



## Hilfe! – Helfen und Hilfe annehmen

<b>Jahrgangsstufen</b>	1/2
<b>Fächer</b>	Ethik
<b>Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele</b>	Soziales Lernen, Sprachliche Bildung, Werteerziehung
<b>Zeitraumen</b>	2-3 Unterrichtseinheiten
<b>Benötigtes Material</b>	pro Kind ein Pappkärtchen in verschiedenen Formen (z. B. Dreieck, Quadrat, Kreis), je zwei Tücher einer Farben, leere Kisten (z. B. Umzugskartons), Schwimmmudel, etc. für den Turm, Wortkarten

## Kompetenzerwartungen

### Ethik 1/2 Lernbereich 1: Menschsein: Sich selbst begegnen

#### 1.2 Eigene Grenzen erkennen und Hilfe annehmen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nehmen anhand kindgerechter Aufgaben eigene Grenzen wahr und begreifen die Notwendigkeit, Unterstützungsmöglichkeiten zu suchen und anzunehmen.
- kennen Mitmenschen (z. B. Familienmitglieder, Lehrer oder Mitschüler), die um Hilfe gefragt werden können, und nutzen in angemessener Weise verbale und nonverbale Möglichkeiten, diese zu erbitten.

## Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich aus der Perspektive als Hilfsbedürftige, Helferinnen und Helfer und Beobachtende damit auseinander, wie man sich gegenseitig gut helfen kann. Dazu durchlaufen sie in Dreier-Teams einen Hindernisparcours: Ein Kind bekommt eine Aufgabe, zwei weitere Kinder sollen es als Helfer unterstützen. Anschließend werden die Helfenden von den Beobachtenden beurteilt. Auch das Kind mit der Aufgabe äußert sich zu seinen Helferinnen und Helfern.

In einem zweiten Schritt reflektieren die Schülerinnen und Schüler, wer ihnen in bestimmten Situationen hilft. Bei einem Spiel entscheiden sie sich für passende Unterstützung für verschiedene Anlässe und positionieren sich entsprechend im Raum. Im Austausch mit anderen begründen sie ihre Wahl.

## **Mögliche kompetenzorientierte Impulse für die Aufgabe „Hindernisparcours“**

- Für das Dreierteam: Trage den Turm aus den Gegenständen durch den Hindernisparcours. Helfer dürfen den Turm nicht tragen, aber unterstützen.
- Beobachte, welcher Helfer deiner Meinung nach besser unterstützt hat und lege dein Kärtchen auf das entsprechende Tuch.
- Lege auch als „Turmträgerin oder Turmträger“ dein Kärtchen auf das Tuch des besseren Helfenden und begründe, was für dich hilfreich war und was nicht.
- Fasst noch einmal zusammen, wie die Helfer gut unterstützen konnten und haltet fest, welche Eigenschaften eine gute Helferin oder einen guten Helfer auszeichnen.

## **Mögliche kompetenzorientierte Impulse zum Spiel „Wer hilft dir, wenn ...“**

- Hör die Fragen an und entscheide dich für eine passende Helferin/einen passenden Helfer in dieser Situation. Stell dich zur entsprechenden Wortkarte.
- Tauscht euch darüber aus, warum ihr euch für diese Helferin/diesen Helfer entschieden habt und diskutiert andere Möglichkeiten.

## **Hinweise zum Unterricht**

Für den ersten Teil des Aufgabenbeispiels wird ein Hindernisparcours aufgebaut, durch den ein Turm mit Kisten getragen werden muss. Die Hindernisse werden aus dem Klassenzimmermobilier, vorhandenen Gegenständen und/oder Sportgeräten aufgebaut. Ein Kind trägt den Turm, zwei Kinder helfen diesem. Der Rest der Klasse beobachtet das Geschehen.

Bei Gruppen mit weniger als 16 Kindern kann man jedem Kind einmal die Rolle des Trägers im Dreierteam übergeben. Den Helfern wird pro Durchgang eine Farbe zugeteilt, damit gleich im Anschluss an die Aufgabe Beobachter und Träger ihre Kärtchen auf das Tuch der „besseren Helferin“ oder des „besseren Helfers“ legen können. Die Trägerin oder der Träger beschreibt, wie sie oder er die Hilfe empfunden hat.



Die Schülerinnen und Schüler bewerten zunächst mit Symbolen die/den aus ihrer Sicht bessere HelferIn/besseren Helfer.

Im Anschluss werten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam aus, wie und welche Art von Hilfe angeboten wurde, beispielsweise „aus der Hand nehmen“, „erst einmal nachfragen“, „aufpassen, damit man nicht hängenbleibt“ und diskutieren ihre Bewertung der Unterstützung.

Die Aufgabe war für die Schülerinnen und Schüler sehr motivierend. Konzentriert sahen die Beobachter zu, damit sie ihre Wahl treffen konnten. In einigen Fällen hielt das Publikum ein anderes Hilfsangebot für besser, als die oder der Betroffene. Es stellte sich z. B. heraus, dass die Beobachter Warnungen wie „Pass auf, da ist der Stuhl“ als hilfreicher einschätzten als der Hilfsbedürftige selbst, der sich eher durch den Zuruf in seiner Aufmerksamkeit gestört fühlte.

Beim zweiten Teil dieses Aufgabenbeispiels werden im Raum Wortkarten mit potentiellen Helferinnen und Helfern ausgelegt und die Schülerinnen und Schüler bewegen sich frei durch das Zimmer. Die Lehrkraft stellt zu einer kurz skizzierten Situation (vorgeben oder in Vorarbeit von den Kindern gesammelt) die Frage „Wer hilft dir...?“. Die Schülerinnen und Schüler wählen eine Wortkarte aus und stellen sich zu dieser. Alternativ kann es auch eine „Blanko-Karte“ geben und die Kinder erklären bei Bedarf, wer ihnen helfen könnte. Die Kinder, die an derselben Karte stehen, erklären sich gegenseitig ihre Entscheidung und begründen diese.



<b>Mögliche Fragen der Lehrkraft für das Spiel „Wer hilft dir, wenn...?“</b>
du Schwierigkeiten bei einer Rechenaufgabe hast?
du ein Tablett in der Hand hast und durch die Tür willst?
du Süßigkeiten vom Schrank holen willst?
du die Hausaufgabe schnell fertig machen willst?
du ein neues Musikinstrument lernen willst?
du mit allen Streit hast?
du etwas tragen sollst, was dir zu schwer ist?
du hingefallen bist?
du Heimweh hast?
ein Löwe vor dir steht?
du nicht aufs Pferd kommst?
du deine Hausschuhe suchst?
du dir zu Weihnachten einen Hund wünschst?
du dein Zimmer aufräumen sollst?
du dich nicht ins kalte Wasser traust?



**Mögliche Wortkarten zu den Fragen des Spiels im Raum verteilt:**

<b>meine große Schwester oder mein großer Bruder</b>	<b>eine gute Fee</b>
<b>meine kleine Schwester oder mein kleiner Bruder</b>	<b>meine Freundin oder mein Freund</b>
<b>eine Ärztin oder ein Arzt</b>	<b>ein Feuerwehrmann/ eine Feuerwehrfrau</b>
<b>Opa oder Oma</b>	<b>meine Mama</b>
<b>mein Papa</b>	<b>mein Kuscheltier</b>
<b>der Räuber Hotzenplotz</b>	<b>eine Lehrerin oder eine Lehrer</b>

Zum Schluss werden noch einmal Eigenschaften und Bedingungen für gelungenes Helfen gesammelt. Die Schülerinnen und Schüler stellten beispielsweise fest, dass es weniger wichtig ist, ob ein Helfer die Sache, bei der er unterstützen soll, selbst sehr gut kann. Für den Hilfsbedürftigen hat das Vertrauen in die Person eine größere Bedeutung. Die gute Fee und das Kuscheltier lösten als Helfer bei der Vorstellung der Wortkarten zuerst Gelächter aus. Später meinten mehrere Kinder, dass ihnen eine gute Fee helfen müsse um den Wunsch zu einen Hund zu verwirklichen. Auch das Kuscheltier schätzten einige Kinder als Helfer und begründeten dies mit der Funktion des Trostspendens.

Als Weiterführung zu diesem Aufgabenbeispiel bietet es sich an, konkrete Hilfssituationen in der Schule zu analysieren und Möglichkeiten der Unterstützung in der Klasse und Schule kennenzulernen und zu entwickeln. Außerdem könnte man anschließend Aspekte des Umgangs in Bezug auf Höflichkeit und Dankbarkeit im täglichen Miteinander thematisieren.

### Anregungen zum weiteren Lernen

- Hilfsorganisationen für Kinder kennenlernen und Experten einladen
- Hilfsaktion im schulischen Alltag konzipieren und organisieren

- **Quellen- und Literaturangabe**