

Inhaltsverzeichnis

An Lehrpersonen: Spielen, Lernen und Leben

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

An Schüler und Lehrer: Philosophie- ren 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

2.3 Freundschaft und Liebe

Zur Einführung	53
SP Freundschaft braucht Vertrauen	54
SP Proben für die Freundschaft	55
SP Zwischen Freundschaft und Liebe	56

2.4 Gewissen

Zur Einführung	57
SP Gewissen als innerer Gerichts- hof	58
SP Rund ums Gewissen	59
SP Gesichter des Gewissens	60

2.5 Vertrauen

Zur Einführung	62
SP Wenn man nicht weiß, was der andere macht	63
SP „Vertrag“ kommt von „vertragen“	64
SP Sich fallen lassen	65

2.6 Gerechtigkeit

Zur Einführung	66
SP Knappe Ressourcen werden immer mehr	67
SP Positive Diskriminierung	68
SP Vor Gericht	69

3 Was darf ich hoffen?

3.1 Utopien/bessere Schule

Zur Einführung	71
SP Zeig mir, wie ich bin	72
SP Der Schule einen Raum geben	73
SP Der Utopie auf der Spur	74

3.2 Ursprungsvorstellungen

Zur Einführung	75
SP Weltentstehungstheorien auf dem Prüfstand	76
SP Henne oder Ei?	77
SP Der Planet Erde als Teil der Welt	78

3.3 Religion und Aberglaube

Zur Einführung	79
SP Blick in die Zukunft	80
SP Zaubern ist mehr als Geschwindigkeit	81
SP Mein Haus, mein Boot, meine Religion	82

3.4 Glück

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

3.5 Träume

Zur Einführung	87
SP Mit Träumen experimentieren	88
SP Gute und böse Träume	89
SP Traumwelten	90

3.6 Wunder

Zur Einführung	91
SP Die Pyramiden von Gizeh	92
SP Das Wunder im Alltäglichen nachempfinden	93
SP Sich wundern heißt überrascht sein	94

4 Was ist der Mensch?

4.1 Vernunft – Emotionen – Gefühle

Zur Einführung	96
SP Gedanken und Gefühle lesen ...	97
SP Jetzt bin ich aber	98
SP Das Fest in Rationalien und Emotionalien	99

4.2 Sprache

Zur Einführung	100
SP Auf die Regel kommt es an	101
SP Auf den Rahmen kommt es an	102
SP „Hundert“ Sprachen	103

4.3 Arbeit

Zur Einführung	104
SP In der Denkfabrik	105
SP Ich bin, was ich bin	106
SP Keine Arbeit in Sicht	107

4.4 Technik und Konstruktion

Zur Einführung	108
SP Vom Industriezeitalter in die Steinzeit	109
SP Sein oder nicht sein	110
SP Wer braucht schon Maschinen?	111

4.5 Lernen

Zur Einführung	112
SP Explizites und implizites Lernen	113
SP Motivation steigert den Lern- erfolg	114
SP Philosophieren ist Lernen	115

4.6 Gut und Böse

Zur Einführung	116
SP Der Naturzustand	117
SP Gut und Böse im Märchen	118
SP Gut und Böse im Alltag	119

Abschlussspiele

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

Literaturempfehlungen

125

Symbole



Spiel



Spielanleitung



Impulse für das
philosophische Gespräch



Tipp