



Okkultismus (occultus: verborgen, geheim) ist ein Thema, dem die Jugendlichen in der Regel viel Interesse entgegenbringen und unter Umständen sogar schon Erfahrung damit gesammelt haben.

Es werden in diesem Heft Materialien zu drei Bereichen geboten: Magie, Gläserrücken und Voodoo. Das Thema Magie dürfte seit dem Einsetzen der Harry-Potter-Manie jedem bekannt sein, auch das Gläserrücken ist eine zumindest vom Hörensagen her bekannte Praxis. Voodoo führt eher ein Nischendasein, allerdings haben viele Menschen schon einmal von Voodoo-Puppen gehört. Deshalb findet auch dieses Thema hier Erwähnung.

3.1 Magie (S. 45)

Hinweise

Die Episode ist frei erfunden, ähnliche Handlungen finden sich aber in jedem Harry-Potter-Buch. Um von der reinen Fiktion zum Faktenwissen zu kommen, befinden sich auf dem AB auch zwei Informationskästchen, welche den Unterschied zwischen weißer und schwarzer Magie aufzeigen.

Vorbereitung

Es ist keine besondere Vorbereitung notwendig.

Anleitung und Tipps

Die S. können die Arbeitsaufträge eigenständig erledigen.

Lösungen

AA 1 (Art der Zaubersprüche)

- Zauberspruch des Mannes: Richtet sich gegen Robert mit der Absicht, ihm einen Denkkzettel zu verpassen, ihm also Schaden zuzufügen. Zweck ist eine Machtdemonstration oder Zurechtweisung. Die Sprache ist in Latein (oculos deleo: Ich zerstöre die Augen).
- Der Zauberspruch der Frau wählt ebenfalls Robert als Ziel. Zweck des Spruchs ist es, seine Augen zu reparieren („oculos reparo“). SIE wählt also einen nützlichen Spruch für ihre Zauberei. Die Zaubersprüche sind für die meisten Leser unverständlich, da auf Latein geschrieben. Zu Deutsch heißt der Satz: „Ich repariere die Augen.“

AA 2 (Einordnung der Zaubersprüche)

- Der Spruch des Zauberers gehört in die Kategorie „Schwarzer Zauber“, da er Schaden (oder zumindest keinen Nutzen) anrichten möchte; der Zauber der Sitznachbarin ist als „Weißer Zauber“ zu werten.

AA 3 (Zaubersprüche im wahren Leben)

- Evtl. sind typische Zaubersprüche zu erwarten, wie sie von Zauberkünstlern verwendet werden („Hokuspokus“ etc.). Gewitzte S. erwähnen vielleicht die Wandlung in der kath. Kirche, bei der man auch durch das Sprechen der Wandlungsworte die Verwandlung von Brot und Wein in Leib und Blut erwartet.

AA 4 (Zauberer im Zirkus)

- Zauberkünstler verwenden keine Magie, sondern sie wenden Tricks an, um ihr Publikum zu täuschen und um es abzulenken, damit man unbemerkte Handgriffe durchführen kann. Die Zauberer in der Geschichte besitzen wirkliche Zauberkraft und täuschen ihr Publikum nicht.



3.2 Gläserrücken (S. 46–47)

Hinweise

Die Praxis des Gläserrückens ist bei vielen Menschen beliebt und sie stellt das Urbild des Okkultismus dar. Allerdings beruht diese Praxis – ebenso wie das Pendeln – auf reiner Physik. Auch hier wirkt der Carpenter-Effekt, der Signale des Hirns in Muskelbewegungen umsetzt. Der Unterschied zum Pendel besteht hier darin, dass sich mehrere Leute zusammentun, um diese Praxis umsetzen zu können. Deshalb wirkt der Effekt berauschender, da eine ganze Gruppe übereinstimmende Ergebnisse erzielt. Aber auch hier darf man beruhigt sein: Es wirkt keine geheime Macht, sondern die reine Physik!

Vorbereitung

Es ist vor der Durchführung des Experiments nötig, einige Utensilien bereitzustellen:

- Ein runder Tisch, der keinen allzu großen Durchmesser hat. Vier Personen, die sich um diesen Tisch setzen, sollten alle Flächen des Tisches berühren können.
- Ein stabiles Trinkglas (etwa 0,2 Liter)
- Kärtchen mit allen Buchstaben des Alphabets und den Zahlen (siehe Kopiervorlage)
- Vier Stühle
- Ein Raum, in dem der runde Tisch aufgestellt werden kann und in dem kaum Ablenkung herrscht.

Die Kärtchen mit den Buchstaben und Zahlen werden ausgeschnitten und gleichmäßig um den Tischrand verteilt, die Zeichen zeigen dabei nach innen. Die Karten mit „Ja“ und „Nein“ werden in die Mitte gelegt. Ebenfalls steht in der Mitte ein mit der Öffnung nach unten zeigendes Glas. Um den Tisch sind gleichmäßig verteilt die vier Stühle aufgestellt. Um diese Anordnung muss relativ viel Platz sein, niemand sollte sich direkt am Tisch aufhalten, um die Gruppe bei der Durchführung später nicht zu stören.

Anleitung und Tipps

Es werden vier S. ausgewählt, die das Experiment durchführen. Diese S. müssen sich beherrschen können und sollten nicht als die „Klassenclowns“ bekannt sein, da eine gewisse Konzentration dringend nötig ist. Weiterhin sollte sich der Rest der Klasse am Rande des Klassenzimmers aufhalten und absolute Stille wahren, sodass die Gruppe sich konzentrieren kann.

Wenn Stille eingekehrt ist und die Gruppe sich auf die Stühle gesetzt hat, legt jeder Gruppenteilnehmer den Zeigefinger einer Hand auf das Glas in der Mitte. Dann wird die Frage gestellt „Großer Geist, bist du anwesend?“. Diese Frage muss ggf. mehrfach gestellt werden. Wenn die Gruppe es geschafft hat, die notwendige Konzentration zu sammeln, wird das Glas sich bewegen und „Ja“ anzeigen. Diese Frage dient dazu, die Gruppe aufeinander einzustimmen.

Nun können verschiedene Fragen mit offenen Antworten gestellt werden, die wahrscheinlich auf durch das sich bewegende Glas beantwortet werden. Es bietet sich an, jedem Gruppenteilnehmer nahezufragen, sich vorher Fragen zu überlegen, die er stellen möchte. Nach dem Beantworten verschiedener Fragen bietet es sich an, das Gesehene und Erlebte zu besprechen. Und auch zu erfahren, wie es den Gruppenteilnehmern erging, ob sie sich das Geschehen erklären können.



Lösungen

Die Antworten, die beim Gläserrücken erzielt wurden, sind keine wahren Antworten, soweit sie die Zukunft betreffen. Sie können sich tatsächlich als wahr erweisen (wie das jede allgemeine Prognose kann), aber die Antworten stellen nur die vorherrschende Mehrheitsmeinung der Gruppe dar.

Erklärung: Das Glas wird durch Mikromuskelbewegungen in Bewegung versetzt. Diese Muskelbewegungen werden von Hirnreizen jedes einzelnen Gruppenteilnehmers erzeugt, die unbewusst an die Hand gesendet werden („Carpenter-Effekt“, siehe auch bei „Pendeln“).

Da man den Carpenter-Effekt und die damit verbundenen Muskelkontraktionen nur unbewusst durchführt, wird jeder Gruppenteilnehmer behaupten, das Glas nicht bewusst bewegt zu haben. Das entspricht normalerweise auch der Wahrheit.

3.3 Voodoo (S. 48)

Hinweise

Das Thema „Voodoo“ ist in europäischen Kreisen wohl eher eine Randerscheinung, da sich dieser Kult nach seiner Ankunft von Afrika vor allem in Süd-, Mittel- und im südlichen Nordamerika verbreitet hat. Vor allem Haiti wird als Schwerpunkt dieser Religion genannt, die durch ihre Riten eine schlechte bis nicht vorhandene medizinische Versorgung ersetzt.

Voodoo-Anhänger praktizieren (Tier-)Opfer, verwenden weiße und schwarze Magie. Außerdem spielen in diesem Glauben auch Zombies eine Rolle, bei denen es sich um willenslose Untote handelt.

Ein weithin bekanntes, im Voodoo-Glauben aber interessanterweise gar nicht so verbreitetes Element ist die Voodoo-Puppe. Dabei handelt es sich um eine Puppe, welche z. B. mit Haaren einer Zielperson versehen wird. Alternativ können auch Blut oder andere Körperzellen verwendet werden. Zweck dieser Voodoo-Puppe soll nun das Übertragen von Schmerzen sein. Man sticht z. B. die Puppe mit einer Nadel, was entweder sofort oder zeitlich versetzt ein Schmerzempfinden bei der Zielperson auslösen soll, ohne ihr aber wirklich zu schaden. Diese Zaubereigeschichten werden allerdings stark genährt durch die Verwendung in Hollywood-Filmen und Computerspielen. Hierdurch finden die S. aber am ehesten Zugang zu diesem Kult.

Vorbereitung

Es ist keine besondere Vorbereitung nötig.

Lösungen

AA 1 (Kenntnis des Begriffes „Voodoo“ und dessen Kontext)

- Die S. haben diesen Begriff evtl. schon einmal im Zusammenhang mit Filmen, Büchern oder Videospielen gehört / gelesen. Hierbei wird meist die Voodoo-Puppe verwendet, mit deren Hilfe man einen Kontrahenten beeinflussen oder gar beseitigen kann.

AA 2 (Christentum und Voodoo auf Haiti)

- Die Bewohner verbinden ihre ursprüngliche Tradition, aus der sie durch die Kolonisierung und Versklavung herausgerissen wurden, mit dem neu gewonnenen, christlichen Glauben und vermischen dadurch die Elemente.



- Es ist anscheinend kein Widerspruch, an einen christlichen Gott zu glauben und zugleich Magie zu verwenden. Auch christliche Elemente können ja magisch anmuten, wie z. B. die Wandlung von Brot und Wein in Leib und Blut (auf katholischer Seite), die Weihung des Wassers.
- Tiere bzw. deren bildliche Verwendung ist bei beiden Religionen ähnlich: Im Christentum sprechen wir von Jesus als dem Opferlamm, das für uns geopfert wurde. Dies entspricht in etwa den Tieropfern im Voodoo.
- Die Katholiken verehren Heilige und schreiben ihnen bestimmte Eigenschaften und Leistungen zu. Wie aus dem Text hervorgeht, ist das auch im Voodoo der Fall, auch wenn es sich hier um Geisterwesen handelt.

⇒ Es lassen sich somit viele Parallelen in beiden Religionen finden.

AA 3 (Vermutungen über Reiz des Voodoo in Unterhaltungsmedien)

- Voodoo hat etwas Unheimliches, für westliche Begriffe fast Düsteres, da es uns fremd ist, aus einem fremdem Kulturkreis stammt.
- Viele Elemente des Voodoo sind mit der logisch ergründbaren Realität nicht vereinbar, was eine Verwendung zur Unterhaltung geradezu erfordert.
- Man muss keine Scheu haben, etwas Unangebrachtes über Voodoo zu sagen, da die Zahl der Anhänger überschaubar ist. Beim Christentum ist das anders, hier hat man i. d. R. Respekt, da u. a. die Zahl der Gläubigen sehr groß ist.

Magie

Robert machte es sich auf seinem äußerst gut gepolsterten Sitz gemütlich. Mit Zügen dieser Preisklasse fuhr er höchst selten, aber heute wollte er sich etwas Angenehmes gönnen. Ihm gegenüber saß ein Mann, dessen hervorstechendste Eigenschaft sein langer Spitzbart war und sein etwas verklärter Blick. Rechts neben ihm saß eine ältliche Frau. Genau so stellte sich Robert eine Hexe vor. Die relativ lange Nase mit der Warze an ihrer Spitze, graue, leicht gewellte Haare und einen stechenden Blick, den er immer dann wahrnehmen konnte, wenn die Frau an ihm vorbei zum Fenster hinausschaute, was aber echt selten vorkam.

Der Mann gegenüber sagte nach rund einer Stunde Fahrt: „Entschuldigen Sie, fahren Sie auch zum Magierkongress?“ „Sicherlich“, antwortete die Alte. „Es soll dieses Jahr recht spannend werden, man erwartet einen großen Star.“

Robert war normalerweise immer höflich, aber hier konnte er sich schon nach diesen Sätzen nicht mehr zurückhalten: „Magierkongress? Was soll denn das sein?“

Der vermeintliche Zauberer schaute ihn böse an, zog plötzlich einen vertrockneten Ast, der nach vorne spitz zulief, aus seiner Manteltasche, hielt ihn Robert entgegen und sagte: „Oculos deleo!“

Plötzlich konnte Robert nichts mehr sehen. Er hörte noch alles, konnte alles riechen und fühlen, aber sehen konnte er nichts mehr. „Was haben Sie mit mir gemacht? Machen Sie das sofort rückgängig!“ Er konnte ein leises Lachen von gegenüber hören.

Die Frau neben ihm sagte: „Ach, Herr Kollege, das war aber nicht nett. Wie können Sie diesen Normalo denn so erschrecken? Er weiß es doch nicht besser. Ich will ihm mal lieber wieder helfen.“ Robert hörte ein Rascheln und dann die Worte seiner Sitznachbarin: „Oculos reparo!“

Auf einmal konnte Robert wieder sehen wie zuvor. Er blickte sofort nach rechts und sah auch in den Händen der Frau ein Stöckchen, bei dem es sich ja nur um einen Zauberstab handeln konnte. Die Frau blinzelte ihm zu und sagte: „Passen Sie das nächste Mal besser auf, mit wem Sie im Abteil sitzen. Ich bin nicht immer in Ihrer Nähe.“



1. Offensichtlich werden hier zwei verschiedene Zaubersprüche verwendet. Untersuche die Zaubersprüche hinsichtlich Zweck, Wirkung, Zielgruppe und Sprache auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede!
2. Ordne die beiden Zaubersprüche jeweils in eine der unten aufgeführten Kategorien ein und begründe deine Entscheidung!
3. Überlege, ob es im wahren Leben auch (un-)wirksame Zaubersprüche gibt. Schreibe sie auf, falls sie dir bekannt sind!
4. Im Zirkus gibt es häufig auch einen Zauberer. Welche Unterschiede kannst du zwischen einem Zauberer im Zirkus und den hier vorgestellten Zauberern erkennen?

Weißer Magie

Diese Magie wird angewendet, um sich oder andere zu schützen, um Positives zu bewirken, wie beispielsweise eine Heilung oder eine wichtige Vorhersage.

Dazu zählen Abwehrzauber, Gesund- und Heilzauber, Glückszauber, Liebeszauber und viele mehr.

Schwarze Magie

Im Gegensatz zur weißen Magie werden die Zaubersprüche dieser Kategorie verwendet, um einem anderen Schaden zuzufügen. Dazu zählen auch Flüche und Verwünschungen.

Schwarze Magie wird nicht zum Nutzen anderer angewendet.

Gläserücken

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
K	L	M	N	O
P	Q	R	S	T

U	V	W	X	Y
Z	1	2	3	4
5	6	7	8	9
0	JA		NEIN	

Andreas Hausotter: Sekten, Okkultismus, Esoterik © Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Donauwörth

Voodoo

In einem Lexikon findet sich folgende (hier stark verkürzte) Erklärung des Begriffes „Voodoo“:

Voodoo ist eine ursprünglich westafrikanische Religion. Voodoo stellt eine Mischreligion aus vielfältigen afrikanischen, islamischen, katholischen und auch indianischen Elementen dar, die sich aus Herkunft und Geschichte der Sklaven in Westindien ergab: Aus ihren afrikanischen Dorfgemeinschaften gerissen und zur Arbeit für die Kolonialisten und zum christlichen Glauben gezwungen, versuchten einige der Sklaven, ihre ursprüngliche Religion fortzuführen. So stehen etwa Bilder katholischer Heiliger im Voodoo oftmals in Wirklichkeit für afrikanische Geistwesen mit ähnlichen Eigenschaften.

Voodoo wird heute hauptsächlich in den afrikanischen Staaten Benin, Ghana und Togo praktiziert, außerdem im Karibikstaat Haiti.

Die Religion Voodoo verbreitet sich weltweit (angeblich) immer stärker, besonders im Ursprungskontinent Afrika, da sich vor allem die schwarze Bevölkerung wieder an ihre Wurzeln erinnert. In Haiti gehören schätzungsweise etwa Dreiviertel der Menschen dem Voodoo an. Gleichzeitig bekennen sich aber 90 Prozent auch zum katholischen Glauben.

An zentraler Stelle stehen bei Voodoo Ritualen das Opfer von Tieren oder Genussmitteln wie Rum und Tabak sowie der Priester, die in die Gemeinschaft Eingeweihten, das Fest und der Tanz mit seinen verschiedenen Gottheiten zugeordneten Trommelrhythmen und Gesängen.

Ein bekannter, aber meist übertrieben dargestellter Brauch ist das Herstellen von Voodoo-Puppen, die oft einem bestimmten Menschen nachgebildet sind. Manchmal wird auch ein Foto auf den Kopf der Puppe aufgeklebt. Durch das Stechen in die Puppe oder sogar Durchbohren mit Nadeln sollen dem Betroffenen Schmerzen zugefügt werden. Vor allem aber werden Voodoo-Puppen zum Heilen von Kranken benutzt. Dieses Verfahren wurde ursprünglich von Priestern in Haiti verwendet. Die Puppen sind aus einer Not heraus entstanden, da die Sklaven bei den amerikanischen Sklavenhändlern keinen Voodoo praktizieren durften. Entsprechend waren aus Holz geschnitzte Abbildungen der Gottheiten oder Dämonen verboten. Folglich tarnte man Gottesabbilder als Puppen.

Immer wieder wird Voodoo als schwarze Magie angesehen. Genährt wurden diese Vorstellungen durch die Praktiken des Totenkults und den Glauben an die Wiederbelebung längst Verstorbener.

Legendär berüchtigt für den Voodoo-Kult sind angebliche Zombies. Sie geistern durch Albträume der Kinder, schockieren in Horrorfilmen und haben offenbar einen realen Ursprung in Randbereichen des Voodoo-Kultes. Es soll sich dabei um geraubte, dauerhaft schwer narkotisierte Menschen handeln, die, in körperlicher Verwahrlosung lebend, Schwerstarbeit verrichten müssen. Da ihre Angehörigen nichts von diesem Dasein wissen und sie für tot und begraben halten, falle ihr Schicksal nicht auf.



1. Hast du schon einmal den Begriff „Voodoo“ oder Voodoo-Puppe gehört? In welchem Zusammenhang wurde der Begriff dabei verwendet?
2. Überlege, wie es zusammenpasst, dass auf Haiti ein Großteil der Bevölkerung sowohl einen christlichen Glauben hat als auch den Voodoo-Ritualen folgt!
3. Warum wird der Voodoo-Kult wohl eher in den Unterhaltungsmedien Anklang finden als das katholische Christentum? Stelle Vermutungen an!