

## Toolbox Religion – Methoden

### Die heiligen Karten

(auch: Spielsalon der Begegnung / Interkulturelles Mau Mau)

<b>Thema</b>	Religiöse Vielfalt
<b>Ziel(e)</b>	⇒ Bewusstseinsbildung/ Bewusstseinschärfung für die Unterschiede in interkulturellen Gruppen. (Ein Transfer zu interreligiösen Gruppen muss in der Auswertung der Übung durch die Moderation ermöglicht werden)
<b>Dauer</b>	⊕ ca. 90 Minuten
<b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• 4 – 6 Kartenspiele</li><li>• 4 – 6 Tische (gleiche Anzahl wie die der Kartenspiele)</li><li>• Spielanleitungen (müssen vorab vorbereitet werden)</li><li>• Steine (der Erleuchtung)</li></ul>
<b>Beschreibung der Übung</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bildung von Zweier-Teams (bleiben die gesamte Übung über zusammen)</li><li>2. Der/die “Zeremonienmeister/-in” (ZM = Moderator/-in / Trainer/-in) begrüßt die Gäste in der „Halle der Heiligen Karten“ und lädt die Paare ein, an einem Tisch ihrer Wahl Platz zu nehmen. An jedem Tisch sollten letztendlich je zwei Paare sitzen.</li><li>3. Der/die ZM erklärt, dass die Spielregeln auf den Regelkarten stehen, die auf allen Tischen ausgelegt sind. Jedes Paar sollte seine eigene Regelkarte vorfinden. Doch ACHTUNG: die Karten dürfen nur in absoluter Stille gelesen werden und sollten, nachdem beide Partner/-innen sie verinnerlicht haben, an die/den ZM zurückgegeben werden. Sprechen, Flüstern und jede andere Art der Kommunikation ist für die Dauer ihres Besuches in der „Halle der Heiligen Karten“ strengstens verboten. Hin und wieder werden die Paare die Tische wechseln müssen, doch auch dann gilt es, dies in absoluter Stille zu tun.</li><li>4. Nach dieser Einleitung werden die Paare gebeten, die Spielregeln zu lesen und mit dem Spiel zu beginnen. Die ersten 10 Minuten können als Übungsrunde gesehen werden, danach werden die Spielregeln von der / dem ZM eingesammelt und das „echte Spiel“ beginnt.</li><li>5. Am Ende der ersten Runde werden die Gewinner/-innen aller Tische ermittelt (schweigend). Diese erhalten einen „Stein der Erleuchtung“.</li></ol> <p><i>Hintergrundinformation für die Trainer/-innen:</i> <i>Anders, als die Teilnehmer/-innen anfangs annehmen, erhält jeder Tisch unterschiedliche Spielregeln. Der / die ZM muss also sicher stellen, dass alle Paare nur einmal auf die selben „Gegenspieler/-innen“ treffen, das heißt an jedem Tisch muss sich eine neue Konstellation von Spielpaaren finden.</i></p> <ol style="list-style-type: none"><li>6. Das Spiel beginnt. Nach ca. 5 Minuten sollte die erste Runde beendet sein. Der/die ZM fragt nach den Gewinner/-innen aller Tische. Diese erhalten ihre „Steine der Erleuchtung“ und werden gebeten, einen Tisch nach rechts vorzurücken.</li></ol>

7. Das Spiel beginnt von neuem. Da die Teilnehmer/-innen nun aber – ohne es zu ahnen - mit unterschiedlichen Regeln spielen, werden bald die ersten Konflikte entstehen. Die/der ZM muss dabei darauf achten, dass weiterhin absolute Stille gehalten wird. Sollte ein Tisch nicht in der Lage sein, seine Gewinner/-innen zu ermitteln, so muss der/die ZM entscheiden. Diskussionen werden nicht zugelassen.
8. Die Tische werden 4 – 6 Mal gewechselt (abhängig von der Anzahl der Teilnehmer/-innen). Dann ist das Spiel vorbei.
9. Die/der ZM erklärt, dass die “Heiligen Karten” nun ruhen müssen. Sie werden zu einem geheimen Aufenthaltsort zurück gebracht, den nur einige wenige Eingeweihte kennen. Für die Teilnehmer/-innen ist der Augenblick für Meditation und Erfrischung gekommen. Sie werden in eine 15-minütige Pause entlassen, müssen sich vorab aber verpflichten, nicht über das eben Erlebte zu sprechen.
10. Eine Auswertung der Übung wird im Anschluss an die Pause durch geführt. Die Auswertung sollte dabei folgende Fragen aufnehmen:
  - Was hat Dir gefallen?
  - Was hat Dir nicht gefallen?
  - Wie hast Du in den einzelnen Situationen spontan reagiert?
  - Welche Strategien hast Du angewendet, nachdem Dir klar wurde, was hier vor sich geht?
11. Die Antworten sollten auf Moderationskarten festgehalten und an einer Wand – an der vorab die entsprechenden Fragen befestigt wurden - aufgehängt werden.

## Die Spielregeln

### Team A

- Alle Spieler/-innen erhalten je 5 Karten.
- Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden als ein Stapel mit dem Bild nach unten daneben platziert.
- Ziel ist es, alle Karten bis auf eine auf der offenen Karte abzulegen. Dieses ist entweder mit einer Karte der gleichen Farbe oder einer Karte des gleichen Bildes möglich.
- Der/die kleinste Spieler/-in beginnt.
- Wird ein König niedergelegt, so muss der/die folgende Spieler/-in eine Runde aussetzen.
- Wird ein Joker gelegt, muss der / die folgende Spieler/-in eine zusätzliche Karte vom Stapel der zugedeckten Karten aufnehmen. Sollte der/die folgende Spieler/-in jedoch selbst einen Joker auf den ersten ablegen können, so muss der/die folgende Spieler/-in zwei Karten aufnehmen.
- Wenn Du eine 10 ablegst, darfst Du zusätzlich zwei weitere Deiner Karten an eine/n Spieler/-in Deiner Wahl abgeben.
- Wenn Du keine Karte ablegen kannst, musst Du eine Karte von dem Stapel nehmen. Wenn möglich, darfst Du diese Karte noch spielen, ehe der/die nächste Spieler/-in dran ist.
- Wenn der Stapel mit zugedeckten Karten aufgebraucht wurde, wird der Stapel der nun aufgedeckten Karten neu gemischt und erneut zugedeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird zur Fortsetzung des Spiels aufgedeckt.
- Die Person, die als erste eine Karte übrig hat, hat gewonnen.

### Team B

- Alle Spieler/-innen erhalten je 5 Karten.
- Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden als ein Stapel mit dem Bild nach unten daneben platziert.
- Ziel ist es, alle Karten auf der offenen Karte abzulegen. Dieses ist entweder mit einer Karte der gleichen Farbe oder einer Karte des gleichen Bildes möglich.
- Der/die Spieler/-in, die links von der Person sitzt, die die Karten ausgeteilt hat, beginnt das Spiel.
- Wird ein Joker gespielt, so geht das Spiel in die entgegen gesetzte Richtung weiter (das heißt: ein Spiel, das bisher im Uhrzeigersinn verlief wird nun gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt)
- Wenn Du eine Königin spielst, musst Du zwei Karten eines Spielers/einer Spielerin Deiner Wahl ziehen.
- Wenn Du eine 10 spielst, musst Du eine Runde aussetzen.
- Wenn Du keine Karte ablegen kannst, musst Du eine Karte von dem Stapel nehmen. Wenn möglich, darfst Du diese Karte noch spielen, ehe der/die nächste Spieler/-in dran ist.
- Wenn der Stapel mit zugedeckten Karten aufgebraucht wurde, wird der Stapel der nun aufgedeckten Karten neu gemischt und erneut zugedeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird zur Fortsetzung des Spiels aufgedeckt.
- Die Person, die als erste keine Karte übrig hat, hat gewonnen.

**Team C**

- Alle Spieler/-innen erhalten je 5 Karten.
- Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden als ein Stapel mit dem Bild nach unten daneben platziert.
- Ziel ist es, am Ende des Spieles möglichst viele Karten auf der Hand zu haben. Dennoch muss – wenn möglich - in jeder Runde eine Karte abgelegt werden. Dieses ist entweder mit einer Karte der gleichen Farbe oder einer Karte des gleichen Bildes möglich.
- Der/die älteste Spieler/-in beginnt das Spiel.
- Wird eine Königin gelegt, muss der/die folgende Spieler/-in zwei zusätzliche Karten vom Stapel der zugedeckten Karten aufnehmen. Sollte der/die folgende Spieler/-in jedoch selbst eine Königin auf die erste ablegen können, so muss der/die folgende Spieler/-in vier Karten aufnehmen.
- Wird ein König niedergelegt, so muss der/die folgende Spieler/-in eine Runde aussetzen.
- Wenn Du keine Karte ablegen kannst, musst Du eine Karte von dem Stapel nehmen. Wenn möglich, MUSST Du diese Karte noch spielen, ehe der/die nächste Spieler/-in dran ist.
- Wenn der Stapel mit zugedeckten Karten aufgebraucht wurde, wird der Stapel der nun aufgedeckten Karten neu gemischt und erneut zugedeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird zur Fortsetzung des Spiels aufgedeckt.
- Die Person, die zu dem Zeitpunkt, da die erste Person alle Karten abgelegt hat die meisten Karten auf der Hand hat, hat gewonnen.

**Team D**

- Alle Spieler/-innen erhalten je 5 Karten.
- Eine Karte wird offen auf den Tisch gelegt. Die restlichen Karten werden als ein Stapel mit dem Bild nach unten daneben platziert.
- Ziel ist es, alle Karten bis auf eine, auf der offenen Karte abzulegen. Dieses ist entweder mit einer Karte der gleichen Farbe oder einer Karte des gleichen Bildes möglich.
- Der/die Spieler/-in mit den hellsten Augen beginnt das Spiel.
- Wird eine Königin gelegt, so kann der/die folgende Spieler/-in jede beliebige Karte spielen.
- Wenn Du ein As spielst, darfst Du zwei weitere Karten Deiner Wahl unter den Stapel der zugedeckten Karten legen.
- Wird ein König gespielt, so geht das Spiel in die entgegengesetzte Richtung weiter (d.h.: ein Spiel, das bisher im Uhrzeigersinn verlief wird nun gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt).
- Wenn Du keine Karte ablegen kannst, musst Du eine Karte von dem Stapel nehmen. Wenn möglich, darfst Du diese Karte noch spielen, ehe der/die nächste Spieler/-in dran ist.
- Wenn der Stapel mit zugedeckten Karten aufgebraucht wurde, wird der Stapel der nun aufgedeckten Karten neu gemischt und erneut zugedeckt auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte wird zur Fortsetzung des Spiels aufgedeckt.
- Die Person, die als erste keine Karte übrig hat, hat gewonnen.