

reli+ plus

Religionspädagogische Zeitschrift für Praxis & Forschung

05-06|2023



fantasieren

P.b.b. | Verlagsort 8010 Graz | 132039791 M

» Unbedingt

Über die Notwendigkeit des Fantasierens in der religiösen Bildung.

Seiten 4 bis 7

» Spiel

Die Bedeutung der Fantasie und des Spiels für die frühkindliche Entwicklung.

Seiten 8 bis 11

» Differenziert

Wie Differenzierung im Religionsunterricht die Fantasie fördern kann.

Seiten 12 bis 15

» Out of the box

Menschliche Fantasie kann, im Gegensatz zu Computern, systemverändernde Ideen kreieren.

Seiten 16 bis 19

» Fantasy-Serien

Was Game of Thrones & Co mit Religion zu tun haben.

Seiten 20 bis 24




was Leib und Seele GUT TUT

PATER JOHANNES PAUSCH



Pater Johannes Pausch, emeritierter Prior des Europaklosters Gut Aich, schrieb in Ihrer Kirchenzeitung eine 7-teilige Fastenserie zum Thema „Was Leib und Seele gut tut!“. – Natur, Pflanzen und Kräuter spielen dabei eine große Rolle.

Pater Johannes Pausch überrascht im Gespräch und in seinen Texten immer wieder mit starken Bildern und Gleichnissen aus dem Alltag, die so ganz und gar nicht belehrend, umso mehr aber bereichernd rüberkommen.

JETZT NACHLESEN IN IHRER KIRCHENZEITUNG

MeineKirchenzeitung.at

Das Portal der katholischen Kirchenzeitungen in Österreich



inhalt:

| | |
|---|----|
| Impressum | 2 |
| Editorial | 3 |
| Einfach fantastisch! Imaginatives Lernen im Religionsunterricht | |
| <i>Christian Feichtinger</i> | 4 |
| Fantasie und das kindliche Spiel | |
| <i>Verena Krenn</i> | 8 |
| Differenzierung fördert Fantasie | |
| <i>Magdalena Wünscher</i> | 12 |
| Fantastische neue Welten? | |
| <i>Herbert Stiegler</i> | 16 |
| Fantasy-Serien und Religion | |
| <i>Eva Bacher</i> | 20 |
| Vision Board: Zukunft visualisieren | |
| <i>Simone Rieser-Kurzmann</i> | 24 |
| Buchrezension/Cartoon/Vorschau | 28 |

Zum Titelbild:

Die orangefarbene Raumzeichnung in der Andreaskapelle der Pfarrkirche von Graz-St. Andrä aus dem Jahr 2003 wurde vom österreichischen Künstler Otto Zitko geschaffen. Er gestaltete den 11 Meter hohen Kapellenraum mit einem orangefarbenen Netzwerk. Farbe und Form der Raumzeichnung erinnern an ein lodernes Feuer. Biblisch gesehen verweist es auf das Pfingstfeuer, das die Apostel ergriff. Feuer und Geist deuten auf die Gegenwart Gottes hin. Es ist ein Ort des Aufbruchs geworden, eben eine Pfingstkapelle. Man kann auch eine Assoziation mit dem Netz des Fischers Andreas herstellen.



impressum

Eigentümer und Herausgeber: Kompetenzzentrum für Religionspädagogische Schulbuchentwicklung an der Privaten Pädagogischen Hochschule Augustinum, Lange Gasse 2, 8010 Graz | Friedrich Rinnhofer, Vizerektor.

Redaktion: Verena Krenn, Magdalena Wünscher, Herbert Stiegler, Eva Bacher, Simone Rieser-Kurzmann, Heinz Finster, Friedrich Rinnhofer (CR), Andrea Kern (CvD).

Rezension: Irene Prenner-Walzl

Cartoon: Ivan Rajic

Layout und Satz: Peter Kandlbauer

Druck: www.flyeralarm.at

AboService: Sonntagsblatt für Steiermark, Bischofplatz 2, 8010 Graz. 0316/8041-225, aboservice@reliplus.at

reli+plus ist die religionspädagogische Zeitschrift für Praxis & Forschung der PPH Augustinum.

reli+plus ist ein Praxisbehef für ReligionspädagogInnen aller Schulstufen und erscheint fünf Mal jährlich. Der Jahresbeitrag beträgt € 12.–

Für AbonnentInnen der Kirchenzeitung „SONNTAGSBLATT für Steiermark“ ist der Bezug von **reli+plus** gratis. Wenn bis 1. November keine Abbestellung erfolgt, verlängert sich das Abonnement von **reli+plus** jeweils um ein weiteres Jahr.

www.reliplus.at



Quellen

- Seite 1: Foto: Gerd Neuhold.
 - Seite 3: www.e-stories.de/gedichte-lesen.phtml?258162
- Foto: holografic sculpture pixabay

FANTASIEN MIT HAPPY END

Fantasy-Filme gelten als eigenes Genre der Filmindustrie, in dem die Gesetze der Welt aufgehoben sind und gänzlich andere Regeln gelten. So existieren in Fantasy-Filmen Fabelwesen wie Drachen, Orks, Zwerge oder Elfen. Magie wird als völlig natürlicher Bestandteil der Welt wahrgenommen. Die Hauptfiguren stellen sich zumeist aufregenden Abenteuern und am Ende steht vielfach ein Happy End.

Eva Bacher geht auf die Fantasy-Filme in ihrem Beitrag für die Sekundarstufe 2 näher ein und widmet sich insbesondere der Serie *Game of Thrones*, in der Religion und Glaube eine zentrale Rolle spielen.

Fantastische neue Welten eröffnen aber auch die neuen Möglichkeiten rund um die *Künstliche Intelligenz*, wie Herbert Stiegler in seinem Beitrag für die Sekundarstufe 1 ausführt. Er stellt *DALL-E* vor, eine derzeit noch kostenfreie Technologie, die aus Textblöcken Bilder erzeugen kann, und beschreibt, wie die digitale Spielanwendung *Minecraft* im Religionsunterricht genutzt werden kann.

Aber auch abseits von digitalen Welten hat Fantasie als Gabe, die kreativ über die realistische Welt hinausgeht, im Religionsunterricht einen besonderen Stellenwert, wie Christian Feichtinger in seinem Forschungsbeitrag betont.

Verena Krenn erläutert die Bedeutung der Fantasie für die Elementarpädagogik und beschreibt einige Methoden, wie diese Fähigkeit gefördert werden kann. Im Beitrag für die Primarstufe, der von Magdalena Wünscher verfasst wurde, wird ein Zusammenhang zu den kindlichen Gottesvorstellungen hergestellt.

Passend zum Thema des Heftes widmet sich Simone Rieser-Kurzmann der Methode des Vision Boards, also einer selbst erstellten Sammlung von Bildern, Begriffen und Texten, welche die eigenen Wünsche oder Ziele veranschaulichen soll. Neben der Anwendung im Religionsunterricht, die im Methodenlabor samt Kopiervorlage ausführlich dargestellt wird, stellt sich auch für jede*n Religionslehrer*in die Frage nach der persönlichen Vision des eigenen Lebens: Welche Wünsche, Ziele oder Sehnsüchte stecken tief in mir drinnen?

Ich wünsche Ihnen im Namen des „fantastischen“ Teams von Reli+Plus, dass Ihre Träume nicht nur Fantasien und Visionen bleiben, sondern – wie in den Fantasy-Filmen – in ein Happy End münden.

Friedrich Rinnhofer
friedrich.rinnhofer@reliplus.at

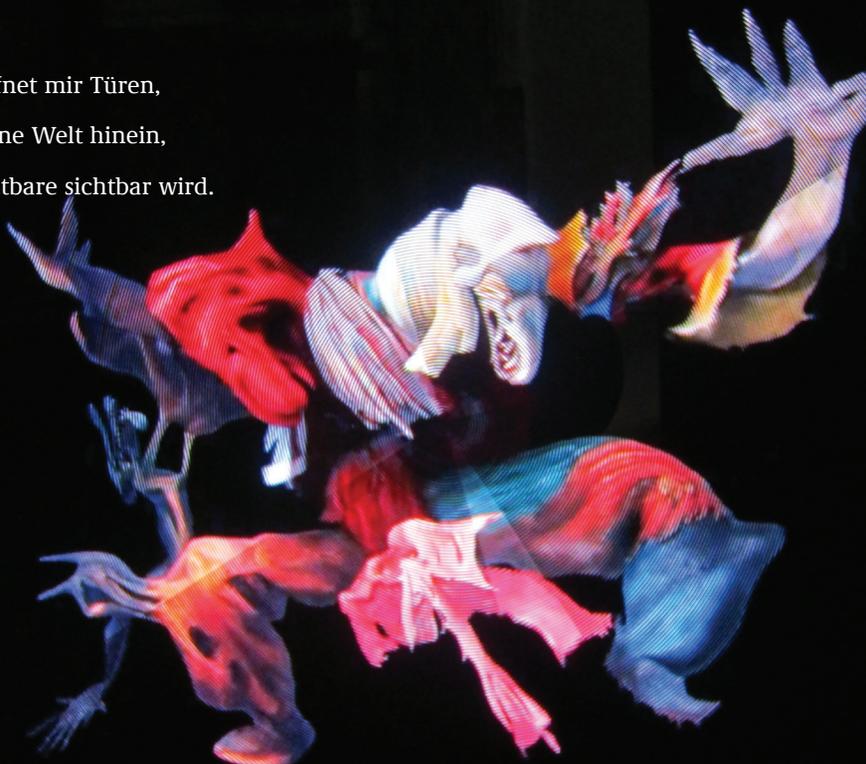


Friedrich Rinnhofer
Vizerektor, PPH Augustinum

IM REICH DER FANTASIE

Die Fantasie öffnet mir Türen,
lässt mich in eine Welt hinein,
wo alles Unsichtbare sichtbar wird.

Siegild Krieter



EINFACH FANTASTISCH! IMAGINATIVES LERNEN IM RELIGIONSUNTERRICHT

Imagine there's no imagination ... Fantasie und Vorstellungskraft sind außergewöhnliche menschliche Fähigkeiten. Sie erlauben es, Neues zu erschaffen und die Welt anders zu sehen. Daher haben sie auch eine besondere Bedeutung für religiöse Bildung, vor allem wenn es darum geht, über das Alltägliche hinauszudenken.

Christian Feichtinger

Fantasie als religiöse Kompetenz

So richtig wissen wir nicht, wie wir Fantasie einschätzen sollen. Ungewöhnliche Ideen verweisen wir schnell ins „Reich der Fantasie“ und den „Fantasten“ lassen wir besser nicht an konstruktiven Gesprächen teilnehmen. Auch dem literarischen und filmischen Fantasy-Genre haftet stets das Image des weltabgewandten Eskapismus an. Gleichzeitig finden wir vieles „fantastisch“, und die italienische Fußballsprache singt das Loblied auf den *fantasista*, den Zauberer, die Ballkünstlerin, die urplötzlich in der entscheidenden Phase eines Spiels jene kreativen Ideen hervorbringt, auf die andere niemals gekommen wären. Auch für Kinder spielt Fantasie in der sogenannten „magischen Phase“ zwischen dem 4. und 6. Lebensjahr eine wichtige Rolle in ihrer Identitätsbildung und Wirklichkeitsbewältigung. Und die Religion? Wie hat sie's mit der Fantasie? Immerhin spricht sie über Angelegenheiten, die eine ganze Menge Vorstellungskraft benötigen: Gott, den Himmel oder – leider auch – universellen Frieden. Noch mehr, es ist sogar *„ein Kennzeichen von Religion, die Wirklichkeit im Licht von Möglichkeiten wahrzunehmen, die diese Wirklichkeit übersteigen“* (Steinhäuser 2011, 66). Es liegt also nahe, dass auch religiöse Bildung auf die Fähigkeit zum Fantasieren angewiesen ist, denn sie *„erlaubt dem Menschen, etwas zu wissen und zu denken, das weit über seine Erfahrung hinausgeht“* (Hilger/Leimgruber/Ziebertz 2012, 133).

Fantasie oder doch besser Vorstellungskraft?

Trotzdem haftet der Fantasie etwas Anrüchiges an, etwas Weltfremdes, Weltflüchtiges. Das hat auch mit einem Motiv der Religionskritik zu tun, welches Religion und religiöse Vorstellungen als Einbildung und Illusion, als menschliches Hirngespinnst verwerfen will (vgl. Hilger 2014, 377). Wer ernst genommen werden möchte, orientiert sich also lieber an Vernunft und rationaler Durchdringung des Gegläubten. Doch zugleich lässt sich eine Wiederentdeckung des Fantastischen feststellen, die offenbar auf die von Max Weber konstatierte *„Entzauberung der Welt“* durch den neuzeitlichen Rationalismus reagiert (vgl. Ritter 2000, 15). In Literatur, Film oder Computerspielen begeben sich Menschen in fantastische Welten, und nicht selten werden gerade in diesen religiöse Motive und Themen weiterentwickelt, wie Klassiker à la Star Wars, Herr der Ringe, Dune, Matrix, Die Chroniken von Narnia oder Skyrim zeigen. Wichtig: Hier findet keineswegs Weltflucht statt, sondern das Konstrukt der Fantasie dient gerade der Verhandlung der Wirklichkeit und der Verarbeitung realer Erfahrungen.

Auch für Religion und religiöse Bildung ist Fantasie kein einfaches Wort. Lieber spricht man von Vorstellungskraft, Imagination, Einbildungskraft, Schöpferkraft, Kreativität, Fiktionalität oder Vision, um diesen Bereich des menschlichen Denkens und Fühlens begrifflich abzubilden (vgl. Ritter 2000, 19). Demgegenüber bleibt der Verdacht der Weltflucht auf dem Fantasiebegriff liegen, während Imagination oder Vorstellungskraft eher mit einem Wirklichkeitsbezug versehen werden (vgl. Steinhäuser 2011, 79). Diese, noch dazu wertende, begriffliche, Differenzierung bleibt jedoch brüchig. Das oben angesprochene Fantasy-Genre zeigt, dass sich solche Zuschreibungen von Weltflucht und Weltbezogenheit kaum durchhalten lassen. Wie Eva Wenig in ihrer Diplomarbeit (vgl. Wenig 2017) gezeigt hat, kann gerade die klassische Methode der Fantasiereise zu einer intensiven Auseinandersetzung mit lebensweltlichen und existenziellen Fragen beitragen und erweist sich daher keineswegs als Weltflucht. Also ein Grund mehr, Fantasie als unverzichtbaren Bestandteil religiöser Bildung zu verstehen, schließlich *„leben Christinnen und Christen nicht allein*

Fantasie im RU –
unbedingt!



vom Wort, auch nicht von der ‚Logik der Theologie‘ und von Dogmatikroutinen, sondern wesentlich vom ästhetischen Erleben her, von Geist, Inspiration und Phantasie“ (Ritter 2000, 18). Insofern soll in der Folge keine eindeutige Trennung von Fantasie und Imagination oder Vorstellungskraft getroffen, sondern diese werden als Facetten derselben menschlichen Grundfähigkeit verstanden.

Fantasie und religiöses Lernen

Das Arbeiten mit Fantasie und Vorstellungskraft in der religiösen Bildung baut darauf auf, dass Lernende subjektive Vorstellungen von etwas erzeugen können. Dies fügt sich ein in ein subjektorientiertes und konstruktivistisches Verstehen von religiösem Lernen. (Religiöses) Lernen kann in diesem Sinn nie linear und instruktiv sein, weil Wahrnehmung und Deutung stets individuelle Prozesse sind. „Über verschiedene Filterprozesse und verbunden mit bereits zuvor in der eigenen Biografie erarbeiteten Deutungskonstrukten von Wirklichkeit entsteht im Subjekt eine individuelle Weltkonstruktion, die intersubjektiv (begrenzt) kommunizierbar ist.“ (Mendl 2015)

Religiöses Lernen ist also immer auch abhängig von den Fähigkeiten der Lernenden, sich subjektiv Vorstellungen von etwas zu machen. Das bedeutet jedoch keineswegs die Auflösung von Religionsunterricht in bloßen Subjektivismus. Die Bedeutung der kompetenten Lehrperson wird durch konstruktivistisches Lernen nicht geschmälert. Vielmehr gehört es zu ihren zentralen Aufgaben, „individuelle Konstruktionen zu ermöglichen“ und diese anschließend „durch die Diskurse in der Lerngruppe“ miteinander abzugleichen und dabei selbstverständlich auch die eigene fachliche Expertise einzubringen (Mendl 2015). Daher, so Martin Steinhäuser, „ist die Unterstützung der Imaginationsfähigkeit (Einbildungskraft) und ihrer Selbstreflexivität als wichtige Aufgabe bildenden Handelns zu bewerten“ (Steinhäuser 2015, 51), und dafür ist eine gute Lehrperson unverzichtbar. Fantasie und Vorstellungskraft sind also nichts Selbstbezügliches, sondern ereignen sich in Auseinandersetzung mit Mitwelt, Mitmenschen oder zentralen Themen des Unterrichts.

Lernen mit Fantasie und Vorstellungskraft ist mehr als das subjektive Hervorbringen eigener Imaginationen; es kann eine Auseinandersetzung mit „fantastischen“ Inhalten und ästhetischen Eindrücken ebenso bedeuten wie eben den kreativen Ausdruck, und auch das Bedenken und Besprechen in der Lerngruppe gehören als reflexive und kommunikative Aspekte dazu (vgl. Porzelt 2009, 39–40). Vielmehr gehören diese Facetten sogar zusammen: Arbeit mit dem Fantastischen und Imaginativen ist ein Zusammenspiel von Impression, Expression und Kommunikation – „was Eindruck macht, braucht Ausdruck“, wie es Gerda und Rüdiger Maschwitz (2007) so treffend formuliert haben. Wenig (2017, 27) spricht daher von „Imaginationskompetenz“, die im Unter-



Haltung.

Foto: istock.com

richt gefördert werden kann und soll: Fantasie und Imagination sind hier zu verstehen nicht nur als zufällige Produkte einzelner Wahrnehmungen, sondern als bildungstheoretisch bedeutsame Fähigkeit, die man systematisch üben und entwickeln soll (vgl. Wenig 2017, 27–30). Dies gilt umso mehr, als, so Steinhäuser (2015, 33), „religiöse Bildungsprozesse in besonderer Weise an das Entstehen und die Entwicklung subjektiver Vorstellungen gebunden“ und „überschreitend auf die Frage nach Sinn, Hoffnung, individueller Identität und, je nach Religionsbegriff, letztlich auf Gott bezogen sind“. All dies dient eben gerade nicht einem Eskapismus, sondern einem anderen Denken, der definitiv religiösen Fähigkeit, „Wirklichkeit auch anders sehen zu lernen und entsprechende Handlungsoptionen zu entwickeln“ (Hilger 2014, 379).

Praktische Möglichkeiten für die Förderung einer solchen Imaginationskompetenz gibt es reichlich: Dies beginnt bei Anregungen, sich in etwas oder jemanden hineinzusetzen, beim Weiterdenken von Erzählungen oder allen Formen des kreativen Schreibens und geht weiter über Stilleübungen und Fantasiereisen, Standbilder und das Erschaffen von Kunstwerken bis hin zu komplexeren Formen wie Bibliodrama und Rollenspiel. Das Verändern von Textsorten kann zu einem tieferen Verstehen biblischer Texte beitragen, Gedankenexperimente sind wichtige Bestandteile des Philosophierens und Theologisierens mit Kindern und Jugendlichen (vgl. Hilger 2014, 374–377). Auch die Auseinandersetzung mit persönlichen Gottesvorstellungen berührt letztlich den Bereich des imaginativen Lernens. Da all diese Lernformen das Innere und Persönliche der Lernenden berühren, sind sie sehr sensibel und verantwortungsvoll zu gestalten; sie sind „ambivalent, subjektiv, individuell, manchmal wenig bewusst, oft situationsgebunden und nicht immer zu kontrollieren“ (Hilger 2014, 375) und benötigen daher kultivierte Zeit und kultivierten Raum und auch Möglichkeiten der Nicht-Teilnahme bzw. Alternativen zur Partizipation.



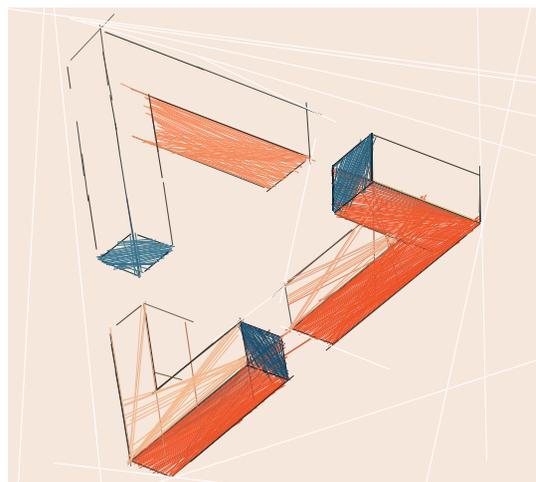
Es zeigt sich also, dass Fantasie im Religionsunterricht einen unverzichtbaren Platz einnimmt [...]. Ein umfassendes Verständnis von (religiöser) Bildung wird daher auch diese menschliche Grundfähigkeit aufgreifen und sie verantwortungsvoll und methodengeleitet entwickeln.

Christian Feichtinger

Fantasie und Vorstellungskraft entwickeln: konkrete Beispiele

Um dies praktisch zu verdeutlichen, soll anhand von drei unterschiedlichen methodischen Zugängen das vielfältige Potenzial imaginativen Lernens für religiöse Bildung noch einmal aufgezeigt werden: kreatives Schreiben, Fantasiereise und Gedankenexperiment.

- Beim kreativen Schreiben geht es darum, Ideen und Vorstellungen zu entwickeln, zu verschriftlichen und dadurch zugleich kommunizierbar zu machen; darum, neue Perspektiven auf Bekanntes zu finden oder gänzlich Neues zu erschaffen. Die Veränderung von Textsorten, das Verfassen fiktiver Interviews oder das Schreiben von Briefen an (literarische) Personen können im Religionsunterricht etwa zur persönlichen Aneignung biblischer Texte beitragen. Damit wird zugleich ein Verstehen des biblischen Textkorpus selbst gefördert, denn auch in der Bibel selbst bestehen Reflexionsformen häufig „weniger in Begriffslogik und Argumentation, sondern aus kreativer Bearbeitung von Traditionen in wirkmächtigen Bildern“ (Zimmermann 2016). Auf diese Weise lässt sich der Bedeutung des Narrativen als biblischer Argumentationsform näherkommen. Kreatives Schreiben bedeutet dabei nicht automatisch Formlosigkeit, sondern kann sich sehr wohl auch innerhalb festgelegter Formen (Elfchen, Haiku, Akrostichon ...) ereignen (vgl. ebd.). Auch das eigene Leben und Erleben des Alltags kann zum Ausgangspunkt für kreatives Schreiben werden, etwa durch das Verfassen von Tagebucheinträgen. Im weiten Sinn könnte auch die Arbeit mit Tools künstlicher Intelligenz, etwa ChatGPT, als Form des kreativen Schreibens eingeübt werden: Zwar werden die Texte selbst von der Software verfasst, diese reagiert jedoch auf Eingaben, Anweisungen und Begriffe, die wiederum kreativ von den Lernenden entwickelt werden könnten. Die dadurch entstandenen Texte dienen dann als Ausgangspunkt weiterer Imaginationsprozesse, etwa einer Antwort an die KI oder des Versuchs eines Dialogs mit ihr.



Unterbrochen.

Foto: istock.com

- Die Fantasiereise ist ein Klassiker des imaginativen Lernens, die keineswegs nur als entspannende Entwicklung von Traumwelten für den Unterricht eingesetzt werden kann. Sie kann auch dazu dienen, bestimmte Themen und Motive existenziell zu bearbeiten. Zu unterscheiden ist dabei zwischen geschlossenen Fantasiereisen, die einen klar definierten Verlauf haben und offenen bzw. halb-offenen Fantasiereisen. Halb-offene Fantasiereisen haben eine klare Struktur, innerhalb dieser Struktur wird aber ein Freiraum geschaffen, etwa durch Impulsfragen, bevor wieder zu einem gemeinsamen Ende hingeführt wird. Offene Fantasiereisen geben nur einen Impuls vor und lassen den weiteren Verlauf völlig offen (vgl. Maschwitz 2014, 79–80). Eine Fantasiereise sollte möglichst reduziert formuliert sein, um möglichst viel der Fantasie der Teilnehmenden zu überlassen. Fantasiereisen fördern daher die Vorstellungskraft, das kontemplative Element des Religionsunterrichts sowie die Auseinandersetzung mit der eigenen Persönlichkeit. Zur Fantasie kann jedoch niemand gezwungen werden: Wer nicht mitmachen will, wird eingeladen, in dieser Zeit ruhig im Klassenzimmer zu bleiben.
- Für das religiöse, aber auch ethische Lernen bedeutsam ist die Methode des *Gedankenexperiments*. Auch Gedankenexperimente sind keinesfalls eskapistische Gedankengebilde, sondern dienen der Auseinandersetzung mit religiösen Vorstellungen oder ethischen Prinzipien: „Gedankenexperimente sind wohldurchdachte Was-wäre-wenn-Überlegungen, die dem Erkenntnisgewinn im Zusammenhang mit philosophischen Fragen dienen.“ (Engels 2017, 187) Das Leitprinzip des Gedankenexperiments ist die Kontrafaktizität, die Differenz aus Vorstellung und Realität: Einleitungen wie „was wäre wenn ...“ oder „angenommen, es gäbe ...“ leiten die Vorstellung einer alternativen Wirklichkeit ein, der sich die Lernenden mithilfe von Fantasie und Vorstellungskraft stellen. Ein Gedankenexperiment ist dabei kein freies Fantasieren, sondern folgt einem methodischen Ablauf aus Versuchsordnung (dem Entwurf des Kontrafaktischen), Versuchsanweisung (die Aufgabenstellung der Lehrperson), Durchführung des Experiments (das Entwickeln der Überlegungen durch die Lernenden) sowie Rückbezug der Überlegungen auf eine konkrete Frage oder ein konkretes Problem (vgl. ebd., 188–189). Auch die Auseinandersetzung mit Utopien und Dystopien sowie Spiegelwelten, in denen die realen Verhältnisse umgekehrt sind, gehören zum großen Bereich der Gedankenexperimente. Helmut Engels verweist zudem auf das Potenzial von Filmen und Literatur: Werke wie *Herr der Fliegen*, *Gattaca*, *Truman Show* oder *Matrix* bieten spannende Impulse für eine Auseinandersetzung mit der Frage des „was

wäre wenn ...“. Gedankenexperimente sind dabei nicht bloßer Selbstzweck, sondern dienen der Überprüfung von Argumentationen oder Theorien. Theologisch betrachtet finden sich etwa in der mittelalterlichen Scholastik (bisweilen sehr schräge) Gedankenexperimente gleichsam als „Belastungstests“ theologischer Vorstellungen, wie etwa jener der personalen Identität bei der leiblichen Auferstehung (vgl. Perler 2014).

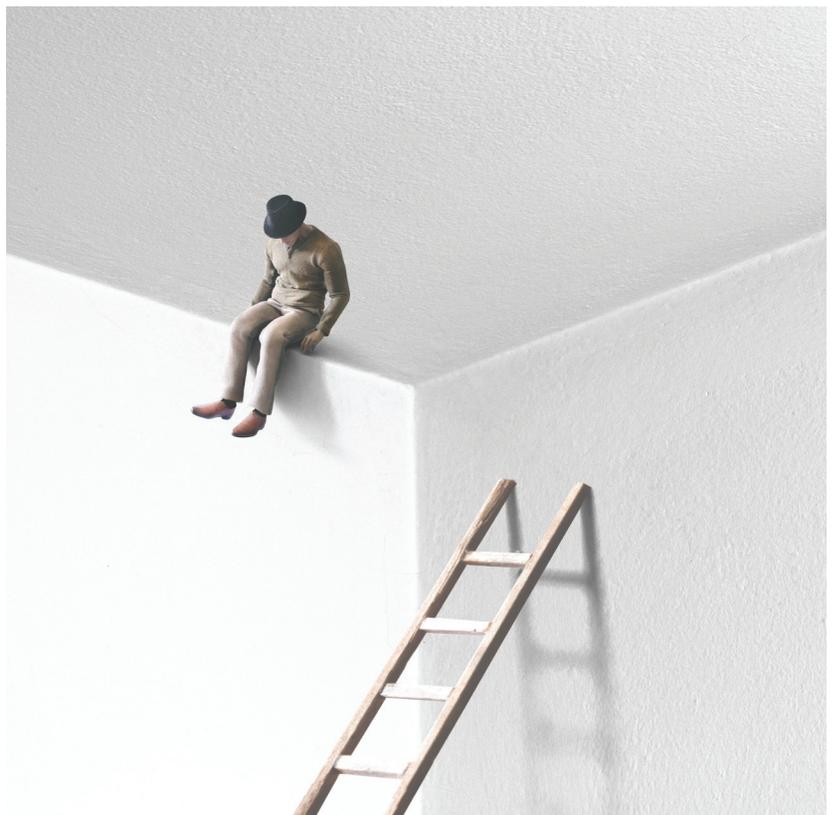
Imaginatives Lernen im Religionsunterricht – unbedingt!

Es zeigt sich also, dass Fantasie im Religionsunterricht einen unverzichtbaren Platz einnimmt, der in seiner Bedeutung nicht immer voll wahrgenommen und gewürdigt wird. Ein umfassendes Verständnis von (religiöser) Bildung wird daher auch diese menschliche Grundfähigkeit aufgreifen und sie verantwortungsvoll und methodengeleitet entwickeln. Möglichkeiten dafür gibt es, wie gezeigt, viele und so sind auch hier der didaktischen Fantasie kaum Grenzen gesetzt. ○



Quellen und Literaturtipps

- Engels, Helmut: Gedankenexperimente, in: Nida-Rümelin, Julian/Spiegel, Irina/Tiedemann, Markus (Hg.): Handbuch Philosophie und Ethik. Band 1: Didaktik und Methodik, Paderborn: Schöningh 2017, 187–196.
- Hilger, Georg: Imaginatives Lernen, in: Hilger, Georg u. a.: Religionsdidaktik Grundschule. Handbuch für die Praxis des evangelischen und katholischen Religionsunterrichts. Überarbeitete Neuauflage, Stuttgart / München: Calwer/Kösel 2014, 374–381.
- Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg: Religionsdidaktik. Ein Leitfadens für Studium, Ausbildung und Beruf, München: Kösel 2012.
- Maschwitz, Rüdiger: Fantasiereisen, in: Rendle, Ludwig (Hg.): Ganzheitliche Methoden im Religionsunterricht, München: Kösel 2014, 77–88.
- Maschwitz, Gerda/Maschwitz, Rüdiger: Was Eindruck macht, braucht Ausdruck, in: Katechetische Blätter 132/1 (2007) 37–43.
- Mendl, Hans: Konstruktivistischer Religionsunterricht (Januar 2015), in: www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100021/.
- Perler, Dominik: Philosophische Gedankenexperimente im Mittelalter (März 2014), in: <https://youtube.com/watch?v=Ex5hj2i4qac>.
- Porzelt, Burkard: Grundlegung religiöses Lernen, Bad Heilbrunn: Klinkhardt 2009 (= UTB 3177).
- Ritter, Werner H: „Wenn der Herr die Gefangenen Zions erlösen wird ...“. Von der Macht der Phantasie, in: Ritter, Werner H. (Hg.): Religion und Phantasie. Von der Imaginationskraft des Glaubens. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2000 (= Biblisch-theologische Schwerpunkte 19), 15–19.
- Steinhäuser, Martin: Imagination. Studien zu Theorie und Wirksamkeit der Vorstellungskraft in Prozessen religiöser Bildung, Berlin u. a: Lit 2011 (= Forum Theologie und Pädagogik 18).
- Wenig, Eva: Phantasie und religiöser Erkenntnisgewinn. Die Dimension der Imagination im Religionsunterricht und der Beitrag biblischer Phantasieereisen zur Förderung der Vorstellungskraft, Graz 2017 (= Diplomarbeit Universität Graz).
- Zimmermann, Mirjam: Kreatives Schreiben (Februar 2016), in: www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100133/.



Aufgestiegen.

Foto: istock.com



Mag. DDr. Christian Feichtinger MA MA

ist Universitätsassistent am Institut für Katechetik und Religionspädagogik an der Karl-Franzens-Universität Graz.



FANTASIE UND DAS KINDLICHE SPIEL

Die Fantasie ist für das kindliche Spiel und somit auch die Entwicklung und das Lernen von großer Bedeutung. Der Zusammenhang dieser Aspekte sowie die Funktion des Spiels im Allgemeinen wird im folgenden Artikel beschrieben.

Verena Krenn

Das Kreieren von nicht realen – also fantastischen – Wesen, Gestalten und Situationen ist ein unglaublich bereichernder und wichtiger Teil des kindlichen Lebens (vgl. Hauser 2016, 93). Im Vorschulalter durchlebt das Kind diese sogenannte magische Phase.

Das Spiel als Bestandteil der kindlichen Entwicklung

Das Spiel ist ein wichtiger und integrativer Bestandteil der Entwicklung des Kindes. In der Beobachtung von Kindern wird schnell ersichtlich, dass das Spielverhalten entsprechend dem Entwicklungsstand des Kindes unterschiedlich sein kann und sich stets weiterentwickelt.

Das Erproben mit den eigenen körperlichen Fähigkeiten sowie das Erkunden von Gegenständen kann als erste Form des kindlichen Spiels betrachtet werden. Mit dem zweiten Lebensjahr werden die Möglichkeiten komplexer, da das Kind über zunehmend mehr Fähigkeiten verfügt, so ist es ihm beispielsweise möglich, Gegenstände in das Spiel einzubeziehen und bewusst und eigenständig mit anderen Menschen in Kontakt zu treten (z. B. durch das Hinkrabbeln zu anderen Kindern). Das Kind sammelt in dieser Phase zudem Erfahrungen mit Gegenständen und Objekten, prüft deren Funktion und Einsatzmöglichkeit. Ein Beispiel hierfür wäre das Aufeinanderstapeln von Bausteinen. Dadurch entwickelt das Kind auch ein räumliches Verständnis von Gegenständen. Alltagsgegenständen werden

Bedeutungen zugeordnet und sie werden in entsprechender Weise im Alltag und Spiel eingesetzt. Ist dieser Entwicklungsschritt abgeschlossen, folgt darauf eine Explorationsphase, das bedeutet, das Kind erkundet auf spielerische Weise die Umwelt und versucht zu erkennen, was mit einem Gegenstand gemacht werden kann und wie dieser beschaffen ist. Am Ende des zweiten Lebensjahres ist bei Kindern oftmals beobachtbar, dass sich ihr Vorstellungsvermögen erweitert und ein Symbolverständnis erstmals vorhanden ist. Dies zeigt sich unter anderem daran, dass erste planvolle Handlungen stattfinden und das Kind beispielsweise bereits vor dem Spiel erklärt, was es spielen oder herstellen möchte. In dieser Phase leistet das Konstruktionsspiel einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung des Kindes. Dieser Entwicklungsprozess führt auch dazu, dass das Kind großes Interesse an der Nachahmung von Gesehenem und selbst Erlebtem hat und dies im Symbolspiel ausdrückt.

Dies geschieht allerdings meist noch im Einzelspiel oder Spiel mit den Bezugspersonen. Zweijährige Kinder sind oft im Parallelspiel aktiv, das bedeutet, dass sie sozusagen nebeneinander spielen. Diese Form des Spiels darf keinesfalls unterschätzt werden. Das Kind nimmt so Anteil am Spielgeschehen der anderen Kinder und übernimmt und imitiert eventuell sogar Handlungs- und Spielstrategien, wodurch das kindliche Verhaltensrepertoire erweitert wird. Aus diesem Grund ist es auch wichtig, dass in der Bildungseinrichtung stets mehrere Exemplare eines Materials bzw. Spiels zur Verfügung stehen. Doch nicht nur für das imitierende Kind bietet dieser Prozess Entwicklungsmöglichkeiten, sondern für das imitierte Kind ist dies sozusagen ein Spiegel der eigenen Aktivität. Durch die Nachahmung und Bestätigung kann das eigene Selbstbild gestärkt und bestätigt werden (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 89ff).

Für Drei- bis Sechsjährige nimmt die Bedeutung von Interaktion mit anderen, meist ungefähr gleichaltrigen Kindern zu. Sie machen vielfältige Spiel- und Freundschaftserfahrungen und die kindliche Vorstellungskraft hat sich meist so weit entwickelt, dass Projekte und Spiele auch gemeinsam mit anderen Kindern geplant und umgesetzt werden können. Deutlich wird dies auch im Rollenspiel, welches nun möglich ist. Ebenfalls wächst das Interesse an Regelspielen, und die Fähigkeiten, welche für solche notwendig sind, werden entwickelt (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 106ff).



Spielend lernen.

Foto: Verena Krenn

Arten des Spieles

Wie gerade deutlich gemacht wurde, ist das Spiel für die frühkindliche Entwicklung von außerordentlicher Wichtigkeit. Es bietet die Möglichkeit, auf kindgerechte Weise zu lernen, da es den kindlichen Bedürfnissen und Aktivitäten gerecht wird und das Kind in Spielsituationen eigenständig planen, entscheiden und gestalten kann (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 81). Das **sensumotorische Spiel**, also das Untersuchen der eigenen Hände und in weiterer Folge der Einbezug des ganzen Körpers, ist die erste Form des Spiels. Durch die Weiterentwicklung der motorischen Fähigkeiten wie beispielsweise das Erlernen des Greifens können allmählich auch Gegenstände in das Spiel miteinbezogen werden (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 65f).

Im sogenannten **Freispiel** kann das Kind Erfahrungen sammeln, lernen, sich erproben, einer Sache auf die Spur kommen, forschen. Das Kind erkundet durch diese Art des Spiels seine Umwelt und entwickelt persönliche Fähigkeiten und Fertigkeiten stets weiter. Finden dieser Entwicklungsprozess und die Tätigkeit des Spiels nicht oder selten statt, kann es zu Entwicklungsverzögerungen im Bereich der Lern- und Konzentrationsfähigkeit, Kreativität und sozialen Kompetenzen kommen.

Das **Symbolspiel** ist bei Kindern meist erstmals mit etwa einem Jahr erkennbar und entwickelt sich im Laufe der Kindergartenzeit weiter. In diesen Spielsituationen ist erkennbar, dass das Kind die Welt der Fantasie entdeckt und in diese eintaucht, so wird beispielsweise aus dem Baustein ein Telefon. Die Handlungen stammen meist aus der sozialen Umwelt des Kindes, das bedeutet, das Kind setzt sich durch das Spiel mit dieser aktiv auseinander.

Beim **Konstruktionsspiel** verwendet das Kind unterschiedlichste Materialien, um einen Gegenstand oder ein Bauwerk herzustellen. Dabei übt sich das Kind im Umgang mit Materialien im Bereich der Geschicklichkeit, Konzentrationsfähigkeit und Ausdauer. Zudem werden erstmals planvolle Handlungen umgesetzt, das bedeutet, das Kind handelt zielorientiert (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 81ff).

Hauser (2016) meint, dass das definierende Merkmal von **Fantasie- und Rollenspiel** der „Als-ob-Aspekt“ ist und beschreibt diesen folgendermaßen: „Als-ob‘ meint, dass ich etwas tue, was es im ernsthaften Leben auch gibt, aber ich tue es nicht richtig, ich tue nur so.“ (93). Das Kind ahmt in diesen Spielsituationen für sich oder gesellschaftlich bedeutsame Inhalte und Situationen nach. Ein Beispiel dafür wäre die Zubereitung von Essen oder die Versorgung von Kranken (vgl. Hauser 2016, 93f). Damit ein Rollenspiel möglich ist, benötigt das Kind zahlreiche Fähigkeiten. Der Ablauf des Spiels muss „geplant, organisiert, besprochen, entschieden, verworfen, beendet, neu gestartet“ (Haug-Schnabel/Bensel 2017, 106) wer-

den. Besonders die Sprachfähigkeit des Kindes ist in diesen Situationen gefragt und kann dadurch auch weiterentwickelt werden. Das Fantasie- und Rollenspiel bietet dem Kind zudem die Möglichkeit, sich mit seinen Ängsten auseinanderzusetzen. Es kann in eine Rolle schlüpfen und durch die Identifikation mit dieser die damit verbundenen Gefühle erleben und ausspielen. Zudem können Handlungsstrategien erprobt, verworfen und in das tägliche Leben übernommen werden.

Die letzte hier erwähnte Grundform des Spiels ist jene des **Regelspiels**. Für diese benötigt das Kind soziale Fähigkeiten und das anschauliche Denken muss bereits entwickelt sein. Beim Regelspiel handelt es sich um ein soziales Spiel, das bedeutet, festgelegte Regeln müssen aufgestellt und eingehalten werden. Da viele Regelspiele zugleich Wettkampfspiele sind, beginnt das Kind sich mit anderen zu vergleichen, das kann unter anderem auch die Leistungsmotivation steigern. Zudem bieten Misserfolge ein großes Potenzial an Lernerfahrungen (vgl. Haug-Schnabel/Bensel 2017, 106ff).

Literaturtipp: Pädagogische Qualität in Tageseinrichtungen für Kinder

In diesem Fachbuch werden zahlreiche Kriterien für den Qualitätsbereich Fantasie- und Rollenspiel benannt. Bedacht werden sowohl räumliche Bedingungen, die Pädagog*innen-Kind-Interaktion, die Planung, die Vielfalt und Nutzung von Material sowie Möglichkeiten der Individualisierung und Partizipation. ○



Beim Spielen lernt man alles.

Leitbild der elementarpädagogischen Einrichtungen der Diözese Graz-Seckau



Wolfgang Tietze · Susanne Viernickel (Hrsg.)

Irene Dittrich · Katja Grenner · Andrea Hanisch · Jule Marx

Pädagogische Qualität in Tageseinrichtungen für Kinder

Ein Nationaler Kriterienkatalog

verlag das netz

Vollständig überarbeitete und aktualisierte Auflage

GOTT INS SPIEL BRINGEN

Godly Play – Gott im Spiel

Godly Play ist ein Konzept spiritueller Bildung, welches von Jerome W. Berryman entwickelt wurde und stark von der Montessori-Pädagogik beeinflusst wird. Unter dem Namen GOTT IM SPIEL wird es nun im deutschsprachigen Raum weiterentwickelt (vgl. Kaiser u. a. 2018, 7; Pohl-Patalong 2013, 76). Das Ziel dieses Konzepts ist es, Menschen „*biblische Geschichten zur Bearbeitung ihrer persönlichen, existenziellen Fragen anzubieten und einen Raum zur kreativen gestalterischen Auseinandersetzung zu eröffnen*“ (Pohl-Patalong 2013, 72). Somit gibt es solchen Fragen, oftmals auch in Bezug auf religiöse Anschauungen, Raum und Struktur. Diese Methode ist nicht eigens für Kinder konzipiert, sondern kann auch mit Jugendlichen und Erwachsenen praktiziert werden. Jede Einheit setzt sich aus fünf Phasen zusammen:

- Bereit werden: Jedes Kind wird einzeln begrüßt und ihm wird die Frage gestellt: „Bist du bereit?“ Diese Frage soll symbolisieren, dass nun eine besondere Zeit beginnt.
- Darbietung: Die*der Pädagog*in erzählt eine Erzählung und verwendet dazu entsprechende Materialien. Die Materialien sollen die Fantasie und das Vorstellungsvermögen sowie das Verständnis unterstützen.
- Ergründen: Ein Austausch über bestimmte Aspekte des Gehörten und Gesehenen wird angeregt. Dies geschieht durch die sogenannte „wondering-Technik“. Die*der Pädagog*in gibt den Impuls durch die Formulierung „Ich frage mich ...“.



www.gottimspiel.de



Godly Play – Gott im Spiel.

Foto: Verena Krenn

- Spiel- und Kreativphase: In dieser Phase werden die Kinder dazu aufgefordert, sich mit Kreativ- oder Spielmaterialien auseinanderzusetzen und die Erzählung dadurch zu vertiefen. Die Angebote müssen so gestaltet sein, dass eine individuelle Auseinandersetzung möglich ist und ein eigener Erkundungs- und Aneignungsweg begangen werden kann. In dieser Phase ist stark das montessorianische Prinzip der vorbereiteten Umgebung wiedererkennbar.
- Fest- und Verabschiedung: Im Anschluss kommen die Kinder erneut im Kreis zusammen und feiern miteinander ein symbolisches Fest, welches stark an den Charakter einer Agape erinnert. Verabschiedet wird das Kind mit einem persönlichen Gruß oder Segenswunsch (vgl. Kaiser u. a. 2018, 11).

Auf der Website von GOTT IM SPIEL (www.gottimspiel.de) gibt es zahlreiche Impulse, Literaturvorschläge und auch einen Film, in dem das Konzept veranschaulicht wird.

Fantasiereisen im Bereich der religiösen Bildung

Eine weitere Möglichkeit, die kindliche Fantasie anzuregen, sind Fantasiereisen. Im Bereich der religiösen Bildung können diese dem Kind dabei behilflich sein, sich in die Erzählungen hineinzudenken und diese dadurch auf eine besondere Weise kennenzulernen. Ein Beispiel hierfür ist die Fantasiereise „Jesus erzählt“. ○



Kompetenzen, die durch die Arbeit mit den vorgestellten Anregungen gefördert werden: Das Kind ...

- wird in der Entwicklung des Vorstellungsvermögens und der Fantasie unterstützt.
- kann sich eigenständig mit bereits Erlerntem und Gehörtem auseinandersetzen und es vertiefen.
- taucht mit Hilfe der Fantasiereise auf besondere Weise in die Erzählung ein, wodurch die Vorstellungskraft und das Verständnis der Erzählung unterstützt werden.



Quellen und Literaturtipps

- Kaiser, Ursula Ulrike/Lenz, Ulrike/Simon, Evamaria/Steinhäuser, Martin: Gott im Spiel. Handbuch für die Praxis. Godly Play weiterentwickelt. Handbuch für die Praxis, München: Don Bosco 2018.
- Haug-Schnabel, Gabriele/Bensel, Joachim: Grundlagen der Entwicklungspsychologie. Die ersten 10 Lebensjahre, Freiburg im Breisgau: Verlag Herder 122017.
- Hauser, Bernhard: Spielen. Frühes Lernen in Familie, Krippe und Kindergarten, Stuttgart: Kohlhammer 2016.
- Pohl-Patalong, Uta: Religionspädagogik – Ansätze für die Praxis, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2013.
- Sonnenschein, Carolina: Fantasiereisen für den Religionsunterricht 1–4. Einfach, entspannt und kreativ zum Lernerfolg im Fachunterricht (1. bis 4. Klasse), Augsburg: Auer Verlag 2020.

JESUS ERZÄHLT

Schließe die Augen und stell dir vor, du spürst die warmen Sonnenstrahlen, die vom Himmel herabscheinen und dich wärmen. Es fühlt sich so an, als würde dich die Wärme wie eine Decke umhüllen.

Eingehüllt in die Sonnendecke spazierst du durch die Landschaft. Gleich fällt dir auf, dass es hier anders aussieht als bei uns. Es ist eine sehr trockene Landschaft mit vielen Hügeln, einige kleiner und andere größer. An einigen Stellen ist kein Gras, sondern Sand. Weit entfernt siehst du einige Schafe und einen Hirten, der auf sie aufpasst. Ein Hirtenhund hilft ihm dabei.

In der Ferne siehst du auch Häuser, das muss wohl ein kleines Dorf sein. Du gehst weiter und kannst nun erkennen, dass es sich um ein Dorf aus der Zeit Jesu handelt. Die Häuser sind aus Lehm, Stroh und Stein gebaut. Die Dächer sehen anders aus als unsere. Auf ihnen trocknen die Menschen ihre Wäsche und manchmal auch das Obst und Gemüse. In den Nächten schlafen die Menschen sogar auf den Dächern, da es im Haus zu warm ist. Am Tag spielen die Kinder dort mit ihren Brettspielen. Doch heute sind alle Dächer leer und kein Mensch ist im Dorf zu sehen.

Auf einmal laufen zwei Kinder bei dir vorbei. Wo die wohl hinwollen? Du rennst ihnen neugierig nach. Am Anfang eines Hügels bleibst du stehen. Du siehst nun die vielen Dorfbewohner*innen, die sich versammelt haben. Du versuchst zu erkennen, warum sie alle dort sind. Doch du siehst nur die vielen Beine und Rücken. Es ist wie eine Mauer aus Menschen. Du versuchst es ein wenig weiter rechts ... und ein wenig weiter links ... du stellst dich auf die Zehenspitzen ... aber du kannst es einfach nicht erkennen. Du willst allerdings unbedingt wissen, was es da zu sehen gibt!

Also schiebst du dich zwischen den Beinen der Menschen durch, bis du ganz vorne bist. Nun siehst du einen Mann, der ganz vorne sitzt, und die zwei Kinder von vorhin sitzen bei ihm. Du setzt dich zu ihnen. Eine Frau fragt den Mann in der Mitte etwas und er antwortet: „Kommt alle her, ich will euch etwas erzählen“.

(An dieser Stelle können verschiedenste Erzählungen eingesetzt werden. Besonders Gleichnisse und Erzählungen, in denen Jesus auf Fragen wie beispielsweise „Wie sollen wir beten?“ antwortet, sind hierfür geeignet.)

Es ist nun ganz still. Alle haben Jesus ganz genau zugehört und denken über die Erzählung nach. Warum hat Jesus uns dies alles erzählt? Was können wir von ihm lernen? Kenne ich eine ähnliche Situation? Und hat die Erzählung vielleicht auch etwas mit mir zu tun?

Du bist so tief in Gedanken, dass du gar nicht bemerkt hast, dass es langsam dunkel geworden ist. Einige Menschen sind schon wieder in ihren Häusern. Ein Mann lädt Jesus dazu ein, bei ihm zu essen. Er ist schon dabei wegzugehen.

Doch da dreht sich Jesus um und kommt zu dir. Er lächelt dich an und segnet dich.

Du verabschiedest dich und gehst zurück an die Stelle, an der deine Reise begonnen hat. Du spürst in dich hinein. Auch wenn es bereits dunkel geworden ist, kannst du den Sonnenmantel noch immer spüren. Du überlegst, was du gerade alles gesehen, gehört und gefühlt hast.

Und dann kommst du langsam wieder zurück hier her. Du spürst noch ein letztes Kitzeln der Sonne in deinen Armen (kurze Pause), in deinen Füßen (kurze Pause), bei deinen Beinen (kurze Pause), auf deinem Bauch (kurze Pause) und auch auf deiner Nase (kurze Pause). Nun öffne die Augen und sei wieder ganz hier.

*Angelehnt an die Ausführungen in: **Fantasiereisen für den Religionsunterricht (2020)**
von Carolina Sonnenschein*

DIFFERENZIERUNG FÖRDMT FANTASIE

Dieser Beitrag gibt einen Überblick über das Thema Differenzierung im Religionsunterricht und warum dieses Unterrichtskonzept für heterogene Lerngruppen von hoher Bedeutung ist. Im Weiteren finden sich Anregungen und Ideen, wie Differenzierung in der Praxis konkret umgesetzt werden kann, auch im Themenbereich Gottesvorstellungen von Kindern.

Magdalena Wümscher

Fantastische Lehrwesen

Religionslehrer*innen sind Oktopusse. Genauer gesagt: Religionslehrer*innen sind „Rel-Oktopusse“. Sie brauchen für ihrer Arbeit viel Herz. Am besten drei Herzen, wie der Oktopus, um allen Schüler*innen mit ihren unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, Erfahrungen und Bedürfnissen gerecht zu werden. Natürlich brauchen Religionslehrpersonen auch ein großes Gehirn, um das umfassende theologische, pädagogische und methodische (Hintergrund-)Wissen jederzeit abrufen und anwenden zu können. Oft scheint es so, dass ein einziges Gehirn nicht ausreicht und es wäre äußerst praktisch, gleich neun davon zur Verfügung zu haben, so wie der Oktopus. Religionslehrer*innen kommen mit zwei Armen nicht weit. Da sind die acht Arme des Oktopusses gerade recht. Religionslehrer*innen brauchen einen Arm für die Beziehung zu ihren Schüler*innen, denn Beziehung und Vertrauen sind wichtige Voraussetzungen für erfolgreiche Lernprozesse. Einen Arm zum Musizieren, Singen und Gitarre spielen, einen Arm zum kreativen Gestalten und Fantasie fördern, einen Arm zum Erzählen aus der Bibel, einen Arm zum Initiieren von Ritualen, Festen und Feiern im Schulalltag, einen Arm für Schulbücher, Lehrplan und Unterrichtsplanungen, einen Arm für Fachwissen und Methodenvielfalt, einen Arm zum Trösten und Umarmen, einen Arm zum Diese Reihe könnte wahrscheinlich noch einige Male fortgesetzt werden. All diese „Arme“ helfen Religionslehrer*innen, den vielfältigen und oft herausfordernden Anforderungen wie Kompetenzorientierung, (neuer) Lehrplan, Heterogenität und Differenzierung gerecht zu werden. Oktopusse können ihre Arme unabhängig voneinander bewegen, das scheint für die „Rel-Oktopusse“ sehr passend.

Der „Rel-Oktopus“ ist im Rahmen der Studientage 2023 zum Thema „Religion lernen – (wie) geht das?“ (Fortbildungsformat für Religionspädagog*innen in der Steiermark der PPH Augustinum) als eines von mehreren fantastischen Lehrwesen entstanden. Er zeigt sehr gut, dass Lehrpersonen viele Komponenten berücksichtigen und mannigfaltige Fähigkeiten mitbringen müssen, um qualitätsvollen Religionsunterricht gestalten zu können.

Heterogenität wahrnehmen

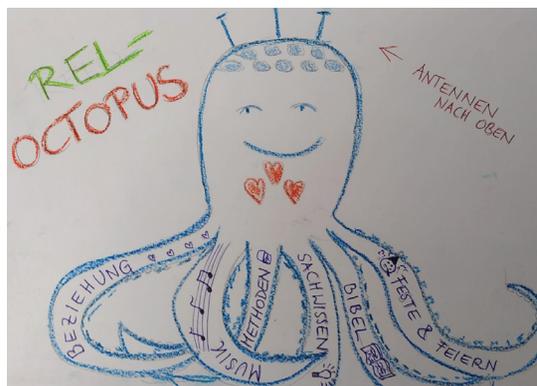
Ein wichtiges Vorzeichen für guten (Religions-)Unterricht ist jenes der Heterogenität. Lehrpersonen haben stets heterogene Lerngruppen vor sich. „Die gleichen Schüler lösen beim gleichen Lehrer im gleichen Raum zur gleichen Zeit im gleichen Tempo die gleichen Aufgaben mit dem gleichen Ergebnis.“ (Scholz 2012, 12) Diese Vorstellung zeichnet ein Bild von (Religions-)Unterricht ohne das Vorzeichen von Heterogenität und ist alles andere als realitätsabbildend. Glücklicherweise ist diese Vorstellung von Lernen heute weitgehend verblasst und Heterogenität den meisten Pädagog*innen zumindest theoretisch ein Begriff. Dennoch ist es für (Religions-)Lehrpersonen in der Praxis immer wieder eine große Herausforderung, für ihre heterogenen Lerngruppen adäquate und differenzierte Lernangebote zu setzen, die das Lernen und die Entwicklung der lernenden Individuen entsprechend fördern und unterstützen.

„Heterogenität kommt aus dem Griechischen, bedeutet übersetzt ‚Ungleichartigkeit‘ und bezeichnet somit Unterschiede oder Differenzen.“ (Sturm 2016, 15) In Bezug auf Schüler*innen bedeutet dies, jedes Kind ist einzigartig. Soziale Herkunft, familiäre Situation, kognitiver und emotionaler Entwicklungsstand, Geschlechterzugehörigkeit und vieles mehr beeinflussen das individuelle Lernen des Kindes und möchten berücksichtigt werden. Im Religionsunterricht gilt es darüber hinaus, die unterschiedliche religiöse Sozialisation und diverse Glaubenshaltungen ernst zu nehmen (vgl. Otten 2020, 124–128).

Formen der Differenzierung

„Im System Schule gab und gibt es zwei Formen, um auf Heterogenität bei Schülerinnen und Schülern zu reagieren – die äußere und die innere Differenzierung.“ (Otten 2020, 127) Die äußere Differenzierung meint die Einteilung der Schüler*innen in bestimmte Schultypen, Lernniveaus oder Altersgruppen. Bei der inneren Differenzierung werden

Differenzierung im Religionsunterricht



Fantastische Lehrwesen.

Foto: Magdalena Wümscher

Schüler*innen nicht getrennt, sondern lernen innerhalb einer Lerngruppe anhand von differenzierten Lernangeboten. Wenn von Differenzierung im konfessionellen Religionsunterricht gesprochen wird, ist eine gewisse äußere Differenzierung bereits vorhanden, nämlich nach Konfessionszugehörigkeit. Wobei diese Differenzierung auch nicht ganz trennscharf ist, da ja beispielsweise auch Kinder ohne Bekenntnis am katholischen Religionsunterricht teilnehmen können. Die innere Differenzierung im Religionsunterricht möchte von der Religionslehrperson initiiert werden: Wie können differenzierte Lernangebote im Religionsunterricht aussehen und eingesetzt werden? Dazu braucht es zunächst eine Form der Diagnose bzw. Lernstandserhebung. Die Religionslehrperson muss versuchen herauszufinden, welche unterschiedlichen Lernvoraussetzungen, welches Vorwissen und welche Vorerfahrungen die Schüler*innen einer bestimmten Lerngruppe mitbringen und woran im Religionsunterricht angeknüpft und weitergearbeitet werden kann.

Praktische Methoden für die Erhebung der Lernausgangslage (vgl. Otten 2020, 135)

- Anforderungssituationen und Lernanlässe sind beispielsweise tagesaktuelle Ereignisse, besondere Feste im Kirchenjahreskreis, eine Konfliktsituation im Klassenverband, persönliche Erlebnisse und Erfahrungen ... In der Religionsbuchreihe für die Volksschule „Religion entdecken“ (Pendl-Todorovic/Neuhold) begleiten der Rabe Felix (1. bis 2. Klasse) und die drei Kinder Lena, Vera und Paul (3. bis 4. Klasse) die Schüler*innen durch das Schuljahr und geben immer wieder Lernanlässe.
- Bilder stellen eine gute Möglichkeit dar, um unterschiedliche Erfahrungen und Vorstellungen von Schüler*innen zu einem bestimmten Thema einzuholen. Die Schüler*innen dürfen sich aus einer Bildersammlung eines auswählen und ihre persönlichen Assoziationen kommunizieren.
- Impulsfragen laden zu einem Gespräch oder einer Diskussionsrunde ein.
- Eine persönliche oder gemeinsame **Fragebox** sammelt wichtige Fragen der Schüler*innen zu einem bestimmten Thema und ermöglicht es den Schüler*innen zu einem Themenbereich anhand ihrer individuellen Frage(n) zu arbeiten.
- Eine **Blitzlichtrunde** oder ein **Brainstorming** zu einem bestimmten Thema/Begriff zeigt sehr schnell, welche Gedanken, Erfahrungen und welches Vorwissen bei der Lerngruppe vorhanden sind. Die Schüler*innen nennen ein Wort, einen Gedanken, der ihnen zum vorgegebenen Thema/Begriff einfällt.

Wichtig ist, dass die Ergebnisse und Erkenntnisse der Lernausgangserhebung nicht einfach so stehen bleiben, sondern in weiterer Folge Lernangebote darauf aufbauen und immer wieder darauf Bezug nehmen (vgl. Otten 2020, 135–137).



Einmal war die Kirchentür offen,
da bin ich flugs hinein:

Ich habe eine brennende Kerze
gesehen, Farben an den Wänden und Figuren,
von denen manche golden glänzten.

Oh, wie alles leuchtet!

Ich verstehe, wenn Menschen sagen:
„Da ist Gott selber leise da.“

Lernanlass durch den Raben Felix.

Differenzierung konkret

„Von Lehrerinnen und Lehrern wird die Fähigkeit erwartet, differenzierenden und die Schülerinnen und Schüler fordernden Unterricht zu planen und zu gestalten.“ (Otten 2020, 139) Differenzierung passiert in unterschiedlichen Schwerpunkten: Differenzierung nach Inhalten, Differenzierung nach Arbeitsweisen und Lernwegen, Differenzierung nach Sozialformen, Differenzierung nach Niveau und Anforderungsbereichen. Nur eine gute Balance und ein gutes Zusammenspiel all dieser Differenzierungsbereiche ermöglicht nachhaltige Lernprozesse. Damit diese unterschiedlichen Differenzierungsformen in der Praxis erfolgreich angewendet werden können, braucht es zudem ein Einlassen auf beiden Seiten. Zum einen müssen die Lehrpersonen ihr unterrichtendes Handeln reflektieren und adaptieren und zum anderen müssen die Schüler*innen sich auf Lernprozesse einlassen und diese aktiv mitgestalten (vgl. Otten, 2020, 139).

Ideen und Beispiele für Differenzierung im Religionsunterricht

Differenzierung nach Inhalten

Die Inhalte für den Religionsunterricht werden durch den Lehrplan vorgegeben. Der neue Lehrplan für katholische Religion in der Volksschule und Sekundarstufe 1 bietet einen guten Überblick über einen Kompetenzaufbau von der ersten bis zur achten Schulstufe. Der Lehrplan gibt für die konkrete Planung von Unterrichtsreihen und -einheiten Kompetenzerwartungen vor. Die Anwendungsbereiche geben verpflichtende Themenbereiche an, während die Unterrichtshinweise hilfreiche Empfehlungen darstellen, die nicht verpflichtend bearbeitet werden müssen. Im Kompetenzniveau 1 finden sich Kompetenzformulierungen, die sich auf das Wesentliche der festgelegten Kompetenzbeschreibungen konzentrieren und so eine gute Orientierung und Hilfestellung



Aufgrund der Einsicht, dass Schülerinnen und Schüler mit teils völlig unterschiedlichen Lernvoraussetzungen in den jeweiligen Lerngruppen zusammenkommen, bedarf es auch im Religionsunterricht eines Bewusstseins für Vielfalt und Heterogenität und für die Notwendigkeit individueller Förderung.

Otten 2020, 128

für die Unterrichtsplanung und Erstellung von Lernaufgaben darstellen (vgl. Lehrplan 2020, 2). Im neuen Lehrplan finden sich auch immer wieder sogenannte Freiräume. Diese ermöglichen das individuelle und differenzierte Eingehen auf eine Lerngruppe und fördern zudem die Mitgestaltung durch die Schüler*innen (vgl. Otten 2020, 140).

Differenzierung nach Niveau und Anforderungsbereichen

Den Lernenden werden Lernaufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen angeboten. Ein hilfreiches Tool zur Differenzierung von (Sach-)Texten stellt das Regensburger Analysetool für Texte (RATTE) dar.

Biblische Texte können aus unterschiedlichen Bibelausgaben (Einheitsübersetzung, Bibel in leichter Sprache, Einsteigerbibel ...) verwendet werden und bieten so eine Differenzierungsmöglichkeit bei der Arbeit mit biblischen Themen. Zudem können Lernmaterialien in Pflicht- und Zusatzaufgaben unterteilt werden. Für die Verarbeitung im Religionsheft können die Schüler*innen beispielsweise aus unterschiedlichen Möglichkeiten wählen: Ausmalbild anmalen, eigenes Bild zeichnen oder Collage gestalten, Bild aus Naturmaterialien legen, Tagebucheintrag schreiben ... Durch diese Wahlmöglichkeiten können Schüler*innen ihre Gedanken, Vorstellungen und Ideen in vielfältigen Formen zum Ausdruck bringen und verarbeiten.

Differenzierung nach Sozialform

„Eine Form der Differenzierung, die in der Praxis häufig zu beobachten ist, ist die der sozialen Differenzierung, d. h. der Arbeit in Neigungs-, Zufalls- oder bewusst zusammengesetzten Gruppen, mit arbeitsgleichen oder arbeitsteiligen Teams.“ (Otten 2020, 143) Arbeiten leistungsstärkere und leistungsschwächere Schüler*innen in einer Gruppe zusammen, ergeben sich für beide Seiten Lernchancen. Die leistungsschwächeren Schüler*innen werden durch Helfersysteme oder Expertenwissen der stärkeren Schüler*innen gefördert und die leistungsstärkeren Schüler*innen sind beim Erklären und Helfen gefordert und vertiefen so ihre Kompetenzen. In solch einem Lernsetting findet im Sinne des „voneinander und miteinander lernen“ Differenzierung statt. Diese Art von heterogenen Lerngruppen bietet sich gerade für Mehrstufen- oder Familienklassen an (vgl. Otten 2020, 143).



Buddys.

Foto: Magdalena Wünschner

Differenzieren mit Zusatzmaterial

Der Einsatz von Zusatzmaterial kann Lernwege erweitern, bietet „schnellen“ Schüler*innen die Möglichkeit zur Vertiefung und eröffnet verschiedene Zugänge zu einem Lerngegenstand. Wichtig ist, dass Zusatzaufgaben auch als solche gekennzeichnet werden, um Frustration über nicht geschaffte Lernaufgaben vorzubeugen (vgl. Kretzer 2022).

Differenzieren mit Hilfestellungen

Hilfestellungen wie Lernvideos, Audiodateien, Hilfekärtchen, Begriffserklärungen, Tipps oder Buddys unterstützen Lernende. Lernvideos oder Audiodateien können (via Tablet) beispielsweise mehrmals angeschaut oder angehört werden und das Arbeiten mit Texten erleichtern. Begriffs- und Hilfekärtchen können schwächere Schüler*innen bei der Bewältigung von Aufgaben (Arbeitsblättern, Rätseln ...) unterstützen (vgl. Kretzer 2022).



Kompetenzen, die durch die Arbeit mit den vorgestellten Anregungen gefördert werden:

Die Schüler*innen ...

- können Gottesvorstellungen in kreativer und differenzierter Form zum Ausdruck bringen.
- können ihre individuellen Gottesbilder durch gemeinsames Theologisieren weiterentwickeln.
- können sich eine Form der Heftarbeit auswählen und so ihren Gedanken Ausdruck verleihen.
- können beim Vorlesen eines Bilderbuches zuhören und Teile davon in eigenen Worten nacherzählen.



Quellen und Literaturtipps

- Hartmann, Frank: Der liebe Gott versteckt sich gern, Freiburg i. B: Herder 2021.
- Kretzer, Claudius: Differenzieren im Religionsunterricht – analog und digital, in: <https://reli-ethik-blog.de/differenzieren-im-religionsunterricht-analog-und-digital/>
- Lehrplan für katholische Religion Volksschule und Sekundarstufe 1, 2020.
- Müller, Frank: Praxisbuch Differenzierung und Heterogenität. Methoden und Materialien für den gemeinsamen Unterricht, Weinheim und Basel: Beltz 2018.
- Otten, Gabriele: Heterogenität ernst nehmen, in: Hoffmann, Marcus/Otten, Gabriele/Sajak Clauß Peter: Schritt für Schritt zum guten Religionsunterricht. Praxisbuch für Studium, Referendariat und Berufseinstieg, Hannover: Kallmeyer in Verbindung mit Kett 2020, 124–145.
- Ritter, Werner H.: Gott, Gottesbilder und Kinder, in: Ritter, Werner H./Hilger, Georg (Hg.): Religionsdidaktik Grundschule. Handbuch für die Praxis des evangelischen und katholischen Religionsunterrichts, München: Kösel 2006, 169–189.
- RPI-Loccum, Der Bilderbuchpodcast: www.rpi-loccum.de/Arbeitsbereiche/Der-Bilderbuchpodcast/Alle-Podcasts
- Scholz, Ingvelde: Das heterogene Klassenzimmer. Differenziert unterrichten, Göttingen: Vandenhoeck 2012, 12.
- Stracke, Simone: Gott ist wie Himbeereis, Trier: Paulinus, 2019.
- Sturm, Tanja: Lehrbuch Heterogenität in der Schule, München: UTB 2016, 15.
- Wild, Johannes/Pissarek, Markus: Ratte. Regensburger Analysetool für Texte. Version 2.0. www.uni-regensburg.de/sprache-literatur-kultur/germanistik-did/downloads/ratte/index.html



Regensburger Analysetool für Texte (RATTE):

<http://ratte.lesedidaktik.net/>

GOTT IST FÜR MICH WIE ...

Kinder kommen nicht als Tabula rasa in die Volksschule, sondern bringen bereits eigene Vorstellungen, Erfahrungen und ihre ganz eigene Fantasie mit. Kinder erschließen sich ihre Welt sehr stark bildlich. Beim Thema Gottesvorstellungen und Gottesbilder ist es wichtig, dass Schüler*innen im Religionsunterricht die Möglichkeit bekommen, ihre eigenen Vorstellungen von Gott auszudrücken, dass sie sich bedeutsame Gottesbilder aus Tradition und Gegenwart erschließen können und dass darüber hinaus tragfähige und entwicklungs-fähige Gottesbilder aufgebaut werden können. Dabei sollen die Kinder zur Selbsttätigkeit aktiviert und angeleitet werden (vgl. Ritter 2006, 180).

Differenzierte Methoden zur Erhebung kindlicher Gottesbilder

Folgende Methoden eignen sich gut, um kindliche Vorstellungen von Gott zu erheben:

- Schüler*innen werden eingeladen, Fragen zu stellen.
- Auf Basis einer Dilemma- oder Problemgeschichte bringen Kinder ihre Gottesvorstellungen zur Sprache.
- Schüler*innen werden eingeladen, ihr Bild von Gott zu malen, zu legen, zu beschreiben.
- Schüler*innen dürfen sich aus einem Pool an unterschiedlichen Gottesbildern das auswählen, welches am ehesten ihrer Vorstellung entspricht.
- Schüler*innen vervollständigen den Satz „Gott ist für mich wie ...“ (vgl. Ritter 2006, 184).

Die folgenden Bilder zeigen unterschiedliche Schüler*innenarbeiten von Volksschulkindern zum Thema Gottesvorstellungen.



Gott ist für mich wie ein flauschiger Engel. Foto: Magdalena Wünschler



Ein Funke von Gott. Foto: Magdalena Wünschler



Gott ist für mich da, egal wie es mir geht. Foto: Magdalena Wünschler

Nach der Erhebung kindlicher Gottesbilder ist es wichtig, Kindern Lernangebote zur Weiterentwicklung der Gottesvorstellungen zu geben. Durch Austausch und Reflexion der facettenreichen Gottesvorstellungen und durch das Kennenlernen und Besprechen neuer biblischer, moderner Bilder/Metaphern von Gott werden Schüler*innen angeregt, ihre persönlichen Gottesvorstellungen kritisch zu hinterfragen, weiterzuentwickeln und ggf. zu verändern (vgl. Ritter 2006, 184–185).

Bilderbuchpodcast

Eine wunderbare Möglichkeit, mit Kindern zum Thema „Gott“ zu theologisieren und ins Gespräch zu kommen, sind Bilderbücher. Im Bilderbuchpodcast „Ich höre was, was du nicht siehst“ des RPI Loccum werden religiöse Bilderbücher zu bestimmten Themen vorgestellt und kritisch besprochen. Zudem gibt es didaktische Impulse und Hinweise. In der Folge „Wie ist denn Gott eigentlich so?“ werden folgende zwei Bücher vorgestellt:

- Der liebe Gott versteckt sich gern
- Gott ist wie Himbeereis ◉



SCAN ME

Zum Bilderbuchpodcast:
Wie ist denn Gott eigentlich so?

FANTASTISCHE NEUE WELTEN?

In diesem Beitrag geht es schwerpunktmäßig um fantastische digitale Formate. Im Interview äußert sich Johannes Heher u. a. zu ChatGPT. Eine Anwendung einer künstlichen Intelligenz, Dall-E, und ein Blockbuster der digitalen Spielewelt, Minecraft, geben Einblicke in Möglichkeiten virtueller Fantasiewelten. Zwei „Old-School“-Beispiele runden die Ausführungen ab.

Herbert Stiegler

Johannes Heher ist Bereichsleiter der Jugendinfo bei LOGO jugendmanagement GmbH in der Steiermark. Einer seiner Schwerpunkte liegt im Bereich der Förderung der Informations- und Medienkompetenz bei Jugendlichen.

Reli+Plus: Ein wichtiges Feld eurer Arbeit ist die Förderung von Informations- und Medienkompetenz für Kinder und Jugendliche. Welche Strategien verfolgt ihr und welche konkreten Angebote gibt es für Schüler*innen?

Johannes Heher: Einerseits gilt es, jungen Menschen ein kritisches Bewusstsein zu vermitteln. Nur mit dem notwendigen Hintergrundwissen ist es möglich, dieses zu erreichen. Somit führen wir in der ganzen Steiermark mit unserem modular aufgebauten Programm „Cyber.Co@ch“ Workshops rund um Cyber-Security und Informationskompetenz durch.

Reli+Plus: Was sind aktuell aus deiner Tätigkeit und Erfahrung heraus Knackpunkte und Brennpunkte der digitalen Welt für Kinder und Jugendliche?

Johannes Heher: Die aktuellen Herausforderungen sind mannigfaltig. Wir beobachten in unserer täglichen Arbeit beispielsweise einen eher leichtsinnigen Umgang von jungen Menschen mit dem Thema Privatsphäre: Was gebe ich von mir in Apps, sozialen Netzwerken, Games und Co preis? Diese Frage ist heutzutage eher selten im Bewusstsein. Eine weitere Herausforderung ist die Dauer der digitalen Mediennutzung. Algorithmen auf TikTok und Co zielen auf eine möglichst lange Nutzung der App ab und bereiten die digitale Umgebung auf, sodass man seine Umgebung vergisst. Gerade für weibliche Jugendliche kann online das Thema Körperbild zur Herausforderung werden. Online regiert häufig die „schöne heile Welt“ und wird für junge Frauen so zum „Normalzustand“...

Reli+Plus: Lehrer*innen sind oft unsicher im praktischen und pädagogischen Umgang mit digitalen Entwicklungen. Welche Strategie würdest du als Fachmann empfehlen?

Johannes Heher: Zentral wäre meines Erachtens nach ein stetiges professionelles Interesse an den digitalen Entwicklungen. Im Sinne einer Lebensweltorientierung ist das für mich tatsächlich der wesentliche Punkt ... Die digitale Lebenswelt ist für junge Menschen eine ihrer Lebenswelten und daher gilt es, hierfür ein Interesse zu zeigen. Das bedeutet jedoch nicht gleichzeitig, dass junge Menschen kompetent mit diesen digitalen Technologien umgehen ...

Reli+Plus: Derzeit sind ChatGPT und weitere Anwendungsgebiete von künstlicher Intelligenz in aller Munde. Viele fragen nach den Auswirkungen auf Bildung, auf Schule und Unterricht. Wie ist diesbezüglich deine Einschätzung?

Johannes Heher: Wie bei allen neuen Technologien, so wird auch der aktuelle Trend zur Nutzung künstlicher Intelligenzen zunächst recht kritisch betrachtet. Bei ChatGPT wird in der Öffentlichkeit vor allem darüber diskutiert, wie die Nutzung für zum Beispiel Schule oder Universitäten eingeschränkt werden muss. Und ja – wie alle neuen technologischen Entwicklungen, so hat auch diese kritische Anwendungsmöglichkeiten, man denke etwa daran, dass ganze Texte für Aufsätze, Referate oder wissenschaftliche Arbeiten von Schüler*innen oder Studierenden unreflektiert von ChatGPT kopiert werden können.

Jedoch werden künstliche Intelligenz und die dahinterstehenden Algorithmen nicht unsere Zukunft bestimmen, sondern der Mensch mit seinen kreativen Möglichkeiten. Ja – Algorithmen können Prozesse vereinfachen, unterstützen, Fehler vermeiden – jedoch können sie selbst keine unlogischen Gedanken entwickeln, sie können keine kreativen Lösungen finden, sie können nichts Neues erfinden. Paul Watzlawick unterscheidet zwischen Lösungen erster Ordnung und solchen zweiter Ordnung. Lösungen erster Ordnung werden in bestehenden Systemen gefunden, solche der zweiten Ordnung verändern das System, sie werden außerhalb bestehender Regeln eines Systems gefunden, sie schaffen etwas, das bis dato noch nicht bekannt war. Algorithmen verharren in Lösungen erster Ordnung – ihre Funktion basiert auf Daten in bestehenden Systemen. Es braucht den Menschen mit seinen Gefühlen, Assoziationen, mit seiner menschlichen Fantasie für Lösungen zweiter Ordnung. Es ist das „Out-of-the-box“-Denken, das nur das menschliche Gehirn vermag, welches unsere Zukunft gestaltet ... Wo die menschliche Fantasie neue, systemverändernde Ideen kreiert und unsere Zukunft grundlegend verändert, stößt künstliche Intelligenz an ihre Grenzen.

Das gesamte Interview ist im Downloadbereich von www.reliplus.at abrufbar. 

Virtuelle Assistenz



Johannes Heher.

Foto: LOGO jugendmanagement

DALL-E WHAT?

Dall-E ist eine Technologie der künstlichen Intelligenz und kann aus Textblöcken Bilder erzeugen. Diese Anwendung bietet Möglichkeiten zur Förderung von Kreativität und fantasievollen Prozessen. Das Programm ist derzeit (noch) kostenlos nach einer Registrierung erhältlich.

Dall-E ist eine sogenannte regelbasierte künstliche Intelligenz. Ähnlich wie bei ChatGPT handelt es sich bei Dall-E um einen Chatbot, der automatisch auf Benutzer*innenanfragen antwortet. Man kann Dall-E Textbausteine vorgeben und das Programm generiert dann automatisch ein passendes Bild. Der kreative Prozess besteht darin, die Textbausteine für das zu generierende Bild zu erstellen.

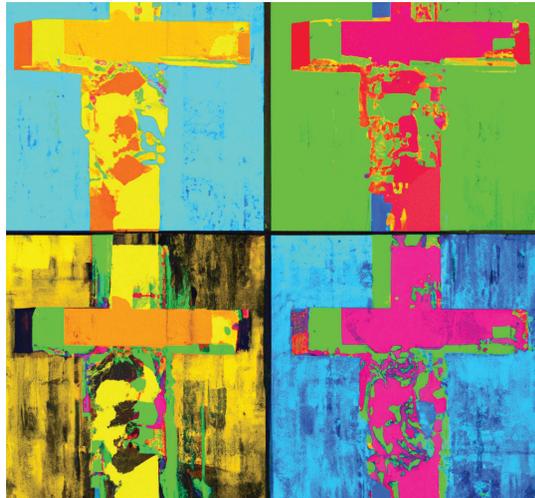
Die folgenden von Dall-E generierten Bilder zeigen Beispiele für die wichtigsten Feste im Christentum. Eine Besonderheit ist, dass die einzelnen Bilder im Stil eines Künstlers bzw. einer Künstlerin erzeugt werden sollen.

Folgende Textteile wurden jeweils verwendet.

Weihnachten: Birth of Jesus, Bethlehem, star, Joseph, Mary, angels, hallelujah, joy, Friedensreich Hundertwasser style.



Ostern: Christianity, easter, cross, Jesus, resurrection, hope, Andy Warhol style.



Pfingsten: Holy spirit, tongues of fire, pentecost, Roy Lichtenstein style, Hilma af Klint style.



Algorithmen können keine kreativen Lösungen entwickeln.

Johannes Heher



Quellen, Literatur- und Internettipps

- Oberthür, Rainer: Stell dir vor: Gedankenspiele über dich, Gott und die Welt. Kösel 2016
- <https://openai.com/product/dall-e-2/>
- <http://www.planetminecraft.com>
- <https://www.die-bibel.de/shop/die-inoffizielle-bibel-fuer-minecraft-7353>
- <https://bupp.at/>
- <http://www.eulenfisch.de/>
- <https://www.knietzsche.com/>
- <http://www.mcvienna.at/>
- <https://www.planetminecraft.com/>
- <https://www.planetminecraft.com/project/petersdom--st-peters-basilica/>
- <https://www.planetminecraft.com/project/temple-of-jerusalem/>



Kompetenzen, die durch die Arbeit mit den vorgestellten Anregungen gefördert werden:

Die Schüler*innen ...

- können digitale Anwendungen von künstlicher Intelligenz benennen und über Möglichkeiten und Grenzen nachdenken.
- können die inoffizielle Minecraft-Bibel und religiöse Gebäude aus dem Planet Minecraft-Projekt beschreiben und vergleichen.
- können am Beispiel eines Buches und eines Animationsfilms Arten der Fantasie aufzählen und Bezüge zu ihrem Leben herstellen.

MINECRAFT – DIGITALES LEGO

Minecraft ist eine digitale Spielanwendung, die es den Spieler*innen ermöglicht, ihre eigene Welt zu bauen und zu gestalten. Zu diesem Zweck steht den Nutzer*innen eine unbegrenzte Anzahl von Blöcken, anderen Materialien und Werkzeugen zur Verfügung.

Minecraft kann dazu beitragen, dass Kinder und immer mehr Erwachsene ihre Kreativität nutzen, um „Welten“ nach ihren Vorstellungen zu schaffen. Städte und Gebäude werden erdacht und nachgebaut. Es entstehen eigene Geschichten und Abenteuer.

In den folgenden Beispielen werden Projekte vorgestellt, die mit dem so genannten „Kreativmodus“ erstellt wurden. Dieser Modus bietet freie Gestaltungsmöglichkeiten, ohne Zeitdruck oder Ressourcenknappheit. Gebäude und Geschichten können nach eigenem Geschmack gestaltet werden. Minecraft findet mittlerweile auch im Unterricht Verwendung, z. B. in Fächern wie Digitale Grundbildung oder Bildnerische Erziehung.

Eine Spielkritik zu Minecraft findet sich auf der empfehlenswerten Homepage der Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen (BuPP). Minecraft war anfangs eher ein Spiel für Jungen. Doch der Frauenanteil ist mit der Zeit gestiegen. Die hier vorgestellten und auch weitere Minecraft-Anwendungen können auch für den Religionsunterricht bereichernd sein.

Die „inoffizielle Bibel“ für Minecraft: Geschichten der Bibel, Block für Block erzählt.

In dieser „inoffiziellen Bibel“ werden biblische Erzählungen mit Minecraft-Blöcken nachgebaut. Es ist ein Versuch, die biblischen Geschichten auf eine Weise darzustellen, die für Kinder und Jugendliche leichter zugänglich und verständlich ist. Das Buch enthält Bilder und Beschreibungen der biblischen Ereignisse.

Die Minecraft-Bibel hat einige Einschränkungen. Es gibt nur eine Auswahl an „reißerischen“ Erzählungen, die Bildsprache ist durch den Minecraft-Stil begrenzt und gewöhnungsbedürftig, und die eingebauten Textblöcke und Sprechblasen wurden von den Autoren selbst erstellt. Trotz alledem ist dieses Werk ein Versuch, Kindern und Jugendlichen biblische Inhalte näherzubringen. Auch die Deutsche Bibelgesellschaft empfiehlt dieses Werk auf ihrer Website. 84 % der Kundenrezensionen auf Amazon sind Fünf- oder Vier-Sterne-Bewertungen. Ein Vater schreibt:

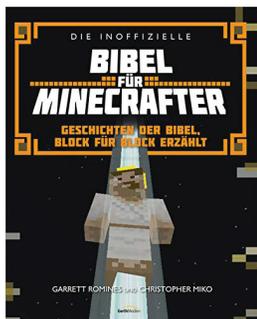
„Die inoffizielle Bibel für Minecraft: Geschichten der Bibel, Block für Block erzählt“ interessierte mich, da meine Kinder das Spiel lieben. Außerdem war ich gespannt und skeptisch, wie man eine Bibel, die für mich sehr traditionsbewusst ist, in dieser Form rüberbringen kann. Das Buch beginnt mit dem Kapitel ‚Lerne die Autoren kennen‘. In einem kleinen Interview erzählen Garrett Romines und Christopher Miko, wie sie das Projekt ‚Minecraft-Bibel‘ erarbeitet und umgesetzt haben. Sie verrietten auch, dass Kenner von Minecraft sicher das

eine oder andere ‚Easter Egg‘ (versteckte Bezüge zum Spiel) entdecken werden. Nun war ich neugierig. Ich begann zu lesen und war positiv überrascht. Die ausgewählten Geschichten waren zwar gekürzt, aber das Wesentliche und die Kernaussagen aus der Bibel waren gut dargestellt. Auch die Sprache entsprach fast einer Kinderbibel. Ich hatte schon moderne Bibeln in der Hand, in der sehr modern und in Jugendsprache erzählt wurde. Das gefiel mir nicht ... Fazit: eine durchaus lesenswerte, aussagekräftige Kinder- und Jugendbibel in einem modernen Minecraft-Style.“ (Taluzi. Kundenrezension auf Amazon)

Kirchen und religiöse Bauwerke in Minecraft

Es gibt viele Spieler*innen, die in Minecraft, vor allem im Mehrspieler*innen-Modus, detailgetreue Kirchen und religiöse Bauwerke und Orte konstruieren. Oftmals erhalten die Spieler*innen finanzielle und organisatorische Unterstützung von öffentlichen Einrichtungen und Tourismusorganisationen.

Zum Beispiel hat sich das Fanprojekt MCVienna zum Ziel gesetzt, Wien in Minecraft als virtuelle Welt nachzubauen. Als eines der ersten Bauwerke ging der Stephansdom online.



Bibel für Minecraft. Coverbild



Info zu Minecraft. BuPP.at



Stephansdom.

mcvienna



Petersdom.

planetminecraft

FANTASIE IST DIE HEFE IM KUCHENTEIG

Rainer Oberthür und der kleine Philosoph Knietzsche setzen sich auf anregende Weise mit Fantasie auseinander und regen an, das im neuen Lehrplan verankerte didaktische Prinzip mit dem Fokus auf Philosophieren und Theologisieren in den Blick zu nehmen.

In seinem Werk „Stell dir vor ... Gedankenspiele über dich, Gott und die Welt“ ermutigt Rainer Oberthür die Leser*innen, sich mit Impulsfragen auseinanderzusetzen: Stell dir vor, du hättest einen 90-minütigen Termin bei Gott: Welche Fragen würdest du Gott stellen? Welche Fragen könnte Gott dir stellen?



Im DigiPoint liest Rainer Oberthür aus seinem Werk. Diese unkonventionellen und überraschenden Fragen und Ansätze können eine Bereicherung für den Religionsunterricht sein.

Matthias Cameran schreibt in einer Rezension im LiteraturBlog von Eulenfisch, dem Limburger Magazin für Bildung und Religion:

„Wie in Rainer Oberthürs vielen religionspädagogischen Beiträgen und Schriften bildet der Mensch als Wesen, das die Fähigkeit zu denken, zu hinterfragen, zu fantasieren und zu staunen besitzt, den Ausgangspunkt des vorliegenden Büchleins. Es möchte nach Vernehmen des Klappentextes auf ‚spielerische‘ Weise mit ‚einfachen Gedankenexperimenten‘ zum Weiterdenken anregen und Hilfe für ein ‚bewusstes‘ und ‚achtsames‘ Leben sein [...] Oberthür hinterfragt, was weithin als das für das Menschsein Konstitutive angesehen wird (Fähigkeit zu Fragen, individuelle Identität, Perspektivität), um dessen Bedeutsamkeit für den Menschen zu betonen [...]

Lässt man sich auf dieses Spiel des Autors ein, führt das Buch an Grundfragen der Philosophie und Theologie heran. Dabei wirken die Kommentare zu den Fragen weder belehrend, noch beanspruchen sie, Antworten zu liefern, die ein Weiterfragen obsolet erscheinen lassen. Vielmehr berücksichtigt Oberthür die Komplexität und Tiefe der Fragestellungen, die aufgrund der *conditio humana* unabschließbar bleiben [...]

Denn einerseits ist der an die Leser gestellte Anspruch recht hoch und es bedarf an Ausdauer, sich mit den Fragen tiefer auseinanderzusetzen; andererseits stellt das Werk für die bereits kundige Leserschaft nichts Neues vor. Einzig in der didaktischen Aufbereitung lassen sich Impulse für die religionspädagogische Praxis ableiten.“

(Mit freundlicher Genehmigung von Matthias Cameran. LiteraturBlog von Eulenfisch)

Knietzsche und die Fantasie



Im Mittelpunkt der Animationsreihe mit mittlerweile 64 Folgen steht der Junge Knietzsche, der in jeweils drei Minuten über große Fragen des Lebens nachdenkt und oft überraschende Antworten parat hat.

„Fantasie ist für viele Dinge notwendig. Auch für die Vorstellung von einem besseren Leben oder Gott.

Manche Leute sagen, Fantasie ist die Hefe im Kuchenteig. Das sagen die, weil Fantasie die Zutat ist, die das Leben zu einer runden Sache macht. Fantasie bringt einen an unbekannte Orte. Aus Buchstaben und Worten entstehen Welten, wo man eintaucht und Abenteuer erlebt. Fantasie ist wie der Blick in eine Glaskugel. Man sieht etwas, das sonst keiner sieht. Und dann kann man versuchen, es aus dem Kopf ins Leben zu transportieren. Fantasie ist der Anfang von allem. Man malt, weil man das Bild schon vor sich sieht, das erst noch entsteht. Fantasie ist dein fantastisches Paralleluniversum. Hier kriegst du Verschnaufpausen oder verrückte Ideen, weil du selbst oft am allerbesten weißt, was du gerade am dringendsten brauchst.“ (Ausschnitte aus dem Transkript des Films)

Impulse:

- Vor dem Betrachten des Films sammeln Schüler*innen, was Fantasie für sie bedeutet.
- Aussagen von Knietzsche lesen und eine eigene fantasievolle Ergänzung verfassen: Fantasie ist ...
- Beschreiben eines fantasievollen Menschen. Was macht er oder sie? Was sind besondere Eigenschaften, Denk- und Handlungsweisen dieser Person?
- Schüler*innen gestalten eine Fantasielandschaft aus Wörtern in Form einer Wordcloud oder einer Collage aus Bildern aus Zeitschriften.
- Schüler*innen philosophieren, in welchen ihrer Lebensbereiche (auch Schule) Fantasie besonders wichtig ist.
- Schüler*innen wählen eine Frage und schreiben darüber: Wie schaut eine fantastische Schulstunde aus? Wie und wo kann Fantasie mein Leben beeinflussen? Ist Glaube reine Fantasiesache? Begründe deine Antwort! ○



Film-Clip: Knietzsche und die Fantasie

www.planet-schule.de/schwerpunkt/knietzsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/knietzsche-und-die-phantasie-film-100.html



Rainer Oberthür liest aus seinem Werk.

youtu.be/y4UEmBTHo0



Gesamte Rezension von Matthias Cameran.

www.eulenfisch.de/literatur/blog/rezension/rainer-oberthuere-stell-dir-vor/

FANTASY-SERIEN UND RELIGION

Das Streamen von Serien ist aus dem Freizeitverhalten von Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Fantasy-Serien sind besonders populär. In vielen spielt Religion eine Rolle. Für den Religionsunterricht ergibt sich hier die Chance, an religiösen Motiven und Bildern anzuknüpfen.

Eva Bacher

Fantasy als literarische Gattung

Fantasy ist eine eher moderne literarische Gattung, in der viele ältere Elemente klassischer Sagen, mittelalterlicher Epen und mythischer Erzählungen weiterverarbeitet wurden. Ein prägendes Motiv ist die Quest-Erzählung, in der sich eine Person auf eine abenteuerliche Reise begibt, um einen Auftrag – ein hehres Ziel – zu erfüllen.

Als eigenes Genre taucht diese Gattung erstmals im 20. Jh. auf. J. R. R. Tolkien (1892–1973) gilt mit seiner Trilogie „Herr der Ringe“ als Urvater der Fantasy-Literatur. Bis heute gibt es eine Fülle an tolkienesken Werken in dieser Art (Bücher, Filme, Serien): Christopher Paolins Eragon-Reihe, Terry Pratchetts Scheibenwelt-Romane, Philipp Pullmans His Dark Materials, J. K. Rowlings Harry Potter, Stephenie Meyers Buchreihe Biss, um nur einige Beispiele zu nennen (vgl. Heidler 2015, 61).

Merkmale von Fantasy

Vorläuferin dieser Gattung ist die Phantastik des 19. Jahrhunderts, aus der auch Science-Fiction hervorging. Ein wichtiges Charakteristikum sind demnach fantastische Anderswelten in ganz verschiedenen Ausprägungen (vgl. Heidler 2015, 68). Einige Merkmale sind hier genannt:

- Beschreibung fremdartiger Topographien
- Bewohner*innen erinnern an Märchenfiguren.
- häufig Bezugspunkte zu vergangenen Epochen
- ebenso häufig: vormoderne Gesetze und Religionsformen

- vorhersehbare Aufteilung in Gut und Böse, oft aber auch komplexere Figuren
- glückliches Ende ist mit Schattenseiten verbunden;
- bewusster Umgang mit Sprache
- ein existenzieller Kampf, der im Laufe der Erzählung entschieden wird (vgl. Heidler 2015, 68–75).

Religiöse Elemente auf verschiedenen Ebenen

Christina Heidler nennt drei verschiedene Ebenen religiöser Elemente in Fantasy-Literatur (vgl. Heidler 2015, 137). Diese sind ebenso auf Filme und Serien übertragbar:

- Bildebene (oder auch Handlungsebene): religiöse Figuren, konkrete Ereignisse, Handlungsablauf (wie z. B. Engel und Dämonen in „His Dark Materials“)
- Bezugsebene: Textelemente, die den Haupttext bzw. Film ergänzen und beeinflussen, wie z. B. Prolog, Widmung, Texteinblendungen, aber auch Making-ofs, Filmkritiken, Interviews (z. B. Interview mit George R. R. Martin, Autor von „Game of Thrones“)
- Bedeutungsebene: implizite religiöse Motive, die in die Handlung eingebunden sind, aber nicht gesondert angeführt werden müssen (z. B. mythisch-religiöse Begriffswelt in „Harry Potter“).

Religionspädagogische Überlegungen

Fantasy-Literatur und deren filmische Adaptionen sind für Kinder und Jugendliche spätestens seit „Harry Potter“ auf dem Vormarsch. Wie bereits erwähnt, finden sich darin immer wieder zahlreiche religiöse Elemente: mythologische Figuren, Erlösergestalten, biblische Bezüge. Oft geht es darin auch um existenzielle Themen: das Konzept der Seele, Gut und Böse, das Leben nach dem Tod, Schuld und Versöhnung, der Sinn des Lebens. Gleichzeitig muss klargestellt werden, dass es sich nicht um christliche oder religiöse Literatur bzw. Filme handelt. *„Dennoch sind darin zwei auch für den Religionsunterricht vielversprechende Ebenen bezüglich Religion zu unterscheiden: auf der einen Seite die Bildebene, die in großer Anzahl religiöse Motive und biblische Anspielungen enthält und auf der anderen Seite die Bedeutungsebene, die religionsaffine Inhalte aufweist und auf diesem Wege eigene Sinnangebote vermittelt. Beide Ebenen haben das Potenzial, in einem schulischen Kontext thematisiert und analysiert zu werden. Noch mehr, sie können sogar zu einer gezielten Kompetenzförderung im heutigen Religionsunterricht beitragen.“* (Heidler 2015, 430) ○

Zwischen Himmel und Mittel Erde



Fantasy und Religion.

Foto: pixabay

Fantasy-Serien mit religiösen Bezügen – einige Beispiele:

Game of Thrones

... basiert auf der Romanreihe „A Song of Ice and Fire“ („Das Lied von Eis und Feuer“) des US-amerikanischen Schriftstellers George R. R. Martin und gilt aktuell als erfolgreichste Fantasy-Serie der Welt. Die äußerst komplexe Handlung spielt in einer fiktiven Welt, in sieben Königreichen, zu einer Zeit, die dem Mittelalter ähnelt. Es geht unter anderem um Machtkämpfe, Kriege und Religionen. Der Autor selbst bezeichnet sich als religionskritisch, was sich in der Darstellung der verschiedenen Religionen widerspiegelt.

Themen/Motive: Gottesbilder, Trinität, Mönchtum, Religionsfreiheit, Extremismus, Religionskritik

Verfügbar auf: Sky

His Dark Materials

... ist eine britisch-US-amerikanische Fantasy-Serie, die auf der gleichnamigen Trilogie von Philipp Pullman basiert. Das erste Buch der Reihe wurde bereits 2007 als „Der goldene Kompass“ verfilmt. Manche sehen in der Romantrilogie einen latent humanistischen Gegenentwurf zu C. S. Lewis' christlich geprägter Erlösungs- und Erweckungsmission in den „Chroniken von Narnia“. Die Handlung von „His Dark Materials“ bewegt sich in verschiedenen Welten. Hauptfigur ist ein Mädchen namens Lyra, das als Waise in Oxford lebt. Diese Welt wird vom Lehramt („Magisterium“), einer religiösen und politischen Körperschaft, regiert. Die Seelen der Menschen manifestieren sich in tierischen Gefährten.

Themen/Motive: Konzept der Seele, Kirchen- und Gesellschaftskritik, Engel, Tod

Verfügbar auf: Sky

Supernatural

... wird als „Mystery-Serie“ bezeichnet und verwendet Motive aus bekannten Legenden, Mythen und Religionen. Die Handlung ist in den USA der Gegenwart angesiedelt und dreht sich um die Brüder Dean und Sam Winchester. Ihr Ziel ist der Kampf gegen das Böse und die Jagd auf Monster, Dämonen, Werwölfe etc. Dabei tauchen auch immer wiederkehrende Elemente aus der jüdisch-christlichen Tradition auf, wie z. B.: die vier apokalyptischen Reiter, das Wort Gottes auf Steintafeln, Kain und Abel, Erzengel ...

Themen/Motive: Gut und Böse, Gottesbild, Engel, Dämonen, Apokalypse, religiöse Symbole, Tod und Auferstehung

Verfügbar auf: Amazon Prime, Sky

Lucifer

... ist eine Mischung aus Fantasy- und Krimiserie, in der Lucifer Morningstar in Los Angeles den Nachtclub „Lux“ betreibt. Seine übernatürlichen Fähigkeiten nutzt er, um der Polizei bei ihren Mordermittlungen zu helfen. Die Serie greift Motive aus der Bibel und aus jüdischen Legenden

auf. Wie auch in „Supernatural“ spielt die Figur der Lilith eine Rolle, die vor allem vom „Alphabet des Sira“, einer hebräischen Geschichtensammlung aus dem 10. Jh., inspiriert sein dürfte.

Themen/Motive: Luzifer in Bibel und Mythos, Adam und Eva, Gut und Böse

Verfügbar auf: Amazon Prime

Good Omens

... basiert auf dem 1990 erschienenen Fantasy-Roman „Ein gutes Omen“ von Terry Pratchett und ist eine Comedy-Serie auf BBC. Hauptfiguren sind der Dämon Crowley und der Engel Erziraphael (original: Aziraphale), die von Gott nach der Vertreibung der Menschen aus dem Paradies auf der Erde zurückgelassen wurden. Sie sind Freunde geworden, haben sich an das irdische Leben gewöhnt und versuchen, das Eintreten der Apokalypse (herbeigeführt durch das Kommen des Antichristen) zu verhindern.

Themen/Motive: Gut und Böse, Apokalypse, Gottesbild, Schöpfung

Verfügbar auf: Amazon Prime 



Kompetenzen, die durch die Arbeit mit den vorgestellten Anregungen gefördert werden:

- Religiöse Motive und biblische Bilder in Fantasy-Serien erkennen und diese mit der christlichen Tradition vergleichen.
- Ausgehend von religiösen Motiven in Filmen sich mit dem eigenen Glauben auseinandersetzen.
- Die Trinität anhand eines Symbols erklären und mit anderen Gottesbildern vergleichen.
- Religionskritische Positionen in modernen Serien mit der christlichen Sichtweise in Beziehung setzen.



Quellen und Literaturtipps:

- Blume, Michael: J. R. R. Tolkien: Fantasy als Sub-Schöpfung und christlicher Gottesdienst, in: <https://scilogs.spektrum.de/natur-des-glaubens/j-r-tolkien-fantasy-sub/>
- Heidler, Christina: Zwischen Magie, Mythos und Monotheismus. Fantasy-Literatur im Religionsunterricht, Ostfildern: Matthias Grünewald Verlag 2016.
- Kienzl, Lisa: Lilith und das Ende der Welt. Geschlechterrollen und religiöse Elemente in der TV-Serie Supernatural, Graz, 2010 (= Masterarbeit Universität Graz), in: <https://unipub.uni-graz.at/obvugrhs/download/pdf/212830?originalFilename=true>
- Mayer, Nadja A.: Game of Thrones: Fantasyserie mit religiösen Bezügen, in: <https://www.sonntagsblatt.de/artikel/glaube/game-thrones-fantasyserie-mit-religioesen-bezuegen>
- Neumann, Felix: Wie Religion die Welt von „Game of Thrones“ prägt. „Bei den Alten Göttern und den Neuen“, in: <https://katholisch.de/artikel/14129-religion-in-game-of-thrones>
- Vaorin, Ulrich/Goos, Christian: Streaming-Serien im Unterricht. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 2022. Digitale Version verfügbar unter: <https://www.vandenhoeck-ruprecht-verlage.com/streaming>
- Video „Game Of Thrones Season 2: Religions Of Westeros“ <https://www.youtube.com/watch?v=Dle0Q3PgcOw&t=232s>
- Video „George R.R. Martin on Religion“ <https://www.youtube.com/watch?v=vFBH1345fE>
- Video „The Song of the Seven“ by Samwell Tarly <https://www.youtube.com/watch?v=JVzJV-c85fw>



Fantasy bleibt ein Menschenrecht; wir schaffen nach unserem Maß und unseren Methoden der Ableitung, weil wir geschaffen wurden; und nicht nur geschaffen, sondern erschaffen im Bild und in der Ähnlichkeit eines Schöpfers.

J.R.R. Tolkien

“GOT” IM RELIGIONSUNTERRICHT

GoT – „Game of Thrones“ abgekürzt – ist derzeit die erfolgreichste Fantasy-Serie. Religion und Glaube spielen darin eine zentrale Rolle. Das ist Grund genug, sich im Religionsunterricht damit zu beschäftigen und ausgehend von konkreten Inhalten über Religion im Allgemeinen und über Gottesbilder zu reflektieren.



Video „Religions of Westeros“

Worum geht es in der Serie?

„Im mittelalterlichen Westeros droht ein jahrzehntelang anhaltender Winter. Die Adelsgeschlechter der Starks, Lennisters, Baratheons und Targaryens kämpfen um die Vorherrschaft auf dem eisernen Thron in diesen Zeiten der Krise und werden zudem mit der unheilvollen und todbringenden Gruppe der ‚weißen Wanderer‘ konfrontiert, die das Land von Norden her – jenseits des großen Eiswalls – bedrohen.“ (Vaorin/Goos 2022, 67)

Es geht also um Politik und Machtkämpfe, um Loyalität und Verrat, Freundschaften und Feindschaften. Und die unterschiedlichen Religionen prägen dabei die Gesellschaft.

Viele Religionen

Der Autor Martin hat für seine Fantasy-Welt ein „Pantheon alternativer Weltreligionen“ entworfen: „Da ist der Glaube an die Sieben, die Staatsreligion der Sieben Königreiche. Ähnlich wie im Christentum eine monotheistische Religion, deren Gott in verschiedenen Personen auftritt; drei männliche, drei weibliche Aspekte, und ein mysteriöser siebter Aspekt, der ‚Fremde‘. Der Glaube an die Sieben kennt Priester und Ordensleute, hat Kirchengebäude, eine Hierarchie und – wie die christliche Kirche in ihrer Geschichte – erbitterte Kämpfe um die wahre Lehre, radikale Reformatoren und unheilige Allianzen mit dem Staat. Der Glaube an die Sieben hat die alte Religion des Kontinents, eine Naturreligion, die Göttliches in der Natur und vor allem in Bäumen findet, zurückgedrängt, nur im Norden werden die ‚Alten Götter‘ noch verehrt. In der Volksfrömmigkeit existieren beide Religionen nebeneinander, geschworen wird ‚bei den Alten Göttern und den Neuen‘. Vom östlichen Kontinent Essos schließlich kommt eine neue Religion nach Westeros: Der Glaube an den ‚Herrn des Lichts‘, eine unerbittliche und intolerante Religion, laut Martin inspiriert vom Manichäismus und Zoroastrismus, realen Religionen, die die Welt als Kampf zwischen einer guten und einer bösen Macht deuten.“ (Neumann 2017, katholisch.de)

Bedeutung der Religionen

Neben den oben genannten gibt es noch viele weitere Religionen und Sekten. Der Glaube beeinflusst zwar das Handeln der Menschen in hohem Maße, es gibt aber keine Hinweise darauf, dass höhere Wesen mit den Menschen interagieren. Ungläubige und zynische Charaktere werden als fehlgeleitet dargestellt, aber auch fast keine der beschriebenen Religionen kommt in der Serie gut weg. Nur die ursprüngliche Religion des Kontinents, die der „alten Götter“, erscheint in einem positiven Licht: „Die verbliebenen Gläubigen werden

als ehrlich und gerecht dargestellt, ihre Weltdeutung kann die Gefahr der Untoten aus dem Eis erkennen und damit umgehen. Nicht die ans Christentum angelehnte Religion hat den Schlüssel zur Wirklichkeit und zur Erlösung, sondern die Naturreligion, die in Harmonie mit Pflanzen und Tieren lebt, und die im Gegensatz zu den anderen Religionen schon immer auf dem Kontinent beheimatet war.“ (Neumann 2017, katholisch.de)

Der „Glaube an die Sieben“

In „Game of Thrones“ ist der Glaube an die Sieben die vorherrschende Religion und erinnert der Form nach stark an die katholische Kirche des Mittelalters. Statt der Dreifaltigkeit gibt es eine Siebenfaltigkeit. Das Symbol dieser Religion ist ein siebenzackiger Stern. Im Vergleich zu den „Alten Göttern“ und anderen Minderheitsreligionen erscheint sie jedoch wenig wirksam. Z. B. erweckt eine Priesterin des Herrn des Lichts einen Toten wieder zum Leben. Wie in der realen Welt gibt es auch Extremisten: Im Glauben an die Sieben übernehmen die sogenannten Spatzen, die an die Bettelmönche erinnern, angeführt vom „Hohen Spatz“, die Macht und etablieren eine Art Inquisition (vgl. Mayer 2017, sonntagsblatt.de).

Autor sieht Religion kritisch

Der Autor George R. R. Martin ist US-Amerikaner und wurde katholisch erzogen. Heute sieht er die Religion kritisch, wie er in einem Interview berichtet. Dabei bezieht er sich auf Tötungshandlungen, die im Namen Gottes geführt wurden und immer noch werden. Gleichzeitig betont er die Bedeutsamkeit von Religion in der Geschichte. In der Fantasy-Literatur spielen außerdem die Magie eine große Rolle. Er meint, er wäre „der religiöseste Mensch der Welt“, wenn er heute die Wunder sehen würde, von denen in der Bibel die Rede sei.

Impulse:

- Seht euch das Video „Game Of Thrones Season 2: Religions Of Westeros“ (nur auf Englisch verfügbar) an und erstellt eine Mindmap mit einer Übersicht über die Religionen aus „Game of Thrones“.
- Vergleicht diese mit dem Christentum und anderen Religionen: Wo könnt ihr Parallelen feststellen?
- Seht euch das Video „George R. R. Martin on Religion“ (nur auf Englisch verfügbar) an und diskutiert darüber: Was könnte man ihm aus christlicher Sicht entgegen?
- Diskutiert über die Frage: Was unterscheidet Religion von Magie? ○



Video „George R. R. Martin on religions“

Gottesbilder in „Game of Thrones“

Die Religion prägt die Gesellschaft und die Konflikte in Westeros. Einige Hauptreligionen und viele kleine Nebenreligionen finden sich in dieser Welt. Der Glaube an die neuen Götter bezieht sich auf die »Sieben«; gemeint sind sieben unterschiedliche Aspekte einer Gottheit, vergleichbar mit unserer Trinität. Die Tempel sind in Form eines Heptagons gestaltet, eines siebenneckigen Gebäudes. In den Gebeten und Liedern wenden sich die Gläubigen jedoch nur sechs der sieben Aspekte zu. Außen vor bleibt »Der Fremde«, der der Überlieferung nach für das Unbekannte und den Tod steht. Das folgende Gedicht singt Samwell Tarly einem kleinen Kind als Schlaflied vor:

*Der Vater hat ein ernstes, starkes Gesicht,
über Gut und Böse sitzt er zu Gericht.
Urteilt übers Leben, das ist seine Pflicht,
und er liebt die kleinen Kinder.*

*Die Mutter ist jene, die schenkt das Leben,
hat den Frauen stets ihren Schutz gegeben.
Ihr Lächeln kann jeglichen Streit beheben,
und sie liebt die kleinen Kinder.*

*Der Krieger ist es, der vor den Feind sich stellt,
beschützt uns tagedein und tagaus in der Welt.
Mit Schwert und mit Bogen, mit Speer und mit Schild,
er wacht über die kleinen Kinder.*

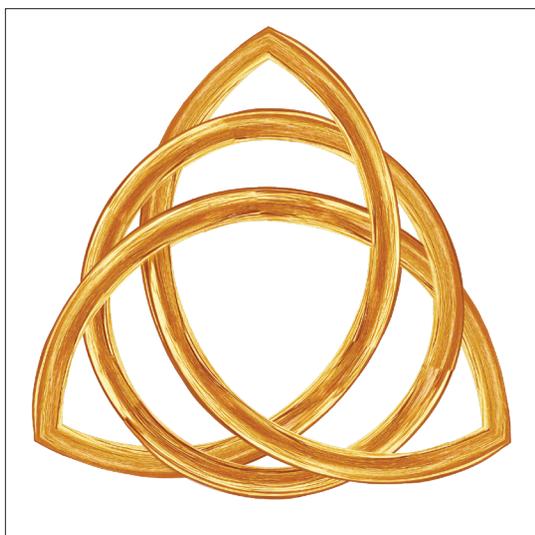
*Das alte Weib ist so weise und alt,
erkennt unser Schicksal in klarer Gestalt.
Ihre goldene Lampe erhebt sie bald,
und führt die kleinen Kinder.*

*Der Schmied schuftet unermüdlich Tag und Nacht,
die ganze Welt hat er den Menschen gemacht.
Der Hammer hämmert, das Feuer ist entfacht,
er baut für die kleinen Kinder.*

*Die Jungfrau lässt sich im Himmelstanz wiegen,
im Seufzer der Liebe lebt sie verschwiegen.
Ihr Lächeln lehrt alle Vögel das Fliegen,
sie schenkt Träume den kleinen Kindern.*

*Die Sieben Götter, sie erschufen uns, sie hören uns an,
wenn wir erflehen ihre Gunst.
So schließ die Äuglein und gedenke des Bunds,
sie sehen euch, kleine Kinder.*

(Vaorin/Goos 2022, 69)



Triquetra.

Foto: pixabay



Video „The Song of the Seven“ by Samwell Tarly

Impulse:

- Vergleiche die Darstellung des Gottes aus Westeros mit dem christlichen Gottesbild und nenne Unterschiede und Gemeinsamkeiten. Recherchiere zum Begriff Trinität und erkläre diesen anhand eines Symbols.
- Lies den Artikel „Bei den Alten Göttern und den Neuen“ auf [katholisch.de](https://www.katholisch.de). An welchen Stellen gibt es Parallelen zur Religiosität in unserer Gesellschaft? (vgl. Vaorin/Goos 2022, 69)

Ein Arbeitsblatt mit diesen und weiteren Aufgaben ist auf www.reliplus.at im Downloadbereich zu finden. ○

VISION BOARD: ZUKUNFT VISUALISIEREN

Vielen Menschen fällt es aus den unterschiedlichsten Gründen oft sehr schwer, über ihre Wünsche, Ziele, Träume oder Sehnsüchte zu sprechen. Ein Vision Board ist eine Möglichkeit, Ideen und Gedanken über die eigene Zukunft durch Bilder, Zitate, inspirierende Motive und Texte zu visualisieren und auszudrücken.

Simone Rieser-Kurzmann

Aus dem
Methodenlabor

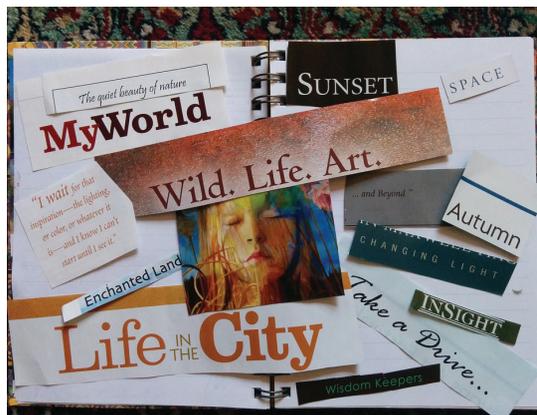
Die Suche nach dem Sinn des Lebens und die damit verbundene Frage nach den eigenen Wünschen, Träumen, Zielen und Zukunftsvorstellungen begleiten die Menschen egal welchen Alters. Diese Frage auf den Punkt und zum Ausdruck zu bringen ist nicht immer ganz einfach. Manchmal fehlt vielleicht eine klare Vorstellung von dem, was man möchte. Oder es ist schwierig, die eigenen Träume und Wünsche in Worte zu fassen. Das Sprechen über Ziele und Wünsche erfordert einen bewussten Blick auf das eigene Leben im Hier und Jetzt und auch Zeit, um sich damit auseinanderzusetzen. Eine Methode, die helfen kann, sich sehr intensiv und kreativ mit der eigenen Zukunft zu beschäftigen, ist das sogenannte Vision Board.

Was ist ein Vision Board?

Ein Vision Board ist eine selbst erstellte Sammlung von Bildern, Begriffen und Texten. Es veranschaulicht die eigenen Wünsche oder Ziele und soll inspirieren und motivieren (vgl. Vision Board – Der ultimative 6 Schritte Guide mit Vorlage, o. S.).

Welchen Zweck hat ein Vision Board?

Ein Vision Board hält Ziele und Wünsche visuell fest. So können berufliche/schulische und private Ziele und Träume leichter erkannt, konkretisiert und umgesetzt werden. Nur wer seine Vorstellungen von der Zukunft kennt, kann sie auch verwirklichen. Durch die Visualisierung geschieht eine explizite und aktive Auseinandersetzung mit dem eigenen Leben. Das führt dazu, dass Zukunftsvorstellungen besser und schneller erreicht werden können, da unbewusst die nächsten Schritte oft nach den eigenen Visionen gesetzt werden (vgl. Seiler, o. S.).



Vision Board.

Foto: pixabay

Wo ist der richtige Platz für ein Vision Board?

Ein Vision Board sollte dort platziert werden, wo es regelmäßig gesehen und damit automatisch häufiger genutzt wird. Ist das Unterbewusstsein täglich damit konfrontiert, verankern sich die Ziele und Visionen mehr und mehr und sie werden nicht aus den Augen verloren. Wichtig ist auch, Gedanken und Ideen immer positiv zu formulieren, um den Tag mit der nötigen Motivation zu beginnen (vgl. Seiler, o. S.).

Aus welchem Material besteht ein Vision Board?

Je nach Art des zu erstellenden Vision Boards können sehr unterschiedliche Materialien verwendet werden. Vision Boards können auf Papier, Holz, Whiteboards oder Pinnwänden, aber auch digital erstellt werden. Je nach Untergrund und ob analog oder digital, werden dann ausgeschnittene Zeitschriftenartikel, handschriftliche Notizen oder Post-its, Bilder und Illustrationen, Sticker etc. verwendet, um die eigene Traumcollage zu gestalten. Auch Wollfäden und Nägel zum Verbinden von Bildern, Glitzerfolien, Holzelemente oder Gips können benutzt werden. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt und viele Vision Boards sind oft echte Kunstwerke (vgl. Sailer, o. S.).

Wie wird ein Vision Board erstellt?

Für diese Traum- oder auch Zielcollagen werden zuerst alle Ziele, Träume, Wünsche und Aufgaben gesammelt. Danach werden sie mithilfe von Bildern, Texten und anderen Materialien dargestellt und strukturiert. Die Bilder und Texte werden meist in Form einer Collage oder Mindmap zusammengestellt. Es können unterschiedliche Bilder, Texte, Motivationsprüche, Illustrationen, aber auch Aufgaben miteinander verbunden werden. Auf diese Weise lassen sich selbst abstrakte und komplexe Inhalte und Themen anschaulich ausdrücken und greifbar machen (vgl. Vision Board – Der ultimative 6 Schritte Guide mit Vorlage, o. S.).

Die Gestaltung der eigenen Zukunft in Form eines Vision Boards ist ein Projekt, das ausreichend Zeit und einen gewissen Aufbau erfordert.

■ Brainstorming

Alle Wünsche, Ziele und Träume in einem ausführlichen Brainstorming aufschreiben. So wird sichtbar, was visualisiert werden soll.

■ Ziele und Visionen definieren

Die geeignete Struktur finden. Ein Vision Board kann zum Beispiel in Lebensbereiche unterteilt

werden: Familie und Freundschaft, Beruf und Finanzen, Reisen und Aktivitäten, Gesundheit und Fitness, Freizeit und Hobbys, Leben und Wohnen. Einer oder mehrere dieser Bereiche können ausgewählt werden.

■ Ziele und Visionen klar formulieren

Die Ziele spezifisch, messbar, erreichbar, realistisch und terminiert (SMART) formulieren.

■ Material besorgen

Das entsprechende Gestaltungsmaterial organisieren.

Untergründe: White Board, Tafel, Karton, Pinnwand, alte Tischplatte, Spiegel, Bilderrahmen, Kork- oder Magnetwand (zum Verschieben und Neu-Organisieren ideal).

Gestaltungsmaterial: Pinnnadeln, Buntstifte, Edding, Textmarker, Filzstifte, Fineliner, Magnete, Schere, bunte Deko-Klebebänder, Sticker, Glitzer, Kleber, Fotoecken, Lineal, buntes Papier oder Motivpapier etc.

■ Symbolfotos und Texte aussuchen

Bilder, Illustrationen, Sprüche, Texte aus alten Zeitschriften und Katalogen ausschneiden oder eigene Fotos, Postkarten, Texte verwenden. Auch selbst gezeichnete Bilder können benutzt werden.

■ Vision Board erstellen

Die ausgeschnittenen Bilder mit den Texten, Sprüchen, Zitaten und anderen Materialien auf dem Untergrund anordnen. Quer- oder Hochformat, rund, oval oder quadratisch, Kleinformat (A5) oder Großformat (A2) sind sowohl bei analogen als auch digitalen Anwendungen möglich.

■ Vision Board gut sichtbar aufstellen

Platzieren des Boards an einem Ort, an dem man jeden Tag vorbeikommt (z. B. Kühlschrank, Schreibtisch, Spiegel, Tür oder Eingangsbereich). Ein analoges Traumboard kann etwa auch fotografiert und auf dem Handy oder dem Computer gespeichert und an verschiedenen Orten angebracht werden.

■ Ziele und Wünsche im Blick behalten

Ein Vision Board ist nicht statisch. Wenn sich Träume und Ziele ändern, sollte das Vision Board angepasst werden. Ebenso können Ziele und Wünsche, die bereits erreicht wurden, abgehakt oder entfernt werden. Ein Vision Board spiegelt die Dynamik des Lebens wider, und manchmal ist es besser, sich dem Ziel in kleinen Schritten zu nähern, als alles auf einmal erreichen zu wollen und auf halbem Weg aufzugeben (vgl. Vision Board – Der ultimative 6 Schritte Guide mit Vorlage, o. S.).

Vision Boards im Unterricht einsetzen?

Vision Boards können auch in der Schule auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Sie eignen sich sowohl für die persönliche Beschäftigung der Schüler*innen mit ihrer Zukunft als auch für konkrete Lerninhalte. Sie sind vor allem für visuelle Lerntypen eine große Unterstützung. In Form eines Lernplakats, auf dem wichtige Unterrichtsinhalte, komplexe Themenstellungen und Aufgaben als Mindmaps, Gedankencluster oder Skizzen ansprechend gestaltet sind, können grundlegende Zusammenhänge oder Ursache-Wirkungs-Beziehungen einfach und übersichtlich erklärt und dadurch leichter verstanden bzw. wiederholt werden. In Form einer Zielcollage können sie aber auch eine Hilfe bei der Suche nach den eigenen Zukunftsvisionen und Träumen sein (vgl. Mit Vision Boards deine Gedanken strukturieren, o. S.).

Checkliste für ein Vision Board

Eine Checkliste bringt gerade für den Unterricht in übersichtlicher und überschaubarer Form das Wesentliche auf den Punkt und ermöglicht so sowohl den Lehrer*innen als auch den Schüler*innen, die nötige Übersicht und Struktur.

- Zeitfenster im Kalender vormerken (20–30 Minuten täglich).
- Entscheidung ob digital oder analog (Vorbereitung davon abhängig).
- Inspirationen und Anregungen (für die Materialauswahl) suchen.
- Material für analoges Vision Board besorgen.
- Gemütlichen und ungestörten Ort für die Gestaltung aussuchen.
- Ziele und Träume, Ideen und Wunschvorstellungen notieren.
- Passende Bilder, Texte, Zitate und Sprüche aussuchen (nach Gefühl).
- Nach sinnvoller Ordnung (z. B. nach Lebensbereichen, Zeiträumen) strukturieren.
- Board erstellen.
- Vision Board platzieren. ○



Vision ist die Kunst, Unsichtbares zu sehen.

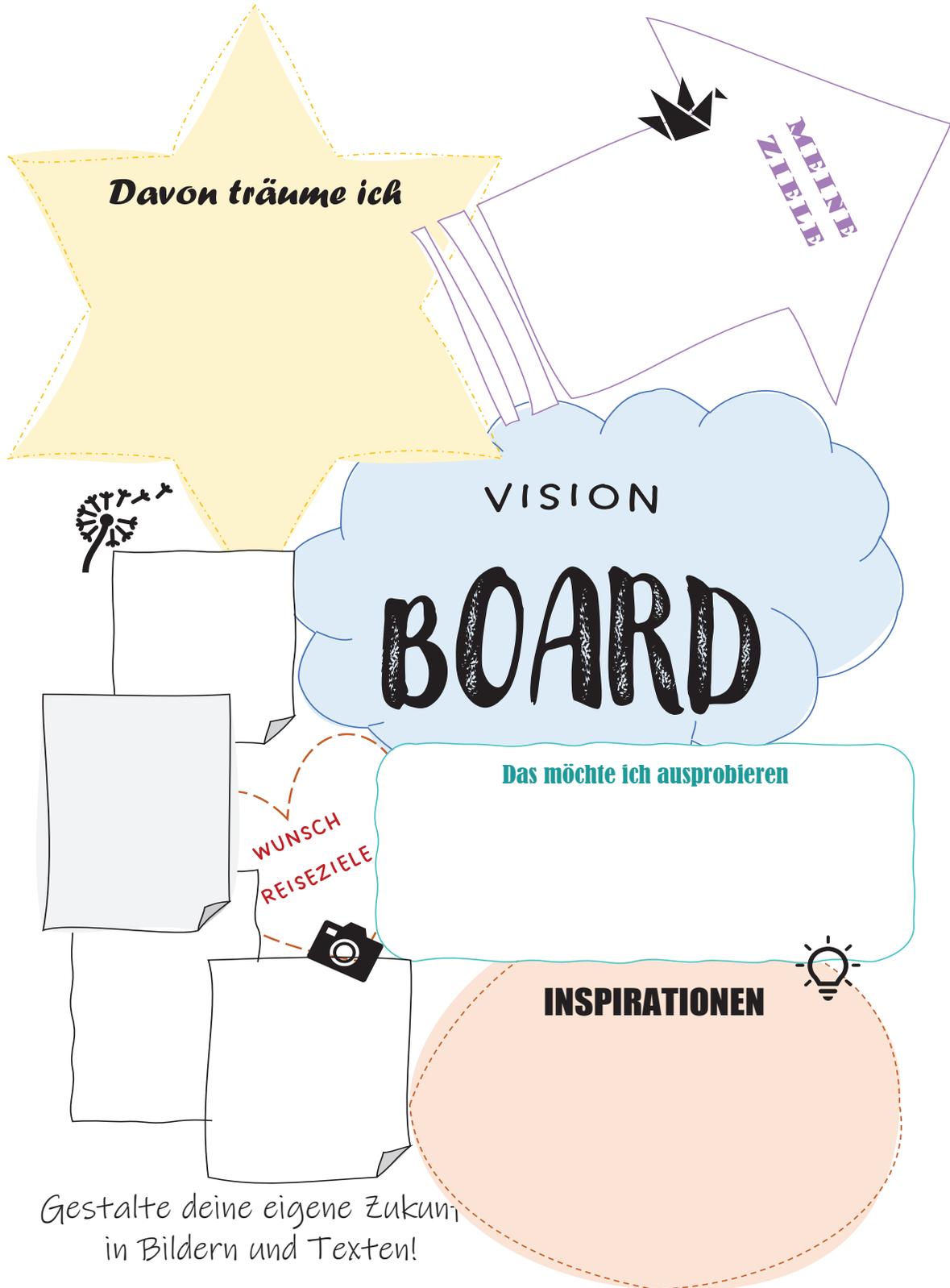
Jonathan Swift



Literatur und Internettipps:

- Claasen, Sarah: Dein Vision Board: Lerne, wie du dein Vision Board erstellst, um genau das Leben zu bekommen, welches du immer wolltest, Independently Published 2022.
- Pom, Alina: Vision Board DREAM LIFE Manifestation: Bilder, Illustrationen, Zitate & Affirmationen. Vorlagen zum Ausschneiden und Beschriften: 500+ Bilder & Zitate ... Reisen, Haus & Kinder, Erfolg, Reichtum u. v. m.), Independently Published 2022.
- S & L Creative Collection: Mein Vision Board: Kreieren Sie ein einzigartiges Vision Board aus mehr als 480 Bildern, 150 Zitaten, Worten, 200 Rahmen und Dekoelementen auf 180 Seiten in wunderschönen Rosarot- und Blautönen, Independently published 2022.
- Seiler, Laura M.: In vier Schritten zu deinem Traum-Visionboard, in: <https://lauraseiler.com/4-schritte-zu-deinem-visionboard/>
- Mit Vision Boards deine Gedanken strukturieren? So klappt's! <https://hochschulinitiative-deutschland.de/blog/vision-boards-der-kreative-weg-deine-gedanken-zu-strukturieren>
- Vision Board digital erstellen, in: https://www.canva.com/de_de/erstellen/vision-boards/
- Vision Board – Der ultimative 6 Schritte Guide mit Vorlage, in: [https://www.VisionBoard – Der ultimative 6 Schritte Guide mit Vorlage.de/vision-board-der-absolute-guide-mit-vorlage-2020/](https://www.VisionBoard-Der-ultimative-6-Schritte-Guide-mit-Vorlage.de/vision-board-der-absolute-guide-mit-vorlage-2020/)
- <https://www.aphorismen.de/zitat/10673>

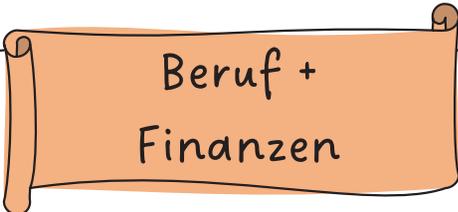
IDEEN FÜR DIE PRAXIS



VISIONBOARD



Familie +
Freundschaften



Beruf +
Finanzen



Reisen +
Aktivitäten



Gesundheit +
Fitness



Freizeit + Hobbies



Leben + Wohnen

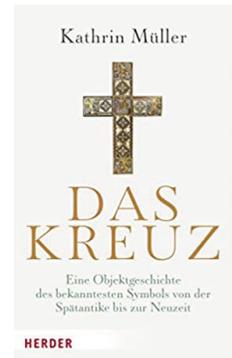
Müller, Kathrin: Das Kreuz. Eine Objektgeschichte des bekannten Symbols von der Spätantike bis zur Neuzeit.

Das Kreuz ist das christliche Symbol schlechthin. Eine Botschaft beinhaltet es immer, es wird christlich assoziiert. Vor allem diese Grundbotschaft beflügelt die Kontroversen im öffentlichen Diskurs: „Dieses Buch entstand aus der Verwunderung heraus, dass ausgerechnet das Kreuz, dieses komplizierte und paradoxe Symbol, in heutigen Debatten aussagekräftig sein soll.“ Folgende exemplarische Beispiele führt die Autorin in ihrem Buch an: 2016 nehmen der katholische Bischof Marx und der evangelische Landesbischof Bedford-Strohm ihr Brustkreuz, vor der Begehung des Jerusalemer Tempelbergs, nach Aufforderung von Muslimen ab. 2018 lässt der bayerische Ministerpräsident im Eingangsbereich der Staatskanzlei ein Bronzekreuz aufhängen. Im neu renovierten Humboldt Forum im Berliner Schloss wird 2020 ein Kuppelkreuz angebracht. Die Autorin wählt diese Beispiele, weil sie in den umfangreichen Ausführungen zuvor die Vielfalt des Kreuz-Verständnisses und der dazugehörigen Bildwerke in grandioser Weise analysiert hat. Über 60 Bildtafeln werden exemplarisch angeführt und beschrieben. Die Leser*innen können zum Schluss kommen, dass Kreuz nicht gleich Kreuz ist. Schon frühchristliche Kreuze können verschiedene Aussagen haben. Von Beginn der Kreuzesdarstellungen an gibt es ein „Ringens um Deutungshoheit“ und oft erweist sich diese als Paradoxon, das es zu überwinden gilt. Gerade vorkonstantinisches Bildwerk tut sich noch schwer mit dem Kreuz, das als Folterwerkzeug ja nicht automatisch als positives Symbol verstanden werden

konnte. Nicht selten beinhaltet es auch in dieser Zeit schon Antisemitismen. Es galt gegenüber dem Judentum zu klären, dass das Kreuz sehr wohl einen Messias tragen konnte und gegenüber den Nichtjuden, dass das Kreuz Werkzeug für die Erlösung und Auferstehung Jesu war. Ob in Typologien (das AT sollte erfüllt werden) oder Kosmologien (das Kreuz wird als Universum umspannendes Symbol gedeutet), spätestens seit der Konstantinischen Wende im 4. Jahrhundert mit dem Auffinden des Kreuzes durch Konstantins Mutter Helena nehmen die Kreuzesdarstellungen zu und gewinnen noch stärker an politischem und religiösem Gehalt. Ausführlich untersucht Kathrin Müller die Schriftquellen zu den verschiedenen Legenden zu Konstantins Traum, die *crux gemmata*, die stilbildend wurde, und ebenso die Quellenlage zur Kreuzesauffindung in Jerusalem unter Kaiserin Helena. Spannend beschreibt sie auch die Geschichte der Kreuzesreliquien und Reliquiare, die ja spätestens mit der Zeit der Kreuzzüge einen deutlichen Aufschwung erleben und dann zu innerchristlichen Auseinandersetzungen führen.

Die Autorin ist überzeugt davon, dass verschiedene Kreuzesdeutungen der Antike bis herauf ins Mittelalter und bis heute das Symbolverständnis prägen. Differenzierte, wissenschaftlich unterlegte Sichtweisen, wie in diesem Buch beschrieben, werden sich hoffentlich positiv auf oft viel zu pauschal und hilflos geführte Diskurse auswirken.

Irene Prenner-Walzl



Verlag Herder 2022, 304 Seiten
ISBN: 978-3-451-38713-5



Vorschau

jubeln reli+plus 09–10 | 2023

- Forschungsbeitrag: 10 Jahre Reli+Plus - eine Analyse
- Elementar: Hurra – ich habe Geburtstag!
- Primar: Freude ausdrücken
- Sek 1: Vor Begeisterung jubeln!
- Sek 2: Jubilate Deo

staunen reli+plus 11–12 | 2023

erzählen reli+plus 01–02 | 2024