speisen sind Fische, Meeresfrüchten, Algen und Kartoffeln.

Weizen und seinen Produkten ebenso wie Fleisch ist keine geeignete Menschennahrung. Solche Nahrungsmittel führen zu einem trüben inneren Meer.

Weltweit bekannt ist unsere Frauentracht: bodenlangen türkise Röcke, die wie ein Ausfluss des heiligen Meeres anmuten.

Männliche Plutanier haben natürlich keine besondere Bekleidung, allerdings bemalen sie an Feiertagen ihr Gesicht mit grüner Farbe, die sie selbst aus getrockneten Algen herstellen.

Ein gutes Leben kann man nur in der Nähe eines Meeres, Flusses oder Sees führen. Woher sollen Menschen sonst ihre Energie beziehen??

Die Ungläubigen fahren mit großen Schiffsmonstern, die die Ruhe des Meeres stören, unbedacht umher und schwimmen zum bloßen Vergnügen ohne die notwendigen Rituale zu vollziehen. An „Badeseen“, wie sie es nennen, ist es am schlimmsten, dort geben sie sich ihrem Vergnügensrausch hin. Nicht immer können wir sie nur mit guten Worten davon abbringen. Es ist nur recht und billig, wenn wir uns auch auf körperliche Auseinandersetzungen einlassen. Pluta und Plama stehen uns bei und danken es uns mit ihrem Wohlwollen.

Wasser darf auf keinen Fall verschwendet werden, denn schließlich ist es das heilige Element.

Bei uns Plutaniern kann man noch den wöchentlichen Washtag finden, an dem die ganze Familie badet. Frauen dürfen als erste in die frisch eingelassene Wanne steigen.

Die Toten werden verbrannt und dem Meer übergeben. Dort finden sie Erlösung wenn sie eins mit dem Wasser und den Göttinnen werden.

ARBEITSAUFTRÄGE:

1. **Lesen** Sie die Information zur Ihrer Gemeinschaft!
2. **Überlegen** Sie sich wer Sie sein wollen. Sie können als Mutter, Vater, Kind und religiöser Führer/ Führerin auftreten. Überlegen Sie: Wie sieht Ihr Alltag aus? Welche Kleider tragen Sie normalerweise? Was tun/arbeiten Sie? Wie sind Sie ins Gemeindeleben eingebunden. Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und **murmeln** Sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich glaube an Mein intensivstes religiöses Erlebnis war ...“
3. Geben Sie sich einen **neuen spirituellen Namen**. Und basteln Sie sich ein Namensschild, dass Sie sich anstecken!
4. Stellen Sie sich nun Ihren Glaubensbrüdern und –schwestern kurz vor! **Unterhalten** Sie sich über religiöse Themen. Selbstverständlich sprechen Sie sich nur mit dem neuen Namen an!
5. Einigen Sie sich auf ein **Symbol**, in dem die wichtigsten Bestandteile ihrer Religion deutlich werden und zeichnen sie es auf den bereitgestellten Papierbogen. Mit diesem Symbol können Sie dann Ihre Religion in der nächsten Spielphase vorstellen.
6. Sicher haben Ihre Glaubensbrüder und –schwestern auch schon den religiösen Ausschreitungen in den Grenzgebieten gehört. Schrecklich, nicht wahr? Tauschen Sie Ihre Sorgen und Hoffnungen untereinander aus.

Die Familie des Universums



Unsere Religion hat etwa fünf Millionen Mitglieder und ist über tausend Jahre alt.

Wir nennen uns auch „die Familie“ oder „die wahre Gemeinde“.

Im Zentrum unseres Glaubens stehen die Sonne und der Mond, es sind die Göttinnen Sol und Mâne. Sie dürfen jedoch nicht direkt angebetet oder gar abgebildet werden. Im Gegenteil: Diese beiden Göttinnen beten wir ehrfurchtsvoll und selbstverständlich nur indirekt über den Gott Jord-Vital (die Erde) an. Jord-Vital ist den beiden Göttinnen unterlegen aber er ist ein weitaus höheres Wesen als der Mensch. Er ist unser Mittler zu den Göttinnen Sol und Mâne.

Die göttliche Welt spiegelt sich in der profanen Welt wider! Unsere kleinen Familien innerhalb der großen Familie des Universums bestehen selbstverständlich aus zwei Frauen, die zusammen das Familienoberhaupt bilden, und einem Ehemann, der ihrer Weisheit gehorcht.

Das Universum ist eine Einheit! Ein Mensch wird geboren, wenn ein Stern „fällt“ (d.h. verlischt). Nach seinem Tod nimmt der Mensch seinen ursprünglichen Platz am Himmel wieder ein, er erstrahlt wieder als Stern. Der Himmel ist das Paradies!! Dort ist man Sol und Mâne am nächsten! Wir hoffen nach dem Tod möglichst nahe bei Sol und Mâne platziert zu werden. Die Ungläubigen enden nach dem Tod weit draußen im dunklen, kalten Nichts des Universums, weit weg vom Glanz und der Wärme der Göttinnen. Wir wundern uns über Sie, aber haben auch Mitleid.

Um einen guten Platz am Himmel, (im Paradies) zu bekommen müssen wir uns auf der Erde möglichst gut verhalten. Häufiges Gebet und viele Kinder sind dabei natürlich besonders verdienstvoll. Hohe Produktivität in der Ehe beweist schließlich Liebe zu den Göttinnen. Innige Gebete zu Jord-Vital machen unsere Körper fruchtbar. Niemals würden wir verhüten und so die Göttinnen verärgern wie es die Ungläubigen tun.

Jeder kann seine eigene Verbindung zu Jord-Vital aufbauen. Es gibt keine kleingeistigen Vorschriften wie in anderen Religion. Allerdings beten wir nur unter sternklarem Himmel und nur zu Jord-Vital.

Wir haben zwei wichtige Feste im Jahr: Das erste ist das wunderbare Hochzeitsfest. Es beginnt am ersten Januar. Gläubigen aus aller Welt, die im folgenden Jahr 16 werden versammeln sich. Im Laufe der ersten Woche des neuen Jahres suchen sich die Mädchen einen Ehemann aus, welchen sie dann am 8. Januar in einer festlichen Zeremonie heiraten. Die zweite große Feierlichkeit ist die Internationale Conference. Sie beginnt am ersten Mai und findet im Kakaden National Park in Australien statt, da hier der Sternenhimmel ganz rein und klar ist. Jeder zwischen 16 und 60 muss daran teilnehmen. Zu Beginn der Konferenz beten wir gemeinsam. Anschließend tauschen wir theoretisch und praktisch Erfahrungen darüber aus, wie man die Produktivität und den Genuss in der Ehe steigern kann... Normalerweise nehmen wir Treue in der Ehe sehr ernst. In der Nacht vom ersten auf den zweiten Mai hingegen sind alle EINE Familie (und somit spielt Treue keine Rolle mehr). Wir tragen alle eine Jord-Vital-Brosche an der Kleidung und keine Frau trägt ihr Haar offen als Zeichen des Respekts für die Göttinnen.

ARBEITSAUFTRÄGE:

1. **Lesen** Sie die Information zur Ihrer Gemeinschaft!
2. **Überlegen** Sie sich wer Sie sein wollen. Sie können als Mutter, Vater, Kind und religiöser Führer/ Führerin auftreten. Überlegen Sie: Wie sieht Ihr Alltag aus? Welche Kleider tragen Sie normalerweise? Was tun/arbeiten Sie? Wie sind Sie ins Gemeindeleben eingebunden. Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und **murmeln** Sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich glaube an Mein intensivstes religiöses Erlebnis war ...“
3. Geben Sie sich einen **neuen spirituellen Namen**. Und basteln Sie sich ein Namensschild, dass Sie sich anstecken!
4. Stellen Sie sich nun Ihren Glaubensbrüdern und –schwestern kurz vor! **Unterhalten** Sie sich über religiöse Themen. Selbstverständlich sprechen Sie sich nur mit dem neuen Namen an!
5. Einigen Sie sich auf ein **Symbol**, in dem die wichtigsten Bestandteile ihrer Religion deutlich werden und zeichnen sie es auf den bereitgestellten Papierbogen. Mit diesem Symbol können Sie dann Ihre Religion in der nächsten Spielphase vorstellen.
6. Sicher haben Ihre Glaubensbrüder und –schwestern auch schon den religiösen Ausschreitungen in den Grenzgebieten gehört. Schrecklich, nicht wahr? Tauschen Sie Ihre Sorgen und Hoffnungen untereinander aus.

Muabismus



Unsere Religion ist sehr alt und weit verbreitet. Unsere Glaubensbrüder und –schwestern leben vor allem in den mittleren Breiten. Wir verehren Laubbäume, da sie göttliche Wesen sind. Jede Sippe lässt sich in der Nähe eines Baums mit besonderer spiritueller Energie nieder. Die Sippe verehrt alle Bäume dieser Art, weil sie von ihnen in besonderer Weise beschützt werden.

Wenn unsere Kleinen 12 Jahren alt werden, schenken wir ihnen einen Sprössling dieser Baumart, den sie neben eine Hütte pflanzen. Nun gehört die Hütte ihnen, da sie die Gottheit pflegen müssen. Das ist für uns der schönste Tag im Leben, denn mit der Baumpflanzung werden wir erst zu wahren Muabisten.

Die Götter in den Wäldern und Gärten bringen je nach Sorte Fruchtbarkeit, Beständigkeit und Schutz. Niemals würde ein Muabist einen Laubbaum verletzen oder gar fällen wie es die Unwissenden grausam und gewalttätig tun. Auch malen wir keine Bäume wie sie es tun, da keine Zeichnung der Welt der Vollkommenheit eines lebenden Laubbaumes gerecht werden könnte.

Der Baum ist das einzige absolut selbstlose Wesen, weil er nicht nur von der Erde lebt, sondern ihr regelmäßig auch Nährstoffe zurückgibt (in Form der abfallenden Blätter).

Außerdem bietet er Lebensraum für viele Tiere. Tiere, die im, auf oder unter dem Baum leben stehen unter unserem Schutz.

Die anderen Tiere haben keine Seele und dienen uns deshalb als Nahrungsquelle. Wenn wir ihr Fleisch essen, können die Früchte der Bäume den beseelten Tieren bleiben.

Wir Muabisten pflücken nur die erste und die letzte Frucht eines Baumes. Wir begraben Sie unter der Gottheit und singen in Baumsprache dazu. Gemüse wird nicht viel gegessen, weil der Anbau sehr mühsam ist. Die Erde ist eigentlich nur den Bäumen vorbehalten, also müssen wir uns um Gemüsebeete anzulegen mindestens fünf Kilometer von den Bäumen entfernen.

Nadelbäume sind gefallene Bäume. Wir können sie ohne schlechtes Gewissen als Brenn- und Baumaterial verwenden. Die nordischen Völker (Familie des Universums, Plutan) verstehen einfach nicht, dass sie ihre Nadelwälder abholzen und stattdessen Laubwälder pflanzen müssen. Sie provozieren uns und die Gottheiten mit Absicht!

Unser höchstes Fest ist im Frühjahr während der Zeit, in der die ersten Blätter sprießen. Wir fasten fünf Tage. Wenn wir die vorgeschriebenen Tänze korrekt ausführen, dann können wir die Bäume sprechen hören.

Der Tod ist die intensivste Hingabe an den Baum. Wir lassen uns unter unserem eigenen Baum bestatten und stellen so unsere Nährstoffe für ihn zur Verfügung. Besonders Gläubige beenden ihr Leben deshalb oft selbst. Dies ist jedoch erst ab dem Alter erlaubt, in dem man die ersten grauen Haare bekommt. Ein guter Muabist soll sein Leben dafür verwenden, den Baum zu hegen und zu pflegen.

Unsere traditionelle Kleidung für Rituale: Tierfelle.

ARBEITSAUFTRÄGE:

1. **Lesen** Sie die Information zur Ihrer Gemeinschaft!
2. **Überlegen** Sie sich wer Sie sein wollen. Sie können als Mutter, Vater, Kind und religiöser Führer/ Führerin auftreten. Überlegen Sie: Wie sieht Ihr Alltag aus? Welche Kleider tragen Sie normalerweise? Was tun/arbeiten Sie? Wie sind Sie ins Gemeindeleben eingebunden. Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und **murmeln** Sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich glaube an Mein intensivstes religiöses Erlebnis war ...“
3. Geben Sie sich einen **neuen spirituellen Namen**. Und basteln Sie sich ein Namensschild, dass Sie sich anstecken!
4. Stellen Sie sich nun Ihren Glaubensbrüdern und –schwestern kurz vor! **Unterhalten** Sie sich über religiöse Themen. Selbstverständlich sprechen Sie sich nur mit dem neuen Namen an!
5. Einigen Sie sich auf ein **Symbol**, in dem die wichtigsten Bestandteile ihrer Religion deutlich werden und zeichnen sie es auf den bereitgestellten Papierbogen. Mit diesem Symbol können Sie dann Ihre Religion in der nächsten Spielphase vorstellen.
6. Sicher haben Ihre Glaubensbrüder und –schwestern auch schon den religiösen Ausschreitungen in den Grenzgebieten gehört. Schrecklich, nicht wahr? Tauschen Sie Ihre Sorgen und Hoffnungen untereinander aus.



Herzlich Willkommen zu den Vorbereitungen auf die Friedenskonferenz!
Die Friedensinitiative dankt Ihnen sehr, dass Sie ihrer Einladung gefolgt sind.

In der **ersten** Spielphase machen Sie sich zuallererst Ihren Presseausweis, dass Sie auch als ReporterIn der SZ und der Bild erkannt werden. Auch die *Zeitschrift für Religionswissenschaft* ist durch eine(n) KollegenIn vertreten. Beginnen Sie dann ihre Recherche zuerst bei der Leitung der Friedenskonferenz!

Dann führen Sie Interviews mit den einzelnen Religionen und ihren Teilnehmern. Versuchen Sie die Eigenarten der einzelnen Gruppierungen in Erfahrung zu bringen!! Vielleicht sind ja auch unterschiedliche Interessen innerhalb der einzelnen Religionen offensichtlich: Kinder und Eltern, Priester und Frauen, - äußern sie die gleichen oder andere Ziele?

In der **zweiten** Spielphase, während der Konferenz können Sie jederzeit Fragen stellen. Sie verstehen sich als Anwalt einer unabhängigen Öffentlichkeit. Bleiben die Gruppen bei ihren Überzeugungen? Wird alles zu versöhnlich? Verschweigen sie schwierige Auffassungen ihrer Religion? Wo lauern unentdeckte Hindernisse?

Die Konferenz neigt sich dem Ende zu. Das Redaktionssende rückt näher, so sehen Sie sich gezwungen schon **gegen Ende der laufenden Konferenz** eine Headline für Ihre Zeitung zu schreiben. Zunächst wird eine kurze Notiz von Ihnen benötigt. Sie haben Platz für einen Vierzeiler:

[Headline:]

dpa. Plüland. Ein Friedenscamp wird

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p>Journal for Worldpeace</p>

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p>Journal for Worldpeace</p>



Interreligiöse Tagung

der Friedensinitiative Mubamba - Plüland - FamUland

Herzlich Willkommen zur Tagung!

Sehr geehrte Tagungsteilnehmer/innen,

sie haben sich mit den anderen Vertretern ihrer Religion vertraut gemacht.

Nun geht es darum, wie sie zum Vorhaben der Friedensinitiative stehen.

Wie wollen Sie sich an dem Feriencamp beteiligen? Nur eine gemeinsame Planung ermöglicht die Realisierung des Camps.

Ohne Einigung können die Zuschüsse nicht ausgezahlt werden!

Viel Spaß und gutes Gelingen!

Ihre Friedensinitiative

Planung des interreligiösen Kinderferiencamps

Inhalt dieser Planung sollte sein:

- 1) Campleitung und Aufsichtspersonen (Wer soll/ muss das sein?)
- 2) Festlegung der Altersgruppe
- 3) Festlegung der Dauer, des Ortes und des Zeitraumes des Camps
- 4) Festlegung des Speiseplans
- 5) Planung der Schlafmöglichkeiten
- 6) mögliche Aktivitäten am ersten Nachmittag

Die Ergebnisse der Punkte 1- 6 werden vom Schriftführer der Friedensinitiative festgehalten.

Auswertung des Planspiels „Interreligiöse Kompetenz“

I. persönliche Ebene

1.) Wie hat dir das Planspiel gefallen?

Sehr gut	gut	mäßig	Weniger gut	Gar nicht

2.) Wie gut konntest du dich in deine Rolle einfinden?

Sehr gut	gut	mäßig	Weniger gut	Gar nicht

3.) Wie hat dir deine individuelle Rolle gefallen?

Sehr gut	gut	mäßig	Weniger gut	Gar nicht

4.) Konntest du deine Ziele erreichen?

alle	Fast alle	Ein paar	Fast keine	Gar keine

5.) Bist du mit den Ergebnissen, die auf der Tagung erzielt wurden einverstanden?

Ja	Ja mit ein paar Einschränkungen	mäßig	Eher nicht	nein

6.) Ist das Ziel der Friedensinitiative (deiner Meinung nach) erreicht worden?

ja	Im Großen und Ganzen ja	mäßig	Eher nicht	nein

II Ablauf und Inhalt

1.) War es dir möglich dich in diese fiktive Thematik einzudenken?

ja	Mit ein paar Einschränkungen	mäßig	Eher schlecht	Gar nicht

2.) Wie war der Zusammenhalt in deiner Gruppe?

Sehr gut	gut	mittelmäßig	Eher schlecht	schlecht

3.) Wie war der Kontakt zu den anderen Gruppen?

Sehr gut	gut	mittelmäßig	Eher schlecht	schlecht

4.) War der zur Verfügung stehende Zeitrahmen ausreichend?

Nein, zu lang	Ja, aber eher zu lang	Ja, er war genau richtig	Ja, aber eher zu kurz	Nein, zu kurz

5.) Wäre eine Aufgabenstellung vor realem Hintergrund leichter zu bearbeiten gewesen?

Auf jeden Fall	wahrscheinlich	Weiß nicht	Eher nein	nein

6.) Das möchte ich noch sagen:



Игра «Интеррелигиозная компетентность»

Цели:

- представить себя в новом и неизвестном положении
- устранить предубеждения
- стать более гибким
- быть способным пойти на диалог
- стать открытым
- развить чувствительность к различиям
- воспринять и принять «чужое»
- межкультурная компетентность

Целями этой игры являются попытка устранить предрассудки, разработать знания о проблемах и заботах других групп, а также научить тому, как с успехом найти общий язык с «чужими».

Целевая группа:

студенты

Время:

1 день (минимум 5 часов)

Необходимый материал:

- флипчарт или доска, фломастеры или разноцветные мелки
- проектор
- белая бумага формата А 3 или А 2 и яркие краски
- голубого, зелёного и жёлтого цветов карточки для фамилий и имён игроков, а также нитки для карточек
- достаточное количество бумаги для записи подведения итогов
- копии описания религий и заданий

Руководство игры

Руководство игры может состоять из трёх до пяти игроков разного пола, которые назначают одного ведущего игры и секретаря.

Руководство игры выполняет роль комитета в защиту мира (см. сценарий) и имеет право повлиять на ход игры.

Все члены руководства игры должны быть знакомы с тремя религиями.

Ход игры

1) Введение: 30 мин.

Цель: ввести в игру и представить сценарий

Члены комитета в защиту мира т.е. руководство игры приветствуют участников игры на конференции и представляют сценарий.

В помещении должна быть карта приграничного региона (напр. на проекторе).

2) Распределение ролей: 15 мин.

Образуются три смешанные группы с одинаковым количеством игроков:

- муабисты
- плутанцы
- члены Семьи Универсум

3) Фазы игры:

I-я фаза: Знакомство с ролями: 60 мин.

Каждая из трёх групп удаляется лучше всего в отдельное помещение и получает описание своей религии, соответствующие задания, карту приграничного региона и необходимые для заданий материалы.

Перерыв

II-я фаза: Взаимное знакомство религий и возникшие точки зрения: 60 мин

Члены комитета в защиту мира приветствуют представителей религий с началом конференции и ещё раз поясняют участникам о своём намерении организовать (и дать возможность состояться!) интеррелигиозный палаточный лагерь для детей.

Краткое представление отдельных религий.

III-я фаза: Конкретное планирование

На основе одной из записок с ключевыми словами (см. фольга), заданными комитетом в защиту мира, начинается конкретное планирование и разработка палаточного лагеря.

Перед перерывом каждый участник должен заполнить формуляр по подведению итогов игры, который во время перерыва проверяется руководством игры.

Перерыв

4) Подведение итогов: 130 мин.

I. Личный уровень:

Руководство игры представляет итоги проверки формуляров. Участники должны получить возможность занять собственную точку зрения и точнее рассмотреть некоторые пункты.

Размышления о своей роли в игре на основе следующих вопросов:

- как я справился со своей ролью/понравилась ли она мне?
- смог ли я достичь того, что я хотел?
- доволен ли я результатом конференции?/ Полагаю ли я, что цель комитета в защиту мира была достигнута?

см. Часть I формуляра

II. Размышления о ходе игры, опираясь на следующие вопросы:

- была ли постановка задачи ясной?
- возможно ли (и было ли возможно) участникам представить себя в этой фиктивной ситуации?
- каким была сплочённость в группе? Чем она была достигнута?
- обсуждались ли действия в общении с другими группами заранее или следовали в зависимости от ситуации?
- возникли ли трудности в контакте с другими группами? если да, то какие?
- предназначенного для игры времени, было достаточно? игра продолжалась очень долго?
- подобная постановка задачи перед реальной подоплёкой могла быть легче разрешена?

см. часть II формуляра

III. Размышления о методе игры для овладения интеррелигиозной компетенцией
Эта часть игры служит переходом от самой игры к её методу. В пленуме должно быть обсуждено насколько эффективен метод для овладения интеррелигиозной компетенцией и что понимается под интеррелигиозной компетенцией?

Приглашение



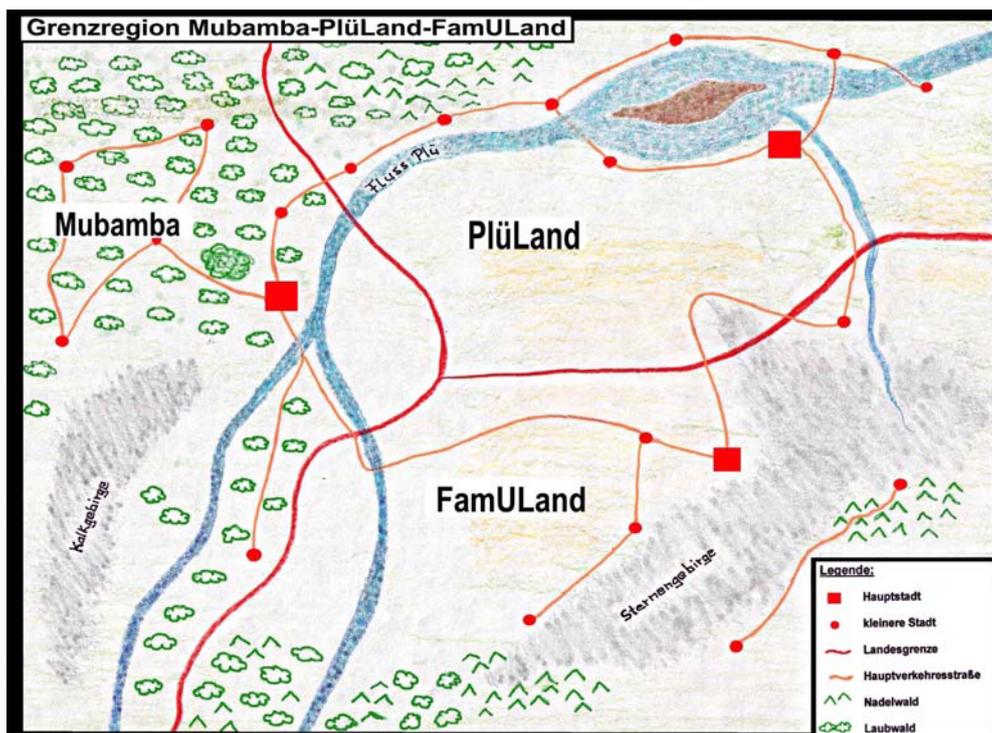
Речь идёт о трёх фиктивных религиях Плутан, Семья Универсум и Муабизм, живущих в государствах Плюландия, Семуландия и Мубамба.

За последнее время на приграничных регионах этих стран участились жестокие конфликты на религиозной почве.

Одной из причин конфликта являются смешанные леса на северо-западе Плюландии и на юго-востоке Семуландии, мешающие Муабистам. Другой причиной является запруживание притока реки Плю, запланированное членами Семьи Универсум, с целью построить гидроэлектростанцию.

Для того чтобы предотвратить дальнейшие вспышки насилия образуется комитет в защиту мира, который в сотрудничестве с тремя религиями пытается воспитать детей и молодёжь к уважению, открытости и способности пойти на диалог. Для осуществления этой идеи комитет в защиту мира приглашает представителей всех трёх религий на конференцию, на которой должен быть организован палаточный лагерь для детей всех трёх религий. Члены комитета в защиту мира полагают, что вместе проведённое свободное время больше всего даёт возможность узнать друг друга, постепенно устранить предрассудки и в лучшем случае даже завязать дружбу.

Комитет в защиту мира



Плутан



Религия плутан практикуется во всём мире около 15 млн. человек. Она распространена прежде всего на юге Индии, в некоторых частях Пакистана и Бразилии. Её приверженцы встречаются в отдельных случаях также в Восточной Европе. В этой религии почитаются Плута и Плама. Две богини, образ которых согласно мифологии явился около 1500 лет тому назад одному моряку в Индийском океане.

Этот день откровения служит самым важным праздником в Плутании и проходит по плутанскому летоисчислению после первого полнолуния в первом Терциле (соответствует примерно месяцу март нашего календаря). Его встречают всей семьёй под открытым небом. Люди обливают друг друга водой из Индийского океана, которую добывают не щадя усилий. Эти действия символизируют откровение и служат очищением от совершённых грехов. В заключение ко всему подаётся блюдо из рыбы.

В Плутании женщины занимают уважаемое положение. Они передают религиозные традиции своим детям и признаются своими супругами как посредники между богами и людьми. В семье не допустимо многожёнство. Молиться можно только в присутствии по меньшей мере одной женщины. Молитва совершается по строго установленной схеме и включают танец и элементы медитации. Сторонники плутанской религии питаются морскими продуктами, водорослями и картошкой. Пшеница и продукты из пшеницы, а также любое мясо не входят в питательный рацион сторонников этой религии. Плутанских женщин можно узнать по их длинным до пола юбкам и плавной походке. Мужчины не отличаются особой одеждой. Во время праздника все сторонники религии красят лицо зелёной краской, изготовленной ими из засушенных водорослей.

Жители Плутании любят воду и пытаются поселиться ближе к морю, озеру или реке. Катание на лодке и плавание считаются неуважением к их богам и вере.

Летом можно увидеть как Плутанцы в местах купания пытаются заставить купающихся отказаться от их намерений. Эти попытки совершаются на вербальном уровне, но иногда они принимают насильственный характер. Плутанец, получивший ранения вследствие такого конфликта, заслуживает уважения и считается истинным верующим. Вода – это святое и расточительное отношение к ней не терпится. У плутанцев существует день стирки, когда вся семья стирается и купается. Первыми купаются женщины. Тела умерших сжигают и бросают в море. Единение с водой и богинями считается освобождением.

Добро пожаловать на игру «Интеррелигиозная компетенция»

Уважаемые Плутанцы и Плутанки, вы имеете честь принимать участие в игре «интеррелигиозная компетенция». Мы надеемся, что вы сможете хорошо справиться с игрой и просим вас проявлять активность группе.

Желаем вам удовольствия и удачи.

1-я Фаза: Подготовка

Рабочее задание: Ознакомьтесь пожалуйста с вашей религией!

1. Выберите сообща символ, который содержит важные пункты вашей религии, и нарисуйте его на листе бумаги.
2. Распределите внутри вашей «религиозной общины» роли: жены, мужа, отца, матери, ребёнка и религиозного вождя. Сделайте таблички для каждого члена группы с их именами, религиозной принадлежностью и социальной ролью.
3. Обдумайте и обсудите в своей группе, как бы вы могли представить свою «религиозную общину». Кто возьмёт на себя эту задачу?

Семья Универсум



Семья Универсум состоит из около пяти миллионов членов. Она не ведёт перепись своих верующих, поэтому точная численность их неизвестна. Этой коллективной религии несколько тысяч лет. Себя они именуют «Семьёй» или «истинной общиной». В центре их веры находятся солнце и луна, которые почитаются как богини «Сол» и «Лун». Молиться им и изображать их запрещено. Молятся этим божествам только через бога Йорд-Вита (Земля), который подчиняется богиням. В то же время он более высшее существо чем человек. Он служит посредником между людьми и богинями Сол и Лун. Структура божественного мира отражается в светской жизни. Каждая семья в составе большой семьи Универсум состоит из двух женщин, стоящих во главе семьи, и одного мужчины, который подчиняется решениям обеих женщин.

Семья рассматривает Универсум как единство. Рождение человека знаменуется падением звезды т. е. её угасанием. После смерти человек занимает первоначально предназначенное ему место на небе, где он зажигается как звезда. Небо – это рай, где солнце и луна находятся очень близко. Каждый член семьи Универсум надеется оказаться после смерти рядом с солнцем и луной. Полагается, что жизнь неверующих после смерти погаснет в тёмной и холодной пустоте универсума вдали от сияния и тепла богинь.

Чтобы оказаться в раю, верующий должен совершать на земле хорошие поступки. Особого признания заслуживают те, кто часто совершает молитвы и имеет много детей. Высокая плодовитость в браке считается особым проявлением любви к богиням. Молитвы на Йорд-Вита, служащего богом плодородия, помогают достичь эту цель. Предотвращение беременности запрещено. Молитва совершается без специальных церемоний под ясным звёздным небом и только через Йорд-Вита. Каждый верующий решает сам как ему молиться.

Семья Универсум отмечает два важных праздника в году. Первый – это свадьба. Он начинается первого января. Верующие со всего мира, которым в наступающем году исполняется 16 лет, собираются на праздник.

В течение первой недели нового года девушки выбирают свою половинку, за которую они выходят замуж 8-го января с проведением праздничной церемонии.

Вторым большим праздником является «Международная Конференция». Она начинается первого мая и проходит в Какадии Национальном парке Австралии, потому что звёздное небо здесь считается самым красивым и ясным. Участие на празднике обязанность всех членов Семьи Универсум от 16 до 60 лет.

Перед началом конференции все молятся. В заключение члены Семьи Универсум обмениваются теоретическим и практическим опытом, как можно повысить плодовитость и удовольствие в браке. Обычно соблюдается верность в браке.

Однако в ночь с первого на второе мая все становятся одной семьёй и верность не играет роли.

С целью усилить и символизировать чувство общности единой семьи все прикрепляют на одежду большие скрепки и ни одна женщина не показывается с не прикрытой головой в знак уважения к богиням.

Добро пожаловать на игру «Интеррелигиозная компетенция»

Уважаемые члены Семьи Универсум, вы имеете честь принимать участие в игре «Интеррелигиозная компетенция». Мы надеемся, что вы сможете хорошо справиться с игрой и просим вас быть активными в каждой группе.

Желаем вам удовольствия и удачи.

1-я Фаза: Подготовка

Рабочее задание: Ознакомьтесь пожалуйста с вашей религией!

1. Выберите сообщая символ, который содержит важные пункты вашей религии, и нарисуйте его на листе бумаги.
2. Распределите внутри вашей «религиозной общины» роли: жены, мужа, отца, матери, ребёнка и религиозного вождя. Сделайте таблички для каждого члена группы с их именами, религиозной принадлежностью и социальной ролью.
3. Обдумайте и обсудите в своей группе, как бы вы могли представить свою «религиозную общину». Кто возьмёт на себя эту задачу?

Муабизм



Муабизм является очень древней религией, которая распространена прежде всего в средних широтах. В ней почитаются деревья. Совместная жизнь организована в племени и семейном клане. Каждое племя и каждый клан поклоняются определённому дереву. Каждый ребёнок племени, достигший 12 лет, получает саженец дерева, который он садит рядом со своей хижиной и за который он несёт ответственность с этого дня.

Этот день (наряду с днём смерти) является самым важным в жизни муабиста. С того дня как посажено дерево он считается полноценным членом общины.

Деревья почитаются как боги. Они отвечают за плодородие, постоянство и покровительство. Муабист никогда бы не повредил лиственное дерево не говоря уже о его срубке. Кроме того не допустимы рисунок или любое другое изображения дерева, т. к. ни одно изображение в мире не может быть приравнено совершенству живого лиственного дерева.

Дерево считается единственным абсолютно бескорыстным существом, так как оно не только получает всё необходимое от земли, но и отдаёт ей питательные вещества (в форме опавших листьев).

Кроме того оно предоставляет место обитания для многих животных. Животные, обитающие в или на деревьях, или под деревьями находятся также под защитой муабистов.

Однако к другим животным они относятся не так заботливо. Главным образом муабисты питаются мясом, так как фрукты с деревьев не собираются. Они предназначены для обитающих в деревьях животных. Только первый и последний фрукт может быть сорван и под торжественными пениями захоронен под деревом.

Муабисты не едят много овощей, так как их выращивание связано с очень кропотливым трудом. Земля предназначена только для их деревьев. Овощные грядки должны располагаться по меньшей мере в пяти км вдали от деревьев. Хвойные деревья считаются «павшими деревьями», поэтому их вырубают и используют в качестве топлива и строительного материала. Это и является причиной тому, что муабисты ведут постоянные войны с северными народами. Они требуют от северных народов, чтобы те вырубали хвойные леса и вместо них сажали лиственные деревья. Всё в жизни муабистов вертится вокруг и около их деревьев. Самый важный праздник празднуется весной с появлением первых листьев. Праздник продолжается пять дней, в течение которых надо держать пост. Вокруг деревьев исполняются сложные танцы, в которых каждый шаг имеет определённое значение.

Самой последней самоотдачей дереву считается смерть. Умерших хоронят под посаженными ими деревьями. Это значит, что они предоставляют себя в распоряжение дереву как удобрение. Сильно верующие оканчивают жизнь

самоубийством, но это разрешается только тем у кого есть седина. Муабист должен посвятить свою жизнь уходу за деревом. Муабисты носят шкуры животных.

Добро пожаловать на игру «Интеррелигиозная компетенция»

Уважаемые Муабисты,
вы имеете честь принять участие в игре «интеррелигиозная компетенция». Мы надеемся, что вы сможете хорошо справиться с игрой и просим вас проявлять активное участие в группе.
Желаем вам удовольствия и удачи.

1-я Фаза: Подготовка

Рабочее задание: Ознакомьтесь пожалуйста с вашей религией!

1. Выберите символа символ, который содержит важные части вашей религии, и нарисуйте его на листе бумаги.
2. Распределите внутри вашей «религиозной общины» роли: жены, мужа, отца, матери, ребёнка и религиозного вождя. Приготовьте таблички для каждого члена группы с их именами, религиозной принадлежностью и социальной ролью.
3. Обдумайте и обсудите в своей группе, как бы вы могли представить свою «религиозную общину». Кто возьмёт на себя эту задачу?

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p>Journal for Worldpeace</p>

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p>Journal for Worldpeace</p>



Инструкция для интеррелигиозного совещания

приверженцев религий Плутан, Семьи Универсум и Муабизм

Добро пожаловать на конференцию комитета в защиту мира Мубамба-Плюландия-Семуландия

Уважаемые участники конференции,
У вас есть 60 мин. для ознакомления с вашей религией. В качестве основы вы можете взять представленное описание – фантазия желательна.
В дальнейшем вы должны подумать, как вы относитесь к проекту комитета в защиту мира.
Следующие рабочие задания должны вам при этом помочь.

Успехов и удачи!

Планирование интеррелигиозного палаточного лагеря для детей

Планирование включает:

- 1) Назначение руководителя лагеря и инструкторов (кто возьмёт/должен взять на себя эту роль?)
- 2) Установление возрастной группы
- 3) Установление сроков и места проведения лагеря
- 4) Составление Меню
- 5) Планирование возможностей для ночлега
- 6) Организация досуга

Результаты пунктов 1-6 будет отмечать секретарь комитета в защиту мира

Die Übersetzung aus dem Russischen ins Deutsche hat Gulbarchyn Klein auf Basis einer älteren Version des Spiels angefertigt. Die Rechte an der Übersetzung liegen bei der Übersetzerin.

Kontakt:

Gulbarchyn Klein

gulbarchyn.klein@t-online.de

Перевод старого варианта игры с немецкого языка на русский выполнен Гулбарчын Кляйн. Право на перевод принадлежит исключительно переводчику.

Контактный адрес:

Gulbarchyn Klein

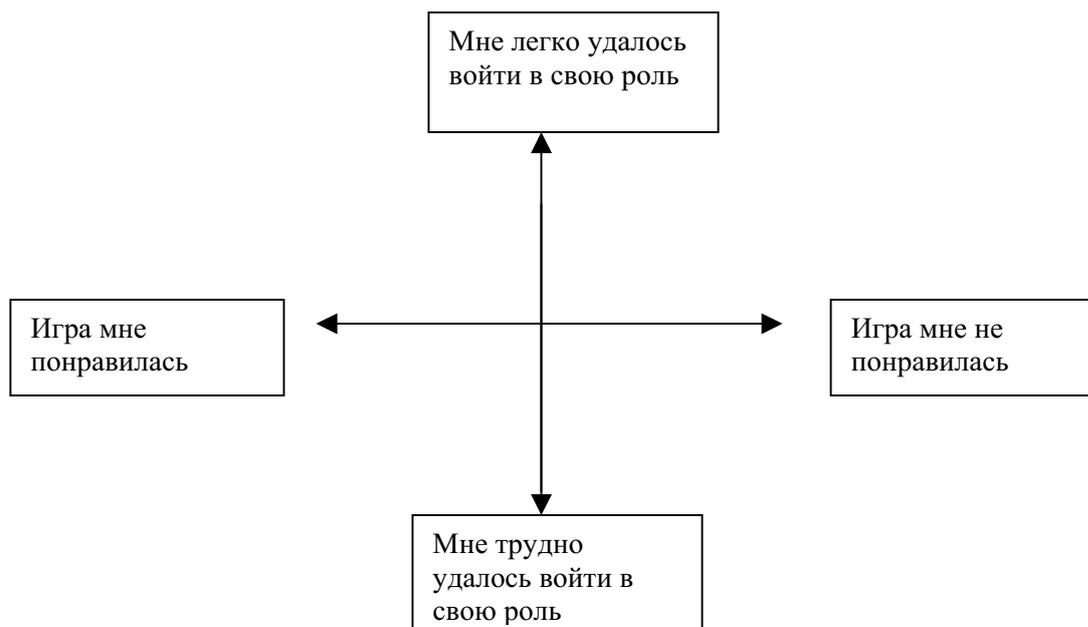
gulbarchyn.klein@t-online.de



Формуляр для подведения итогов игры «Интеррелигиозная компетенция»

1. Личный уровень

1.) Обозначьте крестиком, выбранное вами поле, в системе координат.



2.) Насколько мне понравилась своя роль?

Очень хорошо	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно	не понравилась
--------------	--------	-------------------	---------------------	----------------

3.) Смог ли я достичь свои цели?

все	почти все	некоторые	почти никакие	никакие
-----	-----------	-----------	---------------	---------

4.) Согласен ли я с результатами, достигнутыми на конференции ?

Да	Да, но с некоторыми ограничениями	не со всем	скорее всего нет	нет
----	-----------------------------------	------------	------------------	-----

5.) Достигнута ли по вашему мнению цель комитета в защиту мира?

да	в целом да	не совсем	скорее нет	нет
----	------------	-----------	------------	-----

II. Ход и содержание

1.) Удалось ли вам представить себя в этой фиктивной ситуации?

да	с некоторыми ограничениями	не очень	скорее нет	нет
----	----------------------------	----------	------------	-----

2.) Какова была сплочённость в вашей группе?

очень хорошей	хорошей	неважной	скорее всего плохой	плохой
---------------	---------	----------	---------------------	--------

3.) Каким был контакт с другими группами?

очень хорошим	хорошим	неважным	скорее всего плохим	плохим
---------------	---------	----------	---------------------	--------

4.) Хватило ли предоставленного в распоряжение времени?

Нет, игра продолжалась слишком долго	да, но игра была слишком долгой	да, время было хорошо рассчитано	да, но игра продолжалась не долго	нет, игра прошла слишком быстро
--------------------------------------	---------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------------

5.) Решить задачу было бы легче перед реальным фоном?

несомненно	возможно	не знаю	скорее нет	нет
------------	----------	---------	------------	-----

Planspiel „Religionen im Wettbewerb“

Liebe Spielleitung, Sie sind gleichermaßen Organisatoren wie Mitspieler des Planspiels. Alle Informationen, die Sie als Organisatoren brauchen finden Sie in dieser Tabelle. Als Mitspieler versetzen Sie sich in die Rolle der Krankenhausleitung. Auch für Sie gilt: Nehmen Sie sich ein paar Minuten vorher Zeit, sich in Ihre Rolle hinein zu versetzen. Denken Sie sich einen Namen aus, denken Sie über die Ziele Ihres Krankenhauses nach. Seien ungeduldig oder vermittelnd, aber lassen Sie vor allem der Dynamik der Plenumsdiskussion freien Lauf. Es gehört zur demokratischen Einstellung Ihres Krankenhauses, dass nicht nur Sie sondern das gesamte Plenum am Schluss abstimmen. Behalten Sie immer die Zeit im Auge! Und leiten Sie bestimmt zu den verschiedenen Spielphasen über. Auch Ihnen: Viel Spaß beim Spiel!

<p>Zeit:</p> <p>1 Tag (mindestens 4 Stunden)</p>	<p>Durch das Thema „Religionen im Wettbewerb“ verwirklichte Ziele</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sachwissen zu White Eagle und Universellem Leben - Bewusstwerdung eigener Stereotypen zu „Sekten“ - Klarere Auffassung zu Heil und Heilung <p>Zielgruppe: Jugendliche/Erwachsene</p>	<p>MATERIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Overhead-Projektor, Overhead-Folien + Folienstifte für Journalisten, Klebstoff, Schere - Internetzugang - Primärliteratur, Infomaterial der Religiösen Gruppen White Eagle (z.B. Buntausdruck des Internetauftrittes der White Eagle Lodge) und Universelles Leben (Infoprospekt des „Haus der Gesundheit“ Naturklinik Michelrieth) - Papier + Stifte, für die Selbstvorstellung der religiösen Gruppen über Grafik - Kopien der Religionsbeschreibungen und Arbeitsaufträge
	<p>Planspielleitung: Die Spielleitung sollte aus zwei Personen unterschiedlichen Geschlechts bestehen. Die Spielleitung übernimmt die Rolle der Leitung des KTNR (z.B. die Rollen Verwaltungsdirektor/in oder Pressesprecher/in des KTNR), was ihr die Möglichkeit verschafft, innerhalb des Spiels Einfluss zu nehmen auf den Verlauf.</p>	<p>Alle Teilnehmer haben bereits die Stellenausschreibung erhalten</p>

Ablauf		
Begrüßung → 5 Minuten	Einführung außerhalb des Spiels Freiwilligkeit der Teilnahme an dieser Methode, Was ist ein Planspiel, Einbettung des Themas „Wettbewerb der Religionen“ in gegenwärtige Religionssituation, Hier auch Zeitrahmen und groben Ablauf (zwei Spielphasen + Reflexion) angeben, um Orientierungsraster zu schaffen.	
Spiel		Zettel mit den Gruppennamen an die Wände hängen, davor die passenden Rollenskripte, Infozettel
Erste Spielphase → 10 Minuten	<u>Spielbeginn, Einstieg</u> Ziel: Stimmung setzen und das Szenario vorstellen Der Verwaltungsdirektor des KTNR (Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen) stellt sich selbst und seine Mitarbeiter(in) vor (Namen erfinden!) das Modellprojekt KTNR vor. Begrüßt die Teilnehmer des Planspiels und stellt das Szenario vor. Es ist wichtig, bereits spielerisch den Hintergrund zu entwickeln und eine gemeinsame Aufgabe zu kreieren.	Krawatte o.ä. für Verwaltungsdirektor Buntes KTNR-Logo als Namensschild der Planspielleitung
→ 10 Minuten	<u>Rollenverteilen:</u> Es werden fünf Gruppen gebildet (aufgrund von spontaner Neigung, Zettel mit den Gruppennamen hängen über den Raum verteilt an den Wänden, die Spielenden ordnen sich selbst zu, eventuell ein Nachverteilen durch die Spielleitung): <ul style="list-style-type: none"> - White Eagle - Universelles Leben - Patientenvertreter - Religionswissenschaftler - Journalisten 	Internet für Religionswissenschaftler Arbeitsblätter liegen aus: <ul style="list-style-type: none"> - „Arbeitsaufträge“ - „Info“ - „Originalmaterial“
→ 60 Minuten	<u>Einarbeitung in die Rollen</u> Jede der Gruppen zieht sich zurück (bestenfalls in einen eigenen Raum) und bekommt die Primärliteratur, den Internetzugang etc. mit den dazugehörigen Arbeitsaufträgen. Die Journalisten sollten die Mitglieder der religiösen Bewegungen gegen Ende dieser Phase in ihrer Rollenidentität interviewen.	Poster + Stifte, für die Selbstvorstellung der religiösen Gruppen über Grafik Logos (BILD, SZ, Zeitschrift für Religionswissenschaft) der Zeitungen für Journalisten-Presseausweis, Klebstoff, Schere
	<u>Einladen zu Bewerbungsgespräch</u>	Einladungsschreiben

PAUSE		
Zweite Spielphase → 10 Minuten	Gegenseitige <u>Vorstellung</u> der Religionen und der daraus erwachsenen Rollenfiguren Begrüßung durch die Klinikleitung Ein Mitglied der religiösen Gemeinschaft stellt diese anhand der Grafik vor. Nun stellen die Bewerber sich kurz vor.	
→ 50 Minuten	<u>Bewerbungsgespräch</u> In drei Durchgängen werden nacheinander die ausgeschriebenen Aufgabenbereiche mit den Bewerbern durchgesprochen Journalisten/Religionswissenschaftler/Patienten können jederzeit Zwischenfragen stellen („anheizen“, Daten aus ihrer Recherche wieder in den Blick bringen, Konkretisieren, gesellschaftliche Befürchtungen einbringen etc.).	Overhead-Folien + Folienstifte für Journalisten (Zeitungsnotiz)
Ende setzen	Journalisten verlesen ihre <u>Zeitungsnotiz</u> (die sie gegen Ende des Bewerbungsgespräches geschrieben haben). Die Krankenhausverwaltung, Journalisten, Religionswissenschaftler und Patientenvertreter <u>stimmen ab</u> , welcher Bewerber die Stelle bekommt. Bekanntgabe durch Pressesprecher des KTNR.	Zeitungsnotiz auf Overhead auflegen
Reflexion → 1 h		



Einladung zum öffentlichen Bewerbungsgespräch **am KTNR** (Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen) am 14.01.04

Sehr verehrte Patientenvertreter,

seit einigen Monaten erst gibt es in unserer Stadt das Modellprojekt eines KTNR. Ein wichtiges Ziel unserer Klinik ist die ganzheitliche Betreuung und Versorgung unserer Patienten.

Daher kommt der Besetzung der Stelle eines/einer spirituellen Begleiter/in große Bedeutung zu.

Wir möchten als moderne Einrichtung auf die gesellschaftliche Realität von vielen nicht-christlichen religiösen Bekenntnissen unter unserer Klientel reagieren.

Wir möchten Sie einladen, an dieser Profilbildung teilzunehmen!

Wir erhoffen uns von ihrer Teilnahme,

1. dass Sie Ihre spezifischen medizinischen Bedürfnisse als kritische Anfragen an die Bewerber einbringen und
2. dass Sie äußern, welche spirituellen Grundüberzeugungen Sie von einem spirituellen Begleiter/in erwarten bzw. welche Auffassungen für Sie absolut nicht in Frage kommen.

Die Verwaltungsdirektorin des KTNR



Der Patient Die Patientin



Erste Spielphase

Geben Sie sich einen Namen und ein Alter, einen Beruf und Familienstand! Welche Diagnose haben Sie (entweder eine psychosomatische Erkrankung oder eine, die eine Organtransplantation erfordert, bitte wählen!)? Wie lebt es sich mit Ihrer Krankheit? Wie sieht Ihr Alltag aus? Wie sehen ihre Lebenserwartungen und Vorstellungen von einem menschenwürdigen Sterben aus? Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und murmeln Sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich leide an ... Mein Alltag ist deswegen ... Ich habe Angst, dass... Bisher habe ich mit Ärzten die Erfahrung gemacht, dass ... Ich glaube Religion und Spiritualität können wichtig sein, weil ... Ich habe dieses Krankenhaus gewählt, weil Meine größte Sorge ist, dass... Meine größte Hoffnung ist, dass ...“

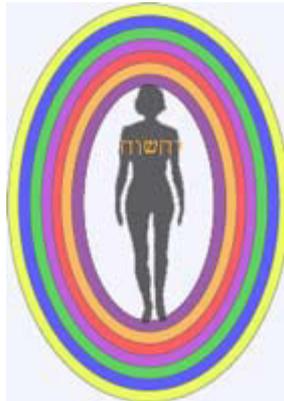
Stellen Sie sich nun den anderen Patienten vor. Es tut gut seine Krankheitsgeschichte einmal erzählen zu können! Warum sind die anderen in diesem Krankenhaus. Diskutieren Sie: Welche Begleitung wäre für Sie eine wirkliche Unterstützung? Notieren Sie Erwartungen an Ihren spirituellen Begleiter während Ihres Krankenhausaufenthaltes in folgenden Punkten:

- **Ritualbegleitung:** Welche lebensbegleitenden Rituale wünschen Sie?
- **Gesprächsangebot:** Welches Sinnangebot/ Orientierung wünschen Sie?
- **Beratung bei medizinischer Behandlung:** welche Haltung zu Maximaltherapie, Organtransplantation, psychosomatischer Erkrankung sollte ein spiritueller Begleiter einnehmen?

Arbeitsauftrag zweite Spielphase Auswahlgespräch:

Sie nehmen als Patientenvertreter am Auswahlgespräch des KTNR teil und haben jeweils eine Stimme bei der Besetzung der neuen Stelle.

Bitte bringen Sie Ihre Anliegen ein und versuchen Sie in Erfahrung zu bringen, wie die Bewerber auf ihre Bedürfnisse einzugehen gedenken!



Einladung zum öffentlichen Bewerbungsgespräch am KTNR (Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen) am 14.01.04

Sehr verehrte Pressevertreter,

seit einigen Monaten erst gibt es in unserer Stadt das Modellprojekt eines KTNR. Ein wichtiges Ziel unserer Klinik, ist die ganzheitliche Betreuung und Versorgung unserer Patienten.

Daher kommt der Besetzung der Stelle eines/einer spirituellen Begleiter/in große Bedeutung zu.

Wir möchten als moderne Einrichtung auf die gesellschaftliche Realität von vielen nicht christlichen religiösen Bekenntnissen unter unserer Klientel reagieren.

Wir möchten Sie einladen, an dieser Profilsuche teilzunehmen!

Wir erhoffen uns von ihrer Teilnahme,

1. dass Sie auch kritische Anfragen der öffentlichen Meinung zu den religiösen Gruppierungen unserer Bewerber in den Auswahlprozess einbringen und
2. die Öffentlichkeit über das Ergebnis informieren.

Die Verwaltungsdirektorin des KTNR



Erste Spielphase

**Liebe Journalisten/Innen,
recherchieren Sie den Hintergrund der White Eagle Lodge und des Universellen Lebens!**

Geben Sie sich zuerst eine Identität: Einige von Ihnen arbeiten für große Tageszeitungen, einige für die Boulevardpresse. Vielleicht ist auch der Kollege der Medizinischen Monatsblätter dabei? Sprechen Sie sich dazu kurz ab. Gehen Sie dann ein bisschen im Raum auf und ab und murmeln Sie vor sich hin: „Ich bin... Im Moment arbeite ich an.... Mich interessiert besonders.... Die Leser fragen sich, ob..... Mein Chef möchte gern, dass....“

Stellen Sie sich nun Ihren Kollegen noch einmal vor. Treten Sie kompetent auf, Siezen Sie sich. Sie stehen unter Zeitdruck! Arrangieren Sie sich mit Ihren Kollegen, wer zu welcher Gruppe recherchiert.

Ihnen steht das Internet zur Verfügung und gegen Ende der ersten Spielphase sind Interviews mit Mitgliedern der NRBs (Neue Religiöse Bewegung) empfohlen!

Arbeitsaufträge Journalisten/Innen, zweite Spielphase

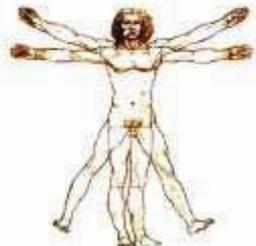
Was sagt die öffentliche Meinung über NRBs? Welche Hoffnungen vor allem aber auch Befürchtungen verknüpft der Durchschnittsdeutsche mit diesen Gruppierungen? Gerade der Bild-Journalist sollte dies in das Bewerbergespräch einbringen und nachfragen. Fragen Sie kritisch nach!

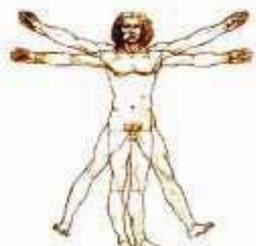
Ihr Redaktionseende rückt näher, Sie stehen unter Zeitdruck, so sehen Sie sich gezwungen schon gegen Ende des laufenden Auswahlgesprächs den Artikel für Ihre Zeitung zu schreiben. Zunächst wird eine kurze Notiz von Ihnen benötigt.

Sie können den folgenden Artikel fortführen (nur zwei Artikel bitte, max. 8-10 Zeilen):[auf einer Overheadfolie]

**Das KTNR bietet nun auch spirituelle
Begleitung!**

dpa. München. Heute wählte ein Komitee des
KTNR [...]

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p><i>Gesundheit heute</i></p>

 <p>Ausweis - PRESSE -</p>	<p>Süddeutsche Zeitung</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>
<p>SPIRITA Zeitschrift für Religionswissenschaft</p> <p>Ausweis - PRESSE -</p>	 <p>Ausweis - PRESSE -</p> <p><i>Gesundheit heute</i></p>



Der Religionswissenschaftler Die Religionswissenschaftlerin

Erste Spielphase

**Liebe ReligionswissenschaftlerInnen,
recherchieren Sie Informationen zu White Eagle Lodge und Universellem Leben!**

Sie arbeiten an einem Forschungsprojekt der Universität. Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und murmeln Sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich arbeite an ... Mich interessiert besonders ... Ich möchte überprüfen, ob ... Ich möchte besser verstehen, wie ...“

Stellen Sie sich Ihren Kollegen vor. Sie bilden das neue Forscherteam! Tauschen Sie Ihr Vorwissen aus und erzählen Sie dann anderen, was Sie besonders interessiert!

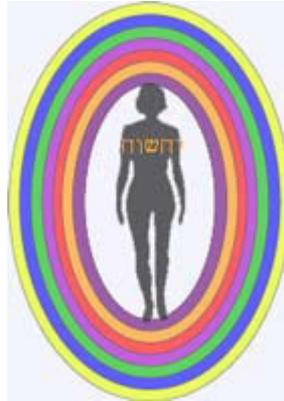
Sie sollen sich nun Informationen beschaffen über die beteiligten Religionsgemeinschaften (gegenseitige Absprache wg. Aufteilung) anhand von **Internetrecherche**

Selbstreflexion: Bedenken Sie bei Ihrer Recherche stets die „eigene Brille“, dh. Sie sollen auch die jeweiligen **persönlichen Einstellungen und Vorannahmen klären**, die Sie bereits zu den Religionsgemeinschaften haben oder nicht haben. (Welche Bilder, Assoziationen haben Sie bereits zu den konkreten oder allgemein zu „kleineren“ Religionsgemeinschaften?) Denken Sie auch daran, dass Informationen im Internet nicht sehr verlässlich sind und an der Wirklichkeit überprüft werden müssen!

Zweite Spielphase

Plenum: nach der Vorstellung der Religionsgemeinschaften und ihrer KandidatInnen sollen Sie **Fragen stellen**, die eine **religionswissenschaftliche Perspektive** widerspiegeln, dh. Sie bringen Ihre gesammelten **Informationen** mit ein in die **Diskussion**

Beobachterposition, d.h. Sie sollen versuchen, auch durch eine **wertneutrale Haltung** und **Metaperspektive** den Bewerbungsablauf mitzuverfolgen und gegebenenfalls **klärend einzugreifen**, z.B. aufzeigen, von welchen Prämissen in best. Haltungen/Stellungnahmen jeweils ausgegangen wird. In diesem Sinne haben Sie auch eine **Vermittler- und Mediatoren-Rolle**.



KTNR Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen

bietet zum 1. Dezember folgende Stelle an:

„Spirituelle/r Begleiter/in“

Ihr Aufgabenbereich in der Patientenbetreuung umfasst:

- **Ritualbegleitung:** Welche lebensbegleitenden Rituale bieten Sie an?
- **Gesprächsangebot:** Welches Sinnangebot/ Orientierung bieten Sie?
- **Beratung bei medizinischer Behandlung:** Ihre Haltung zu Maximaltherapie, Organtransplantation, Bluttransfusion?

Was können SIE unseren Patienten bieten?

Überzeugen Sie uns davon, warum wir genau Sie einstellen sollten. Welche Vorteile hat Ihre spirituelle Überzeugung? Und wie können Sie unseren Patienten auf geistiger Ebene damit helfen?



WHITE EAGLE

DIE GESCHICHTE:

- Grace Cooke („Minesta“): Medium für „White Eagle“ (seit ihren Kindertagen bis zu ihrem Tod 1979), den „großen Bruder“ in England (englischer Spiritismus)
- Einweihung der ersten Räumlichkeiten in London, Kensington 22. 2. 1936 (zuvor bereits Heilungs- Retreats in Burstow Manor)
- Erscheinung des ersten White Eagle- Buches „Illumination“ 1937
- Zentrale Lodge bis zum heutigen Tag und erster Tempel: „New Lands“ in südlich von London (Hampshire), 1967 (nach der präzisen Anweisung von White Eagle und durch Spenden erbaut)
- Erste „Tochter- Lodge“: 1947 in New Jersey, USA

„WHITE EAGLE“- der geistige Führer:

- Wie ein älterer Bruder, der Kraft gibt, geduldig ist, niemals kritisiert. Er hat immer eine Antwort voller Weisheit für jeden, der Fragen stellt.
- Dieser „ältere Bruder“ beschrieb sich Grace Cooke als „White Eagle“, also als eine seiner letzten Inkarnationen: als der Indianerhäuptling „Weißer Adler“ (historisch).
- Dadurch, dass er selbst den schwierigen Pfad des irdischen Lebens und die damit verbundenen Probleme kannte, gab er nie Anweisungen, die über die Kräfte der Bruder-/ Schwesternschaft hinausgingen.

DIE LEHRE:

- „White Eagle“ beschreibt einen Lebensweg, der verlangt das Bewusstsein zu verändern. Wichtig: äußere, materielle Dinge haben keine Macht über uns; Liebe ist es, die uns motiviert, die uns Kraft gibt und das Vertrauen in die geistige Welt macht uns stark.
- „White Eagle“ lehrt uns: wir sind zunächst Geist und zuletzt Körper. Deshalb müssen wir uns über die Macht unserer Gedanken, Wünsche und über die Macht unserer Lebenseinstellung bewusst werden, um in Frieden leben zu können.
- Außerdem lehrt er uns das Karma- Gesetz und den Glauben an Reinkarnation: nichts auf dieser Welt geschieht ohne Grund, alles hat seinen Sinn und alles macht sich bezahlt bzw. rächt sich- in diesem oder im nächsten Leben.
- Der göttliche Plan ist groß und nicht für uns Menschen überschaubar. Unser Beitrag zur Verbesserung der Situation auf dieser Erde: mit Liebe und Respekt uns selbst und anderen begegnen.

GEISTIGE HEILUNG:

- Die Art des Dienstes am Mitmenschen, der sich die „White Eagle- Lodge“ in ihrer Arbeit verschrieben hat. Jede Heilung wird in der Lodge unter „White Eagle’s“ Führung und seinen Anweisungen gegeben. Es erweckt und stärkt das innere Licht- das „Christusselbst“. Durch das „Aufwecken“ dieser Harmonie werden kranker Geist und Körper wieder gesund und mit neuer Kraft aufgeladen (wie ein Akku, der sich am universellen Stromnetz wieder Saft holt!); Heilkraft: Geschenk Gottes!
- Symbolik: der sechseckige Stern- die Vereinigung von dem Streben nach geistiger Kraft (Dreieck nach oben) und der Heilung durch Gott (Dreieck nach unten); Symbol der Vollkommenheit, nach der jede Seele strebt.

- Kontaktheilung: durch Handauflegen innerhalb eines Heilgottesdienst;
- Fernheilung: durch Gruppengebete und Gedankenprojektion der Heiler (Einweihung); hier wichtig: keiner darf gegen seinen Willen geheilt werden; Patient bekommt Info, wie man sich auf Heilung einstellt; diese Art der Heilung geschieht immer anonym!
- Hat nichts mit Glauben zu tun! Jeder „Hilfsbedürftige“, jeder der sich nach Stärkung sehnt ist willkommen und wird „behandelt“.
- Methode: Heilung durch Senden des Christuslichts, welches Erneuerung und Heilung in sich birgt; im Gottesdienst werden Engel der Heilung durch die Heiler angerufen und gebeten den Patienten zu helfen. Der Heiler fungiert hier nur als Kanal durch den die Heilung stattfindet (erlernt das „Handwerkszeug“ durch bestimmte Einweihung)! Das reine weiße Licht wird wie durch ein Prisma gebrochen und auf die jeweiligen Chakren des Patienten in Form von Farbstrahlen gerichtet.

KRANKHEIT:

- Entsteht durch Disharmonien auf mentaler Ebene, der Kontakt zur geistigen Welt, zu Vater- Mutter- Gott ist unterbrochen. Der Geist richtet sich nicht mehr auf das Wesentliche im Leben: Liebe, Toleranz, Respekt und Mitgefühl.
- Oft nehmen wir auch aus früheren Inkarnationen Negatives mit in dieses Leben und müssen es jetzt verarbeiten. Auch aus dieser Problematik können entsprechende Krankheitsbilder entstehen, die es zu lösen gilt.
- => Die Heilung kann helfen, Kraft zu bekommen, um den Alltag wieder meistern zu können.



WHITE EAGLE

Erste Spielphase

Liebe Anhänger und Anhängerinnen von White Eagle,
wir freuen uns über Ihr Interesse an unserer Stelle im KTNR, dem „Krankenhaus der
Toleranz für neue Religionen“.

- **Lesen** sie die Informationsbroschüren Ihrer Gemeinschaft. Geben Sie sich zuerst eine **Identität** als Mitglied der Gemeinschaft:
zum Beispiel ein Heiler, ein Heiler in der Ausbildung, eines Mitglied, welches über eine Heilung zu der Gemeinschaft gekommen ist, sein! Gehen Sie ein bisschen im Raum auf und ab und murmeln sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich glaube ... Ich arbeit als....“
- Geben Sie sich einen **Namen**, der Ihre Zugehörigkeit zu dieser Gemeinschaft deutlich macht, z.B. – **Eagle!** Basteln Sie ein Namensschild und stecken Sie es sich an.
- Stellen Sie sich nun Ihren Glaubensbrüdern und –schwestern vor. Reden Sie mit ihnen über religiöse Themen und diskutieren Sie insbesondere Ihre Ansichten über Gesundheit und Heilung.
- Wer kann als Kandidat die **Aufgaben einer/s Spirituellen Begleiters/in** auf der Basis Ihres Glaubens am besten erfüllen und sich für die Stelle bewerben?
- Bereiten Sie eine Präsentation vor: Gestalten Sie dazu eine **Grafik in Form eines Plakats** (z.B. „Die drei Säulen unserer Lehre“ oder „Pyramide unserer wichtigsten Überzeugungen“)! Das ist die Gelegenheit auf sich aufmerksam zu machen, und zu vermitteln worum die Stelle gerade an Sie gehen sollte! Bereiten Sie dazu ein paar Argumente vor!

Zweite Spielphase: Bewerbungsgespräch

Im Plenum stellt sich Ihre Religionsgemeinschaft mit Hilfe der Grafik kurz vor.

Danach stellt sich die/der Bewerber/in für die Stelle der/des Spirituellen Begleiters/in vor, v.a. die spezifischen Konzepte zu Krankheit und Heilung, sowie Sinnangebot der Religionsgemeinschaft.

Beim Bewerbungsgespräch müssen Sie als Bewerber oder einfach nur Mitglied noch viele Fragen beantworten, die Ihnen die Krankenhausverwaltung, Patient, Journalisten und Religionswissenschaftler stellen! Seien Sie auf alles gefasst, aber lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen.

Heilung bei White Eagle

GEISTIGE HEILUNG wird in der Lodge unter White Eagles Führung und nach seinen Anweisungen gegeben. Heilung erfolgt durch Handauflegen - als **Kontaktheilung** - innerhalb eines Heil-Gottesdienstes, und auch durch Gruppengebete und Gedankenprojektion - als **Fernheilung** - hauptsächlich in Fernheilgebetsgruppen. Diese Arbeit wird bereits seit Eröffnung der Lodge im Jahre 1936 durchgeführt. Beide Arten der Heilung haben sich als ausgesprochen wirkungsvoll erwiesen.



Die geistige Heilung sollte nicht mit Glaubensheilung verwechselt werden. Auch viele Heilungssuchende, die vorher sagten, dass sie nicht gläubig seien, erhalten wunderbare Hilfe. Durch die magische Kraft des Gebetes kann jede Seele, die bereitwillig versucht, sich auf die Heilungsstrahlen einzustimmen, im Glauben gestärkt sowie mit neuer Hoffnung und mit Verständnis erfüllt werden.

Geistige Heilung erweckt und stärkt das innere Licht - das Christusselbst - das allmählich die Herrschaft übernimmt und vermehrte mentale und emotionale Harmonie mit sich bringt, den kranken Körper wieder herstellt und mit neuer Kraft auflädt. Geistige Heilung bringt zuerst die Seele wieder in Harmonie und danach den Körper.

FERNHEILUNG

Jedem Heilungssuchenden wird auf Anfrage ein Informationsblatt zugesandt, das beschreibt, wie man sich einstimmt und für die Heilkraft empfänglich wird. Da die Fernheilung ein sehr realer und machtvoller Faktor im Seelenleben ist, sollte kein Heilungssuchender gegen seinen Willen auf eine Fernheilungsliste gesetzt werden.

In der Regel ist es auch viel wirkungsvoller, wenn der Heilungssuchende von der Fernheilung weiß und mitarbeitet. Das ist natürlich nicht möglich, wenn es dem Hilfesuchenden außerordentlich schlecht geht oder er geistig verwirrt ist. In solchen Fällen sollten Freunde oder Verwandte es jedoch respektieren, wenn die tiefen Überzeugungen des Heilungssuchenden ihres Wissens nach einer Einwilligung zur Fernheilung entgegenstehen.

Heilungssuchende sollten nicht um geistige Heilung von verschiedenen Quellen bitten; denn das ist, als wollten sie verschiedene Radioprogramme gleichzeitig einstellen. Das kann der Seele eher Verwirrung als Harmonie und Heilung bringen.

Falls Sie Fernheilung empfangen möchten, schreiben Sie bitte einen Brief mit einer kurzen Schilderung ihres Gesundheitszustandes an die untenstehende **Kontaktadresse**. Bitte fügen Sie zwei frankierte und an Sie selbst adressierte Briefkuverts bei.



KONTAKTHEILUNG

Kontaktheilung ist ein sehr schönes Erlebnis, weil sie in einer Atmosphäre wirklichen Friedens und mit wenig Zutun des Betreffenden stattfindet. Der geistige Kontakt ist das Wichtigste. Kontaktheilung wird im Rahmen eines Gottesdienstes gegeben, z.B. im Weißen Tempel auf New Lands (Liss) und in der London Lodge, aber auch in vielen White Eagle Tochterlodges und Gruppen überall auf der Welt: in Deutschland im **White Eagle Centre Deutschland e.V.** (Germering, bei München) oder bei einzelnen White Eagle Gruppen. Falls Sie Kontaktheilung erhalten möchten, wenden Sie sich bitte an untenstehende **Kontaktadresse**.

GIBT ES EINE GEBÜHR FÜR DIE GEISTIGE HEILUNG?

Es gibt keine besondere Gebühr für die geistige Heilung. Die nach White Eagle ausgebildeten Heiler setzen freiwillig und ehrenamtlich ihre Zeit und Kraft ein. Allerdings wird die allgemeine Organisation und Aufrechterhaltung der Heilarbeit zunehmend teurer. Aus diesem Grund wird jede materielle Zuwendung, die Ihnen möglich erscheint, dankbar angenommen.

Für eventuelle Spenden – auch für geistige Heilung – können Spendenbescheinigungen ausgestellt werden!

Andererseits möchten wir nicht, dass bedürftige Heilungssuchende die Heilung abbrechen, nur weil sie sich nicht materiell erkenntlich zeigen können. Es gibt andere Wege, die Wertschätzung für die empfangene Hilfe zum Ausdruck zu bringen, etwa durch Beteiligung am Aussenden des Lichts zu den Stunden von 3, 6, 9 und 12 Uhr, oder indem Sie in einer Fernheilgruppe mitwirken. Bitte fragen Sie nach unserem Faltblatt *“Es gibt etwas, das Du tun kannst - jetzt”* (über das Aussenden des Lichts alle 3 Stunden) oder nach genaueren Informationen über das Mitwirken in einer Fernheilgruppe, falls Sie dies möchten.



Quelle:

<http://www.whiteeagle.de/whiteeagle.html> [Stand: 22.05.06]



Universelles Leben

Informationsblatt



Entstehung / Geschichte:

- 1970 Gründungsfiguren: Frankfurter Notar Dr. Hofman, Anhänger des Maharishi Mahesh Yoga und Gabriele Wittek (nach Tod der Mutter Visionen eines „Bruder Emanuels“, Jesus Christus)
- 1975 geistige Vorträge, Formierung der Gruppe „HEIMHOLUNGSWERK JESU CHRISTI“
- 1980 „Innere-Geist-Christus-Kirchen“ (neue Interpretationen der Bergpredigt, des Vaterunser
(seit Ende 90er „Treffen aller Gottsucher / Kosmische Lebensschule)
- 1984 Umbenennung in „UNIVERSELLES LEBEN“ (UL)
Aufbau von „Christusbetrieben“ „Wir sind für Sie da – Dienstleistungs GmbH“
- 1987 Leitungsgremium „URGEMEINDE NEUES JERUSALEM“
- 1995 „BUNDGEMEINDE NEUES JERUSALEM“ aus 800 „Geschwistern“

Die Organisation tritt unter verschiedenen Namen auf und verfügt zudem über ein weitreichendes Netzwerk, das zahlreiche Lebensbereiche umfasst: u.a.

Kulturträgervereine (Kultur im Leben und Denken e.V., Studenten im Universellen Leben e.V., u.a.)

Politische Partei (Urdemokraten für Recht und Freiheit)

Nachrichtenagentur (CNA – Christliche Nachrichten Agentur)

Medienorgane „Christusstaat“, später „Das Weiße Pferd“, „Das Friedensreich“

Gewerbe / Firmen: Christusbetriebe (z.B. ökologische Agrarbetriebe Gut zum Leben GmbH)

Medizinische Einrichtungen: Naturheilklinik in Michelrieth

Die Kerngemeinde umfasst ca.1000 Personen, dazu kommen ca.4000 feste AnhängerInnen.

Mitgliederzahlen: Deutschland ca 40.000, weltweit ca. 100.000 (Stand 1997)

Zentrum des Universellen Lebens ist in Würzburg.

Gründerin: Gabriele Wittek

An der Spitze der Glaubensgemeinschaft steht nach wie vor Gabriele Wittek, welche sich als „Prophetin der Jetztzeit“, „Botschafterin und Sprachrohr Gottes“, als „das größte Gottesinstrument nach Jesus von Nazareth“ sieht. Durch ihre Offenbarungen würden frühere Offenbarungen in Judentum und Christentum erklärt, berichtigt und vertieft; sie selbst

versteht sich als „das absolute Gesetz“ nicht nur für ihre AnhängerInnen, sondern für die ganze Welt.

Grundzüge der Lehre:

UL versteht sich als weltweite urchristliche Bewegung, welche die Institution Kirche ablehnt und sich auf Freiheit und den Inneren Weg beruft, der durch die Prophetin vermittelt wird.

Gnostische Aspekte zeigen sich in dem Mythos über ein ursprüngliches „Vater-Mutter-Prinzip“, welches zu zwei Dritteln aus positiver (Gott Vater, Sohn Christus) und zu einem Drittel aus negativer Energie bestand. Das Dual, Satana, das als erstes weibliches Wesen keinen Anteil an der Urkraft hatte und aus Neid ein eigenes Reich gründen wollte, fiel über sieben Fallebenen und materialisierte sich. Menschen gelten ebenso als Fallwesen, deren weitere Degeneration erst die Inkarnation Christi aufgehalten werden konnte, und deren Erlösung nun durch das UL vollendet werden soll.

Wesentlicher Bestandteil der Lehre ist ein mit der Vorstellung von Reinkarnation und Karma verbundenes Entsprechungsdenken und der Gedanke einer „göttlichen Buchhaltung“. Aufgrund einer menschlichen Kollektivschuld rechnet UL mit dem baldigen Eintreffen endzeitlicher Katastrophen sowie dem darauffolgenden 1000jährigen Friedensreich und der Wiederkunft Christi im Geiste. In Bezug auf das individuelle Karma soll über einen siebenstufigen „Inneren Weg“ das Bewusstsein geläutert werden und den Menschen nach möglichst wenigen Wiedergeburten in die ursprüngliche Einheit mit Gott zurückführen. Schritte auf diesem Weg sind u.a. die Überwindung des Individuellen, Verinnerlichung der Lehre, strenger Vegetarismus.

Konzepte von Krankheit und Heilung:

Entsprechend dem Gesetz von Ursache und Wirkung werden Krankheiten, Schicksalsschläge und Naturkatastrophen als Resultat von früherem menschlichen Fehlverhalten der Betroffenen oder auch als „innere Disharmonie“ interpretiert. Jeder Krankheit und auch dem Tod wird somit der Sinn zugesprochen, dass dadurch Schuld abfließen kann.

Die Behandlungskonzepte von UL nahen Kliniken spiegeln dies wider:

die drei Haupttherapie-Prinzipien umfassen erstens eine Entspannung des Nervensystems, zweitens Entgiftung/Entschlackung, sowie drittens den Wiederaufbau, der alle körperlichen und seelischen Bereiche des Menschen umfasst.

Zur dieser Ganzheitsheilung von Körper und Seele gehören auch „Organansprachen“ und „Glaubensheilung“ (Heilmeditationen, Fernheilung, „Christus als der innere Arzt und Heiler“

Quellen:

www.ezw-berlin.de-Kurzinfos [31.07.03]

www.relinfo.ch/ul/info.html [31.07.03]

www.michelrieth.de [12.12.03]

www.naturklinik.com [12.12.03]



Universelles Leben



Erste Spielphase

Liebe AnhängerInnen des Universellen Lebens,

wir freuen uns über Ihr Interesse an unserer Stelle im KTNR, dem „Krankenhaus der Toleranz für neue Religionen“.

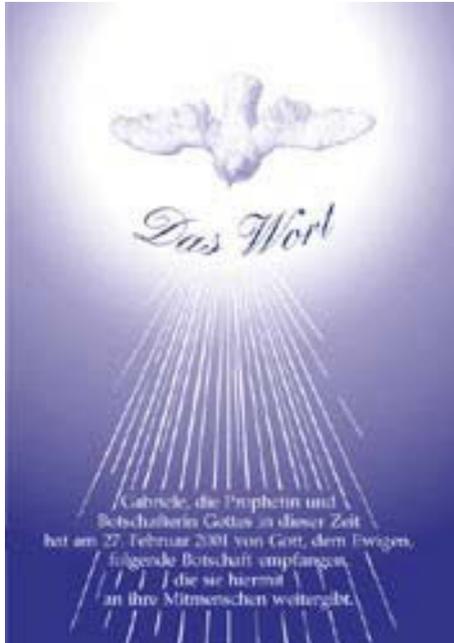
- **Lesen** die Informationen (Primärquellen) ihrer Gemeinschaft. Machen Sie sich mit Ihrer neuen **Identität** als Mitglied der Gemeinschaft vertraut: Sie können zum Beispiel ein/e Ärztin/Arzt, Masseur/in, Landwirt/in der Neuen Gemeinde Jerusalem sein oder als Hausmeister/in in einer der Wohngemeinschaften auftreten. Wer sind Sie, was denken, fühlen sie? Wie sieht Ihr Alltag aus? Laufen Sie ein bisschen durch den Raum und murmeln sie vor sich hin: „Ich bin ... Ich glaube Ich arbeite als“
- Verbinden Sie dies mit einem **Namen**, der Ihre Zugehörigkeit zu dieser Gemeinschaft deutlich werden lässt, z.B. – **Univers**. Basteln Sie ein Namenschild und stecken Sie es sich an.
- Stellen Sie sich nun Ihren Glaubensbrüdern und Schwestern vor. **Sprechen** Sie mit ihnen über religiöse Themen und **diskutieren** sie insbesondere Fragen über Gesundheit und Heilung. Dabei Sie sich selbstverständlich nur mit Ihren neuen Namen an.
- Legen sie gemeinsam fest, wer von Ihnen ein **Kandidat** für die **Aufgaben einer/s Spirituellen Begleiters/in** auf der Basis Ihres Glaubens am besten erfüllen kann und sich um die Stelle bewerben soll!
- Bereiten Sie eine Präsentation Ihrer Gemeinschaft vor! Gestalten Sie dazu eine **Grafik** in Form eines Plakats (z.B. „Die drei Säulen unserer Lehre“ oder „Pyramide unserer wichtigsten Überzeugungen“)! Damit stellen Sie sich anschließend in der Vorstellungsrunde vor. Das ist eine gute Gelegenheit auf sich aufmerksam zu machen und zu demonstrieren, warum gerade Sie die Stelle besetzen sollten. Bereiten Sie hierfür ein paar Argumente vor.

Zweite Spielphase: Bewerbungsgespräch

Im Plenum stellt sich Ihre Religionsgemeinschaft mit Hilfe der Grafik kurz vor. Danach stellt sich die/der Bewerber/in für die Stelle der/des Spirituellen Begleiters/in vor, v.a. die spezifischen Konzepte zu Krankheit und Heilung, sowie Sinnangebot der Religionsgemeinschaft.

Beim Bewerbungsgespräch müssen Sie als Bewerber aber auch als einfaches Mitglied noch viele Fragen beantworten, die Ihnen die Krankenhausverwaltung, Patient, Journalisten und Religionswissenschaftler stellen! Seien Sie auf alles gefasst, aber lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen.

Die Botschaft des Schöpfers



Gabriele, die Prophetin und Botschafterin Gottes in dieser Zeit, hat am 27.2.2001 von GOTT, dem Ewigen, folgende Botschaft empfangen, die sie hiermit an ihre Mitmenschen weitergibt:

Der Schöpfer:

Ich Bin der Gott Abrahams, der Gott Isaaks und der Gott Jakobs. Ich Bin der Gott aller wahren Propheten.

Ich, GOTT, der Allmächtige, erhebe Meine Stimme durch Meine Prophetin und Botschafterin und richte sie an die Menschheit.

Hört auf, eure Mitgeschöpfe, die eure Tiergeschwister sind, zu verzehren!

Hört auf, sie zu quälen durch Tierversuche und durch Freiheitsentzug, indem ihr sie in Ställen haltet, die tierunwürdig sind! Tiere lieben die Freiheit, ebenso wie ihr, die Menschen.

Hört auf, Kleinsttiere, das Bodenleben, zu töten durch künstliche Düngemittel, auch durch Exkremete und dergleichen!

Hört auf, Wälder abzuholzen, abzubrennen und den Tieren in Wald und Flur den Lebensraum zu nehmen. Gebt ihnen ihren Lebensraum, Wälder, Felder und Wiesen, zurück; anderenfalls wird euer Schicksal, das ihr euch selbst auferlegt habt, euer Haus und Hof und eure Ernährungsquellen wegnehmen durch weltweite Katastrophen, die ihr selbst geschaffen habt durch euer Verhalten gegen das Leben, gegen die Reiche der Natur, einschließlich der Tiere.

Sollten die Menschen Meine Worte abermals dem Wind übergeben, dann wird für sie der Sturm, das weltweite Schicksal, einsetzen und die Menschen zu Hunderttausenden hinwegraffen – zum einen durch weltweite Katastrophen, zum anderen durch Krankheiten, die ähnlich wie Seuchen über sie hereinbrechen und die sie durch ihre Abkehr von jeglicher geistigen Ethik und Moral den Tieren auferlegt haben, die sie derzeit zu Tausenden verbrennen. Wer nicht umkehrt, dem wird es ähnlich ergehen.

Mein Wort ist gesprochen. Die weltweite Apokalypse ist im Gange. Wer nicht hören will, wird in immer kürzeren Abständen seine geschaffenen Ursachen als Wirkungen fühlen. Ich habe die Erde mit ihren Pflanzen, Tieren und Mineralien zu Mir erhoben. Wer weiterhin an die Mutter Erde mit all ihren Lebensformen Hand anlegt, der wird die Wirkungen spüren. Hört auf, zu quälen, zu töten und zu morden!

Hört auf, ihr Menschen, mit eurem bestialischen Verhalten, das ausschließlich euch trifft und kein anderes Wesen; denn was ihr den Geringsten eurer Mitgeschöpfe antut, das tut ihr Mir an und euch selbst.

Es ist genug! Kehrt um, sonst setzt sich die Ernte fort, die eure Saat ist.

ICH BIN der ICH BIN, immer Derselbe, gestern, heute und morgen, in alle Ewigkeit.



Liebe Kundin, lieber Kunde!

Sie fragen sich womöglich, wie es zu diesem doch ungewöhnlichen Firmennamen "**Gut zum Leben**" gekommen ist und welches Gedankengut dahinter stehen mag.

Vor mehr als 20 Jahren begannen einige Wenige einem Aufruf zu folgen. Ihr Ziel war es, und dies hat Gültigkeit bis in die Gegenwart, die Gebote Gottes, die als Essenz in den Zehn Geboten des Mose und der Bergpredigt des Jesus von Nazareth zu finden sind, ernst zu nehmen und in die Tat umzusetzen. Damit leiteten sie, lange bevor man von der ökologischen Landwirtschaft sprach und andere darin eine lukrative Geldquelle entdeckten, eine viel beachtete Wende, die manche Entbehrung und Missgunst mit sich brachte, ein!

Sie begannen damit, die goldene Regel der Bergpredigt "**Was du nicht willst, das man dir tu´, das füg´ auch keinem andern zu**"

anzuwenden. Und das nicht nur gegenüber ihren Mitmenschen, sondern auch und gerade gegenüber der Mutter Erde, also gegenüber der Natur und den Tieren. „**Gut zum Leben**“ zu sein, ist also das erklärte Anliegen unseres Betriebes.

Aus dieser Einstellung entstand eine besondere Art des Anbaus und der Landwirtschaft, nämlich

- > ohne Nutztierhaltung
- > ohne Mist und Gülle

- > ohne Kunstdünger
- > ohne Pestizide.

Darüber hinaus gönnen die Landwirte den Feldern jedes dritte Jahr eine Ruhepause – so wie wir Menschen auch etwa ein Drittel unserer Zeit ruhen. In Verbindung mit dem Verzicht auf Chemikalien und Genmanipulation ist diese Dreifelderwirtschaft, die unsere Ur-Großväter noch kannten, eine äußerst schonende Bewirtschaftung der Felder, die nicht fordert, sondern fördert.

Die Folgen sind

- > aktiver Tierschutz, also die Achtung vor den Tieren als Mitgeschöpfe
- > Schonung der so wichtigen Mikroorganismen des Bodens
- > Erhaltung sauberen Grundwassers
- > intakter Lebensraum für Pflanzen und Tiere und damit auch für den Menschen.

Unabhängig von den uns selbst gesteckten Qualitätsanforderungen sind unsere Produkte **kontrolliert biologisch (kbA)** und werden regelmäßig von der **Öko-Kontrollstelle DE 037** überprüft.

Liebe Kundin, lieber Kunde! Wenn Sie wollen, können Sie sich unseren vielen treuen Kunden anschließen und sich ebenso mit unseren **Lebens-**mitteln, die zu Recht so genannt werden, ernähren. Wir dürfen immer wieder erfahren, dass die Natur der beste Lebensmittelhersteller ist. Sie braucht keine Geschmacksverstärker und keine manipulative Veränderung durch den Menschen. Die Schmackhaftigkeit unserer Lebensmittel beweist es!

Kommen Sie in eine unserer → **Einkaufsquellen** in Ihrer unmittelbaren Nähe und probieren sie selbst: z.B. herzhafte Spessart-Brote mit dem lebendigen Keimling aus der → **Lebe Gesund Steinmühle**, schmackhafte vegetarische Brot-Aufstriche, feine Teigwaren, leckere Gourmet-Soßen oder frisches heimisches Obst und Gemüse mit dem Urgeschmack! Und die vielseitigen → **Rezepte** helfen Ihnen, Ihre Speisen wertvoll und abwechslungsreich zu gestalten.

Durch den Kauf unserer Lebensmittel leisten Sie ganz persönlich einen aktiven Beitrag zu Natur- und Tierschutz. Ihre Gesundheit, die Natur, die Tiere und die kommenden Generationen danken es Ihnen!

Ihr „**Gut zum Leben**“-Team

PS:

Sollte Ihnen der Weg zur nächsten Einkaufsquelle zu weit sein, dann wenden Sie sich doch einfach an den → **Lebe Gesund! Versand**. Er liefert Ihnen gerne unsere Lebensmittel auch nach Hause.

Quellen:

<http://www.gutzumleben.de/index.html> [Stand: 22.05.06]

<http://www.universelles-leben.org/deutsch/index.html> [Stand: 22.05.06]

Unser Konzept

Das Behandlungskonzept ist eine langjährig bewährte Synthese aus erprobter Naturheilkunde und Verfahren der konventionellen Medizin in Diagnostik und Therapie. Dies geschieht auf der Basis der Heilverfahren nach christlichen Ur-Heilweisen.

Das therapeutische Ziel ist eine Aktivierung der Selbstheilungskräfte des Organismus. Dies wird realisiert durch drei Haupttherapie-Prinzipien: Entspannung des Nervensystems, Entgiftung / Entschlackung und ein Wiederaufbau, der alle seelischen und körperlichen Bereiche des Menschen umfaßt.

Ganzheitsheilung für Seele und Körper - Heilung über das Nervensystem

1. Entspannung des Nervensystems

Ein entspanntes Nervensystem ist die Basis für eine gesunde Funktion und ein geordnetes Zusammenspiel aller Organe und Bausteine unseres Körpers.

Nur im Zustand der Entspannung sind diese aufnahmefähig für heilende Impulse durch Medikamente, Mikronährstoffe, ja sämtliche Therapien.

Beim modernen Menschen ist das Nervensystem durch eine Vielzahl von belastenden Faktoren hochgradig angespannt. Daher beginnt die Therapie in unserem Haus der Gesundheit, unabhängig vom Schweregrad einer Erkrankung, immer mit einer Entspannung des Nervensystems. Dies geschieht durch möglichst natürliche Mittel, ggf. auch durch Infusionen, Akupunkturbehandlungen, physikalische Therapien, Einreibungen, Wickel und Auflagen, durch gymnastische Übungen und mentale Entspannungsmethoden - alles in einer ruhigen, harmonischen Atmosphäre.

2. Entgiftung und Entschlackung

Ist der Organismus auf diese Weise vorbereitet, erfolgt die zweite Stufe der Behandlung, die Entgiftung und Entschlackung des Organismus. Hierbei werden u.a. Toxinbelastungen im Körper, wie z.B. nach Infektionen, durch Einfluss von Schwermetallen, durch chemische Giftstoffe und durch schädigende Einflüsse von Zusatzstoffen in Nahrungsmitteln berücksichtigt; aber auch Ernährungs-

HG NATURKLINIK MICHELRIETH

Fachklinik für ganzheitliche Heilweisen

und Lebensgewohnheiten, die der Erkrankung ursächlich zugrunde liegen können, werden beachtet. In die Therapie werden alle Elemente der Natur mit einbezogen, unter Berücksichtigung des spezifischen Lebensraumes und der Zellstruktur des Patienten, denn nur so kann der Naturkörper Mensch wieder gesunden.

3. Wiederaufbau

Im Anschluss daran beginnt der Wiederaufbau des Körpers. Die Organe werden gekräftigt und gestärkt, die Selbstheilungskräfte aktiviert, und der Patient kann sich erarbeiten, wie er sich in seinem Alltag zu Hause verhalten sollte, um die Gesundheit weiter zu fördern und zu stabilisieren. Eine entsprechende Beachtung finden selbstverständlich auch die psychischen und biographischen Krankheitsfaktoren des Patienten, denn »Krankheit ist immer das Symptom innerer Disharmonie«.

In jeder Phase der Therapie nehmen sich die Ärzte Zeit, den Patienten ausführlich über den aktuellen Gesundheitszustand und die vorgeschlagenen Therapien, deren Aussichten sowie die möglichen Entwicklungen der Krankheit zu informieren. Mit ihm

als eigenverantwortlichem Partner zusammen werden die Möglichkeiten sorgfältig abgewogen. Auch alle anderen Mitarbeiter des Hauses geben ihr Bestes, um dem Patienten den Aufenthalt so angenehm und erfolgreich wie möglich zu gestalten.

4. Aktive Lebensgestaltung

Spannungszustände in Beruf und Familie, Stress oder Ängste haben bei vielen Krankheiten einen erheblichen Stellenwert. Oftmals ist eine Besserung oder Gesundung nur möglich, wenn man krankmachende Denk- und Verhaltensmuster erkennt und ändert. Daher besteht die Möglichkeit, mit erfahrenen Ärzten, Therapeuten und Lebensberatern Lösungsansätze zu erarbeiten, um Stress, Ängste, Sorgen und Konflikte im Leben abzubauen. Orientierungshilfe können hier die praktischen

Lebensregeln der Zehn Gebote Gottes und der Bergpredigt des Jesus von Nazareth sein, die urchristlichen Lebensregeln für Glück, Zufriedenheit, Freiheit und Gesundheit.

Der kranke Mensch ist also aktiv an seinem Heilungsprozess beteiligt. Nur wer in seinem Leben und Denken zu Veränderungen bereit ist, kann letztlich auf dem Weg zur Gesundheit Fortschritte machen.

Wir, das gesamte Team der HG Naturklinik Michelrieth, sehen uns als ein Begleiter auf dem Weg zur Gesundheit, nicht nur während des Aufenthaltes in unserem Haus. Wenn der Patient wieder zu Hause ist, stehen wir ihm auch weiterhin für alle seine Fragen und Sorgen, die seine Gesundheit betreffen, mit Rat und Tat zur Seite.





Unser Konzept

5. Vegetarische Ernährung

Von Hippokrates stammt der sinngemäße Ausspruch: »Lass deine Nahrung deine Medizin sein.« Seit Tausenden von Jahren ist der Einfluss der Ernährung auf Gesundheit und Wohlbefinden bekannt. Auch neueste Forschungen bestätigen dies.

So lassen sich oftmals chronische Schmerzzustände durch eine tierisch-eiweißfreie Ernährung, das heißt eine Ernährung ohne Fleisch, Fisch und Milchprodukte, ganz deutlich reduzieren, denn einige Schmerzstoffe produziert der Körper aus tierischem Eiweiß. Sogenannte sekundäre Pflanzenstoffe sowie die stark antioxidative Wirkung insbesondere biologisch angebaute Nahrungsmittel gewinnen immer mehr an Bedeutung.

In der HG Naturklinik Michelrieth haben wir eine vegetarische Küche mit gesunden und »sauberen« Produkten aus friedfertigem Anbau. Das bedeutet: Landwirte bauen die Lebensmittel ohne jegliche tierische Produkte an, also auch ohne Mist und Gülle, ohne Hornspäne, ohne Knochenmehl usw. Denn wie soll der Mensch gesund werden oder bleiben, wenn er über die Nahrung immer wieder schädigende Substanzen zu sich nimmt? Vegetarisch essen ist gesund und verwöhnt den Gaumen. Wir geben unsere Erfahrungen in der feinen vegetarischen/veganen Küche gerne an Sie weiter!

Außerdem werden auch Schulungen angeboten zu einer gesunden Lebensführung und Ernährungsweise im Sinne der Ordnungstherapie.

HG NATURKLINIK MICHELRIETH

Fachklinik für ganzheitliche Heilweisen

Unsere Bereiche

Akut-Bereich

In unserem Akut-Bereich behandeln wir jene Krankheitsbilder, die eine intensive und permanente ärztliche Betreuung und Überwachung erfordern und die aufgrund ihres Schweregrades nicht ambulant behandelt werden können.

Haupt-Indikationen: Allergien, Herz-Kreislauf- und Lungenerkrankungen, Hauterkrankungen, Erkrankungen des Bewegungsapparates, akute und chronische Schmerzen, psychosomatische Erkrankungen, Tumorerkrankungen.

Rehabilitation und Anschlussheilbehandlung

In unserer Abteilung für Rehabilitation und Anschlussheilverfahren können Patienten behandelt werden, die z.B. im Anschluss an eine akute Erkrankung weitere intensive ärztliche und therapeutische Betreuung benötigen (Anschlussheilbehandlung) oder für die eine Verbesserung der Organ- und Lebenssituation angestrebt wird (Rehabilitation). Auch hier arbeiten hochqualifizierte und umfassend ausgebildete Therapeuten mit den Ärzten, Psychologen und Lebensberatern zusammen. Wesentlich ist die aktive

Mitarbeit des Patienten. Sie können in speziellen Patientenschulungen (z.B. Maßnahmen zur Gesundheitsbildung) sowie in psychologischen Gesprächen erlernen, wie Sie Ihre Krankheit besser bewältigen können.

Haupt-Indikationen: Erkrankungen der Atemwege, Hauterkrankungen, Allergien, Erschöpfungszustände, Erkrankungen des Bewegungsapparates, Tumornachsorge.

Individuelle Schwerkrankenpflege

Auf unserer Pflegestation bieten wir schwerkranken, bettlägerigen und pflegebedürftigen Patienten eine individuelle und liebevolle Betreuung. Die Pflege kann die unterschiedlichsten Grade bis hin zur Rundum-Pflege haben. Sie

erhalten alle Leistungen der speziellen Kranken- und Schwerkrankenpflege und wissen sich oder Ihre Angehörigen geborgen und aufs Beste umsorgt. Ob ständig oder zeitweise, z.B. während des Urlaubs der betreuenden Personen, ob mit oder ohne Begleitperson, wir finden für alle Ihre Bedürfnisse eine passende Lösung.

Ambulanz

In der Ambulanz werden Patienten mit unserem ganzheitsmedizinischen Konzept behandelt, wenn ein stationärer Aufenthalt nicht oder nicht mehr erforderlich ist. Die diagnostischen und therapeutischen Maßnahmen stehen auch hier an sieben Tagen der Woche zur Verfügung.



*»Seelisch-physische Ordnung ist gleich Harmonie,
und Harmonie ist Gesundheit und positive Lebensqualität.
Harmonie in Seele und Leib bewirkt, dass Leiden und
Krankheiten abklingen oder ganz verschwinden.«*

Aus »Glaubensheilung - die Ganzheitsheilung«, Verlag DAS WORT



„Interreligiöse Veranstaltung auf der Bundesgartenschau“

Liebe Spielleitung, Sie sind gleichermaßen Organisatoren wie Mitspieler des Planspiels. Alle Informationen, die Sie als Organisatoren brauchen finden Sie in dieser Tabelle. Als Mitspieler versetzen Sie sich in die Rolle BuGa-Organisatoren. Auch für Sie gilt, nehmen Sie sich ein paar Minuten vorher Zeit sich in Ihre Rolle hinein zu versetzen, denken Sie sich einen Namen aus, denken Sie darüber nach welche Konzepte mit der BuGa verfolgen und wie der Platz der Weltreligionen zum Publikumserfolg wird. Seien ungeduldig, hektisch oder vermittelnd, aber lassen Sie der Dynamik der Religionsgemeinschaften auch freien Lauf. Und behalten Sie immer die Zeit im Auge! Auch Ihnen: Viel Spaß beim Spiel!

Einladung im Vorfeld des Planspiels	Als Einladung ist ein Photo mit Uhrzeit und Ort ausgeteilt/versendet worden.	Arbeitsblatt Einladung
Begrüßung (10 Min.)	<ul style="list-style-type: none"> - Erläuterungen zum Konzept: was ein Planspiel ist, - Zur Orientierung während der nächsten Stunden: wie lange es dauert, dass es Pausen gibt, dass niemand gezwungen ist mitzumachen. Wer aussteigen möchte ist Beobachter außerhalb des Spiels und steigt zur Reflexion wieder ein. - Thema und Ziel des Planspiels „Interreligiöse Veranstaltung auf der Buga“ - Ermutigung zum Spielen und Erfinden: Man kann gar nicht „falsch“ spielen! - Aufteilen auf die fünf Religionstische (keine individuelle Auswahl einer Religion) 	- wichtig: Teilnehmer sollen sich auf das Spiel einlassen, es wird ein Erfolg wenn alle sich in ihre Rolle einfühlen, nicht wenn eine Einigung erzielt wird. Sie sollen sich währenddessen keine Gedanken über den Sinn machen, die Reflexion kommt danach! Man kann nichts „falsch“ machen!
Erste Spielphase (15 Min.)	<p>In die Rolle schlüpfen</p> <p>Rahmen: BUGA-Vertreter (Spielleiter) begrüßen die Vertreter der Religionen in ihrer Geschäftsstelle. Stellen sich vor. Freuen sich dass so viele gekommen sind um eine gemeinsame interreligiöse Veranstaltung mit zu gestalten. Zugleich entschuldigen sie sich kurz für die nächste Viertelstunde, da sie noch ein paar dringende Dinge erledigen müssen. Bitten, dass man sich erste mögliche Themen für die gemeinsame Veranstaltung überlegt vor dem Hintergrund der eigenen Religion.</p> <ul style="list-style-type: none"> - die Religionsgemeinschaften versammeln sich an ihrem jeweiligen Tisch - Einlesen in das allgemeine Skript zur Religion 	<p>Arbeitsblätter Religionen (jede Religion auf andersfarbiges Papier, 1 Din A 4 Seite)</p> <p>Arbeitsblätter Charaktere (weißes Papier, halbe Din A 4-Seite)</p> <p>Die Arbeitsblätter werden vor dem Spiel auf die fünf Religionentische verteilt. Nach Anzahl der Personen wird genau zugeteilt, so dass mehr Christen und weniger Hindu und Juden, z. B., vertreten sind. Es liegen einzelne Charaktere auf den Tischen. Hier auch ungleich verteilen (mehr konträre als Lokalpatrioten).</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - blindes Auswählen eines Charakters, die verdeckt auf den Tischen liegen (wenn der gezogene Charakter überhaupt nicht passt kann getauscht werden mit jemandem aus der Religion oder auch selbst ein Charakter überlegt werden) - Einlesen in individuelles Skript (wichtig: sie sollen sich laut vorlesen und umhergehen) - Namen überlegen, Namensschild schreiben, Verkleiden 	<p>Auf den Tischen liegen auch die Verkleidungen, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buddhisten: orangene Tücher - Juden: Kippot, schwarze Tücher, schwarze Hüte - Christen: große Kreuze zum Umhängen - Hindu: „Asia“-Tücher, Theaterschminke für Kastenpunkt auf der Stirn - Muslime: schwarze Tücher, Kefije <p>Namensschilder auslegen (Kreppklebeband oder ähnliches)</p> <p>Buga-Vertreter geben sich Blumennamen („Frau Lilie, Herr Ginster“), tragen Kravatte oder Blumen- T-Shirt, sitzen an eigenem Podiumstisch</p>
Zweite Spielphase - Kurzplenum (20 Min.)	<p>1. Tagung</p> <ul style="list-style-type: none"> - BuGa-Leitung kommt zurück - Erläuterung zum Ziel der 1. Tagung - Alle Religionsmitglieder stellen sich reihum kurz vor - Einigung auf Termin/ Wochentag/Uhrzeit für gemeinsame Veranstaltung - Brainstorming zum Thema, vorläufiger Beschluss eines Mottos - Verabschiedung bis zum nächsten Treffen 	<p>Beginn des Planspiels!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teilnehmer sollen in ihrer Rolle angesprochen werden - Eis muss gebrochen werden, einfache Interaktion, jeder Teilnehmer soll mindestens einen „Ich“-Satz in seiner Rolle sprechen. - Es wird gesiezt! - Spielleiter BUGA-Vertreter erzeugt Druck: „Motto muss ins Programmheft“
Dritte Spielphase (25 Min.)	<p>Religionen intern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Religionsgruppen diskutieren intern 	<ul style="list-style-type: none"> - Teilnehmer sollen Sicherheit und Identität in ihrer Rolle finden
20 min.	<i>Pause – Umbau</i>	
Vierte Spielphase - Plenum (75 Min.)	<p>2. Tagung: Vorbereitungstreff</p> <ul style="list-style-type: none"> - BuGa: Begrüßung, Erläuterung zum Ziel der 2. Tagung - Eröffnung der Diskussion, Moderation - Endgültige Einigung auf Thema, Durchführung (oder eben nicht!) - Verabschiedung - Ende des Planspiels: alle legen Namensschilder ab 	<ul style="list-style-type: none"> - Möglichst selbstständige Diskussion, aber moderieren, wenn es sich im Kreis dreht
15 min.	<i>Pause</i>	
1 h	Reflexion des Planspiels	





Hinduismus

Meine Religion, der Hinduismus ist vor etwa 3500 Jahren in Indien entstanden. Arische Eroberer brachten die Religion mit ins Land und gliederten die Götter der Induskultur und die Götter der Dravidischen Urbevölkerung in ihren Glauben mit ein. Der Hinduismus durchlief viele Wandlungen und Erneuerungen, er wurde durch den Buddhismus und durch regionale Gottheiten inspiriert und immer wieder verändert, bis heute. Der Hinduismus gehört zu den großen Weltreligionen, er ist vor allem auf dem indischen Subkontinent, in Nepal, Sri Lanka und Bali verbreitet; in Indien leben ca. 842 Mio. Hindus.

Die scheinbar große Zahl der indischen Götter gelten als die Erscheinungsformen einer einzigen göttlichen Schöpferkraft, sich in vielen Formen und Erscheinungen zeigt. Die bunte, scheinbar unübersichtliche Götterwelt der Hindus stellt daher die Vielfalt einer einzigen göttlichen Schöpferkraft in ihren vielen Inkarnationen und Erscheinungen dar. Die drei wichtigsten Götter sind Vishnu, der „Welterhalter“, Brahma, der „Weltschöpfer“ und Shiva der „Weltzerstörer“. Die hinduistischen Götter werden meist mit ihren göttlichen Gemahlinnen zusammen abgebildet und verehrt. In Nordindien genießt Vishnu in seiner Inkarnation als Sri Krishna höchste Verehrung. In Südindien gelten Shiva und seine Gemahlin Parvati als die Hauptgötter. Die Wiedergeburt, Reinkarnation, ist zentraler Glaube im Hinduismus. Die individuelle Seele durchläuft viele Leben und wird gemäß ihrem Karma, je nach ihren guten und schlechten Taten, immer wieder von neuem inkarniert, bis sie zuletzt zur Erlösung und zur Verschmelzung mit der göttlichen Weltseele gelangt.

Da die Lehre des Hinduismus seit Jahrtausenden über Brahmanen, Priester und spirituelle Lehrer (Gurus) weitergegeben wird, gibt es kein offizielles Oberhaupt des Hinduistischen Glaubens. Die Gläubigen sind in Indien, wie auch weltweit, in lokalen und regionalen Tempelvereinen, Ashrams (spirituellen Schulen und Klöstern) und unabhängigen Gruppen organisiert.

Die hinduistischen Feste sind Zeichen der Verehrung eines Gottes. Sie sind sehr farbenreiche Ereignisse; zum Schmuck werden z.B. bunte Blumen verwendet. Götterbilder werden geschmückt und in Prozession durch die Straßen getragen. Die hinduistischen Feste stehen meist im Zusammenhang mit den Jahreszeiten, dem Rhythmus der Vegetation (Aussaat, Monsun, Ernte etc.). Manche Feste ziehen Millionen von Pilgern an, andere beschränken sich auf

kleine lokale Tempel. Hauptereignis und Höhepunkt der Feste ist die Prozession, bei der ein Bild oder eine Statue der jeweiligen Gottheit aus ihrem Heiligtum, dem Tempel, an die Öffentlichkeit gebracht wird. Die Gläubigen tragen das Bild auf den Schultern, bei größeren Anlässen gibt es einen Festwagen ("rollender Tempel"), der von meist von Pferden oder Elefanten gezogen wird. Begleitet werden diese Umzüge von Musikanten, Tänzerinnen, Asketen (Sadhus) und Bettlern. Die Menschen folgen dem Zug und werfen Blumen, Obst, Geld, Räucherwerk und andere Gaben auf den Prozessionswagen. Man kann das Ereignis als eine Königsparade zu Ehren der Göttin /des Gottes verstehen. Eine spezielle Zeremonie ist die Yanja Puja, eine Segnungszeremonie mit den heiligen Elementen Feuer (Shiva) und Wasser (Shakti) und dem rituellen Opfer von Blumen und Früchten zum Segen der Götter (Vishnu, Shiva, Shakti, Ganesh) und aller Wesen. Für eine Yanja Puja werden zunächst heilige Muster (Mandalas) mit Reispulver und Farbpulver kunstvoll gestaltet, um den Ort zu segnen. Dann werden viele Früchte und Blumen zur Ehren der Götter in üppiger Vielfalt arrangiert. Gefäße mit heiligem Wasser und heiligem Feuer sind die zentralen zeremoniellen Gegenstände der Puja. Mit heiligen Mantras werden die Götter verehrt, und es wird ein Segen für alle Wesen der Welt und alle Anwesenden in Sanskrit ausgesprochen.

In Deutschland bietet der Hinduismus ein buntes Bild an verschiedenen Gruppierungen, die nicht zentral, sondern lokal organisiert und in keinem Dachverband zusammengeschlossen sind. Viele hinduistische Gruppen in Deutschland, die speziellen spirituellen Schulen angehören, haben vor allem deutsche Mitglieder. Die größte hinduistische Gemeinde mit 25.000 tamilischen Mitgliedern, vor allem aus Sri Lanka, gibt es in Hamm, Westfalen, wo auch der größte Hindutempel Europas errichtet wurde. In München hat die hinduistische Gemeinde einige 1.000 Mitglieder. Ein hinduistischer Tempel existiert bereits, ein weiterer Tempel sowie eine Begegnungsstätte sind in Planung.

Die Religion ist ein einzelner Baum mit vielen Zweigen. Sieht man nur die Zweige an, ist man geneigt zu glauben, es gäbe viele Religionen; doch sieht man den ganzen Baum an, versteht man, dass es nur eine einzige Religion gibt. Mahatma Gandhi

Sie sind Hindu. Kleiden Sie sich so! Geben Sie sich einen Namen, z.B.

M: Avandindra, Satchetan, Tungesh, Ranjet, Lokesh, Manishankar;

F: Bageshri, Jayaprada, Menakshi, Rohini, Savita

(Krepp-Papier für Namensschilder liegt aus). Schlüpfen Sie nun mit Haut und Haaren in Ihren „Charakter“! Überlegen Sie sich dann mit den anderen Hindus kurz, worauf es Ihnen bei einer gemeinsamen Veranstaltung von Religionen am meisten ankommt. Vielleicht fallen Ihnen ja auch schon Mottos ein, was Hindu mit Blumen und Natur und Bundesgartenschau zu tun haben ...



Buddhismus

Meine Religion blickt auf eine 2400 Jahre lange Tradition zurück. Siddharta Gautama, Sohn des Königs der Schakjas (heutiges Südnepal), erlangte nach einem bewegten Leben die Erleuchtung und wurde zum „Buddha“, dem Erweckten. Er behielt sein Wissen nicht für sich, sondern setzte das Rad der Lehre in Gang. Er zeigte den Menschen den Weg auf, der zur Erleuchtung und zum Ausweg aus der Tretmühle des leidvollen Daseins führt. Siddharta war 34 Jahre alt und hatte alle damaligen Lebensideale ausprobiert: Luxus, Meditation, Enthaltensamkeit. Dennoch ist er weiterhin auf der Suche. Schließlich lässt er sich unter einem Feigenbaum nieder und gelobt den Ort nicht zu verlassen, bis er die Erleuchtung erlangt hätte. Dazu meditiert er 49 Tage. Mara das Böse will ihn ablenken, erst durch sinnliche erotische Erscheinungen, dann mit dem Appell an sein Pflichtbewusstsein als Prinz, schließlich durch grässliche Dämonen. Doch seine Konzentration ist stärker. Nach einem letzten Aufbäumen Maras erlangt Siddharta die vollständige Klarheit und wird zum Buddha.

Er erinnert sich seiner früheren Leben, erkennt dass er nur einer in einer unendlichen Reihe vergangener und künftiger Buddhas ist. Er erkennt das Karmagesetz, das besagt, dass alle menschlichen Handlungen und Gedanken Konsequenzen für die Zukunft und nachfolgende Leben haben. Geburt, Zerfall, Krankheit und Tod, die Trennung von dem, was man liebt, etwas Begehrtes nicht zu bekommen, die gesamte menschliche Persönlichkeit mit ihren Bindungen und Abhängigkeiten, birgt Leid. Ursache des Leids ist das Verlangen, die ruhelose Begierde, der Durst nach Leben. Dies alles führt zur Wiedergeburt im Samsara, dem sinnlosen Kreislauf. Gleichmütigkeit, Auflösung des Verlangens, Freiheit und Loslassen vom Selbst jedoch führen zur Aufhebung des Leids und Ausbruch aus dem Samsara. Es folgt der Eintritt ins Nirwana, einen Zustand der Nicht-Existenz ohne die Widersprüchlichkeiten des Daseins. Am Anfang des Weges stehen die Erkenntnis und der Entschluss des Einzelnen. Auf die Weisheit muss sittliches Handeln folgen, das Mitleid mit allen leidenden Wesen und schließlich die Meditation.

Die faszinierende Lehre des Buddhismus hat in ganz Asien Anhänger gefunden, wobei viele unterschiedliche Schulen entstanden sind. Im letzten Jahrhundert hält die Lehre auch in Europa und den USA Einzug. Der Buddhismus begeistert die Menschen im Westen, weil er sie anleitet, sich selbst zur Er-

lösung zu führen. Er kennt keine starren Dogmen und verhält sich tolerant gegenüber allen anderen Religionen und Weltanschauungen. Aus diesem Grund sind wir als Buddhisten grundsätzlich für den interreligiösen Dialog. Dem Hinduismus bringen wir besonderen Respekt entgegen, weil es sich um eine so alte Religion handelt, aus der schließlich auch der Buddhismus hervorgegangen ist. Hindus sind im allgemeinen aber nicht ganz so intellektuell wie Buddhisten, ihre bunten Rituale sind eher volkstümlich, sie haben auf Grund dieser Sinnenfreudigkeit eben nur eine sehr vage Ahnung davon, wie der Einzelne sich selbst erlösen kann. Wir begrüßen auch den Kontakt mit den drei monotheistischen Religionen. Das Judentum ist eine alterwürdige Form der Religion, das eine leidvolle Geschichte hinter sich hat. Das Schicksal der Juden im zweiten Weltkrieg berührt uns zutiefst. Mit den Juden, Christen und Muslimen lassen sich beachtlich viele Gemeinsamkeiten in der Ethik finden. Allerdings ist das Konzept eines einzelnen, allmächtigen Gott vom philosophischen Standpunkt her etwas unbefriedigend. Wir fragen uns, ob der Missionsdrang und die aggressive Expansion der westlichen Kultur ihre Wurzeln in dieser Vorstellung hat, die keine anderen Wahrheiten neben der eigenen duldet.

Wir Buddhisten fühlen sich allen Lebewesen verbunden: Menschen, Tieren und auch Pflanzen! Sie alle teilen das gleiche Schicksal. Umweltschutz gehört deshalb zum sittlichen Handeln eines Buddhisten. Als heilig gilt uns Buddhisten der **Bodhi-Baum**, eine indische Feigenbaumart, unter dem Siddharta seine Erleuchtung erlangt hat. Er wird in südostasiatischen Ländern daher häufig angepflanzt. In den Ruinen von Anuradhapura (Sri Lanka) befindet sich ein heiliger Bodhi-Baum, der vom einstigen Baum in Bodh Gaya abstammt. Jedes Jahr pilgern tausende Buddhisten zu diesem Baum. Bodhi-Bäume werden sehr alt und bis über 30 m hoch. Ein weitere verehrte Pflanze, die häufig in buddhistischer Kunst dargestellt ist, ist die **Lotusblume**. Diese Seerose hat ihre Wurzeln im Schlamm des Teiches, wächst durch das Wasser hindurch, ihre Blüten stehen jedoch über dem Wasser und sind rein. Die Struktur der Blütenblätter lässt Wasser und Schmutz abperlen. Sie ist Sinnbild dafür wie der Mensch leben sollte: unbeeindruckt und unbeeinflusst vom Schmutz des Lebens. Die Blüten sind weiß oder rosa mit einem gelben Inneren. Die Farben des Buddhismus sind daher gelb und weiß.

Sie sind BuddhistIn. Kleiden Sie sich so! Geben Sie sich einen Namen, z.B.

F: Mahamaja, Jasodhara, Nandabala

M: Rahula, Ananda, Shôtoku; oder aber westliche Namen, schließlich sind die meisten hier lebenden Buddhisten deutschstämmig.

(Krepp-Papier für Namensschilder liegt aus). Schlüpfen Sie nun mit Haut und Haaren in Ihren „Charakter“! Überlegen Sie sich dann mit den anderen Buddhisten kurz, worauf es Ihnen bei einer gemeinsamen Veranstaltung von Religionen am meisten ankommt. Vielleicht fallen Ihnen ja auch schon Mottos ein, was Buddhisten mit Blumen und Natur und Bundesgartenschau zu tun haben ...



Judentum

„Meine Religion, das Judentum, gehört zu den drei abrahamitischen Religionen neben Christentum und Islam, wobei es die älteste unter ihnen ist (ca. 3.000 Jahre). Heute gibt es vorrangig das orthodoxe und das liberale/progressive Judentum.

Wir vertreten die Lehre, dass der Messias dann kommt, wenn wir alle Gesetze einhalten. Wir erbitten das Heil auch für die ganze Menschheit. Unsere Gottesdienstsprache ist hebräisch. Ein Rabbiner, oder in liberalen Gemeinden auch eine Rabbinerin, führt die Gemeinde. Er hat Familie, was ihm hilft, die Probleme seiner Gemeindemitglieder nachvollziehen zu können. Grundlage des Judentums bildet der Tenach, auf den auch das neue Testament der Christen aufbaut.

Die wichtigsten Ahnen sind Abraham, dem Gott sich erstmals zuwandte, König David, der Goliath im Zweikampf besiegte und Moses, der sein Volk einst aus der ägyptischen Gefangenschaft führte und dem vom Herrn die 10 Gebote gegeben wurden. Es gibt strikte Regeln und Richtlinien für den Alltag, die vor allem im Talmud ausgeführt werden und an die wir uns halten. Wichtige Regeln befassen sich mit der Heiligung des Sabbats und koscherem Essen (nur Rinder, Schafe und Ziegen bei Fleisch, außerdem: „Du sollst nicht kochen das Böcklein in der Milch seiner Mutter“, also Trennung von Milch und Fleisch).

Der Sabbat beginnt am Freitag bei Sonnenuntergang und endet am Abend des darauf folgenden Tages. An diesen Tagen besucht man mit der Familie die Synagoge, wo meist Frauen und Männer getrennt sitzen, danach zelebriert man den Ruhetag, an welchem die Arbeit verboten ist, daheim mit der Familie, wo es Aufgabe der Frau ist, die beiden Sabbat-Leuchter zu entzünden. In der Synagoge werden Lieder gesungen, Fürbitten gesprochen, gepredigt, aus der Tora gelesen, die feierlich aus dem Toraschrein genommen und wieder eingeschlossen wird. Höhepunkt ist das „schema jisrael“-Gebet (Höre Israel, ich bin der Herr dein Gott ...), das alle miteinander in einer Art von Sprechgesang rezitieren.

Knaben werden am 8. Tag nach der Geburt beschnitten; mit 13 Jahren feiern Jungen und Mädchen die Bar-Mizwa bzw. Bat-Mizwa. Zentraler Ort dieser Religion ist für Orthodoxe seit dem Sechs-Tage-Krieg die Klagemauer in Jerusalem, ein Rest der früheren Tempelumrandungsmauer. Die jüdische Kultur ist geprägt von der Diaspora, in der Juden über 3000 Jahre leben. Berühmt sind beispielsweise die Klezmer-Musik und die jiddische Sprache. Ein Symbol des Judentums ist der Davidstern.

Typische Kleidung ist die Kopfbedeckung „Kippa“, der Gebetsschal (tallit) und Gebetskapseln (tefillin), und je nach Zweig des Judentums schwarze Hüte oder Pelzmütze für die Männer und Perücken, Kopftücher und lange Gewänder für die Frauen.

Israel ist ein Land von karger Wüste und Fruchtbarkeit im Küstenstreifen, am Jordan und um den See Genezareth. Der Ölbaum wächst in vielen Gegenden. Orangenbäume, Oliven- und Feigenbäume liefern reichen Ertrag, der die Küche prägt. Pfefferminzsträucher liefern Geschmack für den Tee. Im Dornbusch erschien der Herr dem Mose. Am Anfang schuf der Herr alle Tiere, das Gesträuch und die Pflanzen. Daher sind sie schützenswert.

Miriam Rosenstrauch“

**Sie sind Jude/Jüdin. Kleiden Sie sich so! Geben Sie sich einen Namen, z.B.
M: Samuel Rosenzweig, Schlomo Birnbaum, Josef Cohen,
F: Deborah, Batja, Ruth, Judith, Esther
(Krepp-Papier für Namensschilder liegt aus). Schlüpfen Sie nun mit Haut und Haaren in Ihren „Charakter“! Überlegen Sie sich dann mit den anderen Juden kurz, worauf es ihnen bei einer gemeinsamen Veranstaltung von Religionen am meisten ankommt. Vielleicht fallen Ihnen ja auch schon Mottos ein, was Juden mit Blumen und Natur und Bundesgartenschau zu tun haben ...**



Christentum

„Ich bin Mitglied der katholischen St.-Hubertus-Gemeinde in München. Die christliche Lehre beruft sich auf Jesus Christus, der um das Jahr 30 in Galiläa als jüdischer Prediger und Wunderheiler auftrat und nach kurzer Wirkungszeit in Jerusalem verhaftet und von der römischen Staatsmacht durch Kreuzigung hingerichtet wurde. Nach unserer Überzeugung ist Jesus für die Sünden aller Menschen gestorben und von den Toten auferstanden (so wie am Ende der jetzigen Welt alle Menschen auferstehen werden), und er wird beim Endgericht eine entscheidende Rolle spielen.

Jesus lehrte vor allem unter dem einfachen, ländlichen Volk und benutzte für seine Predigten Geschichten und Sprüche eine reiche Bildersprache (so genannte „Gleichnisse“). Er verkündigte eine nahe bevorstehende, völlig neue Beziehung zwischen Gott und Menschen, die er „Königsherrschaft Gottes“ nannte. Das Innere des Menschen ist ihm wichtiger als sein Äußeres. Eine Reinigung und Erneuerung des Menschen muss von innen her ansetzen durch Vertrauen, Aufrichtigkeit und Liebe. Das äußere Handeln wird dadurch nicht unwesentlich, aber es ist wertlos, wenn es im Widerspruch zur inneren Haltung steht.

Diese Auffassung brachte ihn in Konflikt mit Auslegungen der jüdischen Lebensordnung; dort vor allem mit den Bestimmungen zur Sabbatruhe und der Ausgrenzung von als unrein geltenden Menschen (Hautkranke, körperlich Behinderte, psychisch Kranke usw.). Immer wieder wandte sich Jesus den Letzteren zu und befreite viele von ihnen unter der Berufung auf Gott von Krankheit oder Besessenheit. Auf seiner letzten Wallfahrt nach Jerusalem, bei der er auch ein rituelles Essen (bekannt als letztes Abendmahl) mit seinen Jüngern feierte, wurde er verhaftet und schließlich hingerichtet.

Nach seinem Tod gab es viele Gruppen, die sich auf Jesus beriefen und aus denen das Christentum als eine eigenständige Religion entstand. Das Christentum hat vor allem in weiten Teilen Europas, in vielen Ländern Afrikas südlich der Sahara, am Westrand des Pazifik zwischen Australien und den Philippinen viele Anhänger. Trotz seiner Spaltung in verschiedene Kirchengemeinschaften hielt das Christentum ein Bewusstsein der

Verbundenheit in einer Weltkirche wach. Mit den Protestanten und Altkatholiken, sowie den Ostkirchen stehen wir in ökumenischem Austausch, der an der Basis schon viel weiter ist als in der offiziellen Kirche.

Unser „heiliges Buch“ ist die Bibel, deren letzter Teil (das Neue Testament) von den vier Evangelien eingeleitet wird. Den Sonntag feiern wir wöchentlich als Tag der Auferstehung Jesu von den Toten. An ihm versammeln wir uns in Kirchengebäuden zum Gottesdienst, der von einem Priester oder Pastor/in geleitet wird. Hauptelemente des Gottesdienstes sind Lieder, Gebete, Lesungen aus der Bibel, Predigt, Fürbitten und Abendmahl.

Viele kritisieren die Kirche als Institution, da sie sich nicht schnell genug mit der Moderne den Anforderungen gewandelt hat. In Deutschland ist diese Institution relativ wohlhabend und ein großer Arbeitgeber. Auf der BUGA haben wir als Katholiken einen Großteil des Kunstwerkes am „Ort der Weltreligionen“ bezahlt.

Die Natur ist Gottes Schöpfung. Wir sollen sie bewirtschaften und von ihr essen. Es gibt je nach Fest viele Blumen und Bäume, die Bedeutung haben. Der Tannenbaum als Zeichen des Lebens an Weihnachten, die Christrose, Palmzweige an Pfingsten, über die Jesus einst auf dem Esel nach Jerusalem ritt, Osterglocken und der Paradiesbaum. Die Blumen auf dem Felde, die blühen, ohne dass jemand sie pflegt, sind ein Symbol, dass wir uns auch nicht zu sehr Sorgen um die äußeren Dinge des Lebens.“

Sie sind ChristIn. Kleiden Sie sich so! Geben Sie sich einen Namen, z.B.

M: Johannes, Simon, Markus, Christian

F: Hedwig, Katharina, Klara, Adelgunde

(Krepp-Papier für Namensschilder liegt aus). Schlüpfen Sie nun mit Haut und Haaren in Ihren „Charakter“! Überlegen Sie sich dann mit den anderen Christen kurz, worauf es ihnen bei einer gemeinsamen Veranstaltung von Religionen am meisten ankommt. Vielleicht fallen ihnen ja auch schon Mottos ein, was Christen mit Blumen und Natur und Bundesgartenschau zu tun haben ...



Islam

Gesegnet seiet Ihr, liebe Brüder und Schwestern im Islam,

ich wurde von einem nicht-muslimischen Österreicher gefragt, ob ich den Islam zusammenfassen könnte, damit er eine kleine Einführung in unsere Religion von einem muslimischen Standpunkt bekomme. Im folgenden Text habe ich dies getan und bitte Euch nun die Zusammenfassung durchzulesen:

„Lieber Herr Wildt, wenn Sie zu wenig Zeit haben, ist es nicht möglich, den Islam zu begreifen. Ein vollständiges Buch über den gesamten Islam ist nur der Heilige Qur'an, der jedoch nicht ohne weiteres zu verstehen ist. Ähnlich wie bei jemandem, der noch nie Wasser getrunken hat, der nicht weiß, wie es schmeckt und der keine Zeit hat, verschluckt man sich leicht. Vor diesen Bedenken versuche ich, Ihnen einen Überblick über den „gesamten Islam“ zu geben.

Mehr als eine Milliarde Menschen auf dem Erdball sind Muslime – von den Reisfeldern Indonesiens bis zu den Wüsten im Inneren Afrikas. Die größte muslimische Gemeinschaft auf der Erde befindet sich in Indonesien (87% der etwa 163 Mill. Einwohner sind Muslime).

Allah (arab. „der Gott“), der einzige Gott, immer und ewig existierend, ohne Raum und Zeit, unteilbar, hat alles aus dem Nichts geschaffen. Die Engel, die Menschenseelen, der Raum und die Zeit mit ihren Erscheinungsformen und allem anderen wurden aus dem Nichts geschaffen zu dem einzigen Zweck, dass Allah angebetet und erkannt werden kann. Die Beziehung des Menschen zu seinem Schöpfer war anfangs ungetrübt; doch durch Missbrauch des freien Willens hat sich bereits der erste Mensch (der Friede Allahs sei auf ihm) die Beziehung zu seinem Herrn verschmutzt. Durch Propheten wie Abraham, Moses und Jesus (der Friede Allahs sei auf ihnen) konnten die Menschen den Sinn ihrer Existenz wieder erkennen, ihre Anbetung durchführen und ihre Beziehung zu ihrem Schöpfer verbessern

Als der Prophet Muhammad (der Friede Allahs sei auf ihm) von Allah im Jahre 610 abendländischer Zeitrechnung (in Mekka) die ersten Offenbarungen erhielt, war es die vordringlichste Aufgabe, zuerst den Glauben von Glaubensfehlern zu säubern, wie z.B. von der Anbetung von Götzenbildern und Gottesdarstellungen und vom vorabrahamitischen Glauben an mehrere Götter (Polytheismus) und/oder an Wiedergeburt (Reinkarnation) (siehe Hinduismus/Buddhismus) und danach verschiedene rituelle Richtlinien zur Anbetung Allahs zu vermitteln und diese zu verteidigen. Im Jahre 622 gab Gott Muhammad (der Friede Allahs sei auf ihm) auf Grund der tiefen Unwissenheit

der Mekkaner und des Abwendens von Muhammad, die Anweisung auszuwandern. Diese Hidschra (arab. „Auswanderung“), bei der die Muslime von Mekka nach Medina auswanderten, stellt zugleich den Anfang unserer muslimischen Zeitrechnung dar.

Zu den oben erwähnten rituellen Richtlinien des Islam gehören vor allem die so genannten **Fünf Säulen des Islam**: das Sprechen des **Glaubensbekenntnisses**: "es gibt keinen Gott außer Allah, und Muhammad ist Sein Prophet" (schahādah), das fünfmal tägliche **Gebet** (salat), die Gabe von **Almosen** an die Armen (zakat), das **Fasten** im Monat Ramadan (saum) und die **Pilgerreise** nach Mekka (hadsch). Die wichtigste Gebet der Woche ist das Freitagsgebet, zu dem sich die Muslime in der Moschee zum gemeinsamen Gebet versammeln.

Der Prophet Muhammad (der Friede Allahs sei auf ihm) hat die Worte Allahs vom Engel Gabriel in arabischer Sprache empfangen und – ohne eigene Ansichten hinzuzumischen – weitervermittelt. Die Sammlung dieser Botschaften heißt Qur'an, was „das Viel Gesprochene“ bedeutet, denn als Buch gab es ihn erst später. Muhammad (der Friede Allahs sei auf ihm) hat den Qur'an für verbindlich erklärt und vorgelebt. Muslime haben immer versucht, seinem Beispiel möglichst genau in dieser Form zu folgen.

Nun zur Beantwortung Ihrer zweiten Frage zur Rolle der Natur im Islam: Im Gegensatz zu vielen anderen Religionen sind die Feste im Islam nicht an den Zyklus der Natur gebunden. Da unsere Religion in der heutigen Form in einer Gegend entstand, wo die Natur den Menschen gegenüber unerbittlich ist, spielt die Natur kaum eine Rolle für uns, sie ist allerdings Gottes Werk und deswegen vollkommen. Ins Arabische ist der Ausdruck "Mutter Natur" allerdings unübersetzbar, die Natur wird im arabischen Raum ja eher geflohen und das Ideal der Natur war im Islam ursprünglich der angelegte Garten. Eine Ausnahme bilden vielleicht unsere Brüder in der Türkei, die der Tulpe, auf türkisch "lale", eine besondere Stelle in der Schöpfung Gottes einräumen. Die Ähnlichkeit des arabischen Schriftbildes des Wortes "Lale" mit "Allah" oder auch "Hilal" (Mondsichel) ließen die Tulpe zum göttlichen Symbol für islamische Mystiker in der Türkei werden.

Der Friede Allahs sei mit euch
Muchat Aftali"

Sie sind Muslim/Muslima. Kleiden Sie sich so! Geben Sie sich einen Namen, z.B. M: Mustafa, Cem F: Laila, Tamara (Krepp-Papier für Namensschilder liegt aus). Schlüpfen Sie nun mit Haut und Haaren in Ihren „Charakter“! Überlegen Sie sich dann mit den anderen Muslimen kurz, worauf es ihnen bei einer gemeinsamen Veranstaltung von Religionen am meisten ankommt. Vielleicht fallen Ihnen ja auch schon Mottos ein, was Muslime mit Blumen und Natur und Bundesgartenschau zu tun haben ...

Der therapeutische / kreative Typ



Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Ich bin von Beruf Bewegungstherapeut/in und habe auch Erfahrungen im Bereich der Musik. Meine Leidenschaft gehört allen Facetten der Kunst. Als ein so vielfältiger und noch dazu farbenfroher Mensch habe ich viele gute Ideen, wie der Ort der Weltreligionen zum Spektakel der Sinne gemacht werden kann.“

Ob bunte Farben, Live-Musik, tänzerische Einlagen, auch unter Einbeziehung der Zuschauer oder andere Ideen – ich werde versuchen, aus der Zeremonie ein kostspieliges, buntes und aufwendiges Fest zu machen! Ich fühle mich verantwortlich, die anderen Teilnehmer zu ausgefallenen Ideen zu inspirieren. Nur so erreichen wir die schlendernden Besucher der BUGA. Das werde ich einbringen. Nur Mut!“

Der Pazifist / Idealist



Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Egal, was die anderen sagen: Für mich ist der Ort der Weltreligionen der ideale Ort, um ein Zeichen für den Frieden zu setzen. Endlich haben wir die Möglichkeit, das friedliche Miteinander der Religionen, ja der Kulturen und Länder überhaupt, zu demonstrieren. Über die Grenzen der politischen und kulturellen Unterschiede hinweg ist es mein Wunsch, diese Zeremonie als ein beeindruckendes Fest der Toleranz und Vielfalt zu gestalten. Es geht mir weniger um den Ort als einen von mehreren auf einer Bundesgartenschau, nein, ich will ein Exempel statuieren, das weit über die regionale Presse hinaus bekannt werden soll.“

Dafür lasse ich mir einiges einfallen! Ob der gemeinsame Gesang einer Hymne des Friedens (vielleicht sogar extra zu diesem Zweck komponiert?), weiße Tauben, die zum Himmel fliegen, oder weiße Blumen, die wir an die Zuschauer verteilen – dies alles soll meiner Meinung nach zu einem unvergesslichen Fest des Friedens beitragen!“

Der Lokalpatriot



Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Zwar weiß ich, dass es beim Ort der Weltreligionen darum geht, alle Kulturen gleichberechtigt darzustellen, jedoch bin ich als „Münchner Kindl“ der Auffassung, dass der bayrischen Kultur ein Vorrang eingeräumt werden sollte – schließlich sind „wir“ ja die Gastgeber! Dabei geht es nicht unbedingt vorrangig um die katholische Kirche, sondern mehr um die bayrische Tradition.

Ob Musikeinlagen oder Kostümierung: stets sollte eine Bläsergruppe anwesend sein und junge Mädchen im Dirndl die Flyer verteilen. Entgegen der allgemeinen Auffassung, dass „Bayrischsein“ vom Aussterben bedroht ist, möchte ich das Gegenteil beweisen. Von einer Jodeleinlage oder einem Schuhplattler wird die Menge begeistert sein! Ich mache Werbung für unser geliebtes Bayern! Vielleicht sollte man zur Eröffnung die bayrische Hymne spielen lassen? Was fällt mir noch ein? Mit Toleranz, „Laptop und Lederhos'n“ wird Bayern wieder die Anerkennung finden, die es verdient! Und ich werde dafür sorgen!“

Der Realpolitiker

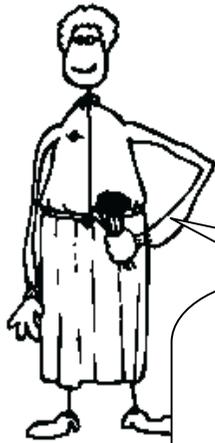


Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Ich bin der/die Realpolitiker/in in der Runde. Überall sehe ich organisatorische Schwierigkeiten, die es zumindest zu bedenken gilt: Gibt es Lautsprecheranlagen? Was machen wir bei Regen? Wie motivieren wir die Darbietenden, pünktlich zu erscheinen? Wer kommt so früh, dass er in der Technik die Lautsprecher holen kann? Wo kann man das Auto abstellen? Was machen wir, wenn die Stühle alle weg sind am Ort der Weltreligionen, weil BUGA-Besucher sie „verschleppt“ haben?

Ich male mir die Veranstaltung vor meinem inneren Auge aus und bringe ein, an was gedacht werden muss und was alles passieren kann ... Einer muss ja schließlich daran denken!“

Harmoniebedürftiger Charakter (die „Zieltante“)



Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Ich bin jemand, dem es wichtiger ist, dass wir zu einer gemeinschaftlichen Lösung kommen. Dafür kann ich durchaus auch Ziele oder Gewohnheiten und Traditionen meiner eigenen Religion in den Hintergrund stellen. Mein oberstes Ziel ist ein harmonisches Verhältnis aller. Oft mache ich Übersetzungsvorschläge, z.B. was bei Christen die Schöpfung ist, ist bei Buddhisten eben der Respekt vor allem Lebendigen.“

Als **Christin** finde ich, dass der Posaunenchor durchaus dem Festzug der Hindus mit Tänzerinnen und Musik weichen könnte, da in jeder Musik das Wort Gottes zu vernehmen ist. Auch der Ruf eines Muezzin kann gut akzeptiert werden anstelle von Glockenläuten – wie zum Gebet gerufen wird, ist ja schließlich nicht das Entscheidende.“

Als **Muslima** wäre es für mich durchaus denkbar, ein gemeinsames Lied zu singen, denn das Singen kann man auch als Form des Gebetes sehen ... Auch das Präsentieren einer „heiligen Kuh“ wäre vorstellbar, denn auch wenn diese in Indien nicht gegessen wird und in islamischen Regionen schon, muss dies kein Widerspruch sein.“

„Als **Buddhistin** erfreut mich alles, was von den anderen Religionen vorgeschlagen wird, alles dient dem Frieden, der Gemeinschaft und der Harmonie.“

„Als **Jude/Jüdin** kann ich auch hinduistischen Tänzen etwas abgewinnen. Ich bin gerne bereit, mich hier einzureihen, denn in Israel wird viel und gern gemeinschaftlich getanzt, auch wenn es hier oft nicht um religiöse Handlungen geht (außer bei Fest der Torafreude), aber dem hierbei entstehenden Gemeinschaftsgefühl lässt sich durchaus etwas Religiöses abgewinnen.“

Konträrer Charakter



Dies ist Ihr Spielcharakter! Versetzen Sie sich in die Persönlichkeit hinein. Was könnte noch durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie auf, gehen Sie durch den Raum, sprechen Sie sich die folgenden Sätze laut vor! Mit der freien Hand können Sie gestikulieren. Wie bewegt dieser Charakter wohl seine Hände und Arme?

„Man nennt mich auch den Störer, denn ich bin erst mal gegen alles!“

„Da wir als **Christen** auch ein großes Budget vom Ordinariat geben, wollen wir auch besonders viele und große Veranstaltungen. Manche der Veranstaltungen finden keinen Zuspruch bei den anderen Religionen, z.B. dass der große Posaunenchor, der nur an diesem Tag in Bayern tourt, genau an einem jüdischen Feiertag kommt. Für eine große Messe wird der Platz der Weltreligionen mit eigenen Verstärkern und Sitzplätzen umstellt.“

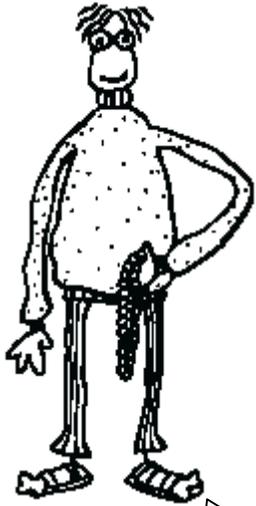
„Wir **Muslimen** können auf gar keinen Fall die Gemeindemitglieder um mehr Spenden bitten. Die Gemeinde finanziert sich schon so nur aus Spenden, die dringend im Gemeindezentrum benötigt werden. Außerdem finden wir, dass es Pflicht des Staates ist, für Aufklärung über Religionen zu sorgen.“

„Wir **Juden** finden wir die Veranstaltung auf der BUGA viel zu aufwendig. Ich allein muss mich um die Organisation innerhalb der jüdischen Gemeinde kümmern. Ich will möglichst wenige und kurze Veranstaltungen, aber die jüdische Gemeinde soll auch nicht unterrepräsentiert sein.“

„Wir **Hindus** finden es ein Unding, dass kaum ein Münchner den Hinduismus so kennt, wie er wirklich ist. Deswegen habe ich wunderschöne Schautafeln erstellt. Leider gefallen diese Tafeln der BUGA gar nicht. Auch würden sie den Platz völlig verstellen. Doch soll die Arbeit ganz umsonst gewesen sein?! Ich werde auf jeden Fall meine Tafel dort vorstellen.“

„Als **Buddhistin** habe ich schon einige negative Erfahrung auf Großveranstaltungen gesammelt und fürchte um die Sicherheit meiner Teilnehmer. Ich glaube nicht so recht an eine harmonische Auseinandersetzung mit den Besuchern. Ich will den Ort der Weltreligionen, die Eingänge zur BUGA und die auf dem Parkplatz abgestellten Autos der VertreterInnen der Weltreligionen überwacht wissen. Ich bin strikt gegen ein Informationszelt, da es von außen nicht einsehbar ist. Auch sollen im Programm keine Namen auftauchen, ebenso soll es keine Telefonlisten für die anderen TeilnehmerInnen geben.“

Der „Theologe“/die „Theologin“ oder besser „Verfechter der reinen Lehre“



*Dies ist Ihr Spielcharakter!
Versetzen Sie sich in die Persön-
lichkeit hinein. Was könnte noch
durch ihren Kopf gehen? Stehen Sie
auf, gehen Sie durch den Raum,
sprechen Sie sich die folgenden
Sätze laut vor! Mit der freien Hand
können Sie gestikulieren. Wie
bewegt dieser Charakter wohl seine
Hände und Arme?*

Für mich ist das Projekt der BUGA **DIE** Gelegenheit für interreligiösen Dialog. Als überzeugte/r Gläubige/r ist es mir ein wichtiges Anliegen, über den gemeinsamen Gott oder die göttliche Wirklichkeit zu sprechen, die über allem waltet. Das verlängert zwar manchmal ein Treffen, und oft genug – so meine Erfahrung – tritt betretenes Schweigen ein, aber gerade, wenn wir nicht eine gemeinsame Grundlage haben, ist alles andere auf Sand gebaut.

Ich sehe daher nicht, warum es ein Problem sein sollte, dass die anderen auch bei den Liedern meiner Religion mitsingen oder die Gebete mitsprechen. Ich würde sehr gern an den Feuer- oder Weiheritualen der anderen teilnehmen.“