

INHALT

Einführung: Spielen im Philosophie- und Ethikunterricht	7
<i>Martina Peters, Jörg Peters</i>	
1 DER EINSATZ VON SPIELEN IM PHILOSOPHIE- UND ETHIKUNTERRICHT	19
Das Spiel im Netz der philosophischen Methoden	21
<i>Ekkehard Martens</i>	
»Spiel« und »Ethisches Lernen« – Die philosophische Entwicklung der Menschenbildannahme »Homo ludens« für den Ethikunterricht	27
<i>Eva Marsal</i>	
Spielend lernen – Eine anthropologische Kulturtechnik für den Ethikunterricht	39
<i>Peter Köck</i>	
Philosophisches Spielen als Methode	53
<i>Christian Klager</i>	
Spielend philosophieren – Das Spiel als Medium des Philosophierens ..	71
<i>Donat Schmidt</i>	
Der Einsatz von Spielen im Philosophie- und Ethikunterricht	79
<i>Jörg Peters</i>	
2 SPIELE FÜR DIE SEKUNDARSTUFEN I UND II	91
Spielvorlagen dem Ethikunterricht anpassen	93
<i>David Sandmaier</i>	
Neue Spiele braucht das Land – Die Entwicklung von Spielideen und ihre Umsetzung als Lernaufgabe	109
<i>Katja Andersson</i>	
Das Argumentationsspiel	115
<i>Anita Rösch, Jörg Peters</i>	
Das Auktionsspiel	119
<i>Gerhard Gräber</i>	

3	PLANSPIELE	133
	Spielend philosophieren – Planspiele als philosophische	
	Bildungschance	135
	<i>Stefanie Pagel</i>	
	Homo homini piscis oder Krieg und Frieden im Aquarium	153
	<i>Thomas Nisters</i>	
	Wirthiko – Ein Planspiel zur Wirtschaftsethik	163
	<i>Laura Marks, Konrad Valtin</i>	
4	COMPUTERSPIELE	179
	Wie Videospiele den Philosophie- und Ethikunterricht	
	bereichern können	181
	<i>Jens Heinrich</i>	
	Digitale Spiele im Philosophieunterricht –	
	Ein (Bei-)Spiel für den Erstversuch	191
	<i>Dominik Bleckmann</i>	
	Philosophieren mit digitalen Spielen	197
	<i>Leif Marvin Jost</i>	
	Auswahlbibliographie	215