



keine



keine



Wahrnehmung, Konzentration, Gruppendynamik

Die Schüler setzen sich in einen Stuhlkreis. Ein Schüler übernimmt die Rolle des „Mechanikers“ und geht vor die Tür. Die anderen bestimmen in der Gruppe einen „Maschinenführer“. Dessen Aufgabe ist es, Bewegungen vorzumachen, die dann von der gesamten Gruppe übernommen werden.

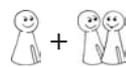
Der „Mechaniker“ kehrt zurück in den Raum und stellt sich in die Mitte des Kreises. Der „Maschinenführer“ beginnt nun, möglichst unauffällig eine Bewegung vorzumachen, die von der Gruppe übernommen wird (mit dem Fuß wippen, in die Hände klatschen, sich am Ohr kratzen ...). Dabei versucht er unentdeckt zu bleiben. Nach kurzer Zeit ändert der „Maschinenführer“ die Bewegung.

Die Aufgabe des „Mechanikers“ ist, den „Maschinenführer“ aufzuspüren. Er hat dafür aber nur drei Versuche. Wer gewinnt, der „Maschinenführer“ mit seiner „Maschine“ oder der „Mechaniker“?

In der nächsten Runde übernimmt der „Maschinenführer“ die Rolle des „Mechanikers“.



## 1.5 Für dich



30 Min.

Kl. 5–10



Papier, Stifte, Pinnwand, Stecknadeln



keine



Wahrnehmung, Kennenlernen

Die Schüler gehen paarweise zusammen und interviewen sich etwa fünf Minuten lang gegenseitig. Anschließend verteilen sich alle locker im Raum und jeder malt oder zeichnet ein passendes Geschenk für seinen Partner. Die fertigen Bilder sammelt der Lehrer ein und hängt sie an der Pinnwand aus. Nun müssen die Schüler das für sie bestimmte Geschenk suchen.



## 1.6 Maskenwerfen



7 Min.

Kl. 5–10



keine



Bei jüngeren Schülern und ungeübten Gruppen können Sie entsprechend der Schülerzahl Kärtchen mit Gefühlen vorbereiten und diese zuvor verteilen.



Wahrnehmung, Konzentration, Gruppendynamik

Die Gruppe stellt sich im Kreis auf. Ein Schüler beginnt, indem er durch entsprechende Mimik ein Gefühl ausdrückt. Er nimmt anschließend diese „Maske“ ab, ruft den Namen eines anderen Schülers und wirft sie ihm symbolisch zu. Der andere Schüler setzt die Maske auf und sagt laut, welches Gefühl wohl ausgedrückt werden soll. Er rät so lange, bis die Antwort stimmt, dann denkt er sich ein neues Gesicht aus, setzt sich diese Maske auf und wirft sie einem anderen Kind symbolisch zu. Optimal wäre es, wenn alle Mitspieler einmal an die Reihe kämen.

## 4.1 Pole Position



15 Min.

Kl. 5–10

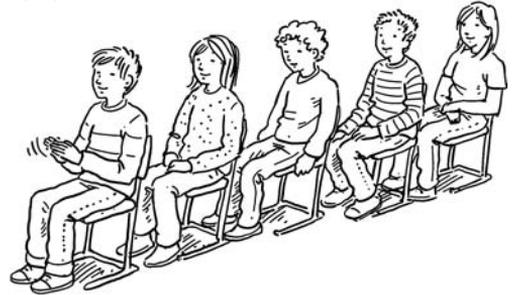


keine



Bereiten Sie mindestens zehn Fragen zu einem aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen vor.

Je nach Anzahl der Schüler wird die Klasse in vier gleichgroße Gruppen mit mindestens fünf Schülern eingeteilt. Die Gruppen sitzen in einer Stuhreihe hintereinander. Jeweils der erste Schüler (= Pole Position) einer Reihe ist am Zug. Stellen Sie eine Frage zum aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen. Der Frontmann, der die Antwort weiß, klatscht in die Hände und sagt dann laut seine Antwort. Die Gruppe darf ihrem Frontmann helfen, indem sie durch „Stille Post“ die Antwort nach vorne durchgibt. Wenn das Ergebnis stimmt, setzt sich der Frontmann auf den letzten Stuhl seiner Reihe und alle anderen rücken auf. Gewonnen hat die Gruppe, die zuerst wieder in der Startaufstellung sitzt.



## 4.2 Begriffskim



10 Min.

Kl. 5–10



Begriffskärtchen oder Gegenstände



Bereiten Sie mindestens zehn Karten mit Begriffen bzw. Bildern vor oder bringen Sie zu einem Thema passende Gegenstände mit.

Legen Sie alle Kärtchen oder Gegenstände zu einem Thema auf einen Tisch. Die Schüler bekommen eine Minute Zeit, sich die Begriffe oder Gegenstände einzuprägen. Danach drehen sie sich um und Sie nehmen ein Kärtchen oder einen Gegenstand weg. Die Schüler sollen dann herausfinden, welcher Begriff oder Gegenstand fehlt. Der Schüler, der das am schnellsten erkennt, ergattert für seine Gruppe einen Punkt.

### Variante 1:

Sie nehmen mehrere oder alle Kärtchen / Gegenstände weg. Die Schüler nennen dann reihum, welche Begriffe oder Gegenstände auf dem Tisch lagen.

### Variante 2:

Einzelne Schüler verlassen den Raum und müssen sich an mehrere Begriffe oder Gegenstände erinnern, die zwischenzeitlich weggenommen wurden.





keine

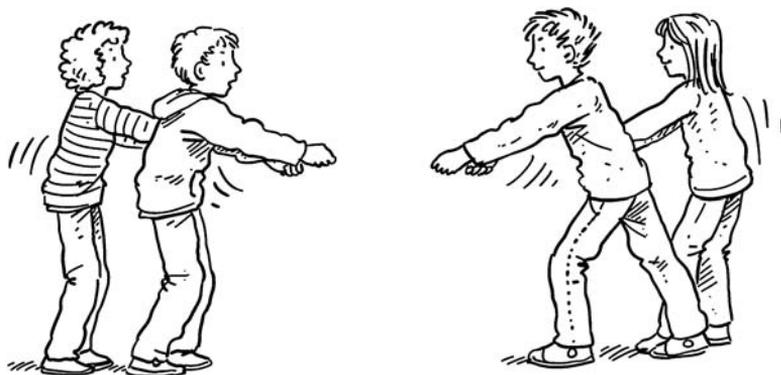


Sorgen Sie für ausreichend Platz.

Teilen Sie die Klasse in eine gerade Anzahl gleich großer Gruppen (am besten mit fünf Mitgliedern), bzw. Paare ein. Beschreiben Sie ein unsichtbares Seil, das vermeintlich am Boden liegt und die unsichtbare Linie, über die der Verlierer gezogen werden muss. Jeweils zwei Parteien treten zum pantomimischen Tauziehen an. Lassen Sie die Schüler ein paar Minuten gewähren, die anderen beobachten, was geschieht und beschreiben dies anschließend. Wichtig ist, dass die beiden Parteien auf das reagieren, was am Seil passiert. Wenn Sie nicht eingreifen, dauert das Spiel vermutlich endlos, da keiner gewinnen kann und keiner nachgeben wird. Formulieren Sie Szenarien und lassen Sie die Schüler erneut antreten.

#### Mögliche Szenarien:

- ▶ Nach einer gewissen Zeit gewinnt einer gegen alle (positives Erlebnis für schwächere Mitglieder der Gruppe).
- ▶ Mädchen gewinnen knapp gegen Jungen.
- ▶ Erst Gleichstand, dann Vorteil rechts, doch es gewinnt links.





Würfel und Stoppuhr für jede Gruppe, Spielplan für jeden Schüler



Fertigen Sie einen Spielplan mit sechs Thesen zu einem Thema an und vervielfältigen Sie diesen für alle Schüler.

Teilen Sie die Schüler in Gruppen mit etwa fünf Mitspielern ein. Die Schüler würfeln je zweimal. Der erste Wurf bestimmt die Aussage, zu der ein Argument gefunden werden muss. Der zweite Wurf bestimmt, ob die Aussage „dafür“ oder „dagegen“ sein soll. Alle Spieler schreiben nun ein passendes Argument in das entsprechende Feld. Dazu haben sie eine Minute Zeit. Dann wird in der Gruppe besprochen, wer das treffendste Argument gefunden hat. Dieser Schüler würfelt als nächstes. Ist das gewürfelte Feld bereits ausgefüllt, ist der Schüler mit dem nächstbesten Argument an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Felder ausgefüllt sind. Andernfalls brechen Sie nach 15 Minuten ab. In der Klasse sollte eine Nachbesprechung erfolgen.



These	Dagegen, weil (1, 3, 5)	Dafür, weil (2, 4, 6)
1 Jeder Schüler sollte ein Handy haben.		
2 Die Nutzung sozialer Netzwerke ist erst ab 16 Jahren erlaubt.		
3 Handys müssen auf dem Schulgelände ausgeschaltet bleiben.		
4 Eltern sollten auf den Handys ihrer Kinder bestimmte Funktionen sperren.		
5 Am Wandertag sind Handys erlaubt.		
6 Während der Unterrichtszeit sollte man sein Handy zuhause lassen.		



rote, grüne und gelbe Karte für jeden Schüler



Bereiten Sie die Karten in ausreichender Zahl vor.

Verteilen Sie an jeden Schüler je eine rote, grüne und gelbe Karte. Stellen Sie den Schülern Entscheidungsfragen, die sie mit „ja“ / „nein“ (rot / grün) oder „vielleicht“ / „weiß nicht“ (gelb) beantworten können. Jeder Schüler hebt seiner Antwort entsprechend seine Karte hoch. Das Ergebnis und Auffälligkeiten können in der Klasse besprochen oder im Unterrichtsverlauf thematisiert werden.

#### 5. / 6. Klasse

Ich kenne schon viele Schüler aus meiner Ethikgruppe.  
Ich weiß schon alle Namen.

#### 7. / 8. Klasse

Ich gebe oft nach.  
Mir ist es wichtig, dass ein Streit gewaltfrei gelöst wird.  
Ich schlage schon mal zu.  
Ich werde schnell wütend.

#### 9. / 10. Klasse

Ich bin für Organspende.  
Ich habe einen Organspendeausweis.  
Ich habe mich schon über das Thema informiert.  
Eigentlich weiß ich nicht viel darüber.  
Wir haben zu Hause in der Familie schon darüber gesprochen.

