

Handreichung für Lebenskundelehrerinnen
und Lebenskundelehrer zum
Schülerarbeitsheft

Kleine Einleitung

Das Schülerarbeitsheft „Humanismus - den Menschen vertrauen“ ist 2013 herausgegeben worden. Nun liegt eine Handreichung für Lehrer_innen vor. Sie bietet für jede der Seiten des Schülerarbeitsheftes Anregungen, Tipps, Wissen für Lehrer_innen, ergänzende Übungen oder Spiele. Die Reihenfolge der Arbeitsblätter folgt einer inneren Logik und die Aufgaben der einzelnen Seiten bauen aufeinander auf.

Das Heft ist in 4 Abschnitte gegliedert:

- (1) Ich und andere (S. 2-5)
- (2) Gutes Leben (S. 6 und Innenumschlag: Spiel „Lebensziele“)
- (3) Selber denken! (S. 7-10)
- (4) Mein Weg durchs Leben (S. 11-13)

In allen Abschnitten wird auf das Wimmelbild auf dem Umschlag verwiesen und damit gearbeitet. Das Heft ist für Lebenskundeschüler_innen ab 5. Klasse gedacht und kann von euch durch eigene Ideen auch jederzeit ergänzt werden. An euren Erfahrungen und Vorschlägen sind wir sehr interessiert. Für den Unterricht Humanistische Lebenskunde finden sich Anknüpfungspunkte aus allen drei Themenbereichen:

Themenbereich I - Individualität, Verbundenheit, Solidarität

Themenbereich II - Verantwortung für Natur und Gesellschaft

Themenbereich III - Aufklärung und Humanismus

Die Beschäftigung mit den Themen des Schülerarbeitsheftes trägt zur Kompetenzentwicklung bei. Hier einige Beispiele:

Personale Kompetenz

Die Schüler_innen entwickeln Fähigkeiten zur eigenen Identitätsbildung:

- Sie beschäftigen sich mit ihrem Selbst und finden Gemeinsamkeiten und Unterschieden zu anderen.
- Sie üben Selbst- und Fremdeinschätzung.
- Sie entwickeln Vorstellungen von ihrer Zukunft.

Soziale Kompetenz

Die Schüler_innen entwickeln die Fähigkeit zur Verwirklichung des humanistischen Postulats der Verbundenheit.

- Sie reflektieren ihre Verbundenheit mit anderen und die Abhängigkeit voneinander sowie das Füreinander-da-Sein.
- Sie erkennen die Verschiedenheit zwischen den Menschen und respektieren diese.

Sachkompetenz

Die Schüler_innen erwerben Kenntnisse und Fertigkeiten für die Bearbeitung lebenskundlicher Themen. Sie entwickeln die Fähigkeit, Themen unter Moral- und Sinnperspektiven zu betrachten und im Hinblick auf die humanistische Lebensauffassung zu beurteilen.

- Sie beschäftigen sich mit den Werten der humanistischen Lebensauffassung und der Vielfalt humanistischer Lebensweisen.
- Sie lernen Aspekte wissenschaftlichen Denkens kennen.

Methodenkompetenz

Die Schüler_innen erwerben Fähigkeiten zu verschiedenen Methoden, um die anderen Kompetenzen entwickeln zu können.

- Sie bringen eigene Erfahrungen ein und lernen diese zu reflektieren.
- Sie arbeiten Gemeinsamkeiten und Unterschiede selbständig heraus.
- Mit Hilfe von Spielen oder Rollenspielen, Partner- und Gruppenarbeit sowie in Diskussionen werden Kenntnisse vertieft.
- Sie lernen Gespräche zu führen und auf die Aussagen der anderen Bezug zu nehmen.

Quellen

- (1) Erich Fried - Zwischen Tür und Amsel, S. 12
Band 1768 Ravensburger Taschenbuch 1990 (Rechte bei Verlag Klaus Wagenbach, Berlin)
- (2) Michael Gerald Bauer. Nennt mich nicht Ismael! Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG, München, 8. Auflage 2014, S. 56-65
- (3) Aus: Tryntsje de Groot: Praxisbuch Spielen macht Sinn. Humanistischer Verband Deutschlands Berlin-Brandenburg. Seiten 42-43, ergänzt
- (4) Seite „Capability Approach“. In: Wikipedia, Die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 4. August 2014, 16:11 UTC. URL: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Capability_Approach&oldid=132777038 (Abgerufen: 12. Januar 2015, 10:37 UTC)
- (5) Lehrplan Humanistischer Unterricht in den Niederlanden. Humanistischer Verband Deutschlands Berlin-Brandenburg, 3. Auflage 2014, S. 134, www.lebenskunde.de → intern

Inhalt

Kleine Einleitung.....	1
Außenumschlag (Wimmelbild)	3
Humanismus - Den Menschen vertrauen	3
Wer bin ich?	3
Ich bin nicht allein	5
Ich kann etwas	7
Eine Reise durchs Leben.....	8
Ein gutes Leben für alle	8
Wissen ist vielfältig.....	10
Vielleicht ist alles ganz anders	12
Zweifeln will gelernt sein	13
Was heißt hier vernünftig?	14
Das Leben in deiner Hand?	15
Dem Zufall auf der Spur	16
Glück	18

Impressum:

Humanistischer Verband Deutschlands Berlin-Brandenburg, Bereich Lebenskunde
Wallstraße 61-65, 10179 Berlin, E-Mail: info@lebenskunde.de, Website: www.lebenskunde.de
Redaktion: Petra Caysa, Katrin Filler, Katja Schäfer, Jaap Schilt
Wir danken Annette Goldacker für die freundlichen Hinweise.
Deckblatt Bilder aus dem Schülerarbeitsheft „Humanismus - Den Menschen vertrauen“
© Humanistischer Verband Deutschlands Berlin-Brandenburg, 2015

Außenumschlag (Wimmelbild)

Lupe

Bastelvorlage S. 20

Mit dem Lupenrahmen können leicht bestimmte Bildszenen gefunden werden.

- Finde Bilder zu:
Freundschaft, Liebe, Familie, Selbstvertrauen, Vertrauen, Wissen und Zweifeln, Gutes Leben, Lernen, Freizeit, Träume und Wünsche, ...
- Welche Bilder haben mit deinem momentanen Leben zu tun?

Humanismus - Den Menschen vertrauen

Seite 1

Kompass

Betrachten eines „echten“ Kompasses

Es kann ein echter Kompass mitgebracht und ausprobiert werden.

- Was macht man mit einem Kompass?
- Wo wird er verwendet?
- Was hat der Kompass mit dem Humanismus zu tun?

Lupe

Arbeit mit der Bastel-Lupe

Die Kinder können wieder mit der Lupe Szenen auf dem Wimmelbild suchen.

- Suche ein Bild, das mit dir zu tun hat.
- Suche ...

Wer bin ich?

Seite 2

Ich packe meinen Rucksack aus

Spiel

Der_die Erste beginnt:

Ich packe meinen Rucksack aus und hole heraus: Gesundheit.

Der_die Nächste muss erst wiederholen und dann eine eigene Sache nennen:

Ich packe meinen Rucksack aus und hole heraus Gesundheit und meine Eltern.

Jede_r in der Runde muss alle vorher genannten Gegenstände wiederholen.

Impulse

- Möchtest du jemanden fragen, warum er_sie es ausgepackt hat?
- Worüber hast du dich gewundert?
- Sind die genannten Dinge für alle in der Gruppe wichtig?

Kleine Frage

Gedicht (1)

Kleine Frage

Glaubst du
du bist noch
zu klein
um große
Fragen zu stellen?

Dann kriegen
die Großen
dich klein
noch bevor du
groß genug bist

Erich Fried

Impulse

- Warum denken manche, dass „Kleine“ kein Recht haben, große Fragen zu stellen? Um welche Fragen, denkst du, geht es?
- Wie könnten die Großen dich „klein kriegen“?

„Nennt mich nicht Ismael“

Text aus einem Buch (2), S. 56-65

Ismael Leseur ist nach sieben Jahren auf der Moorfield Primary mit zwölf Jahren auf das St Daniel`s Boys College gekommen. Dort traf er auf Barry Bagsley, der ihn aufgrund seines Namens hänselte, ihn bedrohte, verängstigte und mobbte, wo er nur konnte. Ismael tat alles, um möglichst nicht aufzufallen. So dachte er, würde es auch in der neunten Klasse weitergehen. Er hasste seinen Namen. Doch einmal setzte er sich gegen Barry Bagsley zu Wehr.
„ Es geschah auf dem Heimweg ...
... durchbrechen wollten.“

Impulse

- Wie versucht Ismael, sich vor Barry Bagsley unsichtbar zu machen?
- Warum kehrt er nicht um, als er Bagsley und seine beiden Kumpels entdeckt?
- Obwohl er weiß, dass er keine Chance gegen die drei hat und dass er dem kleinen Jungen nicht helfen kann, läuft er zu ihnen. Warum? Suche Ismaels Begründung in dem Text!
- Wie zeigt sich seine Angst?
- Was passiert, als er die vier erreicht?
- Wie redet Ismael mit dem Kleinen und warum redet er so?
- Fühlt sich Ismael als Sieger oder Befreier des Jungen? Begründe deine Antwort.
- Bist du auch schon mal so geärgert, bedroht, gemobbt worden? Wie hat es aufgehört?

Variante zum Spiel „Ich bin der Einzige, die Einzige ...“

Spiel

Eine Variante des Spiels wäre: Mia steht in der Kreismitte. Sie bleibt dort so lange alleine, bis andere Kinder etwas mit ihr gemeinsam haben. Diese treten ebenfalls zu Mia in die Mitte. Mia wählt aus, wer als nächstes Kind in der Kreismitte stehen bleibt.

Ich bin nicht allein

Seite 3

Wer ist für dich da?

Gespräch

Impulse

- Wann hast du dich schon mal alleine gefühlt?
- Wer hat dir in einer schwierigen Situation geholfen?

Ich vertraue dir blindlings

Spiel nach Tryntsje de Groot: Praxisbuch Spielen macht Sinn (3)

* Wir übernehmen die Schreibweise aus dem Buch ohne Gender Gap.

Die Teilnehmer trauen sich, sich durch jemanden leiten zu lassen. Die Teilnehmer nehmen die Verantwortung und Sorge für jemanden anderen auf sich.*

Spielverlauf

Die Teilnehmer bilden Paare. Einer der beiden Spielpartner verbindet sich jeweils die Augen und der andere leitet ihn durch den Raum, indem er den anderen an der Schulter, am Arm oder an der Hand anfasst. Der Begleiter kann dabei sprechen, oder aber den anderen auch ohne Worte leiten. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.*

Impulse

- Was hast du wahrgenommen?
- Wie war es, dem anderen zu vertrauen?
- Wie hast du es empfunden, jemanden leiten zu müssen, der nichts sah und von dir abhängig war?
- Was hast du als angenehm und was als unangenehm erfahren?
- Wusstest du zu jedem Zeitpunkt, wo du warst?*

Variante

Gestalte als Spielleiter eine Route mit Hindernissen, z.B. mit umgekippten Stühlen und Tischen. Die Teilnehmer sitzen im Halbkreis um diese Route herum. Dann werden zwei freiwillige Teilnehmer gesucht, einer, der sich mit verbundenen Augen leiten lässt und einer, der ihn leitet, diesmal lediglich mit Worten, ohne den anderen zu berühren.*

Impulse

- Fandest du es schwierig, dem Teilnehmer mit verbundenen Augen genaue Hinweise zu geben?
- Waren die Hinweise des Begleiters deutlich?
- Konntest du dem Begleiter vertrauen?
- Welche Beobachtung habt ihr am Begleiter und am Begleiteten gemacht? Gab es da Vertrauen? Unsicherheit? Innere Ruhe? Versuche zu benennen, was du gesehen hast oder denkst, gesehen zu haben und überprüfe dies durch Nachfragen bei den beiden Spielern.*

Tipp:

Bei dieser Übung ist der Teilnehmer mit den verbundenen Augen vollkommen auf den Begleiter angewiesen. Darum ist es besonders wichtig, dass die Teilnahme an dieser Übung ausschließlich auf freiwilliger Basis passiert. Die Teilnehmer, die zusehen, können das ganze Geschehen beobachten und das, was sie wahrgenommen haben, mit in das Reflexionsgespräch einbringen.*

Heinzelmännchen-Spiel

Spiel

Es werden Zettel mit den Namen aller Gruppenmitglieder von dem_der Lehrer_in vorbereitet. Diese liegen zusammengefasst, so dass man die Namen nicht lesen kann, in einem offenen Behälter.

Jeder_jede Schüler_in zieht nun einen Zettel mit einem Namen. Ist es der eigene, geht der Zettel wieder zurück. Die Namen dürfen nicht verraten werden.

Nun die Aufgabe für die Schülerinnen und Schüler:

Du bist für eine Woche das Heinzelmännchen für das Kind, das du gezogen hast. Tue Gutes für dieses Kind, aber immer im Verborgenen, ohne dich zu verraten. Das können kleine Geschenke, Bonbons oder Ähnliches sein, die du heimlich auf ihren Platz legst. Du kannst diesem Kind aber auch helfen, etwas zu tragen oder ihm die Tür aufhalten. Lass dir etwas einfallen. Wenn du möchtest, kannst du die anderen auch verwirren, indem du auch zu anderen nett bist.

Immer am Ende eines Unterrichtstages schreibst du in die Tabelle in eurem Klassenraum, was du denkst, wer dein Heinzelmännchen ist.

Nach einer Woche wird das Geheimnis gelüftet. Viel Spaß!

Beispiel für eine Tabelle (Bitte in ganz groß vorbereiten und im Klassenraum aufhängen.)

Wer ist dein Heinzelmännchen?					
	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Paul					
Melanie					
Susann					
Ibrahim					
usw.					

Variante mit weniger Aufwand

Nach dem Ziehen des Namens verhält sich das Kind gegenüber dem anderen besonders fürsorglich (ohne Tabellenraten).

Ich tue dir etwas Gutes

Übung

Ich mache heute für dich... oder Ich mache heute mit dir...

Die folgende Übung eignet sich für zwei eher gegensätzliche Situationen in Lebenskundegruppen. Die eine, bezeichnet die Situation, in denen es Einzelnen nicht so gut geht. In denen sie Sorgen, Ängste oder Nöte welcher Art auch immer bedrängen oder eine Enttäuschung zu bewältigen haben. Sie sollen in der Gruppe tröstend gehalten werden.

Die andere Situation stellt die Gruppe vor die Herausforderung, Einzelne, die ihr Gutgehen kaum fassen können und sozusagen am euphorischen Durchdrehen sind, sich nicht einkriegen, in der Gruppe auffangend halten zu können.

Sie hat zum Ziel, dass allen Beteiligten klar wird: Einer von uns, eine von uns ist für dich da! Was auch immer gerade passiert - du bist nicht allein! Wir stehen dir bei, ob im Guten oder im Misslichen. Schüler_innen aus der Lebenskundegruppe machen freiwillig den Betreffenden Angebote. Sie geben ein und oder mehrere Versprechen, die geeignet sind, die Integrität der_des Einzelnen und die Integrationskraft der Gruppe zu wahren oder wieder herzustellen. Ohne dass zu diesem Zeitpunkt sofort klar sein muss, wie und wann die Einlösung erfolgt. Die gegebenen Versprechen können und sollen aber nicht zwingend sofort realisiert werden.

Ganz in Abhängigkeit von der Situation in der Lebenskundegruppe und von der Angelegenheit, um die es sich handelt, hier einige Beispiele zur Anregung.

Ich nehme mir Zeit für dich.

Ich verstehe dich.
Ich verstehe, mir ist so etwas auch schon passiert.
Ich komme mit zu ...
Ich helfe dir bei ...
Ich begleite dich zu ... oder auf dem Weg nach ...
Ich spreche mit ...
Ich backe und/oder koche für dich oder mit dir.
Komm her, wir besprechen das jetzt ...
Ich sage, das war ich.
Komm doch mit zu mir oder zu uns ...
Ich habe da eine Idee, wir können doch fragen, ob du nicht ...
Wir beerdigen dein (Haustier) gemeinsam.
Ich repariere oder ersetze dir ...
Ich übe ... mit dir.
Ich zeige dir, wie das geht, aber machen musst du es dann allein.
Ich behalte das für mich und sage nichts weiter.
Ich borge dir ...
Ich schenke dir ...
Ich spiele mit dir.

Ich kann etwas

Seite 4

Ich kann etwas

Arbeit mit dem Arbeitsblatt

Impulse

- Was fällt dir leichter: aufzuschreiben, was du gut kannst oder anderen aufzuschreiben, was sie gut können? Suche Gründe!
- Vergleiche beide Hände! Welche Unterschiede gibt es? Woran könnte das liegen?
- Was hat dich überrascht, gefreut oder enttäuscht?

Tipp

Der_die Lehrer_in sollte dafür sorgen, dass alle Kinder etwas eingetragen bekommen.

Heißer Stuhl

Spiel

Dieses Spiel beruht auf absoluter Freiwilligkeit.

Ein_e Freiwillige_r sitzt vor der Gruppe auf dem „heißen Stuhl“.

In der ersten Runde darf jeder etwas Positives zu dem Kind sagen. „Ich finde, dass du“ Wem nichts Positives einfällt, der darf auch nicht an der zweiten Runde teilnehmen!

In der zweiten Runde darf man sagen, was einem an dem Kind **nicht** gefällt, ohne es jedoch zu beleidigen. „Ich fand nicht gut, dass du ...“

Die Teilnehmer_innen sollen dieses Spiel als Chance sehen, um direkt zu erfahren, was andere an einem selbst gut finden und was sie stört.

Komplimente

Spiel

Alle stehen im Kreis. Jeder sagt seinem_seiner rechten Nachbar_in ein Kompliment. In der zweiten Runde kann die Richtung gewechselt werden.

Es dürfen keine Beleidigungen erfolgen. Es muss vorher geklärt werden, was ein Kompliment ist. Wenn jemandem kein Kompliment einfällt, kann es auch ein Wunsch für dieses Kind sein. Das ist ein gutes Spiel für das Ende der Stunde (wenn die Kinder der Gruppe freundlich miteinander umgehen), da sie dann beschwingt und gut gelaunt den Lebenskundeunterricht verlassen.

Eine Reise durchs Leben

Seite 5

Verwendung der Lupe

Arbeit mit der Bastel-Lupe

Die Verwendung der Lupe (Bastelvorlage) erfolgt analog zu den Aufgaben des Arbeitsblattes.

Impulse

- Beobachte die Mitreisenden im Zug. Wo würden sie wohl aussteigen?

Ich packe meinen Koffer (für eine Reise durchs Leben)

Spiel

Die Schüler_innen überlegen sich, wie ihre Reise durchs Leben verläuft und schreiben eine kleine Geschichte.

Im Anschluss spielen alle „Ich packe meinen Koffer ...“

Der_die erste beginnt:

Ich packe meinen Koffer und lege hinein: einen Basketball

Der_die nächste muss erst wiederholen und dann seinen_ihren eigenen Gegenstand nennen:

Ich packe meinen Koffer und lege hinein: einen Basketball und ein Bild von meiner Familie.

Jede_r in der Runde muss alle vorher genannten Gegenstände wiederholen.

Variante

Das Spiel kann auch vor dem Schreiben der Geschichte gespielt werden, wenn sich alle das Bild angesehen haben und darüber ins Gespräch gekommen sind.

Ein gutes Leben für alle

Seite 6

Die Grundbefähigungen des Menschen nach Martha Nussbaum

Wissen für Lehrer_innen (4)

Martha Nussbaum, amerikanische Philosophin, hat von 1986 bis 1993 in einem Projekt der Vereinten Nationen gearbeitet. Ein Ziel war es, Kenngrößen für den Wohlstand in einer Gesellschaft zu entwickeln, die nicht ausschließlich auf materiellen Gütern beruhen sollten. Es ging darum, herauszufinden, über welche unverzichtbaren Befähigungen ein Mensch verfügen können muss, um ein gutes Leben zu führen. Nussbaum und andere nennen den theoretischen Ansatz, der dies inhaltlich und methodisch sichern sollte, den Befähigungsansatz oder Capability Approach. Martha Nussbaum ist davon überzeugt, dass die Analyse der Lebenssituation der Menschen mittels dieses Forschungsansatzes es erlaubt, universell gültige Grundwerte zu beschreiben, die erforderlich sind, damit jedem Menschen ein gutes Leben gelingen kann.

Die Grundbefähigungen des Menschen beruhen auf bestimmten Wesensmerkmalen jedes Menschen. Siehe Tabelle:

Wesensmerkmale des Menschen	Grundbefähigungen
Sterblichkeit (mortality) – Alle Menschen wissen um ihre Sterblichkeit und haben unter normalen Umständen eine Abneigung gegen den Tod.	Leben (Life) – Fähigkeit, ein lebenswertes Leben zu leben und nicht vorzeitig sterben zu müssen
Körperlichkeit (human body) – <i>Hunger und Durst</i> : Unabhängig von der Form braucht der Mensch Ernährung und einen gesunden Körper – <i>Bedürfnis nach Schutz</i> : der Mensch braucht Schutz vor Natureinflüssen (Hitze, Regen, Wind, Kälte) aber auch vor Übergriffen anderer Menschen – <i>Sexuelles Verlangen</i> : Der Sexualtrieb kann zwar unterdrückt werden, ist aber Grundlage der Fortpflanzung – <i>Mobilität</i> : Ihr Fehlen wird als Behinderung aufgefasst	Körperliche Integrität (bodily integrity) – Fähigkeit, sich guter Gesundheit zu erfreuen und sich ausreichend zu ernähren – Fähigkeit, eine angemessene Unterkunft zu haben und gegen Gewalt oder sexuelle Übergriffe geschützt zu sein – Möglichkeit zur sexuellen Befriedigung und zur Reproduktion – Möglichkeit, sich an einen anderen Ort zu bewegen
Freude und Schmerz (capacity for pleasure and pain) – Alle Menschen haben das Gefühl von Freude und Schmerz, erleben sie aber kulturabhängig unterschiedlich	Gefühlserfahrung (emotions) – Fähigkeit, unnötigen Schmerz zu vermeiden und freudvolle Erlebnisse zu haben sowie ohne traumatische Erlebnisse zu leben
Sinne, Vorstellung und Denken (senses, imagination and thought) – Ohne Wahrnehmung, Vorstellung und Denken könnte der Mensch sich nicht in der Welt orientieren	Kognitive Fähigkeiten (cognitive capacities) – Fähigkeit, sich seiner fünf Sinne, seiner Phantasie und seiner intellektuellen Fähigkeiten zu bedienen einschließlich des Zugangs zur Bildung und des Rechts auf die eigene Religion
Frühkindliche Entwicklung (early childhood development) – Alle Menschen entwickeln sich aus Bedürftigkeit und Abhängigkeit als Säugling in einem Prozess zu einer eigenständigen Person	Vertrauen (trust) – Fähigkeit zur Bindung an Dinge oder Personen, zur Liebe, Trauer, Dankbarkeit oder Sehnsucht
Praktische Vernunft (practical reason) – Es gehört zum Wesen des Menschen, Situationen zu bewerten und seine Handlungen zu planen	Vorstellung des Guten (imagination of goodness) – Fähigkeit eine Auffassung des Guten, und eines guten Lebens zu entwickeln, das eigene Leben zu planen und kritisch zu reflektieren
Verbundenheit mit anderen Menschen (affiliation) – Menschen leben immer auf andere bezogen, benötigen Anerkennung und haben das Gefühl der Anteilnahme und des Mitleids	Sozialität (Concern for other Humans) – Fähigkeit zur sozialen Interaktion, sich mit anderen zu identifizieren und das Gefühl, die Achtung anderer zu haben (Schutz vor Diskriminierung, Gerechtigkeitssinn, Freundschaft)

<p>Verbundenheit mit anderen Arten und der Natur (dependence on and respect for other species and nature) – Die Umwelt flößt Respekt ein und der Mensch hat das Bedürfnis, mit ihr und anderen Lebewesen pfleglich umzugehen</p>	<p>Ökologische Verbundenheit – Fähigkeit zur Anteilnahme für und in Beziehung zu Tieren, Pflanzen und zur Welt der Natur zu leben</p>
<p>Humor und Spiel (play) – Wenn Kinder nicht lachen oder spielen, gilt das als Zeichen einer Störung – Der Mensch strebt nach Erholung</p>	<p>Freizeitgestaltung – Fähigkeit zu lachen, zu spielen und erholsame Tätigkeiten zu genießen</p>
<p>A: Getrenntsein (Separateness) – Jeder Mensch ist ein Individuum, mit eigenen Gefühlen und individuellen Merkmalen und Selbstachtung</p> <p>B: Starkes Getrenntsein (strong separateness) – Der Mensch hat das Bedürfnis zur Abgrenzung, zur Unterscheidung von „mein“ und „nicht-mein“ und möchte diese Differenz im Verhältnis zu anderen regeln</p>	<p>Vereinzelung – Fähigkeit, das eigene Leben und nicht das von jemandem anderen zu leben (Autonomie)</p> <p>Starke Vereinzelung – Fähigkeit, auf seinen sozialen Kontext (politisch) Einfluss zu nehmen (Bürgerrechte, Redefreiheit, Versammlungsfreiheit, Schutz vor staatlicher Willkür), durch eigene Leistung sein Leben zu gestalten (Recht auf Arbeit) und über das Geschaffene verfügen zu können – Eigentumsrechte</p>

Für Martha Nussbaum ist ein gutes Leben schon dann nicht mehr gewährleistet, wenn eine der Grundbefähigungen fehlt. Inhaltlich sieht Nussbaum eine enge Verwandtschaft zu den Menschenrechten.

Gutes Leben?

Gespräch

Zum Nachdenken

- Wann können Menschen kein gutes Leben führen?
- Können Kinder ein gutes Leben führen?
- Wie ist dies bei behinderten Menschen?

Wissen ist vielfältig

Seite 7

Die Erde ist rund

Veranschaulichung

Die Vorstellung von der Erde als Kugel kann mit einem kleinen Schiff (eventuell Papierschiffchen) an einem Globus und an einer Scheibe veranschaulicht werden ...

Die Erde eine Kartoffel?

Wissen für Lehrer_innen

Im Allgemeinen geht man davon aus, dass die Erde eine Kugel mit einem Radius von ca. 6371 km ist. Ganz stimmt das nicht, denn sie ist an den Polen aufgrund ihrer Drehung um die eigene Achse abgeflacht. Der Äquatordradius ist um 21,4 km länger als der polare Radius.

Wissenschaftler_innen haben ein Modell berechnet, das sich auf die Schwerkraft bezieht. Diese kann man nicht sehen, aber man stellt sich vor, die Erde würde als eine einheitliche Oberfläche dargestellt. Sie nennen es das Geoid. Theoretisch wirkt in diesem Modell die Schwerkraft an jeder Stelle der Oberfläche senkrecht und ist überall gleichgroß.

Durch genaue Messungen der Schwerkraft durch den europäischen Satelliten GOCE von 2009 bis 2011 konnte das bislang präziseste Modell des globalen Schwerefelds erstellt werden.

Somit weicht das Geoid von der gedachten Fläche eines ruhenden Ozeans insofern ab, als die Schwerkraft nicht überall gleich ist. Große Gebirge sowie unterschiedliche Massen im Inneren der Erde wirken auf das Schwerefeld. In diesem Modell machen sich Gebiete mit höherer Schwerkraft als Beulen und solche mit geringerer Schwerkraft als Dellen bemerkbar. Selbst die Höhe des Meeresspiegels variiert weltweit um bis zu 100 Meter.

Damit die Unterschiede im Schwerefeld der Erde deutlich zu erkennen sind, haben Wissenschaftler dieses Modell in zehntausendfacher Übersteigerung dargestellt. Es entsteht die unregelmäßige Form einer Kartoffel.

Praktische Bedeutung haben diese Erkenntnisse bei der Bestimmung der Nullpunkte des Meeresspiegels an unterschiedlichen Orten. Die sind nämlich durchaus nicht überall gleich. Diese Werte spielen zum Beispiel bei großen Tunnelbauvorhaben eine grundlegende Rolle.

Wissen ist vielfältig

Anregungen zur Erforschung der Vielfältigkeit des Wissens

Das Wissen der Menschen speist sich aus vielen Quellen. Sein Umfang, sein Inhalt, seine Gestalt und seine Verfügbarkeit hängen von unterschiedlichen Faktoren ab:

- von der konkreten Lebenssituation der Menschen und deren Erfordernisse (z. B. Lebensort, Beruf, Familienstand, materielle und immaterielle Ressourcen, die zur Verfügung stehen);
- vom Entwicklungsstand des einzelnen Menschen und der menschlichen Gattung (z. B. individuelle Entwicklung vom Baby bis zum Erwachsenen, Epochen der Menschwerdung und der Menschheitsgeschichte);
- von den politischen, wirtschaftlichen und kulturellen Zusammenhänge (z. B. Separierung von Wissen für bestimmte Bevölkerungsgruppen und Individuen oder freier Zugang zu Bildung und Wissen für alle, ggf. kostenfrei zur Verfügung, besteht Freiheit des Sprechens und der Gedanken, Verwertung von Wissens);
- von den technischen Möglichkeiten, die zur Verfügung stehen (z. B. die Veränderung des Rechnens vom einfachen Zählen konkreter Gegenstände hin zu den Kapazitäten von Supercomputern, z. B. die Veränderung des Sehens vom bloßen Augenschein über Linsen, Brillen, Fernrohre und Elektronenmikroskope bis hin zu Google Glass, z. B. die Veränderung des Wissens über den menschlichen Körper von der sinnlichen Wahrnehmung, der äußeren Anschauung über anatomisch-pathologische Studien, Röntgen-, MRT-, CT-Bilder und Ultraschallaufzeichnungen und bis hin zu Body-Trackern);
- von den historischen Bedingungen, in denen zu wissen erst möglich ist (z. B. Entfernungen in den verschiedenen Varianten sie zu überwinden: Füße, Pferde, Kutschen, Wagen, Automobile und Flugzeuge, Erlangung von Wissen in Abhängigkeit von der Verfügung über Licht: Tageslicht, Öllampen, Kerzen, elektrisches Licht);
- von der Vorstellung von dem, was Wissen selbst ist (z. B. mythisches oder wissenschaftliches Wissen, eigene Erfahrung/Erlebnis/Anschauung oder fremde Wissensquelle, autoritär garantiertes oder demokratisch kontrolliertes Wissen, analoges oder digitales Wissen).

Am Beispiel der Vorstellungen, Ideen und Informationen über die Erde, die sich die Menschen von dem Planeten auf dem sie leben machten und machen, lässt sich vorzüglich die Vielfalt und die

Veränderlichkeit menschlichen Wissens demonstrieren. Je nach Alter, Interessen und Bedürfnissen in den Lebenskundegruppen empfehlen wir die Nutzung der folgenden Materialien.

Mit offenen Karten

Filme

Zunächst die Sendung „Mit offenen Karten“ von arte. Über www.arte.tv kann diese Sendung und ihr umfangreiches Archiv auch digital genutzt werden. Karten aus unterschiedlichen Zeiten geben Auskunft zu unterschiedlichen Themen, dabei auch zur Entwicklung des Wissens über die Erde. Hier wird die Vielfalt wissenschaftlichen Wissens präsentiert.

Link:

<http://ddc.arte.tv/de>

Im Menü Thema Kartographie wählen.

Seit wann ist die Erde rund?

Buch

Im Buch „Seit wann ist die Erde rund?“ von Guillaume Duprat, wird die Vielfalt der menschlichen Vorstellungen über unseren Planeten graphisch und textlich veranschaulicht. Unterschiedlichste Wissensformen kommen zu Wort und die Gestaltung dieses Buches lädt sofort zum Mitmachen ein. Bislang liegt keine digitale Fassung dieses Buches vor.

Guillaume Duprat: Seit wann ist die Erde rund? Wie sich die Völker unseren Planeten vorstellten. Kneesebeck Verlag, München 2009; Signatur der LK-Bibliothek: NAB 27

Vielleicht ist alles ganz anders

Seite 8

Ein Bild ist ein Bild ...

Übung

Als Variante zur auf dem Arbeitsblatt angegebenen Übung kann auch jedes der Kinder jeweils ein Bild malen, statt es zu beschreiben. Am Ende können alle Bilder der Reihenfolge nach angehängt werden. Die Bilder werden nun verglichen und bilden genügend Gesprächsstoff für eine Diskussion.

Tipp

Der_die Lehrer_in sollte darüber nachdenken, welche Aufgabe die anderen währenddessen haben, denn es sind immer nur ein bis zwei Kinder mit dieser Übung beschäftigt.

Welche Schere?

Übung, Zaubertrick

Der_die Lehrer_in sucht sich unter den Kindern eine_n Helfer_in und bittet diese_n genau aufzupassen, welche Schere hoch gehalten wird, wenn der_die Lehrer_in vor der Tür ist.

Da die Scheren einen roten, gelben und grünen Griff haben, kann sich der_die Helfer_in an der Ampel orientieren (rote Schere - nach oben, gelbe Schere - geradeaus und grüne Schere - nach unten gucken). Den Kindern erklärt er_sie, dass er_sie durch Wände gucken kann, bestimmt jemanden, der eine Schere hochhält, wenn er_sie draußen ist. Dann wird er_sie hereingeholt, guckt heimlich zum_zur Helfer_in und errät die richtige Schere.

Tipp

Siehe auch Handreichung zu „Vielleicht, vielleicht auch nicht“.

Zweifeln will gelernt sein

Seite 9

Buchstabenratespiel

Spiel

Das Wort ZWEIFELN soll erraten werden, wie beim Spiel „Galgenraten“. Statt des Galgens kann auch eine Blume, ein Haus oder ein Tier (z. B. Schwein, Elefant, ...) gezeichnet werden.

„Vielleicht, vielleicht auch nicht“

Rollenspiel

Es wird mit einer Situationskarte (siehe Handreichung zu „Vielleicht, vielleicht auch nicht“, dort Seiten 5 und 28, 29) gespielt. Zum Beispiel folgende Situationskarte kopieren, ausschneiden und damit arbeiten. Jede Gruppe bekommt eine Karte.

Aufgaben:

1. Lest euch gemeinsam eure Situationskarte durch.
2. Überlegt: Wie würden skeptische Menschen reagieren?
3. Übt ein kleines Rollenspiel ein.
4. Führt euer Rollenspiel den anderen vor.

Aziz aus eurer Klasse erzählt euch, dass jemand, den ihr nicht besonders gut leiden könnt, Geld aus eurer Klassenkasse gestohlen hat.

Zitat von Aristoteles

Diskussion zum Zitat des Arbeitsblattes

Wer richtig erkennen will, muss zuvor in richtiger Weise gezweifelt haben. (Aristoteles)

Impulse

- Wer will wie und warum etwas wissen?
- Suche die entsprechenden Szenen im Wimmelbild.

Wer will etwas wissen?

Arbeit mit dem Wimmelbild, Tabelle

Suche die entsprechenden Figuren im Wimmelbild. Überlege, was die Figuren wissen wollen und was sie dazu tun müssen (zweifeln, nachsehen, prüfen, ausprobieren, ...).

Was wissen sie, woran zweifeln sie?

	... will wissen:	dazu muss ... folgendes tun:
Der Astronaut		
Der Mann im Krankenbett		
Der Arzt		
Der Tänzer		
Die Mutter mit dem Buch		
Das Mädchen auf der Leiter		
Der Junge mit dem Werkzeug		
Der Wolf		
Die Schafe		

Was heißt hier vernünftig?

Seite 10

Buchstabenspieler

Spiel

Das Wort VERNÜNFTIG soll erraten werden, wie beim Spiel „Galgenraten“. Statt des Galgens kann auch eine Blume, ein Haus oder ein Tier(z. B. Schwein, Elefant, ...) gezeichnet werden.

Philosophie für Einsteiger

Buch/Comic

Wer Lust verspürt, die Spuren der Vernunft in der Geschichte des philosophischen Denkens zu untersuchen, dem empfehlen wir den Philosophie-Comic von Richard Osborne. Diese Bild-Text-Kollage gibt auch einen ersten, sehr amüsanten Einstieg für all diejenigen, die Philosophieren als wissenschaftliche Beschäftigung mit Vernunft verstehen:

Osborne, Richard: Philosophie. Eine Bildergeschichte für Einsteiger. Wilhelm Fink Verlag 1997.

Tipp

Auszüge aus dem Comic lassen sich für die Schülerhand kopieren. Man könnte Abschnitte thematisch aussuchen (Glück, Zweifel, Vernunft, ...) Oder für bestimmte interessierte Gruppen lassen sich Spuren philosophischen Denkens von der europäischen Antike bis heute verfolgen.

Was ist Vernunft?

Karten für Zuordnungs- und Anlegespiel (S. 21 f)

Viele Schüler_innen vertragen sicherlich etwas Unterstützung, um sich dem Begriff der Vernunft und seinem Gebrauch zu nähern. Erleichternd wirkt mitunter ein spielerischer Zugang. Denn häufig wird an die Vernunft der Heranwachsenden durch den Mund von Erwachsenen appelliert. Es geht darum, die Vorstellungen von dem, was unter Vernunft und vernünftig verstanden und gemeint werden kann zu aktivieren und zu bereichern, ohne dabei einem Schreckgespenst von vermeintlich erwachsener Vernunft aufzusitzen.

Als Zuordnungsspiel kann man die Vernunft spielen lassen (selbst pantomimisches Gestalten von Vernunft und Unvernunft sind vorstellbar). Zwei A4-Blätter mit den Worten „Vernunft“ und „Unvernunft“ werden gebraucht. Zu ihnen soll eine Vielzahl von Bestimmungskarten zugeordnet und die Entscheidung begründet werden. Verwendet werden können sowohl Substantive, Verben, Adjektive als auch kurze Wortgruppen. Die Karten können auch für ein Anlegespiel (ähnlich Domino) verwendet werden.

Tipp

Unbedingt vorher selbst ausprobieren!

Hier eine Auswahl von möglichen Beschreibungen (siehe Tabelle S. 21 f). Die letzte Seite mit leeren Feldern können die Schüler_innen selbst beschriften:

zu Vernunft/vernünftig:

klug, erwachsen, schlau, nachdenklich, richtig, überlegt, erfahren, ernst, einsichtig, sinnvoll, überzeugend, Nerd, gut, fleißig, mutig, kooperativ, solidarisch, langweilig, weise, spießig, machen müssen, was andere wollen, aufmerksam, Respekt, begründet, aufgeräumt, zielstrebig...

zu Unvernunft/unvernünftig:

macht man nicht, gefährlich, verboten, verrückt, falsch, dumm, lustig, unerfahren, albern, sich auf sein Gefühl verlassen, übermütig sein, Gespenster, Aufregung, Schmetterlinge im Bauch haben, rumhängen, faul, feige, egoistisch, unklug, spontan, zerstreut sein, cool, geil, unordentlich, träumen, bummeln...

Wie so oft kommt es nicht auf eine eineindeutig richtige Zuordnung, die schon vor dem Spiel fest steht, an, sondern auf die Gründe mit denen die jeweilige Zuschreibung vorgenommen wird. Also Doppelbedeutungen oder „Weiß nicht!“ sind so möglich wie zulässig. Denn was konkret als vernünftig und/oder unvernünftig gilt, hängt in hohem Maße von den Bedingungen ab, in denen diese Bestimmung getroffen wird. Und dennoch wird es einen Pool von gemeinsamen Elementen geben, die alle teilen, die vernünftiges Denken und Handeln für wichtig halten: verständlich, begründet und dem Wohl jedes Einzelnen und zugleich allen gemeinsam verpflichtet.

Das Leben in deiner Hand?

Seite 11

Was ich in meinem Leben einmal tun möchte

Ratespiel

Jedes Kind hat einen Zettel für eine Antwort und so viele kleine Zettel, wie Kinder in der Gruppe sind. Für jedes Gruppenmitglied steht eine kleine Kiste bereit.

Jedes Kind schreibt auf einen Zettel die Antwort auf die Frage: Was möchtest du in deinem Leben unbedingt einmal tun?

Der_die Lehrer_in liest einen Zettel vor. Dann legt er_sie ihn in eine kleine Kiste. Alle schreiben auf einen kleinen Zettel, was sie glauben, wer das geschrieben hat und werfen diesen in die Kiste.

So wird mit jedem Antwortzettel verfahren.

Am Ende wird nachgeschaut, was geraten wurde und aufgelöst. Dazu nimmt jedes Kind „seine“ Kiste.

Die Kinder dürfen sich gegenseitig selbst Fragen zu den Antworten stellen. Z. B.:

- Warum denkst du, dass ich es war?/Woher wusstest du, was ich im Leben einmal tun möchte?
- Warum denkst du, dass es zu mir passt?
- Warum haben es viele richtig/falsch geraten?
- Was könnte ich tun, um es zu erreichen?
- Warum hast du das als Wunsch gewählt?

Beraterrunde

Spiel

Ein Kind setzt sich auf einen „besonderen“ Stuhl und erläutert sein Vorhaben (z. B. will Profifußballer_in werden, will um die Welt reisen, ...). Alle anderen Kinder sind nun aufgefordert, als Berater_in zu sagen, wie man das erreichen könnte.

Das Leben in deiner Hand?

Arbeit mit dem Arbeitsblatt

Die Schüler_innen arbeiten mit dem Arbeitsblatt selbständig einzeln und in Partnerarbeit.

Der_die Lehrer_in sollte unbedingt ein eigenes Beispielblatt von sich erstellen und den Schüler_innen daran erläutern, wie es aussehen könnte:

Über die Türen jeweils ein Vorhaben schreiben. Dann Wege zu den Türen ergänzen und in die Wege schreiben, was nötig ist, um das Vorhaben zu erreichen. Sollten sich zufällig Wege kreuzen, dann führt einer obendrüber und der andere untendrunter weg. Das kann man dann interpretieren.

Zur Illustration der Aufgabe sollte das Arbeitsblatt als Beispiel auf (mindestens) A3 kopiert und gezeigt werden.

Der_die hat sein_ihr Leben in der Hand

Porträt

Wenn Porträts von möglichen Kandidat_innen für “Der_die hat sein_ihr Leben in der eigenen Hand!” angefertigt werden, sollte der_die Lehrer_in auf jeden Fall Beispiele parat haben oder über ein Selbstporträt verfügen. Auf die Frage, woran man denn erkennen könne, ob dies für jemanden zutrifft, sein Leben in der eigenen Hand zu haben, sollten mehrere Anhaltspunkte angeboten werden (z. B. gelungene Handlungen, merkbare Zufriedenheit, erfüllte Lebensziele, realisierte Pläne oder Wünsche, klar kommen mit Unvorhersehbarem, empathische Ausstrahlung, ansteckende Lebensfreude).

Dem Zufall auf der Spur

Seite 12

Buchstabenratespiel

Spiel

Das Wort ZUFALL soll erraten werden, wie beim Spiel „Galgenraten“. Statt des Galgens kann auch eine Blume, ein Haus oder ein Tier(z. B. Schwein, Elefant, ...) gezeichnet werden.

Glücksspiel

Zur Einstimmung/Einführung

Es wird/werden ein/oder mehrere Spiel/e gespielt, bei denen auch der Zufall eine Rolle spielt. Entweder spielen alle gemeinsam ein Spiel oder es gibt mehrere Tische mit verschiedenen Spielen. Die Kinder können dann wählen. Solche Spiele wären z. B.:

Würfeln, Mikado, Kartenspiele

- Wovon hängt es ab, ob du gewinnst oder verlierst?
- Danach könnte der Begriff Zufall erarbeitet werden.

Arm und reich

Spiel

Davon ausgehend, dass von 100 Menschen auf der Welt 25 in einem reichen Land wohnen und 75 in einem armen Land, gibt es für 25 % der Mitspieler_innen ein Kärtchen mit einem „R“ (reich) und für 75% ein Kärtchen mit einem „A“ (arm). Außerdem braucht man eine größere Anzahl Bonbons oder Gummibärchen.

Alle Mitspieler_innen ziehen eine Karte. Dann wird gewürfelt. Wer ein „R“ gezogen hat, darf soviel Bonbons nehmen, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt. Hast man ein „A“ darf man noch einmal würfeln, erhält aber nur bei einer 6 so viel Bonbons, wie die vorherige Augenzahl war. Ansonsten geht man leer aus. Die gezogenen Karten gelten für das ganze Spiel, bis alle Süßigkeiten verteilt sind. Die Kinder sollen alle gewonnenen Süßigkeiten aufheben, bis das Spiel zu Ende ist. Dann schauen sie sich an, wie die Süßigkeiten verteilt sind und legen ihre Karte daneben.

Impulse:

- Warum haben einige viel und andere wenig oder gar nichts?
- Was könnten das „R“ und das „A“ bedeuten?
- Siehst du einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und der Tatsache, dass 25 von 100 Menschen in reichen Ländern leben und 75 in armen Ländern?
- Woran liegt es, dass man arm oder reich ist?
- Würdest du deine Süßigkeiten mit anderen teilen?
- Wie könnte auf der Erde Armut beseitigt werden?

Aus: Niederländischer Rahmenplan (5)

Zur Macht des Zufalls

Gespräch

Das Tolle am Zufall kann auch sein, dass etwas möglich wird, woran ohne ihn nicht zu denken gewesen wäre. Er taucht dann als Ermöglicher auf. Ereignisse oder Vorkommnisse treten ein, in deren Folge Unerwartetes, ja Zauberhaftes geschieht. Solche Zufälle kann man sich auch wünschen. Das sollten alle Schüler_innen einmal ausprobieren. Hier einige Anregungen.

Ich wünsche mir einen Zufall...

- der meiner Mama gute Arbeit verschafft,
- der meine Pickel verschwinden lässt,
- der einen netteren Klassenlehrer bringt,
- der meinen Papa eine neue Freundin treffen lässt,
- der meinen Freund wieder fröhlich macht,
- der mehr Taschengeld beschafft, z. B. könnten meine Eltern mal im Lotto gewinnen,
- der endlich meine Oma hierher ziehen lässt,
- der mein Smartphone beschädigt, dann bekomme ich wieder ein neues,
- der meiner Schwester den gewünschten Studienplatz bringt,
- der meine Freundin wiederkommen lässt,
- der die Ferien schneller kommen lässt...

In den Gesprächen zu diesen Wünschen bietet sich eine gute Gelegenheit, die schräge Gestalt des Zufalls zu erkunden. Bei eingehender Überlegung können sich einige vermeintliche Zufälle als ihr Gegenteil erweisen. Denn was aus einer Perspektive als unverhofft und unerwartet erscheint, kann aus einer anderen als durchaus absichtsvolle Aktion gelten. Und damit kommen dann wieder die jeweils eigenen Möglichkeiten ins Spiel ...

Herr Jemineh und Tante Anna

Bücher

- Herr Jemineh hat Glück, Heinz Janisch, Rp b 1010 in der Lebenskundebibliothek
- Tante Anna und der schwarze Mann, Phyllis Root, Rp b 1002 in der Lebenskundebibliothek

Glück

Seite 13

Was ist für dich Glück?

Aufsatz

Die Kinder könnten als Einstieg einen Aufsatz zum Thema schreiben. Erst danach wird das Arbeitsblatt angesehen und die eigenen Vorstellungen mit denen des Jungen verglichen.

Was nennt ihr Glück?

Rollenspiel

Bildet kleine Gruppen für ein Rollenspiel: Menschen und Außerirdische begegnen sich. Die Außerirdischen haben die menschliche Sprache gelernt, wissen aber nicht, was Glück ist. Die Erdenbewohner_innen erklären ihnen, was Glück ist. Die Außerirdischen stellen Fragen dazu. Auch die Menschen können Fragen stellen. Überlegt, wie die Außerirdischen sprechen und sich bewegen.

Variante

Aufnahme mit Videokamera oder als Audio-Track.

Was ist Glück?

Interview

Frage deine Eltern, Lehrer_innen oder andere Personen:

Schön wäre es, mit den Kindern gemeinsam Fragen zu entwickeln. Hier einige Anregungen:

- Wann benutzen Sie das Wort Glück?
- Was bedeutet das Wort für Sie?
- Was bedeutet „Glück haben“?
- Sind Sie immer glücklich?
- Kann man etwas dafür tun, glücklich zu sein?
- Kennen Sie ein Sprichwort zum Thema „Glück“?
- Wann sind Sie glücklich?

Bevor andere befragt werden, erst einmal die Fragen paarweise gegenseitig beantworten lassen. Falls manche Fragen nicht gut zu beantworten sind, diese wegstreichen oder verändern. In der Gruppe

diskutieren, auf welche Fragen man sich beschränken will. Anschließend einen Fragebogen vorbereiten und schön gestalten.

Am Ende die Antworten zusammentragen und auswerten. Eventuell auch zahlenmäßig erfassen und Plakate dazu gestalten.

Variante

Aufnahme mit Videokamera oder als Audio-Track.

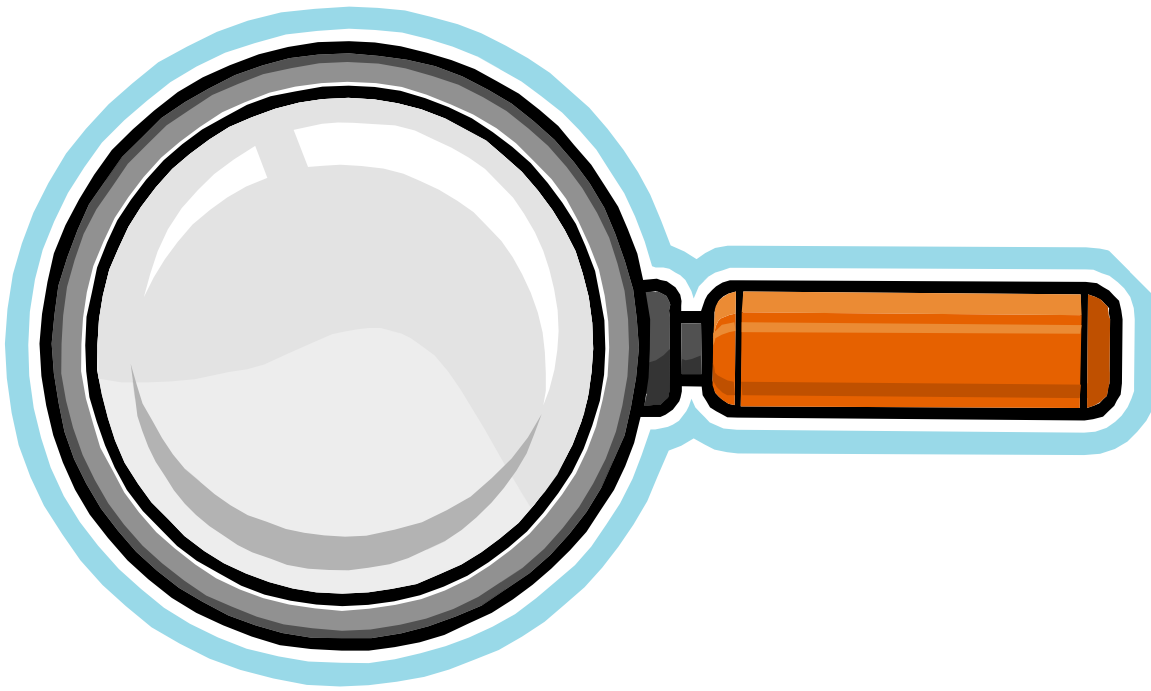
Wer ist glücklich?

Arbeit mit dem Wimmelbild

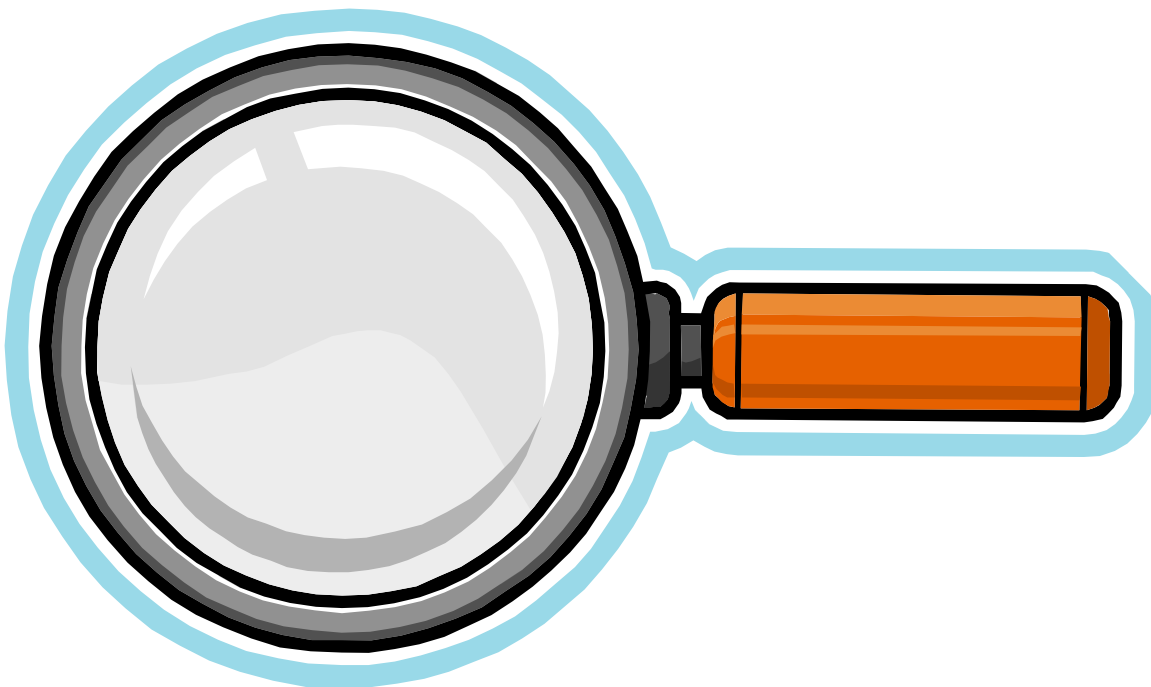
Suche mit der Lupe die entsprechenden Figuren im Wimmelbild:

- Wer ist gerade glücklich?

Schneide den inneren Kreis der Lupe heraus.



Schneide den inneren Kreis der Lupe heraus.



Karten für Vernunft/vernünftig

klug	erwachsen
schlau	nachdenklich
richtig,	überlegt
erfahren	ernst
einsichtig	sinnvoll
überzeugend	Nerd
gut	fleißig
mutig	kooperativ
solidarisch	langweilig
weise	spießig
machen müssen, was andere wollen	aufmerksam
Respekt	begründet
aufgeräumt	zielstrebig

Karten für Unvernunft/unvernünftig

macht man nicht	bummeln
träumen	unordentlich
geil	cool
zerstreut sein	spontan
unklug	egoistisch
feige	Schmetterlinge im Bauch haben
faul	rumhängen
übermütig sein	Gespenster
Aufregung	sich auf sein Gefühl verlassen
albern	unerfahren
dumm	falsch
lustig	verboten
verrückt	gefährlich

