

Philosophische Spiele für die Kita, Grundschule und weiterführende Schulen

Begriffsmolekül: Für die kreative analytische Methode „Begriffsmolekül“ von Barbara Brüning benötigt man mehrere Styroporkugeln unterschiedlicher Größe, selbstklebende Zettel (alternativ Papier und Stecknadeln), längere Schaschlickspieße und Holzzahnstocher. Diese Methode kann bei allen schwierigen philosophischen Begriffen eingesetzt werden, sie ermöglicht eine anschauliche Darstellung des abstrakten Begriffs. Die erwachsene philosophische Moderatorin erstellt das Molekül immer in Absprache mit den TN (Teilnehmenden). Erst sammeln die Kinder verschiedene Wörter/ Einfälle oder Symbole zu dem Stamm-begriff und legen sie in einen Begriffskreis. Die Kinder tauschen sich aus, wie die Wörter zusammenhängen. Dann baut der/die Erwachsene das plastische Begriffsmodell, indem die größte Kugel in der Mitte mit dem Stamm-begriff beschriftet wird. Die Gruppenmitglieder überlegen gemeinsam an welchen Stellen des Moleküls weitere Begriffe (Symbole) sitzen und welche Verbindungen zu anderen Begriffen geschaffen werden sollen. Die einzelnen Schritte werden hierbei in der Gruppe diskutiert. Die unterschiedliche Nähe und Weite zum Stamm-begriff erreicht man mit den unterschiedlich langen Holzstäbchen. Dabei sollte auf die Begründungen für die Anordnung der Kugeln mit den Begriffen geachtet werden.

zwischen den Stühlen: Die Geschichte wird erzählt:

„Ein Junge fällt beim Spielen in den See. Er schreit lauthals „Hilfe“ und reckt in Panik die Hände aus dem Wasser. Ein Jogger und ein Rollstuhlfahrer sehen es. Der Rollstuhlfahrer fährt zu dem Jungen und versucht ihn mit einem Stück Stock an Land zu ziehen. Der Jogger macht keine Anstalten ihnen zu helfen. Plötzlich ruft der Junge „ich bin der Sohn des Königs“. Daraufhin eilt der Jogger herbei und fischt den Jungen aus dem See. Dies bekommt der Vater des Jungen, der König, erzählt. Er muss nun entscheiden, wer die Belohnung für die Rettung seines Sohnes erhält. Der Rollstuhlfahrer, weil er gleich bereit gewesen war zu retten oder der Jogger, weil er ihn tatsächlich gerettet hat?“

Darauf wird eine Stuhlreihe mit einer ungeraden Anzahl an Stühlen aufgestellt und einer aus der Gruppe (oder die Moderatorin selbst) erklärt sich bereit der König zu sein und auf den mittleren Stuhl Platz zu nehmen. Je nach Argumenten die von der Gruppe vorgetragen werden und ihn auch überzeugen, verändert dieser seinen Sitz nach rechts oder nach links, jeweils zu der Seite des Joggers oder des Rollstuhlfahrenden hin. Wenn der Gruppe keine Argumente mehr einfallen, bleibt der König sitzen wo er in diesem Moment ist und es entscheidet sich wer die Belohnung bekommt. Im besten Fall rückt der König auf der Stuhlreihe komplett auf die Seite des Jeweiligen.

Harry's philosophische Locken: An einem Luftballon hängen eingerollte Karten mit philosophischen Fragen in der Anzahl der Teilnehmenden. Jede/r Teilnehme/r zieht eine Locke/Karte, beantwortet die Frage mit einer Begründung und gibt den Luftballon weiter. In der Kita, wenn die Kinder noch nicht lesen können werden Bilder von Tieren und andere Lebewesen auf den Ballon geklebt und die Frage "Was wärest du wenn du ein.... wärest?" beantwortet. Mögliche Fragen könnten für schon lesende Kinder sein: Was wärest Du, wenn Du eine Pflanze wärest? Was wärest Du, wenn Du ein Tier wärest? Wer wärest Du, wenn Du ein Lehrer wärest? Beschreibe den Lehrer! Ein Feuer ist in Deiner Wohnung. Du kannst nur noch zwei Sachen retten. Entweder das letzte Foto Deiner Lieblingsoma oder Euren Kanarienvogel. Was rettetest Du? Warum? Was ist das Schönste in der Natur? Gibt es mehr Tauben oder Vögel? Auf welchen Sinn (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen) würdest Du am ehesten verzichten? Was hättest Du lieber: Flügel oder Kiemen? Was würdest Du einen Außerirdischen zuerst fragen, wenn Du ihn triffst? Eine Fee erfüllt Dir den Wunsch entweder Frieden oder Gesundheit auf der ganzen Welt zu schaffen. Welchen Wunsch soll sie erfüllen? ... Das Spiel eignet sich vor allem zum Kennenlernen und als Einführung, um in das gemeinsame Denken und Sprechen hineinzukommen.

Gedankenkette: Bei der Gedankenkette sollten sich die TeilnehmerInnen in einen Kreis setzen. Zunächst wird eine Person aus der Gruppe (oder die Moderatorin) zum Protokollanten bestimmt, der alles Gesagte und Wichtige für alle ersichtlich mitschreibt. Anschließend wird ein Begriff oder eine Frage eingeführt, die zum Gesprächsgegenstand wird. Die Gruppe wählt selbst einen Begriff oder eine Frage aus. Jeder muss sich zur vorgegebenen Frage (oder Begriff, z.B. Begriffe wie Glück, Freundschaft, Wünsche, Mut und Gerechtigkeit) einen Satz oder ein Wort überlegen. Wichtig ist, dass Überlegungen nicht wiederholt werden, was die Aufmerksamkeit aller Gruppenmitglieder erfordert, Ruhe erzielt und zum gründlicheren Überlegen anregt. Wenn das was man sagen wollte, bereits erwähnt wurde, geben die Teilnehmenden im Spiel genügend Zeit, um sich weitere Gedanken zu machen.

Ein Gruppenteilnehmer beginnt und es geht im Uhrzeigersinn weiter. Es sollte sich jeder äußern. Finden Wiederholungen statt, muss die Kette neu beginnen. Falls den Gruppenmitgliedern Gedanken zu einem Thema ausgehen, kann ein neuer Gesprächsgegenstand eingeführt werden. Die Methode wird vor allem als Brainstormmethode und zur Exploration von Bedeutungen genommen.

Das SinneSpiel: Alle TN werden gebeten die Augen zu schließen. Jeder TN bekommt einen Gegenstand in die Hand gelegt. Der Gegenstand wird mit geschlossenen Augen erforscht, indem die GL entsprechende Fragen stellt. Wenn ein Signalton ertönt, wechselt der Gegenstand den Besitzer*in, ohne dass die Augen geöffnet werden. Bei jedem Gegenstand können bis zu 3 Fragen gestellt werden, z.B.: Wie fühlt sich der Gegenstand an? Wie ist seine Oberflächenstruktur? Welche Form hat er? Welche Kanten, Ecken...weiche Stellen, raue, feuchte, warme...? Wonach riecht er? Wie könnte er schmecken? Kann man mit ihm Geräusche

machen? Welche? Wie stelle ich mir seine Farbe vor? Welche Bilder entstehen in mir? Was für Gedanken erweckt er in mir? Welche Gefühle spüre ich in Bezug auf den Gegenstand? Ist er angenehm? Möchte ich ihn noch lange halten oder lieber gleich weitergeben? Beobachte wie du den Gegenstand hältst? Vorsichtig? Fest? Welche Hand ist stärker an der Untersuchung beteiligt? Wie gehst du beim Erforschen vor? Machst du es gleich wie beim letzten Gegenstand? Was ist jetzt anders geworden? Welches von allen Dingen war dir bisher am liebsten? Warum? Wenn jeder TN mindestens drei Gegenstände untersucht hat, werden die Augen wieder geöffnet. Nun wird sich über die gemachten Erfahrungen ausgetauscht: Welche Sinne kamen zum Einsatz? Gibt es noch andere Sinne? Waren es eher angenehme oder unangenehme Erfahrungen? Warum? Eine mögliche philosophische Einstiegsfragen, die darauf gestellt werden können: Haben unsere Sinne etwas mit unserem "Sinn des Lebens" zu tun?

philosophische Methode: Thesentennis: Um Dilemma-Fragen auf den Grund zu gehen, spielen wir das philosophische Thesentennis. Der Raum wird mittels Kreide, Klebeband oder Bindfaden in zwei Hälften geteilt. Der/die Spielleiter/-in stellt zwei Thesen (Behauptungen) auf, die sich widersprechen. Die Thesen werden auf ein Papier geschrieben und in je eines der beiden Felder gelegt. Zum Beispiel können die beiden Thesen lauten:

„Es ist sinnvoll sich mit Menschen von früher zu beschäftigen!“

und

„Es ist sinnlos sich mit Menschen von früher zu beschäftigen!“

Die Mitspieler verteilen sich auf die Felder zu denen sie am meisten Begründungen haben. Die Spielregeln sind die allseits bekannten Gesprächsregeln. Wenn einer aus einer Gruppe redet und seinen Standort begründet, hören alle anderen zu. Hat ein Spieler aus dem anderen Feld ein Gegenargument parat, das sein Argument entkräftet, darf er es ihm „entgegen schleudern“.

Das Spiel geht so lange wie den Teilnehmenden Argumente einfallen, wobei die Mitspielenden auch die Felder während des Spiels wechseln können. Der/die Spielleiter/-in muss darauf achten, dass die Argumente aufeinander aufbauen und die Teilnehmenden aufeinander eingehen. Am Anfang kann er/sie sich auch in eines der Felder begeben, sollte sich aber, wenn das Spiel gut läuft selbst zurückziehen. Es ist ihm/ihr freigestellt, wenn es den Spielern an Ideen mangelt und das Spiel stockt, mit kurzen eigenen Ideen den Mitspielenden auf die Sprünge zu helfen. Zum Schluss kann in der Gruppe besprochen werden welches Feld die besseren und glaubwürdigeren Argumente hatte und welcher These deshalb nachgegangen wird. Eine andere Idee ist es, das jeder Spieler/ jede Spielerin sein bevorzugtes Thesenfeld noch einmal aufsucht und das Argument das am stärksten diesen Standpunkt untermauert hat kurz in einem Satz zusammenfasst. Es muss dabei gar nicht sein eigenes Argument sein, dass er für am Stärksten hält. Das Spiel kann von 15 Minuten bis zu einer halben Stunde dauern und kann selbstverständlich von der Spielleiterin unterbrochen werden.

Agent Res und Fee Pekta - ein Spiel zu mehr Respekt in der eigenen

Einrichtung: Agent Res spürt auf wo Verletzungen und Unaufmerksamkeiten in der Einrichtung herrschen und Fee Pekta möchte eigentlich nur heimlich helfen und uns wohl tun. In unserer Einrichtung (oder unserer Familie) setzen wir uns mit allen Beteiligten zusammen und überlegen uns wie wir Agent Res und Fee Pekta helfen und uns gegenseitig zu etwas heimlich verleiten. Wir sammeln auf gleiche kleine Kärtchen respektvolle Handlungen, die wir in Zukunft in unserer Einrichtung (in unserer Familie) fördern wollen und stecken sie in einen Beutel (dieser kann auch beschriftet werden). Jeden Tag zieht jeder aus diesem Beutel und muss heimlich die darauf stehende respektvolle Handlung ausführen. Ob es "ich schlage mich auf die Seite von jemand, der gerade in einer schwächeren Position ist" oder "ich helfe jemandem, der mich gar nicht um seine Hilfe gebeten hat.". Ob es "ich lobe jemanden über den ich mich heute ganz schön geärgert habe." ist oder "ich setze mich für Schwächere ein." Die Kreativität beim Finden von heimlichen Aufmerksamkeiten ist unbegrenzt, denn nicht nur zur Weihnachtszeit darf gewichtelt werden.

Eine These ist falsch: Die Methode ist geeignet um sich auf einer Ebene der Wahrheit, vom Gefühl heraus, kennenzulernen. Eine sich unbekannte Gruppe sitzt im Kreis und jeder/jede Einzelne hat die Aufgabe zwei Wahrheiten über sich und eine Lüge auszudenken. Diese verpackt sie so; These (Behauptung) Nummer eins:....., These Nummer zwei...: These Nummer drei:... Die restliche Gruppe wird nun gehalten die gelogene These aus den richtigen herauszufinden. Die Begründungen der Gruppe sind hierbei das Spannende, bis das Geheimnis gelüftet wird.

Der fremde Blick, als philosophische Methode: Wenn die Teilnehmenden sich in philosophischen Dialogen so richtig verheddert haben und ihnen die Worte fehlen oder sie es nur noch komplizierter und umständlicher beschreiben, als ihre Gedanken es ihnen vorgeben, dann praktizieren wir den fremden Blick. Mit der Frage: "Wenn jetzt ein Außerirdischer auftauchen würde und dich fragt, was ist ...? Was antwortest du ihm, in zwei kurzen Sätzen?" Mit dieser Außenperspektive und dem Fokus auf die Vereinfachung hin sortieren wir unsere komplizierten Gedanken und Entknoten unser Gedankengewirr.

Das Besondere an mir Die Teilnehmenden (TN) sitzen im Kreis. Jede/r bekommt die Aufgabe, sich etwas über sich einfallen zu lassen, wovon er/ sie meint, dass es nicht bei den anderen zu finden ist. Es kann ein Lieblingsessen, ein besonderes Hobby, eine Besonderheit des eigenen Lebens sein, oder etwas ganz anderes. Alle TN stehen auf und eine/r fängt an, indem er/sie sagt: "Das Besondere an mir ist..." Wer von den anderen TN die gleiche Besonderheit hat, bleibt stehen, alle anderen setzen sich. Dann muss der/die TN eine weitere Besonderheit über sich finden, so dass auch die übrig gebliebenen sich setzen müssen. Das Ziel ist eine

Besonderheit über sich zu finden, die wirklich individuell ist. Das Spiel dauert so lange, bis alle TN an der Reihe waren.

Philosophisches Spiel: Suchen, Führen, Wechsel Führung, Wechsel Partner

Beziehungen bauen wir auf vielen Ebenen auf, dieses Spiel zeigt einige Möglichkeiten und ist gut in größeren Gruppen mit viel Möglichkeit zum Bewegen gedacht. Die TN bewegen sich das ganze Spiel über ohne Worte und Gesten im Raum. Sie achten auf indirekte und leichte Kommunikation. Wenn die Spielführer*in "Suchen" ruft, finden sich ohne Gesten, Mimik und Worte zwei Partner*innen zusammen. Wenn die Spielführer*in "Führen" ruft übernimmt eine/r von dem Pärchen die Führung. Bei "Wechsel- Führung" übernimmt der/die andere Partner*in die Führung und sie bewegen sich zusammen durch den Raum. Bei "Wechsel Partner" trennen sie sich wieder und beginnen mit dem Befehl "Suchen" erneut die Suche. Nach zwei Partnerwechseln, verzichtet die Spielführer*in auf die Befehle und die TN müssen nach eigenem Gefühl die vier Befehle ausführen.

Regelfremdes Völkerball

Gemeinsame Vernerfahrungen machen die Kinder vor allem in einem Spiel. Ältere und frustriertere Kinder können herausbekommen, woher Regeln kommen, wie und warum sie entstehen, wie sie weitergegeben werden. Die Spielleiter provozieren die Teilnehmenden mit dem Spiel "regelfremdes Völkerball" Zusätzlich zu den normalen Regeln gibt es unfaire und willkürliche Regeln. Diese könnten u.a. lauten: - auf einem Bein hüpfen, - Hände auf den Kopf, - Rechte Hand auf den Rücken, - (für 2 Leute) 3-Bein-Lauf, - einer muss die ganze Zeit sein eigenes Team beschimpfen, - alle Punkte zählen für die andere Mannschaft, - wenn die Person jemanden getroffen hat, gehen zwei Personen, oder - die Person hat 20 Leben. Das Spiel bringt die Teilnehmenden in Rage, weil sie sich ungerecht behandelt fühlen. Die Teamerinnen schlagen vor ein Spiel ohne Regeln zu spielen. Auch das stößt meistens auf Widerstand. Anknüpfend an diesem Widerstand fragen die Teamerinnen 'Was bringen überhaupt Regeln?' 'Welchen Zweck haben Regeln?' und 'Wo gibt es Regeln?'.

In jedem Newsletter gibt es ein neues philosophisches Spiel

<https://www.paidosophos.de/ueber-uns/veroeffentlichungen/>