

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Was mir im Leben wichtig ist - Anthropologie*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## Was mir im Leben wichtig ist. Ein philosophisches Spiel zur Selbsterkundung

Dr. Philipp Thomas, Dossenheim



**Klasse:** Ab Klasse 9

**Dauer:** 1–2 Stunden

**Arbeitsbereich:** Anthropologie / Individualität

Das vorliegende Spiel „Was mir im Leben wichtig ist“ eignet sich besonders zum Einsatz in Unterrichtseinheiten zum Thema ‚Werte‘, ‚Ziele‘, ‚Die Frage nach dem Sinn des Lebens‘, zur Erkundung der eigenen ‚Ideale und Träume‘ sowie der Erarbeitung individueller ‚Vorstellungen der Zukunft‘, aber auch für Einheiten wie ‚Ich und die anderen‘ oder zur Behandlung des Themenkomplexes ‚Jugendkulturen‘.

Auf spielerischem Wege erkunden die Schülerinnen und Schüler eigene und fremde Wertvorstellungen. Sie lernen von ihnen getroffene Entscheidungen gegenüber anderen begründet darzulegen und reflektieren, welche Maßstäbe ihr Handeln und ihre Alltagsentscheidungen maßgeblich bestimmen. Zugleich üben sie Toleranz und Verständnis gegenüber den Beweggründen anderer und vollziehen im gegenseitigen Austausch ihnen fremde Begründungen nach. Indem sie die Blankokarten ausfüllen, konzipieren sie eigenständig Entscheidungssituationen und entwerfen mögliche Handlungsalternativen.

## Didaktisch-methodische Anmerkungen

### *I Für welche Zielgruppe ist das Spiel konzipiert? Wie viel Zeit nimmt es in Anspruch?*

Das vorliegende Spiel eignet sich für Jugendliche ab der neunten Klasse. Es kann sich, entsprechend der gewählten Spielvariante, über eine oder auch zwei Schulstunden erstrecken.

### *II Was sind Voraussetzungen für das Gelingen des Spiels?*

Wichtig für das Gelingen des Spiels ist es, dass die Schülerinnen und Schüler sich bereits kennen und miteinander vertraut sind, da die Durchführung des Spiels in hohem Maße gegenseitiges Vertrauen und Offenheit gegenüber seinen Mitspielern voraussetzt. Es ist deshalb nicht sinnvoll, das Spiel zu Beginn eines Schuljahres bzw. zu Anfang einer neuen Unterrichtseinheit einzusetzen.

### *III Was ist Ziel des Spiels?*

Ziel des vorliegenden Spiels ist es, sich selbst ebenso wie seine Mitschülerinnen und -schüler besser kennen zu lernen, sich hinsichtlich der eigenen Wertvorstellungen zu verorten und diese gegenüber anderen mündlich bzw. schriftlich begründet darzulegen. Ebenso wichtig aber ist die sich an die Darlegung der jeweils eigenen Position anschließende gemeinsame Diskussion unterschiedlicher Wertvorstellungen und die abschließende Problematisierung der verschiedenen Geltungsansprüche.

### *IV Welche Materialien werden zur Durchführung des Spiels benötigt?*

Hauptbestandteil des Spiels sind die vorliegenden Fragekärtchen. Diese können auf buntes Papier bzw. farbigen Karton kopiert werden. Es sollten dabei mindestens so viele Kärtchen vorliegen wie Mitspieler insgesamt vorhanden sind, damit jeder Teilnehmer im Zuge des Spiels mindestens eine Frage beantworten muss. Zusätzlich erhält jeder Spielende drei Antwortkärtchen: je eine Karte mit einer großen „1“ eine mit der Ziffer „2“ sowie eine mit einer „3“. Ein Teilnehmer in der Runde sollte zusätzlich über Stift und Papier verfügen, sowie über eine Liste mit den Namen aller Spielenden, um die Ergebnisse jeder Spielrunde zu notieren.



#### **Vor der Stunde vorzubereitende Materialien**

- Mindestens jeweils ein Fragekärtchen je Mitspieler auf buntes Papier bzw. farbigen Karton kopieren!
- Jeweils drei Antwortkärtchen pro Mitspieler mit den Ziffern ‚1‘, ‚2‘ und ‚3‘!
- Papier und Stift für die mitprotokollierenden Teilnehmer vorbereiten!

### *V Wie wird das Spiel gespielt? <sup>1</sup>*

Die Jugendlichen sitzen in einem Kreis, in dessen Mitte sich der Stapel mit den verdeckt liegenden Fragekärtchen befindet. Der erste Spieler hebt die zuoberst liegende Karte vom Stapel und liest seinen Mitspielern die dort aufgeschriebene, an ihn gerichtete Frage sowie die drei Antwortmöglichkeiten laut vor. Hat er sich im Stillen für eine der vorgegebenen Antworten entschieden, legt er die Karte mit der jeweiligen Lösungsziffer verdeckt vor sich. Seine Mitspieler müssen nun einschätzen, für welche Antwort der Befragte sich entscheiden wird und das Kärtchen mit der entsprechenden Ziffer verdeckt vor sich hinlegen.

Haben alle Teilnehmer ihre Wahl getroffen, decken alle zusammen ihre Karten auf. Der Befragte begründet nun die von ihm getroffene Wahl. Reihum tragen im Anschluss daran alle Mitspieler ihre Begründung vor. Abschließend wird protokolliert, wer mit seiner Vermutung richtig bzw. wer falsch gelegen hat.

Ist dies geschehen, legt der Spieler das Fragekärtchen unter den Stapel zurück. Der links neben ihm Sitzende fährt nun damit fort, ein Kärtchen vom Stapel abzuheben und seinerseits Fragen und Antworten vorzulesen.

Ist jeder Spieler einmal am Zuge gewesen, kann die Anzahl der richtigen bzw. falschen Tipps bestimmt werden. Beim Vergleich dieser Werte ergibt sich dann, wer die Vorlieben und Wertvorstellungen seiner Mitspieler am besten einzuschätzen vermochte.

*VI Welche Spielvarianten sind möglich?*

*Variante 1*

Man kann das Spiel ein weiteres Mal spielen, diesmal ergänzt um die von den Jugendlichen selbst verfassten Fragen und Antwortmöglichkeiten. Nutzen Sie hierzu bitte die vorliegenden Blankokarten.

*Variante 2*

Das Spiel kann auch viel offener (als reine Diskussionsanregung) gespielt werden, indem auf den Spielkärtchen nur noch die Fragen, aber keinerlei Antwortvorgaben abgedruckt sind. In diesem Falle kann man die Kärtchen hinten nummerieren und auf einer glatten Fläche ausbreiten. Derjenige Teilnehmer, der am Zuge ist, würfelt ein- bis dreimal und addiert die gewürfelten Zahlen. Er deckt dann die Karte mit der entsprechenden Nummer auf und eröffnet die Diskussion mit seinem Statement.

*Variante 3*

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Fragekärtchen mit dem Text nach oben anzuordnen, sodass alle Teilnehmenden die Fragen lesen können. Anschließend sucht sich jeder seine Lieblingsfrage aus, die er dann schriftlich beantwortet. Gemeinsam werden die Ergebnisse vorgelesen und diskutiert.

*Variante 4*

Eine weitere Alternative besteht darin, die Lerngruppe mit ein und derselben Frage arbeiten zu lassen, sei es, dass diese als Grundlage einer Diskussion verwendet wird, sei es, dass sich alle Teilnehmenden zunächst kurz schriftlich zu der gestellten Frage äußern müssen, sodann ihr Statement vorlesen und sich danach im Plenum gemeinsam austauschen.

*Variante 5*

Im Sinne einer über das ganze Schuljahr angelegten Jahresarbeit können die Schülerinnen und Schüler mit den vorliegenden Fragen allein arbeiten, indem sie in einem Schulheft ihre Stellungnahme formulieren und ihren Standpunkt begründen. Das Heft kann über das Schuljahr hinweg durch Fotos und Zeichnungen etc. ergänzt werden.

Später im Unterricht kann immer wieder auf die anschaulichen Beispiele aus dem Spiel zurückgegriffen werden. So kann gefragt werden, wie sich bestimmte dort vorgetragene Wertvorstellungen begründen lassen oder wie die Fragen wohl von Menschen aus einer anderen Epoche oder aus einer anderen Kultur beantwortet worden wären.

## **Anmerkungen**

<sup>1)</sup> Es handelt sich um eine geänderte Version des Spiels SENSIS, das 1973 von P. Lauster veröffentlicht wurde:

- SENSIS. Gesellschaftsspiel für Gruppen von 3 bis 12 Spielern, die sich und andere besser kennen lernen wollen (dva Spiele), Stuttgart 1973. Meine Vorlage war jedoch nicht Lausters Spiel selbst, sondern Bernhard Groms Version, die er für die Bildungsarbeit entworfen hat:
- Bernhard Grom: Methoden für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung, Göttingen/Düsseldorf: Vandenhoeck&Ruprecht/Patmos 10. Aufl. 1996, S. 180 ff.

## Materialübersicht

- M 1 (Ab) Spielregeln
- M 2 (Ab) Fragekärtchen
- M 3 (Ab) Blanko-Spielkarten / Arbeitsaufträge für die Blanko-Spielkarten
- M 4 (Ab) Entscheidungskärtchen

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Was mir im Leben wichtig ist - Anthropologie*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

