



## INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRKRAFT

### EINBETTUNG IN DEN LEHRPLAN:

Die Lehrpläne sehen in der fünften Jahrgangsstufe vor, dass die Klasse sich mit den fünf Sinnen des Menschen auseinandersetzt. Hier geht es darum, sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit zu beschäftigen. Daran anknüpfend kann auch in spielerischem Maße erlebt werden, wie es wäre, einen dieser Sinne nicht zu haben.

### VORBEREITUNG:

- **M1** als Einstiegsimpuls in Klassenstärke oder einmalig kopieren und mit Dokumentenkamera teilen
- **M2** mit Legespiel-Regeln und der Ethik-Quick-Aufgabe in Gruppenanzahl kopieren
- **M3** mit Legespiel-Kärtchen in Gruppenanzahl kopieren und auseinanderschneiden (evtl. für Wiederverwendung laminieren oder auf dickerem Papier ausdrucken/anbringen, sodass das Legen besser von der Hand geht)
- **Lösungskasten am Ende dieser Einführung** kann einmalig pro Gruppe ausgeteilt oder im Klassenzimmer zugänglich ausgelegt werden
- alternativ auch frontal mit der gesamten Klasse oder aber in Partner\*innenarbeit spielbar, wobei die Kopienanzahl jeweils angepasst werden muss

Diese Einheit ist ein Einstieg in die Thematik. Indem zu Beginn mit dem Bildimpuls die Thematik vorausgeahnt wird, stimmt sich die Klasse auf die fünf Sinne ein.

Für Arbeitsgruppen, die besonders schnell fertig sind, eignet sich zur Differenzierung die Ethik-Quick-Aufgabe (**M2**). Sie regt dazu an, sich in die Situation eines blinden Mitmenschen zu versetzen und wird reihum gespielt. Es beginnt hier jeweils die jüngste, gefolgt von der zweitältesten Person der Gruppe und so weiter.

### STUNDENABLAUF:

**Zeitbedarf:** mindestens zwei Unterrichtsstunden

#### 1. Einstieg/Motivationsphase:

Die Klasse bekommt als stummen Impuls das Bild aus **M1** präsentiert. Anschließend werden im Klassenverband die Aufgaben 1–3 besprochen und überlegt, was die Gegenstände gemeinsam haben.

Mithilfe der Aufgaben 4–6 sollen weitere Beispiele genannt werden. Dabei soll das erste Mal auch ein jeweils passendes Adjektiv dazu gefunden werden. Diese entstandene Sammlung dient als Vorstufe der darauffolgenden Wortliste.

Hier werden die Adjektive nach Kategorien sortiert (Sehen, Hören, Fühlen, Riechen, Schmecken).

#### 2. Spielphase:

**M2** wird ausgeteilt und die Regeln des Legespiels werden erläutert und verinnerlicht. Auf die Ethik-Quick-Aufgabe für schnelle Gruppen wird verwiesen.

Die vorbereiteten Legespiel-Kärtchen aus **M3** werden einmal pro Gruppe ausgeteilt.

Beim Legespiel-Spielen selbst sollen die Bilder nicht nur den jeweiligen Sinnesbereichen zugeordnet, sondern auch gleich mit einem jeweils passenden Adjektiv verbunden werden. Erst dann darf die Karte gelegt werden. Die restlichen Gruppenmitglieder bewerten, ob das genannte Adjektiv zum jeweiligen Bild und der Kategorie passt. Bei Unstimmigkeiten kann die Lösung herangezogen oder die Lehrkraft gefragt werden.

Das Spiel sollte vorher einen abgesprochenen und festen Zeitrahmen haben.

Die Ethik-Quick-Aufgabe auf **M2** ist für schnelle Gruppen geeignet.

#### 3. Feedback:

Ein Unterrichtsgespräch im Nachgang kann die Klasse für diese Problematik weiter sensibilisieren.

- *Wie könnten wir den Verlust der anderen Sinne noch erfahrbar machen?*



## LEGESPIEL: DIE FÜNF SINNE (KL. 5)

- Welche Erfahrungsspiele könnten wir zu Beginn der nächsten Stunde nutzen?
- Was ist mit Ohrenstöpseln, Handschuhen, einer Wäscheklammer für die Nase usw. nur schwer möglich?
- Wie müsste unsere Schule sich verändern, damit wir alle mitnehmen können, auch wenn sie nur eingeschränkte Sinne haben?
- Was lässt sich durch einen kleinen Spaziergang im Schulhaus herausfinden und verbessern?
- Wem müssten wir Bescheid geben, damit sich am Bau etwas ändert?
- Was können wir selbst im Schulalltag leisten, um einen Ort des Zusammenlebens für alle zu garantieren?

Solche Fragestellungen bzw. derartige Unterrichtsgänge machen das Erfahrene konkret und können zu einsichtigem Handeln führen und das Gefühl echter Sinnhaftigkeit erzeugen.

### LÖSUNGSKASTEN:

#### M1 – EINSTIEGsimpuls

1. – 5. individuelle Lösungen
6. Mögliche hilfreiche Adjektive für die verschiedenen Kategorien sind:



#### Hören

laut, leise, schrill, dumpf, melodisch, rhythmisch, harmonisch, monoton, angenehm, lieblich



#### Schmecken

süß, sauer, bitter, salzig, scharf, knusprig, fad, aromatisch, würzig, fruchtig, herb



#### Sehen

hell, dunkel, bunt, farblos, lebhaft, trist, verschwommen, scharf, unscharf



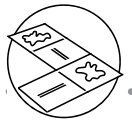
#### Tasten

rau, glatt, kalt, warm, weich, hart, stachelig, spitz, klebrig, rutschig, strukturiert

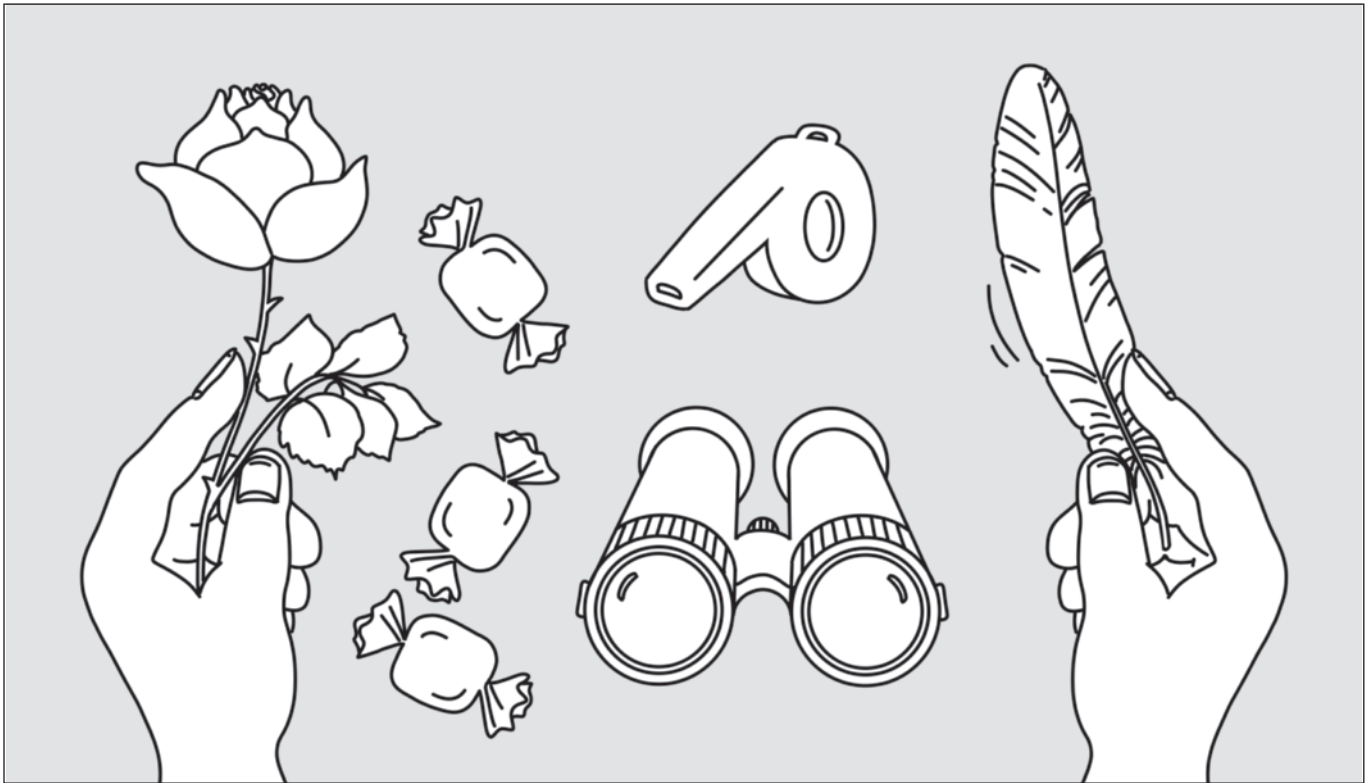


#### Riechen

aromatisch, würzig, süßlich, blumig, fruchtig, erdig, stechend, beißend, faulig, stinkend



**M1** EINSTIEGsimpuls



1. Beschreibe, was du in diesem Bild siehst.
2. Erkläre, was man mit den abgebildeten Gegenständen machen kann.
3. Spekuliert zu zweit, was das Bild darstellen soll.
4. Schreibt zu zweit auf einen Zettel weitere Dinge aus eurem Alltag, die mit dem Hörsinn, Sehsinn, Geschmackssinn, Tastsinn oder Geruchssinn zu tun haben. Schreibt jeweils ein passendes Adjektiv (Wiewort) davor (zum Beispiel „buntes Haus“, „stinkender Hundehaufen“ usw.).
5. Sammelt in der Klasse gemeinsam mit eurer Lehrkraft eure Vorschläge.
6. Schreibt anschließend jeweils die gesammelten Adjektive für die verschiedenen Kategorien auf (zum Beispiel „Sehen: bunt, ...“ oder „Riechen: stinkend, ...“ usw.)



## M2 SPIELANLEITUNG



### Spielmaterial:

- 17 Legespiel-Kärtchen
- Adjektiv-Sammlung aus Aufgabe 6
- evtl. Lösungskasten



### Vorbereitung:

- Alle bekommen gleich viele Legespiel-Kärtchen und halten sie verdeckt vor sich.
- Übrige Legespiel-Kärtchen werden aus dem Spiel genommen.



### Spielablauf:

- Die jüngste Person fängt an und legt einen Spielstein auf den Tisch.
- Die Person, die links daneben sitzt, schaut in ihre eigenen Kärtchen an und sucht ein passendes zum Anlegen raus: Das Bild und der benannte Sinn müssen dabei zusammenpassen (zum Beispiel 🐕 und „Riechen“).
- Die Person legt seitlich über Eck die Karte an und nennt den Begriff zusammen mit einem passenden Adjektiv (zum Beispiel „stinkender Hundehaufen“). Die Gruppe beurteilt, ob der Begriff passt. Bitte bleibt dabei fair.
- Findet die Person keine passende Formulierung, darf sie nicht legen und die nächste Person kommt dran.
- Wenn man keine passende Karte hat, kommt im Uhrzeigersinn die nächste Person dran.
- Gewonnen hat, wer zum Schluss am wenigsten Spielkarten in der Hand hält.

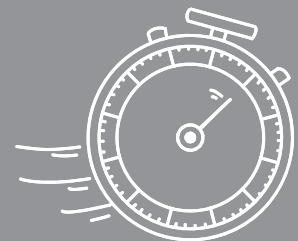


© Adono – stock.adobe.com

### ETHIK-QUICK-AUFGABE:









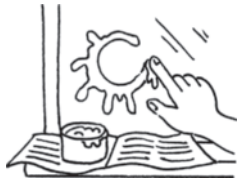






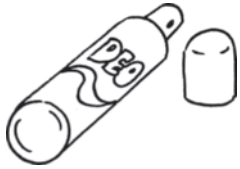

Experiment: Schließe oder verbinde deine Augen und ...

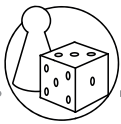
- ... leere und befülle dein Schulmäppchen.
- ... hole ein bestimmtes Buch aus deinem Rucksack (zum Beispiel das Englischbuch).
- ... schreibe deinen Vornamen auf ein Blatt Papier.





M3 LEGESPIEL-KÄRTCHEN

Riechen		Sehen		
Hören		Tasten		Schmecken
Riechen		Sehen		
Hören		Tasten		Schmecken
Riechen		Sehen		
Hören		Tasten		Schmecken
Riechen		Sehen		



### INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRKRAFT

#### EINBETTUNG IN DEN LEHRPLAN:

Die Lehrpläne sehen in der fünften Jahrgangsstufe unter anderem vor, dass sich die Klasse mit Festen und Riten in Religion und Brauchtum auseinandersetzt. Die Lernenden sollen Verständnis für Rituale und Ordnungen zeigen und das Zusammenleben miteinander dementsprechend gestalten. Eine Kompetenzerwartung lautet dabei, dass sie sich der Bedeutung von Festen in ihrem Leben bewusst sind. Dies soll mit dieser Einheit angebahnt werden.

#### VORBEREITUNG:

- **M1** mit der Puzzle-Anleitung und **M2** mit den Puzzleteilen und -streifen in Klassenstärke kopieren
- zusätzlich drei leere DIN A4-Blätter pro Kind vorbereiten (oder Ethikhefte zum Einkleben nutzen)
- **M3** mit der Brettspiel-Anleitung und **M4** mit dem Spielplan in Gruppenanzahl kopieren (letzteres evtl. für Wiederverwendung laminieren)
- **M5** mit den Spielkarten in Gruppenanzahl kopieren und ausschneiden (evtl. für Wiederverwendung laminieren oder auf dickerem Papier ausdrucken/anbringen, sodass das Legen besser von der Hand geht)
- **Lösungskasten am Ende dieser Einführung** mit fertigen Puzzles in Gruppenanzahl kopieren (evtl. für Wiederverwendung laminieren)
- für alle Spielenden einen Würfel mitbringen bzw. mitbringen lassen

Diese Einheit soll als Einstieg in die Thematik verstanden werden. Generell aber sollten die Begriffe Judentum, Christentum und Islam bekannt sein. Ein Stuhlkreis, in dem die Lernenden frei ihre ihnen bekannten Feste benennen, kann diesem Spiel vorgeschoben werden. Der Ethikgruppe muss lediglich bewusst sein, dass es in dieser Einheit exemplarisch um Feste und Riten aus diesen Religionen geht. Einige Fakten zu einzelnen Feiertagen werden hier geliefert: Judentum, Christentum und Islam werden dementsprechend beispielhaft vorgestellt. Mit Erlebnissen aus dem heutigen Alltag soll lebendig erzählt werden. Tiefergehende Informationen hinsichtlich geschichtlicher Entwicklungen finden sich oft in den Lehrbüchern.

#### STUNDENABLAUF:

**Zeitbedarf:** mindestens zwei Unterrichtsstunden

#### 1. Einstieg/Motivationsphase:

Die Lernenden schneiden in Einzelarbeit die Puzzleteile aus, setzen die einzelnen Bilder zusammen und legen die Informationen richtig an die Bilder.

Gemeinsam werden die Inhalte in einem Gespräch zwischen Ihnen und den Lernenden wiederholt und durch Einkleben auf ein Blatt oder ins Heft gesichert.

#### 2. Spielphase:

Danach erfolgt das Spielen des Brettspiels, entweder als 5-, 10- oder 15-Minuten-Variante. Das jüngste Gruppenmitglied beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Manche Karten enthalten Fragen, deren Lösungen sich auf den Frage-Karten selbst befinden. Die Spielkarten liegen verdeckt vor den Spielenden. Eine Spielkarte wird von der Person links von dem\*der Spielenden aufgedeckt, vorgelesen und – im Falle einer Frage – kontrolliert. Wer am Ende der Zeit am weitesten gekommen ist, hat gewonnen.

#### **Variante:**

Als mögliche Differenzierung kann pro Gruppe kommuniziert werden, ob beim Brettspiel die zuvor gelösten Puzzle eingesehen werden dürfen, um die Frage-Karten zu beantworten.

#### 3. Feedback:

Optional erfolgt eine Nachbesprechung durch die Impulssätze „Das habe ich mir behalten ...“ und/oder „Das fand ich interessant ...“. Diese Aussagen können in Form eines Tafelbildes gesammelt werden.