

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

66 Spielideen Ethik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Alexandra Waschner-Probst



66



Das macht
Spaß!

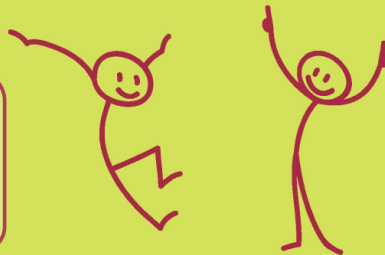
Spielideen Ethik



einfach,
kreativ,
motivierend



Los
geht's!



Du
bist
dran!



Bildquelle:

Seite 33: Stop © Archiwiz– Shutterstock.com, Nr. 131245436

© 2015 Auer Verlag, Augsburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im eigenen Unterricht zu nutzen. Downloads und Kopien dieser Seiten sind nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Illustrationen: Corina Beurenmeister, Julia Flasche, Steffen Jähde, Hendrik Kranenberg, Thorsten Trantow
Satz: Fotosatz H. Buck, Kumhausen

ISBN: 978-3-403-37651-4
www.auer-verlag.de

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
		5.7 Störe meine Kreise nicht	33
2 Spiele zur Paar- und Gruppenbildung		5.8 Alle sind	34
2.1 Puzzle®	14	5.9 Berührungspunkte	35
2.2 Atomspiel	14	6 Entscheidungen und Meinungen	
2.3 Internationale Begrüßung	15	6.1 Meinungslinie	36
2.4 Geier-Meier	16	6.2 Meinungsmesser	37
2.5 Fäden ziehen	16	6.3 Rettungsboote	38
2.6 Geburtstagsreihe	17	6.4 Vier-Ecken-Spiel	39
2.7 Inhaltspuzzle	17	6.5 Positionskreis	40
		6.6 Argumente würfeln	41
3 Brett- und Schreibspiele		6.7 Stimmungsbild	42
3.1 Domino®	18	7 Darstellende Spiele	
3.2 Quartett	19	7.1 Für mich ist	43
3.3 Bingo®	20	7.2 Wer bin ich?	43
3.4 Memory®	21	7.3 Standbilder	44
3.5 Kreuzwortgitter	22	7.4 Begegnungen	45
3.6 Windfahne	23	7.5 Bildergeschichten	46
3.7 Dalli Dalli®	24	7.6 Knifflige Fälle lösen	47
3.8 Plakatrallye	25		
3.9 Montagsmaler®	26		

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			

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?
- ▶ ...



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

66 Spielideen Ethik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

