

Vorwort

„LehrplanPLUS“ steht für ein umfangreiches Lehrplanprojekt, in dem zeitgleich und inhaltlich abgestimmt die Lehrpläne für alle allgemein bildenden Schulen sowie die Wirtschaftsschulen und die beruflichen Oberschulen überarbeitet werden. Im Mittelpunkt des Konzeptes „LehrplanPLUS“ steht der Erwerb von überdauernden Kompetenzen durch die Schülerinnen und Schüler. Diese Kompetenzen gehen über den Erwerb von Wissen hinaus und haben stets auch eine Anwendungssituation im Blick. Über den Unterricht erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler also „Werkzeuge“, die sie zur Lösung lebensweltlicher Problemstellungen, zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen und an kulturellen Angeboten sowie nicht zuletzt zum lebenslangen Lernen befähigen. Wissen allein ist noch keine Kompetenz. Ohne Wissen ist aber auch kein Kompetenzerwerb möglich. Deshalb verbindet der LehrplanPLUS den aktiven Erwerb von Wissen und Kompetenzen im Unterricht. Diese organische Verbindung wird u. a. dadurch deutlich, dass die Lehrpläne auch in Zukunft explizit Inhalte ausweisen, an denen verschiedene Kompetenzen erworben werden können.

Durch die Orientierung am Erwerb von Kompetenzen werden im neuen Lehrplan die Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz explizit berücksichtigt.

Grundlegende Kompetenzen am Ende der 5. Jahrgangsstufe:

- Die Schülerinnen und Schüler nehmen unter Einbeziehung aller Sinne die sie umgebende Wirklichkeit reflektiert wahr, erkennen, wie sie selbst auf andere wirken, und zeigen Verständnis für die Wahrnehmung anderer.
- Sie berücksichtigen im Umgang mit ihren Mitmenschen, dass äußere Faktoren (z. B. die Einschränkung von Sinnen) und innere Faktoren (z. B. Interesse oder Motivation) Einfluss auf ihre Wahrnehmung von Wirklichkeit nehmen.
- Sie begegnen Menschen mit Behinderungen unvoreingenommen und hilfsbereit.
- Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden verschiedene Erscheinungsformen von Familie (z. B. die Großfamilie, die Patchworkfamilie, Alleinerziehende mit Kind(ern) oder die Pflegefamilie) und reflektieren die Bedeutung ihrer Familie für sich als Person.
- Sie gehen (z. B. beim Spielen, in der Klassen- und Schulgemeinschaft und in der Familie) wertschätzend miteinander um, zeigen Verständnis für den Sinn von Regeln und wenden sie an.
- Sie leisten einen Beitrag zu einem gelingenden Zusammenleben in der Klassen- und Schulgemeinschaft sowie im Familienleben (z. B. durch die Übernahme von Aufgaben).
- Ausgehend von altersgemäßem Wissen um ihre individuellen Stärken und Schwächen schätzen die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Fähigkeiten (z. B. beim Spielen) realistisch ein und kontrollieren ihre Emotionen.
- Sie nutzen Spiele in ihrer Freizeit und erfahren den Wert, den das Spielen für sie selbst und für das Miteinander über kulturelle, nationale und sprachliche Grenzen hinweg hat.
- Die Schülerinnen und Schüler verstehen Feste als Höhepunkte im menschlichen Leben und achten die Bedeutung zentraler Feste und Rituale bestimmter Weltreligionen sowie der Kultur ihrer Umgebung.

Lernbereich 1: Meine Wahrnehmung, meine Wirklichkeit

- erste Wahrnehmungen und persönliche Einschätzung der Situation in der neuen Klasse an der Mittelschule
- Fremd- und Selbstwahrnehmung, eigene Stärken und Schwächen
- unterschiedliche Leistung der Sinne bei der Wahrnehmung einzelner Bereiche der Lebenswirklichkeit (z. B. Wahrnehmungsspiele)
- Sinnestäuschungen
- Ich-Botschaften als Elemente einer wertschätzenden Kommunikation

- Erlebenswelt von anderen (z. B. blinden, gehörlosen oder auch alten) Menschen im Vergleich mit dem eigenen Leben
- Hilfsmittel (z. B. Brailleschrift, Gebärdensprache); Kompensation von Schwächen durch andere Stärken
- Projekt zum Perspektivwechsel

Lernbereich 2: In Familien und Gemeinschaften leben

- Bedeutung der Familie für die Entwicklung (z. B. als Ort von Geborgenheit und Vertrauen, Fürsorge und Erziehung zu Selbständigkeit und Verantwortungsbereitschaft)
- unterschiedliche Familienformen (z. B. auch Pflegefamilie, SOS-Kinderdorf-Familie, Kinderheim, Wohngruppe)
- Rolle der verschiedenen Familienmitglieder und deren Lebenssituation in unterschiedlichen Familienformen (z. B. Großeltern und Eltern, Alleinerziehende, leibliche und Stiefkinder, neuer Lebenspartnerin oder -partner)
- typische Verhaltensregeln (z. B. Rücksichtnahme, Gehorsam, Pünktlichkeit) und Aufgaben (z. B. Mithilfe im Haushalt, Unterstützung bei schulischen Problemen) innerhalb der Familie, Rechte und Pflichten von Eltern und Kindern
- Ursachen für Auseinandersetzungen in der Familie (z. B. Differenzen zwischen Geschwistern, vernachlässigte Aufgabenerfüllung, unterschiedliche Wünsche) und Konfliktlösungsmöglichkeiten (z. B. Kompromiss, Ich-Botschaften)
- Ausnahmesituationen in der Familie (z. B. Trennung, Scheidung, Krankheit, Geburt von Geschwistern)

Lernbereich 3: Spielen

- verschiedene Arten und Sozialformen von Spielen (z. B. Würfel- und Glücksspiele, Legespiele, Denkspiele, Rollenspiele, Quiz- und Konversationsspiele, Geschicklichkeits- und Aktionsspiele, Mannschaftsspiele)
- Vorzüge von Spielen (z. B. Entfaltung der Kreativität, Freude und kurzweilige Beschäftigung, Förderung von Lernprozessen, Erhaltung der Gesundheit)
- Emotionen bei Sieg und Niederlage
- Regeln als Grundlage für das Funktionieren eines Spiels
- Fairplay als ethischer Grundgedanke: partnerschaftlicher, respektvoller Umgang mit dem Gegner
- Spiele aus aller Welt bzw. aus unterschiedlichen Kulturkreisen, Kennenlernen und Ausprobieren neuer Spiele

Lernbereich 4: Feste und Riten in Religion und Brauchtum

- Anlässe zum Feiern im Leben der Schülerinnen und Schüler: Volksfeste, Familienfeste, religiöse Feste
- je ein Fest in Judentum, Christentum und Islam (z. B. das Opferfest im Islam, das christliche Ostern und das jüdische Pessachfest); seine Bräuche und Symbolik
- Ursprung und religiöse Bedeutung des wöchentlichen Feiertags: Sonntag im Christentum, Sabbat im Judentum, Freitag im Islam
- Bedeutung regelmäßiger Ruhetage für das Wohlbefinden und das Zusammenleben (z. B. positive Auswirkungen auf die Gesundheit, das Familienleben und den sozialen Zusammenhalt); gesetzliche Regelung zu Sonn- und Feiertagen
- Rituale im Lebensalltag von Menschen (z. B. Bettgeh- und Abschiedsrituale, Gebete, Gottesdienstbesuche, Speisenzubereitung) und deren Bedeutung
- Gebetsanlässe und -haltungen; drei tägliche Gebete im Judentum, christliches Vaterunser und Familiengebete (z. B. Tischgebet), Salāt im Islam

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Lernbereich 3: Spielen	
1. Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?	5
2. Zu Spielen gehören Regeln	17
3. Fairplay gehört zu jedem Spiel	25
4. Spiele aus aller Welt	39
Lernbereich 4: Feste und Riten in Religion und Brauchtum	
1. Feste und Feiern in meinem Leben	47
2. Feste in verschiedenen Religionen Ostern (Christentum), Opferfest (Islam), Pessachfest (Judentum)	55
3. Der wichtigste Wochentag bei Christen, Muslime und Juden Sonntag (Christentum), Freitag (Islam), Samstag/Sabbat (Judentum)	67
4. Rituale und Bräuche im Lebensalltag von Menschen unterschiedlicher Herkunft und Religion	77
 Bild- und Textnachweis	 91

Thema:

Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?

Lernziele:

- Wissen, was der Begriff „Spiel“ bedeutet
- Kenntnis von Arten und Bereichen von Spielen
- Spiele vorstellen und kurz erklären
- Herausfinden anhand eines Gemäldes, welche Spiele es um 1600 gab
- Wissen, warum das Spiel für den Menschen wichtig ist
- Erkenntnis, dass einige Spiele auch Gefahren in sich bergen
- Ausmalen einer Vorlage

Medien:

- Bilder (3) für die Tafel
- Arbeitsblatt 1: Gemälde von Pieter Bruegel (vergrößert auf DIN A3 - Format)
- Arbeitsblatt 2 mit Lösung (Folie)
- Informationsblätter 1/2; Folien 1/2; Ausmalblatt; Wortkarten (3)
- www.onlinespiele-pc.de; www.pcgames.de
- https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Computerspielen_nach_Genre
- Spiele aller Art mitbringen (Schüler/Lehrkraft)

Tafelbild:

Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?

**Gesellschaftsspiele**

- Brettspiele
- Kartenspiele
- Würfelspiele
- Glücksspiele
- Bewegungsspiele
- Denkspiele
- Geschicklichkeitsspiele
- Musikspiele
- Tanzspiele
- Theaterspiele

**PC-Spiele**

- Abenteuerspiele
- Beat 'em ups
- Ego-Shooter
- Geschicklichkeitsspiele
- Jump 'n' Runs
- Lernspiele
- Open-World-Spiele
- Musik- und Tanzspiele
- Puzzlevideospiele
- Shoot 'em ups
- Quizspiele
- Rollenspiele
- Sportspiele
- Strategiespiele
- Simulationsspiele
- Westernvideospiele
- Erotikvideospiele

**Sportspiele**

- Mannschaftssport (z. B. Fußball)
- Gruppensport (z. B. Viererbob)
- Einzelsport (z. B. Weitsprung)
- Rennsport (z. B. Autorennen)
- Radsport (Tour de France)
- Spiele drinnen (Wohnung, Halle)
- Spiele draußen

Unterrichtsskizze

1./2. Unterrichtseinheit

I. Motivation/Einstieg

Stummer Impuls	Tafel Bilder 1/2/3 (S. 7/8/9)	PC-Spiele, Gesellschaftsspiele, Sportspiele
Aussprache		
Stummer Impuls	Tafel Wortkarten (3)	PC-Spiele, Gesellschaftsspiele, Sportspiele
Impuls		L: Ordne die Wortkarten richtig den Bildern zu.
Schüler ordnen zu	Tafel	
Überleitung		L: Wir wollen herausfinden, was „Spiel“ überhaupt ist, welche Merkmale es hat und welche Arten und Bereiche es von Spiel gibt.
Zielangabe	Tafel	Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?

II. Erarbeitung

Sprechanlass	Folie 1 (S. 10)	Arten von Spielen
Aussprache		
Arbeitsaufgabe		Gruppe 1: Welche Gesellschaftsspiele kennst du? Gruppe 2: Welche PC-Spiele kennst du? Gruppe 3: Welche Sportspiele kennst du?
Gruppenarbeit		
Zusammenfassung	Tafel Infoblatt 1 (S. 11)	Spiele, eingeteilt nach Bereichen

III. Wertung

Impuls		L: Was ist „Spiel“? Warum spielen wir? Welche Bedeutung hat das Spiel für den Menschen? Gibt es gefährliche Spiele?
Aussprache mit Ergebnis		Das Spiel ist eine Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt wird. Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird.
Eintrag	Tafel Arbeitsblatt 1 (S. 13) (Rückseite)	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel ist meist zweckfrei. • Spiel ist vom wirklichen Leben herausgelöst. • Spiel hat keine direkten Folgen für die Wirklichkeit. • Spiel hat Regeln. • Spiel macht Spaß. • Spiel kann entspannen. • Spiel kann nur freiwillig durchgeführt werden. • Spiel ist oft ernst.

IV. Sicherung

Zusammenfassung	Arbeitsblatt 1 (S. 13)	Was ist „Spiel“? Welche Arten von Spielen gibt es?
Kontrolle	Folie (S. 14)	
Freiarbeit	Ausmalblatt (S. 12)	

3./4. Unterrichtseinheit

Impuls		L: Welche Spiele gab es früher?
Impuls	Arbeitsblatt 1 (S. 15)	Gemälde von P. Bruegel (vergrößert auf DIN A3-Format)
Impuls	Infoblatt 2 (S. 16)	L: Suche im Gemälde nach Spielen und Spielsituationen. Details des Gemäldes von P. Bruegel
Impuls		L: Suche die dargestellten Spiele auf dem Gemälde.

- Die Schüler nennen Spiele, die sie selbst am liebsten spielen und Gründe dafür anführen.
- Die Schüler bringen selbst Spiele mit und stellen diese im Sitzkreis vor.
- Spielen dieser Spiele in Kleingruppen

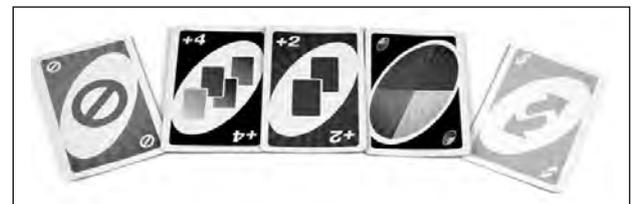
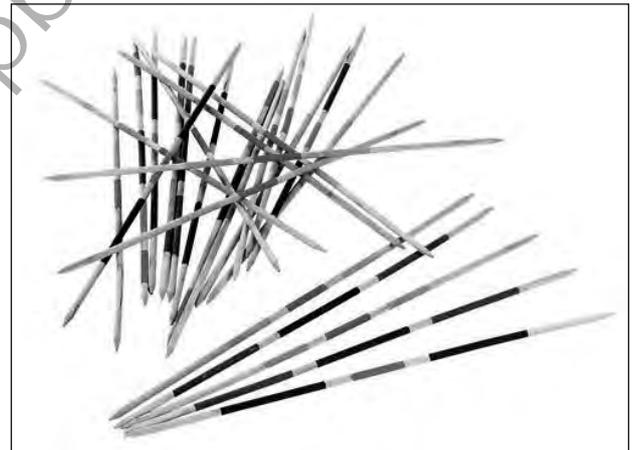
5./6. Unterrichtseinheit

- Die Lehrkraft bringt einige, nicht zu komplexe Spiele mit. Jede Schülergruppe erhält ein Spiel. Sie muss die Spielanleitung lesen und dann erklären, wie das Spiel gespielt wird.
- Spielen dieser Spiele in Kleingruppen









Spiele, eingeteilt nach Bereichen

1. Bauspiele

Spiele mit Bausteinen, Alltags- oder Naturmaterialien

2. Produktionsspiele zum Gestalten

Sie gehen über ein eher eingegrenztes Material wie beim Bauspiel hinaus. Hier nutzen Kinder die unterschiedlichsten Dinge und Gegenstände wie Verpackungsmaterialien, Holzteile, Seile, Kartons, Papier, Kleber, Dosen u. a., um alleine oder mit anderen Kindern ein bestimmtes Produkt zu erstellen.

3. Konstruktionsspiele

Sie beziehen sich nun wieder mehr auf ganz bestimmte Spielmaterialien, die miteinander verknüpft werden können und eine Einheit bilden. Das wohl bekannteste Konstruktionsspiel ist Lego.

4. Bewegungsspiele

Sie drücken sich von einfachen Fangspielen, Suchspielen und Versteckspielen bis hin zu komplizierteren Hüpf- und Ballspielen oder auch freien Bewegungen aus. Auch wenn hier zunächst ein „Wettkampfgedanke“ ins Spiel kommt, so darf in keinem Fall vergessen werden, dass Bewegungsspiele zu allererst eine geregelte Möglichkeit sind, den Bewegungsdrang auszuleben. Dazu gehören auch Spiele zum Austoben wie Rauf- und Kampfspiele unter Beachtung fester Spielregeln.

5. Musik- und Tanzspiele

Sie bieten durch den spielerischen Umgang mit Instrumenten und der eigenen Stimme vielfältige Möglichkeiten, Musik und Sprache (Gesang) aktiv zu erleben.

6. Finger- und Handpuppenspiele

Hier können sich Kinder mit den unterschiedlichen Personen gleichsetzen und sich in sie hineinversetzen.

7. Marionetten-, Stockpuppen-, Stabpuppen- und Figurenspiele

Diese können als eine Fortsetzung der Finger- und Handpuppenspiele bezeichnet werden.

8. Rollenspiele

Sie sind ein festes, von Kindern geleitetes Zusammenspiel von mindestens zwei Personen, die sich in erfundene Rollen begeben (haben). Im Rollenspiel erproben Kinder ihre eigenen Verhaltensweisen oder nutzen es zur Verarbeitung von erlebten Konfliktsituationen aus ihrem Alltag.

9. Freispiele

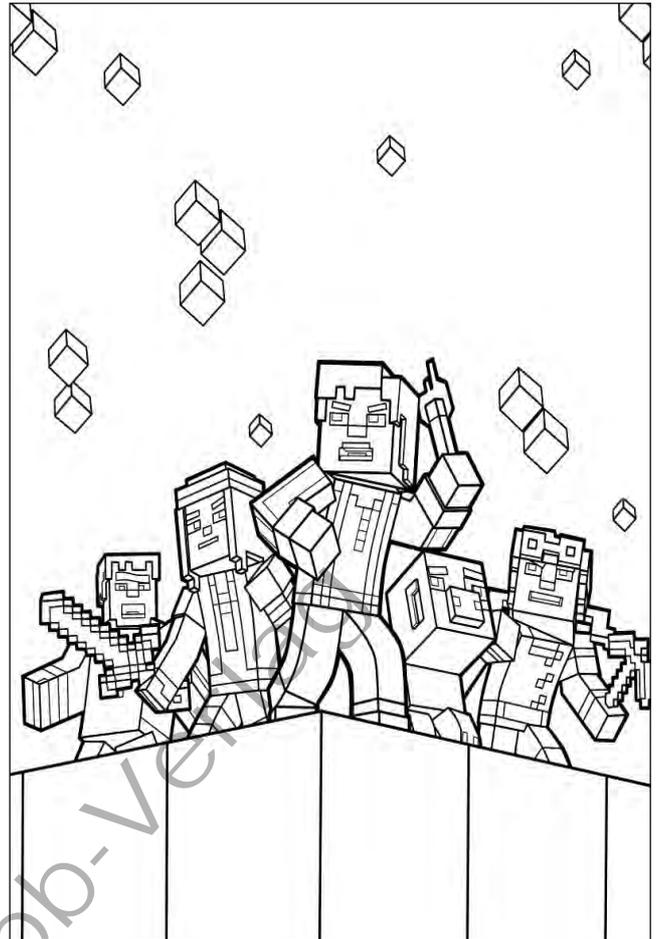
Hier wählen die Kinder aus, was sie in welcher Zeit an welchem Ort mit wem spielen möchten. Dabei liegt die Betonung zunächst weniger auf dem Gesichtspunkt der Freiheit als vielmehr auf dem Anliegen des Spiels.

10. Gemeinschaftsspiele (soziale Regelspiele)

Soziale Regelspiele sind in den meisten Fällen so aufgebaut, dass sie einen Wettkampfcharakter mit sich bringen und die Konkurrenz der Mitspieler eher herausfordern; sie bestehen in ihrer Struktur aus einem festgelegten Ablauf und verlangen von allen Mitspielern, die bekannten Regeln bis zum Ende des Spiels zu beachten und auch einzuhalten. Alle beteiligten Mitspieler müssen in der Lage sein, sich mehr auf den Spielgegenstand selbst, die Spielaufgabe und den Spielverlauf einzulassen und damit weniger ihre eigenen Bedürfnisse in den Mittelpunkt des Gemeinschaftsspiels zu stellen.

11. Theaterspiele

Darunter fallen zunächst das pantomimische Spiel, das Märchenspiel, das Maskenspiel und schließlich als die anspruchvollste Spielform, das Planspiel. Theaterspiele leben aus den Einfällen der Mitspieler, sind offen für Erweiterungen und bieten Platz, interessante Ideen und Einfälle einzubeziehen. Theaterspiele werden von Kindern dann besonders gerne angenommen, wenn sie auch an der gesamten Bühnengestaltung aktiv einbezogen werden, so dass das Ganze zu einem einzigen, großen Spiel wird, in dem Handwerk und Konstruktion, Bewegung und Musik, Tanz und Produktion sinnverbunden miteinander vernetzt sind.



Ethik

Name: _____

Datum: _____

Was ist Spiel? Welche Arten von Spielen gibt es?

Das Wort „Spiel“ kommt aus dem Althochdeutschen „spil“ und steht für „Tanzbewegung“.

1. Was ist „spielen“? Setze folgende Begriffe richtig ein.

Beruf – Freude – Vergnügen – Gemeinschaft – Entspannung

Spielen eine Tätigkeit, die zum _____, zur _____, allein aus _____ an ihrer Ausübung, aber auch als _____ ausgeführt werden kann (Theaterspiel, Sportspiel, Klavierspiel). Es ist eine Beschäftigung, die oft in _____ mit anderen vorgenommen wird.

2. Welche Spiele hast du zuhause?

3. Welche Spiele kennst du? Zähle acht Spiele auf.



4. Warum sind die meisten Konsolenspiele und digitale Spiele keine Spiele im echten Sinn, sondern eher nur Zeitvertreib?

5. Es gibt verschiedene Arten von Spielen. Schreibe hinter das Beispiel die Art des Spiels.

- | | |
|-------------------|------------------|
| • Schach _____ | • UNO _____ |
| • Brennball _____ | • Mikado _____ |
| • Roulette _____ | • Fussball _____ |
| • Memory _____ | • Lego _____ |
| • Warcraft _____ | • Monopoly _____ |

6. Nenne die Zahl der Spieler. Der Gegner ist gegebenenfalls nicht einzurechnen.

- Uno: _____ • Schach: _____ • Fußball: _____ • Basketball: _____ • Golf: _____
- Völkerball: _____ • Monopoly: _____ • Mühle: _____ • Handball: _____

7. Was bedeutet die Angabe auf Spielen „Von 6 bis 99“?

8. Warum sind „Spiel“ und „spielen“ im Kindes- und Jugendalter so wichtig?

Spielen ist von entscheidender Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes und ist die Basis für den Auf- und Ausbau vieler personaler und schulischer Fertigkeiten. Spielen erweist sich auch als eine Grundlage für später notwendige berufliche Merkmale.

Was ist Spiel? Welche Arten von Spielen gibt es?

Das Wort „Spiel“ kommt aus dem Althochdeutschen „spil“ und steht für „Tanzbewegung“.

1. Was ist „spielen“? Setze folgende Begriffe richtig ein.

Spielen eine Tätigkeit, die zum Vergnügen, zur Entspannung, allein aus Freude an ihrer Ausübung, aber auch als Beruf ausgeführt werden kann (Theaterspiel, Sportspiel, Klavierspiel). Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird.

2. Welche Spiele hast du zuhause?

UNO, Kniffel, Mensch ärgere dich nicht, Monopoly, Schach, PC-Spiele u. a.

3. Welche Spiele kennst du? Zähle acht Spiele auf.

Schach, Mühle, Mikado, Monopoly, Vier gewinnt,

Mensch ärgere dich nicht, Memory, Puzzle, Stadt/Land/Fluss, Wer wird Millionär



4. Warum sind die meisten Konsolenspiele und digitale Spiele keine Spiele im echten Sinn, sondern eher nur Zeitvertreib?

Sie verlangen vom Spieler kaum echte Denkleistungen, sondern nur Reaktionen auf die Spielsituation. Die Suchtgefahr ist groß, man stumpft auch schnell ab und isoliert sich.



5. Es gibt verschiedene Arten von Spielen. Schreibe hinter das Beispiel die Art des Spiels.

- | | | | |
|-------------|-----------------------|------------|---------------------------------|
| • Schach | <u>Strategiespiel</u> | • UNO | <u>Kartenspiel</u> |
| • Brennball | <u>Bewegungsspiel</u> | • Mikado | <u>Geschicklichkeitsspiel</u> |
| • Roulette | <u>Glücksspiel</u> | • Fussball | <u>Bewegungs-, Kampfspiel</u> |
| • Memory | <u>Denkspiel</u> | • Lego | <u>Bau-, Konstruktionsspiel</u> |
| • Warcraft | <u>Computerspiel</u> | • Monopoly | <u>Gesellschaftsspiel</u> |

6. Nenne die Zahl der Spieler. Der Gegner ist gegebenenfalls nicht einzurechnen.

- Uno: bis 8 • Schach: 1 • Fußball: 11 • Basketball: 5 • Golf: 1
 • Völkerball: bis 30 • Monopoly: bis 6 • Mühle: 1 • Handball: 7

7. Was bedeutet die Angabe auf Spielen „Von 6 bis 99“?

Altersangabe. Das Spiel ist vom Schulkind bis zum sehr alten Menschen geeignet.

8. Warum sind „Spiel“ und „spielen“ im Kindes- und Jugendalter so wichtig?

Spielen ist von entscheidender Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes und ist die Basis für den Auf- und Ausbau vieler personaler und schulischer Fertigkeiten. Spielen erweist sich auch als eine Grundlage für später notwendige berufliche Merkmale.