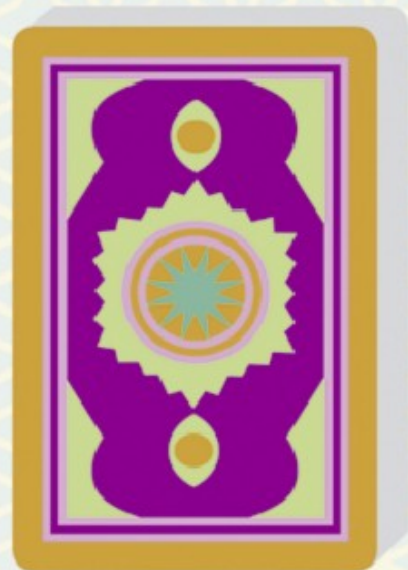
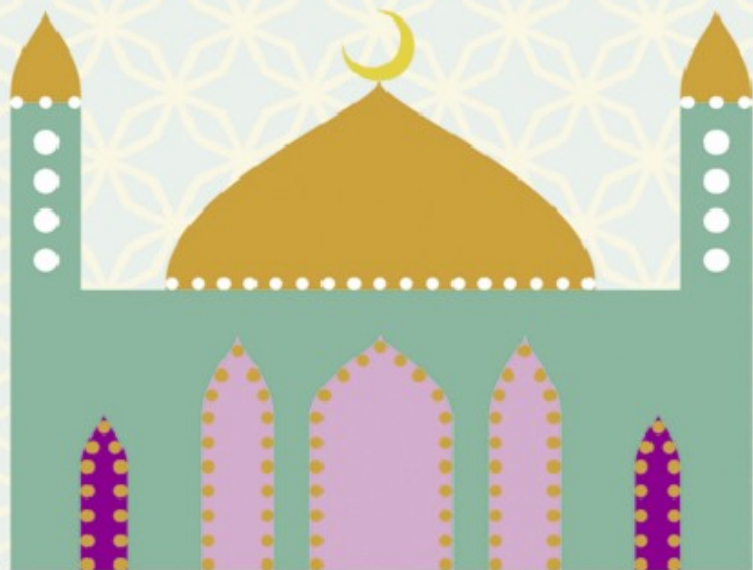
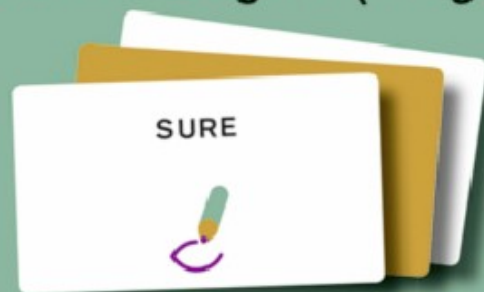


# Der Islam

## Das interaktive Wissensspiel

Gesicht Zeigen! (Hrsg.)



**BELTZ**

## Vorab

Die Debatten über den Islam und Muslime in Deutschland werden von Jahr zu Jahr schärfer und emotionaler. Die Diskussionen, Meinungen und Standpunkte hierzu sind häufig geprägt von Halbwissen und Unsicherheiten. Viele Bilder, die die Debatten wirkungsvoll untermauern sollen, sind einseitige Klischees. Häufigstes Motiv sind Kopftuchfrauen mit gesenktem Blick, schwer bepackt mit Einkaufstüten sowie betende, bärtige Männer. Die Vielfalt an Auslegungen und Strömungen der Religion sowie die vielfältigen Lebensformen und Identitäten der deutschen Muslime werden oft ausgeblendet.

Dieses Spiel ist unser Versuch, verbreitetes Halbwissen oder Vorurteile durch Fakten zu ersetzen. Wir finden es wichtig, dass Pädagog\_innen das Thema »Islam und Muslime in Deutschland« im Unterricht bzw. in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen behandeln, auch wenn die eigene Unsicherheit, etwas Falsches zu sagen, groß ist. Denn viele muslimische sowie nichtmuslimische Kinder und Jugendliche wünschen sich eine Thematisierung von Religion mit all den unterschiedlichen Aspekten. Zeit also für eine Methode, die als Handwerkszeug dienen kann, sich mit grundlegenden Begriffen rund um den Islam zu befassen. Viel zu wenig weiß die »Mehrheitsgesellschaft« von dem Alltag der hier lebenden Muslime. Ein guter Grund, sich spielerisch auf das Thema einzulassen.

**Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** verstehen wir als Einführung. Es ist entstanden im Rahmen eines Präventionsprojekts, in dem wir mit jungen Mädchen und Frauen über ihre Religion und ihren Glauben gesprochen und gearbeitet haben. In **Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** setzen sich die Teilnehmer\_innen mit 24 Begriffen rund um den Islam spielerisch und im Wettbewerb auseinander. Was beinhalten eigentlich die *Fünf Säulen des Islam* und warum feiern Muslime das *Opferfest*? Wir haben uns auf Begriffe konzentriert, die im Alltag der 3,8 bis 4,3 Millionen in Deutschland lebenden Muslime eine Rolle spielen könnten.

**Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** schafft einen lockeren, jedoch sehr informativen Einstieg in das Thema. Das Spiel ermöglicht eine intensive Diskussion und Reflexion über die Assoziationen, die die Darstellungen der Begriffe bei den Spielenden auslösen. So wird beispielsweise der Begriff des *Dschihad* im Allgemeinen nur negativ gedeutet, obwohl die eigentliche Bedeutung des Begriffes im Bemühen der Gläubigen liegt, ihr Leben im Einklang mit dem Islam zu führen.

Für Ihre Gruppe und die einzelnen Teams geht es zunächst um ein Spiel und um den Wettbewerb. Der Spaßfaktor, speziell bei den pantomimischen Darstellungen, ist groß. Mit fortschreitendem Spielverlauf gehen die anfänglichen Hemmungen verloren, und es

zeigen sich oft großer Einfallsreichtum und sowohl schauspielerisches als auch zeichnerisches Talent.

## Wieso dieses Spiel wichtig ist

Jugendliche aus Einwandererfamilien erleben oft, dass sie nicht mit adressiert werden, dass sie als »die Anderen« oder »Ausländer« ausgeschlossen werden. Erst recht trifft das auf »die Muslime« zu. In unserer Präventionsarbeit bearbeiten wir gemeinsam mit *allen* Jugendlichen Fragestellungen zur eigenen Identität, zum eigenen Ursprung, zum Glauben sowie zu eigenen Sehnsüchten. Vor allem geht es um die Fragen: Wohin gehöre ich? Was ist mir wichtig? Anhand welcher Wertvorstellungen möchte ich mein Leben ausrichten? Gerade Jugendliche muslimischen Glaubens müssen mit der Tatsache umgehen, dass ihre Religion aktuell nur noch mit Terror oder Fanatismus in Verbindung gebracht wird. Das hat natürlich Auswirkungen auf sie.

Unser Ziel ist es, alle jungen Menschen in ihrer demokratischen Überzeugung zu stärken und zu unterstützen. Grundlage sind die Menschenrechte, die Gleichberechtigung der Geschlechter und die Grundrechte einer demokratischen Gesellschaft. Wenn wir es nicht schaffen, ihnen die Werte unserer offenen demokratischen

Gesellschaft zu vermitteln, ebnen wir den Weg für simple Agitationen auch islamistischer Färbung. Deshalb ist dieses Spiel ein Angebot, sich unverkrampft mit der religiösen Praxis des Islam hier und heute in Deutschland auseinanderzusetzen.

Wichtig für uns ist: Der Islam gehört zu Europa und zu Deutschland. Religionsfreiheit ist ein hohes, schützenswertes Gut. Fundamentalismus hingegen passt nicht in eine freiheitliche Gesellschaft. Wir möchten Sie anregen und ermutigen, mit Ihren Jugendlichen ins Gespräch und in die Diskussion zu gehen, die eigenen Standpunkte zu reflektieren und sich über religiöse Vorstellungen auszutauschen. Doch genau das setzt ein minimales Grundwissen voraus.

# Anleitung

**Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** bietet spielerisch Antworten auf grundlegende Fragen zum Islam und fokussiert dabei auf Begriffe der religiösen Alltagspraxis. Wir empfehlen das Spiel für alle Altersgruppen ab zwölf Jahre und für eine Gruppengröße ab neun Teilnehmer\_innen aufwärts.

**Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** umfasst *24 Begriffe*, zu denen es jeweils:

- eine Begriffskarte,
- eine Infokarte mit dem notwendigen Faktenwissen und
- eine Stichwortkarte zur Sicherung des neu gewonnenen Wissens gibt.

## Durchführung

Wir empfehlen Ihnen, maximal 15 Begriffe für ein Spiel vorher auszuwählen. Die Begriffe haben wir in **zwei Schwierigkeitsstufen** unterteilt – acht Begriffe sind mit einem Stern (\*) gekennzeichnet. Das heißt, diese Begriffe sind etwas schwieriger darzustellen. In welcher Art und Weise dies geschehen soll, verdeutlichen die Symbole auf den kleinen Begriffskarten:



Insgesamt neun Karten sind mit einem Stift gekennzeichnet – diese Begriffe sollen gezeichnet werden.



Auf sechs Karten sind zwei Masken abgebildet, das heißt, hier sind die pantomimischen Künste der Mitspieler\_innen gefragt. Es darf dabei natürlich nicht gesprochen werden.



Bei den restlichen neun Begriffen ist ein Mund zu sehen, unser Symbol für das Reden, Erklären und Umschreiben, das ohne Gesten und pantomimische Darstellungen auskommen muss.

Bilden Sie zwei bis vier wenn möglich gleich große Gruppen bzw. Teams. Für die Zeichenaufgaben wird eine Tafel oder ein Flipchart benötigt, sodass die Zeichnungen von allen Mitspieler\_innen gesehen werden können. Außerdem sollte bestimmt werden, wer auf die Zeit achtet und sowohl den »Startschuss« gibt als auch die Raterunde beendet. Jedes Team muss sich auf einen Namen einigen, also z.B. Team »Eichhörnchen« oder Team »Besserwisser«. Sie benötigen zudem Platz an einer Tafel oder auf dem Flipchart für die Punkteübersicht der Teams – schließlich spielen die Teams gegeneinander und wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Halten Sie die Begriffskarten gut gemischt mit den Begriffen nach unten in Ihrer Hand. (Treffen Sie am besten vorher eine Auswahl.) Die Teams sind nacheinander an der Reihe. Die Kleinsten, Jüngsten, Lautesten ... fangen an, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Aus dem entsprechenden Team zieht nun ein\_e Teilnehmer\_in («Darsteller\_in») eine Karte. Nur er\_sie darf die Karte lesen, danach hat er\_sie kurz Zeit, sich den Begriff einzuprägen. Dann ertönt der Startschuss und die Zeit läuft.

Jetzt gilt es: Er\_sie hat eine Minute Zeit, um den anderen den Begriff zu erklären. Alle Teams dürfen raten, das heißt, alle spielen gegeneinander. Das Team, das zuerst den Begriff errät, bekommt einen Punkt.

**Achtung:** Natürlich soll sich niemand bloßgestellt fühlen. Falls der Begriff unbekannt ist, kann eine neue Karte gezogen werden. Wer nicht mitspielen will oder zu schüchtern für Pantomime ist, bekommt eine andere Aufgabe wie die Zeit nehmen, die Punkte aufschreiben oder das Startsignal geben.

Im Anschluss an das Erraten der Begriffe folgt die Diskussion (s. unten), in der auch die Stichwortkarten zum Einsatz kommen.

### Vorbereitung

- ↘ Wählen Sie vorher die Begriffe (max. 15) aus und lesen Sie sich mit Hilfe der Infokarten ein.
- ↘ Sie benötigen ein Flipchart und/oder eine Tafel.
- ↘ Halten Sie die entsprechenden Stichwortkarten bereit, um sie nach dem Erraten für alle sichtbar irgendwo festpinnen oder aufhängen zu können.
- ↘ Denken Sie an einen Zeitmesser wie Eieruhr oder Handy, um die Spielzeit objektiv und gerecht festzuhalten.

## Die Diskussionsrunde

Sie werden sehen, das Spiel nimmt durch den Zeitdruck und den Wettbewerb schnell Fahrt auf. Die Dynamik des Spiels erhöht sich auch durch die Neuartigkeit der Aufgaben. Die muslimischen Jugendlichen werden sich darüber freuen, über ihre Alltagserfahrungen sprechen und ihren Wissensvorsprung einbringen zu können.

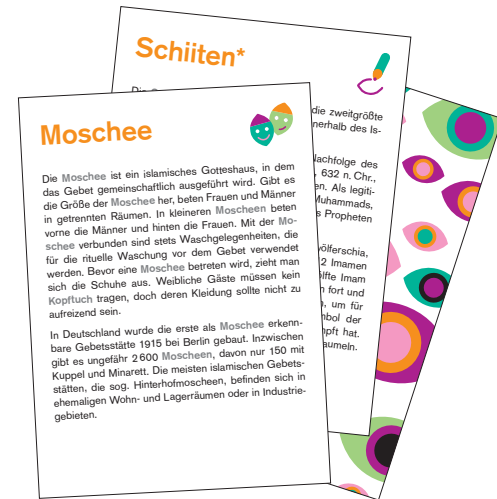
Wir schlagen vor, Sie entscheiden selbst, ob Sie das Tempo herausnehmen und nach jedem Begriff in die Diskussion einsteigen wollen oder ob Sie die Diskussion erst nach ein oder zwei kompletten Runden eröffnen. Die Entscheidung kann auch je nach Situation und Gruppe unterschiedlich ausfallen.

Nehmen Sie sich im Spiel auch die Zeit und bitten Sie den\_die Schüler\_in, der\_die den jeweiligen Begriff erraten hat, kurz etwas zu dem Begriff zu sagen. Es ist wichtig, dass die Schüler\_innen ihren eigenen, ganz persönlichen Zugang zu den einzelnen religiösen Begriffen erläutern.

Denken Sie daran, dass es sehr unterschiedliche Glaubenspraktiken gibt. Das Spiel kann gern in die offene Diskussion führen, aber es gibt kein dogmatisches Richtig oder Falsch. Und es geht auch nicht um richtige oder falsche Auffassungen. Nehmen Sie ungeniert die Hilfe der Infokarten in Anspruch und stehen Sie zu »Wissenslücken«. Im Islam gibt es viele Richtungen und so viele Diskussionen und Uneinigkeiten unter den Gläubigen selbst – das steht hier gar nicht zur Debatte. Bleiben Sie locker! Nutzen Sie die Gelegenheit, die Gruppe besser kennen zu lernen. Fragen Sie einfach nach:

- Wie macht ihr das?
- Kennst du das?
- Wie seht ihr das?

Die spannendsten Gespräche finden innerhalb der Gruppe statt.



## Weitere Empfehlungen und Hinweise für den Einsatz

Wir haben das Spiel so konzipiert, dass es verschiedene individuelle Spielvarianten ermöglicht. Je nach Zusammensetzung der Gruppe entwickelt sich das Spiel sehr unterschiedlich.

Das grundsätzliche Lernziel ist, die Vielfalt des Islams, die unterschiedlichen Interpretationen der Glaubensinhalte sowie die unterschiedlichen Glaubenspraxen der gläubigen Menschen in Deutschland abzubilden.

Uns ist es ein Anliegen, jungen Menschen einen individuellen und reflektierten sowie kritischen Zugang zu ihrem Glauben zu vermitteln. Es sollte vermittelt werden, dass es keine Übersetzung des Korans gibt, die ohne Interpretation auskommt. Auch gibt es im Islam keine den christlichen Kirchen vergleichbare und damit keine als legitimierte Sprachinstanz akzeptierte Institution. Somit prägt und repräsentiert jede\_r einzelne Gläubige in der Gesamtheit der Muslime das Bild seiner\_ihrer eigenen Religion.

Ein weiteres Ziel des Spiels ist es, die Gruppe über den Islam und Muslime in Deutschland und über andere Religionen bzw. Atheisten ins Gespräch zu bringen. Das Spiel eignet sich auch gut dazu, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen dem Islam und anderen Religionen herauszustellen. So kann man nach den Äquivalenten der Begriffe *Moschee* oder *Koran* fragen oder darauf verweisen, dass die Funktion des *Imam* nicht gleichzusetzen

ist mit einem Rabbiner oder einem Bischof. Ferner haben Sie als Spielleitung die Möglichkeit, zu erläutern, dass alle drei Weltreligionen sich als monotheistisch und Abraham als ihren gemeinsamen Stammvater begreifen.

Neben der Auseinandersetzung mit dem Islam als Religion und dem spezifischen Glauben der Schüler\_innen können Sie in der Diskussion auch den Fragen nachgehen, wie Religion in einem säkularen Rechtsstaat gelebt wird und welche rechtlichen Rahmenbedingungen es in Deutschland für die Ausübung bestimmter religiöser Praktiken gibt. Dazu gehört auch der Stellenwert der Religionsfreiheit in Deutschland und die Auswirkungen des grundrechtlich garantierten Rechts auf freie Religionsausübung auf den Alltag bzw. den Schulalltag. Entscheiden Sie selbst, ob Sie diesen »Ausflug« im Rahmen der Diskussion machen möchten.

### Hinweise für die Moderation des Spiels

Als Spielleitung haben Sie das letzte Wort. Es kann passieren, dass einzelne Schüler\_innen sehr viel über den Islam wissen und ihren Zugang zu bestimmten Glaubensfragen als die einzig richtige Interpretation vermitteln. Sie sollten den Elan und das Engagement der Jugendlichen zwar nicht ausbremsen, aber auch deutlich machen, dass dies nur *ein* Zugang unter vielen anderen ist und dass

## Zum Schluss noch: Konfliktstoff

auch andere Zugänge zu Glaubensfragen legitim sind. Denn zwischen dem\_der einzelnen Gläubigen und seinem\_ihrem Gott gibt es *keine* Zwischeninstanz, weshalb gläubige Menschen im Islam ihre jeweils eigenen Ableitungen treffen können und müssen.

Vor allem sollten Sie vermeiden, dass einzelne muslimische Schüler\_innen sich als vermeintliche Islamexperten darstellen können. Gerade Schüler\_innen, die Korankurse in salafistischen Moscheen besucht haben, verfügen über einen breiten Wissensstand und sind sehr engagiert und bestimmend in der Erklärung der Begriffe.

Es ist wichtig, dass auch diese Schüler\_innen sich aktiv an der Diskussion beteiligen, jedoch sollten Sie darauf achten, dass auch andere Schüler\_innen mit anderen Interpretationen zu Wort kommen und somit der Diskussionsprozess einzelne problematische Äußerungen relativiert. Eine weitere Möglichkeit, diese schwierige Konstellation aufzubrechen, ist, als Spielleitung hervorzuheben, dass jede Person nur für sich selbst spricht und Expert\_in der eigenen Auslegung ist.

Religion, Glaubensinhalte, religiöse Praktiken, Traditionen und Gebräuche zu thematisieren, birgt grundsätzlich viel Konfliktstoff. Allein ein Vergleich der drei großen Weltreligionen Christentum, Judentum und Islam ist kaum möglich, ohne nicht auch den geschichtlichen Hintergrund, Politik, Tradition, Ideologie oder Wirtschaft zu berücksichtigen.

Der Nahostkonflikt ist dafür ein klassisches Beispiel: Viele Juden und Muslime stehen sich derzeit unversöhnlich gegenüber, was die Frage des Existenzrechts Israels oder der Anerkennung eines eigenständigen Palästinenserstaates angeht. Doch ist dies ein religiöser Streit? Begründet er sich einzig aus den jeweils unterschiedlichen Religionen? Wohl kaum.

Oder die Rolle der Frau: Was leitet sich wirklich aus der jeweiligen Religion ab und was ist Jahrhunderte alte patriarchalische Tradition? In vielen heutigen islamischen Ländern sind Frauen Männern rechtlich nicht gleichgestellt – das hat aber teilweise nur bedingt mit dem Islam als Religion zu tun und weit mehr mit alten Traditionen, neuen Herrschaftsstrukturen und politischen Machtverhältnissen. Zum Beispiel glauben viele, die Beschneidung von Mädchen in einigen islamischen Ländern Afrikas sei religiös motiviert, dabei ist sie meist tradierten Stammesritualen entlehnt (was sie nicht weniger verachtenswert und unmenschlich macht, auch christliche Mädchen werden zum Teil beschnitten).

Auch über den Antisemitismus – den christlichen sowie den islamischen – kann man nicht diskutieren, ohne die politischen Hintergründe, die Geschichte und die aktuellen Geschehnisse zu berücksichtigen. Das Verhältnis zwischen Christen und Juden und zwischen Deutschland und Israel lässt sich nicht beschreiben oder diskutieren ohne das Wissen um den Holocaust. Aus rassistischen Gründen heraus haben die Deutschen die europäischen Juden planmäßig organisiert vernichtet. Mehr als sechs Millionen Juden wurden dabei getötet.

Es wird schon an diesen wenigen Beispielen schnell deutlich: Bei der Diskussion über die Konflikte werden nicht nur die Religionen einander gegenübergestellt, sondern oft auch der Westen dem Osten, die Reichen den Armen, der Norden dem Süden, die Säkularen den Frommen, die Aufklärung dem Mittelalter, die Unterdrücker den Unterdrückten usw.

Die neue Islamfeindlichkeit erklärt sich u. a. vor dem Hintergrund der Attentate seit dem 11. September 2001 – terroristische Verbrechen, die mit Glaube und Religion nichts zu tun haben, von den Terroristen aber so begründet werden. Weltweit und auch bei uns in Deutschland hat das zu einer Verschlechterung des Verhältnisses zwischen Muslimen und Nicht-Muslimen geführt. Die zusätzliche Instrumentalisierung durch Rechtspopulisten – bei uns, in Frankreich, Holland, neuerdings auch den USA – verschärft den

Ton und steht dem Dialog der Religionen und unserem friedlichen Zusammenleben entgegen.

Wir möchten daher die Konfliktpotentiale hier nur angedeutet haben, ohne zu vertiefen und ohne zu bewerten. Uns geht es bei **Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** um das Verstehen und darum, die Neugier auf den Anderen ein bisschen zu wecken – und falls wir das geschafft haben sollten, dann ist es nun an Ihnen, über mögliche Konflikte hinweg das Gespräch zu suchen, sich auszutauschen und mit den anderen gemeinsam an einem respektvollen, friedlichen Umgang miteinander zu arbeiten. Dabei wünschen wir Ihnen viel Spaß und jede Menge neue Erkenntnisse.

# Die Pädagogische Haltung von Gesicht Zeigen!

Die pädagogische Haltung von **Gesicht Zeigen!** ist: respektvoll, willkommen heißend, persönlich. Wir arbeiten immer auf Augenhöhe, Mut machend, direkt und klar.

Ein wichtiger Teil dieser pädagogischen Haltung ist, jeden Menschen in seiner spezifischen Individualität wahrzunehmen, mit allem, was er oder sie mitbringt – und sich im Umgang miteinander darauf einzustellen. Das schließt all die Themen ein, die meist mit den Begriffen Gender Mainstreaming, Diversity Mainstreaming und Inklusion beschrieben werden.

Dieses Spiel spiegelt die pädagogische Haltung von **Gesicht Zeigen!** wider und greift zahlreiche Erfahrungen und Erkenntnisse der Projektarbeit in ganz unterschiedlichen Zusammenhängen auf.

**Gesicht Zeigen!** verfügt über vielfältige Erfahrungen in der pädagogischen Arbeit zu demokratie-relevanten Themen – auch und gerade mit Jugendlichen, die mit klassisch-kognitiven Lernformaten schwer zu erreichen sind. Wie alle Materialien von **Gesicht Zeigen!** zur vorurteilssensiblen Bildungsarbeit ist auch **Der Islam – Das interaktive Wissensspiel** leicht zu verstehen, unmittelbar einsetzbar und in höchstem Maße partizipativ und interaktiv.

Ziel ist, dass möglichst viele sich tatsächlich beteiligen. **Gesicht Zeigen!** möchte zur aktiven Teilnahme an einer demokratischen, vielfältigen Gesellschaft einladen und auffordern. Gerade für niedrigschwellige Angebote bei schwierigen Themen wie Identität, Demokratie, Religion u.ä. braucht es frische Methoden und neue Konzepte: innovativ, motivierend und humorvoll.

Dafür steht **Gesicht Zeigen!**.

# Der Herausgeber

**Gesicht Zeigen! Für ein weltoffenes Deutschland** ermutigt Menschen, aktiv zu werden gegen Rassismus, Antisemitismus, Fremdenfeindlichkeit und rechte Gewalt. Ziel ist die Sensibilisierung für jede Art von Diskriminierung und die Stärkung des zivilgesellschaftlichen Engagements.

**Gesicht Zeigen!** entwickelt innovative und vielfältige pädagogische Materialien für die vorurteilssensible Bildungsarbeit und berät bundesweit zum Thema bildungsbenachteiligte Jugendliche, bildet fort und bündelt Expertise. Der Verein konzipiert und realisiert Präventionsprojekte wie beispielsweise die innovative Ausstellung »7x<sup>jung</sup> – dein Trainingsplatz für Zusammenhalt und Respekt« oder das bundesweite Schulprojekt »Störungsmelder on tour«.

**Gesicht Zeigen!** initiiert öffentliche Kampagnen im Kino, TV oder auf Plakaten, die für Zivilcourage werben und die von zahlreichen Prominenten unterstützt werden. Der Verein greift in die aktuelle politische Debatte ein und bezieht öffentlich Stellung.

**Gesicht Zeigen!** ruft auf, zeigt an, greift ein – für ein weltoffenes Deutschland.



Gesicht Zeigen!  
Für ein weltoffenes Deutschland e.V.  
Koppenstr. 93  
10243 Berlin

Mehr unter [www.gesichtzeigen.de](http://www.gesichtzeigen.de)

Die Entwicklung des Spiels wurde im Rahmen des Bundesprogramms »Demokratie leben!« vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.  
[www.demokratie-leben.de](http://www.demokratie-leben.de)

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig.  
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen  
und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme.

Dieses Produkt ist erhältlich als:  
ISBN 978-3-407-63023-0 Print

1. Auflage 2017

© 2017 Beltz  
in der Verlagsgruppe Beltz · Weinheim Basel  
Werderstraße 10, 69469 Weinheim  
Alle Rechte vorbehalten

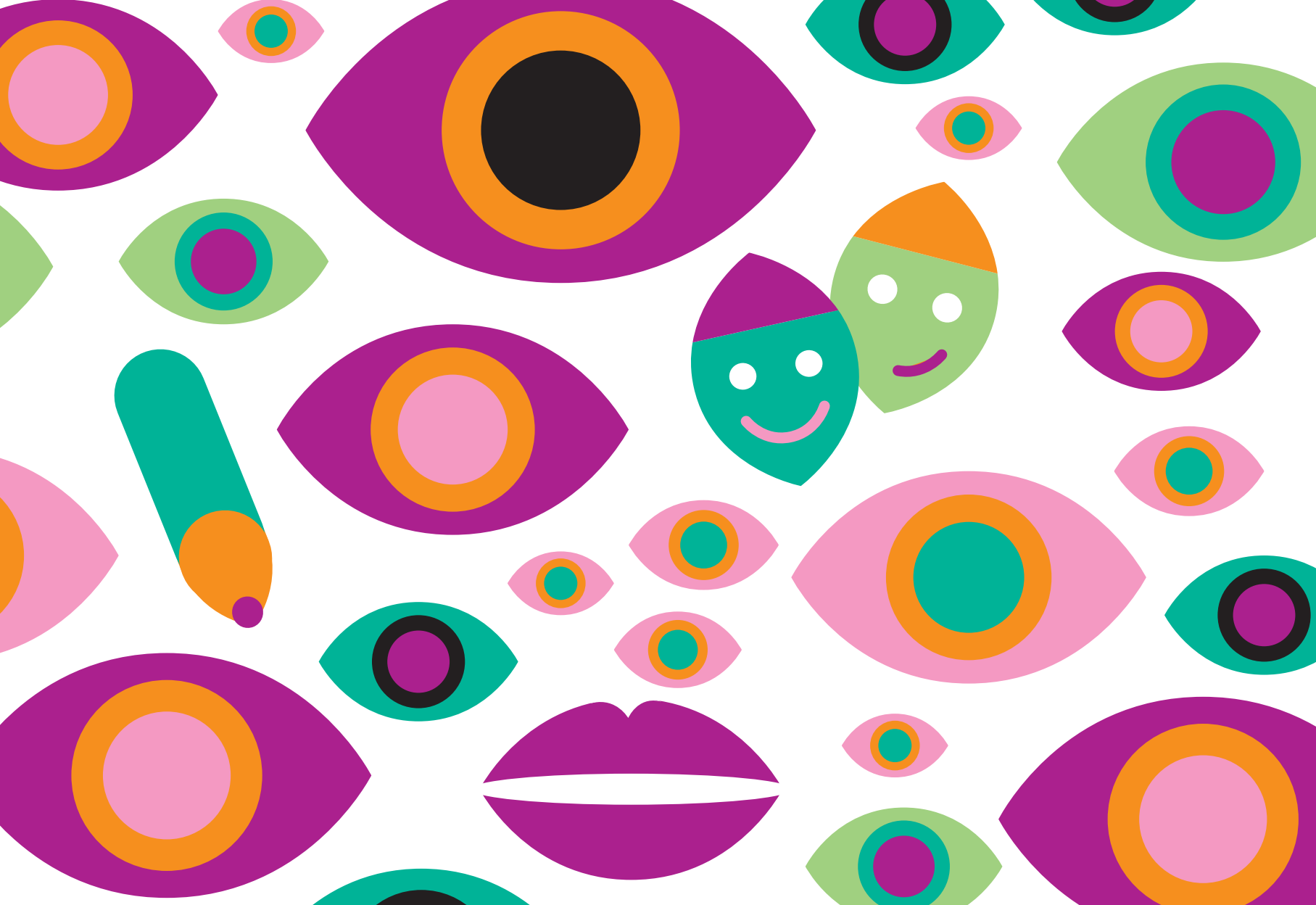
Lektorat: Heike Gras  
Illustrationen Innenteil/Karten: Karla Detlefson  
Umschlaggestaltung: Michael Matl  
Umschlagabbildung: Karla Detlefson

Herstellung: Michael Matl  
Druck und Bindung: Pario Print, Kraków  
Printed in Poland

Weitere Informationen zu unseren Autoren und Titeln finden Sie unter:  
[www.beltz.de](http://www.beltz.de)

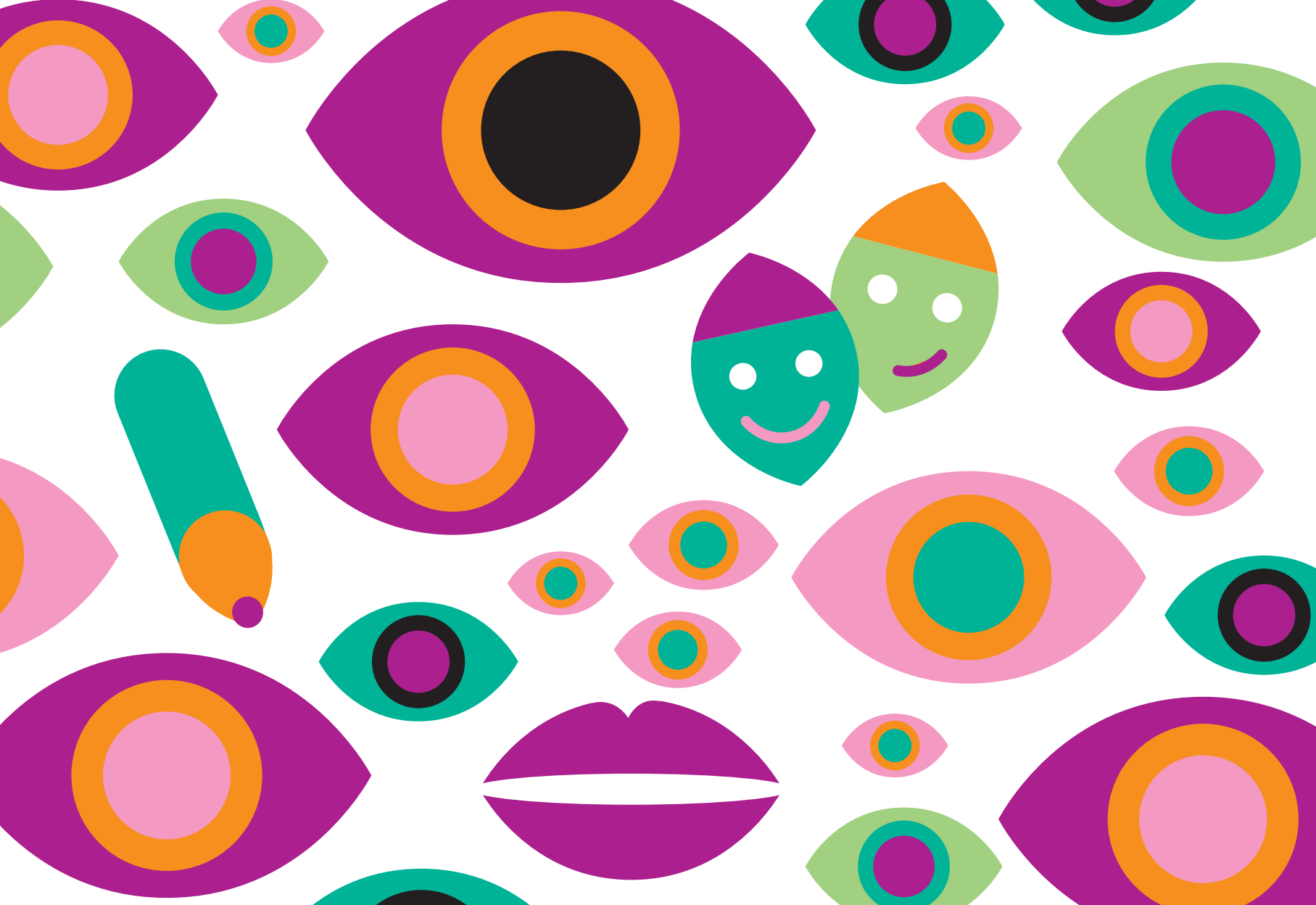
# Schweinefleischverbot

- im Koran festgehalten
- unwissentlicher Genuss wird nachsichtig behandelt
- auch im Judentum



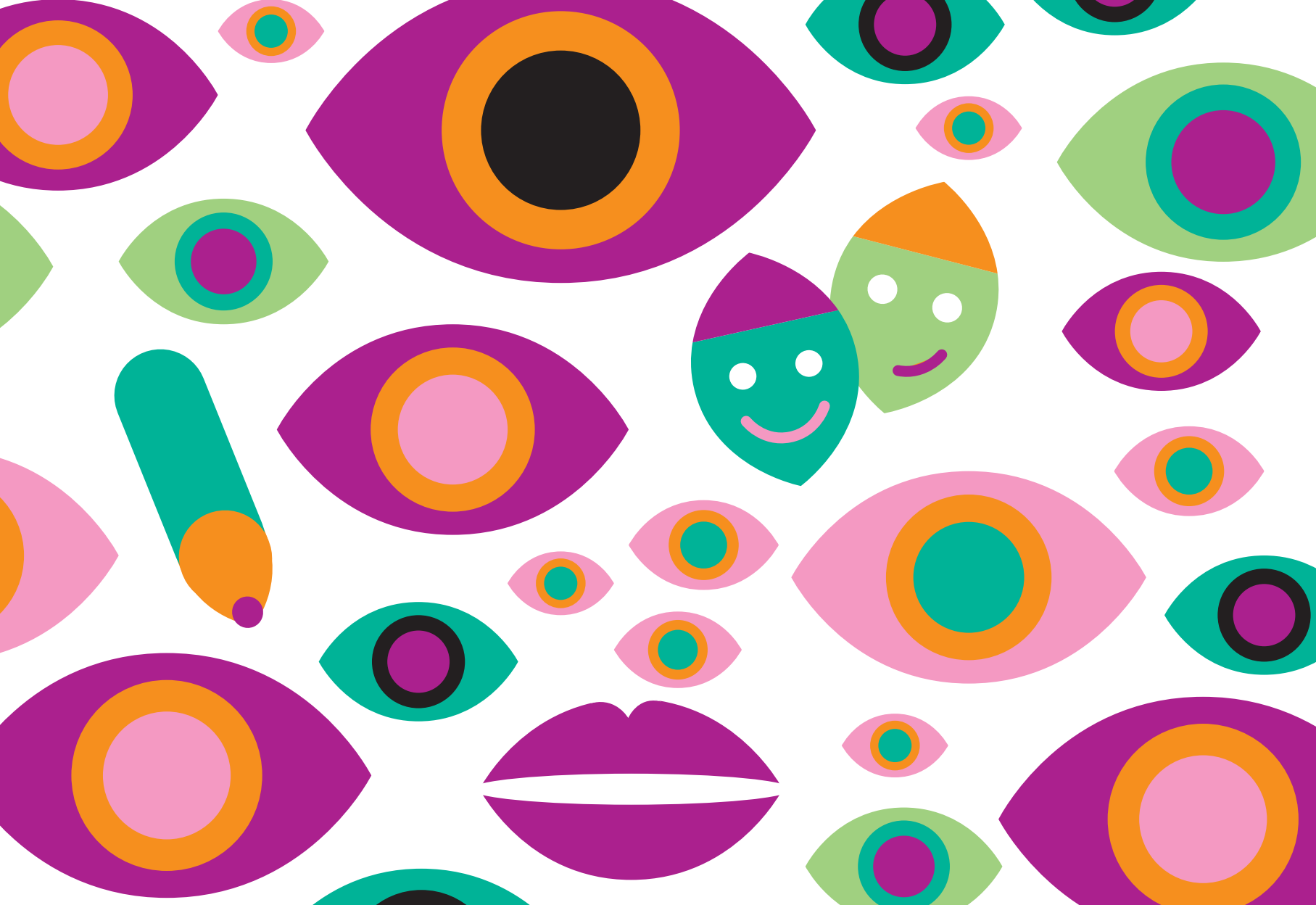
# Beschneidung

- Entfernung der Vorhaut des männlichen Glieds
- weit verbreitete religiöse bzw. kulturelle Tradition, auch im Judentum
- Beschneidungsfeier



# Imam

- Vorbeter beim islamischen Gebet
- rezitiert laut aus dem Koran
- Freitagsgebet mit Predigt



# Beten

- tägliches Gebet zu fünf festgelegten Tageszeiten
- Vorbereitung: rituelle Waschung
- Gebetsrichtung Mekka

