

Ablauf

Ein Haus der Völker

Zeit	Phase	Inhalt	Material
15 min.	Begrüßung	Gruppenleitung begrüßt die Gruppe, gegebenenfalls ein kurzes Begrüßungs- oder Namensspiel. Gruppeneinteilung anhand der Schokolade.	Schokolade, Süßigkeiten in vier verschiedenen Farben, 4 Tische vorbereitet mit Karten M1, M3, M4
5 min.	Heranführung	Gruppenleitung erklärt die Geschichte von der Insel Maana.	Infokarte M2
30 min.	Kennenlernen der eigenen Religion	Gruppe beschäftigt sich mit der eigenen Religion und erhält die Aufgabe, ein Gruppenwappen zu gestalten.	Karten M3, M4, M5, Stifte, Flipcharts
15 min.	Zusammentreffen der Religionen	Alle Gruppen treffen zusammen und begrüßen sich gegenseitig.	Karten M3, M4, Hüte, Handschuhe, Gesichtsfarbe, Luftballon
5 min.	Kurze Reflexion der Begrüßung	Gruppen reflektieren in einem kurzen Gespräch die erste Begegnung.	Moderationskarten, Stifte
20 min.	Vorstellung	Gruppen präsentieren ihr Wappen und ihre Religion im Plenum.	Flipcharts, Stellwände
15–20 min.	Angebote für Jugendzentrum	Jede Gruppe bekommt den Auftrag, Ideen für ein Jugendzentrum zu erarbeiten.	Jetzt: Rollenkarten, Einzelcharaktere M5, Flipcharts, Stifte
20 min.	Diskussion	Gruppen treffen zusammen und diskutieren gemeinsam über die Gestaltung des Zentrums.	
20 min.	Reflexion	Die Gruppe verlässt die eigene Rolle, und im Stuhlkreis wird das Erlebte reflektiert und ausgewertet.	Moderationskarten, Werkzeugkasten des Friedens oder Koffer
5 min.	Abschluss	Verabschiedung	

Infokarte M2

Zu Phase 2 Heranführung

Ihr alle lebt auf der Insel Maana, diese liegt im fernen Pazifikus. Seit vielen Jahrhunderten ist die Insel von drei Volksgruppen besiedelt. Dem Volk der Erde, des Wassers und des Feuers.

Eure drei Völker leben getrennt voneinander an drei unterschiedlichen Ecken der Insel. Ihr seid euch eigentlich noch nie begegnet. Es gibt allerdings viele Geschichten und Legenden über die anderen Völker, die man sich über die Jahre hinweg erzählte. Meistens waren diese Geschichten grausig und furchteinflößend.

Durch eine schreckliche Naturkatastrophe sind aktuell große Teile der Insel unbewohnbar oder stehen komplett unter Wasser. Alle Bewohner*innen der Insel Maana müssen sich retten und in die Mitte der Insel fliehen und auf einem kleinen Fleck ein neues Zuhause aufbauen (siehe Karte 2).

Aufgabenstellung zu Phase 3

Ihr seid das Volk _____.

Auf diesem Tisch liegen alle Informationen zu eurem Volk.

Was ist euch wichtig?

Was sind eure Werte?

Wie geht ihr miteinander um?

Ihr habt jetzt die Aufgabe, mithilfe von Flipcharts und dem gesamten Bastelmaterial, das Wappen eures Volkes zu gestalten. Setzt euch dazu gezielt mit den Werten und Eigenschaften eures Volkes auseinander.

Ihr wollt durch dieses Wappen euer Volk präsentieren.

Aufgabenstellung zu Phase 4

Jetzt ist es soweit. Nachdem ihr eure Heimat verlassen musstet, trifft ihr nun das erste Mal auf die anderen Völker.

Denkt daran auf eure Art der Begrüßung zu achten und die dazugehörigen Materialien zu nutzen.

Aufgabenstellung zu Phase 5

Ihr stellt als Gruppe euer Volk den anderen Gruppen vor. Mithilfe eures Wappens erklärt ihr, welche Werte, Normen und Eigenschaften in eurem Volk zählen.

Aufgabenstellung zu Phase 6

Durch die Naturkatastrophe musstet ihr viel von eurem ganzen Leben zurücklassen. Ihr fühlt euch unsicher in der neuen Umgebung.

Um euren Kindern und euch den Start zu erleichtern, möchtet ihr ein Jugendzentrum aufbauen. Ihr möchtet für eure Kinder das beste und eure Werte und Normen sind euch für die Erziehung sehr wichtig, dass sollte auch in dem Jugendzentrum eine große Rolle spielen. Dieses Zentrum soll der zentrale Ort eurer Gemeinde und eures Volkes sein, indem ihr eure Feste und Traditionen feiern könnt.

Aufgabenstellung:

Folgende Frage wird in der Gruppe besprochen:

Was ist euch für eure Jugendlichen wichtig, wie soll das Jugendzentrum aussehen und was sollen die Jugendlichen und Kinder dort erleben können?

Welche Angebote soll es geben und wie soll das Haus aussehen?

- ➔ Malt und schreibt eure Vorstellungen auf ein Plakat

Aufgabenstellung zu Phase 7

Beim erneuten Zusammentreffen der Völker stellt sich heraus, dass auch die anderen Gruppen ein Zentrum bauen möchten. Leider ist nur Platz für ein einziges Jugendzentrum, welches jedoch von allen Völkern genutzt werden soll.

Überlegt als gesamte Gruppe aller Völker, wie alle Ideen innerhalb dieses einen Jugendzentrums umgesetzt werden können.

Dabei ist wichtig, dass ihr vor allem die Rollenkarten berücksichtigt.