Markus Schulze und Mandy Haupt

Okkultismus und neue religiöse Bewegungen von A wie Avatar bis Z wie Zombie

Mit alternativer Lernbereichsplanung unter besonderer Berücksichtigung des aktuellen weltanschaulichen Einflusses von Fantasy

MILITZKE

Dieses Themenheft folgt der reformierten Recht-schreibung und Zeichensetzung. Texte mit * sind aus urheberrechtlichen Gründen davon ausge-nommen.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den ge-setzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorhe-rigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt wer-den. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

2. Auflag 2016
© Militzke Verlag GmbH, Leipzig 2014

Lektorat: Eveline Luutz
Umschlag: Ralf Thielicke
Satz und Layout: Militzke Verlag GmbH, Leipzig Druck und Binden: Esser printSolutions GmbH, Bretten

ISBN: 978-3-86189-574-9

Militzke Verlag GmbH
www.militzke.de

Erscheinungsjahr: 2018

Hinweise zum Einsatz des Materials an Gymnasien 7

Vorwort – Der weltanschauliche Pluralismus unserer Zeit 8

Detaillierte Lernbereichsplanung 9

Sich in der religiös-weltanschaulichen Vielfalt orientieren 34
IB Glauben weltweit 34
IB Sondergemeinschaften und Alltagsglaube – „Alles ist erlaubt, solange keiner Schaden nimmt!?“ 35
AB Zwei Grundrechte im Spannungsfeld 36

Fantasy – eine weltanschauliche Heimat? 38
IB Zum Begriff und zur weltanschaulichen Bedeutung von Fantasy 38
IB John R. R. Tolkien: Der Herr der Ringe 40
IB Joanne K. Rowling: Die Harry-Potter-Reihe 41
AB Vergleich von Tolkien und Rowling 42

Religionswissenschaftliche Ordnungsbegriffe 44
IB Im Gewirr der Begriffe – Okkultismus, Esoterik u. a. 44
ÜB Zuordnung der Ordnungsbegriffe zum Arbeitsmaterial 48

Die Zukunftsschau – ein Wunschtraum der Menschheit? 49
AT Das Nechung-Orakel in Trance 49
IB Die Zukunftsschau – ein Wunschtraum der Menschheit seit ihren Anfängen? 50
AB Tierorakel – früher und heute 52
AB Orakel von gesellschaftlicher und ethischer Bedeutung in Vergangenheit und Gegenwart 54
AB Die Seherinnen in der Fantasy-Literatur 56

Magie und Zauber in Geschichte und Fantasy 58
AB Was ist Magie? Was ist Zauber? 58
SP Memory: Berühmte Magier – By Merlins beard! Who is who? 60
IB Hogwarts, Schule für Hexerei und Zauberei, … 64
IB … und ihr berühmtes Vorbild 65
AB Opfert Dumbledore Harry für die Menschheit? 66
AB Snape – Für das Gute Opfer bringen 68
AB Zaubersprüche und Zauberstäbe in Geschichte und Fantasy 70

Die Verfolgung einer „okkulten Randgruppe“: Hexen! 72
IB Der Begriff „Hexe“ 72
AB Hexenglaube – Ein historischer Abriss 73
IB Hexerei global 76
AB Die Hexenreligion: Wicca 77
AB Gruppenpuzzle „Berühmte Hexen“ 78
AB Steckbrief 79
AB „Berühmte Hexen“ im Überblick 80
AB Der Kampf einer naturreligiösen Stammesgesellschaft gegen eine skrupellose Industriegesellschaft (Avatar) 86

Eine magische Religion – Voodoo 88
IB Magie heute – Zum Beispiel: Voodoo 88
AB Voodoo zwischen Faszination und Grausamkeit 89
AB Der Zombie – mein fahler Freund? 90
AB Zur ethischen Dimension des Schadenszaubers – Die Hexe Kendra 92

Vampire und Werwölfe 94
IB Vampire und Werwölfe im Volksglauben 94
AB Der Wiedergänger *Vampir* zwischen Mythologie und Fantasy 96
AB Hauptsache Blut! Was uns die Essgewohnheiten der Vampire über Willensfreiheit sagen 98
AB Die Cullens – Eine vegetarische Vampirfamilie 100
AB „Und so verliebte sich der Löwe in das Lamm …“ – Auf die Richtige warten 101
IB Der Werwolf zwischen Mythologie, Geschichte und Fantasy 102
AB Der Fantasy-Werwolf Jacob Black 103
AB Remus Lupin – ein zahmer Werwolf? 104
AB Der Werwolf-Fluch der Lockwood-Männer 105

Tod und Seele in Religion und Fantasy 106
IB Ein den Tod überdauerndes Bewusstsein (von Aiko Fischer) 106
AT Hieronymus Bosch: Der Aufstieg in das himmlische Paradies 108
AB Denke daran, dass du sterblich bist! Die Zorya als Botin des Todes 109
AB Tut sterben weh? Harry Potter und der Tod 110
AB Den Tod beherrschen? 111
AB Die Seelenvorstellung in der Harry-Potter-Reihe 112
AB Die Seelenvorstellung in „Der Herr der Ringe“ und in „Avatar – Aufbruch nach Pandora“ 114

Der Elbenglaube 116
IB Der Elbenglaube – Eine sehr alte, wiederentdeckte religiöse Tradition 116
AB Die Elben von „Mittelerde“ – Die Eldar 118
AB Die Elben bei Harry Potter – Die „Hauselfen“ 119
AB Von der Faszination eines Nachtmahrs 120

Die Rastafari-Religion und Reggae 122
IB Ist Rastafari ein Gott? 122
AB Die Rastafari-Bewegung 123

Wave-Gothic und Metal 124
IB Musikszenen und ihre religiös-weltanschaulichen Botschaften 124
AB Der Mensch – Reflexion seines Wesens und Handelns im Wave-Gothic 125
AB Gesellschaftskritische Aspekte des Wave-Gothic 126
ÜB Inhaltliche Dimensionen des Metal (von David Thieme) 128
ÜB Der ultimative Heavy Metal Stammbaum (von David Thieme) 130
AB Pagan Metal – „Mutter Erde möge sich wehren!“ 132
AB Dark Metal – „Feindbild Mensch“ 133

Fantasy-Spiele
AB Mindflex™ – Alles nur Schwindel oder doch möglich? 134
AB Die Werwölfe von Düsterwald 136

Informations- und Lösungsteil 138

Bibliographie 166

Abbildungsnachweis 176

IB Informationsblatt
AB Arbeitsblatt
ÜB Übersicht
AT Anschauungstafel
SP Spiel

Tipp Hinweis zum Weiterlesen bzw. auf Filme
Q Quellentexte

Hinweise zum Einsatz des Materials an Gymnasien

Im Lehrplan für das Gymnasium wird der Thematik kein eigener Lernbereich gewidmet. Allerdings vermitteln zwei Wahlpflichtbereiche der Klassenstufe 8 und zwei Lern- bzw. Wahlpflichtbereiche anderer Klassenstufen entsprechende Schwerpunkte:

Klassenstufe 7

WB 1 Wege zur Identität
Sich Positionieren zum Verhalten Jugendlicher auf der Suche nach Identität
(Jugendkulturen und -szenen)

Klassenstufe 8

WB 1 Religiöse Sondergemeinschaften
Beurteilen von Sinnangeboten und Werbepraktiken ausgewählter Sekten

WB 2 Okkultismus
Sich positionieren zu okkulten Praktiken

Klassenstufe 10

LB 2 Religion in der Gegenwart
Kennen unterschiedlicher Bedeutungen von Religion
(Glaubensgemeinschaften und Sondergemeinschaften, Begriffsanalyse)
Kennen des Konflikts zwischen wissenschaftlichen und religiösen Welterklärungsmodellen
(Suche nach dem Göttlichen in den modernen Wissenschaften)
Beurteilen der Bedeutung von Religion in der Gegenwart
(Anteil religiöser Menschen an der Weltbevölkerung, moderne Formen des Religionsersatzes)

Zu den Autoren

Markus Schulze arbeitet als Lehrer für die Fächer Ethik und Geschichte in Sachsen. Neben seiner Unterrichtstätigkeit ist er als Fachberater, Lehrbeauftragter und Fortbildner für das Fach Ethik tätig. Zudem ist er Magister der Religionswissenschaft und Philosophie.

Mandy Haupt unterrichtet als Studienrätin die Fächer Deutsch und Philosophie in Schleswig-Holstein. Sie absolviert gegenwärtig eine Qualifikation zur Ausbildungslehrkraft am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen in Schleswig-Holstein (IQSH).

Zunächst stellt sich die Frage nach den Gründen für eine *alternative* Planung und Gestaltung des Lernbereiches.

Der Lehrplan beschreibt die Thematik überwiegend negativ konnotiert und basiert nicht ausreichend auf dem Endbericht der Enquete-Kommission des Deutschen Bundestages „Sogenannte Sekten und Psychogruppen: Neue religiöse und ideologische Gemeinschaften und Psychogruppen in der Bundesrepublik Deutschland“ (1998). Darin wird festgestellt, dass gegenwärtig nicht von einer generellen Konfliktträchtigkeit oder Schädlichkeit dieser Gruppen gesprochen werden kann, da nur ein kleiner Teil von ihnen Probleme verursacht.

Unterschiedliche und miteinander konkurrierende weltanschauliche Positionen und Wertvorstellungen sind ein Ergebnis unserer modernen, multiethnischen und multireligiösen Welt. Formen von Synkretismus und komplexen Überlagerungen religiösen Gedankengutes nehmen kontinuierlich zu – nicht nur in Form neuer Gemeinschaften, sondern primär im individuellen weltanschaulichen Denken des Einzelnen.

Für die Mehrheit der Jugendlichen in den (neuen) Bundesländern spielen weder traditionelle Religionen noch neu entstandene religiöse Gemeinschaften eine wesentliche Rolle im Alltag. Vielmehr sind es vielfältige Subkulturen, die mit ihrem religiösen Hintergrund zur weltanschaulichen Heimat von Jugendlichen und Erwachsenen wurden. Esoterische („okkulte“) Vorstellungen finden ihren Niederschlag in verschiedenen Genres von Literatur, Film und Musik (z. B. Fantasy). Hier be- und entstehen auch Bezüge zu neuen und alten Religionen wie z. B. Wicca, Voodoo, Schamanismus und Naturreligiosität.

Welche Wurzeln, welche Ursachen hat dieser individualisierte Glaube an „die Existenz und Einheit der materiellen und spirituellen Ebenen des Seins“, an ein „ganzheitlich-esoterisches Weltbild“?

1. Jeder Mensch steht immer wieder vor den letzten großen Fragen: „Woher komme ich? Wohin gehe ich? Welchen Sinn hat mein Leben?“ Die Frage nach dem Sinn des Lebens ist zugleich eine Frage nach dem Sinn der Welt. Auch nicht religiöse, rational denkende Menschen betonen häufig, dass ihnen bewusst sei, dass es „etwas Höheres“ im Leben gebe. Vernunft und Glaube müssen nicht zwingend Antipoden sein, sie können den „modernen Menschen“ auch wechselseitig bereichern.

2. Zudem hat die Faszination okkulter Phänomene eine Wurzel in der Hoffnung und dem Streben nach Überwindung der menschlichen Begrenztheit. Krankheit, Schicksalsschläge sowie Alterung und Tod lassen neben ein rein von Vernunft geleitetes Leben auch den Glauben treten. Nicht wenige Menschen erleben durch Glaubenserfahrungen Geborgenheit und innere Ruhe.

3. Im Zuge der Globalisierung kommt jeder Mensch mit unterschiedlichen weltanschaulichen Konzepten in Berührung. Viele in Deutschland als „okkult“ angesehene (und deshalb abgelehnte) Phänomene sind im außereuropäischen Raum tragender Bestandteil von Kultur und Religiosität. Sie wecken zunehmend (wieder) das Interesse vieler „westlicher“ Menschen.

Lehrer sollten religiösen Pluralismus und esoterische Phänomene nicht „verteufeln“, sondern Chancen und Risiken gleichermaßen anhand von aus der Erlebniswelt der Schüler genommenen Materials diskutieren sowie zu Toleranz und Weltoffenheit erziehen. Dem soll die umfangreiche Lernbereichsplanung und Materialsammlung dienen.

Detaillierte Lernbereichsplanung

Lernbereich 3 Klassenstufe 8:
„Religiöse Sondergemeinschaften und Okkultismus“

Eine alternative Lernbereichsplanung unter besonderer Berücksichtigung des aktuellen weltanschaulichen Einflusses von Fantasy

Spannungsfeld (primär)
Mythos, Religion und Kultur

Lehrplanziel (verbindlich)
„Auf dem Weg zum Erwachsensein werden sie sich zunehmend der Verantwortung für sich und andere bewusst. In diesem Zusammenhang bewerten sie verschiedene Sinnangebote zur Werteorientierung hinsichtlich der persönlichen Lebensgestaltung. Mit Hilfe unterschiedlicher Informationsquellen entwickeln die Schüler begründete Positionen.

Die Schüler entwickeln ein Bewusstsein für die Begrenztheit und Ergänzungsbedürftigkeit subjektiver Wahrnehmung. Sie eignen sich die Fähigkeit an, okkulte Phänomene in deren persönlichkeitsgefährdenden Tendenzen zu erkennen.“

Zeitlicher Umfang
16, häufig nur 8 Stunden

Lernziele und Lerninhalte (verbindlich)
- Kennen (Kenntnisse aus einem begrenzten Gebiet im gelernten Kontext) gemeinsamer Merkmale von religiösen Sondergemeinschaften
  - Wege des Einstiegs
  - Praktiken der Mitgliederwerbung
- Sich positionieren zu okkulten Praktiken
  - ethische und rechtliche Aspekte
  - extreme und gewaltverherrlichende Strömungen
  - Darstellung in den Massenmedien

Bemerkungen (unverbindlich, empfehlender Charakter)
- Siehe Lehrplan. Hier hat der Lehrer die pädagogische Freiheit, selbst (auch anderes Material) auszuwählen bzw. Prioritäten zu setzen.
- Wir haben uns für nachstehende Hinweise entschieden: Grundgesetz Art. 2 (Freiheit der Person) und 4 (Glaubens-, Gewissens- und Bekenntnisfreiheit); aktuelle Rechtsprechung; begriffliches Arbeiten: Schicksal, Zufall, Vorherbestimmung; Horoskope; Wahrsagerei; Symbolik; Checkliste des SMK; Werteorientierung; Medienkompetenz; Satanismus – rituelle Gewalt gegen Mensch und Tier.

Lernbereichsplanung 3 Klassenstufe 8

	Stundenthema (Sachtitel und pädagogischer Titel)	Ziele (mit Lernzielbeschreibungen) und Inhalte
1. (1.)[1] Stunde	Einführung „Religiöse Sondergemeinschaften und Okkultismus“ oder „Sich in der religiös-weltanschaulichen Vielfalt orientieren“	Ziel • Wissensstand ermitteln („Abholung der Schüler“) Inhalte • Ermitteln der Namen von Religionsgemeinschaften, die den Schülern bekannt sind, und von denen, die in der Heimatregion angesiedelt sind • sich in der Vielfalt orientieren (Differenzierung in 3 Gruppen: Christliche Kirchen und Gemeinschaften; Nichtchristliche Religionsgemeinschaften; Neureligiöse Bewegungen) • Begriff „Körperschaft öffentlichen Rechts“ (Rechtsstellung)

[1] Die Zahlen in den Klammern geben die Stundenfolge bei notwendiger Kürzung des Lernbereiches an!

Vorschläge zur Stundenplanung	Unterrichtsmittel/Medien/ Koordination mit anderen Lernbereichen, Fächern und außerschulischen Lernorten[2]	
• Brainstorming zum Sammeln von Begriffen und Erfahrungen • Gruppenarbeit zur Systematisierung von Vorkenntnissen (zu bereits im Unterricht behandelten Religionen) • selbstständige Informationsbeschaffung (ev. bereits im Vorfeld) zu Begriffen und Gemeinschaften • Kartenarbeit zur globalen und regionalen Verbreitung	• Lehrbuch Ethik Klassen 7/8 „Lebenswert“. Hg. von Christine Grünberg und Eveline Luutz. Leipzig: Militzke 2011, S. 180–182. • Informationsblatt „Glauben weltweit“ (Neureligionen: ca. 103 Mio; Spiritismus: ca. 12,6 Mio.; Wicca: ca. 500.000) • Karte des Freistaates Sachsen • Bezüge zu den LB 2 der Klassenstufen 5, 6, 7 und 8 sowie Wissen und Erfahrungen aus dem Alltag Literaturhinweis: Baer, Harald; Hans Gasper; Johannes Sinabell; Joachim Müller (Hg.): Lexikon neureligiöser Bewegungen und Weltanschauungen in drei Bänden (Lexikon christlicher Kirchen und Sondergemeinschaften; Lexikon nichtchristlicher Religionsgemeinschaften; Lexikon neureligiöser Bewegungen, esoterischer Gruppen und alternativer Lebenshilfen). Freiburg i. B.: Herder 2009.	1. (1.) Stunde

[2] Beispiele zur Auswahl!

Zum Umgang mit alternativem religiösen Denken: Keine Konfliktverharmlosung, aber Entwicklung von Dialogfähigkeit!

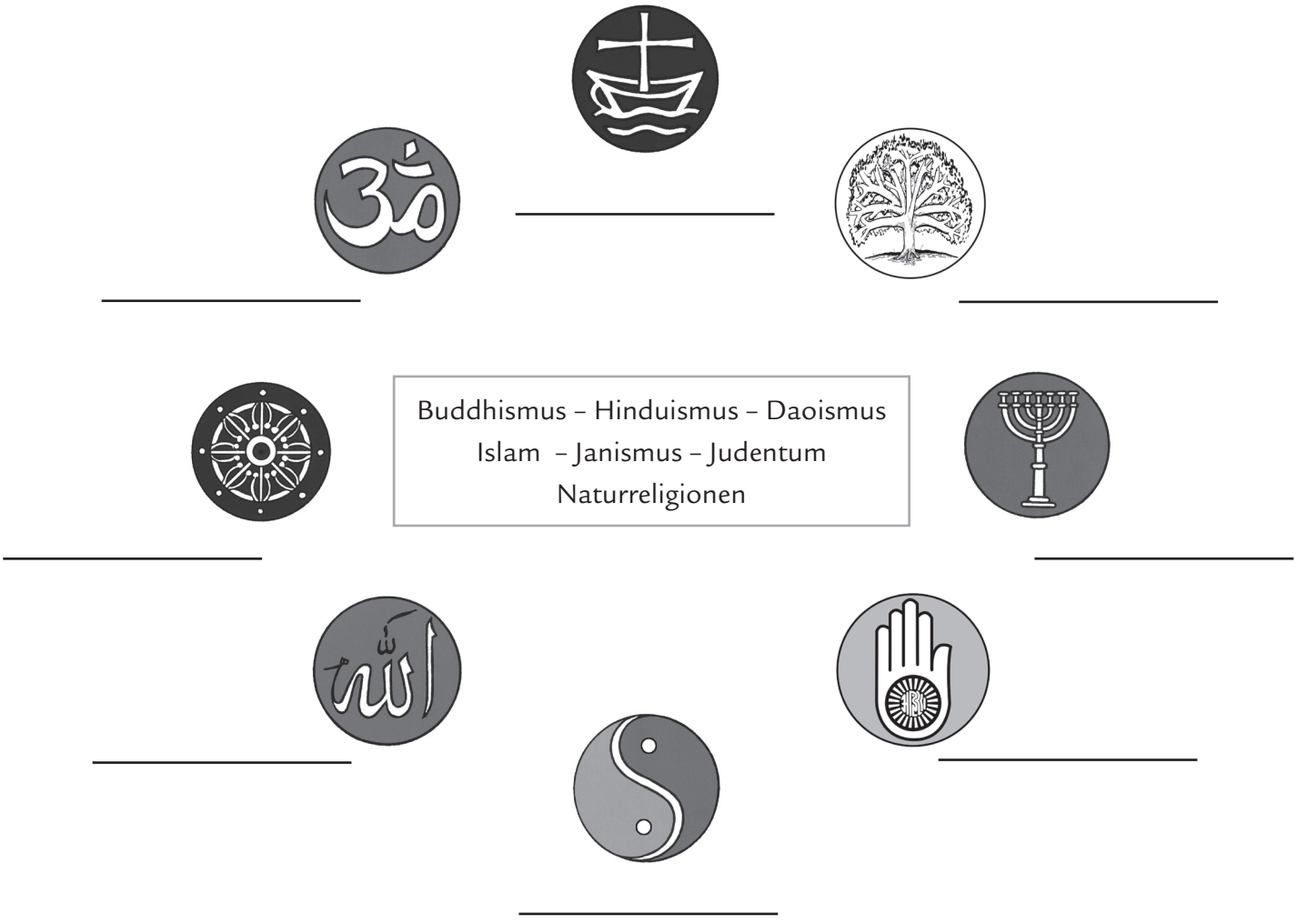
Q: Zur objektiven Betrachtung religiöser Gemeinschaften gehört auch die Darstellung von Konflikten und Konfliktursachen. Es gibt den Totalanspruch von Gruppen, der zu Konflikten mit der Umwelt führen muss, und es gibt immer wieder Anschauungen und Praktiken, die nicht tolerierbar sind, gegen die vorzugehen ist, u. U. auch mit rechtlichen und staatlichen Sanktionen. (Harald Baer/Hans Gasper/Joachim Müller/Johannes Sinabell, 2005)

Allerdings gibt es zum Dialog der Kulturen keine Alternative!

Eine Funktion des Dialogs besteht darin, Konflikte zu reduzieren. Die Einsicht in den zwischenmenschlichen Charakter von Konflikten mit religiöser Vielfalt und neuen religiösen Bewegungen muss auch die Eigenanteile am Zustandekommen von Spannungen wahrnehmen. Dies betrifft nicht zuletzt die Wahl der Begriffe für den Glauben bzw. die Weltanschauung anderer.

Dem Verständnis und richtigen Gebrauch religionskundlicher Benennungen dient der Abschnitt „Im Gewirr der Begriffe – Okkultismus, Esoterik u.a.“.

Geringschätzige, abwertende oder lächerlich machende Termini sind unbedingt zu vermeiden. Sachlichkeit, Fairness und Toleranz sind Grundprinzipien einer weltanschaulich-pluralen Gesellschaft!



Fantasy – eine weltanschauliche Heimat?

Zum Begriff und zur weltanschaulichen Bedeutung von Fantasy

Bekannte Figuren der Roman-Trilogie „Der Herr der Ringe“ von J.R.R. Tolkien, Zeichnung von BenCurtis.

Fantasy (engl., eigentl. Fantasie) bezeichnet einen Teil der fantastischen Literatur des 19., 20. und 21. Jahrhunderts.

Neben Autoren der Romantik (E.T.A. Hoffmann), die übernatürliche Elemente in ihren Werken verarbeiteten und damit dem sogenannten Schauerroman im 19. Jh. zur Blüte verhalfen, schufen Gustav Meyrink *(Der Golem)* und Hermann Kasack *(Die Stadt hinter dem Strom)* Klassiker der fantastischen Literatur.

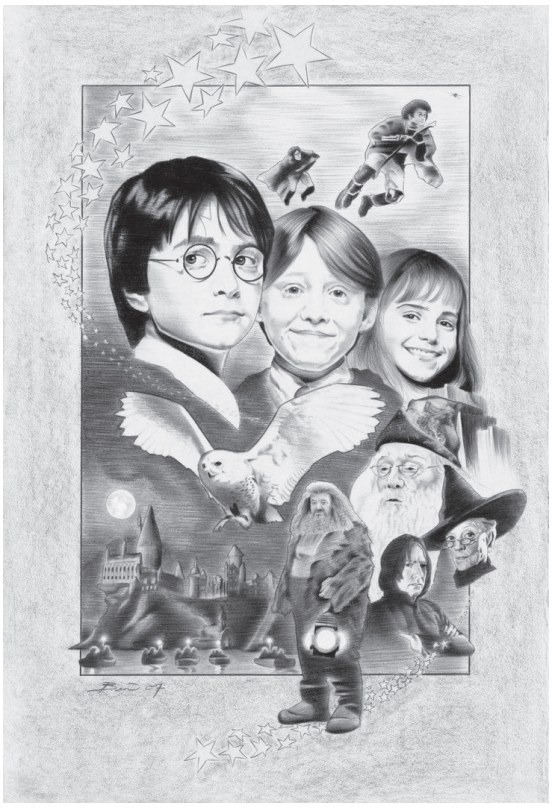
Der Übergang von der fantastischen Literatur zur Fantasy ist fließend. Als frühe Fantasy können bereits Texte des 19. und frühen 20. Jahrhunderts bezeichnet werden, die teilweise durch gesellschaftskritische Tendenzen gekennzeichnet sind (z. B. Lewis Carroll *Alice im Wunderland*). Entscheidend für die Entwicklung der Fantasyliteratur wurde J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*, dessen Rezeption (Aufnahme) in den USA und später auch in Europa zu einem Boom von Fantasy führte. Tolkiens Darstellung bzw. Erfindung verschiedener nichtmenschlicher Völker (Hobbits, Orcs, Elben) und die detaillierte Ausarbeitung des Weltentwurfs Mittelerde wurden grundlegend für die weitere Entwicklung dieser Gattung. (Nach Almuth Hammer und Dörthe Schilken)

Die Wurzeln von Fantasy liegen in alten Mythen, Volksmärchen und Sagen. Aus diesem Grund treten neben Zauberern, Riesen und Elfen auch Fabelwesen wie Einhörner oder Drachen in Erscheinung. Die Hauptfiguren haben in der Regel eine gefährliche Aufgabe zu lösen, von der das Wohlergehen der Fantasy-Welt abhängt. Mithilfe magischer Elemente und fantastischer Figuren gelingt es dem Helden, seine Gegner zu besiegen. Bereits im ersten Band zeichnet sich die Auseinandersetzung zwischen Harry Potter und dem bösen Magier Lord Voldemort ab. Im entscheidenden Duell geht Harry als Sieger hervor und ermöglicht durch den Tod des Bösen ein friedliches Zusammenleben in der Zauberwelt. Frodo Beutlin dagegen soll den Einen Ring, von dem großes Unheil ausgeht, in den Feuern des Schicksalsberges vernichten.

Ein wesentliches Merkmal von Fantasy ist das Erschaffen von Parallelwelten, die in der Regel auf vergangene Epochen zurückgreifen und diese mit übernatürlichen, magischen Elementen versehen. Davon ausgehend kann Fantasy in folgende Muster unterschieden werden:

1. Fantastische Gestalten treten in eine real-alltägliche Welt ein. Die „Fee“ Mary Poppins arbeitet als Kindermädchen in einer englischen Familie, nachdem sie am Ende einer Drachenschnur vom Ostwind angeweht wurde.

2. Real-alltägliche Gestalten besuchen eine irreal-fantastische Welt. Harry Potter, der wie jedes andere Kind Englands zur Schule



Bekannte Figuren der Harry-Potter-Reihe von J. K. Rowling, Zeichnung von BenCurtis.

geht, erhält durch eine Eule eine Einladung für Hogwarts, der Schule für Zauberei und Hexerei, und wird von dem Riesen Hagrid abgeholt.

3. Das Real-Alltägliche bleibt gänzlich außen vor und eine geschlossene fantastische Welt wird als alleiniger Schauplatz vorgestellt. Höhepunkt dieser Art von Fantasy ist Tolkiens Mittelerde, in die er verschiedene europäische Mythen einfließen ließ. Er erschuf als einzelner Autor eine komplette Welt mit verschiedenen Regionen, Völkern, Stämmen bis hin zu einer Sprache mit eigener Grammatik.

Ein weiteres Merkmal besteht darin, große Themen der Menschheitsgeschichte und der Religionen aufzugreifen und eine Antwort auf diese zu geben: Woher kommt die Welt? Was ist der Sinn meines Lebens? Was passiert nach dem Tod? Wie handele ich richtig?

Diese Fragen drängen nach Antworten, da sie dem Einzelnen Sinn und Orientierung geben. Gerade in der westlichen Welt ist es für Kinder und Jugendliche schwer, klare Antworten auf diese Fragen und damit Hilfen für eigene Lebensvorstellungen zu finden. Das liegt unter anderem daran, dass wir unser Dasein zunehmend zusammen mit Menschen und Gruppen unterschiedlicher Herkunft, mit verschiedenen Weltanschauungen, religiösen Vorstellungen und kulturellen Traditionen bestreiten. In dieser Pluralität kann die Gefahr liegen, zu viele verschiedene Antworten zu erhalten und damit überfordert zu sein.

Fantasy verkörpert eine Möglichkeit, sich mit diesen Urfragen zu beschäftigen und dadurch Halt in einer unübersichtlichen Welt zu finden.

In jedem Band der Harry-Potter-Reihe wird der Themenkomplex Sterben, Tod und Jenseits aufgegriffen. Immer wieder kämpft der Zauberlehrling im Angesicht des Todes gemeinsam mit seinen Freunden gegen Lord Voldemort, der auf listige Art und Weise danach trachtet, Harry Potter zu töten und die Macht über die Welt an sich zu reißen. Die Frage nach Gut und Böse, nach dem moralisch richtigen Verhalten wird stets aufs Neue gestellt und beantwortet. Professor Snape, der als Doppelagent arbeitet, opfert sich im Kampf für das Gute.

Fantasy will zudem verdrängte Seiten unseres alltäglichen Lebens wecken. Diese andere Seite – unsere Fantasie – wird als wahre Realität gedacht, in der Magie, ritterliches Heldentum und auch Vampire zu Hause sind. Die Identifizierung mit Fantasy-Helden, der Wunsch, nicht endlich zu sein, und die Begeisterung am Übernatürlichen lassen Freude an Fantasy entstehen und sind Ausdruck einer alternativen Religiosität.

Die Werwölfe von Düsterwald

Spielart: Rollenspiel
Anzahl der Spieler: 8–18 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Material: 24 Rollenkarten
erschienen: 2001

Spielbeschreibung: In dem kleinen Dorf Düsterwald nahe dem Hunsrück geschehen merkwürdige Dinge: Dorfbewohner verschwinden. Man munkelt, dass die Werwölfe ihr Unwesen treiben und Nacht für Nacht über einen Dorfbewohner herfallen. Ob das stimmt?

In dem Rollenspiel „Die Werwölfe von Düsterwald“ wird dieser Frage nachgegangen. Jeder der bis zu 18 Spieler erhält eine Rollenkarte. Neben den Werwölfen gibt es die Dorfbewohner, unter denen es einige mit Sonderfähigkeiten gibt. So kann beispielsweise die Hexe einmalig einen Dorfbewohner mit Hilfe eines Heiltrankes retten. Amor dagegen verbindet zwei Liebende. Stirbt einer der beiden, stirbt der andere aus Liebeskummer mit.

Nachdem jeder weiß, welche Rolle er auszufüllen hat, schließen alle Spieler ihre Augen. Der Spielleiter eröffnet die erste Runde mit den Worten: „Werwölfe erwacht, gebt euch zu erkennen und bestimmt ein neues Opfer!“ Daraufhin öffnen alle Werwölfe ihre Augen und einigen sich schweigend auf ihr nächstes Opfer. Nach getaner Arbeit schlafen sie wieder ein und nehmen das Aussehen und Verhalten der Dorfbewohner an. Danach hat die Hexe die Möglichkeit, ihren Heil- oder ihren Gifttrank einzusetzen.

Am nächsten Morgen erwacht das Dorf und erfährt durch den Spielleiter das Opfer der Werwölfe. Die Suche nach dem Schuldigen beginnt: Wer ist ein Werwolf und muss deswegen das Dorf verlassen? Alle Spieler beraten nun gemeinsam. Dabei kann ein leises Räuspern, ein hintergründiges Lächeln genauso verräterisch sein wie jemand, der ununterbrochen spricht und versucht, den Verdacht von sich abzulenken. Oder ist es vielleicht der, der die ganze Zeit über schweigt? In dieser Phase kann jeder jeden beschuldigen. Durch gute Argumente verhindert man, selbst auf die Verdachtsliste zu kommen. Dabei wird solange diskutiert, gelogen, gefleht, angegriffen und zurückgeschossen, bis es dämmert und sich die Dorfbewohner auf einen Verdächtigen geeinigt haben, der aus dem Spiel ausscheidet. Bevor die nächste Runde beginnt und alle wieder einschlafen, zeigt der Spielleiter allen die Rollenkarte des Ausgeschiedenen.

Das Spiel endet, sobald entweder alle Werwölfe oder alle Dorfbewohner ausgeschieden sind.

Rollenkarte: Werwolf

Jede Nacht verschlingen sie einen Dorfbewohner. Tagsüber versuchen sie, ihre wahre Identität zu verbergen.

Rollenkarte: Die alte Seherin

Jede Nacht darf sie die wahre Identität eines beliebigen Spielers erfahren. Sie muss den anderen Dorfbewohnern helfen, aber dabei sehr vorsichtig sein, sonst wird sie bevorzugtes Ziel der Werwölfe.

Rollenkarte: Die Hexe

Sie kann sehr starke Zaubertränke zusammenstellen: einen Heiltrank, um einen Spieler, der Opfer der Werwölfe wurde, wieder ins Spiel zurückzuholen, und Gift, um einen beliebigen Spieler zu töten.

1. Sieh dir die Rollenkarten aufmerksam an! Erkläre, inwiefern die Abbildung zu der jeweiligen Rolle/Identität passt!
2. Überprüfe mit Hilfe deines Wissens, das du zu diesem Thema erworben hast, inwiefern die Beschreibung der jeweiligen Rolle mit religionswissenschaftlichen bzw. mythologischen Erklärungen übereinstimmt!
3. Das Spiel wurde nachträglich durch zusätzliche Rollenkarten erweitert, beispielsweise um den Heiler. Dieser erwacht am Anfang jeder Nacht und bestimmt einen Spieler (auch sich selbst), den er vor den Werwölfen beschützen will. Selbst wenn der ausgewählte Spieler von den Werwölfen gebissen wird, stirbt er nicht. Gestalte die entsprechende Rollenkarte!
4. Spielt das Spiel!