

SAVANIA

Grundwerte, Säkularismus, Religiöser Extremismus



Die Teilnehmenden diskutieren die verschiedenen Aspekte eines neuen Gesetzes zur Religionsfreiheit

SCENARIO & ABLAUF

Akteure des Planspiels sind die Regierung, die Opposition, die Zivilgesellschaft, die Minderheiten, die religiösen Institutionen und Organisationen und die externen staatlichen Akteure. Gemeinsam stehen sie vor der schwierigen Aufgabe ein Gesetz zur Religionsfreiheit zu entwickeln. Dazu gehört sowohl die Berücksichtigung der Minderheitenrechte als auch die Überlegung darüber, wie die Glaubensausübung in der Öffentlichkeit geregelt und wie der Religionsunterricht in Schulen in einem säkular organisierten Staat organisiert werden kann. Darüber hinaus sollen sich die Teilnehmer/innen über mögliche Präventionsmaßnahmen gegen religiös motivierten Extremismus austauschen.

ZIELE

Die Verbindung zwischen Staat und Religion ist in vielen Ländern ein äußerst kritisches Thema und nicht selten Ursache für Konflikte. Basierend auf einer realen Konfliktsituation behandelt dieses Planspiel die wesentlichen Aspekte religiös motivierter Konflikte in säkular organisierten Ländern. Das Planspiel ermöglicht den Teilnehmenden die verschiedenen Konfliktursachen zu reflektieren und über mögliche Lösungen nachzudenken. Mithilfe des fiktiven Szenarios werden die wesentlichen Themen in der Gruppe diskutiert und der Konflikt wird von unterschiedlichen Standpunkten aus betrachtet. Darüber hinaus sollen die Teilnehmenden im Rahmen des Planspiels Ideen und Möglichkeiten sammeln wie religiösem Extremismus vorgebeugt werden kann.

BESCHREIBUNG

Das Planspiel spielt im fiktiven Staat Savania und betrachtet die Rolle der Religion als Auslöser/Ursache für Konflikte. Seit 1991 wird Savania säkular regiert. Die Regierung tut sich jedoch schwer, auf der einen Seite Säkularismus und Religionsfreiheit zu vereinbaren. Als dann noch bekannt wird, dass sich im vergangenen Jahr hunderte junge Männer islamischen Terrorgruppen in Syrien, Irak und Afghanistan angeschlossen haben, spitzt sich der ohnehin schon aufgeladene Konflikt im Land zu. Die Regierung steht nun vor der Aufgabe ein neues Gesetz zu erarbeiten, das einen Rahmen schafft die säkuläre Staatsform beizubehalten und eine freie Glaubensausübung und Religionsfreiheit ermöglicht.



In Savania spielen externe Akteure, sowie die Ausbeutung von Bodenschätzen eine weitere wichtige Rolle

Lernziele:

- Verständnis schaffen für die Dynamiken und Gründe von religiösen Konflikten, Extremismus und die Rolle und Verantwortung der Regierung
- Gestaltung gemeinsamer, alternativer und problem-lösungsorientierter Ansätze
- Die Erfahrungen aus dem Planspiel in die Praxis zu übertragen

Zielgruppe: Experten und Studierende aus dem Feld, ab ca. 20 Jahren. Vorwissen nicht unbedingt erforderlich, ähnlicher Wissensstand vorteilhaft..

Teilnehmende: 20 bis 30

Dauer: 1 bis 2 Tage

Typ: semi-realistisch

Sprachen: Deutsch, Englisch, Russisch und Kirgisisch