

Didaktische Hinweise

Identität im Kostüm: Selbstentfaltung oder Maskerade?

Didaktisch verdichteter Unterrichtsimpuls mit Materialien

Didaktische Intention

Ich möchte den Jugendlichen einen Raum bieten, in dem sie die ständige Notwendigkeit der Selbstoptimierung und Inszenierung als Teil ihrer Identitätsentwicklung kritisch hinterfragen dürfen. Die Schülerinnen und Schüler analysieren verschiedene religiöse und säkulare Perspektiven auf das Rollenspiel, um diese mit ihren eigenen Erfahrungen von Maske und Authentizität abzugleichen. Am Ende der Stunde sollen sie in der Lage sein, Rolleninszenierung nicht mehr nur als Verstellung, sondern als ein Werkzeug zur bewussten Gestaltung der eigenen Persönlichkeit zu begreifen.

Kompetenzerwartungen

- Eigene Positionen zur Spannung zwischen Inszenierung und Authentizität unter Rückgriff auf die erarbeiteten Deutungsräume begründen.
- Religiöse Perspektiven auf das Thema Identität in den Vergleich mit säkularen Sichtweisen einordnen.
- Den Konflikt zwischen individueller Selbstentfaltung und institutionellen Erwartungen in einer Fallstudie präzise benennen.
- Ein schriftliches Urteil formulieren, das die Funktion von Rollen als Maske oder Spiegel differenziert bewertet.

Ablauf

Phase	Zeit	Verlauf / Lehrkraft	Sozialform	Material
Einstieg	7 Min.	Social-Media-Post betrachten → Paradoxon im Murregespräch benennen → Leitfrage der Stunde formulieren Lehrkraft: Legt den Post als Bildimpuls in die Mitte und bittet um spontane Resonanz zur Aussage des Jugendlichen Ergebnis: Eine gemeinsam benannte Leitfrage zum Spannungsfeld von Maske und wahren Ich.	Plenum / Murregruppe	M1
Positionierung: Verstecken oder Zeigen?	8 Min.	Raum als Kontinuum zwischen 'Verstecken' und 'Zeigen' wahrnehmen → Impulse der Lehrkraft auf sich wirken lassen → stumme Positionierung auf der Linie vollziehen → eigenes Umfeld und Verteilung der Mitschülerinnen und Mitschüler beobachten Lehrkraft: Die gedachte Linie im Raum definieren und die Impulse langsam vorlesen, um einen Moment des Innehaltens und der leiblichen Resonanz zu ermöglichen, bevor die Beobachtung der Gruppenverteilung zur gemeinsamen Reflexion überleitet Ergebnis: Ein im Raum sichtbar gewordener Spannungspunkt zwischen Rolleninszenierung und Authentizitätsanspruch.	Plenum (Bewegung im Raum)	M2
Drei Blicke auf das Spielen von	10 Min.	Perspektivkarten lesen → Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Sichtweisen auf Rollen und	Gruppenarbeit	M3

Rollen		Identität mündlich vergleichen → Ergebnisse für das Plenum kurz stichwortartig ordnen Lehrkraft: Verteilt die Karten-Sets, begleitet die Gruppen bei Rückfragen zur Deutung und bittet zum Abschluss um eine kurze Rückmeldung zu den markantesten Unterschieden Ergebnis: Eine Übersicht der drei Deutungsräume (säkular, christlich, islamisch) als Grundlage für die anschließende Dialogphase.		
Fallstudie: Wenn das Kostüm in die Kirche kommt	10 Min.	Fallkarte zur Otaku-Hochzeit lesen → Argumente des Brautpaares und des Bistums gegenüberstellen → Konflikt zwischen authentischem Ausdruck und Raumwürde identifizieren Lehrkraft: Gibt die Fallkarten aus und bittet die Paare, den zentralen Spannungspunkt in einem Satz zu formulieren Ergebnis: Ein benannter Spannungspunkt zwischen individueller Selbstentfaltung und religiöser Raumwürde als Grundlage für die Urteilsbildung.	Partnerarbeit	M4
Sicherung und Transfer	10 Min.	Satzstarter auswählen → Argumente aus den vorangegangenen Schritten (A-Teil: Identitätsarbeit; B-Teil: Raumwürde) in die Satzstarter integrieren → begründetes Urteil zur Leitfrage formulieren Lehrkraft: Sammelt die Urteile im Plenum ein und moderiert eine kurze Schlussrunde, in der die verschiedenen Positionen zur Leitfrage gegenübergestellt werden Ergebnis: Eine begründete schriftliche Positionierung zur Frage, ob Rolleninszenierung eine Form der Selbstentfaltung oder eine Maske darstellt.	Einzelarbeit, dann Plenum	M5

Differenzierung: Unterstützung

- Starte mit einer kompakten Variante fuer Klasse 10 (Gymnasium) und erweitere erst danach den Reflexionsanteil.

Differenzierung: Erweiterung

- Halte eine vereinfachte Leitfrage und eine vertiefende Transferfrage parallel bereit.

Praxistipps

- Praxistipp: Bei der Fallstudie "Kostüm in der Kirche" sollte die Diskussion nicht in eine rein ästhetische Debatte über Kleidung abdriften, sondern konsequent auf die Frage zurückgeführt werden, ob heilige Räume eine "Echtheit" einfordern, die das Individuum in seiner Rollenvielfalt einschränkt oder erst ermöglicht.

Social-Media-Post: Mehr ich selbst



Bildbeschreibung: Ein Jugendlicher in einem detailreichen, heroischen Anime-Kostüm mit großem Schwert und bunter Perücke auf einer Convention. Er lächelt selbstbewusst.

Caption: 'Endlich wieder Convention-Wochenende! Wenn ich diese Rüstung trage, fühle ich das in mir, was ich wirklich bin, viel besser als in der Schule. #cosplay #trueself #safeplace'

(KI generiert. Person und Event sind frei erfunden)

Leitfrage für das Murrelgespräch: Wie kann jemand in einem Kostüm 'mehr er selbst' sein als im normalen Alltag?

M2 – relipuls

Impulse für die Linienaufstellung (nur Lehrkraft)

Aufbau: Eine gedachte Linie im Raum. Links: 'Hier verstecke ich mein wahres Ich.' Rechts: 'Hier zeige ich mein wahres Ich.'

Impulse (langsam vorlesen, Lernende positionieren sich stumm):

- 'Ich trage den Style, den alle in meiner Clique tragen.'
- 'Ich schreibe anonym einen Kommentar im Netz.'
- 'Ich stehe im Gottesdienst oder in der Moschee und spreche ein vorgegebenes Gebet.'
- 'Ich ziehe ein Cosplay-Kostüm meiner absoluten Lieblingsfigur an.'
- 'Ich sitze ungeschminkt und in Jogginghose allein in meinem Zimmer.'

Beobachtungsauftrag im Anschluss: Schaut euch um. Bei welchem Satz gab es die größte Uneinigkeit im Raum?

M3 – relipuls

Perspektivkarten

<p>1. Säkular: Cosplay als Safe Space</p> <p>'Beim Cosplay geht es nicht um Fasching. Wir stecken wochenlange Arbeit in die Kostüme. Wenn ich in die Rolle meiner Lieblingsfigur schlüpfe, ist das wie ein Safe Space – ein geschützter Raum. Ich kann Eigenschaften ausleben – wie Mut oder Stärke –, die ich mich im Alltag auf dem Schulhof nicht traue zu zeigen. Das Kostüm hilft mir, eine Seite von mir zu entdecken, die sonst versteckt bleibt.' (Victoria, Cosplayerin)</p>	<p>2. Christliche Perspektive: Identität als Suche</p> <p>'Der Mensch ist nie ganz fertig. In der Bibel steht: »Jetzt erkennen wir nur bruchstückhaft« (1. Korinther 13,12). Das bedeutet: Wir sehen uns selbst noch nicht ganz klar. Ein Kostüm ist deshalb nicht einfach eine Lüge. Es kann eine Sehnsucht danach ausdrücken, wer wir sein wollen. Wichtig ist: Wir sind von Gott geliebt, auch ohne Kostüm und ohne perfekte Leistung.' (Didaktische Verdichtung)</p>
<p>3. Islamische Perspektive: Absicht und Würde</p> <p>'Viele von uns lieben Anime und wollen cosplayen. Im Islam ist das nicht pauschal verboten, aber es geht um die Frage der Verantwortung. Wichtig ist die Absicht (Niyya): Mache ich das aus Kreativität? Oder verliere ich mich in einer Fantasiewelt? Ein Kostüm sollte die Schamgrenzen respektieren und keine religiösen Symbole anderer Religionen verspotten. Es ist ein Ringen darum, Hobby und Glaube zu verbinden.' (Didaktische Verdichtung)</p>	

M4 – relipuls

Fallstudie: Die Otaku-Hochzeit von León

Der Fall:

In der katholischen Kirche „Templo Expiatorio“ in Mexiko heiratete ein Paar. Sie und viele Gäste kamen nicht im klassischen Anzug oder Brautkleid, sondern in aufwendigen Cosplay-Kostümen der Anime-Serie „Knights of the Zodiac“. Das Video der Hochzeit ging in sozialen Netzwerken viral. Kurz darauf verbot das Bistum solche Kostüme bei zukünftigen Hochzeiten in seinen Kirchen.

Zwei Sichtweisen auf den Fall:

- **Sicht des Brautpaares:** „Anime ist unsere größte Leidenschaft. Diese Figuren stehen für Treue, Mut und Liebe. Wir wollten an unserem wichtigsten Tag vor Gott genau so auftreten, wie wir wirklich sind – das ist unser authentisches Ich.“
- **Sicht des Bistums:** „Die Kirche ist ein heiliger Raum, geweiht für die Begegnung mit Gott. Eine Hochzeit ist ein Sakrament (ein heiliges Zeichen der Verbindung mit Gott) und keine Convention (ein Treffen von Fans). Kostüme aus Serien stören die Würde des Ortes und lenken vom eigentlichen Kern des Glaubens ab.“

Arbeitsauftrag:

1. Lest die beiden Sichtweisen aufmerksam durch.
2. **Diskutiert zu zweit:** Wo genau liegt der Konflikt zwischen dem Wunsch des Paares und der Haltung der Kirche?
3. Formuliert den zentralen Spannungspunkt in einem einzigen Satz.

M5 – relipuls

Mein Urteil: Wahrhaftigkeit im Kostüm

Wähle zwei der folgenden Satzstarter aus und vervollständige sie mit Argumenten aus der heutigen Stunde. Nutze die Übersicht unten als Gedankenstütze.

- „Ich stimme zu, dass ein Kostüm etwas Wahres über einen Menschen zeigen kann, weil ...“
- „Ein Rollenspiel wie Cosplay wird dann problematisch oder zu einer bloßen Maske, wenn ...“
- „Dass die Kirche in Mexiko die Anime-Hochzeit verboten hat, finde ich (verständlich / falsch), weil ...“
- „Ob aus säkularer, christlicher oder islamischer Sicht – gemeinsam ist den Perspektiven auf Identität, dass ...“

Gedankenstütze: Was wir heute gelernt haben

- **Perspektiven auf Identität (aus M3):**
 - *Säkular:* Identität ist ein Spiel; wir wählen unsere Rollen selbst, um uns auszudrücken.
 - *Christlich:* Wir sind „Gottes Ebenbild“; unsere Identität ist uns gegeben, nicht nur gewählt.
 - *Islamisch:* Gott hat uns in Vielfalt erschaffen, damit wir uns gegenseitig kennenlernen; unsere Identität ist Teil einer göttlichen Ordnung.
- **Der Konflikt (aus M4):**
 - In Mexiko feierte ein Paar eine Hochzeit im Anime-Stil in einer Kirche. Die Kirche verbot dies später.
 - *Kernfrage:* Ist der heilige Raum ein Ort für persönliche Inszenierung (Selbstentfaltung) oder muss er frei von „Masken“ bleiben, um die Würde des Ortes zu wahren?