

Barbara Brüning

# beobachten, fragen, denken

Spiele zum Philosophieren  
mit Kindern von 5 bis 12 Jahren



# INHALTSVERZEICHNIS

|   |           |
|---|-----------|
| Vorwort .....   | 4         |
| <b>1. Einführung: Spielen und philosophieren .....</b>  | <b>6</b>  |
| 1.1 Wahrnehmen und beobachten .....                     | 6         |
| 1.2 Begriffliches Arbeiten .....                        | 6         |
| 1.3 Argumentieren .....                                 | 8         |
| 1.4 Sokratische Gespräche führen .....                  | 9         |
| 1.5 Mit Gedanken experimentieren .....                  | 11        |
| <b>2. Wahrnehmungsspiele .....</b>                      | <b>13</b> |
| 2.1 Beobachtungsspiele .....                            | 13        |
| 2.2 Hörspiele .....                                     | 20        |
| 2.3 Spiele zum Tasten, Riechen und Schmecken .....      | 25        |
| 2.4 Spiele mit allen Sinnen .....                       | 29        |
| <b>3. Sprachspiele .....</b>                            | <b>34</b> |
| 3.1 Begriffe erklären .....                             | 34        |
| <b>4. Argumentations- und Entscheidungsspiele .....</b> | <b>53</b> |
| 4.1 Argumentationsspiele .....                          | 53        |
| 4.2 Entscheidungsspiele .....                           | 58        |
| <b>5. Kommunikationsspiele .....</b>                    | <b>68</b> |
| 5.1 Rollenspiele .....                                  | 68        |
| 5.1.1 Das nonverbale Rollenspiel .....                  | 68        |
| 5.1.2 Das verbale Rollenspiel .....                     | 71        |
| 5.2 Dialogspiele .....                                  | 78        |

|     |   |     |
|-----|---|-----|
| 6.  | Kooperations- und Konfliktlösungsspiele ..... | 80  |
| 6.1 | Kooperationsspiele .....                      | 80  |
| 6.2 | Konfliktlösungsspiele .....                   | 82  |
| 7.  | Fantasiespiele .....                          | 86  |
| 7.1 | Gedankenexperimente .....                     | 86  |
| 7.2 | Zukunftsvorstellungen entwerfen .....         | 96  |
| 8.  | Anhang .....                                  | 102 |

# VORWORT

Philosophieren heißt, mit Anderen gemeinsam über wichtige Lebensprobleme wie Glück oder Gerechtigkeit nachzudenken und Gespräche zu führen. Aber auch andere Medien wie Zeichnungen oder Spiele tragen dazu bei, philosophische Gedanken zu entwickeln und zusammen mit Anderen zu erproben. Spiele haben darüber hinaus einen Handlungsbezug und üben praktische Verhaltensweisen ein, die im Alltag helfen können, verschiedene Probleme zu bewältigen. Und ganz wichtig: Natürlich sollen die Spiele auch viel Spaß machen!

Als Einführung in unsere Spielsammlung stellen wir Ihnen Grundmethoden des Philosophierens vor, nach denen sich auch die Kapitel dieses Buches gliedern: Wir beginnen mit Wahrnehmen und Beobachten, der Grundlage für ein Erkennen von Gegenständen, Personen und Situationen. Danach folgt das begriffliche Arbeiten; es soll Kindern helfen herauszufinden, was sich hinter abstrakten philosophischen Begriffen verbirgt.

Das Argumentieren ermöglicht, eigene Gedanken zu begründen, während das sokratische Gespräch den Austausch von Meinungen und Argumenten zu einer philosophischen Frage in den Mittelpunkt stellt. Die letzte Methode bezieht sich auf die Entwicklung philosophischer Fantasie. Durch Gedankenexperimente sollen Ideen erprobt werden, die es in Wirklichkeit (noch) gar nicht gibt.

Im Anschluss an die Grundmethoden folgen verschiedene Spieltypen. Jedes Spiel hat eine Überschrift und wird in seiner Struktur erklärt; manchmal gibt es auch zusätzliche Varianten. Nach jedem Spiel folgt eine kurze Erläuterung seiner didaktischen Funktion für den (Ethik- oder Philosophie-) Unterricht. Sie soll die Entscheidung erleichtern, bei welchen Themen das jeweilige Spiel zum Einsatz kommen kann. Es steht Ihnen natürlich frei, unsere Spiele zu modifizieren und auf bestimmte Lerngruppen „zuzuschneiden“.

Wir haben Spiele zum Wahrnehmen und Beobachten in den Mittelpunkt gestellt, da sie über den Ethik- und Philosophieunterricht hinaus in allen Fächern der Primarstufe eingesetzt werden können. Darüber hinaus sensibilisieren sie die Kinder, mit offenen Augen die Welt zu betrachten.

Die Begriffe „Philosophie“ bzw. „philosophisch“ umfassen auch die Begriffe „Ethik“ bzw. „ethisch“ – deshalb differenzieren wir in den Erklärungen zu den Spielen nicht zwischen Philosophie und Ethik.

Wir wünschen Ihnen viele gute Spieleinfälle. Denken Sie daran, dass philosophische Spiele nicht nur das Nachdenken von Kindern entwickeln, sondern auch das soziale Lernen: Teamgeist, Reaktionsvermögen, Kooperationsbereitschaft und Durchsetzungsvermögen sind nur einige Aspekte, die zusätzlich zum philosophischen Problemlösen gestärkt werden.

Unsere Spiele haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad und können deshalb auf die jeweiligen Lerngruppen „zugeschnitten“ werden. Sie können in der Schule gespielt werden, aber auch in Freizeitgruppen. Bei einigen Spielen haben wir ergänzt, dass sie erst ab 10 Jahren gespielt werden sollten.

# 1. EINFÜHRUNG: SPIELEN UND PHILOSOPHIEREN

## 1.1 Wahrnehmen und beobachten

Die phänomenologische Methode hat das Ziel, die Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeit zu schärfen. Die Kinder sollen lernen, differenziert und umfassend einen Gegenstand, eine Person, eine Situation oder ein Problem möglichst „neutral“ zu beschreiben. Im Vordergrund steht dabei alles das, was ich selbst wahrnehme und beobachte. Darüber hinaus geht es auch darum, Merkmale zu benennen, die zum Staunen anregen (Was kommt mir an einer Sache merkwürdig oder ungewöhnlich vor?).

Die im ersten Kapitel vorgestellten Wahrnehmungsspiele dienen dazu, die Welt schärfer in den Blick zu nehmen und wundersame Eigenschaften von Dingen und Personen zu entdecken. Sie eignen sich insbesondere für die Vorschule und die Klassen 1 und 2.

## 1.2 Begriffliches Arbeiten

Beim Philosophieren ist es wichtig, darauf zu achten, dass philosophische Begriffe wie *gerecht* oder *glücklich* nicht „einfach so“ verwendet werden, wobei jeder etwas Anderes darunter versteht.

Zur Klärung schwieriger Begriffe dient deshalb die *Methode des begrifflichen Arbeitens*. Sie sollte ein fester Bestandteil des gemeinsamen Philosophierens sein. Begriffe wie *Glück* oder *Gerechtigkeit* verfügen nicht nur über eine einzige feststehende, ewig gültige Bedeutung, sondern über mehrere Bedeutungen. Deshalb muss eine Diskussionsgruppe im Laufe eines Gesprächs festlegen, was sie unter bestimmten Begriffen verstehen will bzw.

wie diese im Laufe der Diskussion verwendet werden sollen. Dies klingt schwierig, bedeutet indessen in der Praxis vor allem, dass Schülerinnen und Schüler lernen, beim Philosophieren auf die Wahl ihrer Begriffe zu achten. Dafür gibt es verschiedene Methoden.

Ein einfaches Verfahren zur Klärung eines Begriffes ist die *Wortfelduntersuchung*. Die Kinder suchen selbständig nach Begriffen (Substantiven, Adjektiven und Verben), die ihnen spontan zum Begriff der Freundschaft einfallen: Zum Wortfeld von *Freundschaft* gehören beispielsweise die Ausdrücke „zusammen spielen“, „sich Geheimnisse erzählen“, „die Freizeit miteinander verbringen“, „immer Zeit füreinander haben“, „auf gleicher Wellenlänge schwimmen“, „sich gut verstehen“. Dieses erarbeitete Wortfeld gibt Aufschluss über die Vielfalt der Beziehungen, die ein zu klärender Begriff mit anderen Begriffen hat, und zeigt dadurch die gesamte Breite des Bedeutungshorizonts.

Aus einem Wortfeld können dann in einem zweiten Schritt *Modellfälle* herausgesucht werden. Modellfälle sind Merkmale, die ein Begriff unbedingt haben muss, damit wir das Wesen eines Dinges, das er bezeichnet, auch erkennen. So lassen sich zu einem philosophischen Begriff wie *Freundschaft* verwandte Begriffe suchen, die Bedeutungsähnlichkeiten aufweisen. Solche verwandten Begriffe sind z. B. Ausdrücke wie „auf gleicher Wellenlänge schwimmen, Vertrauen schenken, einander helfen“ oder „Geheimnisse anvertrauen“. Sie sind als wesentliche Eigenschaften des Begriffes *Freundschaft* gleichberechtigt. Es wäre jedoch auch möglich zu versuchen, sich auf eine wesentliche Eigenschaft der Freundschaft zu beschränken. So könnten wir *Freundschaft* lediglich als „auf gleicher Wellenlänge schwimmen“ definieren und uns auf dieses eine charakteristische Merkmal beschränken.

Die im zweiten Kapitel vorgestellten Spiele zielen auf einen spielerischen Umgang mit Begriffen – mit dem Ziel herauszuarbeiten, was sie bedeuten. Diese Spiele können in den Klassen 1–6 sowie auch teilweise in der Vorschule gespielt werden.

## 2. Wahrnehmungsspiele

Die folgenden Spiele dienen dazu, die Wahrnehmungs- und Beobachtungsfähigkeit zu schärfen und das Gedächtnis zu trainieren. Denn wer sich gut erinnern kann, ist besser in der Lage, sich in der Welt zu orientieren.

### 2.1 Beobachtungsspiele

#### Sich an alle Gegenstände erinnern

Die Kinder sitzen im Kreis; vorher wurden kleine Gruppen gebildet. Im Kreis liegen wiederum verschiedene Gegenstände. Sie können zu einem speziellen philosophischen Thema wie „Natur“, „Freundschaft“ oder „Glück“ ausgesucht werden.

Die Gruppenmitglieder haben eine Minute Zeit, sich alle Gegenstände einzuprägen. Danach werden die Gegenstände abgedeckt und die Gruppen müssen alle Objekte aufzählen. Ein vorher gewählter Spielleiter oder eine Spielleiterin notiert sich, welche Gegenstände von den einzelnen Gruppen vergessen wurden. Er teilt sie ihnen mit, ohne dass die anderen Gruppen etwas davon erfahren. Alle erhalten nun die Aufgabe, den vergessenen Gegenstand in einer Szene oder Gruppenpantomime (Standbild) darzustellen. Diese sollen dann von den anderen Gruppen erraten werden.

Wenn eine Gruppe alle Gegenstände aufzählen konnte, darf sie sich einen Gegenstand für die szenische Gestaltung aussuchen.

#### *Zusatzvariante*

Ein Bild wird als Folie oder im Großformat gezeigt. Die Kinder sollen möglichst viele Gegenstände auf dem Bild benennen. Danach wird das Bild abgedeckt und jedes Kind muss die Gegenstände aufzählen oder aufschreiben, an die es sich erinnert. Wer sich die meisten gemerkt hat, hat gewonnen.

## 5. KOMMUNIKATIONSSPIELE

### 5.1 Rollenspiele

Rollenspiele sind für Kinder wichtig, weil sie die Fähigkeit entwickeln, sich in eine andere Rolle hineinzusetzen. Dadurch lernen Schülerinnen und Schüler, auch eine andere als nur die eigene Perspektive einzunehmen. Neben der Gestaltung inhaltlicher Probleme bildet sich auch die *Fähigkeit zur Rollenübernahme* heraus. Ein dritter Aspekt sind Spielregeln, die von allen Spielerinnen und Spielern akzeptiert werden müssen.

Für das Philosophieren mit Rollenspielen eignen sich sowohl das nonverbale als auch das verbale Rollenspiel. Beide Formen erfordern von den Kindern, sich in ihre Rolle hineinzudenken und sie mit den anderen Spielerinnen und Spielern abzustimmen.

#### 5.1.1 Das nonverbale Rollenspiel

Diese Spielform betrifft hauptsächlich das pantomimische Gestalten und dient dazu, wesentliche Eigenschaften eines philosophischen Problems oder Begriffes durch eine Körperbewegung darzustellen.

Das nonverbale Rollenspiel fördert beim Philosophieren die Fähigkeit zur spezifischen Beobachtung, die in einem Gespräch zugunsten des verbalen Ausdrucks zurückgedrängt wird (siehe auch die Wahrnehmungsspiele in Kapitel 2 dieses Buches).

## Probleme raten als Pantomime



Je zwei Partner stellen mit ihren Händen als Fingerspiel ein Problem oder Thema dar. Es soll dann von den Anderen erraten werden. Vorher muss allerdings der Themenbereich stark eingegrenzt werden, z. B.: Glück, Freundschaft oder Gefühle.

Es sollte im Vorfeld darauf geachtet werden, Themen auszuwählen, die sich gut für pantomimische Darstellungen eignen.

*Dieses Spiel fördert die Fähigkeit, ohne Worte zu kommunizieren.*

## Pantomimische Geschichten

Die Kinder bilden kleine Gruppen. Diese erhalten jeweils einen Zettel, auf dem eine bestimmte Situation zu einem vorgegebenen Thema aufgeschrieben wurde, beispielsweise zum Thema „Familie“. Die Gruppen sollen nun typische Verhaltensmerkmale der Familie darstellen:

1. Gruppe: Sonntagsfrühstück in der Familie
2. Gruppe: Saubermachen
3. Gruppe: ein gemeinsamer Ausflug
4. Gruppe: Streit zwischen Geschwistern