

<b>Soll ich petzen? - Entscheidungen in alltäglichen Situationen</b>	
<b>Jahrgangsstufen</b>	3/4
<b>Fächer</b>	Ethik
<b>Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele</b>	Soziales Lernen, Sprachliche Bildung, Werteerziehung
<b>Zeitrahmen</b>	3 Unterrichtseinheiten
<b>Benötigtes Material</b>	Fotos aus dem Schulhaus und Schulgelände ohne Menschen, pro Kind zwei Pappkärtchen in rot und grün, Spielfiguren (zwei Kinder, ein Erwachsener)

## Kompetenzerwartungen

### **Ethik 3/4 Lernbereich 1: Menschsein: Sich selbst begegnen** **1.1 Über das eigene Handeln nachdenken**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben die Absichten und Ziele des eigenen Handelns in unterschiedlichen Alltagssituationen und denken über die Beweggründe nach.
- setzen sich mit den Folgen eigener Handlungen auseinander und verstehen, dass sie für die Auswirkungen ihrer Handlungen verantwortlich sind.
- beurteilen ihr Verhalten und ihre Handlungen in altersgemäßer Weise kritisch und prüfen Alternativen.

### **Ethik 3/4 Lernbereich 2: Zusammenleben: Dem anderen begegnen** **2.4 Mit Konflikten umgehen**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- verstehen den Zusammenhang zwischen konkreten Konflikten und den Motiven der Beteiligten.

## Aufgabe

Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit dem Thema „Petzen“. Sie tragen Beispiele aus eigenem Erleben zusammen, entwickeln daraus eine Definition von „Petzen“ und suchen Gründe dafür, dass eine „Petze“ nicht gut angesehen ist. Nun überlegen die Kinder sich in Gruppen eine Geschichte, in der sich ein Kind oder mehrere Kinder entscheiden müssen, ob sie „etwas“ sagen und „wem“ sie es sagen. Sie diskutieren über die Gefühle der Personen und deren Handlungsmöglichkeiten und gestalten auf Fotos aus dem Schulhaus gemeinsam eine Fotostory.

### **Kompetenzorientierte Impulse**

- Was bedeutet Petzen? Sammle mit einer Partnerin oder einem Partner Gründe, warum jemand gepetzt hat und erzähle davon.
- Beschreibt, wie sich die beteiligten Personen gefühlt haben.
- Überlegt euch Gründe dafür, dass jemand nichts sagt.

### **Zusätzliche Impulse:**

- Lege für gute Gefühle ein grünes, für schlechte Gefühle ein rotes Kärtchen zu der Figur.
- Beschreibe das gute oder schlechte Gefühl möglichst genau.
- Überlege, wie es weitergegangen wäre, wenn die Beteiligten sich anders verhalten hätten.
- Erfindet gemeinsam eine Geschichte in der Schule, in der sich ein Kind überlegt, ob es etwas petzen soll oder nicht und schreibt sie in kurzen Sätzen auf.
- Entscheidet euch für die Bilder, die ihr als Hintergrund verwenden wollt.
- Achtet darauf, dass die Gesichter zeigen, wie sich die Person fühlt. Nutzt Sprechblasen und Denkblasen.

### **Hinweise zum Unterricht**

Als Einstieg in die Situation wurde eine Sprechblase: „Ich sag`s!“ verwendet. Schnell fällt das Wort „Petzen!“ Aussagen der Schülerinnen und Schüler dazu waren: „Petzen ist, wenn einer etwas Schlechtes getan hat und es einer der Lehrerin sagt.“, „Petzen ist, wenn du jemanden beleidigst und der es den Lehrern sagt.“, „Petzen ist so was wie verraten, nur etwas anders.“, „Mit Petzen kann man sich an jemandem rächen, oder ihm Probleme machen.“ Zusammenfassend kamen die Schülerinnen und Schüler darauf, dass jemand etwas Falsches getan hat und der andere es einem Erwachsenen oder älteren Kind sagen will, um Unterstützung zu bekommen. Sie oder er droht mit der Aussage „Ich sag`s!“ und stellt sich gegen einen Einzelnen oder die Gruppe, weil sie oder er zu einem Erwachsenen geht. So wird „Du Petze“ zum Schimpfwort.

Anfang der dritten Klasse oder bei Gruppen, die sprachliche Schwierigkeiten haben, kann man die Ausgangssituation zusätzlich mit Spielfiguren nachspielen lassen. Sie bekommen je ein rotes und ein grünes Kärtchen in die Hand und sollen dazulegen, ob die Person ein gutes Gefühl hat (grün) oder ein schlechtes (rot). Damit werden alle Schülerinnen und Schüler aktiviert. Die Kärtchen dürfen auf alle Protagonistinnen und Protagonisten verteilt werden, so dass sich die Schülerinnen und Schüler mit verschiedenen Personen identifizieren und darüber sprechen können.

Soll danach eine Geschichte mit mehreren Szenen erstellt werden, ist es sinnvoll, von jedem Kind eine Figur mit „leerem Gesicht“ - ohne Mund und Augen - zeichnen zu lassen und diese mehrmals kopiert jeder Gruppe in der nächsten Stunde zur Verfügung zu stellen. Für jede Szene müssen die Schülerinnen und Schüler sich über die Gefühle klar werden, um den Personen einen passenden Gesichtsausdruck zu zeichnen. Die älteren Schülerinnen und Schüler entwerfen Szenen, in denen sie sich deutlicher um die Entscheidung „Soll ich es sagen?“ oder „Welche Folgen hat das Handeln?“ auseinandersetzen. Sie thematisierten, dass man mit der Drohung, etwas zu sagen auch erpresst werden kann.

Nun werden die Figuren und Sprech- oder Denkblasen ausgeschnitten und alles auf das schwarz-weiß ausgedruckte Foto aus dem Schulhaus geklebt.

Bei einem anschließenden Museumsrundgang, sehen sich die Kinder die Bilder der anderen Gruppen an und nehmen in einem abschließenden Gespräch zu den Lösungen Stellung.

## Beispiele für Lösungen der Schülerinnen und Schüler

Die Ausgangssituation dargestellt mit Spielfiguren	Mit den Karten werden die Gefühle eingeschätzt und im anschließenden Gespräch beschrieben.
So schätzten die Kinder die Gefühle der Beteiligten beim Petzen ein.	Als andere Handlungsmöglichkeit wurde vorgeschlagen, dass sich der „Täter“ beim „Opfer“ entschuldigen könnte.



Hier wurde besonders viel Wert auf die Gedanken der beiden gelegt.



Diese Mädchen thematisierten in ihrem Bild, wem gepezt wird. Im Gespräch kam der Einwand, dass das beschimpfte Kind nicht pezt, sondern Hilfe holt.





Zwei beispielhafte Seiten aus einer Geschichte, in der die Möglichkeit dargestellt wurde, dass jemand mit der Drohung „Wir sagen es!“ erpresst wird.

## Dokumentation und Reflexion des Lernprozesses

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben alltägliche Konfliktsituationen.
- sprechen über die Gefühle der Protagonisten.
- erfragen die Auffassung anderer.
- beurteilen die Gefühle und Motive der Personen.
- erkennen mehrere Handlungsmöglichkeiten und diskutieren Folgen.
- gehen auf die Aussagen anderer ein.
- setzen die Überlegungen in gezeichnete Szenen mit Sprech- und Denkblasen um.

## Quellen- und Literaturangabe

ISB