

Silke Pfeiffer/Christian Klager

# Spielend Philosophieren

LEKTÜREHEFT



MILITZKE

## **Bildverzeichnis**

Seite 19: MEV-Verlag, Germany / Sven Lüders; 23: Dietmar Senf; 24: Gerd Altmann / pixelio.de; 25, 28, 97: Rebecca Meyer, Wachtberg 2011; 29: Ralf Schmitz / pixelio.de; 31: Rita Thielen / www.grafikwerkstatt-thielen.de / pixelio.de; 32: Glühbirne - wrw/pixelio.de; Flasche - Martin Konopka / PantherMedia; Geldmünzen - Pegra / Fotolia.com; Stuhl - Russell & Mackenna; Ball - Peter Ould; Schere - Thommy Weiss / pixelio.de; Büroklammer - Gisela Peter / pixelio.de; Maßband - Sara Hegewald / pixelio.de; Bleistift - Oberguggenberger / pixelio.de; Schlüsselbund - birgitH / pixelio.de; Bücher - determined - Fotolia; Zahnbürste - magicpen / pixelio.de; Maus - Bernd Ehrhardt Werbegrafiker / pixelio.de; Radio - Aka / pixelio.de; Lupe - Viktor Mildenberger / pixelio.de; Briefumschlag - S. Hofschlaeger / pixelio.de; 36, 90, 120: Silke Pfeiffer; 37: uwe275 / pixelio.de; 42: Monkey Business Images / PantherMedia; 64: uschi dreucker / pixelio.de; 67: djama - Fotolia; 74: Barbara Eckholdt / pixelio.de; 76: azzardo / PantherMedia; 77: F. Domnik / pixelio.de; 80: Rolf van Melis / pixelio.de; 84: Jürgen Acker / pixelio.de; 85: RainerSturm / pixelio.de; 93: Claudia Hautumm / pixelio.de; 95: Wikimedia Commons; 110: birgitH / pixelio.de; 113: underdogstudios / Fotolia; 120: siepmannH / pixelio.de;  
Alle übrigen Abbildungen: Archiv Militzke Verlag. Sollte es uns, trotz größter Sorgfalt, nicht in allen Fällen gelungen sein, den richtigen Rechteinhaber der Abbildungen zu ermitteln, werden berechtigte Ansprüche selbstverständlich über die üblichen Vereinbarungen abgegolten.

**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.

© Militzke Verlag GmbH, Leipzig 2012

Lektorat: Eveline Lutz

Umschlag: Ralf Thielicke

Satz und Gestaltung: Ariane Beulig

Druck und Binden: Esser printSolutions GmbH, Bretten

ISBN: 978-3-86189-586-2

Militzke Verlag GmbH - [www.militzke.de](http://www.militzke.de)

Erscheinungsjahr: 2018

# Inhaltsverzeichnis

## An Lehrpersonen: Spielen, Lernen und Leben

Zur Einführung ..... 9  
SP Ein erstes Spiel zum Einstieg ... 12

## An Schüler und Lehrer: Philosophieren und Spielen

Zur Einführung ..... 13  
SP Hier gibt es nichts zu sehen ..... 16

## 1 Was kann ich wissen?

### 1.1 Identität

Zur Einführung ..... 18  
SP Identitätskonstruktionen ..... 19  
SP Spiel des Vertrauens ..... 20  
SP Zeitbilder ..... 21

### 1.2 Wahrheit und Wirklichkeit

Zur Einführung ..... 22  
SP Wer einmal lügt ..... 23  
SP Aber es wa(h)r doch im Fernsehen ..... 24  
SP Der Wahrheit auf der Spur ..... 25

### 1.3 Zweifel und Täuschung

Zur Einführung ..... 26  
SP Woran wir zweifeln können ..... 27  
SP Was uns wissen lässt ..... 28  
SP Selektive Wahrnehmung ..... 29

### 1.4 Erinnern und Vergessen

Zur Einführung ..... 30  
SP Assoziationsspiel ..... 31  
SP Teste deine Merkfähigkeit ..... 32  
SP Das Gedächtnis lässt sich trainieren ..... 33

## 1.5 Perspektivität

Zur Einführung ..... 35  
SP Auf den Blickwinkel kommt es an ..... 36  
SP Sinne können uns täuschen .... 37  
SP Bekräftigungen ..... 38

## 1.6 Zeit

Zur Einführung ..... 39  
SP Lebendige Geschichte hautnah ..... 40  
SP Wie wichtig ist es, lange zu leben? ..... 41  
SP Wie man Zeit sichtbar macht ... 42

## 2 Was soll ich tun?

### 2.1 Freiheit

Zur Einführung ..... 44  
SP Handlungsoptionen erkennen 45  
SP Determination versus Offenheit ..... 46  
SP Freiheit und Verantwortung .... 47

### 2.2 Technik und Verantwortung

Zur Einführung ..... 49  
SP Verantwortung sichtbar machen ..... 50  
SP Verantwortung in der Feder-tasche ..... 51  
SP Das perfekte Ding ..... 52

<b>2.3 Freundschaft und Liebe</b>	
Zur Einführung .....	53
SP Freundschaft braucht Vertrauen .....	54
SP Proben für die Freundschaft .....	55
SP Zwischen Freundschaft und Liebe .....	56
<b>2.4 Gewissen</b>	
Zur Einführung .....	57
SP Gewissen als innerer Gerichts- hof .....	58
SP Rund ums Gewissen .....	59
SP Gesichter des Gewissens .....	60
<b>2.5 Vertrauen</b>	
Zur Einführung .....	62
SP Wenn man nicht weiß, was der andere macht .....	63
SP „Vertrag“ kommt von „vertragen“ .....	64
SP Sich fallen lassen .....	65
<b>2.6 Gerechtigkeit</b>	
Zur Einführung .....	66
SP Knappe Ressourcen werden immer mehr .....	67
SP Positive Diskriminierung .....	68
SP Vor Gericht .....	69
<b>3 Was darf ich hoffen?</b>	
<b>3.1 Utopien/bessere Schule</b>	
Zur Einführung .....	71
SP Zeig mir, wie ich bin .....	72
SP Der Schule einen Raum geben .....	73
SP Der Utopie auf der Spur .....	74
<b>3.2 Ursprungsvorstellungen</b>	
Zur Einführung .....	75
SP Weltentstehungstheorien auf dem Prüfstand .....	76
SP Henne oder Ei? .....	77
SP Der Planet Erde als Teil der Welt .....	78
<b>3.3 Religion und Aberglaube</b>	
Zur Einführung .....	79
SP Blick in die Zukunft .....	80
SP Zaubern ist mehr als Geschwindigkeit .....	81
SP Mein Haus, mein Boot, meine Religion .....	82
<b>3.4 Glück</b>	
Zur Einführung .....	83
SP Das größte Glück .....	84
SP Mein Freund, das Glück .....	85
SP Wenn du glücklich bist, dann klatsche in die Hand .....	86
<b>3.5 Träume</b>	
Zur Einführung .....	87
SP Mit Träumen experimentieren .....	88
SP Gute und böse Träume .....	89
SP Traumwelten .....	90
<b>3.6 Wunder</b>	
Zur Einführung .....	91
SP Die Pyramiden von Gizeh .....	92
SP Das Wunder im Alltäglichen nachempfinden .....	93
SP Sich wundern heißt überrascht sein .....	94

<b>4 Was ist der Mensch?</b>	
<b>4.1 Vernunft – Emotionen – Gefühle</b>	
Zur Einführung .....	96
SP Gedanken und Gefühle lesen ...	97
SP Jetzt bin ich aber .....	98
SP Das Fest in Rationalien und Emotionalien .....	99
<b>4.2 Sprache</b>	
Zur Einführung .....	100
SP Auf die Regel kommt es an ....	101
SP Auf den Rahmen kommt es an .....	102
SP „Hundert“ Sprachen .....	103
<b>4.3 Arbeit</b>	
Zur Einführung .....	104
SP In der Denkfabrik .....	105
SP Ich bin, was ich bin .....	106
SP Keine Arbeit in Sicht .....	107
<b>4.4 Technik und Konstruktion</b>	
Zur Einführung .....	108
SP Vom Industriezeitalter in die Steinzeit .....	109
SP Sein oder nicht sein .....	110
SP Wer braucht schon Maschinen? .....	111
<b>4.5 Lernen</b>	
Zur Einführung .....	112
SP Explizites und implizites Lernen .....	113
SP Motivation steigert den Lern-erfolg .....	114
SP Philosophieren ist Lernen .....	115
<b>4.6 Gut und Böse</b>	
Zur Einführung .....	116
SP Der Naturzustand .....	117
SP Gut und Böse im Märchen ....	118
SP Gut und Böse im Alltag .....	119
<b>Abschlusssspiele</b>	
SP Von der Kunst, Recht zu haben .....	121
SP Vertragen auf dem Spaßplaneten .....	122
SP Ein ungewohnter Blick auf das eigene Leben .....	123
SP Ein Blick in unendliche Weiten .....	124
<b>Literaturempfehlungen</b> .....	125

### *Symbole*



Spiel



Spielanleitung



Impulse für das philosophische Gespräch



Tipp

# An Lehrpersonen: Spielen, Lernen und Leben

---

## ZUR EINFÜHRUNG

Die ursprünglichste 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 für alle Menschen und für Kinder und Heranwachsende in besonderer Weise. Folgt man der Spielforschung, müssen Kinder im Alter bis zu sechs Jahren sieben bis acht Stunden spielen, um sich gut und allseitig entwickeln zu können und emotional ausgeglichen zu sein. Spielen ist Lernen in den unterschiedlichsten Bereichen. Im Spiel werden kognitive Kompetenzen, wie z. B. differenzierte Wahrnehmung, logisches Denken und Konzentrationsfähigkeit geschult. Im motorischen Bereich werden z. B. die Reaktionsfähigkeit und die sensorische Integration gefördert. Einen erheblichen Beitrag leisten Spiele auch für die Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen. Gesprächsfähigkeit, Teamgeist, Durchhaltevermögen werden hier ebenso gestärkt wie ein positives Selbstwertgefühl und die Bereitschaft, sich auf unsicheren Boden zu begeben, etwas auszuprobieren und so neue Perspektiven auszuloten. Im Zusammenhang mit philosophischen Themen und Fragestellungen können Spiele dazu beitragen, sich grundlegenden Fragen des Lebens zu nähern.

In diesem Buch haben wir versucht, möglichst viele Facetten philosophischer Nachdenklichkeit zu berücksichtigen, die für Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichsam von existentieller Bedeutung sind. Dabei haben wir uns bemüht, komplizierten Gedanken und häufig auch widersprüchlichen Denkansätzen durch die spielerische Herangehensweise etwas von der Schwere zu nehmen, die der Philosophie traditionell eigen ist. Gerade im Zusammenhang mit Bildungsprozessen von Kindern und Jugendlichen verstehen wir Spielen und Leben als verwandte Begriffe, die sich wechselseitig beeinflussen und zu einer höheren Qualität von Interaktionen und Selbstbildungsprozessen beitragen können. Voraussetzung dafür ist eine hohe Qualität der Spiele auf unterschiedlichen Ebenen. Zunächst einmal müssen die Spiele an die Interessen und Vorverständnisse der Lernenden anknüpfen. Sie müssen Neugier wecken können und zur Exploration herausfordern. Die Spiele müssen eine ästhetische Qualität haben, die möglichst viele Sinne anspricht, ohne dabei das Wesentliche aus den Augen zu verlieren. Sie müssen den Einzelnen in seiner Persönlichkeit ernst nehmen und dabei gleichzeitig den Gemeinschaftssinn stärken. Solche Spiele machen das Leben interessant und bunt. Sie wecken positive Emotionen und verweisen uns auf ein Menschenbild, das grundsätzlich davon ausgeht, dass Menschen Fragen haben, sich entwickeln wollen, Gemeinschaftswe-

sen sind und Lernen eine anthropologische Größe ist, die zum Leben gehört. Vor diesem Hintergrund ist Spielen nicht nur Lernen, sondern auch Leben, lebendig sein, Lebensklugheit.

Von Oliver Wendell Holmes stammt der Spruch: „Leute hören nicht auf zu spielen, weil sie alt werden, sie werden alt, weil sie aufhören zu spielen.“ Spielen knüpft an unsere Kreativitätspotentiale an, es baut eine Spannung auf und kann uns so bis ins hohe Alter jung halten. Umso bedauerlicher ist, dass in vielen Schulen nur wenig gespielt und das Spiel nicht selten in den Freizeitbereich verbannt wird. Der vermeintliche „Ernst des Lebens“, der mit dem Schuleintritt beginnt, scheint im Widerspruch zur Leichtigkeit und zum Übermut des Spiels zu stehen. Mit diesem Buch möchten wir die Entwicklungspotentiale des Spiels für Bildungsprozesse herausstellen und dafür werben, es in allen Bildungsbereichen Einzug halten zu lassen und so Schule und Unterricht interessanter, lebendiger und jünger zu machen. Gleichwohl wissen wir auch um die negativen Begleiterscheinungen und Nachwirkungen bestimmter Spiele. Spiele, die Menschen manipulieren, Gewalt verherrlichen oder anderweitig abstumpfen, lehnen wir ab. Wenn Kinder und Jugendliche lernen, die Qualität eines Spieles zu bestimmen und sich selbst verantwortlich dafür zu fühlen, womit sie sich beschäftigen, ist ein wichtiger Beitrag zu eigenverantwortlichem und selbstbestimmtem Handeln geleistet. Vor diesem Hintergrund und darüber hinaus haben sich uns bei der Zusammenstellung der Spiele zu diesem Buch eine Reihe von allgemeinen und speziellen Fragen im Hinblick auf den spielerischen Umgang mit philosophischen Themen gestellt, deren Beantwortung in erster Linie eine forschende Haltung und eine empirische Herangehensweise erforderlich machen.



## IDENTITÄTSKONSTRUKTIONEN



### Anleitung

1. Schneidet das Foto aus und konstruiert in kleinen Gruppen eine Identität, indem ihr die unterschiedlichen Identitätszuschreibungen mit Inhalt füllt.
2. Diskutiert den möglichen Wahrheitsgehalt eurer Konstruktion.
3. Klebt anschließend das Foto eines euch sehr gut bekannten Menschen auf ein weißes Blatt und beschreibt diesen Menschen anhand der Identitätszuschreibungen.
4. Lege deine Beschreibung der beschriebenen Person vor und befrage sie dazu. Stimmt deine Beschreibung?



1. Ist es möglich, die Identität eines Menschen von außen zu erfassen?
2. Welche Aspekte von Identität werden durch die angegebenen Identitätszuschreibungen nicht erfasst?
3. Stellt Bezüge vom Konstruktionsspiel zu den philosophischen Positionen von Platon und Hobbes her.

## 1.5 Perspektivität

---

### ZUR EINFÜHRUNG

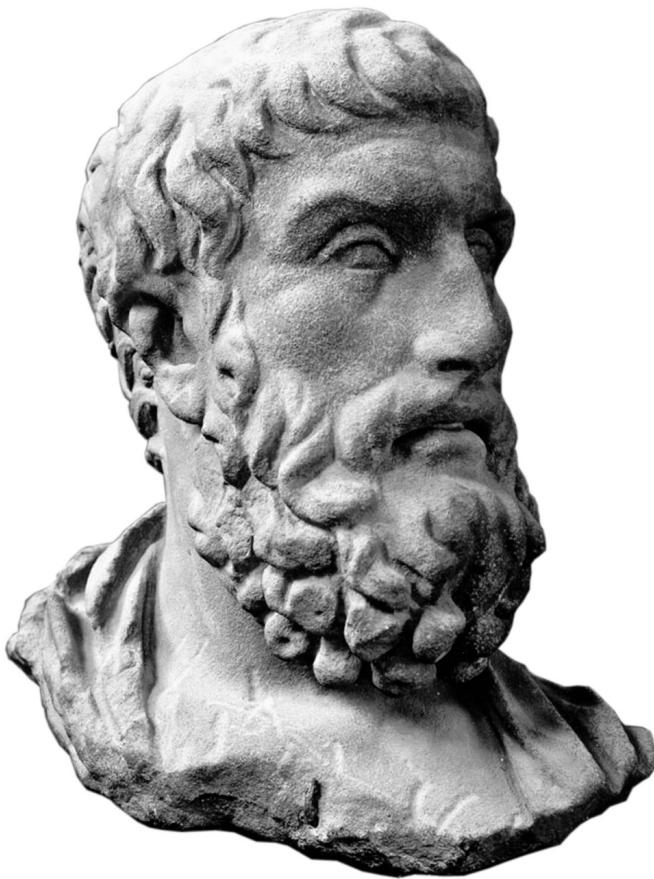
Der Begriff „Perspektivität“ ist vom Wort „Perspektive“ abgeleitet und meint eine bestimmte Betrachtungsweise der Welt, die von vielen Aspekten abhängig ist und die Sichtweise einzelner Menschen oder von Gruppen abbildet. Dabei kann die Betrachtung zum Einen auf die äußere Welt und zum Anderen auf das eigene Selbst ausgerichtet sein. Die Wahrnehmung der äußeren Realität ist z. B. vom Standpunkt des Betrachters, von der Helligkeit des Raumes und vom Abstand zum betrachteten Gegenstand abhängig. Aber auch von der Beschaffenheit der Sinnesorgane, z. B. des Auges oder Ohres, ist abhängig, wie Menschen ihre Umwelt wahrnehmen. Außerdem beeinflussen Einstellungen und Erfahrungen diese Wahrnehmung. Beispielsweise nimmt ein Mensch, der das Meer in seinem Urlaub als einen Ort der Erholung und des Genusses erlebt hat, diesen Ort als besonders wohltuend und schön wahr, während jemand, der nur knapp dem Ertrinken entronnen ist, sich vielleicht davor fürchtet und Strände meidet. Die Wahrnehmung des eigenen Selbst ist ebenso geprägt von äußeren und inneren Faktoren. Äußere Faktoren sind z. B. die Art und Weise, wie andere Menschen mit einem Individuum umgehen und die Lebensbedingungen insgesamt, die auf dieses einwirken. So kann ein Mensch, der in einer anregungsarmen Umwelt aufwächst, sich selbst als wenig kreativ und wirksam wahrnehmen, während ein anderer Mensch, dem schon als Kind viele Möglichkeiten der Entwicklung eröffnet wurden, sich selbst für phantasievoll und konstruktiv hält. Als innere Faktoren der Selbstwahrnehmung fungieren z. B. bestimmte Charaktereigenschaften, die genetisch angelegt sind. So ist zu erklären, dass selbst Menschen, die unter identischen Lebensumständen aufwachsen, sich selbst und die äußere Welt unterschiedlich erfahren und je eigene Wege im Leben gehen. In der Konsequenz scheint jeder Mensch eigene, nicht konstante Perspektiven auf sich und die Welt zu haben. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, in wie weit überhaupt eine geteilte Vorstellung von Sein und Welt möglich und wünschenswert ist.



1. Können überhaupt gesicherte Aussagen getroffen werden, wenn alle Wahrnehmungen perspektivisch sind?
2. Gibt es Aspekte der Wahrnehmung, die allen Menschen gemeinsam sind?
3. Man stelle sich vor, die Wahrnehmung der Welt wäre bei allen Menschen gleich. Was hätte das zur Folge?

### 3 Was darf ich hoffen?

---



Und noch ein Mitspieler:

***Epikur***  
(341–270 v. Chr.)



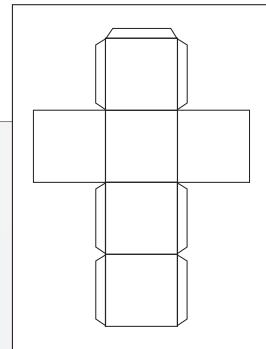
## VON DER KUNST, RECHT ZU HABEN



### „Der allwissende Würfel“

#### *Vorbereitung:*

Bastelt oder kauft einen Würfel, der statt der Würfelaugen nur die beiden Worte „ja“ oder „nein“ aufweist. Einen Würfel zu basteln, ist denkbar einfach und ihr habt dies im Geometrieunterricht auch sicher schon einmal getan. Zur Hilfe gibt es eine Anleitung. Beschrifftet den Würfel abschließend dreimal mit „ja“ und dreimal mit „nein“, wobei sich die gegenteiligen Antworten auf dem Würfel immer gegenüber liegen sollten.



Falls euch Basteln gar keinen Spaß macht: Vereinbart einfach, dass die geraden Augenwürfe immer „ja“ bedeuten und die ungeraden „nein“; so lässt sich das Spiel auch mit einem normalen Spielwürfel spielen.

#### *Spiel für Gruppen:*

Lest nun die folgenden Fragen und ergänzt diese um pro Person zwei weitere philosophische Entscheidungsfragen.

- Hat der Mensch einen freien Willen und ist er für sein Handeln voll verantwortlich?
- Könnten wir ganz ohne Technik leben?
- Haben wir Verantwortung für zukünftige Generationen auf der Erde?
- Gibt es hinter der geschlossenen Tür jetzt gerade einen Raum?
- Ist das Lügen ethisch vollkommen unverdächtig und jeder darf es immer tun?

Würfelt anschließend die Antwort auf die Fragen und versucht zu begründen, warum der allwissende Würfel recht hat. Testet wie das Spiel in der zweiten Runde aussieht ...



1. Gibt der Würfel ein zufälliges Ergebnis?
2. Habt ihr für jede Antwort des Würfels gute Gründe finden können? Was bedeutet dies für das Wesen der Philosophie?
3. (Woher) Wissen Philosophen, dass ihre Antwortversuche richtig sind?
4. Welche der Fragen erscheinen leichter und welche schwerer zu beantworten zu sein? Woran liegt das?