

Berufsschule: *demokratisch interreligiös teamfähig*

Eine Handreichung für Projekttag
zu Interreligiösem Lernen und
Demokratiebildung

Eugen-Biser-Stiftung



Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

SCHULJAHR 2017/18

Möglichkeit zur Teilnahme an einer von insgesamt acht Lehrerfortbildungen für Lehrerinnen und Lehrer an Berufsschulen in Bayern. Diese Ganztagesworkshops dienen einerseits zur Qualifikation der Pädagoginnen und Pädagogen und andererseits zur Bedarfsermittlung ihrer heterogenen Schülerschaft.



SCHULJAHR 2018/19

Mit Hilfe der qualifizierten Lehrerinnen und Lehrer werden acht interreligiöse Projektstage zur Stärkung der Diskurs- und Demokratiekompetenz von Auszubildenden in ganz Bayern durchgeführt.



MITTE BIS ENDE 2019

Abschlussequation des gesamten Projekts und Bereitstellung der Handreichung zur Durchführung interreligiöser Projektstage an Berufsschulen durch ein anerkanntes Expertengremium.

KOOPERATIONSPARTNER

EUGEN-BISER-STIFTUNG
Pappenheimstraße 4
80335 München
kontakt@eugen-biser-stiftung.de
Telefon: 089-18 00 68-11



RPZ in Bayern
Karlstraße 34
80333 München
rpz@rpz-bayern.de



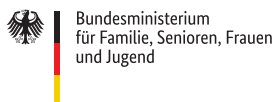
RPZ der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern
Abteigasse 7
91560 Heilsbronn
info.rpz-heilsbronn@elkb.de



Sind Sie an einer Lehrerfortbildung oder an der Durchführung eines interreligiösen Projektstages an Ihrer Berufsschule in Bayern interessiert?

Dann kontaktieren Sie uns bitte unter:
berufsschule@eugen-biser.de.

Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Interreligiöse Sprachfähigkeit als Mehrwert demokratischer Gesprächskultur

Berufsschulen für Demokratie und gegen Alltagsrassismus.
Für eine vielfaltssensible Haltung gegen religiösen Extremismus



INTERRELIGIÖSE SPRACHFÄHIGKEIT ALS MEHRWERT DEMOKRATISCHER GESPRÄCHSKULTUR

Schule ist ein Mikrokosmos, in dem gesellschaftliche Veränderungsprozesse früh erkennbar sind. Hierzu gehören auch die zunehmende Vielfalt an Religionen und die damit einhergehenden unterschiedlichen Wertvorstellungen und kulturellen Prägungen der Bürgerinnen und Bürger. Gerade wenn es darum geht, die demokratische Handlungsfähigkeit von Schülerinnen und Schülern zu stärken, stellt diese Vielfalt auch Berufsschulen vor große Herausforderungen. Daher ist es wichtig, die Lehrkräfte bei dieser zentralen Aufgabe zu unterstützen.

Diesem Thema widmet sich das Modellprojekt „Berufsschulen für Demokratie und gegen Alltagsrassismus. Für eine vielfaltssensible Haltung gegen religiösen Extremismus“. Es ist ein Kooperationsprojekt der Eugen-Biser-Stiftung mit dem Religionspädagogischen Zentrum in Bayern (München) und dem Religionspädagogischen Zentrum der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Bayern (Heilsbronn).

Ziel ist unter anderem, gemeinsam mit Berufsschullehrkräften im Rahmen von Lehrerfortbildungen interreligiöse Projektstage zu entwickeln und exemplarisch durchzuführen, damit Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben wird, in einem noten- und wertungsfreien Dialograum religions- und weltanschauungsübergreifend Fragen zum Themenfeld Religion, den Bedeutungswandel des Religiösen und demokratisches Zusammenleben zu diskutieren und praktisches Handeln zu erproben.

LEHRERFORTBILDUNGEN ZUR EINÜBUNG EINER VIELFALTS- SENSIBLEN HALTUNG

Lehrerinnen und Lehrer an Berufsschulen arbeiten bereits mit einer Schülerschaft, die eine große kulturelle Vielfalt der deutschen Gesellschaft repräsentiert. Um Zugang zur Lebenswelt dieser heterogenen Schülerschaft zu erhalten, ist es notwendig, eine vielfaltssensible Haltung einzuüben, die den Umgang mit der Benachteiligung von Schülerinnen und Schülern mit Migrationserfahrung thematisiert.

Die Ziele der Fortbildungen sind:

- Anerkennung von Vielfalt in der heutigen Gesellschaft
- Auseinandersetzung mit Phänomenen von Populismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit
- Unterscheidung von Religion und religiös motiviertem Extremismus
- Einschätzung von religiös motivierten und weltanschauungsübergreifenden Meinungen der Schülerinnen und Schüler
- Stärkung der Diskurs- und Demokratiefähigkeit von Schülerinnen und Schülern
- Verständnis von interreligiöser Kompetenz als ein bedeutender Aspekt politischer Wertevermittlung

Durchführung

Acht Fortbildungen im Schuljahr 2017/18

Fünf Fortbildungen im Schuljahr 2018/19

Sind Sie an der Teilnahme an einer Lehrerfortbildung in Bayern interessiert?

Dann kontaktieren Sie uns bitte unter:
berufsschule@eugen-biser.de.

Die Teilnahme an einer Lehrerfortbildung ist kostenfrei.

INTERRELIGIÖSE PROJEKTTAGE ZUR STÄRKUNG DER DISKURS- UND DEMOKRATIEKOMPETENZ

An Berufsschulen zeigt sich die Vielfalt der Gesellschaft durch ihre Schülerschaft. Insbesondere Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund betonen und thematisieren bei der persönlichen Identitätsbildung häufig religiöse Werte, die in der Öffentlichkeit oft auf Irritationen stoßen. Damit jedoch die starke Betonung einer Identität nicht zu gegenseitiger Ausgrenzung führt, zielen die interreligiösen Projektstage darauf ab, die Diskurs- und Ambiguitätstoleranz von Schülerinnen und Schülern zu stärken.

Weitere Ziele der Projektstage sind:

- Anerkennung von Vielfalt in der heutigen Gesellschaft
- Auseinandersetzung mit Phänomenen von Populismus und gruppenbezogener Menschenfeindlichkeit
- Unterscheidung von Religion und religiös motiviertem Extremismus
- Stärkung der Diskurs- und Demokratiefähigkeit

Durchführung

Acht Projektstage an unterschiedlichen Berufsschulen in Bayern im Schuljahr 2018/19

Sind Sie an der Durchführung eines interreligiösen Projekttags an Ihrer Berufsschule interessiert?

Dann kontaktieren Sie uns bitte unter:
berufsschule@eugen-biser.de.

Für die Durchführung eines Projekttags entstehen keine Kosten.

11

Durchgeführte Projektstage im
Schuljahr 2018/19

11

Lehrervorbereitungsseminare
2018/19

10

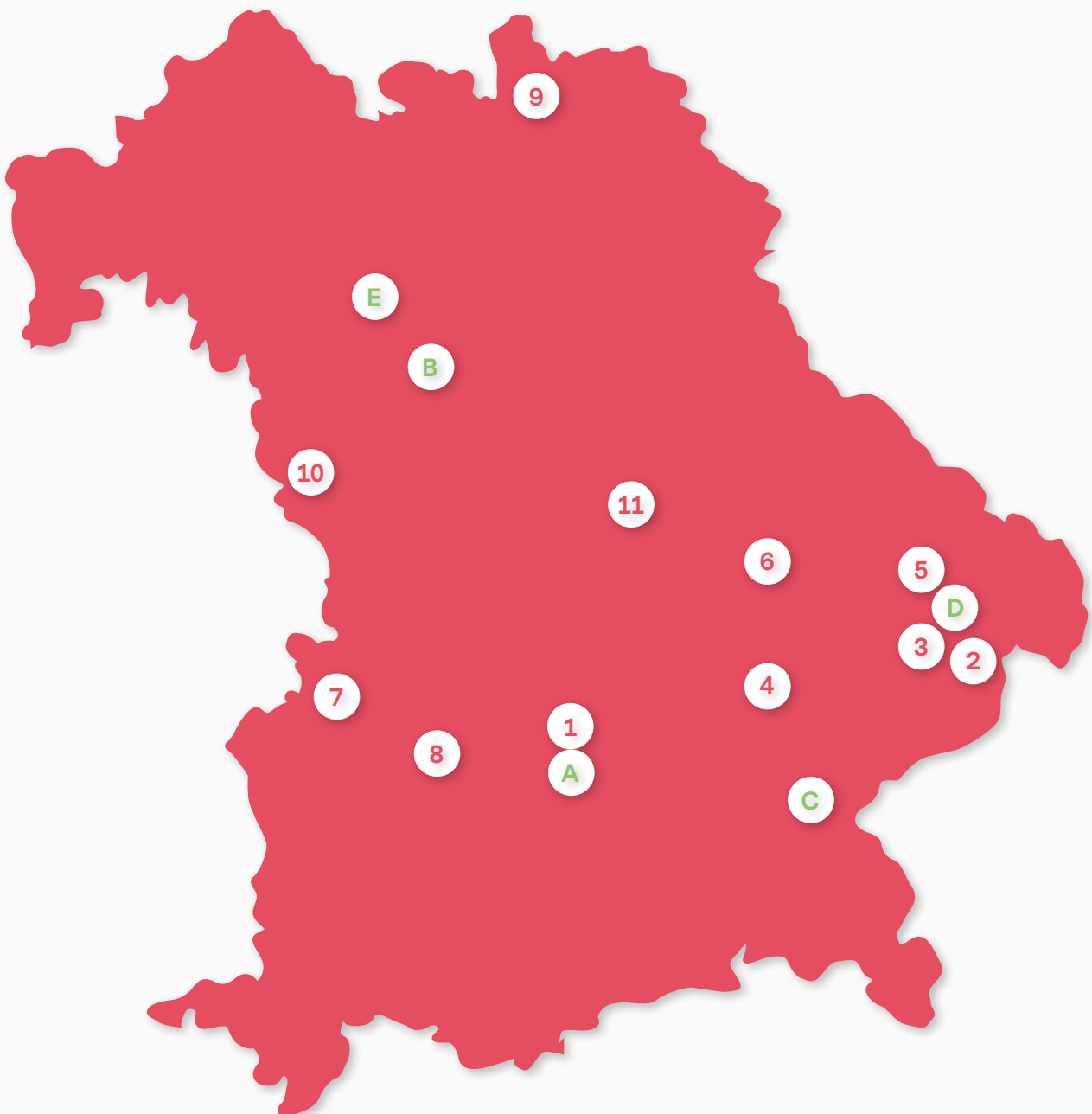
Lehrerfortbildungen im
Schuljahr 2017/18

1131

Erreichte Schülerinnen
und Schüler gesamt

386

Erreichte Lehrerinnen
und Lehrer gesamt



Interreligiöser Projekttag für einen halben Tag



Interreligiöser Projekttag für einen ganzen Tag



Berufsschule: *demokratisch interreligiös teamfähig*

Eine Handreichung für Projekttag
zu Interreligiösem Lernen und
Demokratiebildung

Eugen-Biser-Stiftung



Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

Inhalt

4

Vorwort

5

Warum und wozu
interreligiöse Projekttag
an Schulen? Eine Einführung

10

Vorlauf und
Organisation

12

Vorlauf und
Rahmenbedingungen

13

Organisation des Projekttags

16

Checkliste

18

Durchführung

20

Einstiegsplenum und
-methoden

23

Themen und Aufbau
der Workshops

25

Abschlussplenum

28

Workshops

30

Workshop 1:
Menschenrechte und
Religionsfreiheit I

40

Workshop 2:
Menschenrechte und
Religionsfreiheit II

50

Workshop 3:
Populismus und interreligiöse
Medienkompetenz

62

Workshop 4:
Null-Toleranz?!

70

Workshop 5:
Gerechtigkeit – eine
gemeinsame Idee der
Religionen in der Einen Welt

80

Workshop 6:
„Brot verbindet“

92

Workshop 7:
Umgang mit Geld: Christentum
und Islam im Vergleich

100

Workshop 8:
„Da will ich daheim sein!“

108

Workshop 9:
Liebe und Sexualität

116

Workshop 10:
Deutschland – in Vielfalt glauben

124

Anwendungsbeispiele
Kopiervorlagen

178

Weiterführende Literatur

180

Herausgeber, Beirat und
Projektmitarbeiterinnen
und -mitarbeiter

186

Danksagung

188

Das Projekt in Zahlen

Übersichtsdarstellung
des interreligiösen Projekttags

Work
shops





Workshop 10

Deutschland – in Vielfalt glauben

„Made in Germany – Made by Vielfalt.“
Aus gutem Grund heißt es „Made in
Germany“ und nicht „Made by Germans“.

(Eine Initiative deutscher Familienunternehmen 2019)

Themenfeld	<ul style="list-style-type: none">• religiöses, politisches und historisches Grundwissen• geographische Zuordnung im religiös pluralen Kontext Deutschlands mit ihren Auswirkungen auf die Gegenwart• geographische, religiöse und kulturelle Selbstverortung in Deutschland
Inhalt	<ul style="list-style-type: none">• Grundwissen über Religionen• Vielfalt der gelebten Religionen und Kulturen in Deutschland• Deutschland als Ort der politischen, kulturellen und religiösen Vielfalt
Gruppengröße	8–12
Zeit	90–120 min.
Zielgruppe	Alle Berufsfelder und alle Jahrgangsstufen können dieses Spiel spielen. Besonders eignet es sich als Tandemspiel, z.B. bestehend aus in Deutschland sozialisierten SuS und SuS mit Migrationsgeschichte.

Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • für Vielfalt sensibilisieren • bildungsrelevantes Wissen aneignen • Transfer aus und in Lebens- und Berufspraxis • Vermittlung von Kompetenzen, die für das Gesellschaftsleben hilfreich sind • Sensibilisierung für die Rolle von Religion in verschiedenen Lebensbereichen
Zu erwerbende Kompetenzen	<p>Die SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen die Vielfalt von Religionen und Perspektiven kennen. • können Religionen in Zeit, Raum und Ort einordnen. • können Verknüpfungen herstellen zwischen den persönlichen Erfahrungen und beruflichen Herausforderungen. • können Zusammenhänge zwischen Religion, Politik und Gesellschaft wahrnehmen und benennen. • können mit schwierigen, belastenden Situationen im pluralen Kontext umgehen. • lernen in divers aufgestellten Teams zu agieren.
Material und Kopiervorlagen	<ul style="list-style-type: none"> • Wandkarte „Bundesrepublik Deutschland“ • handelsübliche Haftetiketten in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau und Weiß • Präsentationsstifte oder Verstärkungsringe transparent • 4 Würfel und 4 Spielfiguren (je in derselben Farbe) • evtl. Deutschlandkarte (1:2 000 000) • Bänder, Streichhölzer, Kitt-Material oder ähnliches (für Ereigniskarten) <p><u>Kopiervorlagen (S. 168–175)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • K 1: Spielanleitung • K 2 a–f: Fragekärtchen • K 3: Bundesländer (4 mal) zurechtgeschnitten und laminiert
Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Wandkarte „Bundesrepublik Deutschland“ (84 x 119 cm) rechtzeitig bei der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) unter der Rubrik: Shop/Lernen/Karten/Wandkarte Bundesrepublik Deutschland bestellen • Karte entsprechend der Graphik der Deutschlandkarte (K 3: Bundesländer) mit Haftetiketten vorbereiten • Spielanleitung (K 1) kopieren • Die Bundesländer (K 3) ausdrucken, zuschneiden und laminieren. • Die Fragekärtchen aus der pdf-Kopiervorlage auf buntes Papier drucken, ausschneiden und laminieren: K 2a: rot (doppelter Satz), K 2b: blau, K 2c: gelb, K 2d: grün, K 2e: grau, K 2f: lila. • Die Fragekärtchen können bei Bedarf erweitert und angepasst werden. Die Maße der Fragekärtchen betragen 7,5 cm x 5 cm.

Themenfeld

a) Hinführung

Im Laufe der letzten Jahrzehnte hat die religiöse Landschaft in Deutschland deutlich an Vielfalt zugenommen. Während bis in die 1950er Jahre der Großteil der Gesamtbevölkerung der evangelischen oder katholischen Kirche angehörte, ist heute eher eine Dreiteilung festzustellen: etwa zwei Drittel der in Deutschland lebenden Menschen gehören dem Christentum an, etwa ein Drittel der Gruppe sind konfessionslos oder einer nicht-christlichen Religion angehörig. Davon werden 4,5% dem Islam und 0,1% dem Judentum zugehörig eingeordnet.¹ Derartige Statistiken und Zahlenwerte stehen oft in starkem Widerspruch mit der persönlichen Wahrnehmung und Erfahrung von religiöser und kultureller Vielfalt. Daher wird die Begegnung mit einem als anders oder als fremd empfundenen Gegenüber oft als anstrengend oder gar bedrohlich wahrgenommen und kann dazu führen, sich über das Eigene und die eigenen Werte in Abgrenzung zu „den Anderen“ zu vergewissern. Um solchen Mechanismen der Vorurteilsbildung entgegenzuwirken sind vor allem erfahrungs- und erlebnisorientierte Ansätze vielversprechend, die die Religions- und Kulturgeschichte Deutschlands sowie die religiöse und kulturelle Vielfalt sichtbar und erlebbar machen.

1

Vgl. Ursula Boos-Nünning. (2015): „Religionszugehörigkeiten in Deutschland“. In: Mathias Rohe et al. (Hg.): Handbuch Christentum und Islam in Deutschland. Grundlagen, Erfahrungen und Perspektiven des Zusammenlebens. Freiburg i. Br.: Herder, 21–46; Christoph Wagenseil (2017): Die Religionspolitische Dimension von Statistik. REMID-Mitgliederrundbrief, 14–24.

b) Fragestellung/Problembeschreibung

Unser Erfahrungswissen eignen wir uns über verschiedene Wege und Zugänge an. Viele Menschen in Deutschland haben im Laufe ihres Lebens an zwei oder mehreren Wohnorten gelebt. Für Fremdheitserfahrungen spielt die Entfernung keine Rolle. Stattdessen sollen Fremdheitsgefühle erkannt und verstanden werden. Auf dieser Basis lassen sich Fragen behandeln, wie: Ist der eigene Lebensort mit einer religiös homogenen Gemeinschaft verbunden und wie ist das im Verhältnis zu Gesamtdeutschland zu sehen?

Die häufig zitierte Aussage „Vielfalt hat viele Gesichter“ braucht Raum und Zeit, um sich mit dem Gehalt und der Bedeutung für die eigene Lebenswelt auseinanderzusetzen. Doch wie kann dies von „Zuhause“ aus entdeckt werden, wenn der Blick und das Blickfeld nicht geschärft sind? Wie können Selbstverständlichkeiten der gelebten Religionen in Deutschland sichtbar und verstehbar werden, wenn in politischen Äußerungen und auch im Selbstverständnis vieler Menschen Deutschland „christlich geprägt“ ist, ohne dass auf die Entstehung, zeitliche Einordnung und Kontexte der Prägung genauer eingegangen wird?

c) Ziele für SuS

Wird die Aufmerksamkeit dezidiert auf Unbekanntes und Fremdes gelenkt, können neue Lernpotenziale und der Blick für die Vielfalt des eigenen Lebensraums eröffnet werden. Die Fragen danach, wo in der eigenen Stadt oder Region religiöse Veranstaltungen stattfinden, wer sie anbietet und wer sie besucht, eröffnen neue Perspektiven und Folgefragen. Auf der Suche nach Präsenzformen gelebter religiöser Vielfalt werden neue Wege der Erkundung gezeigt und eine historisch-kritische Beschäftigung mit Religions- und Kulturgeschichte ermöglicht. Die spielerische Auseinandersetzung hilft, Zusammenhänge zwischen Religion, Politik und Gesellschaft wahrzunehmen, die zunehmende Vielfalt an Religionen und die damit einhergehenden unterschiedlichen Wertvorstellungen und kulturellen Prägungen auch im Kontext der Berufs- und Alltagswelt einzuordnen.

d) Bezug zur interreligiösen Sprachfähigkeit

Religiöse Lebenswelten in Städten und Regionen sind meist erst mit ihren historischen Dimensionen der Religionen und ihren Spuren vergangener Tage zu rekonstruieren und zu verstehen. Dieses Wissen hat auch Auswirkungen auf Verhaltensmuster von religiösen Minderheiten in Teilhabeprozessen am zivilgesellschaftlichen Leben oder an Forderungen an die Politik und Gesellschaft. Diese Zusammenhänge zu entdecken, fördert interreligiöse Lernprozesse, die letztlich auch identitätsstiftend wirken.

Ein Beispiel:

Die Aufnahme der Glaubensflüchtlinge aus Frankreich (Hugenotten) in den Jahren ab 1685 sorgte in Städten wie Erlangen, Potsdam oder Offenbach am Main für einen kulturellen und wirtschaftlichen Aufschwung. Die liberale Zuwanderungspolitik hat bis heute Auswirkungen auf diese Städte.

Weiterführend hierzu:

Bahlcke, Joachim (Hg.) (2008): Glaubensflüchtlinge. Ursachen, Formen und Auswirkungen frühneuzeitlicher Konfessionsmigration in Europa. Berlin: LIT Verlag.
Lachenicht, Susanne (2010): Hugenotten in Europa und Nordamerika. Migration und Integration in der Frühen Neuzeit. Frankfurt/New York: Campus Verlag.

Durchführung

1. Einstieg: Vorstellungsrunde (Dauer: max. 15 min.)

Methode: Die Geschichte meines Namens (Variante zu „Mein Vorname“, vgl. S. 21)

Die SuS und auch die L stellen sich mit ihrem Namen vor und erzählen eine kurze Geschichte zu ihrem Namen. Diese kann sich auf den Vor-, Nach- oder Kosenamen beziehen, auf die Herkunft des Namens oder auch darauf, wie die Person zu diesem Namen gekommen ist. Wird eine persönliche Geschichte zum Namen erzählt, können neue Sprech- und Begegnungsanlässe, Hintergründe oder Traditionen in der Beschreibung sicht- und hörbar werden und hier bereits für religiöse und kulturelle Unterschiede sensibilisiert werden.

Alternative Vorstellungsrunde mit der Frage: „Die weiteste Reise meines Lebens“

Die SuS und auch die L stellen sich mit ihrem Namen und der weitesten Reise ihres Lebens vor. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer erzählt eine kurze Geschichte zum Reiseort, warum dieses Reiseziel gewählt wurde, wie das Reiseziel erreicht wurde oder wie lange diese Reise dauerte. Durch die Verbalisierung von Erinnerung an die Reise und möglicherweise empfundenen Fremdheitsgefühlen kann Wissen abgerufen und eine weitere Ebene der Begegnung geschaffen werden.

2. Inhaltliche Erarbeitung: Deutschlandspiel (Dauer: ca. 60 min. oder bei größerer Teilnehmerzahl 90 min.)

Je nachdem, wie lange die L Zeit für das Spiel hat und wie groß die jeweiligen Teams sind, entscheidet sich die Spielzeit. Stehen für den Workshop insgesamt 90 Minuten zur Verfügung, sollte die Teilnehmergruppe entsprechend kleiner sein, da sich somit auch die Spielzeit auf ca. 60 min. verkürzt. Die zur Verfügung stehende Zeit sollte mit den SuS im Vorfeld kommuniziert werden.

Der Ablauf des Spiels (K 1: Spielanleitung) wird von der L vorgelesen bzw. erklärt. Wenn möglich kann die Spielanleitung an die Tafel projiziert werden – ansonsten sollte die Spielanleitung für die Spielenden zur Verfügung gestellt werden. Die L übernimmt die Spielleitung und stellt die Fragen.

3. Reflexion und Feedback (Dauer: ca. 10 min.)

Zum Spielende werden die erreichten Punkte gezählt und die Gewinnerinnen und Gewinner ermittelt. Anschließend bespricht die Gruppe die Erfahrungen aus dem Spiel:

- Welche Fragen waren schwer?
- Was war erstaunlich?
- Wie lief die Zusammenarbeit in den Gruppen?
- Was habe ich Neues gelernt?

Die L kann dabei teilnehmend beobachten und eigene Wahrnehmungen mit einbringen.

Für die Gesamtpräsentation im Plenum sollen Fragen nach Kategorie „Welche Frage im Spiel hat dich/Sie am meisten beeindruckt?“ ausgewählt werden.

Organisation

Allgemeine Tipps für das Leiten des Workshops

Stehen der L weniger als 90 min Zeit zur Verfügung, empfiehlt es sich, die Einstiegsphase und Reflexionsphase zu verkürzen. Dennoch sollte nicht auf die Phasen gänzlich verzichtet werden.

Die Tandems werden möglichst so zusammengestellt, dass sie aus Schülerinnen und Schülern bestehen, die in Deutschland sozialisiert wurden und jenen mit eigener Migrationsgeschichte. Auch ist eine schulklassen-, konfessions- oder religionsübergreifende Zusammenstellung möglich. Dabei empfiehlt es sich, eine kurze Vorstellungsrunde voranzustellen. Die Besonderheit dieser Tandems ist es, dass sich unterschiedliches Handlungs- und Expertenwissen, welche im Alltag nicht zur Sprache kommen, sichtbar werden. In der Tandembildung ist ein Perspektivwechsel angelegt, wodurch die SuS, die sich eventuell unsicher fühlen, an Selbstvertrauen gewinnen und somit eine neue Rolle einnehmen können.

Die Fragen können beliebig weiterentwickelt bzw. an das Wissensniveau der Schülerschaft angepasst und ergänzt werden. Falls während des Spiels festgestellt wird, dass Fragen zu schwierig sind, können Fragen aus einer anderen Kategorie gewählt und diese dann entsprechend für die anschließende Punktezahl gekennzeichnet werden.

Die Fragen können auch bundeslandspezifisch vorsortiert werden. Dies kann für den Verlauf spielpädagogisch wertvoll sein, ist aber abhängig von zeitlichen Ressourcen.

Die gesammelten Bundesländer (Souvenirs) können den Spielenden am Ende als Andenken mitgegeben werden. Das heißt: es müssen für alle Spielenden je 16 Bundesländer vorbereitet werden.

Die Streichhölzer, Bänder oder ähnliches sollen den Spielenden zur Verfügung stehen, um die Ereignisaufgaben erfüllen zu können.

Handlungsempfehlungen für L zur Einbettung des Spiels in den Unterricht

Wird das Spiel in die Unterrichtsgestaltung (z.B. Deutsch, Religion/Ethik, Sozialkunde, Geschichte) aufgenommen, können mehrere Unterrichtseinheiten eingeplant werden. So bietet es sich an, im Vorfeld zur Vorbereitung Themenfelder wie zum Beispiel Politisches System in Deutschland, Länderwissen, Religionswissen etc. im Unterricht zu besprechen. Somit kann das Spiel als Vertiefung und Sicherung der Lerninhalte eingesetzt werden.

Zur Nachbereitung des Spiels können die einzelnen Bundesländer oder einzelnen Religionen genauer betrachtet und in einem weiteren Schritt gemeinsam mit den SuS neue Fragen entwickelt werden.

Vorbereitung

Die Wandkarte ist rechtzeitig bei der Bundeszentrale für politische Bildung zu bestellen (Link: <https://www.bpb.de/shop/lernen/karten/276799/wandkarte-bundesrepublik-deutschland>). Es sind die Lieferzeit und Preis der Wandkarte zu beachten. Es empfiehlt sich, zwei Wandkarten zu bestellen.

Als Spielfeld dient die Seite „Bundesrepublik Deutschland – politisch“, welche entsprechend der Vorlage mit handelsüblichen Haftetiketten beklebt wird. Es ist darauf zu achten, dass die Zahl der farbigen Felder die Zahl der jeweiligen Fragen nicht überschreitet. Da es die Möglichkeit gibt, Joker einzusetzen, braucht es für den Spielverlauf mehr Fragekarten in den jeweiligen Farben. Insgesamt sollten 126 Punkte (inklusive Hauptstädte) auf dem Spielfeld verteilt werden.

Die Punkte werden entsprechend der Graphik in der Spielanleitung aufgeklebt. Beim Aufkleben der Etiketten ist zu beachten, dass die Spielenden mit ihren Spielfiguren in jedes Bundesland ziehen müssen und dabei die Möglichkeit haben, auf verschiedenen Wegen zu den Landeshauptstädten und auch in andere Bundesländer zu gelangen. Es ist nicht notwendig, alle Farben in allen

Bundesländern unterzubringen, doch sollte auf eine ausgeglichene Verteilung der Farben geachtet werden (die Felder müssen auch nicht innerhalb der Grenzen der Bundesländer liegen). Die weißen Felder markieren „Pausen“. Mit diesen sollte sparsam umgegangen werden, da zu viele Pausen die Spieldynamik beeinträchtigen und die Spielzeit im Gesamten verlängern. Die Hauptstädte können entweder mit den Lochverstärker-Aufklebern gekennzeichnet werden oder mit einem Präsentationsmarker als Feld aufgemalt werden. Dies hat den Vorteil, dass der Name der Stadt durch die Farbe noch zu lesen sein wird. Die Souvenirs sind die 16 Bundesländer, die insgesamt vier Mal, also für je ein Bundesländerset für jedes Tandem von der L im Vorfeld auszuschneiden und zu laminieren sind. Für die Organisation der Spielvorbereitung sollte entsprechend Zeit eingeplant werden.

Das Spiel besteht aus:

Rote Karten	Ereignis	2x16
Blaue Karten	Religionen in Zahlen	22
Grüne Karten	Personen und Religionen	23
Gelbe Karten	Religion allgemein	52
Graue Karten	Hauptstadtfragen	53
Lila Karten	Joker Karten	12

Gesamtanzahl der Fragekarten		182
Gesamtanzahl der Punkte auf dem Spielfeld		126

Kopier-
vorlagen

Workshop 10

Deutschland – in Vielfalt glauben

K 1 Spielanleitung

K 2 a–f Fragekärtchen

K 3 Bundesländer

K 1

Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, in allen Bundesländern die Hauptstädte zu erreichen und Bundesländer als Souvenirs zu sammeln. Auf dem Weg müssen Fragen zur religiösen Vielfalt in Deutschland sowie allgemeine Fragen zu Deutschland und Religionen beantwortet werden. Richtig beantwortete Fragen dürfen als Souvenir behalten werden. Das Spiel endet, wenn ein Spielteam wieder zurück zum Startpunkt (Ziel) kehrt. Bist du nicht in allen Bundesländern gewesen, gelangst du nicht ans Ziel und musst deine Reise fortführen. Wer also 16 Bundesländer gesammelt und die höchste Punktezahl bei den Fragen erreicht hat, hat gewonnen.

Spielmaterial

- 1 Deutschlandkarte als Spielfeld (bbp)
- 4 Würfel (in den Farben der Spielfiguren)
- 182 Fragekarten in den verschiedenen Farbkategorien
- 4 Spielfiguren (in verschiedenen Farben)
- 12 Joker Karten
- 4x16 Bundesländer

Streichhölzer, Bänder, Kitt Material oder Ähnliches (für Ereigniskarten)

Spielleitung

Die Spielleitung übernimmt die L. Sie stellt auch die Fragen. Vor Spielbeginn sortiert die L die Fragekärtchen nach Farbe und die Bundesländer vor sich. Bei richtiger Antwort übergibt sie die Fragekärtchen und Bundesländer an die entsprechenden Spielerinnen und Spieler.

Spielverlauf

Stelle deine Spielfigur auf das Startfeld. Um mit der Reise beginnen zu können würfelst du einmal und ziehst deine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Zahl auf das Spielfeld. An den Knotenpunkten musst du dich entscheiden, in welche Richtung du deine Reise fortsetzen möchtest. Um ein Souvenir zu erhalten, musst du in jeder Landeshauptstadt einen Stopp einlegen und eine Frage richtig beantworten. Weißt du in der Landeshauptstadt auf die Frage keine Antwort, musst du dort verweilen und kannst die Zeit für eine Sightseeingtour nutzen. Hast du in der nächsten Runde auf eine weitere Frage wieder keine Antwort, gehst du zurück in die Landeshauptstadt des Bundeslandes, in der du zuletzt gewesen bist, ODER nutzt deinen Joker und erhältst ein Souvenir (das jeweilige Bundesland). Um in die Landeshauptstadt zu gelangen musst du NICHT genau würfeln. Die übrigen Zahlen verfallen. Beispiel: Um nach Hamburg zu gelangen hast du drei Schritte vor dir. Du würfelst die Zahl 5, du darfst deine Spielfigur nach Hamburg ziehen. Die übrigen 2 Schritte verfallen.

Workshop 10 — Deutschland — in Vielfalt glauben

Gelangst du auf ein weißes Feld, kannst du eine kleine Verschnappause einlegen und beantwortest keine Frage. Je nachdem auf welchem Feld du landest, ziehst du die entsprechende Farbe und beantwortest die Frage oder erfüllst die Aufgabe. Um in das Ziel zu gelangen, musst du genau würfeln, also so hoch würfeln, wie viele Felder noch vor dir sind. In das Ziel gelangen außerdem nur jene Spielerinnen und Spieler, die in jedem Bundesland gewesen sind. Ob du in jedem Bundesland gewesen bist, erkennst du an deinen gesammelten Bundesländern (Souvenirs).

Das Spiel endet, wenn ein Spielteam wieder zurück zum Startpunkt (Ziel) kehrt. Bist du nicht in allen Bundesländern gewesen, gelangst du nicht ans Ziel und musst deine Reise fortführen. Wer also 16 Bundesländer gesammelt und die höchste Punktezahl bei den Fragen erreicht hat, hat gewonnen.

Die Fragekarten zählen wie folgt:

Hauptstadt-Frage (Grau):	3 Punkte
Religion allgemein (Gelb):	2 Punkte
Religionen in Zahlen (Blau):	1 Punkt
Ereignis (Rot):	1 Punkt
Personen und Religionen (Grün):	1 Punkt
Joker (Lila):	1 Punkt Abzug

Workshop 10 — Deutschland — in Vielfalt glauben

K 2 a-f

 Stellt euch in einem Symbol des Christentums auf	 Stellt euch in einem Symbol des Judentums auf	 Gestaltet das Symbol der Bahá'í	 Stellt euch in einem Symbol des Hinduismus auf
 Gestaltet ein Symbol des Buddhismus	 Stellt eine Gebetsrichtung von Muslimen und Indianen dar	 Stellt eine Gebetsrichtung von Christen und Chinesen dar	 Gestaltet ein Symbol des Hinduismus
 Singt oder spricht den Text eines religiösen Liedes, das ihr kennt	Singt oder spricht den Text eines Wehrmachtslieds	Nennt fünf Propheten, die ihr kennt	Gestaltet ein Gebet, das du/ihr kennt

Workshop 10 — Deutschland — in Vielfalt glauben

Wie viele Synagogen gibt es in Deutschland?	Wie viele Moscheen in Deutschland geschätzt?	Wie viele alevitische Gebetshäuser (Denn-Häuser) gibt es in Deutschland?	Wie viele Bienen hat ein christlicher Rosenkranz in der Regel?
Wie viel Prozent der Bevölkerung gehören nach Schätzungen 2015 in Deutschland dem Islam an?	Wie viele Mitglieder haben die jüdischen Gemeinden, die im Zentrum der Juden in Deutschland organisiert sind?	Wie viele Mitglieder haben die evangelischen Kirchen an?	Wie hoch war im Schuljahr 2017/2018 in allen Schularten der Anteil der römisch-katholischen Schülerinnen und Schüler in Bayern?
Wie viel Prozent der Bevölkerung waren im Jahre 1956 in der Bundesrepublik Deutschland Mitglied in einer der beiden Kirchen?	Wie viel Prozent der Bevölkerung gehörten 2017 in Deutschland der römisch-katholischen Kirche an?	Wie viele Religionsgemeinschaften gibt es in Frankfurt am Main?	Wie viel Prozent der Gesamtbevölkerung der Erde (mehr als 7 Mrd.) sind christlichen Glaubens?

Workshop 10 — Deutschland — in Vielfalt glauben

Berufsschule: *demokratisch interreligiös teamfähig*

Eine Handreichung für Projekttag
zu Interreligiösem Lernen und
Demokratiebildung

Eugen-Biser-Stiftung



Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*