

1

Ech si prett fir ze philosophéieren



entdecken



15 bis 30 Minutte



däi Kierper
 deng Stëmm

däi Geescht
 deng Iddien

Hei ass e klengt Experiment an dräi oder véier Etappen, fir z'iwwerpräiwen, ob s du alles hues, wat s du brauchst, fir d'Welt vun der Philosophie z'erfuerschen...

1 Bass du sécher datt de an engem Kierper bass?

2 Bass du sécher datt de schwätze kanns?

3 Bass du sécher datt de denke kanns?

An, iergendwellech Iddien?

Fir jiddwer Fro gëtt et net nëmmen eng richtigeg äntwert, mee eng ganz Rei méiglech richtigeg Äntwerten. Versich, deng Äntwerte mat Wierder, awer och mat Gesten z'erklären, déi deng Äntwerten ennersträchen.

Bass du sécher, datt s du alles hues ?

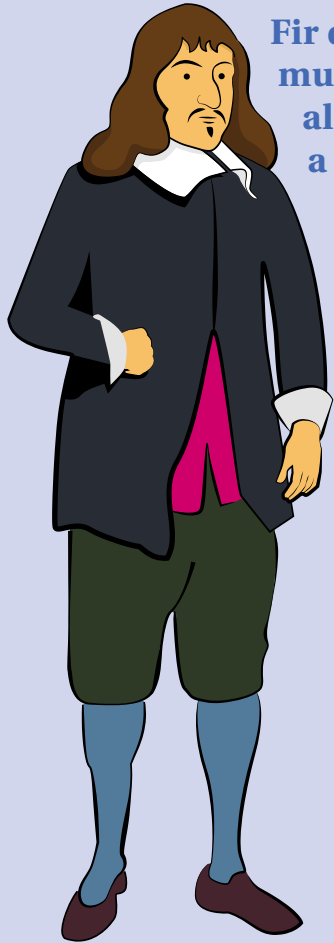
Falls Jo, **wëllkomm** an der Welt vun der Philosophie, der Welt, an där een sech kann ameséieren, alles ze soen, wat een denkt, a virun allem denken, wat ee seet!

4 À propos, hei sinn e puer Bonusfroen, iwwer déi s du nodenke kanns:

Ass Schwätzen an Denken dat nämmlecht oder ass et eppes anescht?

Kann ee schwätzen ouni ze denken?

Kann een denken ouni ze schwätzen?



Fir d'Wourecht ze préiwen, muss een eemol am Liewen alles esou wäit wéi méiglech a Fro stellen.

René Descartes,
Grondsätz vun der Philosophie

Dës Aktivitéit gouf vum Johanna Hawken erfondt an ziilt drop of, Kanner **d'Erfahrung vum karteseschen Zweifel** ze erméiglechen. Wann een de Kanner dräi Froe stellt, äntwären si an der Reegel mat «Joooo» an den Animateur soll dann d'Spill vum Zweifel spillen an si froen, wéi ee sécher ka sinn, fir dat **argumentatiivt Denke** vun de Kanner ze stimuléieren.



KAART
#7
|LUDO'S BRÉCK|

Fir d'Aktivitéit méi spilleresch ze gestalten, kann een, nodeems ee verschidden Äntwergen op all Fro gesammelt huet, ee **mat deem Wuert verbonnene Gest** wielen (z. B. mat den Hänn op de Kierper klappen, d'Hänn un d'Strass leeën, fir ze spieren, wéi déi vibréiert, wann ee schwätzt, d'Hänn op de Kapp leeën an dobäi ganz fest un d'Wuert «Gedanken» denken).

Wann den Animateur «**1, 2, 3 Kierper**», «**1, 2, 3 Wuert**» oder «**1, 2, 3 Gedanken**» seet, mécht jiddwereen dee Gest, deen dobäi passt. Dëst Spill mat de Gesten kann zu engem Konzentratiounsritual ginn, fir d'Philosatelieren unzufänken.

KAART
#5
|MÉDITATION'S BRÉCK|

2

Ech staune mat mengem Superphilosophebrëll

Scan!



entdecken



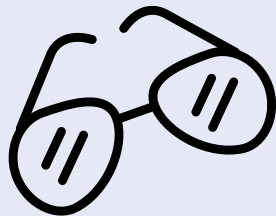
15 bis 30
Minutte



- däi Kierper, deng Aen
- de Superphilosophebrëll
- eng Schéier
- däi Geescht
- e Carnet
- däi Virwëlz
- faarweg Filzstëfter
- eng Plaz fir z'exploréieren

De Sokrates, e grouse Philosoph aus dem griicheschen Altertum, sot, d'Gefill vum Staune wier den Ursprung vun der Philosophie.

Fir dës Aktivitéit schloen ech vir, datt s du mat Hëllef vun engem Superphilosophebrëll de Meeschter oder d'Meeschterin vum Staune gëss!



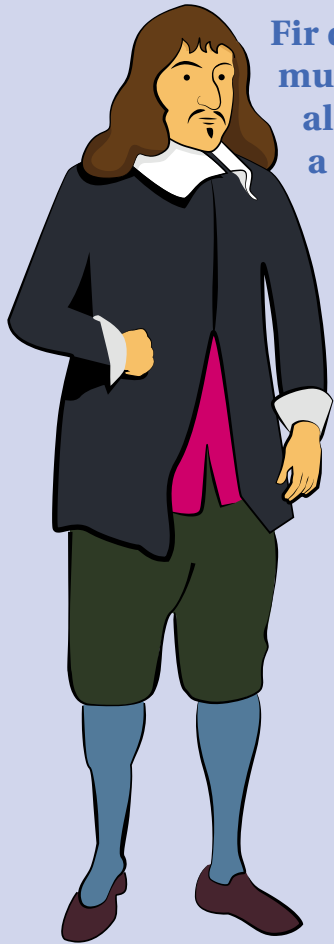
1 Dekoréier **däi Superphilosophebrëll** a schneit en aus.

2 Sëtz däi Superphilosophebrëll op d'Nues. Opgepasst, dëse Brëll suertg dofir, datt s du alles ronderëm Dech esou **kucks** wéi wann et déi éischte Kéier wier, datt s du se gesäis!

3 Spadséier do erëm wou s du grad bass a **maach Pausen**, fir gutt ze kucken, wat ronderëm Dech ass. D'Missioun vum Super-

Philosoph: An allem eppes ze fannen, dat **erstaunt!**

4 Fir Dech un deng Missioun z'erënnere, **notéier** an dengem Carnet den **Datum vum Dag** an all eenzel Saach, déi et ronderëm Dech gëtt an déi Dech erstaunt huet.



**Fir d'Wourecht ze préiwen,
muss een eemol am Liewen
alles esou wäit wéi méiglech
a Fro stellen.**

René Descartes,
Grondsätz vun der Philosophie

KAART
#12
|LUDO'S BRÉCK|

Wann Dir déi Aktivitéit am Grupp duerchféiert, frot d'Kanner fir d'éischt, wat «staunen» bedeit.

Bitt hinnen dann un, e Moment
a **Rou** doriwwer **nozedenken**.

No e puer Minutte ka jiddereen, deen am
Krees sëtzt oder op déi Plaz geet, wou
d'Staunen entstanden ass, matdeelen, wat
hien oder
hatt erstaunt huet. Dir kënnt dës **Asammele**



vu Staunen als Trampolin benotzen, fir d'Kanner
an d'philosophesch Recherche anzebezién.

Andeems Dir si dobäi begleet,
hiert Staunen a Froen **ze transforméieren**,
erlaabt dës Demarche, mat an tèschent
hinnen dës philosophesch Diskussiounen ze
lancéieren.

KAART
#8
|MÉDITATION'S BRÉCK|

3

Ech wanderen mat de grouse philosophesche Konzepter

Scan!



entdecken



15 bis 30 Minutte



- Pabeier
- Faarwen

- d'Philos-bierger
 - däin
- Abenteueregesch

D'Welt vun der Philosophie besteht aus e puer grouse Bierger, déi Froen opwerfen.

Fir dës Aktivitéit proposéieren ech Dir,
mat Hëllef vun dengem
Superphilosophebrëll
Meeschter(in) am Staunen ze ginn!



1 Wiel dee Bierg, deen Dech am meeschten unzitt an ameséier Dech, eng éischt Fro zu engem vun de Wieder-Konzepter ze formuléieren, mat deem s du däi Parcours ufänke wëlls!

2 Et ka gutt sinn, datt op **dengem Wee vun der Reflexioun** iwwer deng Fro deen s du eleng oder a Begleedung gees, weider Froen optauchen, bregréiss dës Froen, notéier se an du wäerts gesinn, wou si Dech hiféieren....





Philosophéieren heescht um Wee sinn. Froe sinn an der Philosophie méi wichtig wéi Äntwerten, an all Äntwert féiert zu enger neier Fro.

Karl Jaspers, *Aféierung an d'Philosophie*



Fir unzefänken, erkläert Dir de Kanner **d'Begreffer**, déi déi eenzel Bierger definéieren.
Wann een sech Froe stellt iwver ..., stellt een sech Froen iwver ...:

- Metaphysik:** d'Existenz vun de Saachen an de Sënn vum Liewen,
- Ethik:** dat Gutt an dat Schlecht an déi verschiddene Manéieren,
- Epistemologie:** d'Kenntnis vun de Wëssenschaften,
- Ästhetik:** d'Sënner, d'Schéinheet an d'Konscht.



Fir d'Aktivitéit méi spilleresch ze gestalten, kënnt Dir d'Kanner a kleng Gruppen andeelen an hinnen d'A4-Blieder mat de Bierger an d'Playmobil-Figuren (1 pro Kand) ausdeelen. D'Kanner kënnen sech domat beschäftegen, **déi Figuren** op de Bierger **ze beweegen**, andeems si vu Konzept zu Konzept wandern.

Dir kënnt déi Bierger och fir thematesch Exploratioune verwenden, fir d'Kanner dozou unzereegen, eraus ze fannen, op wéi engem Bierg oder op wéi enge Bierger déi Konzepter sech befannen.



4

Ech stelle mer Froen zur Frëndschafft


 Scan!


erfuerschen



20 bis 35 Minutte


 däi Geesch

 deng Erfarungen

 deng Iddien

Wiel eng vun de Froen an der proposéierter Lëscht, denk driwwer no an deel deng Iddie mat deenen aneren.

1 Wander weider op dengem Wee vun der Recherche vun Iddien mat enger anerer Fro vun der Lëscht, déi dech interesséiert.

2 Falls dir op dengem Wee vun der Recherche vun Iddie weider Froen an de Sënn kommen, füg dës Froen zu denger Exploratioun dobäi.

3 Du kanns och zu all Moment eng nei Fro aus der Lëscht wielen, fir deng Reflexioun iwwer d'Thematik z'erwidern.

Kann een engem/
eng er Frënd(in)
alles soen?

Ass eng Frëndschafft
fir d'Liewen?

Wat heescht,
befrënnt
ze sinn?

Muss ee vu senge
Frënn alles
acceptéieren?

Firwat ass
eis dru
geleeën,
befrënnt ze
sinn?

Ass e Frënd(in) an
e Kolléeg(in) dat
selwecht?

Kann ee mat
all Mënsch befrënnt
sinn?

Kann ee soen, datt et
«richteg» a «falsch» Frënn
a Frëndinne ginn?

Muss een sech
änelen, fir
befrënnt ze sinn?

Kënne mir Konflikter
mat eise Frënn a
Frëndinnen hunn?

KAART
#14
[MÉDITATION'S BRÉCK]

KAART
#6
[LUDO'S BRÉCK]

Wann Dir op der Basis vun dëser Fiche en Atelier animéiert, kënn Dir e puer vun de Froen op **grouss Plakater** schreiwen, déi Dir mat der **Schrëft no ënnen** op de Buedem leet.

Dréint en éischt Plakat **ëm** (d'Begleetspersoun oder d'Kand) an **deelt** d'Iddie **mat**. Nodeems alleguerten d'Iddien



expriméiert goufen, wandert weider um Wee andeems Dir e weidert Plakat ëmdréint.

Gitt uecht, datt Dir weiderhi **gutt no-lauschtert**, wéi eng Iddien d'Kanner ginn, fir Plaz fir **d'Konstruktioun** an dëser Siich ze loossen. Amplaz alleguerten d'Plakater ëmzedréinen, loosst lech éischerter vun den Interessie vun de Kanner **leeden**.

Frëndschaft ass wéi eng Séil an zwee Kierperen.

Aristoteles (*-388
†-322 viru Christus)



Wat wollt den Aristoteles mat dësem Saz soen a wat haalt dir dovunner?

5

Ech stelle mer Froen iwwer d'Glécklechsinn

Scan!



erfuerschen



25 bis 45 Minutte


 däi Geesch

 deng Erfarungen

 deng Iddien

 deng
Erënnerungen

 Pabeier

 faarweg Stëfter

1 Erënner Dech an **dengem Kapp, dengem Häerz an dengem Kierper** un **dräi Momenter vu Glécklechsinn**, déi s du mole kanns.

2 Op der Grondlag vun dësen **dräi Momenter vu Glécklechsinn**, denk iwwer déi follgend Froen no.

- Wéi eng Sensatiounen a wéi eng Emotiounen fills du wann s du glécklech bass?
- War s du an deene gléckleche Momenter eleng oder a Géigewaart vun aneren? Ass et méi liicht/heefeg eleng oder a Géigewaart vun anere glécklech ze sinn ?
- Kanns du verschidden Ingrediente vum Gléck identifizéieren? Ginn et der, déi dengem dräi Momenter gemeinsam sinn?
- Kann ee vu «klengen» a «grousse» Glécksmomenter schwätzen? Falls Jo, kanns du deng dräi Glécksmomenter klasséieren?

- Vu wat hänt d'Glécklechsinn of?
- Kann ee Glécklechsinn kultivéieren?
- Ass Glécklechsinn eng kollektiv Ugeleeënheet?
- Muss ee Gléck aktiv ustriewen, fir glécklech ze sinn?
- Kann ee Glécklechsinn erfueren, wann een Onglécklechsinn ni kannt huet ?

KAART
#7
|MÉDITATION'S BRÉCK|

E glécklecht Liewen ass onméiglech ouni Wäisheet, Éierlechkeet a Gerechtegkeet, an déi sinn hirersäits ontrennbar mat engem gléckleche Liewe verbonnen.



Epikur (*-341 †-270 viru Christus)

Wann Dir dësen Atelier mat **engem grouse Grupp** animéiert, kënnt Dir de Kanner proposéieren, sech fir d'éischt individuell Zäit ze huelen fir **e Glécksmoment ze molen**.

Umschléissend kënnt Dir Zäit aplangen, wou d'Kanner a kleng Gruppen **zesummeschaffen** an **hir jeeuweileg Zeechnunge presentéieren**, andeems Dir hinnen d'Froen aus der



éischter Serie proposéiert, fir den Austausch tëschent de Kanner undreiw.

Schliisslech kënnt Dir an engem grouse Grupp ofschléissen, fir eng oder e puer Froen aus der zweeter Serie filosofesch ze diskutéieren.

Amplaz all d'Froen ze beäntwerten, **loosst lech** éischter vun den Interesse vum de Kanner **leeden**.

Sidd dir averstane mat dëser Ausso vum Epikur? Firwat?

Schreift Ären eegene Saz **nom Epikur sengem Modell**:

E glécklecht Liewen ass onméiglech ouni... , an déi sinn hirersäits ontrennbar mat engem gléckleche Liewe verbonnen" a versicht, z'explizéieren, firwat dat esou ass.

KAART
#14
|LUDO'S BRÉCK|



6

Ech stelle mer Froen iwwer d'Erwuesseginn


 Scan!


erfuerschen



25 bis 45 Minutte


 däi Geesch

 deng Erfarungen

 deng Iddien

 deng Erënnerungen

 Pabeier

 faarweg Stëfter

1 Mol e puer Biller vun dir oder enger Persoun no dengem Choix, déi grouss gött : zum Beispill, e Bild vun dir als Bëbee, e Bild vun dir elo, e Bild vun dir an 10 Joer, e Bild vun dir a 50 Joer.

2 Mol fir all Alter **e puer Géigestänn an/oder Persounen, déi Dech ëmginn.**

3 Denk op der Basis vun dëse Biller iwwer déi follgend Froen no:

Wat bleift
d'selwecht, wann
ee grouss gött?

Heescht grouss ginn,
méi weis ze ginn?

Wéi eng Virdeeler
huet et, grouss
ze ginn?

Wat heescht
grouss ginn?

Wat sinn d'Nodeeler,
wann ee grouss gött?

Hält een
enges Daags
op, grouss
ze ginn?

Heescht grouss
ginn, méi staark
ze ginn?

Heescht grouss ginn,
méi fräi ze ginn?

Wéi en Ënnerscheid
gëtt et tëschent grouss
ginn an al ginn?

Muss een Efforte
maache fir grouss
ze ginn?

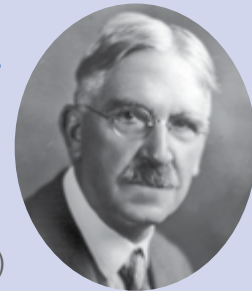
Wat ännert
wann ee grouss
gëtt?

KAART
#10
|MÉDITATION'S BRÉCK|

D'Erzéiung ass e soziale Léierprozess.

Si hëlleft eis dobäi,
grouss ze ginn an ze liewen.

John Dewey
(1859-1952)



Eng interessant Iddi, fir d'Iwwerleeungen zu dësem Thema z'ënnerstëtzen, ass, dësen Atelier an engem **generatiounsüwergräifende Kader** z'animéieren, fir d'Siichtweisen op déi Fro unhand vun ënnerschiddleche Liewenserfahrungen ze **diversifizéieren**.



Wann Dir mat dësem Virschlag experimenteréiert, passt drop op, datt se allegueren onofhängeg vun hirem Alter **gläichermosse** bedeelegt sinn.

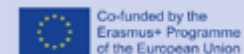
Amplaz all Froen ze beäntwerthen, loosst lech vun den Interesse vun de Participantë **leeden**.

Wat wëllt den John Dewey mat dësem Saz soen?

A wéi enger Hisiicht hëlleft d'Erzéiung eis dobäi, grouss ze ginn?

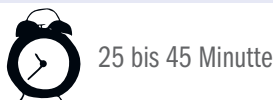
Ginn et Erzéiungsformen, déi besser gëeegent sinn, fir eis ze hëllefen, grouss ze ginn?

KAART
#5
|LUDO'S BRÉCK|



7

Ech stelle mer Froen iwwer d'Fräiheet



- däi Geesch
- deng Erfahrungen

- deng Iddien
- deng Erënnerungen

- Pabeier
- faarweg Stëfter

1 Mol e puer Situatioune vu Fräiheet, déi aus der Realitéit oder aus denger Fantasie stamen.

2 Denk op der Basis vun dëse Biller iwwer déi follgend Froen no:

Sech fräi spieren
a fräi sinn, ass dat
dat nämmlecht?

Wat hënnert drun,
fräi ze sinn an/oder sech
fräi ze spieren?

Wéini a wou fillt
ee sech fräi?

Wat ass eng fräi
Gesellschaft?

Kann een
sech fräi
spieren
och wann
een net fräi
ass?

Kann ee fräi sinn
ze denken ouni
fräi si fir sech ze
beweegen?

Gëtt e fräi gebuer
oder gëtt een
duerno fräi?

Wat passéiert an
dengem Geesch wann
s du Dech fräi fills?

Wat favoriséiert
d'Fräiheet?

Kann ee fräi sinn ze
denken ouni fräi si fir
ze schwätzen?

KAART
#16
|MÉDITATION'S BRÉCK|

De Mënsch
ass dozou verdaamt,
fräi ze sinn.

Jean-Paul Sartre
(1905-1980)



Wann Dir op der Basis vun dëser Fiche en Atelier iwver Fräiheet animéiert, kënnt Dir e puer vun de Froen op **grouss Plakater** schreiwen, déi Dir **mat der Schrëft no ënnen op de Buedem** leet.

Dréint en éischt Plakat ëm (d'Begleetpersoun oder d'Kand) an **deelt** d'Iddie mat.



Nodeems alleguerten d'Iddien expriméiert goufen, wandert weider um Wee vun der Recherche andeems Dir e weidert Plakat ëmdréint.

Gitt uecht, datt Dir weiderhi **gutt no-lauschert**, wéi eng Iddien d'Kanner expriméieren, fir Plaz fir d'Zesummeschaffen an der Sich ze schaafe. Amplaz all d'Froen ze beäntwerten, **loosst lech** éischter vun den Interessie vun de Kanner **leeden**.

Wat wëllt de Sartre
mat dësem Saz soen
a wéi denkt dir doriwwer?

KAART
#4
|LUDO'S BRÉCK|

8

Ech stelle mer Froen iwwer d'Gerechtegkeet


 Scan!


erfuerschen



25 bis 45 Minutte


 däi Geesch
 Pabeier

 e Bläistëft
 en Zierkel

 e Lineal

1 Mol 3 Kreesser, déi dräi Taarte fir ze deelen duerstellen.

2 Du bass zoustänneg dofir, d'Taartestécker esou gerecht ewéi méiglech zouzeschneiden an ze verdeelen:

- déi 1. Taart bei engem Iwweraschungssnack an der Klass,
- déi 2. Taart bei engem Familijefest,
- déi 3. Taart beim Gebuertsdaysfest vun dengem beschte Frënd.

3 Mol d'Stécker vu jiddwer Taart.

4 Denk op der Basis vun dëse Biller iwwer déi follgend Froen no:

Kann een d'Gerechtegkeet ganz eleng hierstellen?

Ass et einfach, festzuleeën, wat gerecht ass?

Wat ass eng gerecht Verdeelung?

Kann eppes, wat ech als ongerecht empfangen, gerecht sinn?

Hänkt eng gerecht Verdeelung of vum Kontext, de Persounen, dem Verdéngscht?

Kann eppes, dat ech als gerecht empfangen, ongerecht fir aner Leit sinn?

Wat erlaabt ze soen, datt eppes gerecht ass?

Gëtt et en Ënnerscheed tëschent Gerechtegkeet a Gläichheet?

A schliisslech: Wanns du Dech an eng/e Gerechtegkeetsheld(in) verwandele kéints, wat wieren deng Superkräften a wéi géings du déi asetze wëllen?

E vireilegt Urteel ass oft ouni Gerechtegkeet.

Voltaire (1694-1778)



KAART

#9

[MÉDITATION'S BRÉCK]

Ee Saz, deen een ëmmer erëm aus de Kanner hirem Mond héiert an deen si esouwuel an der Schoul wéi och doheem héieren, laut «**Dat ass net fair!**».

Hanner deem selwechte Saz kënnen sech ënnerschiddlech Opfaassung vu Gerechtegkeet verstoppen.

Gitt uecht op d'Ingredienten, déi dëse Saz ausléisen, an ameséiert lech, déi **verschidde Konzepter vu Gerechtegkeet** z'identifizéieren, déi dobäi eng Roll spillen.



Wat wëll de Voltaire mat dësem Saz soen a wéi denkt dir doriwwer?

Wat sinn Ärer Meenung no d'Conditionen, déi néideg sinn, fir gerecht Urteeler ze formuléieren?

KAART

#8

[LUDO'S BRÉCK]



9

Ech stelle mer Froen iwwer d’Konscht

Scan!



erfuerschen



20 bis 35 Minutte



- deng Aen
- däi Geesch

- Biller oder d’Fiche “proposéiert Biller”

- deng Imaginatioun

1 Huel dir Zäit fir d’Biller hannen op der Kaart ze kucken.

2 Stell dir fir jiddwer Bild dës Fro “Ass dat Konscht?” a sich no de Grënn, déi Dech dozou bréngen, Jo oder Neen ze soen.

3 Wiel eng oder e puer Fro(en), déi Dech interesséieren a benutz d’Biller als Grondlag fir deng Iwwerleungen.

Wéi ee Besuch besteet tëschent:

Konscht an der Realitéit

Konscht an der Schéinheet

Konscht an der Virstellungskraft

Konscht an den Emotiounen

Kann d’Konscht ouni Kënschtler(in) bestoen?

Muss ee versichen, d’Konscht ze verstoen?

Kann d’Konscht ouni Betruechter(in) bestoen?

Kann ee léieren, Konscht z’appreciéieren?

Ass d’Konscht nëmme fir Mënschen?

Huet d’Konscht en Zil?

KAART
#10
[LUDO'S BRÉCK]



KAART
#15
[MÉDITATION'S BRÉCK]



10

Ech loosse Konzepter errodén



Trainéier deng
Gedanken!



20 bis 40 Minutte



- Kaarte mat
Philoskonzepter
- Bläistëfter

- eng Sandauer oder
eng Stoppauer
- däi Kierper

- däi Geescht
- deng Kreativitéit

D'Zil vum Spill ass et, a véier Ronnen esou vill philosophesch Konzepter wéi méiglech z'entdecken an errodén ze loosén, andeems een se op verschidde Manéieren duerstellt.

Wann et méi wéi 3 Spiller sinn, bilt 2 Ekppen.
Bei jiddwer Ronn méllt sech eng Persoun
fräiwëlleg, fir de Membere vun hirer Ekppen
bannent 3 Minutten esou vill Begrëffer wéi
méiglech aus deene gezunne Kaarten ze
errodén.

No all Ronn huele mir eis 3 Minutten (oder
méi) Zäit, fir eis iwwer dat wat mir gehéiert
oder gesinn hunn, ze wonneren, Froen ze
stellen oder Iddien z'entwëckelen.

1 Probéier, d'Konzept ze definéieren, ouni d'Wuert ze soen
(fir déi méi grouss, ouni d'Wierder vun der selwechter Famill ze benotzen).

2 So déi dräi wichtegst Wierder,
déi s du mat dësem Konzept verbënns.

3 Maach eng Pantomimm
vum Konzept.

4 Mol
d'Konzept.

Um Enn vum Spill kënnt Dir Zäit fir e philosopheschen Dialog iwwer déi Konzepter proposéieren, déi méi am Detail erfuerscht solle ginn.

D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit trainéiert solle ginn, sinn:

- definéieren,
- Iddien associéieren,
- veranschauléchen,
- kreatiivt Denken entwéckelen



Fir eng Trace vun all den expriméierte Gedanken ze behalen, kënnen d'Participantinnen a Participanten an kleng Gruppen e Konzept auswielen an dat mat enger Definitioun an enger Zeechnung verbannen.

KAART
#15
[LUDO'S BRÉCK]

KAART
#4
[MÉDITATION'S BRÉCK]

11

Ech kreéieren d'Rezept fir mäi Philoskuch



Trainéier deng Gedanken!



15 bis 30 Minutte



- d'Lëscht mat de Philoskonzepter
- deng Iddien

- deng Kreativitéit
- Pabeier

- e Bic
- faarweg Stëfter

Als Konzepter gi Wieder bezeechent, déi vill Iddien enthalten, no deenen ee siche muss, fir ze definéieren, wat si bedeuten.

E Philoskonzept ass wéi e Kuchen, e besteet aus verschiddeenen Ingredienten. A wéi bei engem Kuch kann et fir dat selwecht Konzept e puer gutt Rezepter ginn!

1 Wiel e Philoskonzept, dat Dech interesséiert (zum Beispill Frëndschaft, Schéinheet, Erwuessesinn)

2 Denk iwwer déi eenzel Ingredienten no, aus deenen sech dëst Konzept zesummesetzt.

3 Sinn ënnert dësen Ingredienten eenzeler, déi méi wichteg sinn ewéi anerer? Sinn eenzeler wesentlech an anerer net?

Fir dës Froen ze beäntweren, kanns du un e puer Beispiller denken an iwwerpräiwen, ob deng verschidde Beispiller ëmmer alle deng Ingredienten enthalten.

Du kanns dës Aktivitéit mat esou ville Konzepter duerchféieren, wéi Dech interesséieren, an, firwat net, deng Rezepter zu engem Philoskachbuch zesummestellen. Viv de Mix vun den Iddien!



Op der Grondlag vun dësen Iwwerleeungen, schreif an illustréier däi Rezept vum Konzept!



KAART
#16
[LUDO'S BRÉCK]

KAART
#6
[MÉDITATION'S BRÉCK]

D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit
trainéiert solle ginn, sinn:

- definéieren,
- Kritären identifizéieren,
- klasséieren,
- veranschaulichen.

Wann Dir dës Aktivitéit an engem Grupp animéiert,
invitéiert d'Participantinnen an d'Participanten,
déi a kleng Gruppen agedeelt sinn, **esouvill
Ingredienten ze fanne** wéi Leit am Grupp sinn.

Dann notéiert jiddweree säin Ingredient op eng
Sträif Pabeier. Nodeems d'Recherche vun den Ingre-
diente gemaach gouf, kommen se als grouse Grupp

nees zesummen a placéieren am Zentrum vum Krees
e Blat, op deem d'Konzept vum Dag agedroe gouf.
All eenzel Persoun kann hiren Ingredient deposéiere
kommen andeems si explizéiert, wat si ënner deem
betreffende Wuert versteet an/oder firwat si dat
Wuert gewielt huet. Wann eng aner Persoun dee
selwechten Ingredient huet, seet se "Oh?" a
kënn hirersäits den Ingredient deposéieren.
Esou geet et weider bis datt jiddweree säin
Ingredient deposéiert huet.

Zum Schluss kënn Dir alleguerten
d'Participantinnen a Participanten
invitéieren, hiert Staunen an d'Froen, déi si sech
stellen, mat deenen aneren ze deelen.



12

Ech sichen d'Gemeinsamkeeten an d'Ënnerscheeder



Trainéier deng Gedanken!



10 bis 30 Minutte



- däin opmierksame Verstand
- Pabeier

- e puer Koppelle Philoskonzepter
- Stëfter

- 1 Lupp (richteg oder imaginär)

Bei dëser Aktivitéit proposéieren ech Dir, e(ng) Fuerscher(in) vun de Philoskonzepter ze ginn. Grad wéi bei engem/enger Fuerscher(in) besteet deng Missioun dran, dës Konzepter bis an de klengsten Detail ze beobachten!

1 Sich dir eng Koppel Philoskonzepter eraus.

Beispiller vu Koppelle vu Philoskonzepter

fir z'erfuerschen: Kolleeg(in)/Frënd(in) - Freed/Gléckséilegkeet - Denken/Virstellen - Léieren/Verstoen - Laachen/de Geck maachen

2 Denk fir jiddwer Konzept fir d'éischt an dengem Kapp driwwer no, wat déi Wieder bedeiten, oder schreif déi Wieder op, déi dir an de Sënn kommen (z. B. eng Wuertwollek oder Zeechnunge vun dëse Konzepter).

3 Huel elo deng Lupp a beobacht opmierksam d'Duerstellungen vum dengen zwee Konzepter: Identifizéier an erkläre d'Gemeinsamkeeten an d'Ënnerscheeder tëschent deenen zwee.

KAART
#13
|LUDO'S BRÉCK|

KAART
#3
|MÉDITATION'S BRÉCK|

D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit trainéiert solle ginn, sinn:

- Iddien associéieren,
- vergläichen,
- ënnerscheeden.

Eng Méiglechkeet fir dës Aktivitéit am Grupp z'organiséieren, besteet dran, se a Form vun engem «Weltcafé» ze gestalten, d. h. mat e puer Polen am Raum, zu deenen d'Participantinnen an d'Participanten invitéiert ginn, fir a kleng Gruppen nozedenken.



Bei jiddwer Pol gëtt et e grousst Blat mat enger Koppel Konzepter, déi ze vergläiche sinn, an den/d'Berichterstatter(in) notéiert déi vum kleng Grupp ermëttelt Gemeinsamkeeten an Ënnerscheeder.

No e puer Minutte wiesselt all Grupp bei den nächste Pol, fir d'Reflexioun ze beräicheren.

Dir kënnt hinne virschloen, och Froen opzeschreiwen, déi hinnen an de Sënn kommen.

Zum Schluss presentéieren d'Berichterstatter(innen) ofwiesselnd e Plakat an Dir kënnt d'Diskussioun lancéieren.

13

Ech beweege mech mat mengen Iddien



Trainéier deng Gedanken!



20 bis 40 Minutte



Pechband
 däi Kierper
an däi Geesch

deng Argumenter
 Pabeier
 Filzstëfter

d'Lëscht mat de philosophesche Themaen

1 Wielt op der proposéierter Lëscht gemeinsam en Thema aus, dat dir diskutéiere wëllt.

2 Jidderee schreift op e Blat eng Behauptung iwwer dat gewielt Thema.

3 Macht mam Pechband eng Trennungslinn an der Mëtt vum Raum, déi de «Floss vum Zweifel» duerstellt, a leet dann op déi eng Säit e Blat mat der Opschrëft «Averstanen» an op déi aner Säit e Blat mat der Opschrëft «Net averstanen».

averstanen

net averstanen

4 Mëscht d'Aussoen, dann zitt eng/ee Participant(in) eng Ausso a liest se vir.

Floss vum Zweifel

Jiddereen iwwerleet a positionéiert sech da fräi am Raum, jee nodeem, wat hien oder hatt vun deem Saz hält.

Jidderee kann argumentéieren an sech jee no der Entwécklung vu senge Gedanken am Raum deplacéieren.

Nodeems jiddereen zu Wuert komm ass, gött eng weider Ausso gemaach an d'Spill geet weider.



D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit trainéiert solle ginn, sinn:

- zwiwelen,
- argumentéieren,
- sech selwer korrigéieren.

Wann Dir keen Espace hutt fir en **Debat a Bewegung** z'organiséieren, gitt de Participantinnen an de Participanten Ziedelen an dräi Faarwen („Averstanen“, „Net averstanen“, „Zwiwelen“), fir datt si hir Onofhängeg vun der Form vum Debat sollt



Dir am Ufank drun erënneren, datt et net DÉI ENG richtig Äntwert gëtt. Et ass wichteg, datt Dir versicht, Är Äntwert gutt ze begrënne an oppe fir déi verschidde Iddien ze bleiwen.

Dir kënnt och drop hiweisen, datt een duerchaus ka befrënt sinn an awer ënnerschiddlech Meenungen hunn.

Fir d'Aktivitéit ofzeschléissen, kënnt Dir **en Nogespréich iwver d'Emfannen** am Bezuch op déi beweegte Form vun Debat féieren.

14

Ech fërdere mäi kreatiivt Denken



Trainéier deng
Gedanken!



15 bis 30 Minutte



däi kreatiivt Denken
 een oder méi
Philos-konzept(er)

e Bic
 d'Lëscht mat de
Konzepter

Pabeier
 d'Fiche mam
chinesesche Portrait

Wéi wier et, wann s du d'Roll vun engem Philoskonzept géings iwwerhuelen, fir dat kennenzeléieren? Fir dës Aktivitéit proposéieren ech, datt mir eis spilleresch mat dem Erstelle vu Metaphere beschäftegen.

1 Stell dir vir, du bass e Philoskonzept
(z. B. Wäisheet, Léift, Gerechtegkeet ...).

Wann ech en Déier wier, wier ech ... well ...

Wann ech e Géigestand wier, wier ech ... well ...

Wann ech eng Faarf wier, wier ech ... well ...

Wann ech eng Landschaft wier, wier ech...,well...

Wann ech eng Figur wier, wier ech... well...

Wann ech e Buch wier, wier ech... well...

2 Elo wou s du zu dësem Konzept gi bass, stell dech vir, andeems
du déi berüümte Froen vum chinesesche Portrait beäntwers:

Wann ech e Film oder e Cartoon wier, wier ech... well...

Wann ech eng Musek wier, wier ech... well...

Wann ech en Hobby wier, wier ech... well...

Wann ech e Beruff wier, wier ech... well...

Wann ech... wier, wier ech... well...

Du kanns dës Aktivitéit mat esou ville Konzepter duerchféieren, wéi Dech interesséieren, an deng verschidde chinesesch Portraiten zesummestellen, fir e Bichelche vu Philoskonzepter ze kreéieren!

KAART
#9
|LUDO'S BRÉCK|

KAART
#2
|MÉDITATION'S BRÉCK|

D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit
trainéiert solle ginn, sinn:

- Metaphere kreéieren,
- kreatiivt Denken entwéckelen,
- argumentéieren

Wann Dir dës Aktivitéit am Grupp
duerchféiert, bréngt d'Participantinnen
an d'Participanten derzou, mateneen
z'interagéieren, andeems Dir si fro: «Wat denkt
Dir?», fir datt all Metapher zu engem gemein-
samen Géigestand vun der philosophescher
Fuerschung ka ginn.



Fir dëst ze fërderen, schlot de Participantinnen an de
Participanten vir, hir jeeweileg Metapher op e klengen
Ziedel ze schreiwen, ouni e Grond unzeginn. Mësch
d'Ziedelen a verdeelt op en Neits eng Metapher un
all Participant(in),

fir datt se sech an d'Lag vun där Persoun versetze
kënnen, déi se geschriwwen huet, a versicht, e
méigleche Grond ze fannen.

Fir dat kreatiivt Denke weider ze stimuléieren,
maacht déi ëmgedréinten Übung, andeems Dir déi
Géigestänn, Faarwen, Landschaften, Bicher asw., déi
lech ëmginn, oplëscht an e Konzept virschlot, dat se
duerstelle kéinten.

15

Ech kreéiere mäi Froebam



Trainéier deng
Gedanken!



15 bis 30 Minutte



däi Geescht
 deng Froen

Pabeier
 e Bläistëft

Bicker a faarweg
Filzstëfter

Wéi wier et, wann s du e klenge Philosom géings planzen? Sich eng geraimeg a fruchtbar Plaz, well wann s du däi Som gutt nätz a fleegs, kéint dee klenge Kär zu engem majestätesche Froebam erwuessen!

1 Zeechen d'Ëmrësser vun engem Bam mam Bläistëft op e ganz grousst Blat Pabeier.

2 Schreif an de Stamm deng grouss philosophesch Fro vum Dag.

3 Setz Dech mat riichtem Réck dohin, wéi wann däi Réck de Stamm vun engem Bam wier. An dëser Positioun léiss du deng Fro räifen, bis 2 oder 3 neie Froen, déi mat där éischter verbonne sinn, an dengem Kapp bléien.

4 Schreif deng nei Froen an d'Äscht vun denger Zeechnung.

5 Kuck fir jiddwer Froenaascht, ob en nei Ënnerfroen zum Ausschëisse bréngt.

6 Ass däi gezeechente Bam gutt mat Froe gefëllt? Radéier d'Ëmrësser aus an Hoppla, däi Froebam ass fäerdeg a waart just nach op Dech!

7 Zeechen eng kleng Figur, déi Dech duerstellt, looss se op de Bam klammen

a vun Aascht zu Aascht goen, fir Froen z'erfuerschen!



KAART
#3
|LUDO'S BRÉCK|

KAART
#13
|MÉDITATION'S BRÉCK|

D'Denkfäegkeeten, déi duerch dës Aktivitéit
trainéiert solle ginn, sinn:

- Metaphere kreéieren,
- kreatiivt Denken entwéckelen,
- argumentéieren

Wann Dir dës Aktivitéit am Grupp
duerchféiert, bréngt d'Participantinnen
an d'Participanten derzou, mateneen
z'interagéieren, andeems Dir si fro: «Wat denkt
Dir?», fir datt all Metapher zu engem gemein-
samen Géigestand vun der philosophescher
Fuerschung ka ginn.



Fir dëst ze fërderen, schlot de Participantinnen an de
Participanten vir, hir jeeweileg Metapher op e klengen
Ziedel ze schreiwen, ouni e Grond unzeginn. Mësch
d'Ziedelen a verdeelt op en Neits eng Metapher un
all Participant(in), fir datt se sech an d'Lag vun där
Persoun versetze kënnen, déi se geschriwwen huet,
a versicht, e méigleche Grond ze fannen.

Fir dat kreatiivt Denke weider ze stimuléieren,
maacht déi ëmgedréinten Übung, andeems
Dir déi Géigestänn, Faarwen, Landschaften, Bicher
asw., déi lech ëmginn, oplëscht an e Konzept
virschlot, dat se duerstelle kéinten.

16

Ech spillen en Hopsspill mat menge Gedanken



Trainéier deng Gedanken!



20 bis 35 Minutte



- däi Kierper an däi Geesch
- e klenge Steen

- e Stéck Kräid an e Buedem op deen s du mat Kräid molen däärf

- Standardsätz fir auszufüllen
- eng Fro

Fir Aller-retouren tëschent der Äerd an dem Himmel vun den Iddien ze maachen, gött et näischt Besseres wéi d'Denkgeschécklechkeeten, fir d'Flilleke vun dengem Gedankevull auszubreeden!

1 Mol mat der Kräid en Hopsspill (oder huel d'Fiche mam Hopsspill).

2 Wiel eng Philosfro, déi dech interesséiert (zum Beispill «Muss e Frënn hu fir glécklech ze sinn?»)

3 Gehei de Stee virsichtig op e Feld vun denger Wiel a beweeg dech op dësem Feld weider.

4 Üb d'Denkgeschécklechkeeten, déi domat associéiert sinn, andeems du déi proposéiert Sätz hannen op der Kaart benotz.

- Wann s du nach keng Iddi hues, wéi s du äntwere solls, géi eng Case no hannen;
- Wann s du eng Iddi hues, spill weider um Spillfeld, andeems du däi Stee geheis.

5 Wann s du am Himmel vun den Iddien ukomm bass, huel der e Moment Zäit fir ze

ootmen a betruecht däi Wee duerch den Himmel vun den Iddien.

Dann, no dëser klenger Paus, géi de Wee zeréck op d'Äerd:

- entweder mat der selwechter Fro wéi um Wee dohinner, andeems de versichs, nei Iddien ze fannen
- oder mat der neier Fro, déi an der Case 8 gestallt gött.



Dir kënnt d'Standardsätz, déi ze benotze sinn, printen, fir se nieft deenen eenzele Casë vum Hopsspill ze deposéieren.

D'Denkgeschécklechkeeten, déi duerch dës Aktivitéit trainéiert solle ginn, sinn:



Case	Habilitété de pensée	Exemple	Phrases-types à utiliser
1	associer des idées	« les mots qui te viennent en tête quand tu penses à cette question sont jouer, plaisir, confiance »	« quand je pense à cette question, les mots qui me viennent en tête sont ... »
2	définir	« avoir des amis, ça veut dire avoir des personnes avec qui on passe de bons moments, à qui on peut se confier et sur qui on peut compter »	« ..., ça veut dire ... » « la définition de ..., c'est ... »
3	distinguer	« avoir des amis, ce n'est pas tout à fait pareil qu'avoir des copains »	« ..., ce n'est pas tout à fait pareil que ... » « on peut distinguer ... et ... »
4	formuler une idée	« je pense que les amis peuvent nous redonner de la joie quand nous nous sentons tristes »	« je pense que ... »
5	argumenter	« je pense cette idée parce que nos amis sont des soutiens qui veulent notre bonheur »	« je pense ... parce que ... » « la raison qui me fait penser ..., c'est ... »
6	donner un exemple	« un exemple pour illustrer cela, c'est quand mon ami m'écoute avec bienveillance et me dit des choses gentilles pour me remonter le moral »	« ..., c'est par exemple ... » « moi, une fois ... »
7	formuler une métaphore	« les amis, c'est comme les étoiles, on ne peut pas toujours les voir mais on sait qu'ils sont toujours là »	« ... c'est comme ... »
8	formuler une question	« une nouvelle question qui me vient, c'est : l'amitié procure-t-elle toujours de la joie ? »	« une nouvelle question qui me vient, c'est ... » « je me demande ... »

