7.1 Für mich ist

5 Min. | Kl. 5 – 10

keine

Überlegen Sie sich Begriffe, die sich mit einer Körperhaltung darstellen lassen.

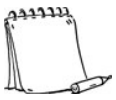
Bilden Sie einen Kreis. Die Schüler stehen mit dem Gesicht nach außen. Sie rufen einen Begriff und die Schüler überlegen kurz, mit welcher Körperhaltung sie diesen Begriff darstellen wollen. Dann drehen sie sich zur Kreismitte und nehmen ihre Pose ein.

Feste: Geburtstag, Hochzeit, Karneval, Beerdigung
Freizeitbeschäftigungen: Lesen, Fußball, Schwimmen
Lebensbereiche: Familie, Schule, Arbeit, Freizeit

VORSCHAU

7.2 Wer bin ich?

20 Min. | Kl. 5 – 10

 Zettel mit Namen bekannter Personen, Klebeband oder Sicherheitsnadeln

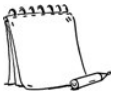
Bereiten Sie Kärtchen mit Namen bekannter Personen vor, oder lassen Sie dies die Schüler übernehmen.

Bilden Sie zwei Gruppen. Jede Gruppe wählt drei Spieler aus. Der erste Schüler bekommt ein Kärtchen auf dem Rücken befestigt, ohne dass er erfährt, was darauf steht. Die anderen Schüler können das Kärtchen lesen. Mit zehn Entscheidungsfragen muss der Spieler nun herausbekommen, wer er ist. Dabei stellt er eine Frage und ruft einen Mitschüler auf, der ihm darauf antwortet. Wenn die gesuchte Person erraten wurde, ist die zweite Gruppe an der Reihe. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Treffern.

Altersgemäße bekannte Personen aus dem aktuellen Ethikunterricht, dem Grundwissen oder dem Umfeld der Schüler: Gandhi, Nikolaus, Nietzsche, Kant, Abraham, Knigge, Schulleiter, Hausmeister …

© Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion



Situationskarten

Überlegen Sie sich Anlässe, zu denen ein Standbild gebaut werden soll und schreiben Sie diese auf Kärtchen. Sie können auch Textstellen verwenden.

Wählen Sie einen (ggf. auch zwei) Regisseure aus und geben Sie ihm eine Situationskarte. Er sucht sich nun aus den Mitschülern die passenden Personen aus und baut mit diesen – ohne zu sprechen – die Situation auf dem Kärtchen nach. Die Mitspieler müssen sich völlig passiv verhalten und alles mitmachen. Wenn das Bild fertig ist, bleibt es etwa eine Minute eingefroren. Die anderen Schüler gehen herum, sehen sich alles an, ohne das Bild zu berühren oder zu verändern. Dann beschreiben sie, was sie sehen und welche Situation sie vermuten. Sie können auch Überschriften zu dem Bild finden lassen. Dann wird der Regisseur zu seiner Intention befragt. Eventuell können Verbesserungsvorschläge oder Änderungswünsche am Bild vorgenommen werden.

Variante für erfahrene und ältere Schüler:
Lassen Sie parallel in Gruppen Standbilder zum gleichen Thema erstellen. Der Vergleich gibt viel Gesprächsstoff.

Mögliche Situationen:

- Eltern streiten sich mit dem Sohn
- Eine Schülergruppe und ein Außenseiter
- Ein Jugendlicher hilft einem alten Menschen
- Wie ich mir eine glückliche Familie vorstelle
- Mann-Frau-Beziehung
- Krieg und Frieden
- Armut
- …

VORSCHAU

Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

keine

Bereiten Sie entsprechend der Schülerzahl paarweise Kärtchen mit Rollen und Situationsbeschreibungen vor.

einfaches, offenes Rollenspiel; Spiel mit „Recht auf Nein“

Teilen Sie die Unterrichtsgruppe in Paare ein und geben Sie jedem Paar eine Rollen- und Situationsanweisung. Bei großen Gruppen können Situationen auch doppelt bzw. mehrfach vergeben werden. Die Schüler bereiten sich für ihr Treffen vor. In loser Reihenfolge treffen sich die Paare und spielen ihre kurze Begegnungsszene. Die anderen Schüler versuchen herauszufinden, was da los ist. Die Situationen bieten viele Ansatzpunkte zur Besprechung und Weiterführung im Unterricht, zum Beispiel einen Vergleich von doppelt besetzten Situationen.

Je nach Altersstufe und Unterrichtsthema können verschiedene Personen und Situationen vorgegeben werden.

5. / 6. Klasse:
- Ein neuer Schüler trifft zum ersten Mal einen neuen Klassenkameraden
- Ein Kind kommt mit schlechter Note zum Vater nach Hause

7. / 8. Klasse:
- Zwei Freunde, die Streit hatten, treffen sich wieder
- Ein Kind kommt viel zu spät nach Hause und trifft auf die Mutter

9. / 10. Klasse:
- Azubi und Personalchef treffen aufeinander
- Ein Junge trifft seine große Liebe

VORSCHAU

© Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

Bild einer beliebigen Person für jeden Schüler, Situationskarten, Papier, Stifte

Suchen Sie Fotos und Zeichnungen von Personen aus Zeitungen und Zeitschriften. Überlegen Sie sich konfliktträchtige Situationen.

einfaches, offenes Rollenspiel; Spiel mit „Recht auf Nein“

Teilen Sie die Schüler in Gruppen von drei bis fünf Personen auf. Jeder Schüler erhält ein Bild und ein Blatt Papier und überlegt sich für seine Person einen kurzen Steckbrief (Name, Alter, Beruf, Hobbys …) sowie drei markante Eigenschaften und schreibt dies auf das Blatt. Dann überlegen sich die Schüler, was passiert, wenn sich ihre Personen in der vorgegebenen konfliktträchtigen Situation treffen, wie ein möglicher Konflikt entsteht und wie sich die Personen im Einzelnen verhalten. Jede Gruppe spielt nun ihre „Bildergeschichte“ den anderen vor. Die Situationen bieten viele Ansatzpunkte zur Besprechung und Weiterführung im Unterricht.

Situationen: Supermarktkasse, Volksfest, Wartezimmer, S-Bahn, Bushaltestelle, Campingplatz, Fahrstuhl …

Möglicher Konflikt: Eine aufgetakelte Tussi drängelt an der Supermarktkasse. Vor ihr steht eine ältere Dame, hinter ihr ein mürrischer Mann. …

VORSCHAU

© Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

Situations- und Rollenkarten

Bereiten Sie konkrete Konfliktsituationen mit Rollenanweisungen in der Du-Form vor.

angeleitetes Rollenspiel, Spiel mit „Recht auf Nein“

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein und verteilen Sie je nach Intention die gleiche Situation an alle oder geben Sie jeder Gruppe einen anderen Fall. Die Gruppe bestimmt zwei Spieler und überlegt sich einen möglichen Gesprächsverlauf. Dieser wird in der Klasse vorgeführt und die anderen Gruppen beobachten, was passiert.

Variante:
Zwei Schüler können sich auch kurz in die Rollen einlesen und dann spontan vorspielen. Wichtig ist hier jeweils eine Nachbesprechung mit alternativen Lösungsvorschlägen und einer Analyse der Gesamtsituation.

Martin:

Du bist Martin und Mathematik ist nicht dein bestes Fach. Dein Freund Tobias ist aber ein Mathe-Ass. Am Nachmittag vor der nächsten Klassenarbeit lädt er dich ein, mit ihm sein neues Computerspiel auszuprobieren. Du lässt dich darauf ein, sagst aber zu deiner Mutter, dass ihr für den Mathematik-Test lernen wollt. Als ihr die Arbeit zurückbekommt, hast du eine schlechte Note. Auf dem Nachhauseweg überlegst du, wie du das deiner Mutter erklärst.

Mutter:

Dein Sohn Martin ist schlecht in Mathe, daher freust du dich, dass er am Nachmittag vor der Arbeit mit seinem Freund Tobias noch lernen will. Ein paar Tage später triffst du die Mutter von Tobias beim Einkaufen. Sie erzählt dir, dass die beiden den ganzen Nachmittag vor dem Computer verbracht haben. Du bist enttäuscht von deinem Sohn.

VORSCHAU

© Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion

7.7 Sprechen verboten

+ | 10 Min. | Kl. 5 – 10

Rollenkarten

Bereiten Sie Rollenkarten für die gewünschten Situationen vor.

Suchen Sie Schüler, die freiwillig etwas vormachen möchten. Diese ziehen eine Rollenkarte und spielen pantomimisch, also ohne zu sprechen, die Anweisung vor. Das Ganze kann auch als Wettbewerb zwischen Gruppen abgehalten werden.

Thema Islam: Freitagsgebet, Pilgerreise, Almosen geben, Fasten, Alkoholverbot
Gefühle darstellen: Wut, Trauer, Freude, Ärger, Überraschung

VORSCHAU

7.8 Schattenspiel

2 – 3 Std. | Kl. 5 – 10

Overhead-Projektor, dünne Pappe, Kleber, Holzstäbchen, Klebeband

Suchen Sie geeignete kurze Texte (vorlesbar in fünf bis sieben Minuten), die sich gut szenisch darstellen lassen.

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein und verteilen Sie die Texte. Die Schüler überlegen, welche Figuren und Requisiten sie für ihren Text benötigen und stellen diese im Laufe von ein bis zwei Unterrichtsstunden mit den bereitliegenden Materialien her. Die Schüler entscheiden selbst, ob sie Rollen sprechen wollen oder einfach nur einen Vorleser bildlich begleiten. Sie proben ihre Aufführung. In einer weiteren Stunde führen die Schüler ihre Geschichten als Schattenspiele vor. Es bietet sich an, gelungene Darstellungen am Elternabend oder auf dem Schulfest zu wiederholen.

Einfache, zeitsparende Variante:
Stellen Sie den Schülern Texte und vorgefertigte Figuren zur Verfügung.

© Alexandra Waschner-Probst: 66 Spielideen Ethik
© Auer Verlag – AAP Lehrerfachverlage GmbH, Augsburg

netzwerk lernen
zur Vollversion