

## Vormittagseinheiten KonfiCamps 2020

### Einleitung

Das Motto der KonfiCamps 2020 lautet: glauben.zweifeln.tolerieren. Es lehnt sich an die Jahreslosung an. Jesus sagt dem Vater eines schwerkranken Kindes, der um Heilung bittet: "Alle Dinge sind möglich dem, der da glaubt." Der Vater antwortet mit der Jahreslosung: "Ich glaube; hilf meinem Unglauben!"

Zwei Dinge sind uns an diesem Satz wichtig: Zum einen macht er deutlich, dass Glauben keine binäre Angelegenheit ist, die man 'hat' oder eben nicht. Glaube und Zweifel durchdringen einander. Zum anderen geht es dem Vater nicht um ein abstraktes Glaubensbekenntnis, sondern ganz konkret um Heilung für seinen kranken Sohn. Glaube hat hier sehr viel mit Vertrauen zu tun.

Insofern soll es in den Vormittagseinheiten am Donnerstag und Freitag für die Konfis um ihr Vertrauen und ihre Zweifel in ganz konkreten Lebenssituationen gehen. Sie sollen herausfinden können, inwiefern Gott heilend in ihrem Leben wirken kann.

Der Samstag steht unter dem Titel "tolerieren". Das ergibt sich nicht unmittelbar aus der Jahreslosung. Jedoch wissen wir aus der Kirchengeschichte, dass Glaube und Toleranz zusammengehören müssen, wenn der Glaube heilsam sein soll. Deshalb sollen die Konfis am Samstag erleben können, dass Vertrauen in Gott durchaus unterschiedlich sein kann. Wir haben vor, am Samstag eine kleine interreligiöse Begegnung mit Muslimen zu ermöglichen, da der Islam in Deutschland nach dem Christentum am meisten präsent ist und oft starke Emotionen hervorruft.

### Übersicht Material

Wichtige Vorlagen und Tutorials haben wir für Euch in die Cloud des PTI der Ev. Kirche in Mitteldeutschland gestellt. Ihr findet sie hier:

<https://pti-ekmd.owncube.com/index.php/s/PRsKNikJBJZ7cE>

#### Ihr bekommt von uns:

- Paperclip-Equipment: Stativhalter, Stativ, Biertisch, Filmplatzliste
- Vorlagen und Tutorials in der Cloud
- Spiel „Sturm des Lebens“ ausgedruckt (1 pro 3 Konfis)
- Streichholzschachteln (1 pro Konfi) und Knetmasse für ein Symbol der Hilfe
- Spiel „Pimp your Identity“ (bekommt ihr im UZ)

#### Ihr bringt selbst mit:

Für den Donnerstag:

- Moderationskarten (ca. 20 pro Konfi, reicht für alle drei Vormittagseinheiten)
- Stifte (ca. 1 pro Konfi)
- Scheren (ca. 1 pro drei Konfis)
- Kreppband (ca. 1 Rolle pro 20 Konfis)

Aus: Haeske, Redhead, Weusten (Hg.) Das Evangelium ins Zelt setzen. Werkbuch KonfiCamps.

- Flipchartpapier (ca. 1 pro 4 Konfis)
- Smartphone (ca. 1 pro 10 Konfis, aufgeladen und mit ca. 2 GB freiem Speicherplatz)
- Tischtuch (1 pro Gruppe)
- Große Kerzen (1 pro Gruppe)
- Bibel als Altarbibel (ca. 1 pro Gruppe)
- Teelichter (ca. 3 pro Konfi)
- Vordruck Filmklappe (1 pro 3 Konfis, Vorlage in der Cloud)
- Psalm 126 Übersetzung Luther oder Basisbibel (Vorlage in der Cloud)

Für den Freitag:

- Symbol für Jesus und Petrus (Hirtenstab, Weste oder etwas anderes zum Anziehen)
- Großes Papierschiff aus Flipchartpapier (1 pro Gruppe)
- 1 Münze pro 3 Konfis
- biblisches Rollenspiel zu „Jesus und der sinkenden Petrus auf dem See“ (in der Cloud)

Für den Samstag:

- Moderationskarten und Stifte
- Würfel
- je ein Blatt mit der Aufschrift „zufrieden“ und „nicht zufrieden“
- M1 Szenario mit Profil der islamischen Gesamtschule (1 pro Konfi, Vorlage in der Cloud)
- M2 Rollenbeschreibungen (1 pro 5 Konfis, Vorlage in der Cloud)
- M3 Begriffe im Islam (1 pro 5 Konfis, Vorlage in der Cloud)

Die Abläufe im Detail:

Donnerstag Glauben

### Überblick

1. Filmimpuls
2. Vertrauensübungen
3. Arbeit in Teams: Paperclip „Die nächsten dreißig Jahre.“
4. Liturgischer Abschluss

### Vorbemerkungen

Der erste volle Tag der KonfiCamps geht von der grundlegenden Einsicht des evangelischen Glaubens aus, dass Glauben nicht nur „für wahr halten“ bedeutet, sondern vor allem „vertrauen in“. In diesem Sinne spricht ja auch die Jahreslosung von glauben. Jedoch soll es am ersten Tag des KonfiCamps noch nicht um ganz persönliche Krisen gehen, das folgt morgen. Heute soll es etwas allgemeiner um Vertrauen in die Zukunft gehen, angesichts von Herausforderungen, die die Konfis erarbeiten. Der Klimawandel kann dabei eine Rolle spielen. Zugleich begegnen die Konfis Hoffnungsversen der Bibel. Die Konfis sollen in der Auseinandersetzung mit diesen und Zitaten von Klimaaktivist\*innen erarbeiten, wie eine positive Zukunft aussehen kann. Das stellen sie dann in einem Paperclip dar. Die erarbeiteten Ängste und Hoffnungen werden dann in einem liturgischen Schluss Gott anvertraut – so, wie der Vater in der Jahreslosung seine Hoffnung und Zweifel Jesus anvertraut. Wir beginnen diesen Vormittag in den Konfigruppen mit einigen Vertrauensspielen - nicht nur weil es zum Thema passt, sondern auch weil die Konfi-Gruppen erst noch richtig zueinander finden müssen.

### Material/Vorbereitung

- Paperclip- Equipment:
  - Stativhalter
  - Stativ
  - Moderationskarten
  - Stifte
  - Scheren
  - Tisch
  - Kreppband
  - Flipchartpapier
  - Filmklappe
  - Filmplatzliste
  - Smartphone (aufgeladen und mit ca. 2 GB freiem Speicherplatz)
- Tischtuch
- Große Kerzen
- Bibel als Altarbibel
- Teelichte

## Material in der Cloud

- Zitate von Klimaaktivist\*innen und Hoffnungsverse der Bibel
- Beispielpaperclip
- Papercliptutorial
- Vordruck Filmklappe
- Psalm 126 Übersetzung Luther und Basisbibel

## Ablauf

Was in welcher Sozialform?	Material/ Zeit
Filmimpuls im Großzelt	ca. 45 min
<b>Kennenlern- und Vertrauensübungen (ggf. in Auswahl)</b>  (Gemeindegruppen- Plenum)  “Wir machen jetzt einige Kennenlern- und Vertrauensübungen. Das passt gut zum Thema des Tages. Außerdem hilft es uns gegenseitig etwas näher zu kommen. Bei allen Übungen gilt natürlich: jede*r darf, keine*r muss.” <ul style="list-style-type: none"><li>● Die TN stehen im Kreis. Jede*r TN sucht sich zwei Menschen, ohne zu verraten wen. Auf ein Startzeichen versucht jede*r TN mit diesen beiden ein gleichschenkliges Dreieck zu bilden.</li><li>● Gleichgewicht: Die TN bilden Paare. Zuerst versuchen sie sich an den Händen wegzudrücken. Danach halten sie sich an den Händen und lassen sich nach hinten fallen.</li><li>● Alle Teilnehmer*innen gehen langsam und achtsam über den Platz. Auf ein Zeichen schließen alle die Augen, ein Name wird genannt und alle zeigen in die Richtung, in der sie die Person vermuten. Die Teilnehmer*innen öffnen die Augen und kontrollieren, ob sie Recht hatten.</li><li>● Die Teilnehmer*innen stellen sich paarweise auf und legen die Hände auf die Schultern ihres Gegenübers. Auf ein Zeichen beginnen sie, einander mit aller Kraft von der Stelle zu schieben. Das darf aber keinem gelingen, keiner darf gewinnen oder verlieren. Sobald jemand merkt, dass sein*e Partner*in schwächer ist, nimmt er sich zurück. Verstärkt die andere ihre Anstrengungen, dann stemmt auch er sich ihm mit mehr Kraft entgegen.</li><li>● Paare bilden, eine*r schließt die Augen, die andere führt mit Signalen: Leicht den Hinterkopf berühren: Start/Stop. Rechte Schulter berühren: rechts, linke Schulter berühren: links.</li><li>● Ein*e Teilnehmer*in ist der Bär, die anderen sind die Holzfäller*innen. Der Bär stößt ein fürchterliches Gebrüll aus. Die Holzfäller*innen, die ihm den Rücken zuwenden, fallen um</li></ul>	ca. 30 min

<p>und bleiben steif liegen. Der Bär geht zu jedem, schnauft, brüllt, tappt nach ihm, kitzelt ihn, kurz: tut alles, um ihn oder sie zu einer Lebensäußerung zu veranlassen. Wenn das gelingt, verwandelt sich die Holzfäller*in ebenfalls in einen Bären und versucht, die anderen Holzfäller*innen zum Lachen zu bringen usw. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Bären sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wellen des Vertrauens (Aus: Theresa Ickler (u.a.): Step out. Sinn gesucht Gott erfahren, Stuttgart 2019, S.66f) Alle Konfis bilden eine Gasse und sind einander zugewandt. Dann strecken alle ihre Arme nach vorn aus, sodass die Gasse geschlossen ist. Eine*r der Konfis stellt sich 3 m entfernt davon auf und sprintet auf ein Startsignal hin auf die geschlossene Gasse zu. Kurz bevor sie oder er gegen die nach vorne ausgestreckten Arme laufen würde, werden diese nach oben weggezogen (dabei müsste eine La-Ola-Welle entstehen). Dadurch ist die Gasse geöffnet und der Weg frei. Jede*r Konfi darf einmal durch die Gasse sprinten.</li> </ul>	
<p><b>Arbeit in Teams: Paperclip</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ihr produziert gleich einen Paperclip: Hier ein Beispiel aus dem letzten Jahr: (siehe Cloud)</li> <li>Einteilung in Teams aus 3 bis 5 Konfis.</li> <li>„Denkt euch eine*n Mitkonfi aus. Gebt ihm oder ihr einen Namen. Überlegt euch Hobbies und Eigenschaften und tragt diese ins Logbuch ein. Zeichnet euren Konfi auf eine Moderationskarte. <b>Anschließend stellt Ihr Eure*n Konfi im Plenum vor!</b>“</li> </ul> <p>Danach:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Im Logbuch sind einige Bibelzitate. Sucht einen davon für euren Konfi als Konfirmationsspruch aus. Ihr könnt auch nachschauen unter <a href="http://www.konfispruch.de">www.konfispruch.de</a></li> <li>Euer Konfi macht sich echt sorgen um den Klimawandel. Sucht ein Zitat einer Klimaschutzaktivist*in aus, das zu eurem Konfi passt.</li> <li>„Was könnte eurem oder eurer Konfi in den nächsten dreißig Jahren Schlimmes passieren? Was könnte ihm oder ihr Schönes passieren? Überlegt euch ein paar Sachen und schreibt sie jeweils auf eine Moderationskarte.“</li> <li>Anschließend die Moderationskarten einsammeln, vorlesen und sortieren lassen und ganz unrealistische Sachen die Konfis aussortieren lassen. Dann zieht jedes Team zwei Karten. „Liebe Konfis, diese Karten sind jetzt eure Ereigniskarten für das Leben eures Konfis. Das wird ihm oder ihr auf jeden Fall in den</li> </ul>	<p>ca. 75 min</p> <p>Moderationskarten, Schere, Kleber für die Konfis</p> <p>Tisch, Stativ, Stativhalter, Smartphone für die Filmstationen. Ca 1 Filmstation pro 3 Teams</p>

<p>nächsten dreißig Jahren nach der Konfirmation passieren. Wie aber wird er oder sie ihr Leben in dieser Welt in den nächsten dreißig Jahren ansonsten leben? Denkt an den Klimawandel, aber auch an seine oder ihre persönliche Zukunft. Wird eurer Konfi ihr Konfirmationsspruch etwas bringen? Lasst euch etwas einfallen. Einzige Bedingung: <b>Es muss gut ausgehen</b>. Überlegt euch eine Geschichte und stellt aus Moderationskarten und Stiften die Symbole her, die ihr braucht, um eure Geschichte zu erzählen. Dann kommt ihr zu einer Filmstation. Dort nehmen wir eure Geschichte auf. Bitte füllt auch eine Filmklappe aus, so dass wir die Paperclips anschließend sortieren können.“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeit in Kleingruppen, Aufnahme der Filme an Filmstationen. Ihr braucht ca. 1 Filmstation pro 3-4 Konfi- Teams. Jede Filmstation wird von einem oder einer Teamer*in betreut. Es wird dabei zu Wartezeiten kommen, bitte sorgt für Betreuung während dieser Wartezeit.</li> <li>• Wenn gewünscht können zum Schluss die Paperclips aus der Gemeindegruppe bereits auf den Filmhandys gezeigt werden.</li> </ul> <p>Bitte aber auf jeden Fall die Paperclips ab 11:30 Uhr zum Infopoint bringen!</p>	
<p><b>Liturgischer Abschluss</b></p> <p>Während die Konfis ihre Paperclips aufnehmen, können die Teamer*innen im Dorfzelt einen kleinen Altar aufbauen.</p> <p>„Liebe Konfis, jede und jeder braucht etwas auf das er vertrauen kann, um leben zu können. Eure ausgedachten Konfis vertrauen z.B. darauf, dass N.N. <i>(Hier etwas einfügen, was sich aus den Paperclips ergibt, zum Beispiel kann ja der glückliche Zufall, die Familie, Mitmenschlichkeit oder Gott dafür gesorgt haben, dass die dreißig Lebensjahre des oder der Konfi gut ausgehen)</i>. Aber worauf kann man wirklich vertrauen? Was wird auf uns zukommen? Niemand weiß es, die Zukunft ist ungewiss.</p> <p>In der Bibel gibt es einen Psalm, der diese Ungewissheit und die Hoffnung vor Gott bringt. Dieser Psalm 126 erinnert daran, dass Gott schon einmal geholfen hat. Er hat nämlich das Volk Israel aus der Gefangenschaft befreit. Und er sorgt für tägliches Essen und Trinken. Wir können mit diesem Psalm auch unsere Ängste und Hoffnungen vor Gott bringen.</p> <p>Wir machen das jetzt so: Ihr bringt jede und jeder eine Ereigniskarte zum Altar, nehmt ein Teelicht, zündet es an und stellt es daneben. Dann geht ihr zurück und holt eine neue Ereigniskarte. Während dieser Prozession lese ich Psalm 126 vor, so lange bis alle Ereigniskarten auf dem Altar</p>	<p>Ca. 15 min</p> <p>Altar im Dorfzelt aus einem Biertisch, Tischtuch, große Kerzen, evtl. Altarbibel</p> <p>Die erarbeiteten „Ereigniskarten“,</p>

<p>liegen. Dann stellen wir uns im Halbkreis um den Altar.“</p> <p>Danach Abschluss mit Vaterunser und Segen.</p>	<p>Psalm 126, Teelichter, 'Altar'</p>
---	---

## Freitag Zweifeln

### Überblick

1. Filmimpuls im Großzelt
2. Der perfekte Tag
3. Spiel „Sturm des Lebens“
4. Reflexionsgespräch
5. Rollenübungen
6. biblische Rollenidentifikation zu „Jesus und der sinkenden Petrus auf dem See“
7. Ein Symbol der Hilfe finden.

### Vorbemerkungen

Das Motto über dem Freitag lautet "zweifeln". Damit ist nicht der Zweifel an Glaubensinhalten gemeint. Es ist auch nicht der sinnvolle wissenschaftliche Zweifel gemeint. Wir verstehen unter Zweifel den Lebenszweifel, der aufkommt, wenn Beziehungen, auf die sich mein Selbstverständnis gründet, ins Wanken geraten. Bei Konfis dürften das der Zweifel über das eigene Aussehen, über die Verlässlichkeit von Freundschaften, Zweifel über die eigenen Fähigkeiten oder auch Zweifel an der Beziehung zu den Eltern sein. Dieser existentielle Zweifel erscheint in dem Wort "Verzweiflung". Das Spiel "Sturm des Lebens" soll die Konfis auf nicht ganz ernst gemeinte Weise an das Thema heranführen. Dazu spielen sie eine von drei Figuren. Die Handlung dieses Tages ist etwas übertrieben, so dass für die Konfis das Thema zwar aufgerufen wird, aber zugleich eine innere Distanz möglich bleibt. Nach dem Spiel werden die Konfis im Gespräch nach eigenen entsprechenden Erfahrungen gefragt. Eine Art Bibliolog zum sinkenden Petrus (Mt 14,22-33) dient danach als Katalysator, um eigene "Verzweiflung" einzutragen und Ressourcen des Glaubens und der Lebenswelt aufzurufen. Die Einheit endet damit, dass sich die Konfis ein Symbol für ihre Ressourcen anfertigen.

### Material/Vorbereitung

- Symbol für Jesus und Petrus
- Blanko Streichholzschächtelchen und Knetmasse für ein Symbol der Hilfe
- Großes Papierschiff aus Flipchartpapier

### Material in der Cloud

- Spiel „Sturm des Lebens“
- Videotutorial zu den Rollenübungen
- biblisches Rollenspiel zu „Jesus und der sinkenden Petrus auf dem See“

### Ablauf

Was in welcher Sozialform?	Material/ Zeit
----------------------------	----------------



Filmimpuls im Großzelt	ca. 45 min
<b>Der perfekte Tag</b> (Konfigruppen- Plenum) „Es gibt Tage, die sind nahezu perfekt. Und jede und jeder stellt sich den perfekten Tag anders vor. Bitte setzt euch in Zweier- oder Dreiergruppen zusammen und sammelt was für euch gemeinsam zu einem perfekten Tag gehören würde. Schreibt jedes Element auf eine Moderationskarte.“ Nachdem die Murrelgruppen fertig sind, stellen sie ihren perfekten Tag im Plenum vor. Die Karten werden in der Mitte gesammelt und präsentiert.	ca. 10 min Moderations- karten, Stifte
<b>Spiel: „Sturm des Lebens“</b> Es werden Teams von 3 bis 5 Konfis gebildet. Diese spielen gemeinsam eine Person im Brief-Rollenspiel „Sturm des Lebens“. Impuls: „Ihr heißt entweder Kata Strophe, Rainer Fall oder Delia Saster. Das könnt ihr euch aussuchen. Ihr spielt einen ereignisreichen Tag im Leben dieser Person. Manche Dinge werden euch einfach widerfahren, manche Dinge könnt ihr entscheiden. Ihr solltet wissen, dass eure Figur in einer Stadt am Fluss lebt. Die Wohnung deiner Familie ist ein geräumiges Hausboot. Ihr startet mit dem Umschlag Nr. 1.“ Nach dem Spiel kommen alle Kleingruppen wieder im Plenum zusammen und erzählen kurz ihre Version der Geschichte.	ca. 30 min Einen Satz des Spiels „Sturm des Lebens“ und eine Münze pro 3-5 Konfis,
<b>Reflexionsgespräch im Gemeindegruppen- Plenum</b> „War das, was Ihr als Kata, Rainer oder Delia erlebt habt völlig übertrieben oder kennt Ihr solche Tage? Kennt ihr auch so perfekte Tage, wie ihr sie euch am Anfang vorgestellt habt?“ Gespräch Überleitung: „Wir legen gleich einen Bibeltext gemeinsam aus. Dieser Text handelt von einem Menschen, der wie Delia, Kata und Rainer in eine wirklich schwierige Lage geraten ist und daraus gerettet wurde.“	ca. 10 min
<b>Warm-ups und Konzentrationsübungen zur Vorbereitung auf die Rollenidentifikation im Gemeindegruppen- Plenum</b> „Wir werden die biblische Geschichte auslegen, indem ihr in die Rollen der handelnden Personen schlüpft. Damit das gut gelingt, machen wir zunächst ein paar Übungen.“ Je nach Zeit sucht euch gern zwei Spiele aus. <ul style="list-style-type: none"> <li>• stop, go, jump, clap: Die Spielleiter*in ruft die Kommandos stop, go (Geh!), jump (spring!) oder clap (klatsche!) und macht die entsprechende passende Bewegung. Die Gruppe jedoch muss bei „stop“ gehen, bei „go“ stehen, bei „jump“ in die Hände klatschen und bei „clap“ hochspringen. Wer einen Fehler macht, muss raus. Die Spielleiter*in entscheidet allein und abschließend wer ausscheidet. Das Spiel ist eine Konzentrationsübung.</li> <li>• Abklatschen: Die Konfis stehen sich paarweise gegenüber. Gleichzeitig</li> </ul>	ca. 15 min

<p>klatschen sie mit beiden Händen auf die eigenen Oberschenkel und strecken die Hände dann wahlweise nach oben, nach rechts oder nach links. Immer wenn sich die Konfis dabei zufällig spiegeln, klatschen sei erst wieder auf die Oberschenkel und dann sich mit den Händen gegenseitig ab. Dann geht es wieder von vorne los.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Follow the King/ the Queen: Die Spieler*innen laufen in einer Kette durch den Raum. Der erste ist die ‚König*in‘ die den Weg vorgibt. Die König*in kann nun besonders abstrus durch den Raum laufen, über imaginäre Gegenstände hüpfen, durch Tunnel kriechen, ... etc. und die nachfolgenden Mitspieler müssen genau diese Aktionen durchführen. Es ist darauf zu achten, dass die imaginären Gegenstände an ihrem Punkt verbleiben, an dem sie die König*in etabliert hat, also nicht alle gleichzeitig z.B. über ein Hindernis springen, sondern nur an dem Ort, an dem es die König*in etabliert hat. Nach einer gewissen Zeit verlässt die König*in den Anfang der Kette und schließt sich hinten an. Der nun Erste ist die neue König*in.</li> <li>● Wellen des Vertrauens (Aus: Theresa Ickler (u.a.): Step out. Sinn gesucht Gott erfahren, Stuttgart 2019, S.66f) Alle Konfis bilden eine Gasse und sind einander zugewandt. Dann strecken alle ihre Arme nach vorn aus, sodass die Gasse geschlossen ist. Eine*r der Konfis stellt sich 3 m entfernt davon auf und sprintet auf ein Startsignal hin auf die geschlossene Gasse zu. Kurz bevor sie oder er gegen die nach vorne ausgestreckten Arme laufen würde, werden diese nach oben weggezogen (dabei müsste eine La-Ola-Welle entstehen). Dadurch ist die Gasse geöffnet und der Weg frei. Jede*r Konfi darf einmal durch die Gasse sprinten.</li> </ul>	
<p><b>Biblische Rollenidentifikation in Gruppen von max. 15 Konfis</b></p> <p>„Ihr schlüpft gleich in die Rolle von Jesus und von Petrus. Was wisst ihr über Jesus? (...) Was wisst ihr über Petrus? (...) (Antworten werden gesammelt, auf Moderationskarten geschrieben und in die Mitte gelegt, ggf. werden wichtige Informationen durch die Teamer*innen ergänzt.). Welche Charakterzüge hatte Jesus also? (sammeln) Versucht nun einmal so zu gehen, als wärt ihr Jesus. Und welche Charakterzüge hatte Petrus? (sammeln und ggf. ergänzen)“</p> <p>Die Teamer*innen rufen jetzt jeweils einen gemeinsam erarbeiteten Charakterzug von Jesus oder Petrus auf und die Konfis gehen dann entsprechend, also z.B.:</p> <p>“Geht mal wie Petrus als er mutig seinen Beruf verlässt, um Jesus nachzufolgen.” Oder “Geht mal wie Jesus, der im Zorn die Händler aus dem Tempel vertreibt.”</p>	<p>ca. 10 min</p> <p>Moderationskarten, Stifte, je ein Symbol für Petrus und Jesus</p>

<b>Bibliolog Jesus und der sinkende Petrus in Gruppen von max. 15 Konfis</b> Wir legen jetzt gemeinsam einen Bibeltext aus. Ich lese dazu einen Abschnitt vor. Dann stelle ich einer der handelnden Personen eine Frage. Ihr könnt dann als diese Person antworten. Dazu zieht ihr das Symbol für Jesus oder Petrus an oder nehmt es in die Hand. Bitte antwortet mit „Ich“, denn ihr seid dann ja diese Person, also nicht „Jesus würde sagen ...“, sondern „Ich, Jesus, sage, fühle oder denke ...“ Ihr dürft alles äußern, richtig und falsch spielen hier keine Rolle. Außerdem darf jede und jeder reden, niemand muss.	ca. 20 min Vorlage aus der Cloud
<b>Ein Symbol der Hilfe finden in Einzelarbeit</b> „Manchmal kann man sich im Sturm des Lebens nicht selbst helfen, sondern braucht etwas oder jemanden, der oder die einem hilft. Das können andere Menschen sein, das können bestimmte Gedanken sein oder ein Hobby, das einen auf andere Gedanken bringt. Gibt es so etwas in eurem Leben? Schreibt in euer Logbuch, was das bei euch jeweils ist. Danach zeichnet etwas davon, das ihr den anderen präsentieren wollt auf einen kleinen Zettel und klebt ihn an das Papierschiff in der Mitte.“	ca. 15 min halbierte Moderationskarten als Zettel, Stifte, Kreppband
<b>Abschluss im Gemeindegruppen- Plenum</b> Zum Abschluss werden im Plenum eurer Gruppe alle Symbole kurz vorgestellt und dann in einem Riesen-Papierschiff aus Flipchartpapier gesammelt, das die Teamer*innen bereits vorbereitet haben. Das Papierschiff ist in Anlehnung an das Spiel „Sturm des Lebens“ und die Geschichte vom Seewandel des Petrus ein Symbol für die Ressourcen, die Gott (fast) jedem Menschen schenkt. Abschluss mit einem kurzen Gebet, in dem für die Gaben und Ressourcen der Konfis gedankt wird. Ggf. könnt ihr mit einem gemeinsamen Vaterunser schließen.	ca. 10 min Riesen-Papierschiff aus Flipchartpapier (1 pro 15 Konfis)

Samstag Tolerieren

## Überblick

1. Warming-up: Konzentrationsübungen und Übungen zur Rollenidentifikation
2. Wahrnehmungsübung: Pimp your Identity
3. Planspiel oder Aufstellungsübung
4. Nachbesprechung mit einem Muslim/ einer Muslima
5. Abschluss

## Vorbemerkungen

Aus: Haeske, Redhead, Weusten (Hg.) Das Evangelium ins Zelt setzen. Werkbuch KonfiCamps.

Der (christliche) Glaube, getragen von einer Gemeinschaft, hat eine große Kraft, Menschen im Leben und Sterben zu stärken. Diese Kraft kann jedoch destruktiv werden, wenn sie nicht von Toleranz begleitet wird. Toleranz war und ist zwar nicht immer ein Merkmal des historischen Christentums gewesen, kann sich aber auf wichtige Teile der Bibel berufen (Liebt eure Feinde!). Gegenwärtig scheint Toleranz gerade gegenüber dem Islam als größter nicht-christlicher Religion in Deutschland nicht mehr selbstverständlich zu sein. Deswegen wollen wir an diesem KonfiCamp- Samstag ein kleines Element des christlich-islamischen Dialogs mit den Konfis ausprobieren. Dazu haben wir Muslime eingeladen, die bereit sind über ihren und unseren Glauben zu sprechen. Es wird ein\*e Gesprächspartner\*in pro Zeltdorf zur Verfügung stehen. Diese Person wird dann den ganzen Vormittag mit im Zeltdorf dabei sein und für Nebengespräche zur Verfügung stehen. Am Ende des Vormittags gibt es ein Interview mit der muslimischen Gesprächspartner\*in im Dorfplenum. Solche Begegnungen haben erfahrungsgemäß oft den Effekt, Verständnis für die andere Religion aufzubringen und zugleich das eigene Glaubensprofil zu schärfen. Häufig ist es jedoch auch so, dass aus Höflichkeit bestimmte kritische Fragen gar nicht erst gestellt werden. Deshalb geht diese Einheit den Weg, zunächst durch Wahrnehmungsübungen deutlich zu machen, dass immer bestimmte Filter unseren Umgang mit anderen Menschen beeinflussen. Danach folgt ein Planspiel, das das Feld möglicher Fragen und Meinungen zum Islam aufmacht, um dann im Nachgespräch darauf eingehen zu können.

Da Planspiele nicht für alle Konfis geeignet sind, gibt es alternativ eine Aufstellungsspiel.

Das Szenario des Planspiels lautet so:

*In der fiktiven Kleinstadt Dingenskirchen soll die städtische Gesamtschule geschlossen werden, da sich zu wenige Schülerinnen und Schüler angemeldet haben. Das kritisieren viele Einwohnerinnen und Einwohner. Vor vier Wochen machte dann eine neue Info die Runde: Der „Islamische Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.“ plane, die Muslimische Gesamtschule Dingenskirchen in den Räumlichkeiten der städtischen Gesamtschule zu eröffnen. Bei einer Schule in freier Trägerschaft würden weniger Anmeldungen genügen.*

*Obwohl viele Bürgerinnen und Bürger gerne eine Schule im Ort haben würden, sorgt das religiöse Profil der Schule erneut für Unruhe. Schließlich sind viele Einwohnerinnen und Einwohner konfessionslos (ca. 60 %) oder gehören einer anderen Religionsgemeinschaft an (19,2% Evangelische, 4,8% Katholiken, 2% andere). Nur ca. 14 % der Bevölkerung sind Muslime. In Gesprächen im Vorfeld wurde schon darauf hingewiesen, dass Jesus sowohl im Christentum als auch im Islam eine wichtige Rolle spielt. Andere werfen ein, dass gerade hier ein wichtiger Unterschied zwischen Christentum und Islam besteht. Die Alternative zur Muslimischen Gesamtschule wäre die Schule im 15 km entfernten Vieslingen.*

*Die Muslimische Gesamtschule Dingenskirchen könnte nur eröffnen, wenn der Großteil der Dingenskirchener Schülerinnen und Schüler sich dort anmelden würde. Deswegen hat die Bürgermeisterin heute zu einem Gespräch eingeladen und sich dazu eine neutrale Moderation zur Unterstützung geholt. Ziel ist es einen Kompromiss zu finden.*

Soweit das Szenario, das zu einer Diskussion in den verschiedenen Rollen hinführt. Folgende Rollen kommen in diesem Planspiel vor:

- Moderation (übernimmt ein\*e Teamer\*in)
- Islamischer Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.
- Bürgermeister\* und Stellvertreter\*in
- 2 Pastor\*innen in St. Michaelis Dingenskirchen
- Schüler\*innen- Rat der Heinrich-Heine-Gesamtschule
- Weltliches Elternbündnis Dingenskirchen
- Bürgerinitiative Christliches Abendland

Am besten nimmt ein Mensch muslimischen Glaubens beobachtend an dem Planspiel teil und steht den Konfis, die den Islamischen Schulverein spielen, beratend zur Seite. Im Auswertungsgespräch nach dem Planspiel können dann alle Fragen, Vorurteile, Urteile und Meinungen zum Islam aufgegriffen werden. Damit das gut gelingt, sollte die Leiterin oder der Leiter während des Planspiels aufkommende Fragen und Vorurteile notieren. Wichtig ist auch deutlich zu machen, dass es sich hier um ein Spiel handelt, dass also alle im Spiel vorgetragenen Meinungen nicht der realen Meinung der Mitspielerinnen und Mitspieler entsprechen muss.

#### Material:

- Moderationskarten und Stifte
- Würfel

#### Material in der Cloud

- M1 Szenario mit Profil der islamischen Gesamtschule
- M2 Rollenbeschreibungen
- M3 Begriffe im Islam
- Beispiele für Identitätskategorien

#### Ablauf

Was in welcher Sozialform?	Material/ Zeit
Filmimpuls im Großzelt	Ca. 45 min
<b>1.Warming-up im Gemeindegruppen- Plenum</b> Zum Beispiel so: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <u>Geräuschball</u>: Die Spieler*innen stehen im Kreis. Sie werfen sich einen imaginären Ball zu. Bei jedem Wurf macht der Werfer ein Geräusch. Der Fänger wiederholt dieses Geräusch, wenn er den Ball fängt. Dann gibt er den Ball mit einem neuen Geräusch an einen anderen Spieler weiter.</li> <li>● <u>ODER: stop, go, jump, clap</u>: Die Spielleiter*in ruft die Kommandos stop, go (Geh!), jump (spring!) oder clap (klatsche!) und macht die entsprechende passende Bewegung. Die Gruppe jedoch muss bei "stop" gehen, bei "go" stehen, bei "jump" in die Hände klatschen</li> </ul>	Ca. 10 min

<p>und bei “clap” hochspringen. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Die Spielleiter*in entscheidet allein und abschließend, wer ausscheidet. Das Spiel ist eine Konzentrationsübung.</p>	
<p><b>2. Pimp your Identity in Gruppengrößen von 12 bis 15 Konfis</b></p> <p>„Eure Aufgabe ist es, jetzt festzulegen, was Menschen als Personen ausmacht, also z.B., dass sie Jungen oder Mädchen oder divers sind, dass sie die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder eine andere, usw. Wir haben einige Kategorien für euch vorbereitet, bitte wählt fünf aus, die ihr wichtig findet. Die Kategorie Religionszugehörigkeit ist gesetzt.“ Die Kärtchen einer Kategorie werden jeweils auf einen Stapel gelegt. Solche Kategorien können z.B. sein: Geschlecht, Nationalität, Religion/ Weltanschauung, Hobby, Wohnort etc.</p> <p>Dann geht es weiter:</p> <p>Die Gruppe sitzt in einem Kreis. Die Leitung legt eine Kategorie für die erste Runde fest, die während der gesamten Übung nicht getauscht werden darf (z.B. Nationalität) und lässt den entsprechenden Kartenstapel so durch die Runde gehen, dass der Inhalt der Karten nicht eingesehen werden kann. Jede*r Konfi nimmt eine verdeckte Karte vom Stapel. Wenn jede*r Konfi mit einer Karte des ersten Stapels versorgt ist, lässt die Leitung einen zweiten Stapel mit einer weiteren Kategorie herumgehen – auch hier müssen die Karten verdeckt gezogen werden.</p> <p>Wenn alle Stapel auf diese Weise einmal durch die Runde gereicht wurde, stellen die Konfis ihre gezogenen Identitäten in der Gruppe vor. Die übrig gebliebenen Karten werden offen in der Mitte des Stuhlkreises ausgelegt.</p> <p>Nun beginnt ein Spiel, bei dem die Konfis nacheinander würfeln und einzelne Identitätsmerkmale tauschen. Je nach Wurf gelten folgende Regeln:</p> <p>Bei einer 1: Glück für die rechts sitzende Nachbar*in. Sie darf (muss aber nicht) mit der Person, die gewürfelt hat, eine beliebige Karte tauschen. Allerdings nur aus derselben Kategorie.</p> <p>Bei einer 2: Die Person, die gewürfelt hat, tauscht mit einer beliebigen Person aus der Runde eine Karte derselben Kategorie.</p> <p>Bei einer 3: Der Spieler bestimmt eine Kategorie. Jede*r Konfi gibt die Karte aus dieser Kategorie an seine*n linke*n Nachbar*in weiter.</p> <p>Bei einer 4: Die Spieler*in darf eine Karte ihrer Wahl innerhalb derselben Kategorie tauschen – aber nur mit einer Person, die sich darauf einlässt.</p>	<p>ca. 40 min</p> <p>Spiel: Pimp your Identity</p> <p>Würfel</p>

<p>Pech, wenn sich niemand zum Tauschen findet.</p> <p>Bei einer 5: Die Person darf sich eine zusätzliche Karte ihrer Wahl aus der Mitte nehmen.</p> <p>Bei einer 6: Die Person darf (muss aber nicht) ihre komplette Identität mit der einer anderen Person tauschen, unabhängig davon, ob diese mit der Tauschaktion einverstanden ist.</p> <p>Die Konfis teilen bei allen Tauschaktionen der Gruppe mit, warum sie die Karte gegen eine andere ausgetauscht haben. Nach spätestens drei Runden beginnt die Leitung mit der Auswertung.</p> <p><b>Auswertung</b></p> <p>Die Leitung legt mit einem Seil/ Kreppband und Zettel mit den Worten "zufrieden" und "nicht zufrieden" ein Barometer für die Auswertung auf den Boden. Anhand dieses Barometers stellen im Folgenden alle Konfis dar, wie zufrieden sie mit der nun vor ihnen liegenden Identität sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Anschließend werden die Konfis von der Leitung gefragt, ob es sich bei der ihnen zugeteilten Beschreibung um eine Person handelt, deren tatsächliche Existenz sie sich vorstellen können. Wenn nicht, sollten die Gründe für die Zweifel den anderen mitgeteilt werden.</li> <li>• Gibt es in der Gruppe Konfis, die Zweifel über die Existenz bestimmter Identitäten bereinigen können?</li> <li>• Welche Identitätsmerkmale waren während der Tauschrunden begehrt und welche galt es schnell wieder loszuwerden?</li> <li>• Welche Merkmale bringen gesellschaftliche oder individuelle Vorteile, welche bringen Nachteile und warum?</li> <li>• Passen bestimmte Merkmale nicht zusammen? Wenn nicht, warum?</li> <li>• Bringen spezifische Zuschreibungen zwangsläufig bestimmte Eigenschaften mit sich und gibt es Menschen aus dieser Kategorie, die diese Eigenschaften nicht haben?</li> <li>• Wie fiel die Einschätzung der Identitätskarten Muslim oder Muslima aus?</li> </ul>	<p>Seil/ Kreppband, Blatt "zufrieden", "nicht zufrieden"</p>
<p><b>3. Planspiel<sup>1</sup> im Konfigruppen-Plenum</b></p> <p>Die Rollen werden verteilt. Jeder und jede Konfi bekommt ein Blatt mit dem Szenario (M1) und ein Rollenblatt (M2). Jede und jeder sollte nur das Rollenblatt seiner Rolle bekommen. Die Rollen sollten mindestens mit zwei</p>	<p>ca. 50 min</p>

<sup>1</sup> Dieses Planspiel wurde inspiriert von den Planspielen der EKD- Menschenrechts- Initiative „frei und gleich“, vgl. <https://freundgleich.info/event/planspiele/>

<p>Personen besetzt sein. Die Bürgermeisterin kommt dabei mit ihrem Stellvertreter, die Gemeinde St. Michaelis hat zwei Pastorinnen. Die Moderation sollte ein/e Teamer*in oder eine hauptamtliche Person übernehmen.</p> <p>Die einzelnen Gruppen bekommen ca. 20 min Zeit, um sich auf ihre Rolle vorzubereiten und passende Argumente im Logbuch zu sammeln. Sie sollen auch ein Logo für ihre Rolle entwerfen und in das Logbuch eintragen. Außerdem machen sie jeweils Namensschilder fertig. Da der islamische Schulverein die inhaltlich anspruchsvollste Rolle hat, sollte er von dem anwesenden Muslim gecoacht werden. Alternativ hilft hier ein/e Teamer*in, die sich auskennt. Der Islamische Schulverein bekommt auch eine kurze Übersicht über wichtige Begriffe im Islam (M3).</p> <p>Nach der Vorbereitung treffen sich alle Akteure im Plenum und die Bürger*innen-Versammlung wird inszeniert.</p>	
<p><b>3. Alternativ: Aufstellungsspiel im Konfigruppen- Plenum</b></p> <p>Szenario (ähnlich dem Planspiel): „Stellt euch vor, ihr lebt in einer Kleinstadt. Alle Schüler*innen gehen auf die örtliche Gesamtschule. Diese soll nun geschlossen werden, da sich zu wenige Schüler*innen angemeldet haben.</p> <p>Vor vier Wochen machte dann eine neue Info die Runde: Der „Islamische Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.“ plane, die Muslimische Gesamtschule in den Räumlichkeiten der städtischen Gesamtschule zu eröffnen. Bei einer Privatschule würden weniger Anmeldungen genügen. Die Alternative zur Muslimischen Gesamtschule wäre die Schule im 15 km entfernten Vieslingen. Schnell bilden sich Parteien, die eine eigene Meinung zu dieser muslimischen Schule haben. Dazu zählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Die Bürgermeister*in von Dingenskirchen</li> <li>· Der Islamische Schulverein im Herzen Deutschlands e.V.</li> <li>· Die Pastor*in der St. Michaelis Gemeinde</li> <li>· Weltliches Elternbündnis Dingenskirchen</li> <li>· Schulsprecher*in der Heinrich-Heine-Gesamtschule</li> <li>· Bürgerinitiative Christliches Abendland</li> </ul> <p>Wir teilen euch jetzt in sechs Gruppen ein. Jede Gruppe wird für eine andere Partei Argumente sammeln. Dazu bekommt jede Gruppe ein Infoblatt. Ein*e Teamer*in wird jede Gruppe beraten. Ihr habt 30 min Zeit. Am Ende der Zeit soll es eine Liste von Argumenten geben. Eine*r aus eurer Gruppe soll diese Argumente dann vorlesen. Wie genau das dann verlaufen wird erkläre ich euch nachher.“</p>	<p>Ca. 50 min</p>



<p>(20 min Beratung in den Kleingruppen)</p> <p>„So, die sechs Sprecher*innen stellen sich jetzt in einem großen Kreis auf. Die anderen Konfis stellen sich genau in die Mitte der sechs. Jede*r der Sprecher*innen trägt nacheinander ein Argument vor. Ihr anderen bewegt euch auf die Sprecher*in zu oder weg von ihr, je nachdem ob ihr das Argument überzeugend findet oder nicht.“</p>	<p>Stifte und Zettel</p>
<p><b>4. Nachbesprechung im Dorfplenum</b></p> <p>Nun ist eine Pause mit einem Bewegungsspiel sinnvoll. Danach treffen sich alle Konfis im Dorf-Plenum. Die Teamer*innen müssen geklärt haben, wer jetzt die Moderation hat! Es bieten sich Fragen an wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Habt Ihr solche Argumente schon im wirklichen Leben gehört?</li> <li>• Welche Fragen zum Islam habt Ihr jetzt?</li> <li>• Würdet Ihr im wirklichen Leben so eine Schule besuchen wollen?</li> </ul> <p>Die anwesende Muslim*a ist einfach Teil der Nachbesprechung und bekommt natürlich Gelegenheit ihre Beobachtungen mitzuteilen, Argumente zu kommentieren und Fragen der Konfis zu beantworten. Speziell an die Muslim*a bieten sich Fragen an wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sind Dir manche Argumente im wirklichen Leben schon mal begegnet?</li> <li>• Wie ist es als Muslim in Deutschland zu leben?</li> <li>• Was ist deiner Meinung nach das beste Mittel für ein friedliches Miteinander in Deutschland?</li> </ul>	<p>ca. 30 min</p>
<p><b>5. Abschluss</b></p> <p>Danach wäre es gut, wenn jede Konfi die Gelegenheit bekommt noch ein persönliches Fazit der Einheit zu ziehen. Dazu können die Konfis ihre Gedanken in ihr Logbuch eintragen.</p>	<p>ca. 5 min</p> <p>Logbuch</p>