



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ethik 5. Klasse Band II - LehrplanPlus

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Karl-Hans Seyler



Ethik

5. Jahrgangsstufe Band 2



Vorwort

„LehrplanPLUS“ steht für ein umfangreiches Lehrplanprojekt, in dem zeitgleich und inhaltlich abgestimmt die Lehrpläne für alle allgemein bildenden Schulen sowie die Wirtschaftsschulen und die beruflichen Oberschulen überarbeitet werden. Im Mittelpunkt des Konzeptes „LehrplanPLUS“ steht der Erwerb von überdauernden Kompetenzen durch die Schülerinnen und Schüler. Diese Kompetenzen gehen über den Erwerb von Wissen hinaus und haben stets auch eine Anwendungssituation im Blick. Über den Unterricht erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler also „Werkzeuge“, die sie zur Lösung lebensweltlicher Problemstellungen, zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen und an kulturellen Angeboten sowie nicht zuletzt zum lebenslangen Lernen befähigen. Wissen allein ist noch keine Kompetenz. Ohne Wissen ist aber auch kein Kompetenzerwerb möglich. Deshalb verbindet der LehrplanPLUS den aktiven Erwerb von Wissen und Kompetenzen im Unterricht. Diese organische Verbindung wird u. a. dadurch deutlich, dass die Lehrpläne auch in Zukunft explizit Inhalte ausweisen, an denen verschiedene Kompetenzen erworben werden können.

Durch die Orientierung am Erwerb von Kompetenzen werden im neuen Lehrplan die Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz explizit berücksichtigt.

Grundlegende Kompetenzen am Ende der 5. Jahrgangsstufe:

- Die Schülerinnen und Schüler nehmen unter Einbeziehung aller Sinne die sie umgebende Wirklichkeit reflektiert wahr, erkennen, wie sie selbst auf andere wirken, und zeigen Verständnis für die Wahrnehmung anderer.
- Sie berücksichtigen im Umgang mit ihren Mitmenschen, dass äußere Faktoren (z. B. die Einschränkung von Sinnen) und innere Faktoren (z. B. Interesse oder Motivation) Einfluss auf ihre Wahrnehmung von Wirklichkeit nehmen.
- Sie begegnen Menschen mit Behinderungen unvoreingenommen und hilfsbereit.
- Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden verschiedene Erscheinungsformen von Familie (z. B. die Großfamilie, die Patchworkfamilie, Alleinerziehende mit Kind(ern) oder die Pflegefamilie) und reflektieren die Bedeutung ihrer Familie für sich als Person.
- Sie gehen (z. B. beim Spielen, in der Klassen- und Schulgemeinschaft und in der Familie) wertschätzend miteinander um, zeigen Verständnis für den Sinn von Regeln und wenden sie an.
- Sie leisten einen Beitrag zu einem gelingenden Zusammenleben in der Klassen- und Schulgemeinschaft sowie im Familienleben (z. B. durch die Übernahme von Aufgaben).
- Ausgehend von altersgemäßem Wissen um ihre individuellen Stärken und Schwächen schätzen die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fähigkeiten (z. B. beim Spielen) realistisch ein und kontrollieren ihre Emotionen.
- Sie nutzen Spiele in ihrer Freizeit und erfahren den Wert, den das Spielen für sie selbst und für das Miteinander über kulturelle, nationale und sprachliche Grenzen hinweg hat.
- Die Schülerinnen und Schüler verstehen Feste als Höhepunkte im menschlichen Leben und achten die Bedeutung zentraler Feste und Rituale bestimmter Weltreligionen sowie der Kultur ihrer Umgebung.

Lernbereich 1: Meine Wahrnehmung, meine Wirklichkeit

- erste Wahrnehmungen und persönliche Einschätzung der Situation in der neuen Klasse an der Mittelschule
- Fremd- und Selbstwahrnehmung, eigene Stärken und Schwächen
- unterschiedliche Leistung der Sinne bei der Wahrnehmung einzelner Bereiche der Lebenswirklichkeit (z. B. Wahrnehmungsspiele)
- Sinnestäuschungen
- Ich-Botschaften als Elemente einer wertschätzenden Kommunikation

- Erlebenswelt von anderen (z. B. blinden, gehörlosen oder auch alten) Menschen im Vergleich mit dem eigenen Leben
- Hilfsmittel (z. B. Brailleschrift, Gebärdensprache); Kompensation von Schwächen durch andere Stärken
- Projekt zum Perspektivwechsel

Lernbereich 2: In Familien und Gemeinschaften leben

- Bedeutung der Familie für die Entwicklung (z. B. als Ort von Geborgenheit und Vertrauen, Fürsorge und Erziehung zu Selbständigkeit und Verantwortungsbereitschaft)
- unterschiedliche Familienformen (z. B. auch Pflegefamilie, SOS-Kinderdorf-Familie, Kinderheim, Wohngruppe)
- Rolle der verschiedenen Familienmitglieder und deren Lebenssituation in unterschiedlichen Familienformen (z. B. Großeltern und Eltern, Alleinerziehende, leibliche und Stiefkinder, neuer Lebenspartnerin oder -partner)
- typische Verhaltensregeln (z. B. Rücksichtnahme, Gehorsam, Pünktlichkeit) und Aufgaben (z. B. Mithilfe im Haushalt, Unterstützung bei schulischen Problemen) innerhalb der Familie, Rechte und Pflichten von Eltern und Kindern
- Ursachen für Auseinandersetzungen in der Familie (z. B. Differenzen zwischen Geschwistern, vernachlässigte Aufgabenerfüllung, unterschiedliche Wünsche) und Konfliktlösungsmöglichkeiten (z. B. Kompromiss, Ich-Botschaften)
- Ausnahmesituationen in der Familie (z. B. Trennung, Scheidung, Krankheit, Geburt von Geschwistern)

Lernbereich 3: Spielen

- verschiedene Arten und Sozialformen von Spielen (z. B. Würfel- und Glücksspiele, Legespiele, Denkspiele, Rollenspiele, Quiz- und Konversationsspiele, Geschicklichkeits- und Aktionsspiele, Mannschaftsspiele)
- Vorzüge von Spielen (z. B. Entfaltung der Kreativität, Freude und kurzweilige Beschäftigung, Förderung von Lernprozessen, Erhaltung der Gesundheit)
- Emotionen bei Sieg und Niederlage
- Regeln als Grundlage für das Funktionieren eines Spiels
- Fairplay als ethischer Grundgedanke: partnerschaftlicher, respektvoller Umgang mit dem Gegner
- Spiele aus aller Welt bzw. aus unterschiedlichen Kulturkreisen, Kennenlernen und Ausprobieren neuer Spiele

Lernbereich 4: Feste und Riten in Religion und Brauchtum

- Anlässe zum Feiern im Leben der Schülerinnen und Schüler: Volksfeste, Familienfeste, religiöse Feste
- je ein Fest in Judentum, Christentum und Islam (z. B. das Opferfest im Islam, das christliche Ostern und das jüdische Pessachfest); seine Bräuche und Symbolik
- Ursprung und religiöse Bedeutung des wöchentlichen Feiertags: Sonntag im Christentum, Sabbat im Judentum, Freitag im Islam
- Bedeutung regelmäßiger Ruhetage für das Wohlbefinden und das Zusammenleben (z. B. positive Auswirkungen auf die Gesundheit, das Familienleben und den sozialen Zusammenhalt); gesetzliche Regelung zu Sonn- und Feiertagen
- Rituale im Lebensalltag von Menschen (z. B. Bettgeh- und Abschiedsrituale, Gebete, Gottesdienstbesuche, Speisenzubereitung) und deren Bedeutung
- Gebetsanlässe und -haltungen; drei tägliche Gebete im Judentum, christliches Vaterunser und Familiengebete (z. B. Tischgebet), Salāt im Islam

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Lernbereich 3: Spielen	
1. Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?	5
2. Zu Spielen gehören Regeln	17
3. Fairplay gehört zu jedem Spiel	25
4. Spiele aus aller Welt	39
Lernbereich 4: Feste und Riten in Religion und Brauchtum	
1. Feste und Feiern in meinem Leben	47
2. Feste in verschiedenen Religionen Ostern (Christentum), Opferfest (Islam), Pessachfest (Judentum)	55
3. Der wichtigste Wochentag bei Christen, Muslime und Juden Sonntag (Christentum), Freitag (Islam), Samstag/Sabbat (Judentum)	67
4. Rituale und Bräuche im Lebensalltag von Menschen unterschiedlicher Herkunft und Religion	77
 Bild- und Textnachweis	 91

Thema:

Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?

Lernziele:

- Wissen, was der Begriff „Spiel“ bedeutet
- Kenntnis von Arten und Bereichen von Spielen
- Spiele vorstellen und kurz erklären
- Herausfinden anhand eines Gemäldes, welche Spiele es um 1600 gab
- Wissen, warum das Spiel für den Menschen wichtig ist
- Erkenntnis, dass einige Spiele auch Gefahren in sich bergen
- Ausmalen einer Vorlage

Medien:

- Bilder (3) für die Tafel
- Arbeitsblatt 1: Gemälde von Pieter Bruegel (vergrößert auf DIN A3 - Format)
- Arbeitsblatt 2 mit Lösung (Folie)
- Informationsblätter 1/2; Folien 1/2; Ausmalblatt; Wortkarten (3)
- www.onlinespiele-pc.de; www.pcgames.de
- https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Computerspielen_nach_Genre
- Spiele aller Art mitbringen (Schüler/Lehrkraft)

Tafelbild:

Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?



Gesellschaftsspiele

- Brettspiele
- Kartenspiele
- Würfelspiele
- Glücksspiele
- Bewegungsspiele
- Denkspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Musikspiele
- Tanzspiele
- Theaterspiele



PC-Spiele

- Abenteuerspiele
- Beat 'em ups
- Ego-Shooter
- Geschicklichkeitsspiele
- Jump 'n' Runs
- Lernspiele
- Open-World-Spiele
- Musik- und Tanzspiele
- Puzzlevideospiele
- Shoot 'em ups
- Quizspiele
- Rollenspiele
- Sportspiele
- Strategiespiele
- Simulationsspiele
- Westernvideospiele
- Erotikvideospiele



Sportspiele

- Mannschaftssport (z. B. Fußball)
- Gruppensport (z. B. Viererbob)
- Einzelsport (z. B. Weitsprung)
- Rennsport (z. B. Autorennen)
- Radsport (Tour de France)
- Spiele drinnen (Wohnung, Halle)
- Spiele draußen



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Ethik 5. Klasse Band II - LehrplanPlus

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

