



Übung 2: Was glaubst du denn?

Zeit

ca. 35 Minuten

Material

- Arbeitsblatt „Was glaubst du denn?“
- Umschläge

Ziel

- eigene Wert- und Glaubensvorstellungen reflektieren
- verschiedene Wertvorstellungen kennenlernen
- sich mit der Rolle von Werten im Glauben auseinandersetzen

Es handelt sich um sehr persönliche Fragen. Deswegen sollten die Teilnehmenden ihre Partner*innen selbst wählen. Die Moderation sollte betonen, dass die Teilnehmenden Fragen, die sie nicht im Zweiergespräch thematisieren möchten, überspringen dürfen. Auch sollte eine Beteiligung im Plenum freiwillig erfolgen.

Ablauf

1. Die Moderation bereitet Umschläge mit den Fragen aus dem Materialpaket (siehe unten) vor. Die Anzahl der Umschläge sollte so gewählt werden, dass die Teilnehmenden sich in Partner*innen-Arbeit austauschen können. Jeder Umschlag enthält alle Fragen als einzeln zugeschnittene Streifen.
2. Die Moderation erklärt den Teilnehmenden, dass es nun um ihre ganz persönliche Haltung und ihre Sichtweise auf Glauben und Leben geht. Sie gibt jeder Zweiergruppe einen Umschlag und bittet die Teilnehmenden, abwechselnd eine Frage aus dem Umschlag zu ziehen und sich zu zweit über die Fragen auszutauschen (20 bis 25 Minuten). Die Moderation sollte an dieser Stelle darauf hinweisen, dass Fragen auch übersprungen werden können.

3. Die Teilnehmenden interviewen sich gegenseitig.

4. Auswertung:

Zum Abschluss sollte das Partner*inneninterview noch im Plenum reflektiert werden:

- Wie habt ihr das Interview erlebt? Konntet ihr euch gut austauschen?
- Gab es Fragen, bei denen eure Antworten sehr unterschiedlich waren?
- Was fandet ihr an eurem Gespräch besonders interessant?

RISE_Arbeitsblatt_Was glaubst du denn

PDF 56,2 KB

(https://rise-jugendkultur.de/files/2021/01/rise_arbeitsblatt_was_glaubst_du_denn_.pdf)

Online verfügbar: <https://rise-jugendkultur.de/material/uebung-2-was-glaubst-du-denn/>

RISE ist ein Projekt des JFF. Der Aufbau der Plattform wurde in den Jahren 2019 bis 2021 gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.