

Ein „Ethik-Spiel“ entwerfen, spielen und bewerten (5.3)

Stand: 17. April 2017

Jahrgangsstufe	5
Fach/Fächer	Ethik
Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele	Werteerziehung, Soziales Lernen, Kulturelle Bildung, Interkulturelle Bildung
Zeitraumen	ca. 5 bis 7 Unterrichtsstunden
Benötigtes Material	Kopien in Klassenstärke (Informationstext, Vorbereitende Überlegungen zur Abschlussreflexion), Kopien für die einzelnen Gruppen (Aufgabenstellung, Checkliste, Bewertungsbogen), evtl. Bereitstellung von Materialien zur Herstellung des Spielplans bzw. der Spielfiguren

Kompetenzerwartungen

Grundlegende Kompetenzen:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- zeigen Einsicht in die Notwendigkeit von Regeln für ein friedliches Zusammenleben und berücksichtigen im privaten und schulischen Umfeld einfache ethische Handlungsgrundsätze, z. B. die Goldene Regel.
- nutzen Spiele in ihrer Freizeit und erfahren den Wert, den das Spielen für sie selbst und für das gemeinschaftliche Miteinander hat.

Kompetenzerwartungen: 5.3 Spielen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nutzen und schätzen verschiedenartige Spiele als vergnügliche und sinnvolle Freizeitbeschäftigung für sich selbst sowie mit anderen.
- verstehen die Bedeutung von Regeln und Fairness für das Gelingen eines Spiels sowie allgemein des Zusammenlebens.
- halten beim Spielen Regeln ein und zeigen angemessene Emotionen, z. B. bei Sieg und Niederlage.
- spielen ausgewählte Spiele (z. B. aus unterschiedlichen Kulturen) und nehmen diese als bereichernde Möglichkeit der interkulturellen Begegnung und als gemeinschaftsfördernde Aktivität wahr.

Aufgabe

Nachdem die Schülerinnen und Schüler im Laufe der Unterrichtseinheit zum Lernbereich „Spielen“ viele interessante Aspekte (z. B. Spiele früher im Vergleich zu heute, ...) erfahren haben, soll diese Lernaufgabe eher praktischer Art sein. Die Schülerinnen und Schüler entwerfen in Partner- oder Gruppenarbeit (je nach Größe der Ethikgruppe variabel) gemeinsam ein Ethik-Spiel. In der vorliegenden Lernaufgabe wird davon ausgegangen, dass die Schüler bereits mindestens zwei Lernbereiche des Ethik-Unterrichts der fünften Klasse durchgenommen haben, sodass sie mit dem Gelernten z. B. Quizfragen erstellen können. Allerdings könnte man auch vollkommen ohne Themenvorgabe die Schüler zur kreativen Arbeit anleiten, indem sie – einem tatsächlichen Spieleerfinder gleich – ein neues Spiel entwickeln sollen. Hier hängt die Vorgehensweise somit allein vom Zweck des Spiels (spielerisches Wiederholen des bisher Gelernten oder Entwickeln eines Spieles in Teamarbeit) bzw. dem Kreativitätspotential der Schüler ab.

Hinweise zum Unterricht

Als Einstieg in die Lernaufgabe bietet sich ein fiktiver Aufruf für den Wettbewerb „Spiel des Jahres“ an. Durch eine ansprechende und realitätsnahe Gestaltung dieses Aufrufes (evtl. sogar mit dem offiziellen Symbol) werden die Schüler sofort in das Thema der nächsten Unterrichtsstunden „hineingeworfen“.

Im Anschluss an diesen ersten Schritt können im Klassenverband gemeinsam Ideen für mögliche Materialien (z. B. für die Spielpläne: etwa in Anlehnung an das englische „Snakes & Ladders“ oder Anlehnung an „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ oder für verschiedene Spielfiguren (schön bemalte Steine, Wäsche- oder Büroklammern, Stiftkappen, ...) gesammelt werden.

Die Ethikklasse wird nun in Gruppen eingeteilt (mind. drei Schüler, max. fünf Schüler), die die Aufgabe erhalten, ein eigenes Ethik-Spiel inklusive der Spielregeln zu erstellen. Bei leistungsschwächeren Gruppen könnten auch konkrete Spielpläne (vgl. Vorlagen im Internet) vorgegeben werden. Es ist jedoch auch möglich, die Aufgabe ganz offen zu formulieren, um der Kreativität der Schüler mehr Raum zu geben.

In der vorliegenden Lernaufgabe wird lediglich vorgegeben, dass ein Ethik-Brettspiel erstellt werden soll, das der spielerischen Wiederholung der letzten beiden Lernbereiche („Meine Wirklichkeit und ich“, „Leben in der Familie“) dienen soll. Es bietet sich aber auch an, als Abschluss einer Lektüre ein Spiel erstellen zu lassen.

Vorlage Lernaufgabe:

Wer entwickelt das Ethik-Spiel des Jahres?

Stellt euch vor, ihr seid ein Team von Spieleerfindern und wollt das Ethik-Spiel des Jahres XX entwickeln.

Folgende Vorgaben müsst ihr dabei einhalten:

- Erstellt gemeinsam ein Spiel, das für vier bis sechs Personen geeignet ist.
- Mit eurem Spiel soll der Stoff der letzten beiden Ethik-Themen („Meine Wirklichkeit und ich“ oder „Leben in der Familie“) wiederholt werden.
- Euer Spiel benötigt ein schön und ansprechend gestaltetes Spielbrett sowie ebenso ansprechend gestaltete Spielregeln (möglichst ohne Rechtschreibfehler!).
- Inwiefern euer Spiel auch mit Würfeln oder Spielfiguren ausgestattet ist, dürft ihr selbst entscheiden. Doch wenn ihr sie verwenden wollt, dann sollten auch diese entsprechend kreativ gestaltet sein.
- Ein gutes Spiel benötigt auch eine Aufbewahrungsmöglichkeit. Gestaltet eine einen solchen Karton passend zu eurem Spiel.

Los geht's – aber Schritt für Schritt:

1. Überlegt euch, welche Art von Brettspiel ihr entwickeln wollt. Denkt dabei daran, dass ihr eines der Ethik-Themen berücksichtigt.
2. Notiert euch gemeinsam alle Materialien, die ihr zur Herstellung des Spiels benötigt. Besprecht anschließend, wer welche Materialien in der nächsten Stunde mitbringen soll und notiert euch diese im Hausaufgabenheft!
3. Überlegt euch gemeinsam die wichtigsten Regeln eures Spiels und haltet sie auf einem Blatt fest.
4. Verteilt nun die Aufgaben in eurer Gruppe: Wer gestaltet die Aufbewahrungsmöglichkeit? Wer gestaltet das Spielbrett? Wer gestaltet die zusätzlich benötigten Materialien? Wer verfasst die ausführliche Spielanleitung und schreibt sie schön und ohne Fehler?
5. Gebt eurem Spiel einen Namen.
6. Wenn ihr mit dem Erstellen des Spiels fertig seid, dann überprüft, ob man es auch spielen kann. Nehmt dazu die Checkliste zu Hilfe.
7. Alles hat geklappt? Gratulation!

➔ Nun geht es auf die Spielmesse, wo die anderen Gruppen euer Spiel gründlich testen.

Zu beachten ist, dass der erste Teil der Partner- / Gruppenarbeit, in dem sich die Schüler auf eine Spielidee einigen und überlegen, welche Materialien sie zur Realisierung benötigen, am Ende einer Ethik-Stunde stattfinden sollte. So stehen dann in der Folgestunde die Materialien (Würfeln, Spielfiguren, evtl. Vorlagen für Brettspiele, ...) zur Herstellung des Brettspiels auch zur Verfügung.

Nach der Fertigstellung ihres Spiels überprüfen die Gruppen mithilfe einer Checkliste, ob sie alles beachtet haben, und probieren einen ersten Testlauf. Gegebenenfalls ergibt sich, dass das Spiel noch nachgebessert werden muss.

Checkliste für die Gruppenarbeit:

Alles gecheckt?!	
	Erledigt? → ✓
Alle Spielmaterialien (Spielbrett, Aufbewahrungskarton, evtl. Spielfiguren, Bilder, Texte) sind passend zum Thema und für das Spiel geeignet.	
Die Spielmaterialien sind sorgfältig erstellt und ansprechend gestaltet.	
Die Spielregeln wurden gut leserlich und fehlerfrei auf ein ansprechend gestaltetes Blatt geschrieben.	
Die Regeln sind verständlich und angemessen formuliert.	
Die Texte der Aufgaben- und/oder Quizkarten sind gut leserlich und fehlerfrei geschrieben worden.	
Die Texte der Aufgaben- und/oder Quizkarten sind verständlich und angemessen formuliert.	
Das Spiel hat im Probedurchlauf funktioniert.	
Die Spielmaterialien sind vollständig und im Aufbewahrungskarton einsortiert.	

Anschließend wird eine „Spielemesse“ veranstaltet, auf der die Gruppen die anderen Spiele testen sollen. Dabei wurde bewusst festgelegt, dass nicht jeder Einzelne das jeweilige Spiel bewertet, sondern die Gruppe sich auf ein gemeinsames Urteil einigen soll. Damit wird zum einen die Kommunikationskompetenz gestärkt und zum anderen fällt angesichts der geringeren Menge an Bewertungen die abschließende Aussprache leichter.

Das Ausprobieren der entwickelten Spiele stellt einen wichtigen Schritt zur nachhaltigen Festigung der theoretischen Erkenntnisse aus dem Lernbereich „Spielen“ dar, weil hier die einzelnen Kompetenzerwartungen praktisch erfahren werden. Insbesondere geht es hierbei um das Einhalten von (Spiel-)Regeln und das Zeigen von angemessenen Emotionen. Doch auch der gemeinschaftsfördernde Aspekt des Spielens geht damit natürlich einher.

Vorlage für einen möglichen Reflexionsbogen:

Willkommen zur Wahl des Ethik-Spiels des Jahres XX!

Damit wir alle das Ethik-Spiel des Jahres XX küren können, ist eure Mithilfe gefragt. Bewertet die getesteten Spiele ehrlich und objektiv!

Tragt dazu in die Zeile 1 den jeweiligen Namen der getesteten Spiele ein.

Für die Bewertung gilt:

☺☺ = Prima, hat uns sehr gut gefallen!

☺ = Gut gemacht!

☹ = Nicht schlecht, aber es geht noch besser!

☹ = Oh je, das ist noch nicht so gut gelungen!

Auch stichpunktartige Begründungen sind erwünscht.

Name des getesteten Spiels				
Gestaltung der Materialien (schön – ungeeignet)				
Gestaltung der Regeln (klar → verwirrend)				
Spielablauf (klar → nicht durchführbar)				
Abwechslung / Unterhaltung				
Freude beim Spielen				
Unsere Verbesserungsvorschläge				
Unser Gesamturteil:				

Anmerkung: Diese Tabelle sollte am besten vergrößert verwendet werden.

Wichtig ist sicherlich, dass die Schüler auch den Sinn dieses gemeinschaftlichen Spielens hinterfragen (siehe „Vorbereitende Überlegungen zur Abschlussreflexion“, die in Einzelarbeit – etwa als Hausaufgabe - bearbeitet werden sollen) und dass im Anschluss genügend Zeit zur Aussprache besteht.

Vorbereitende Überlegungen zur Abschlussreflexion:

Denk' mal nach ... und notiere deine Antworten auf der Rückseite

1. Was hat dir während des Entwickelns eures Spieles besonders viel Freude bereitet?
2. Was hat dabei – deiner Meinung nach – gut geklappt, was weniger gut?
3. Erinner dich an das Testen der einzelnen Spiele:
 - a. Wann machte dir das Spiel besonders viel Freude und Spaß?
 - b. Auch das Verhalten der Mitspieler trägt zum Spaß beim Spielen bei. Nenne Verhaltensweisen, die ein guter Mitspieler deiner Ansicht nach haben sollte. Du solltest im anschließenden Gespräch auch kurz erklären können, warum dir gerade diese Eigenschaften wichtig sind.

Besonders motivierend ist es, zum Abschluss dieser Lernaufgabe ein „Ethik-Spiel des Jahres“ zu küren – analog zur tatsächlichen Wahl zum Spiel des Jahres durch den Verein „Spiel des Jahres“, die jährlich im Mai bzw. Juni stattfindet. Auch hierzu können die Bewertungsbögen herangezogen werden.

Anregung zum weiteren Lernen

Als Abrundung des Lernbereichs bietet sich z. B. ein Besuch in einem Spielzeugmuseum an (z. B. München oder Nürnberg), um auf diese Weise vertiefend in die Welt des Spielzeugs und Spielens einzutauchen.

Ebenfalls könnten die Schüler in einer der nächsten Stunden ihre persönlichen Lieblingsspiele mitnehmen und diese der Ethikklasse vorstellen.

Es wäre auch möglich, die entstandenen Ethikspiele auf einem Schulfest zu präsentieren. Dort könnten die Erfinder an einem Stand ihre Spiele vorstellen und den Besuchern z. B. die Regeln erklären. Im Anschluss daran werden die Spiele – wie auf der bekannten Spielwarenmesse in Nürnberg – durch ein breites Publikum getestet und die Erfinder erhalten direktes Feedback.