

# Weltreligionen



## Material:

- Kreiskarte für Mittelteil
- 174 Bild- und Textkarten (ca. A5):
  - Symbol für jede einzelne Religion: Christentum, Islam, Hinduismus, Buddhismus, Chinas religiöse Tradition, Naturreligionen und Judentum
  - Themenfarben:
    - Gold = Name der Religion und Religionssymbol
    - Braun = Alter und Verbreitung
    - Gelb = Schöpfungsgeschichte
    - Orange = Heilige Schrift
    - Rot = Gott und Götter
    - Violett = Feste und Rituale
    - Blau = Symbole
    - Grün = Religiöses Leben
    - Schwarz = Tod

## Empfohlene Ergänzungen:

Religiöse Requisiten wie z.B.: Christentum: Kreuz, Kerze, Rosenkranz, Bibel, Weihrauch, ...

Islam: Koran, Gebetskappe, Gebetsteppich, ...

Hinduismus: Götterfiguren, Veden, ...

Buddhismus: Buddha, Sutren, Gebetsfahnen, ...

Chinas religiöse Tradition: Figuren von Konfuzius, Buddha, Laotse oder traditioneller Gottheiten (z.B. Drachen), Yin-Yang-Zeichen, ...

Naturreligionen: Masken, Totem, Trommeln, ...

Judentum: Menora, Gebetsschal, Gebetskappe, Gürtel, ... sowie Sisal-Püppchen mit traditioneller Kleidung für jede Weltreligion.

## Ziel:

Entdecken und kennen lernen der Weltreligionen: deren Verbreitung, Entstehung, der Inhalte sowie der Feste, Riten und Traditionen, der Symbole und Gottheiten, der Merkmale des religiösen Lebens und der Bedeutung des Todes.

## Darbietung:

Voraussetzungen:

Lesen, Interesse am Thema

Verwendungsvorschläge:

- Einführung durch Vorlesen der Geschichte „Rakula“.
- Kreiskarte in der Mitte auflegen.
- Entweder je nach Inhalt der Geschichte die Karten jeder einzelnen Religion und die entsprechenden Requisiten nach und nach dazulegen
- Oder nach vorgegebenen Schwerpunkt (z.B. Geografie) das Spiel integrieren
- Oder nach gegebener Interesse Themenkarten einsetzen: z.B. Wie ist die Erde entstanden? = Schöpfungsgeschichte-Karten. Welche Feste feiern die Menschen auf der Welt? = Karten der Feste und Rituale. Warum sind diese Menschen so gekleidet? = Karten Religiöses Leben, ... usf.). Damit gehen die Kinder auf Entdeckungsreise und können Ähnlichkeiten und Zusammenhänge bei den Weltreligionen finden.



Besondere Hinweise zur Darbietung des Materials:

Dies ist kein Material zur Darbietung. Besser ist es, gemeinsam mit den Kindern über die Parallelitäten und Unterschiede der fünf Weltreligionen zu sprechen. Dieses Spiel eignet sich auch bestens zum Finden der gemeinsamen Basis aller Weltreligionen, der Ethik.

Kinder verschiedenster Herkunft finden sich bei dem Spiel wieder und können auf diese Art Gemeinsamkeiten erleben, die sie sonst nicht bemerken würden. Was sind Fremde? Was ist bei denen anders? Was tun sie genauso wie wir? Der Lehrer wird in der sozialen Arbeit in einer Klasse durch solche Spiele sehr unterstützt.



Beschaffung: „BEL“

### **Selbstkontrolle:**

Farbe der Karte oder Symbol der Weltreligion.