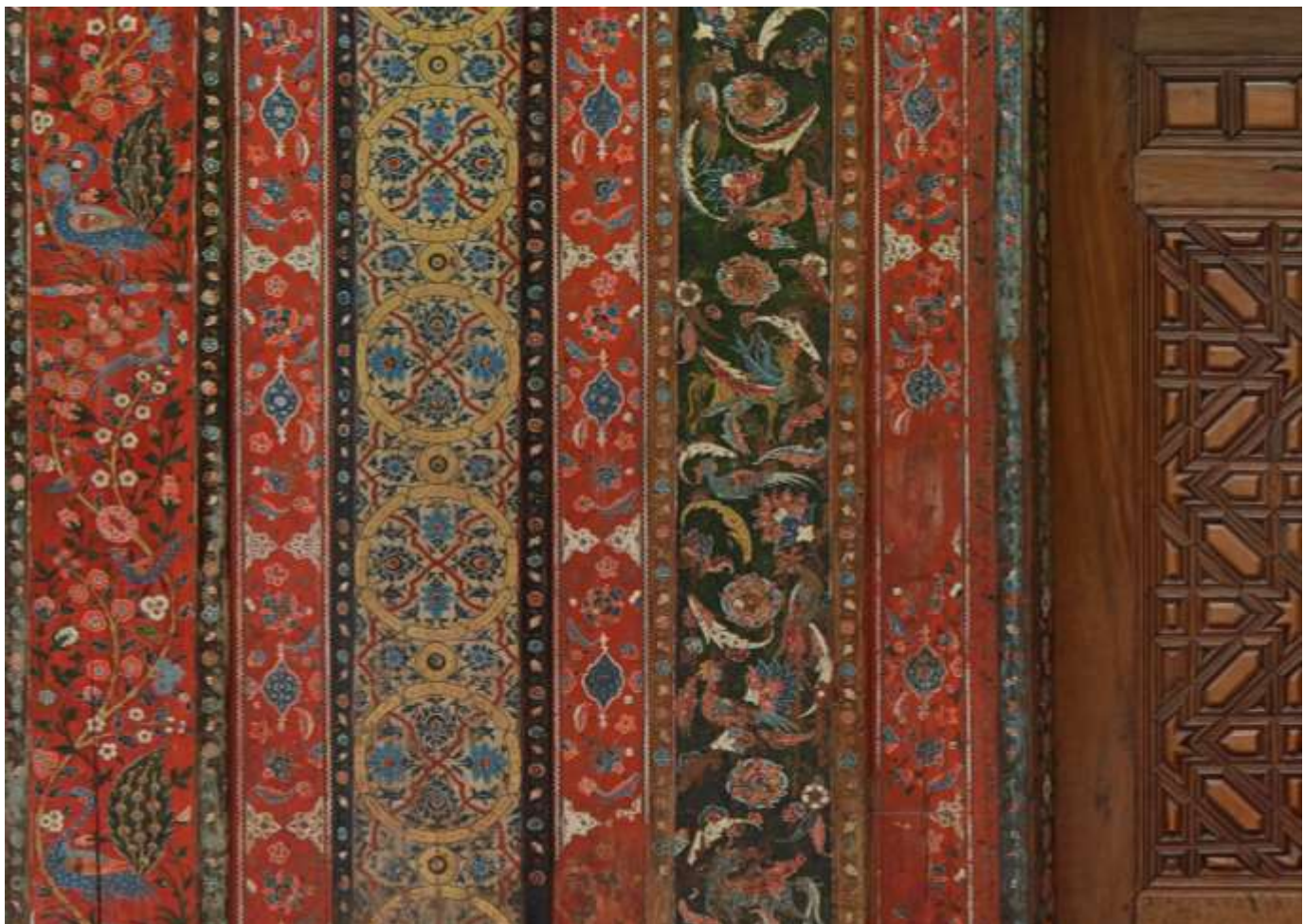




Gemeinsame Vergangenheit Gemeinsame Zukunft

MUSEUM FÜR ISLAMISCHE KUNST
UNTERRICHTSMATERIAL
MODUL: **PROJEKTTAG**



Überblick

In diesem Projektmodul setzen sich die Schüler:innen ausgehend von islamischer Kunst- und Kulturgeschichte mit den Themen **Migration, Identität, gesellschaftliche Vielfalt, Privilegien und Chancen(un)gleichheit** auseinander. Die Übungen in diesem Modul regen die Schüler:innen zur kritischen Auseinandersetzung mit diesen Themen und mit der Übertragung auf ihre eigene Lebensrealität an. Es trägt zur **Identitätsentwicklung, Diversitätssensibilisierung, transkulturellen Bildung und zur sozialen und politischen Bewusstseinsbildung** bei.

Gegliedert in drei Teile (**Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft**) setzt das Modul an konkreten Objekten und Geschichten aus dem Museum für Islamische Kunst an und ermöglicht den Schüler:innen durch verschiedene pädagogische Übungen, diese in Bezug zu ihrer eigenen Lebensrealität zu setzen. Ziel des Moduls ist es, das Bewusstsein der Schüler:innen für transkulturelle Zusammenhänge in Geschichte und Gegenwart zu stärken und diese in Zusammenhang mit ihren eigenen Identitäten und dem gesellschaftlichen Zusammenleben zu setzen. Dabei gehen die Herausgeber:innen davon aus, dass die Sensibilisierung der Schüler:innen für transkulturelle Zusammenhänge empowernd wirkt und zur Akzeptanz von kultureller Vielfalt und gesellschaftlicher Diversität führen kann. Über die Stärkung des Bewusstseins für kulturelle Vielfalt und ein gemeinsames kulturelles Erbe sollen stereotypen Fremd- und Selbstwahrnehmungen entgegengewirkt werden.

Die pädagogischen Übungen sollen ein **Lernen durch Erfahren** ermöglichen. Durch die Selbsterfahrung und den Perspektivenwechsel werden komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge für die Teilnehmenden erlebbar gemacht. Besonders gefördert wird die Empathieentwicklung durch die Vermischung verschiedener Methoden wie **pädagogische Simulationen, Theaterelemente** und die **Auseinandersetzung mit künstlerischen Objekten**. Durch den anschließenden Austausch darüber können die Teilnehmenden ihre **Erfahrung reflektieren** und darauf aufbauend **Argumentationsmuster entwickeln**. Die Teilnehmenden werden gefördert, gemeinsam Strategien zu entwickeln, um gesellschaftliche Mißstände und Konflikte zu erkennen und diesen entgegenzutreten.

Inhaltsverzeichnis

Kompetenzentwicklung und Lehrplanbezüge	Seite 4
Hinweise zu den Übungen und zur Durchführung	Seite 4
Exemplarischer Ablaufplan für einen Projekttag	Seite 5
Exemplarischer Ablaufplan für eine Projektwoche	Seite 6
Übersicht der Druckvorlagen	Seite 8
Materialliste	Seite 9

Übungen:

Teil I - Vergangenheit

Objektkarten	Seite 11
Werbespot	Seite 13
Eigene Landkarte	Seite 14
Gemeinsame Landkarte	Seite 15
Bingo	Seite 16
Geschichte meines Namens	Seite 17
Einen Schritt weiter	Seite 18
Spiel des Lebens	Seite 20



Teil II - Gegenwart

Schahname und 3 Wege	Seite 23
Szenenspiel	Seite 26
Szenenspiel 2: Eine starke Frau	Seite 28
Miniaturisieren	Seite 31



Teil III - Zukunft

Inschriften des Aleppo-Zimmer	Seite 33
Unser Aleppo-Zimmer	Seite 34
Zukunftswerkstatt	Seite 36
Druckvorlagen	Seite 40-82
Impressum	Seite 83



Kompetenzentwicklung und Lehrplanbezüge

Die Bestandteile des Moduls unterstützen die (fächerübergreifende) Kompetenzentwicklung der Schüler:innen in den folgenden Bereichen:

- Basiscurriculum Sprachbildung
- Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt
- Demokratiebildung
- Interkulturelle Bildung und Erziehung
- Kulturelle Bildung

Das Modul bietet thematische Lehrplanbezüge zu den **Fächern Geschichte, Geografie, politische Bildung, Religion, Ethik und Deutsch**. Es kann von **Klassenstufe 7 - 10** eingesetzt werden.

Hinweise zu den Übungen und zur Durchführung

Die Materialien in diesem Projektmodul können für einzelne Projektstunden und Projekttage bis hin zu einer kompletten Projektwoche genutzt werden. Die Übungen bauen teilweise aufeinander auf und ermöglichen so eine Vertiefung des jeweiligen Themas. Etliche Übungen können auch einzeln genutzt werden (gekennzeichnet als „Soloübung“), um bestimmte Themen im Unterricht anzuschneiden oder zu vertiefen. Idealerweise wird ein Projekttag bzw. eine Projektwoche geplant, in der die Übungen nacheinander durchgeführt werden können. Alle benötigten Materialien werden benannt oder liegen als Druckvorlage bei.

Die Übungsanleitungen richten sich an pädagogische Fachkräfte, die die Übungen mit den Schüler:innen oder Jugendlichen in außerschulischen Einrichtungen durchführen. Die Fachkräfte, welche auch die Rolle der Moderation übernehmen, sollten darauf achten, einen Rahmen zu schaffen, welcher Vertrauen weckt und es den Teilnehmenden ermöglicht, sich auf die Erfahrungen einzulassen. Es sollte genügend Raum für eine ausführliche Auswertung gegeben werden.

Wird das Modul als ganze Projektwoche genutzt und dabei dem Vorschlag zum Ablauf für eine Projektwoche (S. 6) gefolgt, sollte beachtet werden, dass der Ablauf für den Montag bzw. 1. Tag der Projektwoche zusätzlich zum Programm des einzelnen Projekttags das Bingo als weiteres Kennenlernspiel beinhaltet. Dadurch sollte bei den einzelnen Übungen etwas strikter auf die Zeit geachtet werden oder alternativ eine zusätzliche halbe Stunde eingeplant werden.

Exemplarischer Ablaufplan Für einen Projekttag

Variante 1

Workshop: Vergangenheit

6 Schulstunden / 240 Minuten

- Begrüßung
- Namensrunde (Geschichte meines Namens)
- Eigene „Landkarte“ gestalten + Präsentation
- Pause
- Gemeinsame „Landkarte“ gestalten + Präsentation
- Objekte und Karte (s.Vergangenheit)
- Abschlussrunde

Variante 2

Workshop: Gegenwart

6 Schulstunden / 240 Minuten

- Begrüßung
- Namensrunde (Name + Besonderheit)
- Shahnameh (Bild, Geschichte und Gespräch)
- Pause
- 3 Wege/ 2 Varianten
- Abschlussrunde

Variante 3

Workshop: Zukunft

6 Schulstunden/ 240 Minuten

- Begrüßung
- Aleppo-Zimmer
- Zukunftswerkstatt
- Pause
- Zukunftswerkstatt (Fortsetzung)
- Vereinbarung

Exemplarischer Ablaufplan Für eine Projektwoche

Montag (Vergangenheit)

6-7 Schulstunden/ 240-270 Minuten

Begrüßung
Vorstellung des Themas
Ablaufplan
Namensrunde (Geschichte meines Namens)
Bingo
Pause
Eigene Landkarte
Gemeinsame Landkarte
Abschlussrunde

Dienstag (Vergangenheit)

6 Schulstunden/ 240 Minuten

Morgenrunde
Objekte und Karte
Pause
Marketingkampagne
Präsentation
Abschlussrunde

Mittwoch (Gegenwart)

6 Schulstunden/ 240 Minuten

Morgenrunde
Shahnameh (Bild, Geschichte und Gespräch)
3 Wege
Pause
Shahnameh Variante 2
Abschlussrunde

Donnerstag (Gegenwart)

6 Schulstunden/ 240 Minuten







Morgenrunde
Shahnameh Variante 1
Pause
Shahnameh Variante 1 Fortsetzung
Präsentation
Abschlussrunde

Freitag (Zukunft)

6 Schulstunden/ 240 Minuten

Begrüßung
Aleppo-Zimmer
Zukunftswerkstatt
Pause
Zukunftswerkstatt (Fortsetzung)
Vereinbarung
Abschluss der Woche

Übersicht der Druckvorlagen (auch als separate PDFs)

 1 Landkarte und Objektkarten	Seite 40-66
 2 Bingo	Seite 67
 3 Einen Schritt weiter: Personenkarten	Seite 68-70
 4 Spiel des Lebens	Seite 71
 5 Zal und Simurgh Miniatur Geschichte von Zal und Simurgh Firdausi und das Schahname	Seite 72-77
 6 Aleppo-Zimmer Bilder Inschriften Zusatzinformationen	Seite 78-82

Materialliste (was die Pädagog:innen mitbringen müssen)

Allgemein

- Bleistifte, Anspitzer, Radiergummis
- DinA4-Papier zum Falten und Zeichnen
- Zeichenblock, z.B. DIN A4 oder quadratisch, 20 x 20 cm

Vergangenheit

- Werbespot: Plakat, Stifte, Videokamera/Handy, Schnittprogramm (z.B. Shotcut), Beamer
- Landkarte: Kreppband, Kreide, Schnur
- Bingo: Bingoblätter, Stifte
- Geschichte meines Namens: nichts
- Einen Schritt weiter: Karten mit Personenbeschreibung
- Spiel des Lebens: Einzelne Karten mit den Zahlen von 1 – 30 darauf, wobei die Karten 7, 14, 21 und 28 Sterne haben, Würfel und Flipchart oder Tafel

Gegenwart

- Schahnameh und 3 Wege: Miniatur zu Sam und Zal aus dem Schahnameh
- Miniaturisieren: Collagematerial (Zeitschriften), Farbdrucker/Fotodrucker, Kamera/Handy, Papier

Zukunft

- Inschriften des Aleppo-Zimmers: Bild des Aleppo-Zimmers, Spruchkarten
- Unser Aleppo-Zimmer: Bild des Aleppo-Zimmers, Moderationskarten
- Zukunftswerkstatt: Tafel/Flip-Chart, Foto und Informationen zum Aleppo-Zimmer

Teil I: Vergangenheit





Übung: Objektkarten

Objekte aus dem Museum für Islamische Kunst

ca. 60 Min.

Materialien:

Landkarte, Objektkarten

Ziele:

Auseinandersetzung mit Objekten, kulturellen Austausch erlebbar machen, Migration von Techniken und Personen in der Geschichte nachvollziehen

Gruppengröße:

Mind. 10 Personen

Durchführung:

Die TN teilen sich in Gruppen entsprechend der Anzahl der Objektkarten, wobei eine Gruppe aus 3-6 Personen bestehen sollte. Pro Gruppe ziehen sie eine der Objektkarten und setzen sich mit den folgenden Fragen auseinander:

Fragen:

Was ist euer Objekt?

Wer könnte dieses Objekt entwickelt haben?

Welchen Stellenwert hatte diese Objekt zu seiner Zeit?

Was glaubt ihr wo dieses Objekt/Thema auf der Landkarte positioniert werden sollte?

Die TN können nun ihre Objektkarte auf der Karte anbringen und Ihre Entscheidung begründen. An diesem Punkt sollte nicht eingegriffen oder kommentiert werden. Wenn alle Gruppen ihre Objektkarten angebracht und vorgestellt haben, können nun die anderen Gruppen überlegen ob sie mit der Anordnung zufrieden sind. Sie haben nun die Möglichkeit die Objektkarten neu zu positionieren und diese Entscheidung auch begründen.

Die TN erhalten nun Infokarten mit zusätzlichen Informationen zu Ihren Objekten. In der Kleingruppe können sie sich nun darüber austauschen.

Aufgabenstellung für den Austausch:

Lest die Infokarten zu den Personen und Objekten und unterhaltet euch in eurer Gruppe darüber.

Welche Informationen zu den Objekten sind neu oder haben euch überrascht?

Positioniert die Objekte auf der Karte und begründet eure Entscheidung anhand der neu erlangten Informationen. An dieser Stelle besteht die Möglichkeit für die TN zusätzliche Informationen einzuholen. Eigene Rechercheergebnisse können ergänzt werden.

Abschluss:

In einer Abschlussrunde können sich die TN nochmal darüber austauschen was für sie neu war oder sie überrascht hat.

Hinweis:

Diese Übung kann die Bedeutung des kulturellen Austausches vermitteln. Hierbei sollte beachtet werden, dass die in der Übung gezeigte Verortung von Objekten, Personen und Techniken keine abgeschlossenen Entwicklungen sind. Sie entwickeln sich durch den ständigen Austausch und haben nicht einen bestimmten Start oder Endpunkt. Die Migration dieser Objekte, Personen und Techniken kann tiefergehend recherchiert werden und an der Karte ergänzt werden.

Übung: Werbespot

Ergänzungsübung zu Objektkarten

ca. 60 Min.

Materialien:

Plakat, Stifte, Videokamera/Handy, Schnittprogramm (z.B. Shotcut), Beamer

Ziel:

Vertiefende Auseinandersetzung mit den Objekten

Gruppengröße:

Mind. 10 Personen

Ablauf:

Die TN bleiben in Ihren Kleingruppen und sollen eine Werbekampagne entwickeln in der sie eine der Objekte, Personen oder Techniken vorstellen. Die Werbekampagne kann mit verschiedenen Methoden gestaltet werden. Dies kann zum Beispiel ein Werbespot, ein Plakat oder Verkaufsveranstaltung sein.

Die TN können sich auf ein Format festlegen und beginnen nun die Details herauszuarbeiten. Die Ergebnisse der vorangegangenen Auswertungen können in die Werbekampagne mit einfließen. Den TN sollte ausreichend Zeit gegeben werden um Ihre Kampagnen zu realisieren.

Die TN können nun nacheinander Ihre Kampagnen präsentieren.

Auswertung:

Die Teilnehmenden können nun Ihr Feedback zu den Präsentationen geben.

Mögliche Fragen für das Feedback:

Was fanden sie besonders gut, lustig oder kreativ umgesetzt?

Welche Kampagne konnte den Inhalt gut vermitteln?



Übung: Eigene Landkarte

ca. 60 Min.

Materialien:

Kreppband, Kreide, Schnur, eine freie Wand und eventuell Boden

Ziel:

Auseinandersetzung mit eigenen Räumen und dem Umfeld

Gruppengröße:

variabel

Durchführung:

Die TN sollen mithilfe der Materialien ihre Orte definieren. Es empfiehlt sich mit einem Grundriss anzufangen und dann die wichtigen Elemente einzubauen. Es sollten Orte sein an denen sich die TN wohlfühlen, wo sie sich gerne aufhalten, sowohl drinnen als auch draussen.

Mögliche Fragen:

An welchem Ort oder Orten fühlt ihr euch wohl?

Was macht diesen Ort besonders?

Was tut ihr an diesem Ort oder Orten?

Wer hat noch Zugang zu diesem Ort?

Abschlussrunde:

Sind die „Räume“ von allen TN nun fertig, beginnt die Ausstellung. Die TN haben nun die Möglichkeit gemeinsam einen Rundlauf durch die „Orte“ zu machen und sie sich gegenseitig vorzustellen.

Übung: Gemeinsame Landkarte

Ergänzungsübung zur eigenen Landkarte

ca. 60 Min.

Materialien:

Kreppband, Kreide, Schnur
eine freie Wand und eventuell Boden

Ziel:

gemeinsame Entscheidungen treffen, Kompromisse eingehen

Gruppengröße:

Mind. 5 Personen

Durchführung:

Ähnlich wie bei der Übung eigene Landkarte, sollen die TN mit den vorhandenen Materialien arbeiten. Gemeinsam sollen sie einen Ort gestalten an dem alle TN sich wohlfühlen würden. Die TN können sich vorher absprechen und einen gemeinsamen Plan verfolgen, sie können aber auch einfach beginnen und schauen wohin der Weg sie führt. Am Ende sollte ein gemeinsamer Ort entstanden sein.

Abschlussrunde:

In der Abschlussrunde kann das fertige Projekt vorgestellt werden. Die TN können über ihre Zusammenarbeit berichten.

Wie lief die Zusammenarbeit?

Konntet ihr euch einbringen?

Was viel euch leicht?

Wo waren Herausforderungen?

Sind alle zufrieden mit dem Produkt?

Übung: Bingo



ca. 15 Min.

Materialien:

Bingo-Bogen, Stift

Ziel:

Kennenlernen

Gruppengröße:

mind. 10 Personen

Durchführung:

Die TN suchen Personen im Raum, auf welche die Eigenschaften zutreffen.

Haben sie eine Person gefunden, kann dieser die Aussage unterschreiben.

Ziel ist es, eine 5-er Reihe voll zu haben, wobei keine Unterschrift doppelt vorkommen sollte.



Übung: Geschichte meines Namens

ca. 20 Min.

Materialien:

keine

Ziel:

Kennenlernen, Bewusstsein für gesellschaftliche Vielfalt stärken

Gruppengröße:

12-30 Personen

Durchführung:

Der Reihe nach stellen sich die TN vor, wobei sie eine Geschichte zu ihrem Namen erzählen.

Was bedeutet ihr Name?

Wer hat den Ausgesucht?

Sind sie zufrieden mit den Namen?

Wie wird der Name korrekt ausgesprochen?

Hinweis:

Sollte es TN geben, welche die Bedeutung ihres Namens nicht kennen, sollte ihnen die Möglichkeit gegeben werden, nach der Bedeutung zu suchen.

Auswertung:

Diese Übung bedarf keiner Auswertung. Es kann darauf hingewiesen werden das Namen auch einen gewissen Zeitgeist widerspiegeln können.



Übung: Einen Schritt weiter

ca. 40 Min.

Materialien:

Karten mit Personen-Eigenschaften (Druckvorlage 3 / alternativ: eigene), freier Raum

Ziel:

Perspektivenwechsel, Auseinandersetzung mit Chancengleichheit

Gruppengröße:

12-40 Personen

Anleitung:

Die TN ziehen Karten, auf welchen Personen mit bestimmten Merkmalen oder Eigenschaften beschrieben werden. Diese Karten behalten sie für sich und teilen den Inhalt auch keiner anderen Person mit. Nachdem alle ihre Karten haben, stellen sich die TN in eine Reihe nebeneinander. Die Moderation stellt Fragen und die TN beantwortet diese als die gezogene Person. Bei positiver Antwort können die TN einen Schritt nach vorne machen.

Mögliche Personen oder Eigenschaften:

Es können die Personenkarten aus der Druckvorlage 3 verwendet oder eigene gestaltet werden.

Mögliche Aussagen:

Ich kann mir ohne Probleme größere Anschaffungen wie einen Fernseher leisten.

Ich kann jederzeit meine Familie um Hilfe bitten.

Ich kann mich auf meine Freunde verlassen.

Ich habe viele Freunde.

Ich kann öfter in ein Café oder ins Restaurant gehen.

Ich kann ohne Probleme einen Vertrag (z.B. Internet) abschließen.

Ich kann ohne sorgen nachts auf der Straße laufen.

Ich kann mich immer auf die Hilfe der Polizei verlassen.

Ich kann eine Wohnung mieten.

Andere Menschen reagieren meistens positiv auf mich.

Ich kann eine Beziehung haben mit wem ich will, ohne dafür ausgegrenzt zu werden.

Meine Eltern können mir bei meinen Aufgaben helfen.

Hinweise zur Durchführung:

Um sich in die gezogene Person zu versetzen, kann es helfen, sich für ein, zwei Minuten in Ruhe vorzustellen, wie ihr Zimmer oder ihr Rückzugsort aussieht, wie ihr Schul-, Arbeits- oder Lebensalltag aussieht, welche Musik sie hört und was sie gerne unternimmt.

Bei großen Gruppen wird ausreichend Platz benötigt, um die Unterschiede auch räumlich deutlich zu machen.

Auswertung:

In der Auswertungsrunde kann auf mehreren Ebenen gearbeitet werden. Einerseits ist die Frage nach Chancengleichheit und Privilegien naheliegend. Auf einer anderen Ebene können aber auch die Vorurteile, mit welchen die TN die Aussagen im Spielverlauf beantwortet haben, hinterfragt werden. In der Auswertung können solche Vorurteile besprochen und reflektiert werden, z.B.: Kann das muslimische Mädchen keine Beziehung haben? Warum nehme ich das an? Kenne ich muslimische Familien aus meinem eigenen Umfeld oder ist das ein Vorurteil, das nicht auf meiner persönlichen Erfahrung beruht? Warum kriegt die Drogensüchtige keine Wohnung? Welche Vorurteile bringen mich zu diesem Gedanken? Kann ich diese Annahmen und Vorurteile hinterfragen?

Mögliche Fragen:

Wie hast du dich gefühlt?

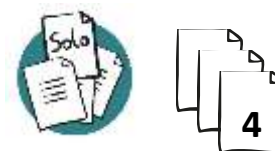
Was fandest du gut/schlecht an deiner Rolle?

Hattest du vorher schon mal darüber nachgedacht?

Hast du mitbekommen, was vor dir bzw. hinter dir passiert ist?

Variation:

Die TN sollen sich in einer Reihe aufstellen und versuchen sich an den Händen zu halten.



Übung: Spiel des Lebens

ca. 60 Min.

Materialien:

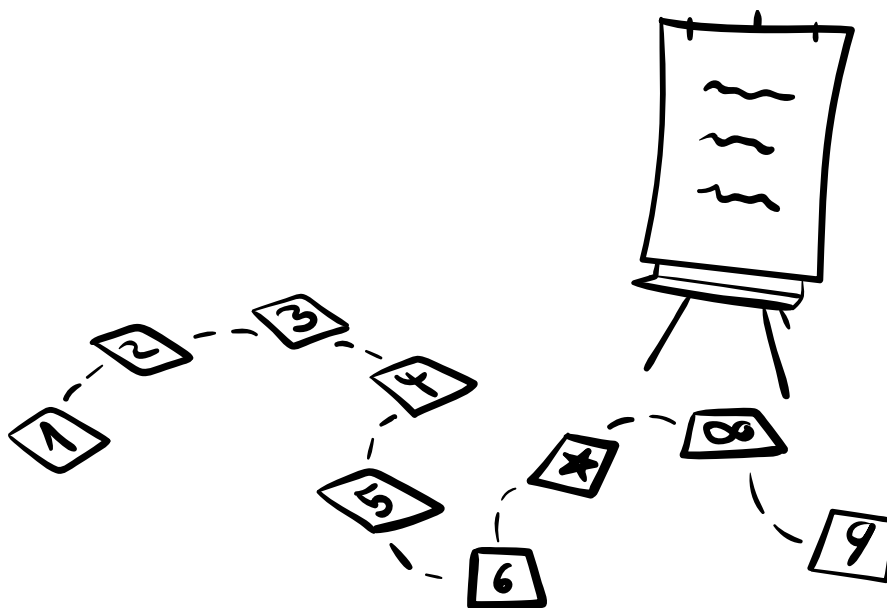
Druckvorlage 4 (einzelne Karten mit den Zahlen von 1 – 30 darauf, wobei die Karten 7, 14, 21 und 28 Sterne haben), Würfel und Flipchart oder Tafel

Ziel:

Auseinandersetzung mit Chancen-(un)gleichheit, Privilegien, Startbedingungen

Gruppengröße:

10-30 Personen



Durchführung:

Mit den Karten wird auf dem Boden ein Spielbrett aufgebaut.

Die TN werden in drei bis sechs Teams à 3-5 Personen eingeteilt. Jede Gruppe entscheidet sich für eine Person welche die Spielfigur darstellt. Nun wird gewürfelt. Das Team mit der höchsten Augenzahl kann beginnen, die Gruppe mit der niedrigsten Zahl ist als letzte Gruppe dran.

Die Gruppe, die beginnt, darf nun würfeln. So geht es der Reihe nach, bis die erste Gruppe auf oder über den ersten Stern (7) kommt. Diese Gruppe kann dann eine Regel aufstellen, welche für alle Teilnehmenden während des gesamten Spiels gilt. Die Moderation (pädagogische Fachkraft) sollte diese Regel nicht kommentieren oder beeinflussen. Die Regel wird an das Flipchart oder die Tafel geschrieben. So wird das Spiel gespielt bis die TN aufhören wollen oder eine Gruppe im Ziel angekommen ist. An jedem weiteren Stern kann eine neue Regel aufgestellt werden.

Auswertung:

In der Auswertung sollten die TN gefragt werden, wie sie sich fühlen. Es ging in der Übung darum, Chancenungleichheit erlebbar zu machen. Dies soll in der Auswertung gemeinsam reflektiert und besprochen werden. Was sind Privilegien und Benachteiligungen? Was bedeutet Chancenungleichheit?

Mögliche Fragen für die Auswertung:

War das Spiel fair?

Wie bist du mit der Ungerechtigkeit umgegangen?

Hatten alle die gleichen Chancen zu Beginn des Spiels?

Welche Ideen gab es in der Gruppe?

Wie habt ihr die umgesetzt?

Wie sieht es in der Realität aus?

Was hättest du gebraucht, um dich zu wehren?

Ist das Spiel gerecht?

Hinweise:

Es geht in dieser Simulation zunächst darum, die verschiedenen Startpositionen im Leben zu erfahren. Als erste Regel wird meist eine unfaire Regel gewählt, welche alle anderen Gruppen benachteiligt. Die Zurückhaltung der Moderation in dieser Simulation ist notwendig, um die Situation „eskalieren“ zu lassen. Wird die Moderation angesprochen oder nach Hilfe gefragt, sollte sie diese nicht beantworten. Die Moderation sollte dennoch die Situation genau beobachten. Wann werden Entscheidungen getroffen? Wie verhalten sich die Gruppen? Welche Ideen haben sie, um die Situation aufzulösen?

Teil II: Gegenwart





Übung: Schahname und 3 Wege

ca. 60 Min.

Materialien:

Miniatur und Geschichte von Zal und Simurgh aus dem Schahname

Ziel:

Anhand der Miniatur aus dem Schahname und der dazugehörigen Geschichte von Zal und Simurgh sollen Vorurteile und Diskriminierung thematisiert werden. Den Teilnehmenden soll die Möglichkeit gegeben werden, ihre eigene Lebens- und Erfahrungswelt mit einfließen zu lassen.

Gruppengröße:

9-30 Personen

Durchführung:

Die Miniatur wird ausgeteilt und die TN können die Geschichte dazu lesen. Ein kurzer Austausch über den Inhalt der Geschichte ist hilfreich für die nächsten Schritte. Die TN können die Fragen gemeinsam im Plenum beantworten. Es besteht auch die Möglichkeit, dass die TN sich die Fragen zuerst alleine ansehen, sich dann in einer Kleingruppe dazu austauschen und die Ergebnisse im Plenum zusammentragen. Ziel ist es, den TN Gesprächsanreize zu bieten, sich über Ausgrenzung und Vorurteile auszutauschen.

Zusammenfassung:

Zal wurde aufgrund seiner weißen Haare von seinem Vater verstoßen. Als Baby im Gebirge ausgesetzt, zog ihn dort der furchteinflößende Zaubervogel Simurgh groß. Als der reumütige Vater ihn schließlich zurückholte, übergab Simurgh Zal zum Abschied zwei ihrer Federn, die er in ins Feuer werfen solle, um sie in Not herbeizurufen. Auf seinen Reisen verliebte sich Zal in Rudabe und sie sich ihn. Viele rieten ihnen wegen Familien-Streitigkeiten und Zals weißem Haar von der Heirat ab, doch die beiden überzeugten schließlich alle davon. Als Rudabe bei der Geburt ihres ersten Kindes in Ohnmacht fiel, rief Zal Simurgh herbei. Diese erschien und beschrieb, wie die Frau betäubt und ihr Bauch aufgeschnitten und zugenäht werden solle, um das große Kind herauszuholen. So wurde es getan und wie durch Wunder kam Rustam zur Welt und Rudabe bleibt am Leben.

Mögliche Fragen und Gesprächsanreize:

Zals weißes Haar und weiße Haut werden von fast allen Personen in der Geschichte als Mangel gesehen.

- Warum ist das so?
- Würden die Personen ihre Meinung ändern, wenn sie selber weißes Haar und weiße Haut hätten? Begründe deine Antwort.
- Warum stört Rudabe das weiße Haar und der Streit ihrer Väter nicht? Was ist Rudabe wichtig?

Ausgrenzung, Diskriminierung, Vorurteile heute:

- Welche Gründe kann es heute dafür geben, dass Menschen aus einer Gesellschaft ausgeschlossen werden?
- Warum vorverurteilen wir Menschen?
- Welche Nachteile haben Menschen, die von Diskriminierung und Vorurteilen getroffen werden?
- Was können wir tun, um diese Menschen in konkreten Situationen zu unterstützen?
- Was können wir tun, um langfristige Veränderungen zu bewirken?

Weiterführende Fragen:

Welche Vorteile hatte Zal trotz seiner schwierigen Situation?

Überlege dir wie die Geschichte verlaufen könnte wenn Zal und Rudabes Rollen vertauscht wären?

Sollen marginalisierte Personen mehr leisten als andere? Können marginalisierte Personen mehr leisten als andere?

Warum gibt es marginalisierte Personen?

Kann es eine Gesellschaft ohne Vorurteile geben?

Aufgabe:

Nach dem Austausch schreibt nun jede TN für sich eine Situation auf in der sie:

- eine Ausgrenzung beobachtet hat, aber nicht eingeschritten ist.
- eine Ausgrenzung mitbekommen hat und eingeschritten ist.
- selbst ausgegrenzt hat.

Die TN können sich nun in KG zusammensetzen und über das Aufgeschriebene austauschen.

Mögliche Fragen wären:

Was hat euch dazu bewegt so zu handeln?

Was hat euch gefehlt um in dieser Situation einzugreifen oder anders zu handeln?

Die KG soll sich nun mindestens einen Fall aussuchen und dessen Beginn und Höhepunkt als Standbild darstellen. Nicht die Auflösung der beschriebenen Situation, sondern eine Szene für den Beginn der Situation und eine wo sie ihren Höhepunkt hat.

Die Standbilder können nun im Plenum vorgestellt werden. Die Zuschauenden können nun ihre Einschätzung der Situation dem Plenum mitteilen.

Mögliche Fragen:

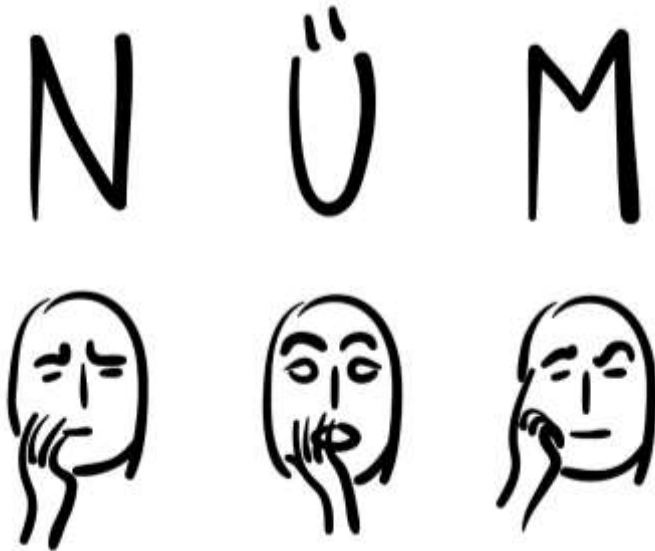
Was ist zu sehen?

Wie wirkt diese Szene auf dich? Wer spielt welche Rolle?

Welches Ende kann diese Szene nehmen?

Auswertung:

Als Auswertung kann die NÜM-Runde folgen („nachdenklich“ – „überrascht“ – „merkwürdig“).



Die TN schreiben sich auf, was sie an dieser Übung nachdenklich gestimmt, überrascht hat und was sie merkwürdig fanden. (Merkwürdig im doppelten Sinne: merkwürdig und des Merkens würdig.) Im Plenum können sie sich darüber austauschen.



Übung: Szenenspiel

Ergänzungsübung zu Schahname und 3 Wege

ca. 60 Min.

Materialien:

Miniatur zu Sam und Zal aus dem Schahname

Ziel:

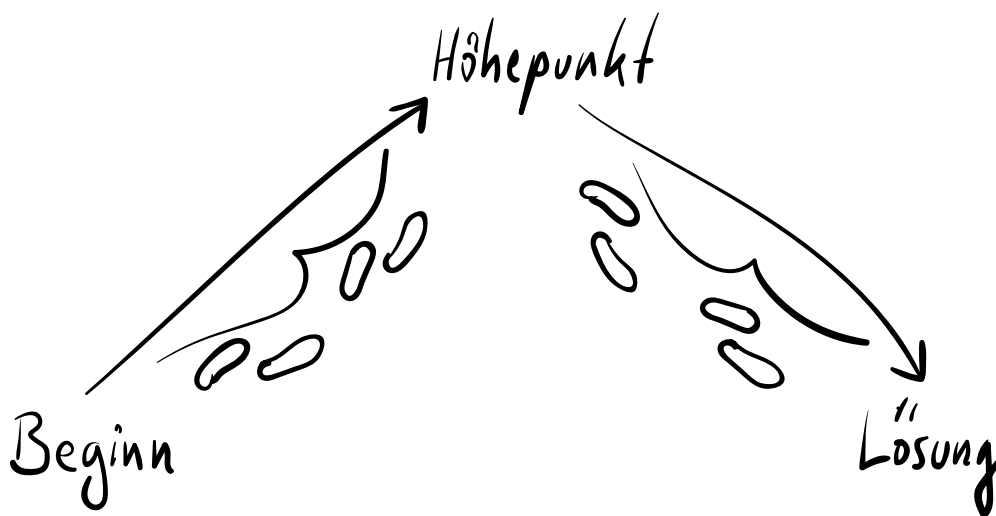
Vertiefung der Übung Szenenspiel.

Gruppengröße:

9-30 Personen

Durchführung:

Die TN stellen Ihre Szenen nochmal dar und ergänzen sie um ein weiteres Standbild, welches das Ende der Szene darstellen soll.



Die einzelnen Standbilder müssen nun nur noch in Bewegung gesetzt werden und die TN können Dialoge einbauen. Diese Szenen können nun dem Plenum präsentiert werden.

In dieser Variante kann jede Person aus dem „Publikum“ einschreiten. Wurden die Szenen gezeigt kann nun dem Publikum die Möglichkeit gegeben werden einzugreifen. Hat eine Person aus dem Publikum eine Idee wie sie in dieser Situation reagieren würde, kann sie nun für eine der spielenden Personen einspringen, indem sie an der Stelle wo sie einschreiten möchte das Stück durch ein vorher vereinbartes Zeichen anhält und die Person auswechselt. Das Stück geht ab dem Wechsel weiter. Es ist darauf zu achten, dass die Person des Aggressors nicht ausgewechselt wird und der neue Input möglichst realistisch sein sollte. Die veränderte Szene kann vom Publikum und den Darsteller:innen ausgewertet werden.

Mögliche Fragen:

Was hat sich verändert?

War diese Veränderung hilfreich?

An die darstellenden Personen:

Was hat sich an deinem Verhalten geändert?

Fandest du die Veränderung hilfreich?

Das Austauschen kann beliebig oft gemacht werden. Es empfiehlt sich, wenigstens drei Varianten durchzuprobieren und die Ergebnisse miteinander zu vergleichen.

Auswertung:

In einer Abschlussrunde können die TN sich über die verschiedenen Ansätze nochmal austauschen.

Hinweis für die Durchführung:

Dieser Übung sollte ausreichend Zeit gegeben werden damit die TN ihre Präsentationen vorbereiten und sowohl innerhalb der Kleingruppe als auch im Plenum ausführlich besprechen können.



Szenenspiel 2: Eine starke Frau

Ergänzungsübung zu Schahname und 3 Wege

ca. 60 Min.

Materialien:

Geschichte von Zal und Simurgh

Ziel:

Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen

Gruppengröße:

9-30 Personen

Aufgabenstellung:

In dieser Version soll die Geschichte von Rudabe gespielt werden. Sie ist verliebt in Zal und möchte ihn, entgegen des Willens ihres Vaters, heiraten. Wenn die Geschichte noch nicht gelesen wurde, sollten die TN nun die Geschichte von Zal und Simurgh lesen.

Die TN teilen sich in Kleingruppen und stellen die folgende Szene als gespieltes Stück dar.

Szene:

Rudabe erzählt ihrer Familie von ihrem Plan, Zal zu heiraten. Die Familie reagiert erbost und versucht Rudabe von Ihrem Plan abzuhalten. Rudabe ist aber nicht davon abzubringen und möchte den Segen ihrer Familie haben.

Hinweise zur Durchführung:

In den Kleingruppen sollen die TN versuchen, die verschiedenen Rollen zu besetzen, die es in Rudabes Familie geben kann. Dabei ist es empfehlenswert, die Mädchenrollen von Jungen und umgekehrt spielen zu lassen. So wird für die TN praktisch erfahrbar, wie sich die Situation aus einer anderen Geschlechterperspektive anfühlt. Es besteht auch die Möglichkeit, ihr eine oder je nach Gruppengröße zwei Personen zur Seite zu stellen, die sie in ihrem Vorhaben bestärken und sie unterstützen.

Die TN können festlegen, wer in der Familie das letzte Wort haben soll. Dies kann die Mutter, der Vater, aber auch die Tante oder der Bruder sein.

Mögliche Hilfestellungen:

Wie reagieren verschiedene Personen in Rudabes Familie auf Ihren Wunsch?

Welche Argumente könnten Rudabes Familie überzeugen?

Was kann Zal tun, um den Zuspruch von Rudabes Familie zu erhalten?

Nachdem die TN ihre Szenen geprobt haben, werden sie der ganzen Gruppe vorgeführt.

Variation:

Die Geschichte von Rudabe wird in die jetzige Zeit gesetzt. Die Geschichte und der grobe Ablauf bleiben gleich.

Fragestellung:

Welche Argumente hätten beide Parteien?

Welche Möglichkeiten hat Rudabe?

Könnte sie ihr Vorhaben heute leichter realisieren oder wäre es heute schwieriger?

Abschluss:

Nachdem alle Gruppen ihre Szenen gespielt haben, kann im Plenum darüber geredet werden.

Auswertungsfragen:

Welche Probleme hatte Rudabe mit ihrer Familie?

Hätte ein Junge dieselben Probleme gehabt?

Wie ist es heutzutage?

Weiterführung der Auseinandersetzung mit Geschlechterrollen:

Um die Auseinandersetzung mit Gender-Aspekten in Bezug auf die Geschichte zu vertiefen, können folgende Fragen diskutiert werden:

Simurgh ist ein mächtiger weiblicher Vogel. Sie kennt sich gut mit Heilkräutern aus und flößt Furcht ein.

- An welche Figur aus der europäischen Märchenwelt erinnert dich das?

Simurgh beschreibt einen magischen Schnitt und lässt einen Zauberer kommen, um das große Baby Rustam aus Rudabes Bauch zu holen.

- Wie könntest du diesen Prozess aus heutiger Sicht mit medizinischen Wörtern beschreiben?
- Warum ist die Geburt von Rustam für die damalige Welt wie ein Wunder?

Rudabe lässt ihr langes schwarzes Haar herunter, um Zal daran empor steigen zu lassen.

- An welches europäische Märchen erinnert dich das?

Die weiterführenden Fragen können eine kulturübergreifende Diskussion über Frauenbilder (destruktiv/gefährlich – konstruktiv – mächtig – verführend/verführt) anregen.

Hinweis für die Übungsleitung:

Ziel der Übung ist es, über Geschlechterrollen ins Gespräch zu kommen. Das kann zu kontroversen Meinungsäußerungen führen. Diese sollten im Idealfall innerhalb der Gruppe geklärt werden. Bei der Moderation sollte darauf geachtet werden, dass das Gespräch nicht von einer Meinung dominiert wird.



Übung: Miniaturisieren

Ergänzungsübung zu Schahname und 3 Wege
oder: Eigenständige Übung z.B. für Kunstunterricht

ca. 60 Min.

Materialien:

Collagematerial (Zeitschriften), Farbdrucker/Fotodrucker, Kamera/Handy, Papier

Ziel:

Ästhetische Auseinandersetzung mit der Kunstform Miniatur

Gruppengröße:

5-30 Personen

Durchführung:

Die Standbilder und die damit erzählten Episodenausschnitte sollen wie Miniaturen inszeniert werden. Die TN können dazu eine Szenerie gestalten, die der Ästhetik einer Miniatur ähneln soll. Hintergründe und Rahmen können gestaltet werden. Eigene Zeichnungen und Elemente aus dem Alltag können als Kulisse benutzt werden.

Um den zweidimensionalen Effekt einer Miniatur zu erreichen, können die TN Ihr Standbild auf den Boden legen und von oben fotografieren.

Eine weitere Möglichkeit wäre, die Szenerie und die einzelnen Personen zu fotografieren und dann als Collage zusammensetzen.

Auch das Zeichnen einer Miniatur ist natürlich möglich, wobei dies eventuell eine technische Einführung benötigt.

Abschluss:

Die entstandenen Werke können in einer Art Ausstellung präsentiert werden.

Teil III: Zukunft





Übung: Inschriften des Aleppo-Zimmers

ca. 25 Min.

Material:

Bilder vom Aleppo-Zimmer, Detailaufnahme mit Inschriften,
Spruchkarten

Ziel:

Akzeptanz von Vielfalt
Gemeinsamkeiten der drei abrahamitischen Religionen

Gruppengröße:

14-30 Personen

Durchführung:

Die TN werden in 7 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe erhält einen der Sprüche und unterhält sich in der Gruppe über den Inhalt des Spruches. Nach einem kurzen Austausch stellen die Gruppen nacheinander ihre Sprüche vor und können gemeinsam die Kernaussagen sammeln.

Auswertung:

In einer Auswertungsrunde kann darüber geredet werden welche Bedeutung diese Sprüche aktuell noch haben.

Mögliche Fragen:

Gab es etwas was euch überrascht hat?
Wären diese Sprüche so noch gültig?
Müsste etwas geändert oder ergänzt werden?

Ergänzende Hinweise für die Auswertung:

Da Frauen nicht benannt werden in den Sprüchen ist es wichtig, diesen Aspekt nochmal aufzunehmen, falls es von den TN nicht bemerkt wird.

Ein weiterer Aspekt wäre zu besprechen, an welche Gruppe von Menschen sich diese Inschriften richten.

Schließen sie auch Menschen ein, die kein Vermögen haben?



Übung: Unser Aleppo-Zimmer

Aufbauübung zu Inschriften des Aleppo-Zimmers

ca. 45 Min.

Material:

Bilder vom Aleppo-Zimmer, Detailaufnahme mit Inschriften, Spruchkarten, Moderationskarten

Ziel:

Eigene Werte definieren
Inklusion und Akzeptanz von Vielfalt stärken

Gruppengröße:

10-30 Personen

Durchführung:

Die TN teilen sich in mindestens 5 Kleingruppen. In diesen Gruppen können sie nun eigene Sinnsprüche erfinden und auf die Moderationskarten schreiben.

Nachdem sie alle Sprüche gesammelt haben können diese an die Bereiche der Klappkarte gelegt werden. Haben alle Gruppen ihre Karten fertig werden sie nun im Plenum vorgestellt. Unabhängig von der Klappkarte oder zusätzlich dazu kann auch der Klassenraum mit Sinnsprüchen ausgestattet werden.

Anregungen für die Formulierung eigener Sinnsprüche:

Für wen soll euer Raum sein?

Wer soll sich willkommen fühlen?

Wen wollt ihr einbeziehen?

Welche Ausgrenzungsmechanismen wollt ihr überwinden?

Welche Werte sind euch wichtig?

Auswertung:

In der Auswertungsrunde kann auf die Entscheidungsfindung innerhalb der Kleingruppe eingegangen werden. Sollte es innerhalb der KG zu Diskussionen oder Störungen gekommen sein, dann sollten diese zuerst besprochen werden.

Mögliche Fragen für die Auswertung:

Wie lief die Entscheidungsfindung in der KG?

Gab es Diskussionen oder Uneinigkeit?

Wenn ja, wie habt Ihr diese gelöst?

Seid ihr zufrieden mit euren Ergebnissen?

Ist es euch gelungen, die Gruppen einzubeziehen, die ihr ansprechen wolltet?

Welche Strategien habt ihr genutzt?

Werden trotzdem (absichtlich oder unabsichtlich) bestimmte Menschen oder Gruppen ausgeschlossen?



Übung: Zukunftswerkstatt

ca. 180 Min.

Material:

Tafel oder Flip-Chart, Bilder und Informationen zum Aleppo-Zimmer

Ziel:

Entwicklung inklusiver Zukunftsvisionen: Wie sieht die ideale Gesellschaft für die Teilnehmenden aus? Ideen und Handlungsstrategien können diskutiert, visualisiert und auch geplant werden anhand von konkreten Beispielen.

Gruppengröße:

5-30 Personen

Durchführung:

Als Rahmen für die Zukunftswerkstatt dient das Aleppo Zimmer, welches die Vision für eine inklusive, tolerante, diverse und wertschätzende Gesellschaft verbildlichen soll.

Den TN wird der Text zum Aleppo-Zimmer ausgeteilt. Sie lesen diesen und tauschen sich in Kleingruppen à 5 Personen zu den folgenden Fragen aus:

Fragen für den Austausch in Kleingruppen:

Welche Werte werden im Aleppo-Zimmer widergespiegelt?

Wofür steht das Aleppo-Zimmer?

Kennt ihr einen solchen Raum aus unserer Zeit?

Welcher Raum in Eurer Umgebung könnte so etwas sein?

Welche Schwierigkeiten und Herausforderungen gibt es, wenn ihr einen Raum schaffen möchtet, der für alle offen sein soll? Welche Hürden müsst ihr dabei überwinden?

Wie ist es möglich, die Menschen, die sich dort wohl fühlen sollen, tatsächlich in den Raum zu bringen?

Welche Vorteile kann es für eine Gesellschaft haben, wenn es solch einen Raum gibt?

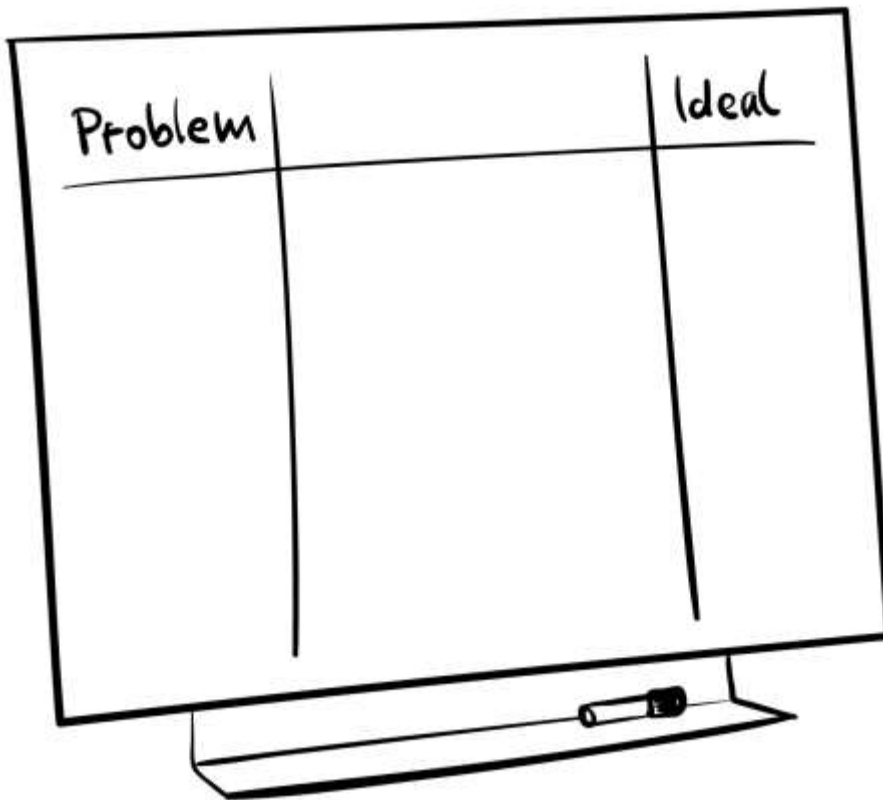
Weitere Durchführung:

Im Anschluss stellen die KG ihre Ergebnisse kurz im Plenum vor.

Ist die Auseinandersetzung mit dem Aleppo-Zimmer beendet, geht es nun an die Arbeit in der Zukunftswerkstatt. Alle TN schreiben für sich konkrete Probleme aus ihrem Alltag auf, welche sie gerne verändern würden.

Nachdem sie die Probleme für sich notiert haben, schreiben sie - wieder jede Person für sich - ihre jeweiligen Idealvorstellungen dazu. Die Ideale können und sollen utopisch sein.

Eine Tafel oder ein Flipchart wird vorbereitet: Dort stehen die Begriffe "Problem" und "Ideal" nebeneinander. Die TN können jetzt ihre Beispiele dort aufschreiben und kurz benennen.



Beispiel:

Problem:

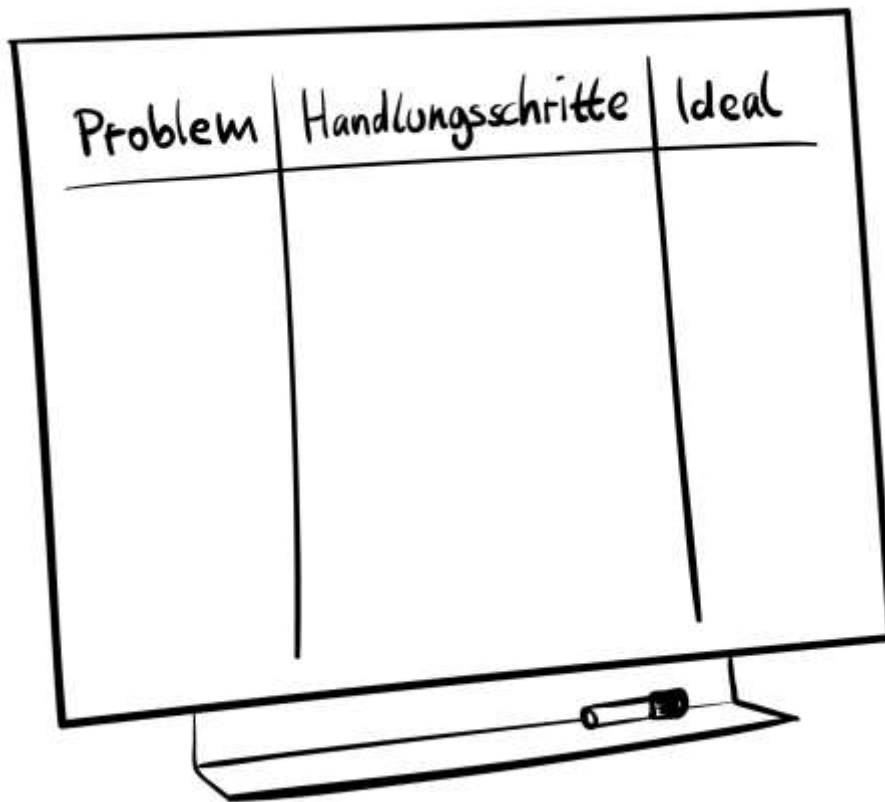
Mich stört es, das in unserer Klasse gemobbt wird.

Ideal:

Wir gehen alle respektvoll miteinander um.

Haben alle TN ihre Aussagen an der Tafel verschriftlicht, sollen sie sich (wieder jede Person für sich) überlegen, was sie tun können, um zu diesem Ideal zu gelangen. Die Handlungsschritte sollen sie in Einzelarbeit so konkret wie möglich aufschreiben: Was wird für jeden Schritt benötigt an Materialien, Zeit und Kompetenzen? Es ist hilfreich, einzelne Zwischenschritte einzubauen und einen Zeitrahmen festzulegen.

Dies macht jede Person für sich und stellt dies dann im Plenum vor. Die Handlungsschritte sollen auf der Tafel/ auf dem Flipchart zwischen "Problem" und "Ideal" notiert werden.



Beispiel:

Handlungsschritte:

Ich nehme mir vor, jegliches Mobbing direkt zu thematisieren.

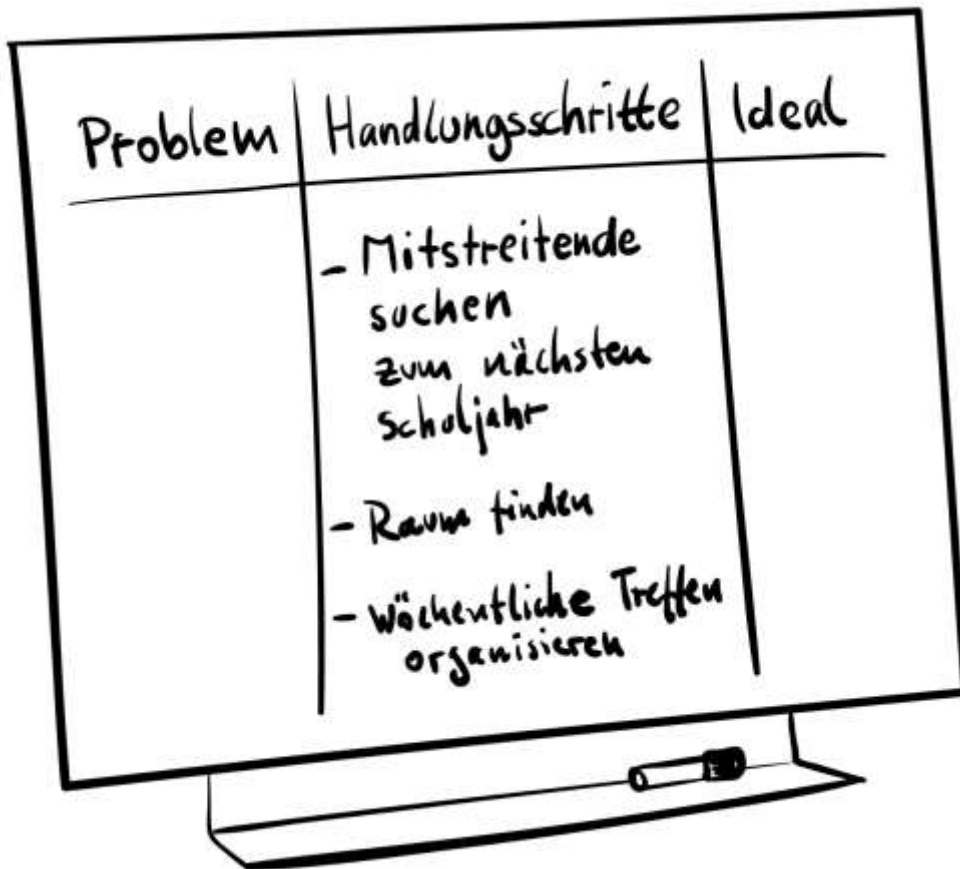
Ich suche mir Personen, die mir helfen eine Anti-Mobbing AG zu gründen.

Nächster Schritt:

Damit diese Strategien nicht als Gedankenspiel enden, kann es hilfreich sein, eine Vereinbarung zu treffen. Diese Vereinbarung sollte für die TN selbst sein und bei Nichteinhaltung auch keine Konsequenzen nach sich ziehen.

Finden sich genug TN für ein Thema, ist es hilfreich, sie in diesen Gruppen arbeiten zu lassen. Sie können nun konkret planen und ihre Ergebnisse festhalten:

- Welche konkreten Schritte wollen sie unternehmen?
- Welchen Zeitrahmen setzen sie sich?
- Wo brauchen sie Unterstützung von Lehrkräften?
- Welche Räume stehen zur Verfügung?



Die Moderation bzw. Lehrkräfte können Hilfestellungen geben und die TN in technischen Fragen unterstützen.

Hinweis:

Der Zukunftswerkstatt sollte ausreichend Zeit eingeräumt werden, damit die TN so konkret wie möglich planen zu können.



Landkarte

Teil I - Vergangenheit





Objektkarten

Teil I - Vergangenheit

Abu I-Hasan ‘Ali ibn Nafi‘



Abu I-Hasan ‘Ali ibn Nafi‘ (gest. 857, genannt: Ziryab) kam im 9. Jahrhundert aus dem Irak nach Cordoba in Spanien. In Bagdad hatte sich Ziryab in höfischen Kreisen, am Hof des Kalifen bewegt und war vermutlich dort zum Musiker ausgebildet worden.

Aufgrund von politischen Unruhen verließ Ziryab Bagdad und erreichte über Syrien, Nordafrika, den Hof des Emirs in Cordoba. Ziryab werden weitreichende Veränderungen vor allem im Bereich der spanischen Musik dieser Zeit zugeschrieben. So soll er eine Musikschule eröffnet haben und mit der Einführung einer 5. Saite für die Laute (Oud) trug er maßgeblich zur Entwicklung der modernen Gitarre bei.

Weiterhin wird ihm zugeschrieben, dass er weitere höfische Traditionen, wie Tischsitten oder die Speisenfolge mitbrachte und diese am Hof in Cordoba einführte.



Muhammad al-Idrīsī



Muhammad al-Idrīsī war Kartograph, Geograph und Botaniker. Al-Idrīsī studierte an der Universität von Cordoba und unternahm Feldforschung in weiten Teilen von Spanien und Nordafrika bis nach Anatolien.

Aufgrund der instabilen politischen Lage in Andalusien, suchte al-Idrīsī Zuflucht in Sizilien. Sein Hauptwerk verfasste er für Roger II. von Sizilien, die Tabula Rogeriana. In dieser Karte verknüpft al-Idrīsī das Wissen islamischer Kaufleute und Forscher über Afrika, den indischen Ozean und den fernen Osten mit dem Wissen der normannischen Seefahrer zu einer der akkuratesten Landkarten der Zeit.



Mariam al-Asturlabi



Mariam al-Asturlabi (Mariam die Astrolabienmacherin) war eine Astronomin aus dem 10. Jahrhundert. Sie entwickelte Astrolabien (gr. „Stern-Nehmer“) in Aleppo im heutigen Syrien. Sie wurde vom lokalen Herrscher Saif al-Dawla gefördert und arbeitete vermutlich in der Zitadelle von Aleppo. Für die Herstellung von Astrolabien benötigte Mariam al-Asturlabi ein umfangreiches Wissen aus den Bereichen der Astronomie, Geographie und Mathematik sowie künstlerisches Können und Erfahrung in der Metallverarbeitung.



Constantinus Africanus

Constantinus Africanus (gest. 1087) wurde in Kathargo im heutigen Tunesien geboren. Er unternahm zahlreiche Studienreisen und studierte Medizin und andere Wissenschaften an einer Akademie in Kairo. Nach seiner Rückkehr hatte Constantinus vermutlich Kontakt zu einer medizinischen Hochschule in Kairouan und übersetzte die Werke der dort wirkenden Mediziner ins Lateinische. Constantinus Africanus floh nach dem Fall Kairouans 1057 vor Nomadenstämmen nach Salerno in Italien. Dort wirkte er als Lehrer an der medizinischen Schule in Salerno und trat als Mönch in das Kloster Montecassino ein. Constantinus übersetzte zahlreiche medizinische Werke aus dem Arabischen und Persischen ins Lateinische. Die medizinischen Kenntnisse der Antike konnten so wiederum Eingang in die europäische Medizin finden und zur weiteren Entwicklung des Faches beitragen.



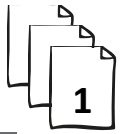
Mary Wortley Montagu



Lady Mary Wortley (1689-1762) war eine britische Aristokratin und Schriftstellerin. Sie folgte 1716 ihrem Mann, der als britischer Botschafter an den Osmanischen Hof berufen wurde, nach Konstantinopel. Während ihres zweijährigen Aufenthalts in Konstantinopel unternahm Lady Mary Wortley zahlreiche Reisen durch das Osmanische Reich. Die Briefe, die sie während dieser Zeit verfasste, wurden posthum als *turkish embassy letters* veröffentlicht. In einem dieser Briefe beschreibt Mary Wortley, wie sie Zeugin einer Pockenimpfung nach dem Verfahren der Variolation wurde.

Nach ihrer Rückkehr nach London setzte sie sich öffentlich für die Einführung der Pockenimpfung ein.

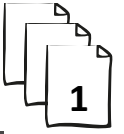
Die Methode der Variolation verbreitete sich, blieb aber nicht unumstritten. Um 1800 wurde das neue Verfahren der Vakzination für die Immunisierung gegen Pocken entwickelt und eingeführt.



-
- Was? Schüssel (Keramik), blaue und schwarze Bemalung
Chinesische Landschaft, Tiere, Menschen in europäischer Bekleidung
- Wann? 1600-1625
- Wo? Iran unter der Herrschaft der Safawiden

I. 4225

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



-
- Was? Teller (Keramik), blaue Bemalung
Pflanzen, Blüten, Tiger-Qilin (Tiger mit Fischechuppen, Ochsenzweif und
Horn)
- Wann? 1650-1700
- Wo? Türkei unter der Herrschaft der Osmanen

I. 4201

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Fragment (Porzellan), grünliche Glasur
Blüte mit Blättern
Wann? 601-1000
Wo? in China hergestellt, nach Iran exportiert

Sam 850 a

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Schale (Keramik), blaue bemalung
Außen ein Drache, innen eine Blüte
Wann? 1450-1500
Wo? Mittelasien oder Iran unter der Herrschaft der Timuriden

I. 5380

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Fragment (Bordüre), blaue Bemalung
Elefant, Einhorn mit Löwenkörper und Flügel
Wann? 13./14. Jahrhundert
Wo? Iran

I. 3903 b

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Christian Krug



Was? Flasche (Keramik), goldfarbene Bemalung
Spiralen, Glückwunschschrift
Wann? 1198-1199
Wo? Iran

I. 46/70

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



-
- Was? Schale (Keramik), goldfarbene Bemalung, Außenwand blau
geometrische und symmetrische Muster
- Wann? um 1350
- Wo? Spanien unter der Herrschaft der Nasriden

I. 4181

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Schale (Keramik), goldfarbene Bemalung
Hase, Blumenranken
Wann? 10./11. Jahrhundert
Wo? Ägypten unter der Herrschaft der Fatimiden

I. 35/64

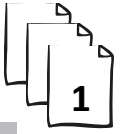
© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Fragment (Keramik), bunte Bemalung
Arzt, Patientin und Dienerin beim Aderlass
Wann? 1300-1350
Wo? Iran unter der Herrschaft der Seldschuken

I. 4350

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Apothekergefäß (Keramik), blaue und schwarze Bemalung
Blumenmuster, arabische Inschrift
Wann? 14. Jahrhundert
Wo? Syrien unter der Herrschaft der Mamluken

I. 3978

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Mörser und Stößel (Kupfer)
Achteckig, schwer, Luxusgegenstand
Wann? 12./13. Jahrhundert
Wo? Ägypten

I. 1486 a + b

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Christian Krug



Was? medizinisches/chemisches Gefäß (Glas), grün
 Achteckig, schwer, Luxusgegenstand
Wann? 701-1100
Wo? Iran

I. 4333

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Waagschale (Kupfer, Silber)
Symmetrisches Muster, Lotusmotiv
Wann? 1300-1350
Wo? Ägypten unter der Herrschaft der Mamluken

I. 3599 a

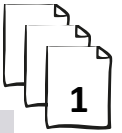
© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Beschlag (Elfenbein)
Höfische Szenen, Gelage, Falkenjagd, Musikanten
Wann? 11./12. Jahrhundert
Wo? Ägypten

I. 6375

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Christian Krug



Was? Kelch (Glas), grün, doppelwandig
Verziert mit Ovalen
Wann? 8./9. Jahrhundert
Wo? Ägypten

I. 1990.9

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Klapper (Holz)
Musikinstrument mit Bohrungen und Einritzungen
Wann? 901-1500
Wo? Ägypten

I. 3458

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Schale (Keramik), mit Lüsterbemalung
Lautenspieler, Blumen, Ranken
Wann? 986-1015
Wo? Ägypten unter der Herrschaft der Fatimiden

I. 38/64

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Schale (Keramik), mit Lüsterbemalung, außen blau
Lautenspieler, Blumen, Ranken
Wann? um 1200
Wo? Iran

I. 1506

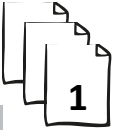
© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Astrolabium (Kupfer)
Astronomisches Messgerät für Uhrzeit, Himmelsrichtung o.ä.
Wann? 1119-1120
Wo? Irak

I. 1611

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Johannes Kramer



Was? Kompass (Kupfer)
 Reisekompass zur Bestimmung der Gebetsrichtung
Wann? 18./19. Jahrhundert
Wo? Iran

I. 1988.67

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Christian Krug



Was? Weltkarte des Idrīsī, Neuauflage
Ausrichtung Süd-Nord mit deutscher Beschriftung
Wann? 1928
Wo? Stuttgart

Das Original wurde um 1154 in Palermo hergestellt.

I. 8417

© Foto: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin - Preußischer Kulturbesitz
/ Christian Krug

Bingo

Eine Person, die mehr als einen Pass hat	Eine Person, die zwei oder mehr Sprachen zuhause spricht	Eine Person aus einer großen Familie	Eine Person, die Verwandte auf einem anderen Kontinent hat	Eine Person, die Rockmusik hört
Eine religiöse Person	Eine Person, die sich vegan ernährt	Eine Person, die ein Instrument spielt	Eine Person, die keine sozialen Medien nutzt	Eine Person, die gerne lacht
Eine Person, die ein Haustier hat	Eine Person, die nicht in Berlin geboren wurde	Eine Person, die keine Geschwister hat	Eine Person, die singen / rappen kann	Eine Person, die nicht religiös ist
Ein Morgenmuffel	Eine Person, die gerne liest	Eine Person, die Eis mag	Eine Person, die linkshändig ist	Eine Person mit braunen Augen
Eine Person, die außerhalb der Schule Sport macht	Eine Person, die viel spielt (Konsole, Apps, Brettspiele, etc.)	Eine Person, die gerne rausgeht	Eine Person, die schon in einer Moschee, Synagoge und Kirche war	Eine Person, die gerne Neues ausprobiert


Einen Schritt weiter
Personenkarten



Person muslimischen Glaubens	Person jüdischen Glaubens
Person christlichen Glaubens	Eine atheistische Person





Alkoholiker*in	Im Rollstuhl sitzend	
Illegal in Deutschland lebend	Blind	
Ärztin	Arbeits-suchend	Drogensüchtig
	Allein-erziehend mit 2 Kindern	



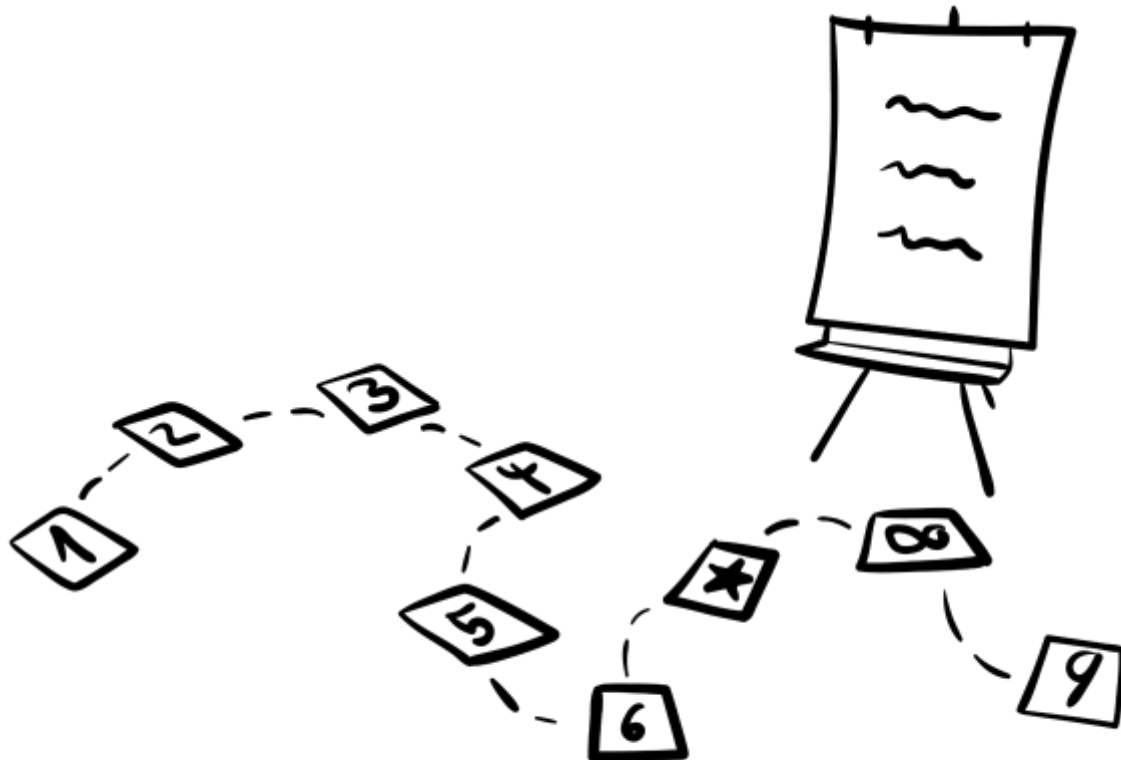
74 Jahre alt	Taubstumm	
In der Ausbildung zur Bäcker*in	Das andere Geschlecht	Homosexuell
	Obdachlos	Vegan





Spiel des Lebens

Die Rundenblätter, die für das Spiel auf dem Boden ausgelegt werden, finden Sie in der **separaten PDF-Datei** „4_Rundenblätter_Spiel_des_Lebens“.



Die Geschichte von Zal und Simurgh Miniatur

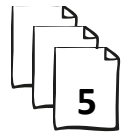


Abb. 1: Blatt 63V aus Firdausis Schahname, Iran, 1522-1535. (I.5/ 77)



Die Geschichte von Zal und Simurgh

Eine Geschichte aus dem Schahname von Firdausi

Vor vielen, vielen Jahren ereigneten sich ein paar wundersame Dinge im Gebiet Sistan, das im heutigen Afghanistan und Iran liegt. Diese Geschichte erzählt von den eigentümlichen Umständen, unter denen der Junge Zal aufwuchs und sein Sohn Rustam auf die Welt kam.



Abb. 2: Ausschnitt Weltkarte

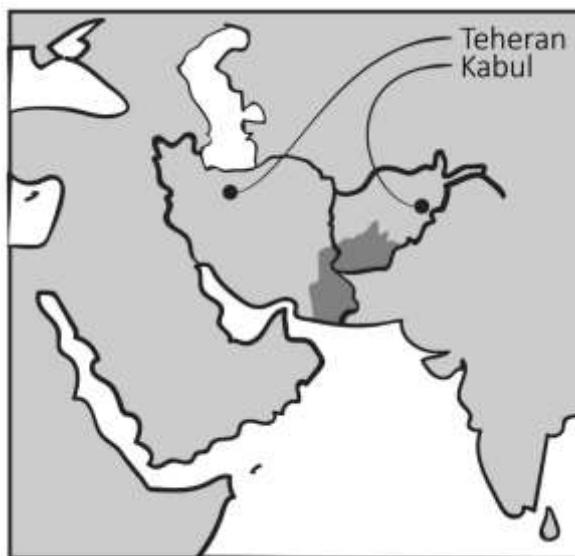


Abb. 3: Auf der Karte ist das Gebiet Sistan dunkelgrau markiert. Es liegt in Teilen des heutigen Afghanistan und Iran. Kabul ist die Hauptstadt des heutigen Afghanistan und Teheran die Hauptstadt des Iran.

Die Überraschung bei Zals Geburt

Seit langer, langer Zeit wartete Sam, der König und Herrscher über das Gebiet Sistan, verzweifelt auf einen Nachfolger. Als ihn endlich die Nachricht erreichte, dass seine Frau einen Sohn namens Zal bekommen sollte, war seine Freude unermesslich. Umso wunderlicher war es, dass am Tag der Geburt keine Freude ausbrach. Stattdessen klagten die bei der Geburt anwesenden Hebammen: „Wer wagt es, dem König zu erzählen, dass sein Sohn als alter Mann auf die Welt gekommen ist?!“ So dachten sie, denn das Baby hatte helle Haut und weißes Haar, wie sonst nur die Alten im Gebiet Sistan. Schließlich suchte eine besonders mutige Hebamme den König Sam auf und erzählte ihm vom Aussehen seines neugeborenen Sohnes. Als Sam daraufhin in die Gemächer seiner Frau eilte und seinen Sohn erblickte, erschrak er fürchterlich. Er rief Gott an und beschwerte sich: „Warum bin ich mit dem Sohn eines Dämons gestraft?“

Den Sohn eines Dämons wollte Sam nicht als sein eigenes Kind annehmen. Und so befahl er seinen Dienern, das Baby in die Berge zu bringen. In der rauen Natur überließen sie Zal seinem Schicksal.

Eine wundersame Rettung und Ziehmutter

So lag das Baby schutzlos auf dem nackten Felsen, den wilden Tieren ausgeliefert. Doch in diesem Gebirge lebten nicht nur wilde Tiere. Es war auch das Reich von Simurgh, einer furchteinflößenden Kreatur mit Flügeln und magischen Kräften: Sie war die Königin der Vögel. Und als sie auf der Suche nach Futter durch die Berge flog, erblickte sie das kleine Kind, das ungeschützt auf dem nackten

Felsen lag. Mit wenigen Flügelschlägen erreichte sie es, ergriff das Baby und brachte es in ihr Nest. Doch anstatt Zal zu fressen, zog sie ihn zusammen mit ihren Kindern groß, als wäre es ihr eigenes.

Zwei Federn zum Abschied

Inzwischen plagten Zals Vater Sam Gewissensbisse. Selbst in seinen Träumen verfolgte ihn der Gedanke an seinen Sohn. So beschloss er, nach seinem Sohn zu suchen, und machte sich auf ins Gebirge.

Hoch oben in den Bergen erblickte er Simurghs Nest und darin einen stattlichen jungen Mann mit weißem Haar und daneben die furchterregende Königin der Vögel. In Ehrfurcht verneigte sich Sam und flehte Simurgh an, seinen Sohn gehen zu lassen. Sie willigte ein und gab Zal zum Abschied zwei Federn: Sollte er jemals in Not kommen, so solle Zal eine Feder ins Feuer werfen und Simurgh werde ihm helfen.

Damit kehrten Vater und Sohn gemeinsam zum Palast zurück, wo Zal sich prächtig entwickelte: Er zeigte den Mut eines Löwens und die Arme eines Schwertkämpfers. Doch für die Übernahme der Herrschaft, fehlte es ihm noch an Erfahrung und Wissen. Und so begab er sich auf eine Reise.

Rudabe

Auf dieser Reise gelangte Zal nach Kabul. Dort herrschte der König Mehrab, dessen Vater mit Zals Vater im Kampf gewesen war. Die Schrecken der Vergangenheit waren noch nicht vergessen, doch es herrschte Frieden zwischen den beiden Reichen. So hieß Zal den König Mehrab in seinem Lager vor den Toren der Stadt willkommen. Als sie um das Lagerfeuer saßen und aßen und tranken, trug einer von Mehrabs Beratern ein Gedicht vor. Es handelte von der Anmut und dem Liebreiz der Tochter des Königs Mehrab, die den Namen Rudabe trug. Von diesem Moment an konnte Zal an nichts Anderes mehr denken. Er verliebte sich augenblicklich in die Königstochter. Doch Zal wusste, dass sein Vater es nicht gutheißen würde, wenn er den Palast seines früheren Feindes auch nur betreten würde.

Doch im Inneren des Palastes war Rudabe bereits auf den jungen Mann mit der sagenhaften Kindheit aufmerksam geworden. Neugierig erkundigte sie sich: „Was für ein Mensch ist dieser Zal? Gehört er auf den Thron oder in das Nest, in dem er aufgewachsen ist?“ Und man berichtete ihr, dass es keinen gäbe, der ihm ebenbürtig sei, weder in Stärke noch in Güte, sein einziger Mangel sei das weiße Haar. Da ging ihr der junge Mann nicht mehr aus dem Sinn und begegnete ihr selbst im Traum.

So bat sie ihre Sklavinnen um Rat: Was sollte sie tun? Die Sklavinnen rieten ihr, Zal zu vergessen, denn Rudabe könne jeden anderen Mann haben: Einen dessen Vater nicht gegen ihren Großvater gekämpft und kein weißes Haar habe. Da geriet Rudabe in einen furchtbaren Zorn. Sie wollte nur Zal und war bereit, dafür alles Menschenmögliche zu geben und darüber hinaus. Darahin zeigten die Sklavinnen Zal einen Weg, wie er nachts unbemerkt in den Palast gelangen konnte.

Als Zal in der Nacht bei Mondschein die Palastmauern erreichte, erwartete Rudabe ihn bereits voller Sehnsucht. Sie ließ ihr pechschwarzes Haar herunter, das so lang war, dass es von der höchsten Zinne bis zum Boden reichte, und forderte ihn auf, daran empor zu klettern. Doch Zal trug ein Seil bei sich und treffsicher wie er war, warf er das Seil um eine der Zinnen und erklomm die Mauer.

Noch in derselben Nacht fällten die beiden Verliebten den Entschluss zu heiraten. Doch ebenso schnell verbreitete sich die Kunde über ihren Beschluss und ihre Väter gerieten in einen furchtbaren

Aufruhr. Aber nachdem Zal die Kraft seines Geistes und seines Körpers bewiesen hatte und viele Geschenke ausgetauscht und viele Briefe verschickt und viele Tränen geflossen waren, gaben die beiden Väter schlussendlich ihr Einverständnis.

Die Hochzeit wurde nach alten Regeln vollzogen, und das anschließende Fest war beeindruckend, ein ergreifendes Erlebnis für alle Sinne, bei dem es weder an Reichtümern, noch an Essen, noch an Liebe zwischen Braut und Bräutigam mangelte.

Der magische Schnitt und der riesige Rustam

Nur wenig später wurde Rudabe schwanger. Die Schwangerschaft war beschwerlich, denn das Baby in ihrem Bauch schien riesengroß und so wurde sie eines Tages ohnmächtig. Zal kam an ihr Bett und saß dort, mit Tränen in den Augen, denn er wusste nicht, was er tun sollte. Da fielen ihm die Federn ein, die ihm seine Ziehmutter einst zum Abschied gegeben hatte. Schnell holte er sie, ließ ein Feuer entfachen und warf ein Stück von Simurghs Feder hinein. Im Nu verfinsterte sich die Luft und Simurgh erschien wie ein Licht in der Dunkelheit. „Warum weinst du?“, fragte sie. „Dein Sohn wird ruhmhaft sein, sodass selbst der Drache in der Höhle vor ihm Angst haben wird. Doch nun schnell, hole ein Messer und mache Rudabe trunken mit Wein, so dass sie keinen Schmerz spürt und keine Sorgen hat. Dann lasse einen Zauberer kommen, der ihren Bauch aufschneidet und das Baby herausholt. Anschließend musst du sie dort vernähen, wo der Zauberer sie aufgeschnitten hat. Dann reibe die Wunde mit meiner Feder und dieser Kräutermischung ein. Du wirst sehen, binnen eines Tages wird Rudabe geheilt sein.“ Dann verschwand Simurgh. Zal ließ keine Sekunde vergehen und tat wie geheißen. Und tatsächlich: Der Zauberer brachte das Baby für Rudabe auf eine so schmerzlose Weise zur Welt, wie es die Welt noch nie gesehen hatte. Und so staunte die Welt über das Wunder.

Zal und Rudabe aber waren überglücklich. Sie nannten ihr Kind Rustam. Und Rustam wuchs und gedieh prächtig und wurde zur heldenhaften Figur vieler Abenteuer. Doch das ist eine andere Geschichte.

Firdausi und das Schahname

Zusatzinformationen

Die Geschichte von Zal und Simurgh stammt aus einem der berühmtesten Bücher der persischen Literatur: dem „Buch der Könige“, auf Persisch „Schahname“. In diesem Buch werden die Geschichten von Königinnen und Königen, Prinzen und Prinzessinnen, Helden und Ungeheuern erzählt. Geschrieben hat das Schahname der Dichter Firdausi, der nicht nur in der persischsprachigen Welt, sondern auch darüber hinaus bis heute berühmt ist.

Er wurde im Jahr 940 als Sohn eines wohlhabenden Landbesitzers in einem kleinen Dorf namens Padsch geboren. Padsch lag in der Region Chorasán, auf heutigen Landkarten würde sich das Dorf im Nordosten Irans befinden.



Abb. 4: Kartenausschnitt

Firdausi begann im Alter von nur 23 Jahren mit dem Verfassen des Schahname. Nach über 35 Jahren harter Arbeit beendete er das Buch. Zu dieser Zeit war der Auftraggeber des Buches, der Herrscher Mansur, gestorben. So begab sich Firdausi auf eine lange Reise von mehr als 1000 km, um dem neuen Herrscher Mahmud in Ghazni (im Osten des heutigen Afghanistan) sein Werk zu präsentieren. Doch Mahmud war nicht mehr interessiert an den alt-persischen Geschichten und der herausragenden Dichtung. Und so musste Firdausi nach der langen Arbeit und Reise mit fast leeren Taschen und ohne Bewunderung nach Hause zurückkehren. Was für eine Enttäuschung, welche schlechter Geschmack! Schließlich wurde Firdausi selbst zum tragischen Held seiner eigenen Lebensgeschichte und erlangte den größten Ruhm erst nach seinem Tod.

Das Epos Schahname ist etwa doppelt so lang wie die Epen Homers und etwa sechsmal so lang wie das Nibelungenlied. Das Schahname hat eine besondere literarische Qualität, die man kaum übersetzen kann. So war Firdausi sehr vertraut mit den Wurzeln der alt-persischen und islamischen Kultur, Geschichte und Religion. Auch die Natur, Tier- und Pflanzenwelt und ihre Symbolik kannte er ausgezeichnet. Dieses Wissen ließ er durch viele Metaphern, Vergleiche und Wortspiele in das

Schahname einfließen. Ebenso spielte der Klang der Worte eine wichtige Rolle. Denn das Schahname ist komplett in Reimform geschrieben und die persische Poesie ist hochkomplex. Ferdusi war dabei unglaublich erfindungsreich und verwendete viele unterschiedliche Wörter. Die Sprache von Ferdusi ist so schön, geheimnis- und anspruchsvoll, dass es nicht so einfach ist, sie zu übersetzen. Es gibt daher viele unterschiedliche Übersetzungen: Manche lesen sich eher wie Märchen, andere wie Gedichte, so wie das Original.

Aufgrund der erstaunlichen dichterischen Leistung Ferdusis diente das Schahname für nachfolgende Dichterinnen und Dichter auf der ganzen Welt als Vorbild. Heinrich Heine zum Beispiel befasste sich mit diesem Epos und schrieb sogar ein Gedicht über Ferdusi! Und Goethe nannte das Schahname ein Weltereignis.

Unterdessen saß der Dichter
An dem Webstuhl des Gedankens,
Tag und Nacht, und webte emsig
Seines Liedes Riesenteppich -

Riesenteppich, wo der Dichter
Wunderbar hineingewebt
Seiner Heimat Fabelchronik,
Farsistans uralte Kön'ge,

Lieblingshelden seines Volkes,
Rittertaten, Aventüren,
Zauberwesen und Dämonen,
Keck umrankt von Märchenblumen -

Alles blühend und lebendig,
Farbenglänzend, glühend, brennend,
Und wie himmlisch angestrahlt
Von dem heil'gen Lichte Irans,

(Auszug aus Heinrich Heines Gedicht „Der Dichter Ferdusi“)

Aleppo-Zimmer Bilder

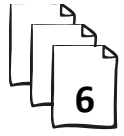


Abb.5: Wandvertäfelung aus Holz aus einem Zimmer in Aleppo, Syrien, um 1600. (I.2862)

Aleppo-Zimmer Bilder



Abb. 6

Aleppo-Zimmer Inschriften K11 und K16

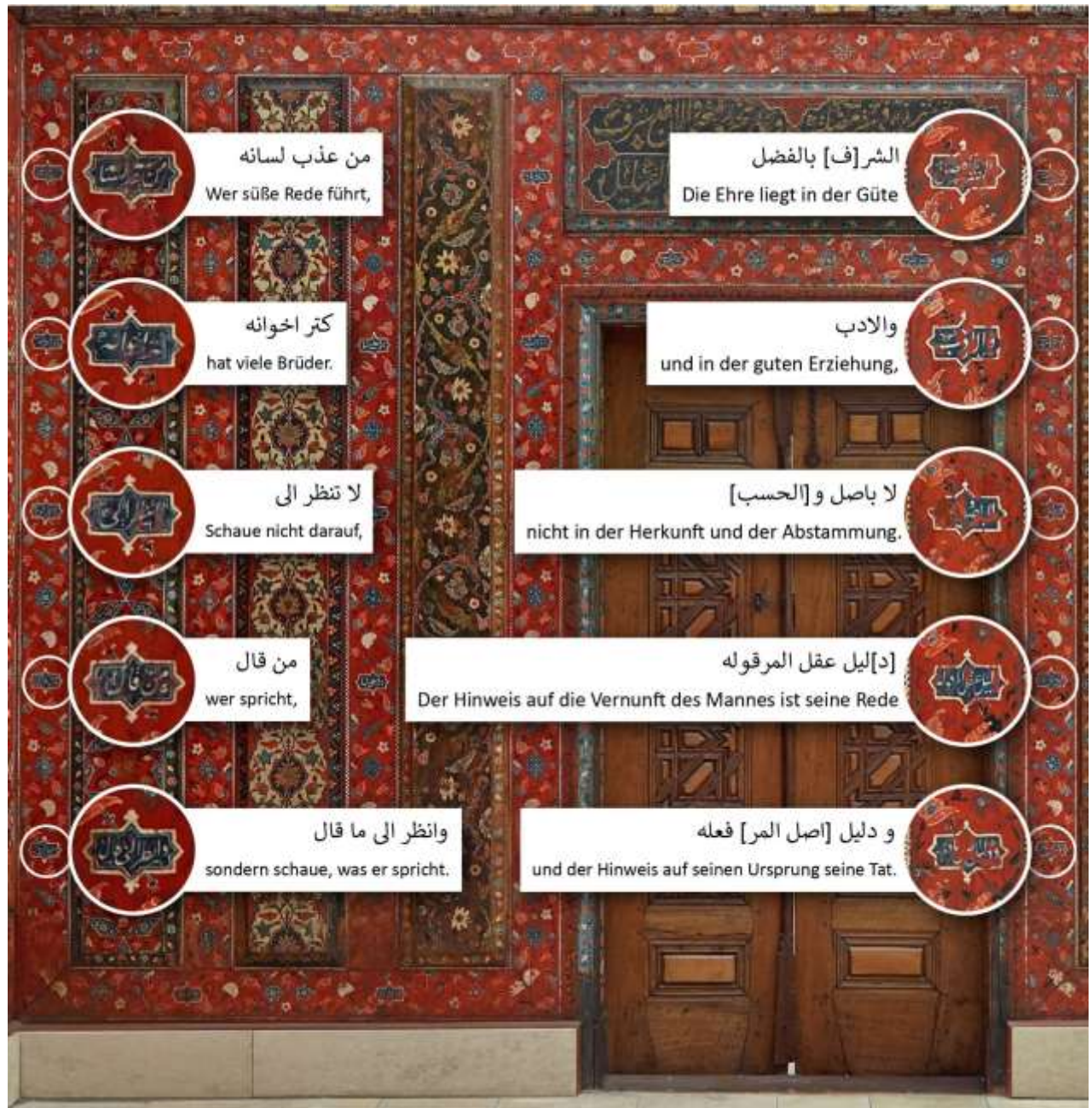
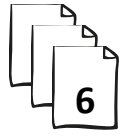


Abb. 7



Aleppo-Zimmer

Inschriften

K7

Hohes Bestreben
ist ein Zeichen des Glaubens.
Ehre die Kultur,
behandle die Schöpfung gut.
Der Ärmste der Armen ist der Dumme.

K16

Wer süße Rede führt,
hat viele Brüder.
Schau nicht darauf,
wer spricht,
sondern schau, was er spricht.

K11

Die Ehre liegt in der Güte
und in der guten Erziehung,
nicht in der Herkunft und der Abstammung.
Der Hinweis auf die Vernunft des Mannes ist seine Rede
und der Hinweis auf seinen Ursprung seine Tat.

P6

Im Namen Gottes, des Schöpfers, des Lebendigen, des Sprechenden,
des Ersten, der ohne Anfang und des Letzten, der ohne Ende ist.
Der Herr ist mein Licht und mein Retter. Vor wem soll ich mich fürchten?
Der Herr ist der Beschützer meines Lebens. Vor wem soll ich mich ängstigen?

L3

Vertraue auf den, der keinen Unterschied macht zwischen den Menschen
und gedulde dich, denn in der Geduld liegt etwas Wunderbares.
Vielleicht kommt zu dir unverhofft
Beistand von Gott und nahe Hilfe.
Es ist vollendet und es umfaßt alle gleichermaßen mit Gutem.

Aleppo-Zimmer

Zusatzinformationen



Die hölzerne Wandverkleidung stammt aus dem Haus Wakil in der syrischen Stadt Aleppo. Dort schmückte sie den Empfangsraum (arab. qā'a) im Haus des christlichen Kaufmanns 'Isa ibn Butrus. Zwei Inschriften nennen die Jahre 1009 H. (1600/1601) bzw. 1012 H. (1603) muslimischer Zeitrechnung, in denen der Besitzer (wahrscheinlich) persische Künstler beauftragte, diesen Raum auszumalen. Während die Paneele aus Zedernholz gearbeitet sind, bestehen die Türen und Fensterläden aus Nussbaumholz mit Buchsbaumeinlagen.



Abb. 8
Wandverkleidung (Architekturelement)
Aleppo, Syrien, 1600-1603

Neben mehreren Darstellungen Marias mit dem Jesuskind weisen vor allem Szenen des einen Hauptpaneels in der dem Eingang gegenüberliegenden Wand auf den christlichen Auftraggeber hin: das Letzte Abendmahl, der Tanz der Salome vor König Herodes, aber auch die Opferung Isaaks, die im Islam und im Judentum einen hohen Stellenwert hat. Insgesamt lässt sich die Malerei in den Themen und ihrer Ausführung weitgehend der zeitgenössischen islamisch-osmanischen Kunst zuordnen. Der thronende Herrscher, Jagddarstellungen oder Szenen aus berühmten Liebesgeschichten wie die von Laila und Madschnun, Akrobaten und eine Vielzahl von Tieren wie Pfauen, Enten und Tauben sind in üppiger Farbigkeit wiedergegeben.

Bemerkenswert sind auch die Fabelwesen ostasiatischen Ursprungs, wie Drache, Phönix und Qilin, ein geschupptes Tier mit Rehgeweih: Sie versprechen Glück, Frieden und Wohlergehen. Die Maleereien des Aleppo-Zimmers sind in ihrer Komposition und Farbigkeit symmetrisch verteilt.

Etwa 200 Inschriften finden sich im Aleppo-Zimmer: Segenswünsche für das Zimmer, seine Bewohner und seine Besucher, Psalmen und kurze Sinnsprüche. Die meisten sind auf Arabisch, einige wenige auf Persisch geschrieben.

Impressum

© **Fotos:** Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz

Titelbild, Abb. 5, 6, 8: Georg Niedermeiser

Abb. 1: Jürgen Liepe

Abb. 7: Georg Niedermeiser; Bearbeitung: Thomas und Renée Rapedius

© **Karten:**

Abb. 2: „Die Welt politisch und physisch“ (Detail): H.W. Stiefel, Lenting

Abb. 4: „Europa und seine Nachbarn, politisch, deutsch/arabisch“ (Detail): H.W. Stiefel, Lenting

S. 40: Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz / neo.studio

© **Zeichnungen** (inkl. Abb. 3): Museum für Islamische Kunst der Staatlichen Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz / Thomas und Renée Rapedius

Quellen:

<https://archive.org/details/shahnameh-the-persian-book-of-kings/page/n113/mode/2up>
(S. 98-140; zuletzt abgerufen: 16.05.2022)

<http://www.heinrich-heine.net/firdusi.htm> (zuletzt abgerufen: 16.05.2022)

Impressum

Herausgeber:

Museum für Islamische Kunst – Staatliche Museen zu Berlin
Stiftung Preußischer Kulturbesitz
Geschwister-Scholl-Straße 6
10117 Berlin
Email: isl@smb.museum
www.smb.museum

**Erstellt im Rahmen des Projekts „Gemeinsame Vergangenheit – Gemeinsame Zukunft II“
(November 2018 – Dezember 2022)**

Projektleitung:

Miriam Kurz und Stefan Weber

Konzeption, Umsetzung:

Saiid Ismati (unter Mitarbeit von Kathrin Allmann, Laura Beusmann und Miriam Kurz)

Gestaltung:

gestaltungswillen, Berlin

Mit Dank an:

Didaktische Revision: Franziska Becker, Josef Kurz
Redaktionelle Mitarbeit: Hanna Friedel
Konzeption digitale Workshops: Franziska Becker

Für die freundliche Bereitstellung des Kartenmaterials danken wir dem Verlag H.W. Stiefel, Lenting.

Das Projekt „Gemeinsame Vergangenheit – Gemeinsame Zukunft II“ wird gefördert durch die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien.

