



Wann beginnt Ramadan?

Rund ein Viertel der Bevölkerung in Nordrhein-Westfalen hat eine Einwanderungsgeschichte. Das prägt unser Land auf vielfältige Art und Weise. Vielfältig sind die Religionen, die Sprachen, die Einflüsse der Kulinarik, kurz: die Kultur unserer Heimat.

In Nordrhein-Westfalen werden jedes Jahr verschiedene Feste gefeiert. So wird z. B. das jüdische Laubhüttenfest (*Sukkot*) im September oder Oktober gefeiert, fünf Tage nach dem Versöhnungstag (*Jom Kippur*), das islamische Zuckerfest am Ende des Fastenmonats Ramadan und das christliche Osterfest nach dem ersten Vollmond nach Frühlingsanfang.

Die Erstellung eines interkulturellen (Wand-)Kalenders bietet die Möglichkeit für ein besseres Verständnis untereinander und schafft die Voraussetzung, Feste auch miteinander zu feiern. In einen solchen Kalender können nicht nur die eigenen bedeutsamen Feiertage, sondern auch die von Freundinnen und Freunden Einzug finden.

Weihnachten

Karfreitag

Opferfest

Aschura

Jom Kippur

Newroz

Purim

Visakha Puja

Rosenmontag

Neujahr

Allerheiligen

Idee:

Entwicklung eines eigenen Kartenspiels zum interkulturellen Kalender

Ziel: Vermittlung unterschiedlicher Kulturen, Religionen und Bräuche in Nordrhein-Westfalen

Material: Papier, Stifte, Schere, Vorlage ➔

Vorbereitung: mittel, Vorlage ausdrucken, Informationen zusammenstellen

Vorab und Weiter:

Karten 2_9, 2_10, 3_1, 3_4

Mai - dag, wo biß du denn? Sagg mi doch, wo biß du denn? Liggs du noch

Aktivität: Wann beginnt Ramadan?

Du kannst dein Wissen bei einem Spiel mit anderen testen. Dazu brauchst du mehrere Feiertagskärtchen. Um eigene Kärtchen zu erstellen, schneide dir aus Papier gleich große Rechtecke aus. Schreibe auf die Vorderseite den Namen des Feiertags und auf die Rückseite das Datum (für ein bestimmtes Jahr) sowie eine kurze Erklärung.



Nach Ende der Fastenzeit feiern die Menschen das Zuckerfest – dazu gehört ein reich gedeckter Tisch.



Das Ziel des Spiels ist es, die Feiertagskärtchen nach Datum sortiert in der richtigen Reihenfolge auszulegen.

So geht's:

- Alle Spielerinnen und Spieler erhalten vier Karten, die sie mit dem Ereignis nach oben vor sich auslegen.
- Eine Ereigniskarte wird als Startpunkt in die Mitte gelegt.
- Die Spielenden versuchen nun nacheinander, die Ereigniskarten zeitlich chronologisch am Ausgangsereignis anzulegen. Karten können auch zwischen zwei andere Karten gelegt werden.
- Glaubt ein Kind, eine Karte wird falsch zu einer anderen Karte angelegt, kann es den Spielzug durch Klopfen anzweifeln und die beiden Karten werden überprüft.
- Liegen die Karten falsch, muss die Spielerin bzw. der Spieler eine Zusatzkarte ziehen, liegen die Karten richtig, muss die Person, die angezweifelt hat, eine Zusatzkarte ziehen.
- Wer keine Karten mehr hat, hat gewonnen.