

„Skeptikus – Haus für kritisch denkende Kinder“ – weiterführende Informationen

Notrufnummern

Auf speziell gestalteten „Eintrittskarten“ werden den Kindern wichtige Notrufnummern vermittelt. Diese kindgerechten Karten dienen nicht nur als Eintrittspass, sondern auch als wertvolles Hilfsmittel, um in kritischen Situationen schnell Hilfe einholen zu können.

- **Beispiele**

Die nachstehenden Beispiele sind vorläufige Ideen. Alle Ausstellungsinhalte sollen von einem interdisziplinären Team u.a. aus Philosoph*innen, Pädagog*innen, Psycholog*innen, Psychiater*innen, Historiker*innen und der säkularen Community evaluiert werden.

1. Themenraum: „Was ist Glaube?“

- **Inhalt:** Einführung in das Konzept des Glaubens. Was bedeutet es, an etwas zu glauben? Unterschiede zwischen Glauben und Wissen.
- **Vermittlung:**
 - **Glaubensdetektiv:** Kinder erhalten ein Set von Aussagen (z. B. „Im alten Ägypten glaubten die Menschen, dass der Pharao ein Gott war.“ oder „Der Mond beeinflusst den Wasserstand.“). Sie entscheiden, ob diese Aussagen auf Glauben oder auf Wissen beruhen, und erklären ihre Wahl.
 - **Glaube vs. Wissen-Station:** Kinder können an interaktiven Bildschirmen zwischen „Glauben“ und „Wissen“ unterscheiden. Beispiel: Ein Quiz mit Fragen wie „Ist die Erde rund?“ (Wissen) oder „Sind die Heiligen Schriften göttlichen Ursprungs?“ (Glauben).
 - **„Der Streit der zwei Gelehrten“:** Zwei Erwachsene (oder ältere Kinder) spielen einen Wissenschaftler und einen Glaubensgelehrten, die über ein Thema diskutieren (z. B. die Entstehung der Welt). Der Wissenschaftler zeigt Beweise (z. B. Fossilien), während der Glaubensgelehrte Geschichten und Dogmen vorträgt. Die Kinder bewerten, wer überzeugendere Argumente hat.
 - **Entwicklungssimulator:** Kinder können mithilfe eines interaktiven Tools die Evolution eines Lebewesens über Millionen von Jahren simulieren, basierend auf Umweltfaktoren und genetischen Mutationen.
 - **Evolutionspuzzle:** Ein Puzzle, bei dem Kinder die Reihenfolge von Fossilien oder Evolutionsstufen (z. B. vom Fisch zum Menschen) richtig anordnen.
 - **Animation „Evolution in Zeitraffer“:** Ein Kurzfilm zeigt die Entwicklung vom Einzeller bis zum Menschen.

2. Themenraum: „Die Macht der Mythen und Rituale“

- **Inhalt:** Erklärung von Mythen und Legenden und wie sie kulturelle Normen und Weltanschauungen beeinflussen. Kinder entdecken, wie vielfältig religiöse Rituale weltweit sind, und überlegen, welche Rolle Rituale in ihrem eigenen Leben spielen und ob sie das auch wollen. Kinder erkennen, wie diskriminierend solche Rituale sein können.
- **Vermittlung:**
 - **Mythen vs. Realität:** Ein Vergleich zwischen mythischen Geschichten und wissenschaftlichen Erklärungen, z.B. „Kreationismus“ vs. Evolution.
 - **Geschichten-Ecke:** Hörspiele oder Kurzfilme, die Geschichten aus verschiedenen Religionen und Mythen weltweit erzählen. Kinder können darüber nachdenken, wie unterschiedlich Glaubenssysteme sein können und was Menschen alles geglaubt haben.
 - **Telefonspiel:** Eine Geschichte aus einer heiligen Schrift wird „flüsternd“ von Kind zu Kind weitergegeben. Am Ende vergleichen die Kinder die ursprüngliche Geschichte mit der finalen Version. Anschließend wird erklärt, dass heilige Schriften oft mündlich überliefert wurden und sich über die Jahrhunderte verändert haben könnten.
 - **Eigene Mythen erfinden:** Kinder erstellen gemeinsam eine Geschichte, die einen alltäglichen Vorgang mystisch erklärt (z. B. „Warum regnet es?“). Dadurch lernen sie, wie Mythen entstehen und warum sie manchmal als Erklärungsversuche dienen.
 - **„Mein Fest, deine Tradition“:** Ein Austauschspiel, bei dem Kinder von Festen aus ihrer eigenen Familie berichten und Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede erkennen.
 - **Interaktive Weltkarte:** Kinder klicken auf verschiedene Länder, um über dortige Feste und Traditionen mehr zu erfahren.
 - **Ritual-Detektiv:** Kinder vergleichen Rituale aus verschiedenen Religionen, z. B. Beschneidung, Taufe, Fasten oder Pilgerreisen, und überlegen, welche Auswirkungen diese auf das Leben der Menschen haben. Zum Beispiel: „Wie fühlt sich ein Kind, das nicht essen darf, wenn es Hunger hat?“ oder „Was bedeutet es, wenn jemand eine Narbe von einem Ritual hat?“
 - **„Wer darf mitmachen?“:** Eine imaginäre Bühne, Kostüme (z. B. ein Hut für Priester*innen oder Krone für Oberhäupter). Kinder spielen eine Zeremonie nach (z. B. ein Ritual). Eine Regel wird eingeführt: Nur Jungen dürfen bestimmte Rollen übernehmen. Mädchen dürfen zusehen, aber nicht mitmachen. Nach dem Spiel werden die Kinder gefragt, wie sich die Mädchen

gefühlt haben und ob sie diese Regel fair finden. Kinder erkennen durch das Erlebnis, wie ausschließend solche Regeln sein können.

- **„Unsichtbare Heldinnen“:** Karten mit Rollenbildern (z. B. Priester, Wissenschaftlerinnen). Die Kinder ziehen Karten und erfahren die Geschichte einer Rolle. Wenn sie auf eine „unsichtbare Heldin“ stoßen, wird eine verborgene Geschichte aufgedeckt, z. B. über eine Frau, die trotz religiöser Regeln Wichtiges erreicht hat (z. B. Hypatia, erste Mathematikerin der Antike, die von religiösen Fanatikern ermordet wurde). Die Kinder entdecken, dass viele Mädchen in Geschichte und Religion wegen unfairer Regeln unsichtbar gemacht wurden.
- **Puzzle: „Unfaire Regeln entwirren“:** Ein Puzzle mit Bildern von Mädchen und Jungen bei Ritualen. Einige Puzzleteile enthalten „Regeln“ (z. B. „Nur Jungen dürfen predigen“). Die Kinder setzen das Puzzle zusammen. Nach jedem „Regel“-Puzzleteil diskutieren sie, ob die Regel fair ist und wie man sie ändern könnte. Kinder lernen spielerisch, bestehende Ungerechtigkeiten zu hinterfragen und kreative Lösungen zu finden.
- **Eigene Rituale erfinden:** Kinder werden ermutigt, Rituale zu gestalten, die niemanden ausgrenzen und niemandem schaden. Zum Beispiel ein „Freundschaftsritual“
- **Kritische Traditionen:** Kinder bringen Beispiele für Traditionen aus ihrer eigenen Familie mit (oder wählen solche aus vorgegebenen Beispielen aus), die sie als schön oder belastend empfinden. Gemeinsam überlegen sie, wie man Traditionen anpassen kann, damit sie allen gerecht werden.

3. Themenraum: Sekten, Manipulation, die Macht der Sprache

- **Inhalt:** Einführung in das Thema Sekten, wie sie funktionieren und warum sie gefährlich sein können. Wie Sprache beeinflusst, wie wir die Welt wahrnehmen und wie Sprache bösartig von Demagogen manipulativ genutzt wird.
- **Vermittlung:**
 - **Sekten-Detektor:** Ein interaktives Spiel, bei dem Kinder lernen, die typischen Merkmale einer Sekte zu erkennen. Sie müssen entscheiden, ob bestimmte Aussagen und Verhaltensweisen typisch für eine Sekte sind oder nicht.
 - **Manipulations-Workshop:** Rollenspiele, bei denen Kinder typische Manipulationstechniken kennenlernen und üben, wie man sich dagegen wehrt. Beispielsweise könnte ein Ausstellungsführer als „Sektenführer“ auftreten und versuchen, die Kinder zu überreden, sich der Gruppe anzuschließen. Die Kinder lernen dabei, kritische Fragen zu stellen und „nein“ zu sagen.

- **Manipulationsradar:** Eine interaktive Tafel, auf der Kinder typische Manipulationstechniken (z. B. „Exklusive Wahrheit“, „Angst machen“, „Gruppenzwang“) zuordnen müssen. Dazu gibt es kurze Szenen (Audio oder Video), die sie analysieren.
- **Sprachlabor:** Kinder können Sätze umformulieren, um sie klarer oder weniger manipulierend zu machen. Beispiel: „Wenn du nicht glaubst, kommst du in die Hölle!“ wird zu „Manche Religionen behaupten, dass es Konsequenzen gibt, wenn man nicht glaubt.“
- **Sprach-Detektor:** Kinder analysieren religiöse Aussagen wie „Gott sieht alles“ und überlegen, welche Wirkung solche Sätze auf Menschen haben könnten. Sie lernen, diese kritisch zu hinterfragen: Sind diese Aussagen fair? Sind sie hilfreich?
- **Argumentationstraining:** An interaktiven Stationen lernen Kinder, auf typische Sätze wie „Das haben wir immer so gemacht“ oder „Das ist unsere Pflicht“ zu antworten. Zum Beispiel: „Warum machen wir das genau so?“ oder „Was wäre, wenn wir das anders machen würden?“
- **Rollenspiele:** Kinder spielen Szenen nach, in denen sie mit Aussagen wie „Das machen wir, weil es Tradition ist“ oder „Das ist Gottes Wille“ konfrontiert werden. Sie üben, wie sie respektvoll, aber bestimmt hinterfragen können, ob sie selbst diese Tradition übernehmen wollen.

4. Themenraum: „Freiheit und Selbstbestimmung“

- **Inhalt:** Förderung des Selbstwertgefühls und der individuellen Entscheidungsfreiheit, insbesondere bei Mädchen.
- **Vermittlung:**
 - **KI-Projektionen:** Mädchen können sich als Erwachsene betrachten, und wie sie in interessanten Berufen arbeiten könnten.
 - **Freiheitsbaum:** Kinder schreiben auf Blätter, welche Dinge sie gerne selbst entscheiden möchten, z. B. Kleidung, Freunde, Freizeitaktivitäten. Diese Blätter werden an einem „Freiheitsbaum“ aufgehängt, der zeigt, wie vielfältig Selbstbestimmung sein kann.
 - **Heldinnenwand:** Eine Galerie von Frauen, die sich gegen Unterdrückung durch religiöse oder kulturelle Normen gewehrt haben oder sich gegen den Widerstand der Männer in einer „Männerwelt“ behaupten.
 - **Was würde ich tun?** Kinder stellen sich vor, dass sie in einer Situation sind, in der sie etwas tun sollen, das sie nicht möchten (z. B. ein bestimmtes Gebet sprechen, ein religiöses Symbol tragen). Sie überlegen gemeinsam mit

anderen, wie sie höflich „nein“ sagen könnten und welche Alternativen es gibt.

- **„Lebenslinien der Frauen“**: Ein interaktives Liniennetz, das mit Lichtern oder bunten Fäden gestaltet ist. An den Linien können Kinder bestimmte „Hindernisse“ oder „Befreiungen“ aktivieren, die durch Knöpfe oder Drähte betätigt werden. Wenn ein Kind ein Hindernis (z. B. „Zwangsheirat“) drückt, wird eine andere Linie (z. B. „Bildung“ oder „Selbstbestimmung“) hervorgehoben und leuchtet auf, um zu zeigen, dass es einen alternativen Weg gibt. Diese interaktive Darstellung zeigt visuell, dass es verschiedene Lebenswege gibt, die Mädchen wählen können, und dass Traditionen nicht das einzige Maß für den Wert und die Freiheit eines Mädchens sind.
- **„Die Wahl der Freiheit“**: Ein interaktives, mechanisches Kunstwerk, bei dem Kinder einen Schiebemechanismus betätigen können. Der Mechanismus zeigt zwei Wege: einen, der von traditionellen Regeln bestimmt ist (z. B. „Nur Männer dürfen sprechen“, „Mädchen müssen heiraten“), und einen anderen, der den freien Willen und die Selbstbestimmung der Mädchen symbolisiert (z. B. „Ich darf selbst entscheiden“, „Ich kann ein Abenteuer erleben“). Wenn die Kinder an den Hebeln ziehen, bewegt sich die Darstellung von Tradition und Freiheit in unterschiedliche Richtungen, was die Idee der Wahlfreiheit visuell und spielerisch vermittelt.
- **„Die rote Linie“**: Eine interaktive Installation, bei der Kinder vor einer Reihe von Szenen oder Bildern stehen (z. B. ein Mädchen in einem traditionellen, religiösen Kontext und ein Mädchen in einem modernen, selbstbestimmten Szenario). Die Kinder sollen dann eine „rote Linie“ (z. B. eine Stange oder eine Linie auf dem Boden) ziehen, um zu zeigen, wo sie die Unterschiede zwischen den beiden Welten sehen. Diese physische Aktivität ermöglicht es den Kindern, ohne Worte oder Lesen visuell und durch Bewegung zu begreifen, was die Ungerechtigkeit und die Unterschiede zwischen traditionellen und freien Lebensweisen ausmacht.
- **Das Kaleidoskop der Möglichkeiten**: Ein interaktives Kaleidoskop, in dem Kinder verschiedene „Bilder“ von Lebenswegen für Mädchen erzeugen können. Wenn sie an einem Hebel drehen oder durch ein Fenster schauen, entstehen unterschiedliche Szenarien. Einige Szenarien zeigen Mädchen in traditionellen, unterdrückenden Rollen, andere in selbstbestimmten, freien Rollen. Jedes Mal, wenn das Kaleidoskop gedreht wird, verändert sich das Bild, und es entstehen neue, positive Beispiele für die Freiheit von Mädchen. Die Kinder erfahren spielerisch, dass auch in einer religiösen oder traditionellen Gesellschaft viele verschiedene Möglichkeiten für Mädchen existieren.

5. Themenraum: „Kritisches Denken und Fake News“

- **Inhalt:** Wie erkennt man Fehlinformationen, Verschwörungstheorien und Fake News?
- **Vermittlung:**
 - **Fake News-Quiz:** Kinder sehen Nachrichtenartikel, Videos oder Bilder und müssen entscheiden, ob sie echt oder gefälscht sind. Sie lernen, wie man Quellen überprüft.
 - **Verschwörungsmaschine:** Eine interaktive Station, an der Kinder selbst eine fiktive Verschwörungstheorie „bauen“ können, um zu verstehen, wie diese entstehen (z. B. durch selektive Fakten, Angstmacherei und Wiederholung).

6. Themenraum: „Rechte der Kinder“

- **Inhalt:** Kinderrechte weltweit und die Auswirkungen von Religion und Kultur auf deren Umsetzung.
- **Vermittlung:**
 - **Kinderrechte-Wand:** Eine interaktive Installation zeigt die wichtigsten Kinderrechte und Beispiele aus der Praxis, wo sie missachtet werden.
 - **Rechte stärken:** Kinder gestalten Plakate oder Videos zu den Themen „Meine Rechte“ oder „So schütze ich mich und andere.“
 - **Kinderrechte-Spiel:** Kinder vergleichen Kinderrechte (z. B. das Recht auf Bildung oder auf Schutz vor körperlicher Gewalt) mit Traditionen, die diesen Rechten widersprechen könnten (z. B. Zwangsheirat, körperliche Bestrafung).
 - **Was kann ich tun?** Eine Station zeigt, wie Kinder Unterstützung finden können, wenn sie sich durch Traditionen eingeschränkt fühlen, z. B. durch Gespräche mit Lehrern, Freunden oder Beratungsstellen.