

Was ist der Mensch? – Der Mensch als spielendes Wesen

Frederike Jesse, Kiel



© Colourbox.com

Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.
(Friedrich Schiller)

Klasse: 5/6

Dauer: 7 Doppelstunden bzw. 14 Einzelstunden

Arbeitsbereich: Anthropologie / Mensch sein, Mensch werden

Keine Spezies spielt so intensiv wie der Mensch. Gesellschaftsspiele, Computerspiele, Glücksspiele, ob in Gemeinschaft oder allein – auf der ganzen Welt, in jeder Kultur wird gespielt.

Wer spielt, agiert ohne Zweck, aber nicht ohne Sinn. Denn es ist der Spieltrieb, der es Menschen und Tieren ermöglicht, durch Versuch und Irrtum zu lernen. Kinder stellen sich im Spiel Herausforderungen, sie schulen ihre motorischen Fähigkeiten und konkretisieren ihre Vorstellung von der Welt. Im Spiel gewinnen sie Selbstbewusstsein, schulen ihre emotionale Intelligenz und auch ihre Fähigkeit zur Konfliktlösung.

Warum auch Erwachsene spielen und wie sich das menschliche Spielverhalten über die Jahrhunderte hinweg veränderte, darüber informiert diese Unterrichtseinheit.

Checkliste – Haben Sie an alles gedacht?

- M 2** Um die Mindmap an der Tafel zu gestalten, benötigen Sie bunte Kärtchen und Magnete.
- M 4** Mitzubringen sind folgende Spielzeuge: eine Puppe, ein Videospiele, ein Sudoku-Heft, ein Rubbellos, ein Fußball, ein „Mensch ärgere Dich nicht“-Spiel, ein Bild von einem Freifallturm, unbeschriebene Kärtchen, Eddings.
- M 5** Schneiden Sie die Bildkartenvorlagen aus, falls Sie kein Spielzeug vorbereitet haben, oder nutzen Sie die Karten für die Gruppeneinteilung.
- M 8** Für den Film benötigen Sie einen Beamer/ein Smartboard.
- M 10** Um die Zeit für den Free-Writing-Essay anzuzeigen, benötigen Sie eine Glocke etc.
- M 12** Für den Stundeneinstieg werden verschiedene Spielanleitungen benötigt.
- M 14** Bastelmaterialien zum Basteln der Spiele sind erforderlich (z. B. einfarbiges Tonpapier, Tonkarton, Kleber, Schere ...). Sinnvoll ist es, die Lernenden am Ende der vorhergehenden Stunde darüber zu informieren, dass sie Materialien zur Gestaltung eines Spiels mitbringen sollen.
- M 15** Sie benötigen einen Timer und/oder ein akustisches Signal für die Bewertungsphase.

Materialübersicht

- Stunde 1 und 2 Spielen, was ist das? – Gemeinsam eine Definition entwickeln**
- M 1 (Bd/Fo) Warum spielen wir? – Dem menschlichen Spieltrieb auf der Spur
 M 2 (Ab) Was bedeutet „spielen“ für mich? – Eine Mindmap erstellen
 M 3 (Tx/Ab) Was bedeutet der Begriff „Spiel“? – Eine Definition erarbeiten
- Stunde 3 und 4 Warum spielen wir? – Motive erforschen**
- M 4 (Ab) Warum spielen wir was? – Spielzeug philosophisch untersuchen
 M 5 (Bd/Fs) Wer untersucht welches Spielzeug? – Farbkarten zur Gruppenbildung
- Stunde 5 und 6 Menschenspiel und tierisches Spiel – Gemeinsamkeiten und Unterschiede entdecken**
- M 6 (Bd/Fo) Warum spielen Tiere? – Ein Bild beschreiben
 M 7 (Tx) Unfug, der Sinn macht – warum auch Tiere spielen
 M 8 (Ab) Wir vergleichen menschliches und tierisches Spiel
 M 9 (Ab) Was habe ich heute gelernt? – Ein Brief an den Filmproduzenten
- Stunde 7 und 8 Spielen früher und heute – im Interview Unterschiede erarbeiten**
- M 10 (Bd) War früher alles besser? – Eine Karikatur interpretieren
 M 11 (Tx/Ab) Wie haben meine Eltern gespielt? – Ein Interview planen
- Stunde 9 und 10 Warum sind Regeln wichtig? – Einen Dialog umschreiben**
- M 12 (Kv) Wozu sind eigentlich Spielregeln da?
 M 13 (Tx/Ab) Welche Voraussetzungen muss ein Spiel erfüllen?
- Stunde 11 und 12 Wir basteln uns ein Spiel – Erlerntes kreativ umsetzen**
- M 14 (Ab) Herausforderung gesucht! – Wir erstellen ein Spiel
- Stunde 13 und 14 Welches Spiel macht am meisten Spaß? – Spiele bewerten**
- M 15 (Ab) Spiele testen – ein Bewertungsbogen

Abkürzungen

Ab = Arbeitsblatt, **Bd** = Bild, **Fo** = Folie, **Fs** = Farbseite, **Kv** = Kopiervorlage, **Tx** = Text



Der Film zu M 8 befindet sich im der ARD-Mediathek. Den Link finden Sie in den Hinweisen zu M 8.

M 1 Warum spielen wir? – Dem menschlichen Spieltrieb auf der Spur

Niemand spielt so intensiv wie der Mensch. Dabei erscheint Spielen auf den ersten Blick sinnlos. Wir verfolgen kein Ziel, wir spielen um des Spieles willen. Dennoch steckt mehr dahinter. Betrachtet die Bilder!



Bilder: Colourbox.com

Aufgaben

1. Betrachtet die Bilder.
2. Warum spielen Kinder und Jugendliche? Beantwortet die Frage mithilfe der Bilder.



M 2 Was bedeutet „spielen“ für mich? – Eine Mindmap erstellen

Tiere tun es und Menschen auch – sie spielen. Warum aber verbringen wir unsere Zeit mit einer Tätigkeit, die – zumindest auf den ersten Blick – keinen Zweck hat? Sammelt eure Ideen in der nachfolgenden Mindmap.



Methodenkasten: Wie erstellt man eine Mindmap?

1. Notiere zunächst das Thema deiner Mindmap in der Mitte deines Arbeitsblattes.
2. Sammle alle Ideen, die dir spontan zu diesem Thema einfallen.
3. Überlege nun im zweiten Schritt, welche Begriffe inhaltlich zusammengehören. Formuliere einen gemeinsamen Oberbegriff und notiere darum herum alle Wörter, die dazugehören.



Benötigst du Hilfe? – Hier findest du Anregungen für mögliche Gliederungspunkte

Um mögliche Gliederungspunkte deiner Mindmap auszumachen, überlege, wann, wo und warum du spielst. Wann und wo beobachtest du das Spiel anderer im Alltag? Fasse diese Situationen in Stichpunkten zusammen. Gelegenheiten könnten sein: mit Freunden, in der Freizeit. Überlege dann, was Spiel ausmacht. Es geschieht freiwillig und ohne Zwang.

Aufgaben (M 2)

1. Was bedeutet Spielen für dich? Erstellt gemeinsam eine Mindmap. Hilfestellung, wie man eine Mindmap erstellt, findet ihr im Methodenkasten. Hilfestellung, welche Gliederungspunkte sinnvoll sein könnten, findet ihr auf dem Hilfekärtchen.
2. Schau dir die Mindmap nun genau an. Überlege dir, wie man das Wort „Spiel“ mithilfe der gesammelten Stichpunkte erklären kann. Notiere deine Definition hier.



Spielen bedeutet _____

M 3 Was bedeutet der Begriff „Spiel“? – Eine Definition erarbeiten

Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga (1872–1945) definiert den Begriff „Spiel“ folgendermaßen:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgelegter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des ‚Anderseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘.“



© Nationaal Archief der Niederlande

Aufgaben (M 3)

1. Lies das Zitat des Kulturhistorikers Huizinga. Notiere dir Fragen, die du ihm gerne stellen würdest.
2. Arbeitet zu zweit. Stellt euch vor, ihr könntet eure Fragen dem Historiker Huizinga stellen. Was würde er antworten? Stellt euch eure Fragen und notiert mögliche Antworten.



Unsere Fragen an den Historiker Huizinga:

1. _____ ?
Antwort: _____ .
2. _____ ?
Antwort: _____ .
3. _____ ?
Antwort: _____ .
4. _____ ?
Antwort: _____ .

3. Überlegt gemeinsam, was ihr noch nicht verstanden habt. Welche Fragen sind im Unterrichtsgespräch noch zu klären?
4. Vergleiche nun die Definition von Huizinga mit deiner eigenen. Halte im Kasten unten einen Merksatz fest.



Spiel ist ...

M 8 Wir vergleichen menschliches und tierisches Spiel

Der Film „Spieltrieb – Warum spielen wir?“ benennt Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen tierischem und menschlichem Spiel. Darüber hinaus erklärt er, warum genügend Zeit zum Spielen so unglaublich wichtig für uns Lebewesen ist.

Gruppe 1



Wir spielen, weil

Gruppe 2



Wir spielen, weil

Gruppe 3



Es ist so wichtig, dass wir genügend Zeit zum Spielen haben, weil

Bilder: Colourbox.com.

Aufgaben (M 8)

1. Achte darauf, in welcher Gruppe du eingeteilt bist. Lege dir einen Stift und ein Blatt Papier zurecht. Während des Filmes machen sich die Gruppen zu folgenden Themen Notizen:

Gruppe 1: Warum und was spielen Tiere?

Gruppe 2: Warum und was spielen Menschen?

Gruppe 3: Warum ist es wichtig, dass wir genügend Zeit zum Spielen haben?

Füllt die Sprechblasen noch nicht aus!

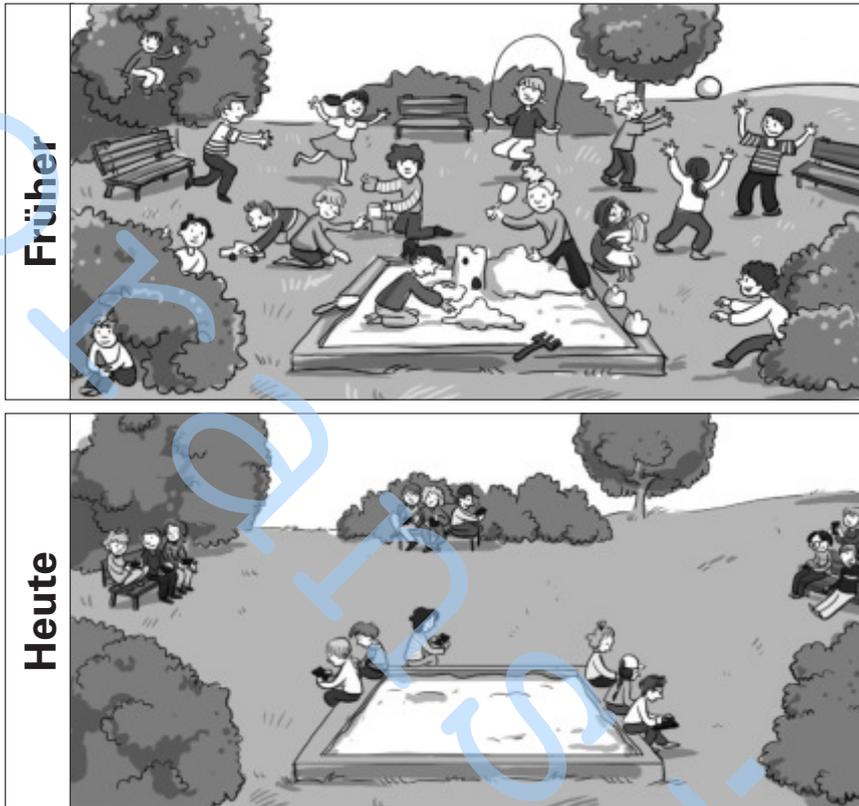
2. Gruppenarbeit: Setzt euch mit jeweils einem Mitschüler/einer Mitschülerin aus den anderen beiden Gruppen zusammen. Tragt euch gegenseitig eure Ergebnisse vor.

3. Überlegt nun gemeinsam, wie man die Sprechblasen ausfüllen könnte. Notiert euer gemeinsames Ergebnis in der Sprechblase.

M 10 War früher alles besser? – Eine Karikatur interpretieren

Früher war alles besser! – Wer hat diesen Satz von seinen Eltern oder Großeltern nicht schon einmal gehört! Doch inwiefern unterschied sich Spielen damals von Spielen heute? Und war es wirklich besser oder vielleicht einfach nur anders?

Wenn Kinder spielen:



Zeichnung: Julia Lenzmann.

Aufgaben (M 10)

1. Beschreibe, was auf der Abbildung zu erkennen ist.

2. Fasse in eigenen Worten zusammen, wie Spielen damals und Spielen heute dargestellt wird.

3. Überlege zusammen mit deinem Sitznachbarn/deiner Sitznachbarin, ob ihr der Darstellung zustimmt.

4. Betrachte beide Bilder noch einmal. Welche Art des Spielens macht dir mehr Freude? Begründe deine Meinung.

M 11 Wie haben meine Eltern gespielt? – Ein Interview planen

Handys, Wii, PC-Spiele und Nintendos füllen Kinderzimmer heute. Das Internet bietet zahlreiche Kurzfilme zu allen erdenklichen Themen, auf sozialen Plattformen kann man mit Freunden chatten. Die Digitalisierung ist kaum noch wegzudenken aus unserem Alltag und ebenso wenig aus dem Kinderzimmer. Doch wie war das früher? Was spielten eure Eltern und Großeltern? Findet es heraus.

Aufgaben (M 11)



1. *Bestimmt die Digitalisierung dein Spielverhalten? Nimm Stellung.*

Ja, das tut sie!

Nein, das stimmt so nicht!

Begründung: _____

2. *Glaubst du, dass Spielen mehr Spaß machen würde, wenn es mit weniger Technik auskäme?*

Ja, das glaube ich!

Nein, das stimmt so nicht!

Begründung: _____

3. *Partnerarbeit: Bereitet ein Interview mit euren Eltern oder Großeltern vor. Schreibt Fragen auf, die euch eine genaue Vorstellung über das Spielen eurer Eltern/Großeltern ermöglichen.*



Fragen für unser Interview

Meine Frage	Antwort