

# Inhaltsverzeichnis

Editorial	xi
Religionskompetenz als Ziel	xiii
Leserweg	xix
<b>TEIL A: WAS IST RELIGION?</b>	<b>1</b>
Was ist Religion? Eine Definition?	3
Das religiöse Feld	15
Zur gesellschaftliches Einbettung des religiösen Feldes	18
Was ist Kultur? Und was ist es nicht?	22
Kultur-Natur-Modell: Die Halbierung des Menschen	22
Bedürfnis-Modell: Die Reduktion des Menschen auf ein Hungerwesen	24
Das religiöse Feld in Europa	28
Europäische Religionsgeschichte	28
Europäische Vielfalt von Anfang an	29
Zivilreligion	31
Säkularisierung, Privatisierung, Resakralisierung	33
Populäre Religion	35
Das pluralistische und postmoderne religiöse Feld	39
Konflikte in den politisch-religiösen Feldern der Rollenspiele	44
Streit um Stonehenge und die Riesen Schusser: Denkmal oder neopagane Kultstätte?	44
Hintergrund: Umkämpftes Stonehenge	45
Religionswissenschaftlicher Hintergrund	47
Die Debakel beim Hessischen Kulturpreis für Interreligiösen Dialog 2009	52
Preisverleihungen: Die Eventisierung von Werten	53
Zivilreligionen im Plural nehmen Gestalt an	54
Religionsgeschichtlicher Hintergrund: Der Hessische Kulturpreis 2009	55

Was im Muhammad Karikaturenstreit 2005/06 schief lief	64
Ablauf des Konflikts	65
Bildanalyse als Ursachenanalyse	69
Pressefreiheit oder Selbstzensur, Schmähung oder Respekt?	77
Hintergründe zum (inter-)religiösen Feld	84
Älter = weiser = frömmer?	84
Interreligiöser Dialog	85
In guter Nachbarschaft...	88
Integration	90
Muslime in Deutschland	94
Mission und Partnerschaft	97
(Neo-)Paganismus/(Neu-)Heidentum	100
<b>TEIL B: WEGE ZUR RELIGIONSKOMPETENZ</b>	<b>107</b>
Wege zur Religionskompetenz	109
Tipps und Tricks für die Spiele: Anleiten und Aufwärmen	112
Angst nehmen, Spiellust schaffen!	113
Vom Nutzen der Fiktionalität: Freies Fabulieren!	113
Coaching der Spielleitung nicht vergessen	114
Los geht's: Aufwärmen!	114
Tipps und Tricks während des Spiels	117
Tipps und Tricks zum Reflektieren	119
Reflexionsschritte	119
Einmaleins der guten Gesprächsführung	122
Gut Feedback geben	124
Planspiele als Weg zur Religionskompetenz	125
Einmaleins des Spielens	125
Die Planspiele laufen nach einem festen Schema ab	127

⇒ Das Planspiel „Kindercamp statt Krieg“	132
Auf einen Blick	132
Spezifische Ziele, die das Planspiel vermitteln möchte	133
Spielphasen im Überblick	133
Ablauf	134
Reflexion	137
⇒ Das Planspiel „Wem gehören die Riesen Schusser?“	141
Auf einen Blick	141
Spezifische Ziele, die das Planspiel vermitteln möchte	142
Spielphasen im Überblick	143
Ablauf	144
Reflexion	147
Interreligiöse Mediationen als Weg zur Religionskompetenz	151
Schritte der Mediation	151
Reflexion einer Konfliktmediation	156
⇒ Mediationsübung „Ein Konflikt in der Jury des Hessischen Kulturpreises“	158
Auf einen Blick	158
Ausgangspunkt für die Mediationsübung	160
Ablauf	162
Reflexion der Mediation „Hessischer Kulturpreis“	164
Reflexion auf den Ablauf der Mediation	164
Thematische Reflexion	165
⇒ Mediationsübung „Muhammad Karikaturenstreit“	166
Auf einen Blick	166
Ablauf	167
Reflexion	169
Pressefreiheit	169
Selbstzensur	170
Stereotyp „die Muslime“	171

⇒ Ins Feld gehen: Religionsscouts in der eigenen Stadt	172
Auf einen Blick	172
Ablauf	173
Religionskompetenz im Spiel Religionsscouts	173
Methodisches Vorgehen	174
Schritt 1: Entwerfen einer Fragestellung	174
Schritt 2: Daten erheben	175
Schritt 3: Interpretation der Daten	177
Schritt 4: Ergebnisse sichtbar machen	177
 Literaturverzeichnis	 181