

# Impressum

**Titel**

30 x 90 Minuten Philosophie/Ethik

Fertige Stundenbilder für Highlights zwischendurch. Klasse 7–10

**Autorin**

Regine Rompa

**Titelbildmotiv und Kapitelaufmacher**

© Frekya/photocase.de

**Druck**

AZ Druck und Datentechnik GmbH, Kempten, DE



**Verlag an der Ruhr**

Mülheim an der Ruhr

[www.verlagruhr.de](http://www.verlagruhr.de)

**Geeignet für die Klassen 7–10****Urheberrechtlicher Hinweis**

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen oder außerhalb dieser Bedingungen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Im Werk vorhandene Kopiervorlagen dürfen vervielfältigt werden, allerdings nur für Schüler\*innen der eigenen Klasse/des eigenen Kurses. Die dazu notwendigen Informationen (Buchtitel, Verlag und Autorin) haben wir für Sie als Service bereits mit eingedruckt. Diese Angaben dürfen weder verändert noch entfernt werden. Die Weitergabe von Kopiervorlagen oder Kopien (auch von Ihnen veränderte) an Kolleg\*innen, Eltern oder Schüler\*innen anderer Klassen/Kurse ist nicht gestattet.

Der Verlag untersagt ausdrücklich das Herstellen von digitalen Kopien, das digitale Speichern und Zurverfügungstellen dieser Materialien in Netzwerken (das gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen), per E-Mail, Internet oder sonstigen elektronischen Medien außerhalb der gesetzlichen Grenzen. Kein Verleih. Keine gewerbliche Nutzung.

**Bitte beachten Sie zusätzlich die Informationen unter [www.schulbuchkopie.de](http://www.schulbuchkopie.de).**

Soweit in diesem Produkt Personen fotografisch abgebildet sind und ihnen von der Redaktion fiktive Namen, Berufe, Dialoge u. Ä. zugeordnet oder diese Personen in bestimmte Kontexte gesetzt werden, dienen diese Zuordnungen und Darstellungen ausschließlich der Veranschaulichung und dem besseren Verständnis des Inhalts.

© Verlag an der Ruhr 2014, Nachdruck 2021

ISBN 978-3-8346-2525-0

Vorwort .....	4
---------------	---

## **Einführungen**

1   Was ist Philosophie? .....	6
2   Was ist Ethik? .....	12
3   Logik – Werkzeug der Philosophie .....	16

## **Die Welt**

4   „Matrix“ und Platons Höhlengleichnis .....	20
5   Realität und Wirklichkeit .....	24
6   Verantwortung für Umwelt und Natur .....	27

## **Der Mensch**

7   Cogito ergo sum .....	32
8   Der Unterschied Mensch – Maschine .....	36
9   Der Unterschied Mensch – Tier .....	40
10   Sind wir frei, zu tun und zu wollen, was wir wollen? .....	44
11   Was bedeutet gutes Handeln? .....	48
12   Altern in verschiedenen Kulturen .....	52

## **Ich und die anderen**

13   Freundschaft .....	58
14   Liebe und die Kugelmenschen .....	62
15   Cybermobbing .....	66
16   Konflikten vorbeugen .....	70
17   Entwicklungshilfe .....	73
18   Gerechter Krieg? .....	76
19   Utilitarismus .....	79
20   Tiere essen? .....	83

## **Die Gesellschaft**

21   Hobbes: Leviathan .....	88
22   Rousseau: Gesellschaftsvertrag .....	91
23   Spieltheorie .....	95
24   Warum arbeiten? .....	98
25   Work-Life-Balance .....	101
26   Ökonomie und Ökologie .....	104

## **Der Sinn des Lebens**

27   Glück als Sinn? .....	108
28   Religionen – Gott als Antwort? .....	112
39   Moral und Pflicht? .....	115
30   Zur Freiheit verurteilt .....	118

## **Anhang**

Lösungen .....	122
Bildnachweise .....	143
Medientipps .....	144

# Vorwort

Die eigene Person, die anderen sowie das Leben und dessen Möglichkeiten sind Themen, die Jugendliche an der Schwelle zum Erwachsenwerden von jeher besonders interessieren. Der **Philosophie- und Ethikunterricht** an den Schulen zielt im Wesentlichen darauf ab, den Schülern\* dafür bestimmte Werte zu vermitteln. Vor allem soll er ihnen jedoch das Rüstzeug anbieten, das sie brauchen, um Situationen, die ihnen begegnen, eigenständig zu reflektieren, logisch zu durchdenken und daraus ggf. Bewertungen und Entscheidungen selbst abzuleiten.

Doch die **Stundengestaltung** ist, wenn es um die großen Themen des Lebens geht, nicht immer einfach. Komplexe Inhalte müssen mit einer sinnvollen Didaktik so verbunden werden, dass sich ein rundes Bild ergibt – und das sollte dann auch noch in jeweils genau 45 bzw. 90 Minuten erfolgen. In der Praxis oft eine echte Herausforderung!

Hier setzt dieses Buch an: Es enthält 30 in sich geschlossene, komplett fertige Unterrichtsdoppelstunden zu wichtigen Philosophie-/Ethik-Lehrplanthemen der Sekundarstufe I. Jedes Thema besteht aus Lehrerhinweisen mit fertigen Stundenentwürfen und dazugehörigen Arbeitsblättern als Kopiervorlagen. Lösungen zu den Arbeitsblättern sind am Ende des Materials abgedruckt. Zur einfacheren Handhabung werden die 30 Themen in sechs zentrale Themenfelder gegliedert.

Im Themenbereich **„Einführungen“** werden zunächst drei Stunden angeboten, die es den Schülern ermöglichen, das neue Fach kennenzulernen und richtig in ihren bestehenden Fächerkanon einzuordnen.

Anschließend geht es im Themenfeld **„Die Welt“** um Stunden, die u. a. einen ersten Einblick in die Erkenntnistheorie geben und dazu aufgreifen, was uns im Alltag die ganze Zeit umgibt.

Im dritten Teilfeld **„Der Mensch“** fällt der Blick darauf, was Individuen sind – z. B. dadurch, dass die Schüler den Menschen bei einer Stunde zur Philosophie der künstlichen Intelligenz von einem Computer abgrenzen, der so gebaut wurde, dass er dem Menschen täuschend ähnlich sein soll. Ist er das tatsächlich und was genau macht den Menschen überhaupt menschlich?

Darauf folgt das Themenfeld **„Ich und die anderen“**, in dem es um zwischenmenschliche Beziehungen verschiedener Art geht. Bei einer Stunde zum Thema „Liebe“ wird beispielsweise die erst in jüngster Zeit (u. a. durch Richard David Precht) populär gewordene Schnittstelle zwischen Neurobiologie und Philosophie erarbeitet.

Als vorletzter Themenbereich rückt **„Die Gesellschaft“** ins Blickfeld. U. a. geht es in einer Stunde um den Begriff der „Work-Life-Balance“: Ist Arbeit in unserer Gesellschaft kein Teil des Lebens mehr? Wie kann sie dann aber mit diesem ausbalanciert werden?

Mit dem Kapitel **„Der Sinn des Lebens“** schließt das Material, in dem den Schülern u. a. Sartre begegnet, der ihnen ihre Freiheit, sich immer wieder neu zu bestimmen und bestimmen zu müssen, bewusst macht.

Die einzelnen Themen sind mit **ausführlichen Lehrerhinweisen** ergänzt und **didaktisch abwechslungsreich aufbereitet**. Dadurch haben sie das Potenzial, die Augen für das zu öffnen, was Philosophie eigentlich bedeutet: Liebe zur Weisheit. Ziel des Bandes ist es, diese bei den Schülern zu fördern.

*Regine Rompa*

\* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit haben wir in diesem Buch durchgehend die männliche Form verwendet. Natürlich sind damit auch immer Frauen und Mädchen gemeint, also Lehrerinnen, Schülerinnen etc.

# Einführungen



# Was ist Philosophie?

Diese Stunde eignet sich, um Schülern die **Themenbereiche der Philosophie** strukturiert nahezu-bringen. Das ist insbesondere wichtig, da die meisten Schüler die Fragen und Inhalte der Philosophie vorab nicht kennen. Das kommt u. a. daher, dass der Begriff „Philosophie“ im Alltag oft für Dinge verwendet wird, die im eigentlichen Sinn nichts mit der ursprünglichen Bedeutung zu tun haben, z. B. in Begriffen wie „Unternehmensphilosophie“ oder in Redensarten wie „Das ist eben meine Philosophie“ usw.

„Philosophie“ bedeutet „Liebe zur Weisheit“ und gliedert sich in die Bereiche „theoretische Philosophie“ und „praktische Philosophie“.

Zur **theoretischen Philosophie** gehören u. a. die Logik, Erkenntnis- und Wissenschaftstheorie sowie Metaphysik. Die **praktische Philosophie** bilden u. a. Ethik, Metaethik und politische Philosophie.

## Die vier kantischen Fragen

Die Bereiche, mit denen sich die Philosophie im Rahmen dieser Gliederung beschäftigt, lassen sich nur schwer eingrenzen. Bekannt geworden ist Immanuel Kants (1724–1804) Aufteilung in vier übergeordnete Fragengebiete der Philosophie (Kritik der reinen Vernunft II 2.2):

1. Was kann ich wissen? (Metaphysik)
2. Was soll ich tun? (Ethik)
3. Was darf ich hoffen? (Religion)
4. Was ist der Mensch? (Anthropologie)

## ☉ Klassenstufe

ab Klasse 7/8

## ☉ Kompetenzerwartungen

1. Die Schüler erlangen ein strukturiertes Verständnis von den Bereichen, mit denen sich die Philosophie beschäftigt, und prägen sich diese Bereiche ein.
2. Die Schüler können philosophische Fragestellungen erkennen und in die jeweiligen Bereiche einordnen.

## ☉ Material

- 1 Wachskerze
- 1 Feuerzeug oder Streichholzschachtel
- 1 Schere pro 2 Schüler
- die Arbeitsblätter „Spielkarten – Philosophische Drei im halben Klassensatz
- Die Folienvorlage auf Folie

## ☉ Stundenverlauf

### Einstieg

Stellen Sie die Kerze vor sich auf den Tisch. Lesen Sie dann langsam den Auszug aus den „Meditationen“ von René Descartes (1596 – 1650) vor, den Sie auf der Folienvorlage 1 finden („Das kartesische Wachsbeispiel“, S. 8). Führen Sie die Handlungen, die Sie vorlesen, zum leichteren Verständnis an der Kerze durch und zünden Sie die Kerze an, während Sie „während ich spreche, wird es dem Feuer genähert“ lesen. Fordern Sie die Schüler anschließend dazu auf, zu erklären, was „Wachs“ ist („Was also ist das Wachs?“ Oder „Beschreibt, was Wachs ist.“). Hinterfragen Sie die Antworten, bis den Schülern klar wird, dass sich Körper nicht hinreichend über unsere Sinne beschreiben lassen (z. B. kann Wachs kalt oder warm, flüssig oder fest sein und alle möglichen Formen annehmen. All diese Eigenschaften sagen also nichts darüber aus, was Wachs eigentlich ist). Fassen Sie das Ergebnis zusammen: *„Wir haben im Alltag mit vielen Körpern zu tun, von denen wir gar nicht wissen, was sie sind. Die Philosophie befasst sich damit, was die Dinge eigentlich sind, was die Welt um uns herum ist, wer wir sind und wie wir sein sollen. Sie schaut also hinter die offensichtlichen und alltäglichen Bedeutungen der Dinge. Philosophie bedeutet übersetzt „Liebe zur Weisheit“.*

### Erarbeitung/Sicherung

Teilen Sie den Schülern mit, dass sie im Folgenden das Spiel „Philosophische Drei“ spielen dürfen, in dem sie mehr über die verschiedenen Bereiche und typische Fragestellungen der Philosophie erfahren. Fordern Sie die Jugendlichen dazu auf, 2er-Gruppen zu bilden. Teilen Sie die „Spielkarten – Philosophische Drei“ (S. 9/10) sowie ggf. pro Paar eine Schere aus. (Möglicher Arbeitsauftrag:

„Ihr erfahrt in dieser Doppelstunde mehr darüber, was Philosophie ist, welche Bereiche und wichtige Fragestellungen dazu gehören. Hierzu dürft ihr zunächst das Spiel „Philosophische Drei“ spielen. Bildet 2er-Gruppen. Ich teile euch jetzt Spielkarten und Anleitung aus. Schneidet die Karten aus und spielt dann das Spiel. Achtung: Bleibt dabei ruhig, damit niemand gestört wird.“ Lesen Sie die Spielanleitung vor (Sie können diese auch über den OHP zeigen bzw. kopieren und jedem Paar austeilen). Lassen Sie die Schüler bis zur Pause eigenständig spielen. Blasen Sie am Ende der Stunde die Kerze aus.

Kündigen Sie nach der Pause an: „Wir führen jetzt eine Bildmeditation durch. Dabei könnt ihr das im Spiel Erlernte noch einmal für euch strukturieren. Betrachtet das Bild, das ich euch jetzt zeige, ganz genau und versucht, es zu verstehen. Geht in Gedanken einen Weg eurer Wahl entlang und denkt über die Fragen nach, die euch begegnen. Dafür herrscht fünf Minuten absolute Stille. Ab JETZT!“. Legen Sie dann die Folienvorlage „Übersicht über die wichtigsten Bereiche der Philosophie“, S. 11, zur Übersicht über die Disziplinen der Philosophie auf. Lassen Sie die Schüler nach Ablauf der fünf Minuten zunächst schildern, auf welchen Wegen sie die meiste Zeit verbracht haben und worüber sie nachgedacht haben. Sammeln Sie mehrere Antworten und lassen Sie die Schüler ihre Auswahl begründen. Klären Sie anhand dieser Begründungen noch einmal alle Begriffe, die den Schülern nun bereits aus dem Spiel bekannt sein sollten („Warum hast du dich gerade für den Weg ‚Ethik‘ entschieden? Womit beschäftigt sich denn die Ethik? Was findest du daran interessant?“). Fordern Sie sie dann dazu auf, zu jedem Bereich zwei weitere passende Fragestellungen niederzuschreiben. Geben Sie dafür zehn Minuten Zeit. Besprechen Sie anschließend die Ergebnisse und schreiben Sie richtige Fragen in die Steine auf der Folie. Lassen Sie die Schüler abschließend die gemeinsam bearbeitete Folie ins Heft abzeichnen.

### Transfer/Reflexion

Geben Sie am Ende der Stunde folgende Hausaufgabe auf: „Sucht euch eine philosophische Frage eurer Wahl aus und erörtert sie schriftlich im Heft: Sucht nach möglichen Antworten und bewertet sie.“ Mit den Ergebnissen können Sie in der folgenden Stunde z. B. die Bereiche wiederholen oder in ein konkretes Thema anhand der Fragestellung eines Schülers einsteigen.

### 🕒 Tipp

In Klassen mit wenig Vorkenntnissen empfiehlt es sich, das kartesische Wachsbeispiel nicht vorzulesen, sondern gemeinsam durchzuführen. So fallen Schwierigkeiten mit der Sprache Descartes' weg und die Schüler können sich ganz auf den Inhalt konzentrieren. Fordern Sie dazu auf, die Kerze zu beschreiben. („Ich habe euch etwas Wachs mitgebracht. Beschreibt mir bitte so genau wie möglich, was Wachs ist.“) Zu erwarten sind z. B. Antworten,

- a) ... die sich auf die Form beziehen.
  - ➔ Zünden Sie die Kerze an und fragen Sie, ob die Form feststehend und somit zur Definition von „Kerze“ geeignet ist.
- b) ... die sich auf das Material beziehen.
  - ➔ Zünden Sie die Kerze an und fragen Sie, ob das Wachs jetzt „verloren geht“ oder was damit passiert.
- c) ... die sich auf die Konsistenz beziehen.
  - ➔ Zünden Sie die Kerze an. („Ist sie jetzt immer noch fest?“)
- d) ... die sich auf den Geruch beziehen.
  - ➔ Zünden Sie die Kerze an. („Riecht sie noch genauso?“)

Fassen Sie dann wie oben beschrieben das Ergebnis zusammen.

## © Das kartesische Wachsbeispiel

Nehmen wir z. B. dieses Wachs. Es ist erst vor Kurzem aus dem Honigkuchen ausgeschmolzen worden; es hat noch nicht allen Honiggeschmack verloren und hat noch etwas von dem Geruch der Blumen, aus denen es gesogen worden. Seine Farbe, Gestalt, Grösse ist offenbar; es ist hart, kalt, leicht zu greifen und giebt, wenn man es pocht, einen Ton von sich. Alles ist mithin an ihm vorhanden, was nöthig scheint, um einen Körper auf das bestimmteste zu erkennen. Aber siehe, während ich spreche, wird es dem Feuer genähert; die Reste des Wohlgeschmacks verlöschen; der Geruch verschwindet; die Farbe verändert sich; die Grösse nimmt zu; es wird flüssig, warm, kann

kaum noch berührt werden und giebt, geschlagen, keinen Ton mehr von sich.

- ⊙ Ist dies noch dasselbe Wachs geblieben?
- ⊙ Es ist geblieben; man muss es zugeben; Niemand leugnet es, niemand ist anderer Meinung.
- ⊙ Was also war es in ihm, was man so bestimmt erfasste? – Sicherlich nichts von dem, was man durch die Sinne erreichte; denn alles, was unter den Geschmack, den Geruch, das Gesicht, das Gefühl oder das Gehör fiel, hat sich verändert; nur das Wachs ist geblieben.

*(Quelle: René Descartes' philosophische Werke. Abteilung 2, Berlin: Verlag L. Heimann, 1870, S. 32/33)*



## © Spielanleitung – Philosophische Drei (für 2 Spieler)

### Spielanleitung

Mischt die Karten und legt sie verdeckt auf dem Tisch aus. Der jüngere Spieler beginnt und deckt drei Karten seiner Wahl auf. Zunächst liest er die Texte auf den Karten vor. Wenn es sich dabei um einen Bereich der Philosophie (z. B. Ethik), die dazu passende Beschreibung (z. B. „Befasst sich damit, welche Handlungen moralisch sind“) und die passende Beispiel-Fragestellung (z. B. „Müssen wir armen Menschen aus Entwicklungsländern helfen oder ist das freiwillig?“) handelt, darf der Spieler die drei Karten behalten. Wenn die drei Karten nicht alle zusammengehören, legt er sie verdeckt zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe und darf drei Karten aufdecken. Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Karten gesammelt hat.

### Tipp

Ob ein 3er-Paar zusammengehört, erkennt ihr daran, dass unten auf den Karten die gleichen Zahlen (z. B. 3 mal die Zahl 1) abgebildet sind.

### Variation

Nach dem ersten Spiel habt ihr euch sicher eingepägt, welche Bereiche, Definitionen und Fragestellungen zusammengehören. Indem ihr die Zahlen dann mit einem selbstklebenden Zettel verdeckt, erschwert ihr das Spiel. Im Zweifelsfall könnt ihr das Papier abziehen und darunter nachsehen.

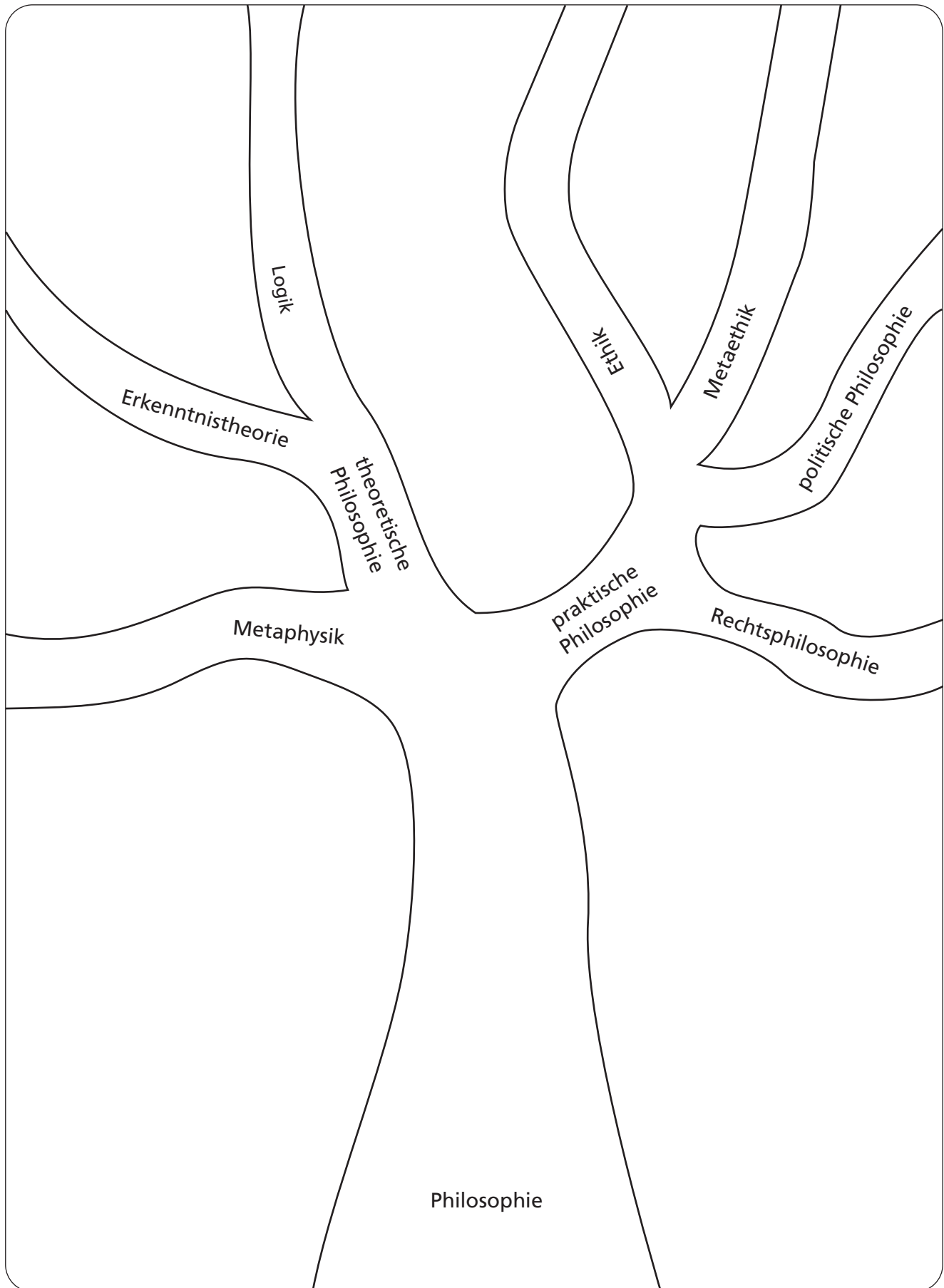
## Spielkarten – Philosophische Drei (für 2 Spieler)

<p>Bereich:</p> <p><b>Ethik</b></p> <p>1</p>	<p>Bereich:</p> <p><b>Metaethik</b></p> <p>2</p>	<p>Bereich:</p> <p><b>Politische Philosophie</b></p> <p>3</p>
<p>Bereich:</p> <p><b>Logik</b></p> <p>4</p>	<p>Bereich:</p> <p><b>Erkenntnis- theorie</b></p> <p>5</p>	<p>Bereich:</p> <p><b>Metaphysik</b></p> <p>6</p>
<p>Beschreibung:</p> <p>Befasst sich damit, welche Handlungen moralisch sind</p> <p>1</p>	<p>Beschreibung:</p> <p>Befasst sich damit, was das Moralische selbst ist</p> <p>2</p>	<p>Beschreibung:</p> <p>Befasst sich u. a. damit, wie ein Staat aufgebaut sein muss, damit er für seine Bürger gerecht ist, und mit allen philosophischen Fragen rund um die Politik</p> <p>3</p>

## Spielkarten – Philosophische Drei (für 2 Spieler)

<p><b>Beschreibung:</b></p> <p>Befasst sich u. a. damit, wann eine Schlussfolgerung korrekt oder eine Aussage wahr ist</p> <p style="text-align: center;"><b>4</b></p>	<p><b>Beschreibung:</b></p> <p>Befasst sich u. a. damit, wie und ob wir wissen können, dass etwas oder jemand ist</p> <p style="text-align: center;"><b>5</b></p>	<p><b>Beschreibung:</b></p> <p>Befasst sich mit den „letzten Fragen“, die bleiben, wenn man alles in Frage stellt, also den letzten Ursachen und Prinzipien der Welt</p> <p style="text-align: center;"><b>6</b></p>
<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Müssen wir armen Menschen aus Entwicklungsländern helfen oder ist das freiwillig?</p> <p style="text-align: center;"><b>1</b></p>	<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Was ist das Gute?</p> <p style="text-align: center;"><b>2</b></p>	<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Wann ist staatliche Gewalt gerechtfertigt?</p> <p style="text-align: center;"><b>3</b></p>
<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Wenn alle Sus dus sind und Mus ist Sus, ist Mus dann dus?</p> <p style="text-align: center;"><b>4</b></p>	<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Woher weiß ich, dass die Welt real ist und nicht nur ein Traum?</p> <p style="text-align: center;"><b>5</b></p>	<p><b>Beispiel-Fragestellung:</b></p> <p>Warum gibt es die Welt?</p> <p style="text-align: center;"><b>6</b></p>

# Übersicht über die wichtigsten Bereiche der Philosophie



# Was ist Ethik?

Ethik ist der Bereich der praktischen Philosophie, dessen Gegenstand die **Moral** bzw. die **moralische Handlung** und das **moralische Urteil** ist. Sie birgt dadurch eine immense Themenvielfalt, die im Alltag relevant ist. Denn jeder Mensch stößt auf moralische Fragen: Ist es z. B. moralisch in Ordnung, eine Notlüge zu benutzen, um jemanden nicht zu verletzen, zu schützen, oder auch nur, weil es bequem ist? Da ethische Fragestellungen alle Menschen betreffen, gibt es viele Meinungen dazu. Die Ethik nimmt jedoch nicht einfach Meinungen auf, sondern sucht nach **gültigen Kriterien und Maßstäben**, anhand derer ethische Fragestellungen mit Begründungen beantwortet und bewertet werden können sowie nach Methoden, die zu diesen Kriterien und Maßstäben führen.

## Bereiche der Ethik

Die Ethik teilt sich in verschiedene Bereiche:

Die **normative Ethik** befasst sich mit den Kriterien, die Menschen bei der Beantwortung moralischer Fragestellungen zugrunde legen. Die Ethik nimmt diese auf und stellt dazu Normen auf, die begründen, welche Handlungen gut und welche schlecht sind – z. B. *„Es ist moralisch falsch, zu lügen, weil ...“*. Die Auswahl der Kriterien, die zu dieser Norm führen, verrät dabei meist eine bestimmte normativ-ethische Position, z. B. *„... weil es so in der Bibel steht.“* ➔ religiöse Position oder *„... weil es dem Belogenen mehr Schmerz zufügt als dir Freude.“* ➔ utilitaristische Position oder *„... weil du deine Lüge später vergessen und dich dann verraten könntest, was dir nur selbst schadet.“* ➔ egoistische Position etc.

Die **Metaethik** hinterfragt die Methoden, die zu diesen normativ-ethischen Kriterien führen, befasst sich also mit moralischen Urteilen statt mit Handlungen – z. B. damit, wie für das Urteil *„Es ist moralisch falsch, zu lügen, weil ...“* argumentiert wird und ob sich diese Argumentation als moralisch richtig rechtfertigen lässt (z. B. *„Hat der Fakt, dass in der Bibel steht, dass man nicht lügen soll, überhaupt eine moralische Relevanz?“*). Sie fragt auch allgemein danach, wie sich moralische Wertungen überhaupt gültig begründen lassen.

## ☉ Klassenstufe

ab Klasse 7

## ☉ Kompetenzerwartungen

1. Die Schüler wissen, womit sich die Ethik beschäftigt.
2. Die Schüler kennen exemplarische ethische Fragestellungen und können verschiedenen ethischen Argumentationen folgen.
3. Die Schüler können eigene ethische Fragestellungen formulieren.

## ☉ Material

- 1 Stoppuhr
- 1 Hut
- 1 Klassensatz kleine linierte Zettel
- 1 großes Plakat (mindestens DIN A2) mit der Überschrift „Das Thema der Ethik ist die Moral“
- die Arbeitsblätter „Gewissenskonflikt zwischen Engelchen und Teufelchen“ (S. 14) „Ethik-Wissen“ (S. 15) als Klassensatz
- Klebeband

## ☉ Stundenverlauf

### Einstieg

Teilen Sie das Arbeitsblatt 1 („Gewissenskonflikt zwischen Engelchen und Teufelchen“, S. 14), aus. Zum Einstieg lösen Sie gemeinsam mit den Schülern Aufgabe 1. Fordern Sie die Schüler z. B. auf: *„Auf dem Bild ist ein Kind in einem Gewissenskonflikt abgebildet. Was meint ihr, in welcher Situation der Junge sein könnte?“* Sammeln Sie verschiedene Antworten. Achten Sie darauf, dass es sich um Situationen mit einem Gewissenskonflikt handelt (keine Beispiele wie: *„Soll ich die leckere Schokolade essen oder nicht?“*), da sie sonst nicht ethisch relevant sind. Verweisen Sie ansonsten z. B. auf die Überschrift. Erwartungsgemäß werden Situationen genannt, denen gemeinsam ist, dass der Junge nicht weiß, wie er handeln soll. Dabei gibt es eine „gute“ und eine „schlechte“ Handlungsmöglichkeit, die durch Engel bzw. Teufel repräsentiert werden. Dies sollte bei allen

Antworten auf jeden Fall gegeben sein (z. B. weiß das Kind vielleicht nicht, ob es die Hausaufgaben abschreiben soll oder nicht: Zwar wäre es dann schneller damit fertig, doch es würde auch betrügen, indem es vorgibt, etwas erledigt zu haben, das es nicht erledigt hat). Abschließend dürfen sich die Schüler jeweils auf eine Situation festlegen und die Sprechblasen ausfüllen: „*Sucht euch jetzt eine der genannten Situationen aus. Schreibt in die Sprechblasen, was Engelchen und Teufelchen dem Jungen raten.*“ Lassen Sie abschließend einige Beispiele vorlesen.

### Erarbeitung/Sicherung

Fordern Sie die Schüler dazu auf, 3er-Gruppen zu bilden und Aufgabe 2 zu bearbeiten. Kündigen Sie dabei an, für jede gespielte Szene mit der Stoppuhr eine Minute zu stoppen. In dieser Zeit versuchen Engelchen und Teufelchen, den in der Mitte sitzenden Schüler mit Argumenten auf ihre jeweilige Seite zu ziehen. Nach Ablauf dieser Zeit muss sich der Schüler entscheiden: Er teilt mit, wie er handeln würde, und begründet seine Entscheidung. Nachdem alle drei Szenen gespielt wurden, sollen die Schüler in Stillarbeit Aufgabe 3 bearbeiten. Besprechen Sie zum Abschluss der ersten Stunde die Ergebnisse. Fragen Sie dabei danach, ob die jeweiligen Entscheidungen moralisch gesehen „gut“ oder „schlecht“ waren, und holen Sie Begründungen ein.

Teilen Sie nach der Pause die linierten Zettel aus: *„Beantwortet auf den Zetteln folgende Fragen: Wann ist eine Handlung moralisch gut? Wann ist sie moralisch schlecht? Denkt gut darüber nach!“* Geben Sie dafür fünf Minuten Zeit. Sammeln Sie anschließend die Zettel im Hut ein. Fordern Sie die Schüler daraufhin zur Beurteilung der Antworten auf: *„Zieht nun je einen Zettel aus dem Hut. Überlegt genau, ob die Antwort, die ihr gezogen habt, korrekt ist. Begründet eure Meinung im Heft.“* Geben Sie wieder ca. fünf Minuten Zeit. Jeder Schüler darf den gezogenen Zettel und seine Meinung dazu vorlesen. Unterstützen Sie, wenn die Begründung nicht ausreichend ist. Im Anschluss dürfen die Schüler jeweils aufstehen und den Zettel mit dem Klebeband auf dem Plakat befestigen. Betrachten Sie zum Abschluss der Übung gemeinsam das entstandene Plakat und lesen Sie dazu die Überschrift vor. Fassen Sie zusammen: *„Ethik beschäftigt sich also z. B. damit, ob eine Handlung moralisch gut oder schlecht ist.“* Schließen Sie: *„Mehr über die Ethik und ihre Fragestellungen erfahrt ihr jetzt auf dem zweiten Arbeitsblatt.“*

### 🌀 Transfer/Reflexion

Teilen Sie das zweite Arbeitsblatt („Ethik-Wissen“, S. 15) aus. Fordern Sie die Schüler dazu auf, die Aufgaben in Stillarbeit oder leise mit einem Partner zu bearbeiten. Diskutieren Sie abschließend die Ergebnisse in der Klasse.

# Gewissenskonflikt zwischen Engelchen und Teufelchen



© miniwide/Shutterstock.com

## © Gewissensentscheidungen

1. Auf dem obigen Bild kämpft ein Junge mit seinem Gewissen. Überlege, um welche Situation es sich handeln könnte. Schreibe in dein Heft, was Engelchen und Teufelchen ihm raten könnten.
2. Bildet 3er-Gruppen und spielt eure in Aufgabe 1 geschriebenen Szenen nach. Engelchen und Teufelchen dürfen natürlich noch weitere Argumente für ihre jeweiligen Seiten anbringen. Der Jugendliche spricht während der Szene nicht, sondern entscheidet sich erst danach für eine Handlung. Wechselt bei jeder neuen Szene die Rollen.
3. Lege eine Tabelle wie unten auf einem Extrablatt an. Schreibe hinein, wie sich das Kind in jeder eurer Szenen entschieden hat. Notiere dazu aus dem Gedächtnis die wichtigsten Argumente dafür und dagegen.

	Situation	Argumente „Engel“	Argumente „Teufel“	Entscheidung
1.				
2.				
3.				

# Ethik-Wissen

## Ethik-Suchsel

B	E	G	R	Ü	N	D	U	N	G	E	N
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
H	E	D	V	C	X	A	A	M	V	N	M
A	A	M	O	R	A	L	R	Q	E	G	I
N	M	O	I	M	D	V	G	X	R	U	B
D	R	S	K	A	F	E	U	D	N	T	W
E	U	T	L	U	I	G	M	W	U	I	E
L	T	K	M	S	L	E	E	H	N	K	R
N	I	L	E	E	S	T	N	T	F	A	L
S	C	H	L	E	C	H	T	I	T	W	U
C	H	E	P	N	C	A	I	L	C	E	M
H	I	N	E	I	I	M	C	D	V	N	B

## Ethik-Wissen

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....

1. Finde im Suchsel sieben Begriffe, die mit „Ethik“ zu tun haben, und markiere sie.
2. Schreibe zu jedem Begriff einen Satz auf die Linien, aus dem hervorgeht, was dieser Begriff deiner Meinung nach mit Ethik zu tun hat.
3. Notiere mindestens drei ethische Fragestellungen, die du aus dem Alltag kennst. Begründe deine Auswahl, indem du die sieben Begriffe aus dem Suchsel zu Hilfe nimmst.

# Logik – Werkzeug der Philosophie

Logik ist die **Lehre von der korrekten Schlussfolgerung**. Für die Philosophie ist die Logik damit das wesentliche Werkzeug zum Denken. Dennoch wird sie im Philosophie- und Ethikunterricht an den Schulen selten beachtet und selbst Philosophiestudenten in den ersten Semestern wundern sich, dass Philosophie in diesem Bereich so ein „mathematisches“ Fach ist.

In dieser Doppelstunde werden den Schülern einige erste Grundbegriffe der klassischen Logik im Bereich der **Syllogistik** nähergebracht. Begründet wurde diese Disziplin von Aristoteles (384–322). Syllogismen bestehen immer aus zwei Prämissen (Voraussetzungen/Aussagen) und einer Konklusion (Schlussfolgerung). Die Schüler lernen dabei in Form der vier Figuren des Syllogismus vier Typen logischer Argumente kennen. Mit diesem Grundwerkzeug können sie einige Schlussfolgerungen auf ihre Folgerichtigkeit prüfen und kennen damit eine wichtige Basis, um wahre von falschen Schlussfolgerungen zu unterscheiden.

## ☉ Klassenstufe

ab Klasse 8

## ☉ Kompetenzerwartungen

1. Die Schüler lernen vier Figuren des Syllogismus kennen.
2. Sie können beispielhafte Argumente den vier Figuren zuordnen.
3. Sie können die Folgerichtigkeit der Schlussfolgerungen beurteilen.
4. Sie kennen ansatzweise die hohe Bedeutung der Syllogistik für die Philosophie.

## ☉ Material

- die Arbeitsblätter „Syllogistik – die Lehre der logischen Argumente“ (S. 17) und „Zwei Prämissen – eine Schlussfolgerung“ (S. 18) im Klassensatz

## ☉ Stundenverlauf

### Einstieg

Starten Sie die Stunde mit einer Mindmap zum Thema „Logische Argumente“. Fordern Sie die Schüler dazu auf, ihre Assoziationen zu nennen: „*Wann sind Argumente logisch?*“ Schreiben Sie alle gültigen Aspekte als Äste in die Mindmap. Sprechen Sie wichtige Aspekte, z. B. „Sachlichkeit“, „Kausalität/Ursache und Wirkung“, „Bezug“ etc. in der Klasse an. Lassen Sie, um den Einstieg weniger theoretisch wirken zu lassen, zu jeder Assoziation ein Beispiel nennen. Fragen Sie die Schüler abschließend, ob diese glauben, dass es feste Regeln gibt, mit denen man – wenn man sich daran hält – immer gültige Argumente erstellen kann.

### Erarbeitung/Sicherung

Erklären Sie, dass es tatsächlich schon seit dem Philosophen Aristoteles im 4. Jahrhundert vor unserer Zeitrechnung sogenannte „logische Figuren“ gibt, deren richtige Anwendung zu Schlussfolgerungen führt, die immer gültig sind. Teilen Sie nun Arbeitsblatt 1 („Syllogistik – die Lehre der logischen Argumente“, S. 17) aus. Bearbeiten Sie Aufgabe 1 gemeinsam im Plenum. Fordern Sie die Schüler anschließend dazu auf, die Aufgaben 2–4 allein zu bearbeiten. Geben Sie dafür ca. 15 Minuten Zeit. Besprechen Sie die Ergebnisse in der Klasse und diskutieren Sie zum Abschluss der Stunde Aufgabe 5 im Plenum.

Teilen Sie nach der Pause Arbeitsblatt 2 („Logik – Werkzeug der Philosophie“, S. 18) aus. Fordern Sie die Schüler auf, die Aufgaben 1–3 in Partnerarbeit zu lösen. Besprechen Sie die Ergebnisse im Plenum.

### Transfer/Reflexion

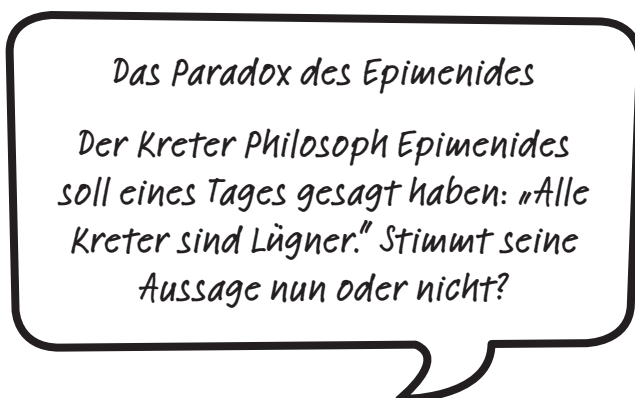
Fordern Sie die Schüler dazu auf, Aufgabe 4 in Einzelarbeit zu erarbeiten. Besprechen Sie zum Abschluss der Stunde die Ergebnisse.

# Syllogistik – die Lehre der logischen Argumente

<p><b>Figur 1: Barbara</b></p> <p>Prämisse 1: Alle M sind P. Prämisse 2: Alle S sind M.</p> <p><b>Schlussfolgerung:</b> Alle S sind P.</p>	<p><b>Figur 2: Cesare</b></p> <p>Prämisse 1: Kein M ist P. Prämisse 2: Alle S sind P.</p> <p><b>Schlussfolgerung:</b> Kein S ist M.</p>
<p><b>Figur 3: Bocardo</b></p> <p>Prämisse 1: Einige M sind nicht P. Prämisse 2: Alle M sind S.</p> <p><b>Schlussfolgerung:</b> Einige S sind nicht P.</p>	<p><b>Figur 4: Calemes</b></p> <p>Prämisse 1: Alle M sind P. Prämisse 2: Keine P sind S.</p> <p><b>Schlussfolgerung:</b> Keine S sind M.</p>

Prämisse = Aussage

1. Lies die Tabelle. Fülle dabei für alle M, P und S jeweils einen Begriff deiner Wahl ein, z. B. für M = Menschen, P = Säugetiere und S = Schüler.
2. „Aus wahren Prämissen kann bei korrekter Anwendung der jeweiligen Figur niemals eine falsche Schlussfolgerung entstehen.“  
Begründe im Heft, inwiefern diese Aussage auf die vier obigen Figuren zutrifft.
3. „Wenn die Prämissen falsch sind, ist die Schlussfolgerung zwar falsch, aber bei korrekter Anwendung trotzdem logisch gültig.“  
Erkläre die Aussage in eigenen Worten.  
Begründe dann im Heft, inwiefern sie auf die obigen Figuren zutrifft.
4. Lies die Sprechblase. Wende die Figur Barbara darauf an.



5. Diskutiert in der Klasse, ob Epimenides mit seiner Aussage gelogen hat oder die Wahrheit sagt.  
Erklärt abschließend das Paradox (ein Paradox ist eine Aussage, die scheinbar einen nicht lösbaren Widerspruch enthält).

## Zwei Prämissen – eine Schlussfolgerung

<b>A</b>	<b>B</b>
Prämisse 1: Alle Lehrer tragen Bärte. Prämisse 2: Herr Max ist ein Lehrer.	Prämisse 1: Alle Affen sind Primaten. Prämisse 2: Kein Primat legt Eier.
Schlussfolgerung: .....	Schlussfolgerung: .....
.....	.....
Figur: .....	Figur: .....
<b>C</b>	<b>D</b>
Prämisse 1: Kein Mensch trägt Hosenträger. Prämisse 2: Lisa trägt Hosenträger.	Prämisse 1: Einige Schüler sind keine Mathe-Asse. Prämisse 2: Alle Schüler sind froh.
Schlussfolgerung: .....	Schlussfolgerung: .....
.....	.....
Figur: .....	Figur: .....

### Unlogisches Chaos

<b>E</b>	<b>F</b>
P 1: Alle Hunde sind Säugetiere. P 2: Alle Katzen sind Säugetiere.	P 1: Alle weißen Pferde sind Schimmel. P 2: Unterm Sofa ist Schimmel.
S: Alle Hunde sind Katzen.	S: Unterm Sofa ist ein weißes Pferd.
<b>G</b>	<b>H</b>
P 1: Ab 14 ist ein Jugendlicher bedingt strafmündig. P 2: Lisa (14) hat eine Straftat begangen.	P 1: Einige Schwäne sind nicht weiß. P 2: Alle Schwäne sind Vögel.
S: Lisa wird bestraft.	S: Einige Vögel sind keine Schwäne.

1. Lies die obigen Prämissen. Ziehe die gültige Schlussfolgerung und gib an, um welche Figur es sich jeweils handelt.
2. „Alle Gams sind Dings.“ Stelle zwei Prämissen auf, die zu dieser Schlussfolgerung führen.
3. Finde die Fehler im unlogischen Chaos.
4. Überlege, warum die Syllogistik (= Lehre der logischen Argumente und Beweise) ein wichtiges Werkzeug der Philosophie ist. Notiere deine Überlegungen im Heft.

# Die Welt



# „Matrix“ und Platons Höhlengleichnis

„Matrix“ ist ein Science-Fiction-Film (FSK: ab 16 Jahren), der viele Jugendliche fasziniert. Darin findet der Protagonist Neo heraus, dass die Welt, die er bis dahin für real gehalten hat, nur ein virtuelles Computerprogramm ist. Es wurde von Maschinen geschaffen, um die Menschen zu kontrollieren und auszubeuten. Als Neo schließlich die reale Welt mit eigenen Augen sieht, traut er diesen zunächst nicht. Nachdem er jedoch verstanden hat, was Wirklichkeit und Realität sind, kann er als „der Auserwählte“ den Kampf zur Befreiung der Menschheit aufnehmen.

Der Film beinhaltet zahlreiche **erkenntnistheoretische Anspielungen**, bei denen u. a. die Nähe zum **Höhlengleichnis** des Philosophen Platon (428/427–348/347) auffällt. Dieser grundlegende Text der Erkenntnisphilosophie kann so den Schülern auf eine „moderne“ Weise nahegebracht werden.

Vor Beginn dieser Doppelstunde sollte der Film (131 Minuten) in der Klasse angesehen werden.

## ☉ Klassenstufe

ab Klasse 10

## ☉ Kompetenzerwartungen

1. Die Schüler verstehen den erkenntnistheoretischen Ansatz des Films „Matrix“.
2. Die Schüler wenden den erkenntnistheoretischen Ansatz des Films analog auf Platons Höhlengleichnis an.
3. Die Schüler erkennen den möglichen Scheincharakter der eigenen wahrgenommenen Welt und entdecken Platons Ausweg aus diesem Schein durch das Geistige.

## ☉ Material

1 Esslöffel  die Arbeitsblätter „Morpheus trifft Platon“ (S. 22) und „Das Höhlengleichnis nach Platon“ (S. 23) im Klassensatz  Paketklebeband  rote und blaue Kreide  Musik (z. B. Matrix-Filmmusik) in ca. 3 min Länge

## ☉ Stundenverlauf

### Einstieg

Lassen Sie den Löffel – im Film das Symbol für die Erkenntnis, dass die sinnliche Erfahrung über das Realsein der Welt täuschen kann – durch die Reihen gehen, während Sie folgendes Filmzitat an die Tafel schreiben:

*„Versuche nicht, den Löffel zu verbiegen. Das ist nämlich nicht möglich. Versuch, dir stattdessen einfach die Wahrheit vorzustellen. (...) Den Löffel gibt es nicht. (...) Dann wirst du sehen, dass nicht der Löffel sich biegt, sondern du selbst.“*

(Matrix; der kleine Junge; erster Besuch beim Orakel)

Fordern Sie die Schüler dazu auf, im Unterrichtsgespräch die Bedeutung der Sätze in eigene Worte zu fassen: „Erklärt, was dieses Zitat bedeutet. Ihr könnt dazu auch weitere Szenen aus dem Film als Belege anführen.“ Die Antworten werden im Wesentlichen umschreiben, dass die Welt in der Matrix eine Scheinwelt ist. Wer dies durchschaut, wie im Film später Neo, kann diese Scheinwelt beeinflussen und durch sie hindurch in die wahre Welt hineinagieren. Erfahrungsgemäß fallen die Antworten unstrukturierter aus, was jedoch nicht schlimm ist, da diese noch vertieft erarbeitet werden.

### Erarbeitung/Sicherung

Teilen Sie den Schülern Arbeitsblatt 1 („Morpheus trifft Platon“, S. 22) aus und weisen Sie sie zur Erarbeitung der Aufgaben 1–3 an: „Bildet 2er-Gruppen und löst die Aufgaben 1–3 auf dem Arbeitsblatt.“ Wenn einzelne 2er-Gruppen bereits fertig sind, während der Großteil der anderen Schüler noch schreibt, bitten Sie diese, Aufgabe 5 zu erarbeiten. Kontrollieren Sie nach der Bearbeitung die Lösungen der Aufgaben im Plenum und bearbeiten Sie, um auch langsame Schüler mitzunehmen, zum Abschluss der ersten Stunde Aufgabe 4 gemeinsam in der Klasse.

Teilen Sie kurz vor Beginn der zweiten Stunde das Klassenzimmer mit Paketklebeband in zwei in etwa gleich große Teile auf und markieren Sie

den einen Teil rot und den anderen blau. Fordern Sie die Schüler nach der Pause zunächst dazu auf, die Augen zu schließen. Lesen Sie nun betont und langsam die Nacherzählung des Höhlengleichnisses auf Arbeitsblatt 2 („Das Höhlengleichnis nach Platon“, S. 23) vor. Differenzierung: Bei Schülern der Oberstufe können Sie die deutsche Übersetzung (z. B. von Friedrich Schleiermacher) von Platons Höhlengleichnis vorlesen, was allerdings den Zeitaufwand erhöht (Politeia, 7. Buch; 106. a-d). Erlauben Sie den Schülern anschließend, die Augen wieder zu öffnen und teilen Sie das Arbeitsblatt aus. Kündigen Sie eine Einzelarbeit an: *„Bearbeitet jeder für sich Aufgabe 1 und 2.“* Besprechen Sie die Ergebnisse und lösen Sie dann die Aufgaben 3 (Wiederholung zur Lernzielkontrolle) und 4 (Rückbezug auf die Matrix) im Plenum.

### Transfer/Reflexion

Lassen Sie Aufgabe 5 von einem Schüler vorlesen und erklären Sie dann die Methode Meinungslinie: *„Steht bitte alle auf. Wie ihr seht, ist das Klassenzimmer an dieser Linie entlang in zwei Hälften aufgeteilt. Sobald die Musik startet, dürft ihr im Zimmer herumgehen. Sprecht dabei nicht, sondern geht in euch: Wenn ihr euch für die rote Kapsel (= reale Welt) entscheidet, stellt euch in den rot markierten Teil des Zimmers. Entscheidet ihr euch für die blaue Kapsel (= Scheinwelt), stellt ihr euch in den blau markierten Teil. Wenn ihr absolut keine Entscheidung treffen könnt, stellt*

*euch auf die Trennlinie. Je weiter ihr von der Trennlinie entfernt in einem Teil steht, desto entschiedener seid ihr für den jeweiligen Teil. Wenn die Musik stoppt, müssen alle Stellung bezogen haben.“* Starten Sie daraufhin die Musik und unterbrechen Sie sie nach ca. drei Minuten. Befragen Sie einige Schüler, warum sie sich gerade für ihre jeweilige Position entschieden haben, und lassen Sie diese ihre Entscheidung begründen. Hören Sie möglichst verschiedene Positionen und Argumente für beide Seiten an, bevor Sie die Klasse auffordern, sich wieder zu setzen. Diskutieren Sie zum Abschluss der Stunde folgende Frage im Plenum: *„Wie lässt sich die Entscheidung zwischen roter und blauer Kapsel auf unser Leben interpretieren? Welche Folgen hat diese Entscheidung?“*

### © Tipps

Wenn Sie nicht die Zeit haben, den gesamten Film anzuschauen, können Sie den Schülern auch die Handlung erläutern (siehe dazu z. B. den Eintrag in der Wikipedia oder auf [www.imdb.com](http://www.imdb.com)) und nur die Szene zeigen, in der Morpheus Neo die Wahl zwischen der realen und der Scheinwelt anbietet.

Platons Höhlengleichnis in der Übersetzung von Schleiermacher ist mittlerweile gemeinfrei. Sie finden es kostenlos im Internet, z. B. beim Projekt Gutenberg.

## Morpheus trifft Platon

Was ist die Wirklichkeit? Wie definiert man das, Realität? Wenn du darunter verstehst, was du fühlst, was du riechen, schmecken oder sehen kannst, ist die Wirklichkeit nichts weiter als elektrische Signale, interpretiert von deinem Verstand. Das hier ist die Welt, die du kennst: (...)  
Sie existiert inzwischen nur noch als Teil einer neuro-interaktiven Simulation, die wir als Matrix bezeichnen.  
Du hast bisher in einer Traumwelt gelebt, Neo.

*(Die Matrix: Morpheus; im Trainingsprogramm der Matrix)*

Es gibt vier Erkenntnisstufen, die sich in der Seele ereignen:  
Die unterste Stufe nenne ich das Vermuten (eikasía). Wir sehen ein Abbild von etwas, z. B. einen Schatten oder ein Foto, und vermuten, dass das Abbild real ist. Wir kennen den Gegenstand selbst nicht, nur sein Abbild. Auf der zweiten Stufe findet das Glauben oder Für-wahr-Halten (pístis) statt. Hier sehen wir die Gegenstände oder die Lebewesen um uns herum und halten diese deshalb für reale Gegenstände bzw. Lebewesen. Die dritte Stufe der Erkenntnis erreicht man erst durch vernünftiges Nachdenken (diánoia). Hierfür brauchen wir die Sinne, die uns täuschen können, nicht mehr. So wird z. B. 1 + 1 untäuschbar immer 2 ergeben. An dieser Rechnung sind keine Sinne beteiligt. Die höchste Stufe der Erkenntnis ist schließlich das Einsehen (nóesis). Das Einsehen erkennt komplett ohne sinnliche Wahrnehmung, es erkennt die Ideen selbst, indem es sich an diese aus einem früheren jenseitigen Dasein erinnert.

*(nach Platon; 428/427–348/347 v. Chr.)*

1. **Bildet 2er-Gruppen und lest die Sprechblasen mehrmals konzentriert durch. Wiederholt dann die Szene, indem ihr frei in eigenen Worten spricht. Tauscht abschließend die Rollen.**
2. **Sucht zusammen nach einer Gemeinsamkeit in den Aussagen von Morpheus und Platon. Notiert euer Ergebnis im Heft.**
3. **Überlegt, in welchen Situationen ihr selbst euch von euren Sinnen täuschen lassen und auf welche Weise ihr das gemerkt habt. Notiert auch diese Situationen.**
4. **Erklärt die folgenden Filmszenen anhand der Erkenntnisstufen bei Platon.**
  - Der Franzose genießt einen guten Wein.
  - Der Franzose sagt, er handle mit Informationen und wisse so viel er könne.
  - Neo traut sich erst nicht, von seinem Arbeitsplatz im Hochhaus aus dem Fenster zu flüchten.
  - Der kleine Junge kann den Löffel verbiegen, ohne ihn zu berühren.
  - Morpheus lässt Neo zwischen der roten (= reale Welt) und der blauen Kapsel (= Scheinwelt) wählen.
5. **Wahlaufgabe: Sammelt Beispiele für Erkenntnisse, die man ohne sinnliche Wahrnehmung gewinnen kann.**

# Medientipps

## Weiterführende Literaturvorschläge für Lehrer

*Kunzmann/Peter (u. a.):*

**dtv Atlas zur Philosophie.**

Tafeln und Texte.

dtv, 1991.

ISBN 978-3-897-084126-7

*Precht, Richard David:*

**Liebe.**

Ein unordentliches Gefühl.

Goldmann, 2008.

ISBN 978-3-442-31184-2

*Rompa, Regine:*

**Globales Lernen: Hunger in der Welt – und unsere Ernährung.**

Buchverlag Kempfen, 2012.

ISBN 978-3-86740-292-7

*Rompa, Regine:*

**Globales Lernen: Tierrechte.**

Buchverlag Kempfen, 2013.

ISBN 978-3-86740-462-4

*Singer, Peter:*

**Animal Liberation.**

Die Befreiung der Tiere.

Rowohlt, 1996.

ISBN 978-0-06-171130-5

## Weiterführende Literaturvorschläge für Schüler

*Cryan, Dan (u. a.):*

**Logik.**

Ein Sachcomic.

Tibiapress, 2010.

ISBN 978-3-935254-23-6

*Osborne, Richard:*

**Philosophie.**

Eine Bildergeschichte für Einsteiger.

Wilhelm Fink, 1996.

ISBN 978-3-7705-3113-4

*Rompa, Regine:*

**Leben nach der Schule.**

Ein Ratgeber zum Durchstarten. dtv Reihe Hanser, 2011. (insb. letztes Kapitel „Der Sinn des Lebens“).

ISBN 978-3-423-62495-4

*Stascheit, Wilfried (u. a.):*

**Ethik.**

Ein Sachcomic.

Tibiapress, 2011.

ISBN 978-3-935254-24-3

---

### **In eigener Sache**

Die Autorin dankt für die tatkräftige Unterstützung während der Entstehung dieses Materials ganz herzlich Anton Karsten.