

Vorwort	4	4 Lernspiele im Klassenverband	
1 Starterspiele		4.1 Pole Position	27
1.1 Alle, die ...	7	4.2 Begriffskim	27
1.2 Da stimmt was nicht	8	4.3 Arche Noah	28
1.3 Eins, zwei, viele	8	4.4 Ethikfußball	28
1.4 Maschinenführer	9	5 Soziale Lernspiele	
1.5 Für dich	10	5.1 Blickduell	29
1.6 Maskenwerfen	10	5.2 Schattenboxen	29
1.7 Drachenjagd	11	5.3 Unsichtbares Seil	30
1.8 Achterspiel	12	5.4 Gerüchte	31
1.9 Hundehütte	12	5.5 Nein	31
1.10 Zublinzeln	13	5.6 Öffentliches Posten	32
2 Spiele zur Paar- und Gruppenbildung		5.7 Störe meine Kreise nicht	33
2.1 Puzzle®	14	5.8 Alle sind	34
2.2 Atomspiel	14	5.9 Berührungspunkte	35
2.3 Internationale Begrüßung	15	6 Entscheidungen und Meinungen	
2.4 Geier-Meier	16	6.1 Meinungslinie	36
2.5 Fäden ziehen	16	6.2 Meinungsmesser	37
2.6 Geburtstagsreihe	17	6.3 Rettungsboote	38
2.7 Inhaltspuzzle	17	6.4 Vier-Ecken-Spiel	39
3 Brett- und Schreibspiele		6.5 Positionskreis	40
3.1 Domino®	18	6.6 Argumente würfeln	41
3.2 Quartett	19	6.7 Stimmungsbild	42
3.3 Bingo®	20	7 Darstellende Spiele	
3.4 Memory®	21	7.1 Für mich ist	43
3.5 Kreuzwortgitter	22	7.2 Wer bin ich?	43
3.6 Windfahne	23	7.3 Standbilder	44
3.7 Dalli Dalli®	24	7.4 Begegnungen	45
3.8 Plakatrallye	25	7.5 Bildergeschichten	46
3.9 Montagsmaler®	26	7.6 Knifflige Fälle lösen	47

7.7	Sprechen verboten	48	8.7	Schneeballwerfen (Russland)	52
7.8	Schattenspiel	48	8.8	Nichts hören (Korea)	53
8	Multikulti-Spiele		8.9	Gordischer Knoten (Philippinen)	53
8.1	Bao (Afrika/Asien)	49	9	Schlussspiele	
8.2	Kameljagd (Asien)	50	9.1	Umzugskisten packen	54
8.3	Orangenspiel (China)	50	9.2	Der Schlusssatz macht die Runde	55
8.4	Afrikanische Mühle	51	9.3	Ordensverleihung	55
8.5	Ioshomi (Türkei)	51			
8.6	Shash na panj (Afghanistan)	52			

VORSCHAU

Laut Hilbert Meyer ist „Spielen im Unterricht nicht zweckfrei, sondern ein zielgerichteter Versuch zur Entwicklung der sozialen, kreativen, intellektuellen und ästhetischen Kompetenzen der Schüler“. Das Fach Ethik bietet hier sehr viele Umsatzmöglichkeiten, zudem taucht der Begriff „Spielen“ in einigen Lehrplänen sogar explizit auf. Dennoch sollte bei der Unterrichtsvorbereitung immer den Fragen „Warum jetzt ein Spiel?“ und vor allem „Mit welchem konkreten Ziel?“ Rechnung getragen werden.

- Das spielerische Lernen mit verschiedenen Sinnen fördert das Abspeichern neuer Inhalte.
- Dem Bedürfnis vieler Schüler¹ nach Bewegung wird Rechnung getragen. Bewegung erleichtert zudem das Lernen, da die Konzentrationsfähigkeit wieder hergestellt wird.
- Auflockernde Spiele erhöhen die Leistungsbereitschaft der Schüler und motivieren zur Beschäftigung mit den Lerninhalten.
- Die Schüler werden spielerisch angeleitet, sich eine Meinung zu bilden, andere Meinungen kennenzulernen und sich damit auseinanderzusetzen.
- Spielerische Unterrichtsformen ermöglichen verstärkt den Erwerb sozialer Kompetenzen.
- Durch die spielerische Herangehensweise werden auch Schüler einbezogen, die sich sonst kaum am Unterrichtsgespräch beteiligen.

Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, Spiele thematisch in den Unterrichtsablauf einzubinden und dabei verschiedene inhaltliche Bereiche und Kompetenzen abzudecken. Dieses Buch mit seinen 66 Spielideen ist als Fundgrube zu verstehen, die Ihnen dabei behilflich sein kann, Ihre Schüler für bestimmte Inhalte zu motivieren, aber auch eine willkommene Abwechslung und etwas Spaß in den Schulalltag zu bringen. Sie werden sicher auf einige alte Bekannte stoßen, manche Spiele sind Klassiker, andere wurden für den Ethikunterricht abgewandelt oder auch ganz neu entwickelt.

Die vorgestellten **Starterspiele** können zu Beginn einer Stunde bzw. einer Unterrichtseinheit eingesetzt werden, aber auch als Einführung für Spielneulinge oder zur Einstimmung auf darstellende Spielformen dienen. Selbst zur **Paar- oder Gruppenbildung** eignen sich Spielformen, die teilweise auch inhaltliche Einführungen bieten können. **Brett- und Schreibspiele** werden zur Beschäftigung mit konkreten Inhalten, zur Wiederholung und Vertiefung angeboten. Entweder sind diese vom Lehrer komplett vorbereitet, oder die Schüler werden bereits bei der Herstellung beteiligt und entwickeln selbst Spielvorlagen. **Lernspiele im Klassenverband** verfolgen dasselbe Ziel. Mit **Sozialen Lernspielen** lassen sich Konflikte vermeiden oder abbauen, sowie andere Kompetenzen schulen. Hier muss jede Lehrkraft selbst abwägen und entscheiden, welche Spielform für die jeweilige Unterrichtsgruppe geeignet ist. Wichtig ist, dass bei Spielen mit einem „Recht auf Nein“ die Schüler nur auf freiwilliger Basis mitspielen. Auch **Entscheidungen zu treffen** bzw. **Meinungen auszutauschen**, ist durchaus spielerisch möglich. Persönlichen Einsatz verlangen **Darstellende Spiele** von den Schülern. Daher gilt auch hier das „Recht auf Nein“. **Multikulti-Spiele** aus aller Welt bieten im Klassenzimmer mit Papiervorlagen und Steinen, oder im Freien mit selbst gesuchtem Spielmaterial, viele Möglichkeiten für einen interkulturellen Unterricht, eventuell auch in Form eines Spielzirkels. Die **Schlussspiele**

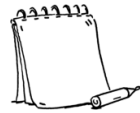
¹ Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler auch immer Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.

dienen dazu, Unterrichtseinheiten inhaltlich zusammenzufassen oder einzelne Stunden abzurunden.

Um Ihnen die Auswahl und Vorbereitung der Spiele zu erleichtern, können Sie sich an folgenden Symbolen orientieren:



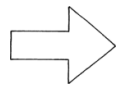
Dauer



benötigte Materialien



Hinweise zur Vorbereitung



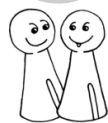
Einsatzmöglichkeiten und Zielsetzung

Damit Sie wissen, was Sie für den Einsatz benötigen, sind jeder Spielidee eine kurze **Auflistung benötigter Materialien** und entsprechende **Hinweise zur Vorbereitung** vorangestellt. Die angegebene **Spieldauer** ist nur als Richtwert zur Orientierung angegeben, da diese immer von verschiedenen Faktoren wie Schüleranzahl, Klassenstufe oder Schulart abhängig ist.

An folgenden Symbolen können Sie erkennen, für welche **Sozialform** sich die jeweilige Spielidee eignet:



= Einzelspiel



= Partnerspiel



= Gruppen- oder Klassenspiel

Konkrete Beispiele zu Themen des Ethikunterrichtes runden die vorgestellten Spielideen ab.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Spaß beim Ausprobieren der 66 Spielideen und vor allem zahlreiche ethische Erkenntnisse!

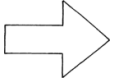
Alexandra Waschner-Probst



keine



Formulieren Sie vorab für die angeleitete Variante konkrete Fragen / Aussagen.



Kennenlernen, Auflockerung, Warm-up oder direkte Hinführung zu einem Thema

freie Variante:

Die Schüler sitzen im Stuhlkreis. Ein Schüler hat keinen Stuhl und steht in der Mitte des Kreises. Der Schüler in der Mitte trifft eine Aussage bzw. stellt eine Frage (ggf. zu einem vorgegebenen Thema). Die Schüler, auf die diese Aussage zutrifft bzw. die die Frage bejahen, stehen auf und laufen zu einem anderen freien Stuhl. Auch der Schüler in der Mitte versucht nun, einen frei gewordenen Platz zu ergattern. Die Person, die während der Tauschrunde keinen Platz findet, stellt sich in die Kreismitte und überlegt sich eine neue Aussage bzw. Frage.

angeleitete Variante:

Der Lehrer stellt konkrete Fragen zu einem Thema. Hier, aber auch in der freien Variante, kann nach den einzelnen Spielrunden nachgefragt werden, warum sich die Schüler so entschieden haben.

- ▶ Alle, die Geschwister haben ...
- ▶ Alle mit blonden Haaren ...
- ▶ Wer hat heute Morgen gute Laune?
- ▶ Wer war schon einmal in einer Moschee?
- ▶ ...



1.2 Da stimmt was nicht



10 Min.

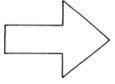
Kl. 5–8



keine



keine



Wahrnehmung, Konzentration, Kennenlernen

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen einander gegenüber auf. Jeder sieht sich drei bis fünf Minuten lang seinen Partner ganz genau an. Auf ein Kommando drehen sich alle um, sodass die Partner einander den Rücken zukehren. Dann verändert jeder etwas an seinem Aussehen. Wenn alle fertig sind, drehen sich die Schüler wieder mit dem Gesicht zueinander und suchen die Veränderung an ihrem Gegenüber.

Steigerungsmöglichkeiten:

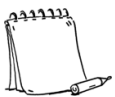
Es gibt etwas leichter zu entdeckende Veränderungen (Brille abnehmen, Frisur ändern, Jacke ausziehen, ...) und weniger leicht zu entdeckende (Armbänder ans andere Handgelenk, Ringe umstecken ...). Je nach Alter und Spielerfahrung können bis zu fünf Veränderungen vorgenommen werden.

1.3 Eins, zwei, viele



5 Min.

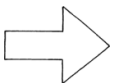
Kl. 5–10



keine



keine



aufeinander achten, Rücksicht nehmen, Konzentration

Die Schüler zählen beliebig in der Gruppe durch. Ein Schüler beginnt mit „Eins“, ein anderer führt die Reihe mit „Zwei“ fort usw. Wenn zwei Schüler gleichzeitig sprechen, beginnt das Spiel wieder mit „Eins“.

1.8 Achterspiel



5 Min.

Kl. 5–8



keine



keine

Lassen Sie die Schüler am Platz aufstehen und sich hinter ihren Stuhl stellen. Jetzt werden der Reihe nach die rechte Hand, die linke Hand, der rechte Fuß und der linke Fuß achtmal ausgeschüttelt und dabei laut mitgezählt. Wenn die Schüler den Ablauf verstanden haben, wird das Tempo erhöht. Im nächsten Schritt werden die Bewegungen auf viermal, dann auf zweimal und schließlich auf einmal reduziert. Im Anschluss wird wieder verdoppelt, bis man bei acht angelangt ist. Das Spiel erfordert Konzentration sowie Koordination und kann durch mehrfachen Einsatz immer weiter gefestigt werden.



Einsatzmöglichkeiten:

nach Schulaufgaben, nach langem Sitzen, als Bruch zwischen zwei Themenblöcken, bei Unruhe unter den Schülern ...

1.9 Hundehütte



3–5 Min.

Kl. 5–7



keine

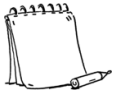


Sorgen Sie für ausreichend Platz.

Teilen Sie die Schüler in Dreiergruppen ein. Zwei Schüler halten sich an den Händen und bilden so die Hundehütte. Der dritte Schüler übernimmt die Rolle des Hundes und stellt sich in diese hinein. Sollte ein Schüler übrig bleiben, ist er ein Hund ohne Hütte. Bleiben zwei Schüler übrig, bilden sie eine leere Hundehütte. Der Lehrer (bzw. der einzelne Hund oder die leere Hütte) geben nun Kommandos. Auf das Kommando „Hund“ suchen sich alle Hunde eine neue Hütte, auf das Kommando „Hütte“ finden sich die Hüttenteile zu einer neuen Hütte und für einen anderen Hund zusammen. Das Kommando „Hundehütte“ heißt, dass sich alle einen neuen Platz suchen, egal ob als Hund oder als Teil einer Hundehütte. Wer übrig bleibt, gibt das neue Kommando.



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



keine

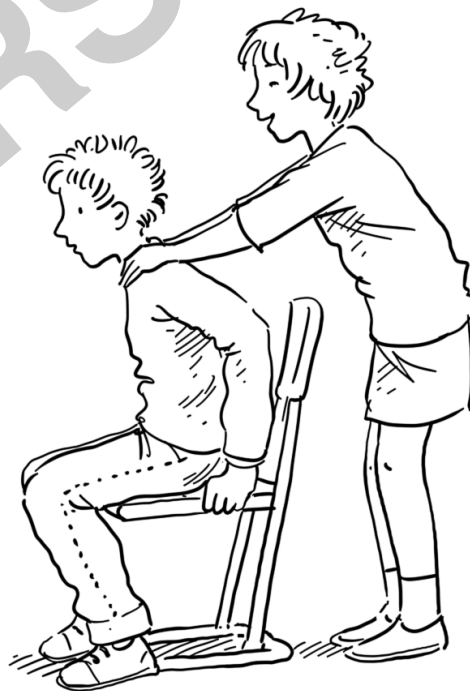


Bilden Sie mit den Schülern einen Stuhlkreis
[Anzahl der Stühle = (Schülerzahl : 2) + 1].

Bilden Sie mit den Schülern einen Stuhlkreis und übernehmen Sie die Rolle des Spielers. Das Spiel kann nur mit einer ungeraden Zahl an Schülern gespielt werden. Bei gerader Zahl übernimmt ein Schüler die Rolle des Spielleiters. Eine Hälfte der Schüler setzt sich auf die Stühle. Hinter jeden Stuhl stellt sich ein anderer Schüler. Ein Schüler bleibt hinter einem leeren Stuhl stehen. Dieser versucht nun durch Zublinzeln einen der sitzenden Schüler dazu zu bewegen, auf seinen Stuhl zu wechseln. Der Schüler hinter dem Auserwählten, dem zugeblinzelt wurde, muss aber versuchen, seinen Vordermann zu behalten. Sobald dieser also versucht aufzustehen und den Stuhl zu wechseln, muss er von seinem Hintermann an der Schulter gehalten werden. In einer zweiten Runde können die Rollen der Vorder- und Hintermänner getauscht werden.

Achtung: Bei diesem Spiel kann es etwas lauter und turbulenter zugehen. Leiten Sie die Schüler entsprechend an, damit nicht zu viel Kraft eingesetzt wird und nichts zu Bruch geht.

Am Ende können die durch das Spiel entstandenen Paare weitere Aufgaben bearbeiten.



2.1 Puzzle®



7 Min.

Kl. 5–10



Postkarten, Zeitschriftenbilder, Fotos usw.



Zerschneiden Sie für jede Gruppe ein Bild in so viele Teile, wie sie Mitglieder haben soll.

Mischen Sie alle Teile. Jeder Schüler zieht ein Puzzleteil. Nun dürfen die Schüler im Klassenraum umherlaufen und die Mitschüler suchen, die ein zu ihrem Bild passendes Teil haben. Lässt sich das Bild mithilfe der Einzelteile vervollständigen, ist die Gruppe komplett.



2.2 Atomspiel



5 Min.

Kl. 5–7



keine



keine

Alle Schüler gehen einzeln als „Atome“ im Raum umher. Der Lehrer ruft eine beliebige Zahl und die Schüler bilden so schnell wie möglich „Moleküle“ dieser Größe. Wer übrig bleibt, scheidet aus, gibt ein Pfand oder ruft die nächste Zahl.

Die letzte vom Lehrer gerufene Zahl bestimmt die endgültige Gruppengröße. Die Gruppen, die sich dann gebildet haben, arbeiten fortan zusammen.

Steigerungsmöglichkeit:

Durch die Angaben warm (schnell), kalt (langsam), heiß (sehr schnell), lau (normal) bestimmt der Lehrer die Bewegungsgeschwindigkeit der Atome.



15–30 Kärtchen (etwa 4 x 8 cm) für jedes Paar oder jede Gruppe



Bereiten Sie für jede Spielgruppe entsprechend die fertigen bzw. leeren Kärtchen vor.

angeleitete Variante:

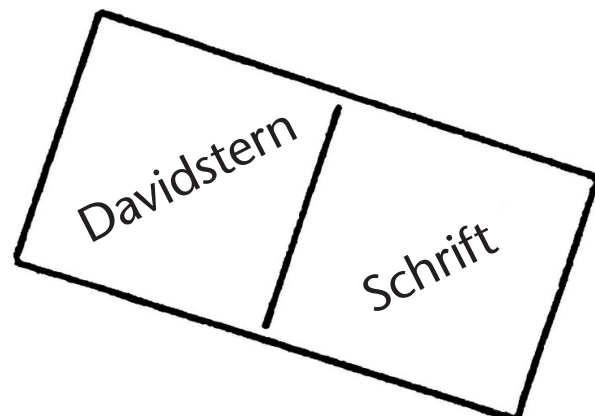
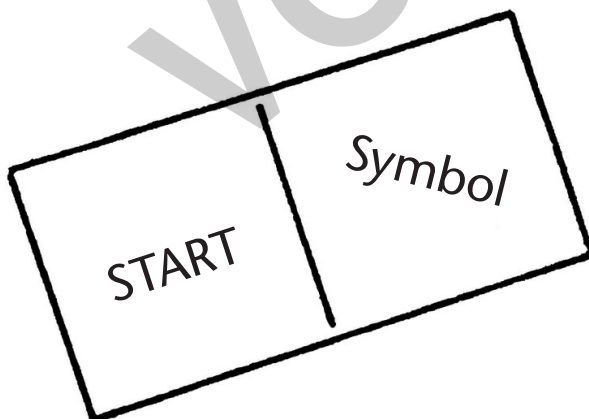
Bereiten Sie für die Schüler fertige Lernkärtchen vor. Schreiben Sie auf das erste Kärtchen links START auf das letzte Kärtchen rechts ENDE. Auf die restlichen Kärtchen schreiben Sie Begriffspaare oder jeweils gleiche Begriffe. Teilen Sie die Unterrichtsgruppe ein, es spielen immer zwei bis vier Schüler zusammen. Die Kärtchen werden gemischt, jeder Spieler erhält sechs Kärtchen, die anderen werden verdeckt als Stapel auf den Tisch gelegt. Das oberste Kärtchen wird vom Stapel genommen und für alle sichtbar auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler versucht, seine Kärtchen so anzulegen, dass ein sinnvolles bzw. wortgleiches Begriffspaar entsteht. Er darf so lange fortfahren, bis er nicht mehr anlegen kann. Dann kommt der nächste Schüler an die Reihe. Wer nichts anlegen kann, zieht ein Kärtchen vom Stapel. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Kärtchen angelegt sind.

freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Spielkärtchen zu einem vorgegebenen Thema selbst. Der Spielablauf ist identisch.

Domino zum Judentum:

START / Symbol; Davidstern / Schrift; Thora / Gottesbild; ein Gott (Jahwe) / Regeln; Zehn Gebote / Laubhüttenfest; Jom Kippur / Menora; siebenarmiger Leuchter / Fest im Frühjahr; Pessach / Ruhetag; Sabbat / Speiseregeln; kosher / Gotteshaus; Synagoge / Ur-Vater; Abraham / Staat; Israel / Brauch für Männer; Beschneidung / Inhalt der Thora; fünf Bücher Mose / ENDE





Quartettkarten für jede Gruppe (32 oder weniger)



Je nach Zielsetzung bereiten Sie die Karten vor oder die Schüler erstellen zu einem bestimmten Thema selbst Quartette.

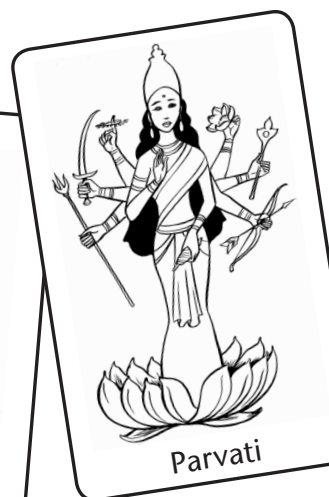
Die Karten werden gemischt und gleichmäßig in der Spielgruppe verteilt. Ein Schüler beginnt und fragt einen beliebigen Mitspieler nach einer bestimmten Karte, die ihm selbst fehlt. Hat der andere Spieler diese Karte, muss er sie an den Fragenden abgeben und dieser darf weiterfragen. Besitzt der Gefragte die Karte nicht, darf er nun die Mitspieler nach ihm fehlenden Karten befragen. Wenn ein Schüler ein Quartett zusammen hat, wird es abgelegt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten vollständigen Quartette vor sich liegen hat.

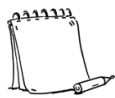
Weltreligionenquartett:

Gottheiten, Heilige Schrift, Riten und Feiern, Ge- und Verbote

Kniggequartett:

Verhaltensregeln aus „Tischsitten“, „Begrüßung“, „Kleiderordnung“, „Umgang mit Erwachsenen“, „Gesprächsregeln“, „Verhalten im Klassenzimmer“, „Telefonieren“, „In fremden Ländern“





Spielplan mit 4 x 4 Feldern für jeden Schüler



Bereiten Sie für jeden Schüler einen Spielplan und ggf. 16 Begriffe vor.

angeleitete Variante:

Bereiten Sie für die Schüler Spielpläne und 16 fertige Lernkärtchen mit Lernwörtern zu einem bestimmten Thema vor. Jeder Mitspieler überträgt in beliebiger Reihenfolge die Begriffe in den eigenen Spielplan. Ein Schüler übernimmt die Spielleitung, liest die Wörter aus seinem Plan vor und die anderen streichen diese auf ihren Plänen durch. Wer zuerst eine Viererreihe waagrecht, senkrecht oder diagonal durchgestrichen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Begriffskärtchen zu einem vorgegebenen Thema selbst.

Mögliche Themen:

- 16 Feiertage
- 16 Begriffe aus einer Weltreligion
- 16 Werte
- 16 Menschenrechte
- 16 Kinderrechte

Treue	Liebe	Respekt	Fairness
Weitblick	Erfolg	Optimismus	Ehrlichkeit
Gleichheit	Freiheit	Toleranz	Glaube
Demut	Moral	Disziplin	Sauberkeit



10–20 Kärtchen jeweils 5 x 5 cm groß für jedes Paar oder jede Gruppe



Schneiden Sie eine entsprechende Anzahl von Kärtchen für jedes Paar bzw. jede Gruppe am besten aus Kopierkarton oder Tonzeichenpapier aus.

angeleitete Variante:

Bereiten Sie für die Schüler fertige Lernkärtchen vor und teilen Sie Spielgruppen ein. Es spielen immer zwei bis vier Schüler zusammen. Die Kärtchen werden gemischt und mit der leeren Seite nach oben auf den Tisch gelegt. Der erste Spieler deckt für alle sichtbar zwei Kärtchen auf. Wenn das Paar zusammenpasst, darf er die Kärtchen behalten und noch einmal zwei weitere aufdecken. Bei unterschiedlichen Kärtchen werden diese wieder umgedreht und der nächste Spieler ist am Zug. Gewonnen hat der Schüler mit den meisten Kartenpaaren.

freie Variante:

Die Schüler gestalten in Partner- oder Gruppenarbeit die Spielkartenpaare zu einem vorgegebenen Thema selbst.

Kärtchen mit identischen Begriffen

Kärtchen mit Begriffen und Bildern: Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung + passende Bilder aus Zeitschriften, Prospekten oder selbst gemalt; Verhaltensregeln aus dem Bereich „Tischsitten“ + Bild von richtig gedecktem Tisch ...

Kärtchen mit Begriffspaaren: Christentum + Weihnachten; Judentum + Pessach; Islam + Ramadan ...

Kärtchen mit gegenläufigen Begriffen: Freude + Leid, Liebe + Hass, Erleichterung + Enttäuschung ...



Spielvorlage für jeden Schüler



Zeichnen Sie ein Feld mit mindestens 10x10 Kästchen (jeweils 1 x 1 cm) auf ein Blatt. Tragen Sie etwa 10 Begriffe zu einem Thema waagrecht und senkrecht in das Gitter ein. Die restlichen Felder werden mit beliebigen Buchstaben gefüllt.

angeleitete Variante

Verteilen Sie die Spielpläne an die Schüler. Diese suchen in dem Wortgitter nach Begriffen zu einem Thema oder nach Begriffen zu vorgegebenen Definitionen und streichen sie an.

freie Variante

Die Schüler gestalten selbst Wortgitter zu ethischen Themen und lassen die Mitschüler die Begriffe suchen.



Thema: Kinderrechte

Suche in dem Wortgitter waagrecht und senkrecht nach 10 Kinderrechten:

Kinder haben ein Recht auf ...

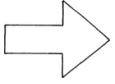
F	A	B	I	L	D	U	N	G	U
A	S	T	M	R	N	A	M	E	N
M	I	D	E	N	T	I	T	Ä	T
I	K	P	I	N	F	G	P	W	E
L	O	M	N	A	X	S	U	E	R
I	L	Z	U	H	A	U	S	E	H
E	E	K	N	R	C	D	A	B	A
A	B	V	G	U	J	Q	H	V	L
G	E	S	U	N	D	H	E	I	T
S	N	R	D	G	A	S	D	F	G



Papier und Stifte

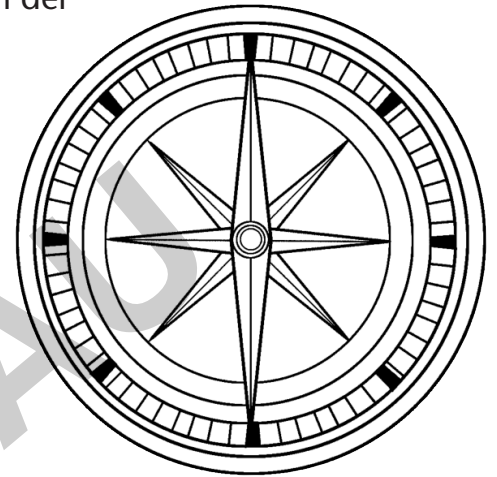


keine



Einstieg oder Zusammenfassung eines Themenbereichs

Legen Sie einen vorgegebenen Begriff fest, das kann auch der Name eines Mitschülers sein, und bestimmen Sie die „Windrichtung“. Die Schüler schreiben den Begriff / Namen in Großbuchstaben senkrecht auf ein Blatt. Nun ergänzt jeder Schüler Wörter, die zum vorgegebenen Begriff passen. Bei *Windstille* (einfach) genügt es, wenn ein Buchstabe des Begriffs irgendwo in den ergänzten Wörtern enthalten ist. Bei *Westwind* (schwieriger, rechts drehende Windfahne), müssen die ergänzten Wörter mit den Buchstaben des vorgegebenen Begriffs beginnen. Bei *Ostwind* (schwierig, links drehende Windfahne) müssen die ergänzten Wörter mit den Buchstaben des vorgegebenen Begriffs enden.

**„Ethik“ bei Windstille**

BIBEL
DIEBSTAHL
HOROSKOP
BILDUNG
KIRCHE

„Ethik“ bei Westwind

EMPATHIE
TOLERANZ
HINDUISMUS
INTEGRATION
KONFLIKTE

„Ethik“ bei Ostwind

KINDERRECHTE
FREUNDSCHAFT
PESSACH
KURBAN BAYRAM
ERNTEDANK



Zettel und Stift für jede Gruppe, Stoppuhr



keine

Teilen Sie die Klasse in Gruppen ein. Diese setzen sich zusammen und bestimmen einen Schreiber. Nennen Sie einen Begriff und die Schüler müssen nun in einer vorher vereinbarten Zeit (2–3 Minuten) alles aufschreiben, was ihnen dazu einfällt.

Anschließend kommt aus jeder Gruppe ein Schüler an die Tafel. Abwechselnd lesen sie ihre Begriffe vor. Für jeden richtigen Begriff, der nur einmal genannt wird, erhält die Gruppe 2 Punkte. Für jeden korrekten Begriff, der mehrfach genannt wurde, wird jeweils 1 Punkt gutgeschrieben.

Um mit der Stoffsammlung weiterzuarbeiten, können die Begriffe an der Tafel oder auf Folie von einem Schüler mitgeschrieben werden.

- ▶ Was kann man mit einem guten Freund alles machen?
- ▶ Welche Eigenschaften hat dein Vorbild?
- ▶ Was verbindest du mit dem Begriff „Familie“?
- ▶ Was gehört für dich zum Glück?
- ▶ ...





Platz, Seil / Kreide / Kreppband



Markieren Sie eine möglichst lange Linie im Klassenzimmer oder im Flur. Teilen Sie die Linie in zwei Abschnitte ein, indem Sie den Mittelpunkt (bei einem Seil z. B. mit einem roten Band) markieren, die Enden jeweils mit Pro (+) und Kontra (–) kennzeichnen.

Bereiten Sie entsprechende Fragen oder Thesen vor.

Stellen Sie den Schülern eine Entscheidungsfrage. Entsprechend ihrer Meinung / Entscheidung nehmen die Schüler eine Position an der Linie ein. Dabei können Tendenzen wie „Ich weiß nicht“ direkt auf dem Mittelpunkt, „eher ja“ durch entsprechenden Abstand von der Mitte oder „überhaupt nicht“, direkt am Linienende (–) ausgedrückt werden. Das entstandene Meinungsbild kann nun auf verschiedenen Wegen in der Gruppe besprochen werden:

- Es wird abgezählt, wie viele Schüler sich bei Pro, Kontra und Unentschlossen platziert haben.
- Ein Schüler tritt aus der Linie heraus, beschreibt das Meinungsbild, das er sieht und wagt eine Interpretation.
- Schüler, die freiwillig etwas zur Begründung ihrer Position sagen wollen, teilen dies der Gruppe mit.

Variante für ältere Schüler:

Zunächst erfolgt die Gruppenbildung für Pro und Kontra über eine Meinungslinie. Dann finden die Schüler in Gruppenarbeit Argumente – auch materialgestützt – für die eingenommene Position. Diese werden anschließend in der Klasse vorgetragen oder diskutiert. Am Ende wird eine neue Meinungslinie zum Thema gebildet und es werden eventuelle Verschiebungen thematisiert.

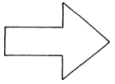
- ▶ Fühlst du dich wohl in deiner Ethikgruppe?
- ▶ In meiner Freizeit unternehme ich viel mit meiner Familie.
- ▶ Piercings und Tattoos finde ich total in Ordnung.
- ▶ Marihuana sollte in Apotheken frei erhältlich sein.
- ▶ Darf ein Arzt einem Menschen, der unheilbar krank ist und sterben will, dabei helfen?
- ▶ ...



Seil / Kreide / Kreppband



Markieren Sie eine möglichst lange Linie im Klassenzimmer oder im Flur. Teilen Sie die Linie in 10 Abschnitte in Zehnerschritten von 0° (ein Ende) bis 100° (anderes Ende) ein. Kleben Sie dazu beispielsweise Zettel mit den Zahlen auf den Boden. Bereiten Sie entsprechende Fragen oder Thesen vor.



Wertungs- und Häufigkeitsaufgaben, aber auch als Schlusspiel denkbar

Erklären Sie den Schülern, dass sie bei den folgenden Fragen ihre persönliche Bewertung abgeben können. Je mehr sie einer Aussage zustimmen, desto höher ist der Wert, an dem Sie sich aufstellen sollen, 0° bedeutet ganz kalt, also überhaupt nicht, 100° bedeutet sehr heiß, also voll und ganz. Nun stellen Sie Ihre Fragen und die Schüler positionieren sich entsprechend am Thermometer.

Lassen Sie das Meinungsbild wirken. Schüler, die mehr sehen wollen, dürfen kurz heraustrreten und sich das Ganze von außen ansehen und den anderen beschreiben, was ihnen besonders auffällt.

Variante:

Zur Abfrage von Häufigkeiten benennen Sie die Zahlen einfach um in %, dann bedeutet 0 nie und 100 immer.

Wertungsfragen:

Es ist besser, viele Freunde zu haben, als ein paar sehr gute.

Ich habe schon eine genaue Vorstellung, was ich beruflich machen möchte.

Ich glaube, dass es einen Gott gibt.

Häufigkeitsfragen:

Wie häufig siehst du in deiner Freizeit fern?

Wie viele Stunden verbringst du in deiner Freizeit am Computer bzw. beschäftigst dich mit deinem Handy?

Wie oft liest du in deiner Freizeit ein Buch?



Doppelseiten der Tageszeitung als Boote (in halber Klassenstärke), Besen oder Tafellinial als Paddel, weiße Fahne (Papiertaschentuch) für jedes Boot



Überlegen Sie sich Situationen / Fragen, bei denen die Schüler eine Auswahl aus vielen Alternativen (sehr attraktive und weniger beliebte) haben. Jedes Boot bekommt als Namen eine Antwortmöglichkeit.

Verteilen Sie die „Boote“ im Klassenzimmer und erklären Sie, dass alle Schüler Schiffbruch erlitten haben. Stellen Sie eine Entscheidungsfrage. Die Schüler suchen sich das Rettungsboot, das ihnen am meisten zusagt. Jedoch passen in jedes Boot nur zwei Schüler. Also müssen sich die Schiffbrüchigen einigen, wer einsteigt und wer sich ein anderes Boot suchen muss. Um Ordnung und Bedenkzeit zu ermöglichen, bekommen die Schüler von überladenen Booten abwechselnd für zwei Minuten das Paddel. Wer das Paddel hat, darf sprechen und verhandeln. Wer etwas zur Lösung beitragen will, aber in einem anderen Boot sitzt, kann sich durch Schwenken der weißen Fahne bemerkbar machen und darf dann seinen Vorschlag unterbreiten. Schüler, die nachgeben, schwimmen zum Alternativboot. Entweder die Schüler einigen sich und die ganze Gruppe hat gewonnen, oder Sie brechen nach 15 bis 20 Minuten ab. Stoßen Sie eine Reflexion an: Jeder Schüler sollte erklären, wie und warum er in sein Boot gekommen ist. Wer hat nachgegeben und warum? Was passiert, wenn keiner nachgibt? Was kann die ganze Gruppe tun, um die Situation zu entschärfen?

Wenn die Gruppe und Sie Lust und Nerven haben, spielen Sie anschließend eine zweite Runde mit einem neuen Thema. Ändert sich das Verhalten?

7./8. Klasse bei 20 Schülern:

Du darfst dir kostenlos ein Kleidungsstück aussuchen! (enges gelbes T-Shirt, Markenturnschuhe, No-Name-Jeans, rosa Winterjacke mit Fellkragen, zehn Paar Socken, Unterwäsche, Designerjacke, Gürtel, Kapuzenpulli mit Schullogo, gestreifte Hose, Schlabberpulli)

9./10. Klasse bei 22 Schülern:

Du brauchst dringend Geld für deinen Urlaub. Mit welchem zweiwöchigen Ferienjob verdienst du es? (Zeitungen austragen, Parkanlage säubern, Hunde ausführen, für alte Menschen einkaufen gehen, Babysitten, in einer Gärtnerei mithelfen, in einem Klamottenladen mithelfen, Kaugummis vom Pflaster entfernen, im Kindergarten vorlesen, bei einer Baufirma mithelfen, in einem Büro putzen)



keine



Sorgen Sie dafür, dass alle vier Ecken im Klassenzimmer gut erreichbar sind. Bereiten Sie Fragen oder Thesen mit je vier Antworten / möglichen Meinungen vor.

Die Schüler bewegen sich im Raum. Sie stellen eine Frage mit vier möglichen Antworten. Dabei weisen Sie jeder möglichen Antwort eine Ecke des Klassenzimmers zu. Die Schüler gehen in die Ecke, deren Antwort am ehesten ihrer Meinung entspricht. Nach jeder Runde können in der Eckgruppe oder in der Klasse Auffälligkeiten, Gemeinsamkeiten etc. besprochen werden.

Wie kommst du zur Schule? zu Fuß – mit dem Bus – mit dem Fahrrad – mit dem Auto

Was machst du in deiner Freizeit am liebsten? Fernsehen – Sport treiben – mit Freunden treffen – Lesen, Musik hören ...

Wenn du Streit hast, wie verläuft das meistens? Ich gebe nach – der andere gibt nach – keiner gibt nach – kommt immer darauf an

Was ist dir am wichtigsten? Ehrlichkeit – Fairness – Pünktlichkeit – Zuverlässigkeit

Was ist dir für deinen Beruf wichtig? viel Geld verdienen – Spaß haben – Arbeitsstelle in der Nähe finden – nette Kollegen haben

Was ist in einer Partnerschaft am wichtigsten? Vertrauen – Spaß – gleiche Interessen – Toleranz



Gegenstand, Bild für die Kreismitte, ein persönlicher Gegenstand von jedem Schüler (Stift, Anhänger, Haarspange, Glücksbringer)



Bereiten Sie einen Fragenkatalog mit bis zu zehn Entscheidungsfragen zu einem Thema vor.

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis und nehmen ihre persönlichen Gegenstände in die Hand. Markieren Sie mit Ihrem Gegenstand die Kreismitte. Lesen Sie nun die erste Frage vor. Die Schüler legen in beliebiger Reihenfolge ihren Gegenstand am Boden ab. Bejahen sie Ihre Frage, legen sie ihren Gegenstand so nahe wie möglich in die Kreismitte. Stehen sie Ihrer Frage ablehnend gegenüber, legen sie ihren Gegenstand mit etwas Abstand vor den eigenen Füßen ab. Sind die Schüler unentschlossen, kann das durch Ablegen des Gegenstandes auf halber Strecke ausgedrückt werden. Lassen Sie die Schüler nach jeder Frage zunächst das Gesamtbild beschreiben. Wenn Sie oder auch die Schüler die Lage bestimmter Gegenstände auffällig oder interessant finden, kann beim Eigentümer genauer nachfragt werden. Verfahren Sie mit den folgenden Fragen ebenso.

Vorurteile gegenüber Behinderten abbauen:

1. Gibt es in deinem Bekannten- und Familienkreis einen oder mehrere Menschen mit einer Behinderung?
2. Hast du schon einmal mit einem behinderten Menschen gesprochen?
3. Hast du schon einmal absichtlich weggesehen, als du einem behinderten Menschen begegnet bist?
4. Hast du einem behinderten Menschen schon einmal Hilfe angeboten?
5. Ist es dir unangenehm, wenn du einem Behinderten begegnet?
6. Bist du schon einmal in einem Rollstuhl gesessen?
7. Warst du selbst schon einmal eingeschränkt (Krücken etc.) und auf Hilfe angewiesen?
8. Kannst du dir vorstellen, mit einem behinderten Menschen deine Freizeit zu verbringen?
9. Kannst du dir vorstellen, einen behinderten Menschen in deiner Klasse zu haben?
10. Kannst du dir vorstellen, dich in einen behinderten Menschen zu verlieben?



Würfel und Stoppuhr für jede Gruppe, Spielplan für jeden Schüler



Fertigen Sie einen Spielplan mit sechs Thesen zu einem Thema an und vervielfältigen Sie diesen für alle Schüler.

Teilen Sie die Schüler in Gruppen mit etwa fünf Mitspielern ein. Die Schüler würfeln je zweimal. Der erste Wurf bestimmt die Aussage, zu der ein Argument gefunden werden muss. Der zweite Wurf bestimmt, ob die Aussage „dafür“ oder „dagegen“ sein soll. Alle Spieler schreiben nun ein passendes Argument in das entsprechende Feld. Dazu haben sie eine Minute Zeit. Dann wird in der Gruppe besprochen, wer das treffendste Argument gefunden hat. Dieser Schüler würfelt als nächstes. Ist das gewürfelte Feld bereits ausgefüllt, ist der Schüler mit dem nächstbesten Argument an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Felder ausgefüllt sind. Andernfalls brechen Sie nach 15 Minuten ab. In der Klasse sollte eine Nachbesprechung erfolgen.



These	Dagegen, weil (1, 3, 5)	Dafür, weil (2, 4, 6)
1 Jeder Schüler sollte ein Handy haben.		
2 Die Nutzung sozialer Netzwerke ist erst ab 16 Jahren erlaubt.		
3 Handys müssen auf dem Schulgelände ausgeschaltet bleiben.		
4 Eltern sollten auf den Handys ihrer Kinder bestimmte Funktionen sperren.		
5 Am Wandertag sind Handys erlaubt.		
6 Während der Unterrichtszeit sollte man sein Handy zuhause lassen.		