

Silke Pfeiffer

Philosophieren und Spielen

Lektüreheft für die Grundschule



*Dieses Lektüreheft folgt der reformierten Rechtschreibung und Zeichensetzung.
Texte mit * sind aus urheberrechtlichen Gründen davon ausgenommen.*

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und anderen Bildungseinrichtungen.

1. Auflage

© Miltzke Verlag GmbH, Leipzig 2017

Lektorat: Eveline Luutz

Umschlagsgestaltung: Kerstin Spohler

Layout und Satz: Kerstin Spohler

Druck und Binden: Wagner Digitaldruck und Medien GmbH, Nossen

ISBN: 978-3-86189-948-8

Miltzke Verlag GmbH – www.miltzke.de

Inhaltsverzeichnis

An Lehrpersonen: Zum Anliegen und Aufbau des Buches	8
Anfangsspiele	9
Begriffsspiel: Spielwörter	9
Interaktionsspiel: Philosophische Fragen	10

1. Was kann ich wissen?

Zur Einführung	11
1.1 Wer bin ich?	13
Konstruktionsspiel: Mein Bild von mir selbst	13
Ratespiel: Wer ist wer?	14
Körpererfahrungsspiel: Körpergleise	16
Szenisches Spiel: Erinnerungskarten	17
1.1 Ich und meine Familie	18
Fantasiespiel: Familienausflug	18
Lernspiel: Familienformen	20
Memory: Beziehungen	23
Szenisches Spiel: Konflikte lösen	24
1.2 Ich und meine Schule	25
Erkundungsspiel: Unsere Schule	25
Bau-Spiel: Fantasieschule	26
Gestaltungsspiel: Leporello	27
Entscheidungsspiel: Hit- und Flop-Liste	28
1.3 Meine Träume	29
Fantasiespiel: Traumreise	29
Bastel-Spiel: Traumfänger	31
Kreativitätsspiel: Traumzauberbaum	32
Regelspiel: Wolken-Hüpfen	33

2. Was soll ich tun?

Zur Einführung	35
2.1 Gut und Böse	37
Bauspiel: Lob- und Klagemauer	37
Kombinationsspiel: Märchenquiz	38
Entscheidungsspiel: Gut oder Böse?	40
Planspiel: Sich für das Gute einsetzen	41
2.2 Freundschaft	42
Szenisches Spiel: Freundschaftsprobe	42
Gestaltungsspiele: Symbole der Freundschaft	43
Memory: Berühmte Freunde	44
Improvisationsspiel: Texttheater	45

2.3	Konfliktbewältigung.....	46
	Szenisches Spiel: Streitspiel.....	46
	Entscheidungsspiel: Gute Lösung oder schlechte Lösung?	47
	Planspiel: Pausenfrühstück	49
	Fantasiespiel: Vielfalt.....	50
2.4	Hilfsbereitschaft	51
	Entscheidungsspiel: Ist das hilfsbereit?	51
	Quartett: Wer hilft wem, womit?	52
	Szenisches Spiel: Hilfsbereitschaft hat viele Gesichter.....	54
	Musikspiel: Starke Kinder	55
3.	Was darf ich hoffen?	56
	Zur Einführung.....	56
3.1	Glück.....	58
	Bauspiel: Glückspyramide.....	58
	Memory: Glückssymbole	59
	Szenisches Spiel: Hans im Glück.....	60
	Erkundungsspiel: Glücksreporter	61
3.2	Sorgen und Wünsche	62
	Schreibspiel: Kummerkasten	62
	Fantasiespiel: Wünsch dir was!	63
	Gestaltungsspiel: Glückwunschkarte.....	64
	Ratespiel: Ich wünsch mir was, was du nicht weißt	65
3.3	Dankbarkeit	66
	Gestaltungsspiel: Wofür ich dankbar bin	66
	Szenisches Spiel: Dankbarkeit zeigen	67
	Musikspiel: Wie schön, dass du geboren bist	68
	Fantasiespiel: Sprichwörter deuten	69
3.4	Zukunftsvorstellungen	70
	Fantasiespiel: Zeitreise.....	70
	Erkundungsspiel: Frag mich!	71
	Entscheidungsspiel: Schule im Jahr 2050	72
	Entwicklungsspiel: Zukunftsideen	73
4.	Was ist der Mensch?	74
	Zur Einführung.....	74
4.1	Denken und Fühlen	76
	Gestaltungsspiel: Heute bin ich	76
	Gestaltungsspiel: Gedankenschätze	77
	Szenisches Spiel: Gefühlspüppchen	78
	Memory: Gedanken und Gefühle	79

4.2	Sprache	80
	Schreibspiel: Buchstabengeschichte	80
	Suchspiel: Buchstabendetektive	81
	Kreativitätsspiel: Fotogeschichte.....	82
	Quartett: Wortverwandte	83
4.3	Medien	84
	Memory: Alte und neue Medien	84
	Kreativitätsspiel: Schattenspiele.....	85
	Fantasiespiel: Alles digital?	86
	Erkundungsspiel: Jahreszeiten	87
4.4	Arbeit	88
	Legespiel: Stein auf Stein	88
	Memory: Heiteres Berufe-Raten	89
	Entscheidungsspiel: Richtig oder Falsch?	90
	Bewegungsspiel: Wer will fleißige Handwerker seh'n?	91
	Abschlussspiele	93
	Gruppenspiel: Wer gehört zusammen?	93
	Teamspiel: Gemeinsam über die Brücke.....	94
	Quellenverzeichnis	95
	Bildnachweis	96

Das bedeuten die Symbole:



Anleitung für das Spiel



Gesprächsimpulse



Textauszug



Tipp/Hinweis



Kopiervorlage

An Lehrpersonen:

Zum Anliegen und Aufbau des Buches

Eine ursprüngliche Form der Weltbegegnung ist das Spiel. Es ermöglicht uns, handelnd die Welt zu erkunden und uns und andere dabei besser kennen zu lernen. Im Spiel begegnen wir Neuem, experimentieren wir mit Möglichkeiten und entwickeln so in kreativer und freudbetonter Weise unsere Persönlichkeit weiter. Das gilt insbesondere für Kinder und Heranwachsende. Laut Spielforschung müssen Kinder bis zum Alter von sechs Jahren täglich sieben bis acht Stunden spielen, um sich allseitig entwickeln zu können und emotional ausgeglichen zu sein. Spielen ist Lernen in unterschiedlichen Bereichen: Im Spiel werden kognitive Kompetenzen, wie z. B. differenzierte Wahrnehmung, logisches Denken und Konzentrationsfähigkeit geschult. Im motorischen Bereich werden die Reaktionsfähigkeit und die sensorische Integration gefördert. Einen erheblichen Beitrag leisten Spiele auch zur Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen: Gesprächsfähigkeit, Teamgeist, Durchhaltevermögen werden ebenso gestärkt wie ein positives Selbstwertgefühl und die Bereitschaft, sich auf unsicheren Boden zu begeben, etwas auszuprobieren und neue Perspektiven auszuloten. Im Zusammenhang mit philosophischen Fragestellungen tragen Spiele dazu bei, sich grundlegenden Fragen des Lebens zu nähern.

Dieses Buch versucht, möglichst viele Facetten philosophischer Nachdenklichkeit zu berücksichtigen, die für Kinder interessant sind. Der Aufbau des Buches orientiert sich an den vier Fragen Immanuel Kants „Was kann ich wissen?“, „Was soll ich tun?“, „Was darf ich hoffen?“, „Was ist der Mensch?“

Zu jeder dieser Fragen werden vier inhaltliche Schwerpunkte angesprochen, zu denen es jeweils vier Spielvorschläge gibt. Das Buch beginnt mit zwei Anfangsspielen und endet mit zwei Abschlussspielen.

Liebe Kolleginnen und Kollegen, lassen Sie sich von der Spielfreude der Kinder anstecken.

Herzlich
Ihre Silke Pfeiffer

1. Was kann ich wissen?



Ein möglicher Mitspieler: Das kleine ICH BIN ICH

Zur Einführung

Das Wesen der Dinge und das Phänomen der eigenen Existenz beschäftigen Menschen seit Anbeginn. Nicht zuletzt Erfahrungen im Umgang mit anderen Kindern lassen Kinder das soziale Miteinander und sich selbst hinterfragen. Was macht mich eigentlich aus? Was kann ich gut und was nicht? Warum haben andere Kinder Mama und Papa und ich lebe nur mit meiner Mama zusammen? Diese und ähnliche Fragen, die im alltäglichen Miteinander eine Rolle spielen und für die Entwicklung eines stabilen Selbstbewusstseins bedeutsam sind, beschäftigen Kinder. Sie können in vielfältiger methodischer Form aufgegriffen werden. Mira Lobe gibt mit ihrem „Das kleine ICH BIN ICH“ dafür ein Beispiel.

Erzählt wird von einem kleinen Wesen, das am Anfang der Geschichte ganz selbstverständlich in den Tag lebt. Es hat keinen Namen und keine Familie. Es ist, wie es ist. Eines Tages wird es von einem Frosch nach seinem Namen gefragt und kann nicht antworten. Eine lange Suche beginnt. Das kleine Wesen beginnt sich mit anderen Wesen, Pferden, Fischen, Vögeln, einem Nilpferd und einem Papagei, zu vergleichen. Gern möchte es sein, wie sie, aber es ist anders. Traurig und niedergeschlagen fühlt es sich. Aber dann macht es eine wichtige Erfahrung:

Bastelspiel: Traumfänger



1. Jedes Kind erhält zwei Holzspieße, etwas Wolle, zwei Federn und drei Perlen. Die ausgewählte Wolle wird in der Wunschlänge abgeschnitten und zu einem kleinen Knäuel zusammengewickelt. Die Holzspieße werden zu einem Kreuz gelegt und mit Wolle in der Mitte zusammengeknotet.
2. Nun wird die Wolle um die Stäbe herum gewickelt. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis der Faden endet und ein Wollfaden anderer Farbe angeknüpft werden kann. Sind die Holzstäbe fast vollständig umwickelt, wird der Faden fest verknüpft und in ca. 15 cm Länge abgeschnitten. An diesem Faden kann der Traumfänger später aufgehängt werden.
3. Zum Schluss werden an den anderen drei Ecken weitere Wollfäden von 5 bis 10 cm Länge fest verknüpft und an deren Enden Perlen und Federn befestigt.
4. Will man den Traumfänger in eine Geschichte einbetten, kann man ein Hintergrundbild gestalten oder mit Glasmalfarben ein Fensterbild malen und den Traumfänger darin platzieren.



1. Wie könnte diese Bastelei zu ihrem Namen gekommen sein?
2. Stelle dir vor, du fängst einen Traum. Was könntest du damit machen?
3. Welche anderen Namen fallen dir für diese Bastelei ein?



Memory: Berühmte Freunde



1. Schneidet die Karten auf der folgenden Seite aus und legt sie mit der Schrift- bzw. Bildseite nach unten auf den Tisch.
2. Deckt nun abwechselnd zwei Karten auf und versucht Paare zu finden.
3. Tauscht euch darüber aus, worum es in den Kinderbüchern geht.



Solltet ihr ein Buch nicht kennen, leiht es euch in der Bibliothek aus.



1. Was haben alle diese Freundespaare gemeinsam?
2. Was unterscheidet sie voneinander?
3. Mit wem wäret ihr gern befreundet?



		Jim Knopf und Lucas der Lokomotiv- führer	Max und Moritz
		Pippi, Annika, Tommy	Frosch und Kröte
		Bibi und Tina	Franz von Hahn, Johnny Mauser und der dicke Waldemar

3.2 Sorgen und Wünsche

Schreibspiel: Kummerkasten



1. Bastelt aus einem Karton einen Kummerkasten und hängt ihn in eurer Klasse auf. Neben den Kasten legt ausreichend Briefpapier.
2. Schreibt kleine Briefe, wenn euch etwas Sorgen oder Kummer bereitet und ihr es einem, mehreren oder allen Kindern in der Klasse mitteilen wollt.
3. Jeden Morgen, z. B. im Morgenkreis, wird der Kummerkasten geleert und die Post verteilt. Warte ab, was nun passiert ...



1. Ein Sprichwort heißt: „Geteiltes Leid ist halbes Leid.“ Stimmt ihr dem zu?
2. Wie kann man als Freund oder in der Gemeinschaft bei Sorgen hilfreich sein?
3. Wie stellt ihr euch ein sorgloses Leben vor? Ist ein solches Leben möglich?

Bewegungsspiel: Wer will fleißige Handwerker seh'n?



G

1.-9. Wer will fleißige Handwerker seh'n,

D A⁷ D

der muß zu uns Kindern geh'n.

D G

1. Stein auf Stein, Stein auf Stein, das

D⁷ G D⁷ G

Häuschen wird bald fertig sein.



Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Stein auf Stein, :|

das Häuschen wird bald fertig sein.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: O wie fein, :|

der Glaser setzt die Scheiben ein.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Tauchet ein, :|

der Maler streicht die Wände fein.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Zisch, zisch, zisch, :|

der Tischler hobelt glatt den Tisch.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Trapp, trapp, drein, :|

jetzt geh'n wir von der Arbeit heim.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Poch, poch, poch, :|

der Schuster schustert zu das Loch.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Stich, stich, stich, :|

der Schneider näht ein Kleid für mich.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Rühre ein, :|

der Kuchen wird bald fertig sein.

Wer will fleißige Handwerker seh'n,
der muss zu uns Kindern geh'n.

|: Hopp, hopp, hopp, :|

jetzt tanzen alle im Galopp.