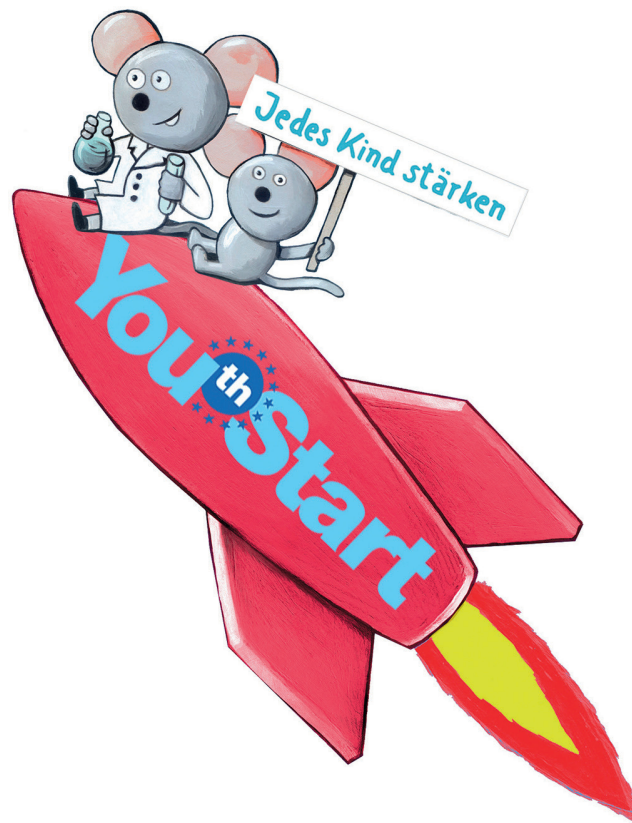




A1 Debate Challenge

Miteinander philosophieren

Begleitmaterialien für Lehrer*innen



Ingrid Teufel • Eva Jambor

Diese Unterlage ist in Band 4 von „Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen“ enthalten. Den gesamten Band gibt es auf www.jedeskindstärken.at zum freien Download. Dort kann er auch gedruckt bestellt werden.

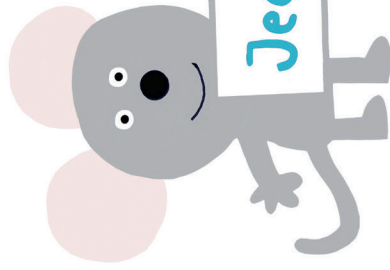


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bundesministerium
Bildung, Wissenschaft
und Forschung





Jedes Kind stärken

mit dem Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

**FINDE IDEEN
UND LASS SIE UNS GEMEINSAM UMSETZEN!**



**IDEA
CHALLENGE**
Ideen ins
Rollen bringen
Wir schaffen Wert

☐

**HERO
CHALLENGE**
Du bist mein Vorbild

☐

**MY PERSONAL
CHALLENGE**
Mein Preis- und
Wertgefühl
entwickeln

☐

**LEMONADE STAND
CHALLENGE**
Verkaufen macht Spaß

☐

**MACH DIR UND ANDEREN MUT
UND PROBIERE ETWAS GANZ NEUES!**


**EMPATHY
CHALLENGE**
Meine Gefühle –
Deine Gefühle

☐

**STORYTELLING
CHALLENGE**
Geschichten-
Schloss

☐

**BUDDY
CHALLENGE**
Anderen Mut
machen

☐

**SETZE DICH
UND DEINE IDEEN FÜR ANDERE EIN!**

**MY COMMUNITY
CHALLENGE**
Gemeinsam
Probleme lösen

☐

**DEBATE
CHALLENGE**
Miteinander
philosophieren

☐



**OPEN DOOR
CHALLENGE**
Spuren entdecken

☐



**REAL MARKET
CHALLENGE**
„Junior Manager/in“
werden

☐



**START YOUR
PROJECT
CHALLENGE**
Ich starte durch!

☐



**EXTREME
CHALLENGE**
In kleinen Schritten
zu einem großen Ziel

☐

**BEA YES
CHALLENGE**
Achte auf das,
was dir guttut!

☐

**EXPERT
CHALLENGE**
Ganzheitlich
Lernen lernen

☐

**VOLUNTEER
CHALLENGE**
Sich freiwillig
engagieren

☐

Das ganzheitliche Lernprogramm „Jedes Kind stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmergeist von Kindern in der Primarstufe (www.jedeskindstaerken.at). Weitere kreative Lernunterlagen von der Primarstufe bis zur Sekundarstufe II findet man in sieben Sprachen auf www.youthstart.eu. In der Rubrik „Körper & Geist“ gibt es ein eigenes Achtsamkeitsprogramm mit Videos.



Challenges mit einem **GELBEN PIKTOGRAMM** leiten die Kinder an, unternehmerisch zu denken und zu handeln. Die **FARBE PINK** steht für Persönlichkeitsentwicklung; Gelernt wird empathisches und teamfähiges Handeln und der Glaube an sich selbst. Die **GRÜNE FARBE** bedeutet ein Training der Sozialkompetenz: Kinder lernen, Verantwortung für sich selbst, andere und die Umwelt zu übernehmen.

Jedes Kind stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Volkschule** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („**Challenges**“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung unserer Kinder relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert. Das gesamte Programm ist auf der vorherigen Seite abgebildet.

Jedes Kind stärken* ist Teil des „**Youth Start Entrepreneurial Challenges**“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden.

Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **A1 Debate Challenge („Miteinander philosophieren“)** erhalten die Kinder zahlreiche Impulse zum Nachdenken, Überdenken und gemeinsam Philosophieren. So lernen sie, sich eine eigene Meinung zu bilden und diese zu vertreten.

Das vorliegende Begleitmaterial für Lehrer*innen enthält Erläuterungen zu den Übungen sowie Spiele und Kopiervorlagen mit weiterführenden Impulsen für die Kinder.

Durch das „**Youth Start Entrepreneurial Challenges**“-Programm werden Kinder bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Volksschule das Selbstwertgefühl der Kinder stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes Denken fördert. Die Kinder lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und entwickeln ihren Wortschatz weiter.

Wir wünschen den Kindern Ihrer Klasse viele anregende Lernmomente mit dieser Challenge!

Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber*innen

www.jedeskindstärken.at | www.ifte.at | www.youthstart.eu

* Alle Bände von *Jedes Kind stärken* sind auf www.jedeskindstärken.at digital frei verfügbar oder können dort gedruckt bestellt werden.

Inhalt:



A1 Debate Challenge: Miteinander philosophieren

Kompetenzen	Seite 4
In 7 Schritten zum Ziel	Seite 6
Methodenblatt	Seite 12
Philosophier-Kisterl	Seite 13
Nachdenk-Spiel	Seite 17
Philosophier-Kartei	Seite 22



A1 Debate Challenge

Miteinander philosophieren

Die Kinder lernen, wie sie nachdenken, Dinge überdenken, über alles Erdenkliche philosophieren, eine eigene Meinung finden, diese begründen und andere Meinungen zulassen. Zudem wechseln sie die Perspektive und lernen, andere Sichtweisen besser zu verstehen.

Erklärvideo: www.youthstartchallenges.eu/A1Debate

In 7 Schritten zum Ziel:



Überlegen, was wichtig ist



Über das Leben philosophieren



Die eigene Meinung begründen



Gesprächsregeln finden und einhalten



In die Rolle anderer schlüpfen



Miteinander debattieren



Nachdenken

Kernkompetenz der Challenge:



Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.



Worum es geht – die Idee dahinter

Debattieren beginnt mit Nachdenken. Durch Nachdenken, Überdenken und Umdenken lernen die Kinder, philosophische Fragen zu stellen und zu beantworten. Über das Philosophieren finden sie zu einer eigenen Meinung, die sie dann vertreten können. Damit sie andere Sichtweisen respektieren und verstehen lernen, schlüpfen sie spielerisch in die Rolle anderer und lernen so am eigenen Leib, die Perspektive zu wechseln. Beim Vertreten der eigenen (oder fremden Meinung) stärken sie ihr Problemverständnis, ihre Urteils- und Artikulationsfähigkeit und nicht zuletzt ihre Toleranz anderen Menschen gegenüber.

Untersuchungen belegen, dass durch das Training der kognitiven „Beweglichkeit“ bessere Ergebnisse in Deutsch und Mathematik erzielt werden und zusätzlich die sozial-emotionale Intelligenz gesteigert wird: Kinder, die „philosophieren“, sind reifer, toleranter und weltoffener als jene, die das nicht tun.



Erklärvideo zur Challenge

www.youthstartchallenges.eu/A1Debate

Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen

- Ich kann meine Umgebung mit allen Sinnen achtsam wahrnehmen und meine Wahrnehmungen beschreiben.
- Ich kann meine Stärken nutzen, um mir motivierende Ziele zu setzen.
- Ich kann meine Ziele zuversichtlich und konsequent verfolgen.
- Ich kann ein Thema von verschiedenen Blickwinkeln aus betrachten.
- Ich kann Probleme erkennen und kreativ Ideen für ihre Lösung entwickeln.
- Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und Verantwortung für die Erledigung meiner Aufgaben übernehmen.
- Ich kann mit anderen zusammenarbeiten.
- Ich kann achtsam zuhören und nachfragen, ob ich alles richtig verstanden habe.
- Ich kann Gefühle und Bedürfnisse von anderen Menschen erkennen und mit diesen achtsam und einfühlsam umgehen.
- Ich kann meine Meinung ausdrücken und begründen.

Kompetenzcheck

Durch Nachdenkfragen, die immer wieder am Ende von Übungen gestellt werden, reflektieren die Kinder das Gelernte.

Schritt 7: Nachdenken

Mit den Fragebögen werden die Kinder zur Selbsteinschätzung von vielen in der Challenge erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt.

Am Ende formulieren sie eigene Lernziele und trainieren auf diese Weise, wie sie Schritt für Schritt Verantwortung für den persönlichen Lernprozess übernehmen.



Vorbereitung für alle Arbeitsschritte

Alle Kinder erhalten das Arbeitsbuch mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.



Überlegen, was wichtig ist

Ü1: Wie Corona dein Leben verändert hat ...

Fragen zur Corona-Krise als Einstieg zum Nachdenken darüber, was bisher selbstverständlich war und was wirklich wichtig im Leben ist.

Ü2: Was brauchen Menschen?

Was brauchen alle Menschen? Die Illustration mit der Giraffe und dem Bedürfnis-Schlüssel nimmt Bezug auf folgende Challenge:



A1 Empathy Challenge – Meine Gefühle, deine Gefühle – Giraffensprache*: Darin befassen sich die Kinder mit ihren Gefühlen und den dahinter versteckten Bedürfnissen sowie mit den Gefühlen und Bedürfnissen anderer. Sie lernen vier Schlüssel aus der *Gewaltfreien Kommunikation* nach Marshall B. Rosenberg kennen, mit deren Hilfe sie empathisch miteinander kommunizieren können.

Was wäre, wenn ...?

Diese Frage ist ein hilfreicher Nachdenk-Impuls zum Einsteigen ins Philosophieren.

Ü3: Maslowsche Bedürfnispyramide

Das Video „Die Maslowsche Bedürfnispyramide – Einfach erklärt“ gibt einen schnellen Einblick ins Thema. Es gibt mehrere Videos mit demselben Titel, daher auf das angezeigte Symbol-Foto achten oder diesem Link folgen:

www.youtube.com/watch?v=UEZZBIH5RIg



Viele Wissenschaftler*innen betrachten die Maslowsche Bedürfnispyramide als unpräzise und überholt. Schon zu Lebzeiten Maslows wurde sie heftig kritisiert. Dennoch ist die Bedürfnispyramide als Modell in die Allgemeinbildung übergegangen.

Folgende und ähnliche philosophische Fragen könnten ausgehend von der Pyramide mit den Kindern diskutiert werden:

- Was ist lebensnotwendig für jeden Menschen?
- Gibt es Menschen, für die nicht alle Grundbedürfnisse erfüllt sind?
- Welche Bedürfnisse sind dir besonders wichtig?
- Wie bemerkst du, dass du etwas brauchst?

Die Pyramide ist illustriert mit *Bedürfnis-Symbolen* aus den **Empathy Challenges**.








In der **A2 Empathy Challenge – Verstehen und verstanden werden – Giraffenkoffer**** findet sich im Lehrer*innen-Handbuch das *Bedürfnis-Lexikon*. Dieses gibt einen kompakten Überblick über jene *12 Bedürfnis-Gruppen*, die für die Arbeit mit einer *Bedürfnis-Uhr* ausgewählt und mit Symbolen bebildert wurden.

* Die Challenge ist Teil von *Jedes Kind stärken, Band 2* (freier Download oder Bestellung unter www.jedeskindstaerken.at).

** Die Challenge ist Teil von *Jugend stärken, Band 2* (freier Download oder Bestellung unter www.jugendstaerken.at).



Diese 5 Symbole sind aus der A1 Empathy Challenge übernommen:

 Körperliches Wohlbefinden Essen & Trinken Bewegung Gesundheit & Erholung	 Sicherheit Ordnung & Struktur Stabilität Schutz
 Gemeinschaft Zugehörigkeit Zusammenarbeit Zusammenhalt	 Wertschätzung Partnerschaftlichkeit Anerkennung Rücksicht
 Sinn Klarheit & Verstehen Lernen & Wachsen Beitragen	

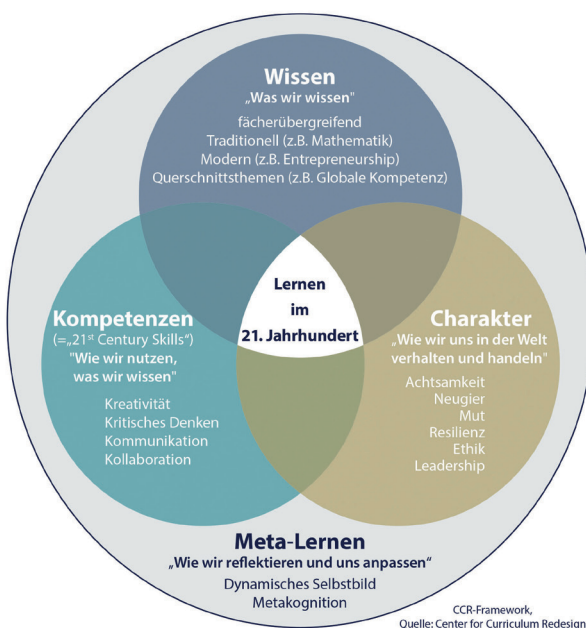
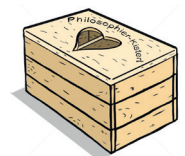


Über das Leben philosophieren

Ü1: Philosophier-Kisterl

In einem Philosophier-Kisterl werden Themen-Kärtchen (mit Sachunterrichts-Themen) und Frage-Kärtchen gesammelt. Mit den Fragen wiederholen die Kinder allein oder miteinander ihr Wissen und vernetzen es. Sie erstellen Ordnungen und denken intensiv nach. Sie sprechen miteinander und hören einander zu. So lernen sie in entspannter und spielerischer Form, ihre Gedanken zu formulieren.

Die Nachdenk-Fragen und mehr Hinweise zur Arbeit mit dem Philosophier-Kisterl gibt es bei den Kopiervorlagen im Anhang.



Philosophieren hilft, **Kritisches Denken** zu trainieren.

Gemeinsam mit **Kreativität, Kollaboration** und **Kommunikation** wurde es vom *Center for Curriculum Redesign* als eine der vier Kernkompetenzen für das Lernen im 21. Jahrhundert („21st Century Skills“) definiert.

Quelle: <https://curriculumredesign.org/ourwork/papers/>



In der **A1 Expert Challenge – Ganzheitlich Lernen lernen*** sind unterschiedlichste Lernmethoden in einem Trainingsprogramm zusammengefasst – u. a. welche Methode jede dieser vier Kernkompetenzen besonders stärkt. Eigene Kapitel widmen sich dem Lernen durch „*Um-die-Ecke-Denken*“ und dem *Lernen durch Fragen*, beides fördert das *Kritische Denken* und wird auch beim Philosophieren trainiert.

Ü2: Nachdenken – wie Philosoph*innen

Ü3: Fragen stellen – wie Philosoph*innen

Mit beiden Übungen wird – wie mit dem Philosophier-Kisterl – sowohl das Nachdenken als auch das Hinterfragen trainiert.

Das **Nachdenk-Spiel** ergänzt die Übungen. Die Kärtchen dazu gibt es bei den Kopiervorlagen. Ausgeschnitten und laminiert können sie im Philosophier-Kisterl Platz finden.

Über das Nachdenken, Hinterfragen und Philosophieren lernen die Kinder, dass sie nicht alles ungefragt glauben und sich eine eigene Meinung bilden sollen.

Die Videos von Knietzsche, dem kleinsten Philosophen der Welt, bieten zahlreiche Philosophier- und Nachdenk-Impulse. Ob über Corona, Glück, Hoffnung, Geduld, Respekt oder Toleranz – es finden sich zahlreiche Themen, die sich leicht in den Unterricht integrieren lassen. Die Videos dauern jeweils maximal drei Minuten.

Die **Philosophier-Kartei** enthält Gleichnisse sowie Nachdenk- und Nachspiel-Impulse, die alle zum Philosophieren einladen. Die Karten dazu gibt es als Kopiervorlagen.



Die eigene Meinung begründen

Ü1: Fakten oder Meinungen?

Ü2: Wie zeigst du, dass du deine Meinung sagst?

Über das Gleichnis von den fünf blinden Weisen wird der Unterschied zwischen Fakten und Meinung abgeleitet.

Das Ziel ist, eine Meinungsäußerung als Meinungsäußerung zu kennzeichnen und eine Sensibilität dafür zu entwickeln, dass etwas so, aber auch anders sein kann.

Daher auch das Verbotsschild für das Wort „**ist**“.



Ü3: Bilde dir deine eigene Meinung

Ü4: Der Fischer und seine Frau

Die Kinder trainieren, dass sie sich anhand von Gleichnissen und der Personen, die darin beschrieben sind, eine eigene Meinung bilden. Dafür können auch Gleichnisse aus der Philosophier-Kartei (siehe Kopiervorlagen) herangezogen werden.

Ein Rollenspiel zum Märchen vom Fischer und seiner Frau macht es für sie leichter, sich in die Personen einzufühlen und davon ihre Meinung zum Geschehen abzuleiten.

* Die Challenge ist als „*Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert*“ gedruckt erschienen (freier Download oder Bestellung unter www.jedeskindstärken.at).



Gesprächsregeln finden und einhalten

Ü1: Wie kann man Streit vermeiden?

Ausgehend von vorgegebenen Regeln werden in der Klasse gemeinsam Gesprächsregeln erarbeitet. Wenn die Kinder das Plakat mit den Gesprächsregeln, das in der Klasse oder am Gang aufgehängt wird, auch noch gemeinsam unterschreiben, schafft das eine zusätzliche Verbindlichkeit.

Mit der Challenge werden die Kinder vom Nachdenken über das Philosophieren zum ersten Debattieren herangeführt. So soll die Basis für eine konstruktive Gesprächskultur schon in frühen Jahren geschaffen werden. Teil dieser Gesprächskultur sind klare Regeln.



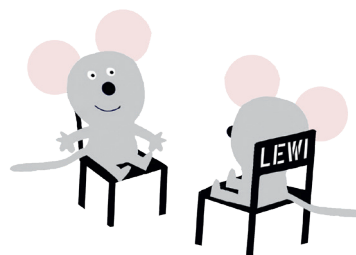
In eine andere Rolle schlüpfen

Ü1: Sind alle Menschen gleich?

Eine Diskussion in der Klasse zum Thema „Denken Buben anders als Mädchen?“ führt die Kinder ans Debattieren heran. In diesem Schritt sollen die Kinder vor allem Verständnis für andere Positionen und Meinungen entwickeln.

Ü2: Wer hat Recht?

Ein Rollenspiel zu einem Gleichnis ermöglicht es, in eine fremde Rolle zu schlüpfen.



Ü3: Wie fühlen und denken andere?

Übungen zum Perspektivenwechsel:

Beim „**Sessel-Tausch**“ wird physisch der Platz einer anderen Person eingenommen, um deren Position besser zu verstehen. Die Methode kann bei einem Streit eingesetzt und auch spielerisch erprobt werden.

Beim **Denksessel-Spiel** werden pessimistische oder optimistische Argumente zu Themen gesucht. Die Idee dahinter ist die Erkenntnis aus der *Positiven Psychologie*, dass eine optimistische Grundhaltung mit Fokus auf das Gelingende und Schöne die Wahrnehmung von Positivem verstärkt und so auch vermehrt zu Positivem führt.

Um diese optimistische Grundhaltung zu trainieren, kann eine Positiv-Lupe eingesetzt werden, mit der man Ausschau nach Positivem hält, ohne dabei das Negative ganz auszublenden. Das kann mit dem Denksessel-Spiel und dem Einnehmen einer optimistischen Haltung trainiert werden.



Die **A1 Be A YES Challenge – Achte auf das, was dir guttut*** trägt mit erprobten und beforschten Übungen aus der *Positiven Psychologie* zum Entwickeln einer optimistischen Grundhaltung bei.

* Die Challenge ist als *Jedes Kind stärken, Band 1* gedruckt erschienen (freier Download oder Bestellung unter www.jedeskindstaerken.at).



Mit anderen debattieren

Ü1: „Ja-Nein“- oder „Ping-Pong“-Debatten führen

Wer fair debattieren will, braucht klare Regeln. Will man andere überzeugen, braucht man gute Argumente und geordnete Gedanken. Das trainieren die Kinder, indem sie zwei Debatten-Formen kennenlernen: eine einfache **„Ja-Nein“-Debatte** und die **„Ping-Pong“-Debatte**.

Beiden ist gemeinsam, dass die Klasse in zwei gleich große Gruppen geteilt wird, wobei eine Gruppe eine Pro-Position zum Thema vertritt und die andere eine Kontra-Position.

Bei beiden Methoden nehmen die Kinder eine Position ein, die sie zufällig zugewiesen bekommen: durch Ziehen von Ja/Nein-Karten oder durch Auszählen. Dadurch wird erleichtert, dass sich die Kinder auch anderen Positionen spielerisch annähern.

Bei der **„Ja-Nein“-Debatte** kommen die Gruppen abwechselnd an die Reihe und jedes Kind nennt ein Pro- oder Kontra-Argument – je nach zugewiesener Gruppe. Die Debatte endet, wenn jedes Kind einmal an der Reihe war.

Die **„Ping-Pong“-Debatte** ist etwas komplexer und läuft so ab:

- Das Thema vorstellen und aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchten (jede*r für sich oder in Teams).
- Jedes Kind (evtl. in Partnerarbeit) überlegt und notiert Pro- und Kontra-Argumente (ca. 5 Minuten).
- Die Klasse wird – nach dem Zufallsprinzip – in zwei gleich große Gruppen geteilt. Eine Hälfte ist die Pro-, die andere die Kontra-Gruppe.
- Das erste Kind beginnt die Debatte und trägt ein Pro-Argument vor (ca. 1–2 Minuten).
- Das zweite Kind hört achtsam zu, wiederholt das Wichtigste und bringt ein Kontra-Argument vor.
- Das dritte Kind hört achtsam zu, wiederholt und bringt ein Pro-Argument vor.
- Die weiteren Kinder bringen abwechselnd Pro- und Kontra-Argumente vor (wie bei einem Ping-Pong-Spiel).

Durch das achtsame Zuhören und kurze Wiederholen der Argumente lernen die Kinder, empathisch aufeinander einzugehen.

Je nach Klassengröße kann es sinnvoller sein, die Debatte nur mit der Hälfte der Klasse durchzuführen. Die anderen Kinder hören aufmerksam zu, ob die Argumente sinngemäß und ohne Bewertung zusammengefasst wurden und ob es den Kindern gelingt, immer neue Argumente in die Debatte einzubringen.

Anschließend wird mit der restlichen Klasse eine zweite Debatte zu einem anderen Thema durchgeführt.

Die Debatte sollte flott geführt werden und nicht länger als ca. 15 Minuten dauern.



Achtsam miteinander umzugehen und Gehörtes nicht zu bewerten (nur zu wiederholen), wird mit dem *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* trainiert. Man findet es auf www.youthstart.eu unter der Rubrik „Körper & Geist“.



Nachdenken

Ü1: Fragebogen für „Debate Challenge Detektive“

Mithilfe des Fragebogens kann noch einmal über die gesamte Challenge nachgedacht und diskutiert werden.

Ü2: Wie gut gelingt dir das schon?

Die Kinder wiederholen mithilfe des Fragebogens, was sie in der Challenge gelernt haben. Sie schätzen selbst ein, wie gut sie etwas schon können. Davor werden die vier Symbole erklärt.

Ü3: In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...

Motivieren Sie die Kinder dazu, sich eigene Lernziele zu suchen und gemeinsam das Durchhalten zu üben. Das stärkt die Kinder in ihrer Eigenverantwortung und hat nachweislich einen sehr hohen Effekt auf den Lernerfolg, wie u. a. in der Hattie-Studie „*Visible Learning*“ nachzulesen ist.

Leiten Sie die Kinder dazu an, sich mit allen Sinnen vorzustellen, wie es sein wird, wenn sie etwas, das sie sich vornehmen, geschafft haben. Am besten schließen die Kinder dabei die Augen.

Besprechen Sie mit ihnen auch, wie wichtig es ist, dass sie jemand anderem von ihrem Vorhaben erzählen, weil sie auf diese Weise beim Durchhalten unterstützt werden. Ebenso hilft ihnen der Vorsatz des täglichen Übens dabei, dass das Training zur Gewohnheit wird – so wie Zähneputzen. Auch durch das Nachdenken am Abend wird das Durchhaltevermögen gestärkt. Die Kinder sollen auf diese Weise lernen, dass sie sich positiv motivieren.

Erarbeiten Sie mit den Kindern, wer oder was sonst noch beim Durchhalten helfen kann – und feiern Sie gemeinsam jeden Erfolg!

**TRIO-Modell für Entrepreneurship**

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship – dem TRIO-Modell – ist die Debate Challenge dem Bereich **Entrepreneurial Civic Education** zugeordnet. Das bedeutet eine Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt zu übernehmen.

Dauer der Challenge

Mindestens 5 Unterrichtseinheiten

Eingangsvoraussetzungen

Keine

Kontext innerhalb des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms

Alle Challenges einzeln: www.youthstart.eu

Alle Bände von *Jedes Kind stärken*: www.jedeskindstärken.at

Die **A1 Debate Challenge** dient als Vorbereitung für die **Debate Challenges** der Niveaus A2, B1 und B2.

Starke inhaltliche Bezüge bestehen zur **A1 Be A YES Challenge – Achte auf das, was dir guttut!** (*Jedes Kind stärken, Band 1*),

zur **A1 Empathy Challenge – Meine Gefühle, deine Gefühle – Giraffensprache** (*Jedes Kind stärken, Band 2*),

zur **A1 Storytelling Challenge – Geschichten-Schloss** (*Jedes Kind stärken, Band 3*),

zur **A1 Expert Challenge – Ganzheitlich Lernen lernen** und zum *Youth Start Achtsamkeitsprogramm*.

Weitere Unterrichtsmaterialien

„Philosophieren mit Kindern – Hans-Joachim Müller“:

Teil 1 – www.youtube.com/watch?v=jmunMFozpK8

Teil 2 – www.youtube.com/watch?v=sngF08bTTdl&feature=related

„Ente, Tod und Tulpe“: www.youtube.com/watch?v=jhgvCbE3OXs

„Über arm und reich“:

www.youtube.com/watch?v=vc6CriUPeJ0&annotation_id=annotation_48588&src_vid=AFjICyvwnZw&feature=iv

„Knietsche erklärt die Welt“: www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?film=9205

„Wissenspool Knietsche, der kleinste Philosoph der Welt“:

www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt.html

Alle Sendungen mit Knietsche im Überblick:

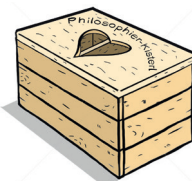
www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt/sendungen.html

„Die Maslowsche Bedürfnispyramide – Einfach erklärt“: www.youtube.com/watch?v=UEZZBIH5Rlg



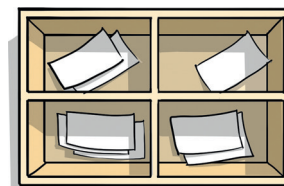
„Philosophier-Kisterl“

Mithilfe des Philosophier-Kisterls trainiert man *Kreatives und Kritisches Denken*. Wenn Kinder in „Nachdenk-Gruppen“ gemeinsam denken und philosophieren, trainieren sie auch ihre Kommunikations- und Kollaborations-Kompetenz. Beide sind unerlässliche Skills für das 21. Jahrhundert.



Man braucht:

- „**Kisterl**“ mit Fächern, z. B. eine hölzerne Tee-Box mit vier bis sechs Fächern. Man kann auch eine Schachtel mit Kartonstreifen unterteilen.
- **Themen-Karten** zu verschiedenen Sachthemen aus dem Unterricht, z. B. „Weltall“:



Sonne	Planet	Erde	Jupiter
Raumschiff	Astronaut*in	Stern	...

- **Frage-Karten** mit Anweisungen zur Arbeit mit den Themen-Karten (siehe folgende Seiten)
- **Wortart-Karten**, z. B.:

Wohnung	wohnen	Größe	groß
vergrößern	wohnlich	bewohnen	...

So geht's:

- **Themen-Karten** nach Themen sortiert in mindestens zwei Fächer einordnen.
- **Frage-** und **Wortart-Karten** jeweils in ein eigenes Fach geben.
(Wenn ein Fach freibleibt, kann man es für das **Nachdenk-Spiel** verwenden.)

1. Philosophieren mit den Themen-Karten:

- Eine **Frage-Karte** und je nach Anweisung entweder eine oder zwei **Themen-Karten** ziehen.
- Mithilfe der Frage die Begriffe überdenken oder in Beziehung setzen.
 - Durch das philosophische Vergleichen, Nachdenken etc. erinnern sich die Kinder spielerisch an Inhalte und Merkmale.
 Sie wiederholen, überdenken und wenden die gelernten Inhalte in neuen Zusammenhängen und Kontexten an. Nachhaltiges Lernen und besseres Merken sind die Folge.

2. Philosophieren mit den Wortart-Karten:

- Die Kinder ordnen die Wörter nach Wortarten, Silbenanzahl, Anfangsbuchstaben usw.
 - Nimmt man Wörter, die viele Kinder falsch schreiben, und lässt sie aufschreiben, kann man so „nebenbei“ auch das Rechtschreiben trainieren.
 - Themenbereiche zu ordnen und kategorisieren, ist eine beliebte philosophische Übung.



Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Welche **Gemeinsamkeiten** haben die Sachen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Welche **Gemeinsamkeiten** haben die Sachen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Welche **Unterschiede** haben die Sachen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Welche **Unterschiede** haben die Sachen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Welche **Ähnlichkeiten** kannst du erkennen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Welche **Ähnlichkeiten** kannst du erkennen?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Welche der Sachen ist **wichtiger**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Welche der Sachen ist **wichtiger**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Welche der Sachen gibt es schon **länger**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Welche der Sachen gibt es schon **länger**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl



Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Erfinde einen **Satz**, in dem beide Dinge vorkommen.
Schreibe ihn auf.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Erfinde einen **Satz**, in dem beide Dinge vorkommen.
Schreibe ihn auf.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **einem** Fach.
Erfinde eine **Geschichte**, in der beide Dinge vorkommen.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **zwei** Karten aus **zwei** Fächern.
Erfinde eine **Geschichte**, in der beide Dinge vorkommen.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Schreibe eine **Fantasiegeschichte** zum Thema.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Gestalte eine **Mindmap** zum Thema.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Erfinde einen neuen, **lustigen Namen** dafür.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Schreibe **Fragen** zum Thema auf kleine Zettel.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was **weißt** du darüber?
(Es muss wahr sein!)



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was ist deine **Meinung** über dieses Ding?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl



Ziehe **eine** Karte. Stelle dir vor, dieses Ding gibt es nicht.
Was **passiert**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte. Stelle dir vor, du bist das Ding.
Welchen **Wunsch** hast du?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was ist **positiv** (gut) daran?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was ist **negativ** (schlecht) daran?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was kann man damit **machen**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Zeichne, was dir dazu einfällt!



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Dieses Ding mag etwas gar nicht. **Was**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Welche **Aufgabe** hat das Ding?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Ziehe **eine** Karte.
Was kannst du diesem Ding **Gutes tun**?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl

Zieht **zu zweit je eine** Karte.
Jede*r stellt sich vor, eines der beiden „Dinge“ zu sein.
Diskutiert, wer **wichtiger** ist.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kisterl



Nachdenk-Spiel

So geht's:

- Suche dir mindestens eine*n Nachdenkpartner*in.
- Zieht eine Nachdenk-Karte und lest sie gemeinsam.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

- Redet miteinander darüber. Hört einander achtsam zu und lasst euch gegenseitig ausreden. Wiederhole immer kurz das Wichtigste, damit man weiß, ob du alles richtig verstanden hast.
- Erzählt euch gegenseitig von ähnlichen Erlebnissen.
- Schreibe die interessantesten, witzigsten Geschichten für ein Buch mit philosophischen Geschichten auf.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist einer dieser blinden Menschen.

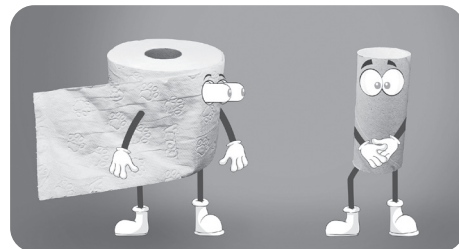
Wie beschreibst du den anderen, wie „dein“ Elefant aussieht?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist die Klopapier-Rolle mit viel Papier.

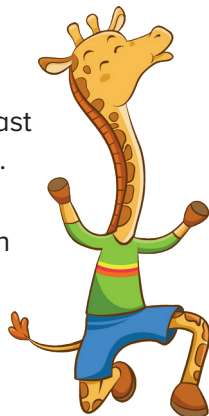
Was sagst du zu der ohne?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du hast einen Giraffenhals.

Was sagst du zu Menschen, die dich angafften oder gar ausspotten?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, es schwindelt dich jemand an.

Wie reagierst du darauf, wenn du das erkennst?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel



Stelle dir vor, deine Gedanken wachsen wie Pflanzen aus deinem Kopf.

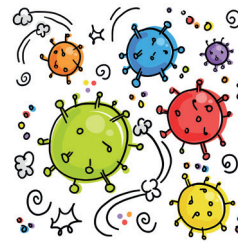
Welche Pflanzen wären das?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

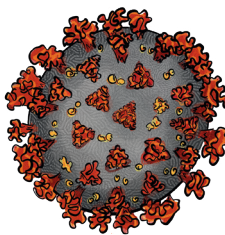
Stelle dir vor, du bist ein kleiner Virus und kannst mit anderen Viren reden.

Was würdest du zum Coronavirus sagen?



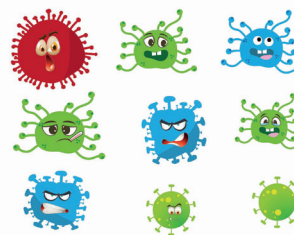
A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Kann etwas zugleich schön anzusehen und schlecht sein?
Wer oder was kann das alles sein?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Welchen dieser Viren findest du am sympathischsten?
Begründe warum.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, alle Menschen würden so miteinander umgehen wie auf diesem Bild.

Was würdest du ihnen raten?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

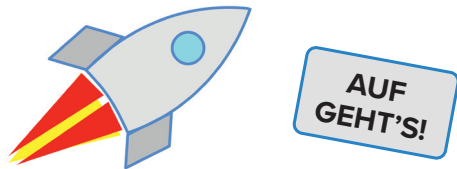
Stelle dir vor, du sollst jemandem den Titel dieses Bildes nennen und es beschreiben.
Wie heißt das Bild und was siehst du?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel



Stelle dir vor, du bist Erfinder*in.
Was willst du erreichen und auf der Welt verändern?
Erzähle anderen über dein Wunschziel und deinen Weg dorthin.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist Superman.
Was würdest du für die Welt tun?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du sollst jemandem dieses Bild erklären.
Was würdest du sagen?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir mal vor, das bist du.
Warum sagst du „Stop“? Zu wem?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du erklärst jemandem dieses Bild.
Was würdest du sagen?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du sollst entscheiden, wer Recht hat.
Was würdest du sagen?

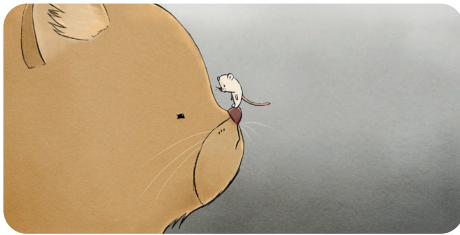


A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel



Stelle dir vor, du bist die kleine Maus.

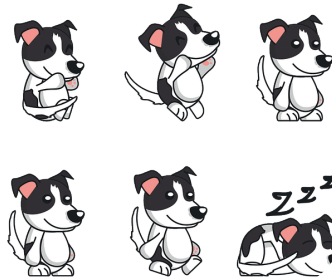
Wie überzeugst du die Katze, dass es für sie besser ist, dich am Leben zu lassen.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist der kleine Hund.

Wie geht es dir? Was erzählst du?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

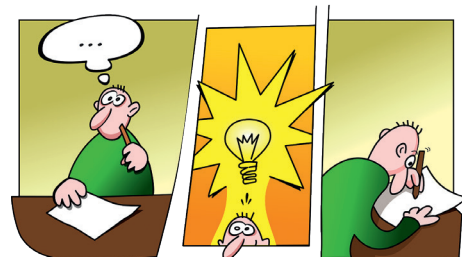
Kater Karlo will andere mit Argumenten überzeugen, dass man sich über Regen freuen soll. Was könnte er sagen, um dich zu überzeugen?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Erinnere dich an ein Problem. Wie hast du es gelöst? Allein oder hat dir jemand geholfen?

Wie hast du dich danach gefühlt?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, es öffnet sich eine Tür, die du noch nie gesehen hast. Was befindet sich dahinter?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist dieses Kind. Was ist passiert? Was geht dir durch den Kopf?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel



Soll man immer die Wahrheit sagen?

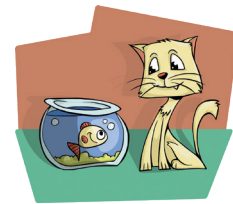
- Überlegt Argumente für „JA“ und Argumente für „NEIN“.
- Teilt euch in „JA-Sager“ und „NEIN-Sager“ auf.
- Diskutiert in Ruhe und ohne Streit miteinander. Wer kann andere gut überzeugen? Wie? Warum?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Haben Tiere Gefühle?

- Überlegt Argumente für „JA“ und Argumente für „NEIN“.
- Teilt euch in „JA-Sager“ und „NEIN-Sager“ auf.
- Diskutiert in Ruhe und ohne Streit miteinander.
- Wer kann andere gut überzeugen? Warum?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Alle wollen es!
Was ist es?



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, du bist das rote Männchen.

- Was sagen die anderen?
- Wie geht es dir?
- Was machst du?
- ...



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Stelle dir vor, nichts gibt es mehr ...

Butter, Glas, Wolle ...

Sessel, Schuhe, Lineal, Obst,
Häuser ...

Was wäre dann?

Was wäre gut, was schlecht?
Philosophiere mit jemandem darüber.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel

Was muss eine Wohnung unbedingt haben, damit man in ihr leben kann?
Denke an die „Bedürfnispyramide“.



A1 Debate Challenge - Nachdenk-Spiel



PHILOSOPHIER-KARTEI

Wenn du über die Welt, das Leben oder die Liebe nachdenkst, dann **philosophierst** du.

Das Wort **Philosophie** kommt aus Griechenland und ist etwa 2.600 Jahre alt.

„Philos“ bedeutet Freund und „sophia“ Wissen oder Weisheit. Ein Philosoph ist also ein weiser Freund des Wissens.

Philosophinnen und Philosophen hinterfragen alles. Denke auch du über alles nach, bevor du Urteile fällst.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Platons Höhlengleichnis

Platon war ein antiker griechischer Philosoph. Sein berühmtes Höhlengleichnis lautet so:

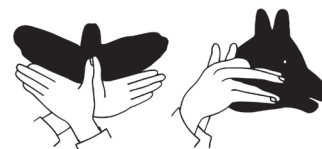
Menschen sind in einer dunklen Höhle so angekettet, dass sie nur die Schatten von anderen Menschen, die Gegenstände tragen, sehen. Daher denken die Angeketteten, dass die Menschen und die Gegenstände ein Ding sind.

Manchmal darf ein Mensch aus der Höhle hinaus und kann sehen, wie es wirklich ist. Wenn er danach erzählt, was er sah, glaubt ihm niemand.

Spielt die Höhlen-Story nach!

Leuchte in einem dunklen Raum mit einer Lampe an eine Wand. Bildet zwei Gruppen. Jede Gruppe sucht drei Gegenstände und erzeugt damit Schatten an der Wand. Die Kinder der anderen Gruppe raten, was es ist und was man damit tun kann.

Variation: Mit der Hand Schattenfiguren erzeugen.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Nur Gutes im Herzen behalten

Zwei Freunde wanderten durch die Wüste. Es kam zu einem Streit und Zali schlug Ali ins Gesicht. Der schrieb gekränkt in den Sand: „Heute hat mich mein Freund ins Gesicht geschlagen.“

Sie wanderten weiter und kamen in einen Sandsturm. Ali fiel nieder und der Sand drohte, ihn zu begraben. Zali rettete ihn. Da ritzte Ali in einen Stein: „Heute hat mir Zali das Leben gerettet.“

Zali fragte erstaunt: „Als ich dich gekränkt habe, hast du das in den Sand geschrieben. Nun ritzt du die Worte in einen Stein. Warum?“ Ali antwortete: „Wenn uns jemand verletzt, sollten wir es in den Sand schreiben. Dann kann es der Wind des Verzeihens auslöschen. Wenn uns jemand Gutes tut, soll man es unlöschar in Stein ritzen, damit man sich immer dankbar daran erinnert.“

*(Autor*in unbekannt)*

Welche Stärken passen zu den Freunden in diesem „Gleichnis“? Redet miteinander darüber.

Dankbarkeit	Gerechtigkeit	Mut
Neugier	Freundlichkeit	Fairness
Humor	Ausdauer	



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Wettlauf der Frösche

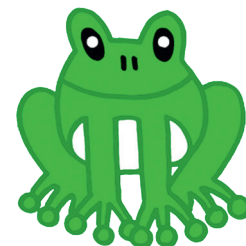
Einst veranstalteten Frösche ein Wettklettern auf einen Turm.

Die zuschauenden Frösche glaubten, dass keiner das Ziel erreichen könne. Sie riefen: „Oje, ihr Armen! Ihr werdet es nie schaffen!“ und „Das schafft ihr sowieso nie!“

Nach und nach gaben alle Frösche bis auf einen auf. Dieser kletterte einfach weiter und erreichte als einziger das Ziel. Er wurde bejubelt und ein Reporter interviewte ihn. Erst als keine Antwort kam, merkte man, dass der Frosch taub ist.

*(Autor*in unbekannt)*

Wieso machte der Sieger einfach weiter?
Warum gab er nicht wie die anderen auf?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Der kleine Baumwollfaden

Ein kleiner Baumwollfaden dachte verzweifelt:

„Mein Leben ist sinnlos, ich bin zu nichts gut! Ich bin zu kurz, dass man mit mir etwas stricken kann. Für einen Strick bin ich zu dünn. Ich kann gar nichts und niemand kann mich brauchen!“

Je länger er so dachte, desto trauriger und einsamer wurde er.

Eines Tages hüpfte ein kleiner Wachsklumpen an seinem Fenster vorbei. Der merkte, dass der kleine weiße Faden traurig war. Hilfsbereit schlug er vor: „Komm, lass uns etwas miteinander tun! Gemeinsam sind wir stark und erfolgreich.“

So war es auch! Miteinander wurde aus dem Faden und dem Wachs eine Kerze, die Licht ins Dunkel bringen kann.

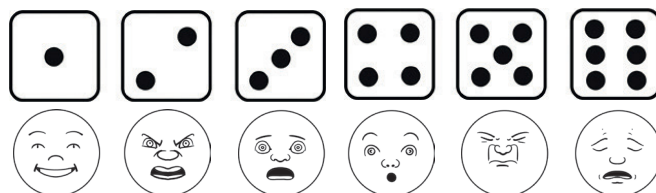


A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Wer hat Recht?

Zwei Männer kamen aufgeregt zu einem Richter und baten ihn, zu sagen, wer bei ihrem Streit Recht hat. Nachdem der erste seine Sichtweise geschildert hatte, dachte der Richter nach und sagte: „Du hast Recht.“ Nun schilderte der zweite seine Sichtweise. Wieder dachte der Richter nach und sagte auch zu diesem: „Du hast Recht.“ Die Frau des Richters hatte zugehört und sagte empört: „Du kannst doch nicht beiden Recht geben!“ Der Richter dachte wieder nach und sagte: „Du hast Recht.“

- Spielt zu zweit das Gespräch zwischen dem Richter und seiner Frau nach. Führt es weiter. Haltet euch dabei an die Gesprächsregeln!
- Ihr könnt auch den Würfel entscheiden lassen, in welcher Stimmung ihr die Rollen spielt. Drückt die gewürfelte Stimmung mit eurem Gesicht, eurer Körperhaltung und eurer Stimme aus.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Beim Postschalter

Stell dir vor, du sitzt an einem Postschalter. Davor ist eine lange Schlange. Trotzdem isst du in Ruhe deine Jause. Erst als du fertig bist, rufst du: „Der Nächste bitte!“ Du nimmst dir viel Zeit und ihr redet über das Wetter. Was machen die wartenden Menschen währenddessen? Wie reagieren sie?



Spiele mit anderen diese Szene.
Einmal mit Lächeln im Gesicht und einmal mit bösen Gesichtern.
Enden beide Spielszenen gleich?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Die gute Fee

Eine gute Fee hat dich verzaubert. Du bist auf einmal ein Wesen mit besonderen Stärken, das du schon immer sein wolltest.

Beschreibe, wer du nun bist.

- Welche Eigenschaften hast du?
- Was kannst du besonders gut?
- Was machst du Sinnvolles für dich und andere?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Löcher in den Bauch fragen

Ein Kind erzählt von einem Erlebnis.

Die anderen Kinder stellen ganz viele Zwischenfragen. Das nennt man „Löcher in den Bauch fragen“.

Das Kind darf aber erst weitererzählen, wenn es alle Fragen beantwortet hat.

Ist es immer gut, Fragen zu stellen?
In welchen Situationen ist es gut?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Verzauberte Dinge

Suche einen Gegenstand im Raum aus.

Erkläre anderen, dass er verzaubert ist und etwas ganz Besonderes kann.

Beispiele:

- Eine Schultasche, aus der ein Geist steigt, wenn du sie öffnest.
- Ein Stift, der von selbst schreibt.
- Eine Dose, die sich von selbst mit Lebensmitteln füllt.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



So ist das Leben!

Für dieses Spiel brauchst du Gegenstände, die du gerade bei der Hand hast. Suche einen Gegenstand aus und vergleiche ihn mit dem Leben.

Beispiele:

- Das Leben ist wie eine Jausen-Dose. Beides kann immer für Überraschungen sorgen.
- Das Leben ist wie ein Buch. Man sollte immer eine Seite nach der anderen aufschlagen.



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Warum nur, warum?

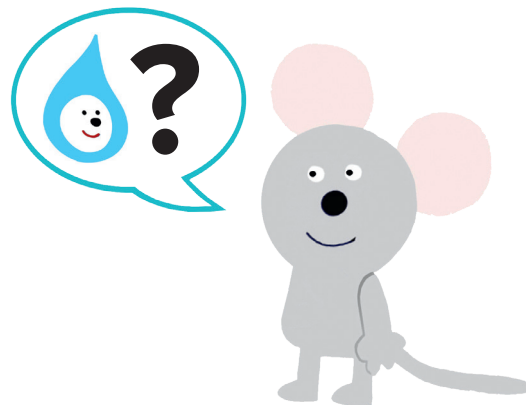
Ein Kind stellt eine Frage.

Beispiel: „Warum regnet es heute?“

Mögliche Antworten:

- Weil die Blumen Wasser brauchen.
- Weil die Wolken gerade voll waren.
- Weil ich einen neuen Schirm habe.

Der Fantasie sind hier keine Grenzen gesetzt!



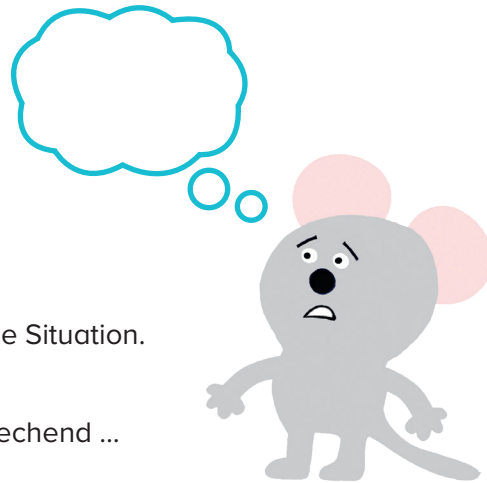
A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Wege aus der Katastrophe

Denk an eine schreckliche Situation, von der du einmal gehört oder gelesen hast.

- Beschreibe sie.
- Frage andere, was sie machen würden.
- Sammelt gemeinsam Lösungsideen für die Situation.
- Ordnet die Ideen nach ...
 - ... sinnvoll, realistisch, erfolgsversprechend ...
 - ... kreativ, verrückt, lustig ...

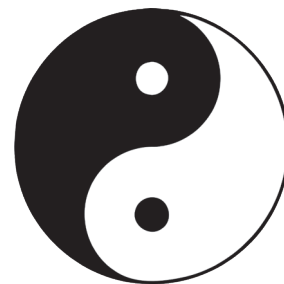


A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Yin und Yang – ein Gegenteil-Spiel

Manchmal steckt man in einem Problem fest. Dann hilft es, die Sache von einer ganz anderen Seite aus zu betrachten.

Das kann man mit diesem Gegenteil-Spiel trainieren. Yin steht für das Gegenteil von Yang.



- Setzt euch so, dass ihr euch ins Gesicht schauen könnt.
- Ein Kind greift sich zum Beispiel mit der linken Hand an das rechte Ohr und sagt „Yin“.
- Dann zeigt es auf ein anderes Kind. Nun macht das zweite Kind eine neue Bewegung. Es zupft sich zum Beispiel mit der rechten Hand am linken Ohr und sagt „Yang“.
- Dann zeigt es auf ein weiteres Kind, das wieder eine neue Bewegung macht und wieder „Yin“ sagt.
- Und so weiter ...



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei



Probleme lösen!

„Erfinde“ mit anderen Kindern verschiedene Dinge, die für uns Menschen wichtig sind. Denkt dabei auch an die „Global Goals“.

Diese Fragen helfen euch beim Entwickeln kreativer Ideen:

- Welche Probleme seht ihr?
- Was würde anders sein, wenn das Problem gelöst ist?
- Wie kann man das Problem Schritt für Schritt lösen?
- Womit?
- Mit wem?
- Bis wann?
-?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

Fragen würfeln

Ihr braucht:

- Würfel, auf die ihr lauter W-Fragen schreibt oder klebt:
WAS? WARUM? WIESO? WOHN? WOHER? WESHALB?
- Karten mit Namenwörtern (z. B. Freundschaft, Himmel, Brot, Apfel ...). Ihr könnt auch Begriffe aus dem Sachunterricht verwenden. Wenn ihr über diese Wörter mit Hilfe der Fragen nachdenkt, wiederholt und lernt ihr auch zugleich, z. B. für Tests.



So geht's:

- Kärtchen ziehen und mit dem Wort nach oben auflegen.
- Würfeln und dann eine Frage mit dem gewürfelten Fragewort stellen.
- Die Frage beantworten. Man kann auch Teams bilden und gemeinsam Antworten finden. Zählt alle Antworten zusammen, die besonders kreativ erfunden oder überzeugend vorgetragen wurden. Welches Team hat die meisten Antwort-Punkte?



A1 Debate Challenge - Philosophier-Kartei

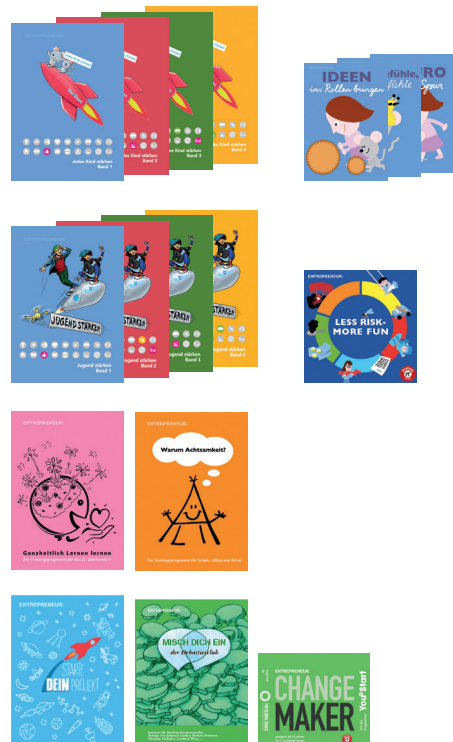
Weiterführende Erklärvideos und Websites

Zur Debate Challenge:

- „Philosophieren mit Kindern – Hans-Joachim Müller“:
Teil 1 – www.youtube.com/watch?v=jmunMFozpK8
Teil 2 – www.youtube.com/watch?v=sngF08bTTdI
- „Ente, Tod und Tulpe“: www.youtube.com/watch?v=jhgvCbE3OXs
- „Über arm und reich“: www.youtube.com/watch?v=vc6CriUPeJ0
- „Knietsche erklärt die Welt“: www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?film=9205
- „Wissenspool Knietsche, der kleinste Philosoph der Welt“:
www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt.html
- Alle Sendungen mit Knietsche im Überblick:
www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt/sendungen.html
- „Die Maslowsche Bedürfnispyramide – Einfach erklärt“: www.youtube.com/watch?v=UEZZBIH5Rlg

Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)



Bestellung: www.ifte.at/entrepreneur

Jedes Kind stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Primarstufe.

Es ist Teil des „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf www.youthstart.eu auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Youth Start
ENTREPRENEURIAL
CHALLENGES
www.youthstart.eu



Für das Programm **Jedes Kind stärken** gibt es auch eine eigene Website:
www.jedeskindstaerken.at

Dort sind alle Lernunterlagen inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler*innen aus dem „Youth Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Details siehe: www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de

Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Impressum:

Herausgeber*innen: **Eva Jambor, Johannes Lindner**

IFTE – Initiative for Teaching Entrepreneurship
im Tribe.Space, Kandlgasse 19-21, 1070 Wien

Autor*innen: **Ingrid Teufel, Eva Jambor**

Redaktion: **Martin Obermayr**

Gestaltung: **Peter Stromberger** (*Layout und Piktogramme*), **Valentin Mayerhofer** (*Layout*), **Helmut Pokornig** (*Titelbild und Illustrationen*), **Lukas Philippovich** (*Infografik „Jedes Kind stärken“*), **Stefan Torreiter** (*Smileys, Philosophier-Kisterl, Mimik-Würfelbilder*), www.flaticon.com (*Fußabdruck-Icon von Freepik*), www.pixabay.com (*Illustrationen Nachdenk-Spiel, Teile Philosophier-Kartei*)

Diese Unterlage ist gedruckt als Teil von Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 4 erschienen.

Titel: Jedes Kind stärken. Handbuch für Lehrer*innen, Band 4

1. Auflage: Wien/Salzburg 2020

ISBN: 978-3-200-06931-2

Bestellung: **www.jedeskindstaerken.at**



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship
www.ifte.at



Die Einführung von **Jedes Kind stärken** an Salzburger Volksschulen wird vom **Land Salzburg** unterstützt.