

# 1

# Ich bin bereit zu philosophieren

Scan!



entdecken



15 bis 30 Minuten



- dein Körper
- deine Stimme

- dein Geist
- deine Ideen

Hier ist ein kleines Experiment in drei oder vier Schritten, um zu überprüfen, ob du alles hast, was du brauchst, um die Welt der Philosophie zu erforschen...

**1** Bist du sicher, dass du in einem Körper bist?

**2** Bist du sicher, dass du sprechen kannst?

**3** Bist du sicher, dass du denken kannst?

## Nun, irgendwelche Ideen?

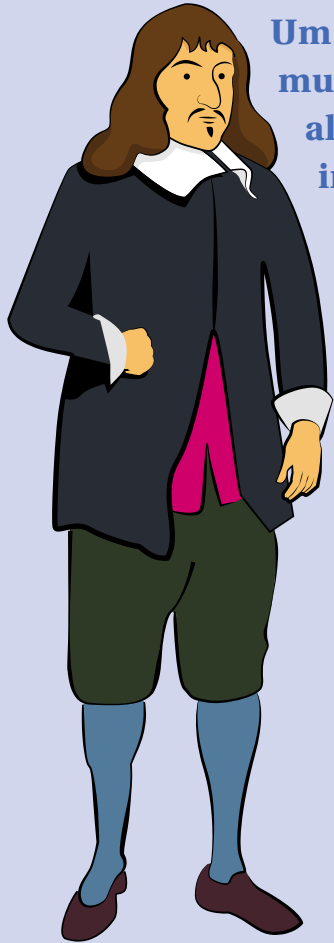
Du solltest wissen, dass es für jede Frage nicht nur eine richtige Antwort gibt, sondern viele mögliche richtige Antworten. Versuche, deine Antworten mit Worten zu erklären, aber auch mit Gesten, die deinen Antworten Ausdruck verleihen.

## Bist du sicher, dass du alles hast?

Wenn ja, dann **willkommen** in der Welt der Philosophie, der Welt, in der man Spaß daran haben kann, zu sagen, was man denkt, und vor allem zu denken, was man sagt!

**4** Übrigens, hier ein paar Bonusfragen, über die du nachdenken kannst:

- Ist Sprechen und Denken dasselbe oder etwas anderes?
- Kann man sprechen, ohne zu denken?
- Kann man denken, ohne zu sprechen?



**Um die Wahrheit zu untersuchen,  
muss man einmal im Leben  
alle Dinge so weit wie möglich  
in Frage stellen.**

René Descartes,  
*Prinzipien der Philosophie*

Diese Aktivität, die von Johanna Hawken erfunden wurde, zielt darauf ab, Kindern **die Erfahrung des kartesischen Zweifels** zu vermitteln. Wenn man den Kindern die drei Fragen stellt, antworten sie in der Regel mit „jaaaa“. Der Moderator sollte dann das Spiel des Zweifels spielen und die Kinder fragen, wie man sich wirklich sicher sein kann, um **das argumentative Denken** der Kinder anzuregen.



KARTE  
#7  
LUDO'S BRÜCKE

KARTE  
#5  
MEDITATIONSBRÜCKE

Um die Aktivität spielerischer zu gestalten, kann man, nachdem man verschiedene Antworten auf jede Frage gesammelt hat, **eine Geste** auswählen, die mit dem Wort **in Verbindung** gebracht wird (z. B. mit den Händen auf den Körper klopfen, die Hand an den Hals legen, um zu spüren, wie er beim Sprechen vibriert, die Hände an den Kopf legen und dabei sehr intensiv an das Wort «Gedanke» denken).

Wenn der Spielleiter „**1, 2, 3 Körper**“, „**1, 2, 3 Sprechen**“ oder „**1, 2, 3 Denken**“ sagt, machen alle die richtige, damit verbundene Geste. Dieses Gebärdenspiel kann zu einem Konzentrationsritual werden, um die Philo-Workshops zu beginnen.

# 2

## Ich bin überrascht von meiner Superphilosoph-Brille

Scan!



entdecken



15 bis 30  
Minuten



- Körper und Augen
- deine Neugier
- dein Geist
- die Brille
- bunte Filzstifte
- eine Schere
- ein Notizbuch
- einen Ort zum Erkunden

**Sokrates, ein großer Philosoph der griechischen Antike, hat gesagt, dass das Gefühl des Staunens der Ursprung der Philosophie sei.**

**Bei dieser Aktivität schlage ich vor, dass du mithilfe einer Superphilosophenbrille zum Meister des Staunens wirst!**

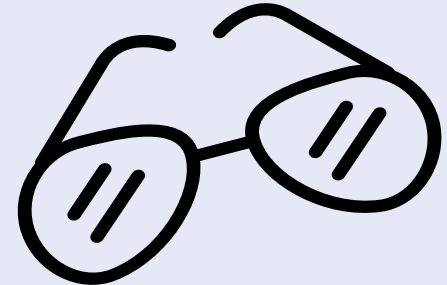
**1** Schmücke und schneide dann **deine Superphilosophenbrille** aus.

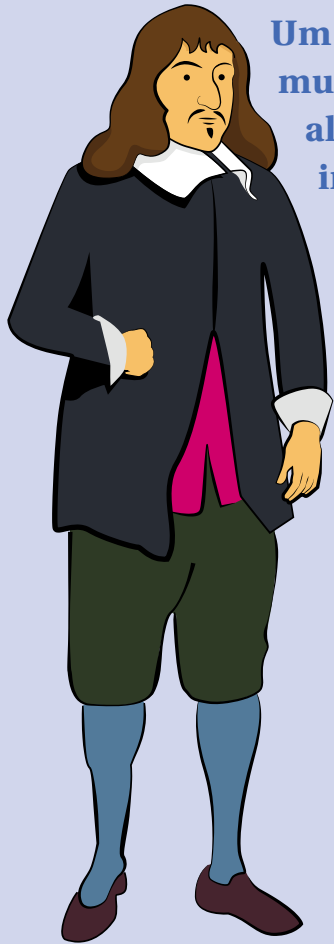
**2** Setze deine Superphilosophenbrille auf. Pass auf, sie hat die Eigenschaft, dass du die Dinge um dich herum so **siehst**, als würdest du sie zum ersten Mal wahrnehmen!

**3** Gehe durch den Ort, an dem du dich befindest, und **mache Pausen**, um die Welt um dich herum genau zu betrachten. Die Aufgabe des

Superphilosophen ist es, in allem eine Quelle des **Staunens** zu finden!

**4** Um dich an deine Aufgabe zu erinnern, **notiere** in deinem Notizbuch das **Datum des Tages** und jede Sache, die dich erstaunt hat.





Um die Wahrheit zu untersuchen,  
muss man einmal im Leben  
alle Dinge so weit wie möglich  
in Frage stellen.

René Descartes,  
*Prinzipien der Philosophie*

KARTE  
#12  
|LUDO'S BRÜCKE|

KARTE  
#8  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

Wenn Sie die Aktivität in einer Gruppe durchführen,  
fragen Sie die Kinder zunächst, was „staunen“ bedeutet.

Schlagen Sie ihnen dann vor, sich eine  
Zeit lang **in Stille Gedanken zu machen**.

Nach einigen Minuten können die  
Kinder entweder im Kreis sitzend  
oder zu den Orten gehend, an  
denen sie **gestaunt** haben, erzählen,  
was sie erstaunt hat.

Sie können dieses **Einsammeln von  
Erstaunlichem** als Sprungbrett nutzen, um



die Kinder in die philosophische  
Forschung einzubeziehen.

Indem Sie sie dabei begleiten, ihr  
Erstaunen in Fragen **umzuwandeln**,  
können Sie mit ihnen und  
untereinander diese philosophischen  
Diskussionen eröffnen.

# 3

# Ich wandere durch die großen philosophischen Konzepte

Scan!



entdecken



15 bis 30 Minuten



- Papier
- Buntstifte

- die Philogebirge
- dein Abenteuergeist

**Die Welt der Philosophie besteht aus verschiedenen großen Bergen des Infragestellens.**

Bei dieser Aktivität schlage ich vor, dass du mithilfe einer Super-philosophenbrille zum **Meister des Staunens** wirst!



**1** Wähle den Berg, der dich am meisten anspricht und formuliere eine erste Frage zu einem der Begriffe, mit denen du deine Wanderung beginnen möchtest!

**2** Während du auf deiner Wanderung, allein oder in Begleitung über deine Frage nachdenkst, werden dir vielleicht weitere Fragen einfallen, nimm sie auf, schreibe sie auf und du wirst sehen, wohin sie dich führen ...





**Philosophie heißt: auf dem Wege sein.**

**Ihre Fragen sind wesentlicher  
als ihre Antworten,  
und jede Antwort wird zur neuen Frage.**

Karl Jaspers, *Einführung in die Philosophie*



Zu Beginn erklären Sie den Kindern **die Begriffe**, die jeden Berg definieren. Wenn man sich über ... Gedanken macht, stellt man sich Fragen über ...:

**Metaphysik:** die Existenz der Dinge und der Sinn des Lebens,

**Ethik:** Gut und Böse und die verschiedenen Arten des Zusammenlebens,

**Epistemologie:** Wissen und die Wissenschaften,

**Ästhetik:** die Sinne, das Schöne und die Kunst.



Um die Aktivität spielerischer zu gestalten, können Sie die Kinder in kleine Gruppen aufteilen und ihnen die auf A4-Blättern ausgedruckten Berge und Playmobilfiguren (1 pro Kind) geben. Die Kinder können sich damit beschäftigen, **die Figuren** auf den Bergen **zu verschieben**, während sie sich mit den Konzepten auseinander setzen.

**Sie können die Berge auch bei thematischen Erkundungen wiederverwenden, um die Kinder anzuregen, herauszufinden, auf welchem Berg oder welchen Bergen sich der Begriff oder die Begriffe befinden, die zur Diskussion stehen.**



# 4

## Ich beschäftige mich mit der Freundschaft

Scan!



entdecken



20 bis 35  
Minuten



dein Geist

deine Erfahrungen  deine Ideen

**Wähle eine der Fragen aus der vorgeschlagenen Liste aus, denke darüber nach und teile deine Ideen mit.**

Setze deine Ideensuche mit einer weiteren Frage aus der Liste fort, die dich interessiert.

Wenn dir während deiner Ideenfindung weitere Fragen einfallen, füge sie deiner Erkundung hinzu.

Du kannst auch jederzeit eine neue Frage aus der Liste auswählen, um deine Überlegungen zum Thema zu erweitern.

Ist ein Freund und ein Bekannter dasselbe oder etwas anderes?

Gibt es „echte“ und „falsche“ Freunde?

Was bedeutet es ein Freund zu sein?

Kann man einem Freund alles sagen?

Muss man alles von seinen Freunden akzeptieren?

Können wir Konflikte mit unseren Freunden haben?

Warum suchen wir Freundschaft?

Kann man mit allen Menschen befreundet sein?

Ist eine Freundschaft fürs Leben?

Muss man sich ähnlich sein, um befreundet zu sein?

KARTE  
#14  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

KARTE  
#6  
|LUDO'S BRÜCKE|

**Freundschaft ist  
wie eine Seele  
in zwei Körpern.**

Aristoteles  
(\*-388 †-322 vor Christus)



Wenn Sie einen Workshop zum Thema Freundschaft auf der Grundlage dieses Arbeitsblatts leiten, können Sie einige der Fragen auf **große Plakate** schreiben, die Sie **verdeckt auf den Boden** legen.

**Drehen Sie** das erste Plakat **um** (Moderator.in oder Kind) und tauschen Sie die Ideen aus.



Wenn alle Ideen geäußert wurden, setzen Sie die Suche fort, indem Sie ein weiteres Plakat umdrehen.

Achten Sie darauf, dass Sie den Ideen der Kinder **aufmerksam zuhören**, um Raum für **Ko-Konstruktion** während der Suche zu lassen. Anstatt alle Plakate umzudrehen, lassen Sie sich von den Interessen der Kinder **leiten**.

**Was will Aristoteles  
mit diesem Satz sagen  
und was sagt Ihr dazu?**



# 5

## Ich beschäftige mich mit dem Glück

Scan!



entdecken



25 bis 45  
Minuten



- deinen Verstand
- deine Erfahrungen

- deine Ideen
- deine Erinnerungen

- Papier
- bunte Filzstifte

**1** **Erinnere dich in deinem Kopf, deinem Herzen und deinem Körper an drei Glücksmomente, die du zeichnen kannst.**

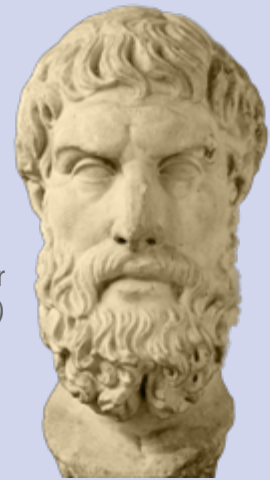
- Welche Gefühle und Emotionen hast du, wenn du glücklich bist?
- Warst du in diesen glücklichen Momenten allein oder von anderen umgeben? Ist es einfacher/leichter, allein oder umgeben von anderen glücklich zu sein?
- Kannst du verschiedene Zutaten für Glück identifizieren? Gibt es welche, die alle drei Momente gemeinsam haben? Kann man von „kleinen“ und „großen“ Glücksmomenten sprechen? Wenn ja, kannst du deine drei Glücksmomente klassifizieren?

**2** **Mache dir ausgehend von diesen drei Momenten des Glücks Gedanken über die folgenden Fragen.**

- Wovon hängt Glück ab?
- Kann man Glück kultivieren?
- Ist Glück eine Gemeinschaftsangelegenheit?
- Muss man aktiv nach Glück streben, um glücklich zu sein?
- Kann man Glück erfahren, wenn man noch nie Unglück erlebt hat?



Ein glückliches Leben ist unmöglich ohne Weisheit, Ehrlichkeit und Gerechtigkeit, und diese wiederum sind untrennbar mit einem glücklichen Leben verbunden.



Epikur  
(\*-341 †-270 vor Christus)



Wenn Sie den Workshop **in einer großen Gruppe** durchführen, können Sie vorschlagen, dass die Kinder zunächst in Einzelarbeit **einen Glücksmoment malen**.

Anschließend können Sie die Zeichnungen **in Kleingruppen sammeln** und **präsentieren**, wobei Sie die Fragen aus der ersten Runde vorschlagen,



um einen Austausch zwischen den Kindern zu initiieren.

Abschließend können Sie in der großen Gruppe eine oder mehrere Fragen aus der zweiten Runde philosophisch diskutieren. Anstatt zu versuchen, alle Fragen zu behandeln, **lassen Sie sich** von den Interessen der Kinder **leiten**.

## Stimmt ihr dieser Aussage von Epikur zu? Warum?

Schreibt einen eigenen Satz **nach Epikur**: „Ein glückliches Leben ist unmöglich ohne ... und diese wiederum sind untrennbar mit einem glücklichen Leben verbunden“ und versucht zu erklären, warum.

## 6

# Ich beschäftige mich mit dem Älterwerden


 Scan!


entdecken

15 bis 30  
Minuten
 deinen Verstand  
 deine Erfahrungen

 deine Ideen  
 deine Erinnerungen

 Papier  
 bunte Filzstifte

**1** Fertige mehrere **Zeichnungen von dir oder einer Person deiner Wahl** an, die älter wird: z.B. eine Zeichnung von dir als Baby, eine Zeichnung von dir jetzt, eine Zeichnung von dir in 10 Jahren, eine Zeichnung von dir in 50 Jahren.

**2** Zeichne für jedes Alter einige **Gegenstände und/oder Personen, die dich umgeben.**

**3** Denke anhand dieser Zeichnungen über folgende Fragen nach:

Was ändert sich, wenn man älter wird?

Bedeutet Erwachsenwerden, stärker zu werden?

Hören wir irgendwann auf zu wachsen?

Aufwachsen, was bedeutet das?

Ist es anstrengend, älter zu werden?

Was bleibt gleich, wenn man älter wird?

Welche Vorteile hat es, groß zu sein?

Bedeutet Erwachsenwerden, weiser zu werden?

Was ist der Unterschied zwischen erwachsen werden und älter werden?

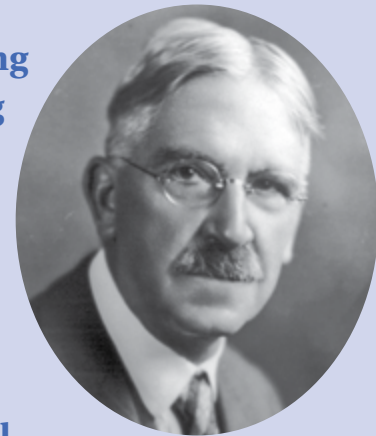
Welche Nachteile hat es, wenn man groß ist?

Bedeutet Älterwerden, freier zu werden?



## Bildung ist keine Vorbereitung auf das Leben; Bildung ist das Leben selbst.

John Dewey  
(1859-1952)



Eine interessante Idee, um die Reflexion über dieses Thema anzuregen, ist es, den Workshop **generationenübergreifend** zu gestalten, um die Sichtweisen auf das Thema durch unterschiedliche **Lebenserfahrungen** zu **diversifizieren**.



Wenn Sie diesen Vorschlag ausprobieren, achten Sie darauf, dass alle Teilnehmer/innen, unabhängig von ihrem Alter, **gleichberechtigt** teilnehmen. Anstatt zu versuchen, alle Fragen zu behandeln, **lassen Sie sich** von den Interessen der Teilnehmer **leiten**.

### Was will John Dewey mit diesem Satz sagen?

Wie hilft uns Bildung  
beim Heranwachsen?

Gibt es Formen von Bildung,  
die uns eher helfen,  
erwachsen zu werden?

# 7

# Ich beschäftige mich mit der Freiheit



entdecken



15 bis 30 Minuten



- deinen Verstand
- deine Erfahrungen

- deine Ideen
- deine Erinnerungen

- Papier
- bunte Filzstifte

**1** Zeichne verschiedene **Situationen der Freiheit** aus der Realität oder aus deiner Fantasie.

**2** Denke anhand dieser Zeichnungen über folgende Fragen nach:

**Sich frei fühlen und frei sein - ist das dasselbe?**

**Was passiert in deinem Körper, wenn du dich frei fühlst?**

**Was fördert die Freiheit?**

**Wann und wo fühlt man sich frei?**

**Wird man frei geboren oder frei gemacht?**

**Was ist eine freie Gesellschaft?**

**Was hindert uns daran, frei zu sein und/oder uns frei zu fühlen?**

**Kann man sich frei fühlen, obwohl man nicht frei ist?**

**Kann man frei sein zu denken, ohne sich frei bewegen zu können?**

**Kann man frei sein zu denken, ohne frei zu sprechen?**

KARTE  
#16  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

## Der Mensch ist dazu verdammt frei zu sein.

Jean-Paul Sartre  
(1905-1980)



Wenn Sie einen Workshop zum Thema Freiheit auf der Grundlage dieses Arbeitsblattes durchführen, können Sie einige der Fragen auf **große Plakate** schreiben und diese **verdeckt auf den Boden** legen.

**Dreht** das erste Plakat **um** (Moderator oder Kind) und **tauscht** die Ideen **aus**.



Wenn alle Ideen geäußert wurden, setzen Sie die Suche fort, indem Sie ein weiteres Plakat umdrehen.

Achten Sie darauf, dass Sie den Ideen der Kinder **aufmerksam zuhören**, um Raum für Ko-Konstruktion während der Suche zu lassen. Anstatt alle Plakate umzudrehen, **lassen Sie sich** von den Interessen der Kinder **leiten**.

## Was will Sartre mit diesem Satz sagen und was haltet Ihr davon?

KARTE  
#4  
|LUDO'S BRÜCKE|

## 8

# Ich beschäftige mich mit der Gerechtigkeit


 Scan!


entdecken

15 bis 30  
Minuten
 deinen Verstand  
 Papier

 einen Bleistift  
 einen Zirkel

 ein Lineal

**1** Zeichne drei Kreise, die drei Kuchen darstellen, die du aufteilen musst.

**2** Du bist dafür verantwortlich, die Stücke so gerecht wie möglich zu schneiden und zu verteilen:

- Den ersten Kuchen bei einer Überraschungsparty in der Klasse,
- den zweiten Kuchen bei einer Familienfeier,
- den dritten Kuchen bei der Geburtstagsfeier deines besten Freundes.

**3** Zeichne die Stücke jeder Torte.

**4** Denke anhand der Zeichnungen über folgende Fragen nach:

Kann das, was ich als gerecht empfinde, für jemand anderen ungerecht sein?

Kann man Gerechtigkeit allein festlegen?

Woran kann man erkennen, dass etwas gerecht ist?

Kann das, was mir ungerecht erscheint, gerecht sein?

Was ist eine gerechte Verteilung?

Ist es einfach zu bestimmen, was richtig ist?

Hängt eine gerechte Verteilung vom Kontext, von den Menschen, vom Verdienst ... ab?

Gibt es einen Unterschied zwischen Gerechtigkeit und Gleichberechtigung?

**Zum Schluss: Wenn du dich in einen Superhelden verwandeln könntest, was wären deine Superkräfte und wie würdest du sie nutzen?**

Oft fehlt es an Gerechtigkeit,  
wenn zu schnell  
geurteilt wird.

Voltaire  
(1694-1778)



Was will Voltaire  
mit diesem Satz  
sagen und was haltet  
Ihr davon?

Was sind eurer Meinung nach  
die Voraussetzungen, die notwendig  
sind, um ein gerechtes Urteil zu fällen?

KARTE  
#9  
|MEDITATIONSBRÜCKE|



Ein immer wiederkehrender Satz  
von Kindern, der im Unterricht, in  
der Pause oder zu Hause zu hören  
ist, lautet: **Das ist nicht gerecht!**

Hinter ein und demselben Satz  
können sich unterschiedliche  
Vorstellungen von Gerechtigkeit  
verbergen. Achten  
Sie auf die Faktoren, die  
diesen Satz auslösen und  
versuchen Sie spielerisch heraus-  
zufinden, welche **Gerechtigkeitsvor-  
stellungen** hier im Spiel sind.

KARTE  
#8  
|LUDO'S BRÜCKE|





# 9

# Ich beschäftige mich mit der Kunst

Scan!



entdecken



15 bis 30  
Minuten



deinen Verstand  
 deine Augen

Bilder/das Arbeitsblatt  
„Vorgeschlagene  
Bilder“

deine  
Kreativität

**1** Nimm dir einen Moment Zeit, um die Bilder auf der Rückseite der Karte zu betrachten.

**2** Stelle dir bei jedem Bild die Frage „Ist das Kunst?“ und suche nach Gründen, warum du mit „Ja“ oder „Nein“ antworten würdest.

**3** Wähle eine oder mehrere Fragen aus, die dich interessieren, und benutze die Bilder als Anregung für deine Überlegungen.

Kann Kunst ohne Künstler bestehen?

Ist Kunst ausschließlich menschlich?

Kann Kunst ohne Publikum bestehen?

Muss man Kunst verstehen?

Hat Kunst ein Ziel?

Kann man Kunst schätzen lernen?

**Welches Verhältnis besteht zwischen :**

der Kunst und der Realität?

der Kunst und der Vorstellungskraft?

der Kunst und der Schönheit?

der Kunst und den Gefühlen?

KARTE  
#10  
[LUDO'S BRÜCKE]



KARTE  
#15  
[MEDITATIONSBRÜCKE]



# 10

# Ich lasse Konzepte erraten



sein Denken trainieren!



15 bis 30 Minuten



- dein Körper
- dein Geist
- deine Kreativität

- eine Sanduhr oder eine Stoppuhr

- Bleistifte
- Philo-Konzeptkarten

**Ziel des Spiels ist es, in vier Runden möglichst viele philosophische Begriffe zu entdecken und zu erraten, indem man sie unterschiedlich darstellt.**

Bei mehr als drei Spielern werden zwei Teams gebildet. In jeder Runde meldet sich eine Person freiwillig, um innerhalb von drei Minuten möglichst viele Begriffe aus den gezogenen Karten für die Teammitglieder zu erraten.

Am Ende jeder Runde nehmen wir uns drei Minuten (oder länger) zusammen: Wir teilen unsere Verwunderung, unsere Fragen oder auch unsere Ideen zu dem, was wir gehört oder gesehen haben.

**1** Versuche, den Begriff zu definieren, ohne das Wort zu nennen (bei älteren Schülern ohne Wörter aus derselben Familie zu verwenden).

**2** Nenne die drei wichtigsten Wörter, die du mit dem Begriff verbindest.

**3** Stelle das Konzept pantomimisch dar.

**4** Male dein Konzept.



## Am Ende des Spiels können Sie eine philosophische Diskussion über einen der Begriffe vorschlagen, der weiter erforscht werden soll.

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- definieren,
- Ideen zuordnen,
- zu veranschaulichen,
- Kreativität entwickeln.



Um alle geäußerten Gedanken festzuhalten, können die Teilnehmer einzeln oder in kleinen Gruppen einen Begriff auswählen und mit einer Definition und einer Zeichnung versehen.

# 11

## Ich entwickle das Rezept für meinen Philo-Kuchen



sein Denken trainieren!



15 bis 30 Minuten



die Philo-Konzeptliste

deine Kreativität

Papier

deine Ideen

einen Stift

bunte Filzstifte

Konzepte sind Wörter, die viele Ideen enthalten, die man suchen muss, um zu definieren, was sie bedeuten. Ein Philo-Konzept ist wie ein Kuchen, es besteht

aus vielen Zutaten. Und wie bei einem Kuchen kann es mehrere gute Rezepte für ein und dasselbe Konzept geben!

**1** Wähle ein philologisches Konzept, das dich interessiert (z.B. Freundschaft, Schönheit, groß sein, ...).

**2** Überlege dir, aus welchen Zutaten dieses Konzept besteht.

**3** Gibt es Zutaten, die wichtiger sind als andere? Sind einige wesentlich und andere nicht?

Um diese Fragen zu beantworten, kannst du dir mehrere Beispiele ausdenken und überprüfen, ob deine verschiedenen Beispiele immer alle deine Zutaten enthalten. Du kannst diese

Aktivität mit so vielen Konzepten durchführen, wie du möchtest, und warum nicht deine Rezepte zu einem philologischen Kochbuch zusammenstellen? Es lebe der Ideenmix!



**Schreibe und illustriere auf der Grundlage deiner Überlegungen dein Rezept für das Konzept!**



KARTE  
#6  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

KARTE  
#16  
|LUDO'S BRÜCKE|

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- definieren,
- Kriterien identifizieren,
- klassifizieren,
- illustrieren.

Wenn Sie diese Aktivität in einer Gruppe durchführen, bitten Sie die Teilnehmer, in kleinen Gruppen so viele Zutaten zu finden, wie Personen in der Gruppe sind.

Dann notiert jeder seine Zutat mit einem Filzstift auf einem Papierstreifen. Wenn

die Zutatensuche beendet ist, kehrt man in die große Gruppe zurück und legt ein Blatt Papier, auf das man das Konzept des Tages geschrieben hat, in die Mitte des Kreises. Jeder kann nun kommen und seine Zutat ablegen und erklären, was er mit dem Wort meint bzw. warum er das Wort abgelegt hat. Wenn jemand die gleiche Zutat hat, sagt er „Oh!“ und legt sie ebenfalls ab.

So geht es weiter, bis alle ihre Zutaten abgelegt haben. Zum Schluss können Sie die Teilnehmer auffordern, ihr Erstaunen und ihre Fragen zu äußern.



# 12

## Ich bin auf der Suche nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden



sein Denken  
trainieren!



15 bis 30  
Minuten



dein aufmerksamer  
Geist  
 Philo-Konzeptpaare

1 Lupe (real  
oder imaginär)

Papier  
 Stifte

**In dieser Aktivität schlage ich dir vor, ein Forscher philosophischer Konzepte zu werden. Wie ein Forscher ist es deine Aufgabe, sie bis ins kleinste Detail zu untersuchen!**

**1** Wähle ein Begriffspaar von Philo-Konzepten.

**Beispiele für zu untersuchende philosophische Begriffspaare:** Kumpel/Freund – Freude/Glück – Denken/Vorstellen – Lernen/Verstehen – Lachen/Spotten

**2** Überlege bei jedem Begriff zuerst in deinem Kopf, was diese Wörter bedeuten, und schreibe dann, wenn du möchtest, die Wörter auf, die dir in den Sinn kommen (in Form einer Wortwolke oder einer Zeichnung dieser Begriffe).

**3** Nimm nun deine Lupe und schau dir die Darstellungen deiner beiden Konzepte genau an: Erkenne und erkläre die Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den beiden.

KARTE  
#3  
[MEDITATIONSBRÜCKE]

KARTE  
#13  
[LUDO'S BRÜCKE]

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- Ideen verbinden,
- vergleichen,
- unterscheiden.

Eine Möglichkeit, diese Aktivität für größere Gruppen zu organisieren, besteht darin, sie als „World Café“ zu gestalten, d.h. mit mehreren Polen im Raum, zu denen die Teilnehmer in kleinen Gruppen kommen und nachdenken sollen. Auf



jedem Pol liegt ein großes Blatt mit einem Begriffspaar, das verglichen werden soll, und der/die Berichterstatter/in notiert die von der Kleingruppe ermittelten Ähnlichkeiten und Unterschiede.

Nach einigen Minuten wechselt jede Gruppe zum nächsten Pol, um die Reflexion zu bereichern. Sie können ihnen auch vorschlagen, Fragen aufzuschreiben, die ihnen in den Sinn kommen. Am Ende stellen die Berichterstatter abwechselnd ein Poster vor und Sie können die Diskussion eröffnen.



# 13

## Ich bewege mich mit meinen Vorstellungen

Scan!



sein Denken trainieren!



15 bis 30 Minuten



- ein Klebeband
- dein Körper und dein Verstand
- deine Argumente
- Papier
- Filzstifte
- die Liste der Philo-Themen

**1** Wählt gemeinsam aus der vorgeschlagenen Liste ein philosophisches Thema aus, über das ihr diskutieren wollt.

**2** Jeder schreibt auf sein Blatt eine Aussage zum gewählten Thema.

Jeder denkt nach und stellt sich dann frei im Raum auf, je nachdem, was er oder sie über den Satz denkt.

**3** Ziehe mit Klebeband eine Trennlinie in der Mitte des Raumes, die den „Fluss des Zweifels“ bildet, und lege dann ein Blatt „Zustimmung“ auf die eine Seite und ein Blatt „Ablehnung“ auf die andere Seite.

**Fluss des Zweifels**

Jeder kann argumentieren und sich im Raum bewegen, je nachdem, wie sich seine Gedanken entwickeln.

Zustimmung

Ablehnung

**4** Die Aussagen werden gemischt und ein Teilnehmer zieht zufällig eine Aussage und liest sie vor.

Wenn alle ihre Meinung geäußert haben, wird eine neue Behauptung aufgestellt und das Spiel geht weiter.

KARTE  
#12  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

KARTE  
#1  
|LUDO'S BRÜCKE|

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- zweifeln,
- argumentieren,
- sich selbst korrigieren.

Wenn Sie nicht genügend Freiraum haben, um **eine Debatte** zu organisieren, geben Sie den Kindern kleine Zettel in drei Farben („stimme zu“, „stimme nicht zu“, „zweifle“), damit sie Stellung beziehen können.



Unabhängig von der Form der Debatte sollten Sie zu Beginn daran erinnern, dass es nicht EINE richtige Antwort gibt. Es ist wichtig, dass Sie versuchen, Ihre Antwort gut zu begründen und offen für andere Ideen zu bleiben.

Achten Sie auch darauf, dass sich jeder frei fühlt, seine persönliche Meinung zu äußern.

Sie können darauf hinweisen, dass es durchaus möglich ist, Freunde zu sein und unterschiedliche Meinungen zu haben.

Am Ende der Aktivität können Sie eine **Nachbesprechung über die Gefühle** in Bezug auf die veränderte Form der Debatte durchführen.

# 14

# Ich fördere mein kreatives Denken



sein Denken  
trainieren!



15 bis 30  
Minuten



- ein philosophi-  
sches Konzept
- ein Stift

- dein kreatives  
Denken
- Papier

- die Liste der Konzepte
- die Karteikarte  
«Chinesisches Porträt»

**Was hältst du davon, in die Rolle eines philologischen Begriffs zu schlüpfen, um ihn kennen zu lernen? Für diese Aktivität schlage ich vor, sich spielerisch mit der Konstruktion von Metaphern zu beschäftigen.**

**1** Stell dir vor, du bist ein philosophischer Begriff (z.B. Weisheit, Liebe, Gerechtigkeit, ...).

### Chinesisches Porträt des Konzepts:

Wenn ich ein Tier wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich ein Gegenstand wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich eine Farbe wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich eine Landschaft wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich eine Figur wäre, wäre ich ... weil ...

**2** Nun, da du dieses Konzept bist, stelle dich vor, indem du die Fragen des chinesischen Porträts beantwortest.

Wenn ich ein Buch wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich ein Film oder Cartoon wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich eine Musik wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich ein Hobby wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich ein Beruf wäre, wäre ich ... weil ...

Wenn ich ... wäre, wäre ich ... weil ...

Du kannst diese Aktivität mit so vielen Konzepten durchführen, wie du möchtest, und deine verschiedenen chinesischen Porträts zu einem kleinen Buch der Philo-Konzepte zusammenstellen!

KARTE  
#2  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

KARTE  
#9  
|LUDO'S BRÜCKE|

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- Metaphern bilden,
- kreatives Denken,
- argumentieren.

Wenn Sie die Aktivität in einer Gruppe durchführen, regen Sie die Teilnehmer dazu an, miteinander zu interagieren, indem Sie sie fragen: „Was denken Ihr?“, so dass jede Metapher zu einem gemeinsamen philosophischen Forschungsgegenstand wird. Um dies zu fördern, schlagen Sie den Kindern



vor, ihre Metapher auf einen Zettel zu schreiben, ohne den Grund dafür zu nennen. Mischen Sie die Zettel und geben Sie jedem Teilnehmer eine Metapher, damit er oder sie sich in den Kopf der Person, die die Metapher geschrieben hat, hineinversetzen und versuchen kann, einen möglichen Grund zu finden.

Um das kreative Denken weiter anzuregen, können Sie die Übung auch in umgekehrter Richtung durchführen, indem Sie Gegenstände, Farben, Landschaften, Bücher usw., die Sie umgeben, aufzählen und dann ein Konzept vorschlagen, das diese darstellen könnten.

# 15

## Ich erstelle meinen Fragen-Baum



sein Denken trainieren!



15 bis 30 Minuten



dein Geist  
 eine Frage

Papier

einen Bleistift

Stifte und bunte Filzstifte

**Was hältst du davon, einen kleinen Philo-Samen zu pflanzen? Wähle einen geräumigen und fruchtbaren Platz, denn wenn du ihn gut gießt und pflegst, kann aus dem kleinen Samen ein majestätischer Fragenbaum werden!**

**1** Zeichne mit Bleistift die Umrisse eines Baumes auf ein sehr großes Blatt Papier.

**2** Schreibe deine große philosophische Frage des Tages in den Baumstamm.

**3** Setze dich mit geradem Rücken hin, als wäre dein Rücken der Stamm des Baumes. In dieser Haltung lässt du deine Frage reifen, bis in

deinem Kopf zwei oder drei neue Fragen aufblühen, die mit der ersten Frage zusammenhängen.

**4** Schreibe deine neuen Fragen als Zweige auf deine Zeichnung.

**5** Überprüfe für jeden Fragezweig, ob er neue Unterfragen hervorbringt.

**6** Ist dein gezeichneter Baum gut mit Fragen gefüllt? Radiere die Umrisse

weg und zack, dein Fragenbaum ist fertig und wartet nur noch auf dich!

**7** Zeichne eine kleine Figur, die dich darstellt, lass sie den Baum hinaufklettern und von Ast zu Ast gehen, um jede Frage zu erforschen!



KARTE  
#13  
|MEDITATIONSBRÜCKE|

KARTE  
#3  
|LUDO'S BRÜCKE|

**Die Denkfähigkeiten**, die durch diese Aktivität **trainiert** werden sollen, sind die folgenden:

- Metaphern bilden,
- kreatives Denken,
- argumentieren.

Wenn Sie die Aktivität in einer Gruppe durchführen, regen Sie die Teilnehmer dazu an, miteinander zu interagieren, indem Sie sie fragen: „Was denken Ihr?“, so dass jede Metapher zu einem gemeinsamen philosophischen Forschungsgegenstand wird. Um dies zu fördern, schlagen Sie den Teilnehmern



vor, ihre Metapher auf einen Zettel zu schreiben, ohne den Grund dafür zu nennen. Mischen Sie die Zettel und geben Sie jedem Teilnehmer eine Metapher, damit er oder sie sich in den Kopf der Person, die die Metapher geschrieben hat, hineinversetzen und versuchen kann, einen möglichen Grund zu finden.

Um das kreative Denken weiter anzuregen, können Sie die Übung auch in umgekehrter Richtung durchführen, indem Sie Gegenstände, Farben, Landschaften, Bücher usw., die Sie umgeben, aufzählen und dann ein Konzept vorschlagen, das diese darstellen könnten.

# 16

## Ich spiele das Himmel-und-Hölle-Spiel der Gedanken

Scan!



sein Denken trainieren!



15 bis 30 Minuten



dein Körper und dein Geist  
 eine Frage

einen Boden, auf dem du mit Kreide zeichnen darfst

ein kleiner Stein  
 die auszufüllenden Beispielsätze

**Um zwischen der Erde und dem Ideenhimmel hin und her zu pendeln, gibt es nichts Besseres, als die Flügel seines Gedankenvogels auszubreiten!**

**1** Zeichne mit Kreide ein Himmel-und-Hölle-Spiel (oder benutze das Arbeitsblatt).

**2** Wähle eine philosophische Frage, die dich interessiert (z.B. „Braucht man Freunde, um glücklich zu sein?“).

**3** Wirf den Stein vorsichtig auf ein Feld deiner Wahl und bewege dich auf diesem Feld vorwärts.

**4** Übe die entsprechende Denkfähigkeit, indem du die Sätze auf der Rückseite der Karte verwendest.

- Wenn du noch keine Antwort hast, gehe ein Feld zurück;
- Wenn du eine Idee hast, bewege dich auf dem Spielfeld weiter, indem du deinen Stein wirfst.

**5** Wenn du im Ideenhimmel angekommen bist, nimm dir einen Moment Zeit, um durchzuatmen und

deine Reise auf dem Ideenweg zu betrachten.

Nach dieser kurzen Pause machst du dich auf den Weg zurück zur Erde:

- Entweder mit der gleichen Frage, mit der du gekommen bist, und versuche, neue Ideen zu finden;
- oder mit der neuen Frage aus Feld 8.



## Die zu verwendenden Sätze können ausgedruckt und neben jedes Feld des Himmel-und-Hölle-Spiels gelegt werden.

Die **Denkfähigkeiten**, die bei dieser Aktivität **trainiert werden**, sind:



Feld	Geschick im Denken	Beispiel	Zu verwendende Standardsätze
1	Ideen verknüpfen	Die Wörter, die dir in den Sinn kommen, wenn du an diese Frage denkst, sind spielen, Spaß, Vertrauen.	wenn ich über diese Frage nachdenke, sind die Worte, die mir in den Sinn kommen, ...
2	definieren	Freunde zu haben bedeutet, Menschen zu haben, mit denen man eine gute Zeit verbringt, denen man sich anvertrauen und auf die man sich verlassen kann.	... bedeutet ... die Definition von ... ist ...
3	unterscheiden	Freunde zu haben ist nicht das Gleiche wie Kumpels zu haben.	... ist nicht ganz dasselbe wie ... unterscheidet man zwischen ... und ...
4	eine Idee formulieren	Ich glaube, dass Freunde uns wieder fröhlich machen können, wenn wir traurig sind.	ich denke dass ...
5	argumentieren	Ich denke an diese Idee, weil Freunde uns unterstützen und unser Glück wollen.	ich denke ... weil ... der Grund dafür, dass ich ... denke, ist ...
6	ein Beispiel geben	Ein Beispiel: Mein Freund hört mir zu und sagt nette Dinge, um mich aufzuheitern.	..., das ist zum Beispiel ... ich, einmal ...
7	eine Metapher formulieren	Freunde sind wie Sterne, man sieht sie nicht immer, aber man weiß, dass sie immer da sind.	... ist wie ...
8	eine Frage verfassen	Eine neue Frage, die ich mir stelle, ist, ob Freundschaft immer glücklich macht.	eine neue Frage, die mir in den Sinn kommt, ist ... ich frage mich ...

