Ethik und Unterricht
Zeitschrift für die Fächergruppe Ethik / Werte und Normen / LER / Praktische Philosophie

Ergänzungen zum Beitrag von **Eva Marsal und Takara Dobashi:** Was ist der Mensch / Wer bin ich? Anthropologische Spiele für die Klasse 11 3 /2007

1. Das Rätsel der Sphinx

(Geeignet als Einstieg in die Unterrichtseinheit: Natur – Mensch)

Arbeitsformen

B und **C** können entweder gesondert in unterschiedlichen Arbeitsgruppen reflektiert und anschließend präsentiert werden, oder aber nebeneinander in den gleichen Arbeitsgruppen: Die Fragen sollten dabei philosophisch behandelt werden, d.h. im Sinne von Kants Begriff der Weltphilosophie können die Jugendlichen ihre eigenen Theorien äußern und begründen.

B. Menschheitsgeschichte - Individualgeschichte

Impulsfragen:

- Wo komme ich her?
- Wie hat sich die Menschheit entwickelt?
- Gibt es Parallelen zwischen der Entwicklung der Menschheit und meiner eigenen Entwicklung (Sprache / Denken / Kompetenzen / Autonomie)?
- Wie sind meine eigenen Erinnerungen und Erfahrungen in der Familie und dem Freundeskreis)?

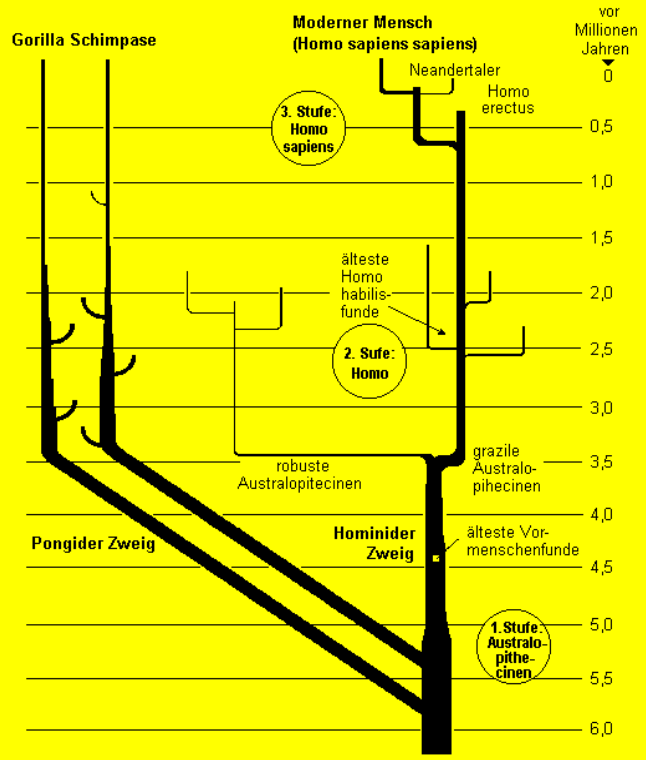


Tabelle:
Die Entwicklung des Menschen (vor 4 Millionen Jahren bis zur Gegenwart). Zur humanen Phase zählt man die Vormenschen (Praehomininen) und die echten Menschen (Euhomininen).

Der Dryopithecus

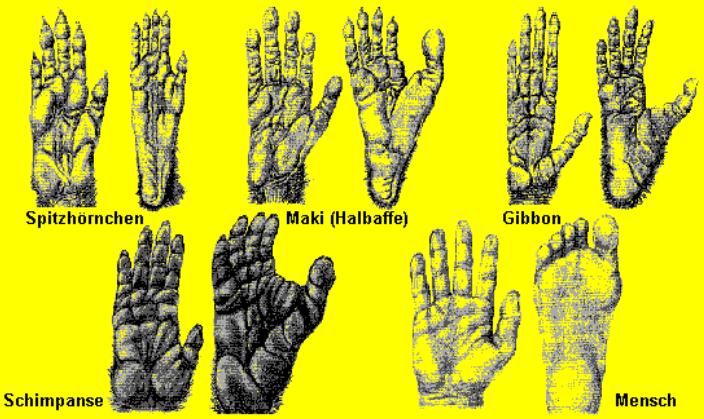
Bild der Vorform des Menschenaffen und der Menschenrassen

Zur Anregung dienen der Stammbaum des Menschen[1] und eine rekonstruierte Vorform.

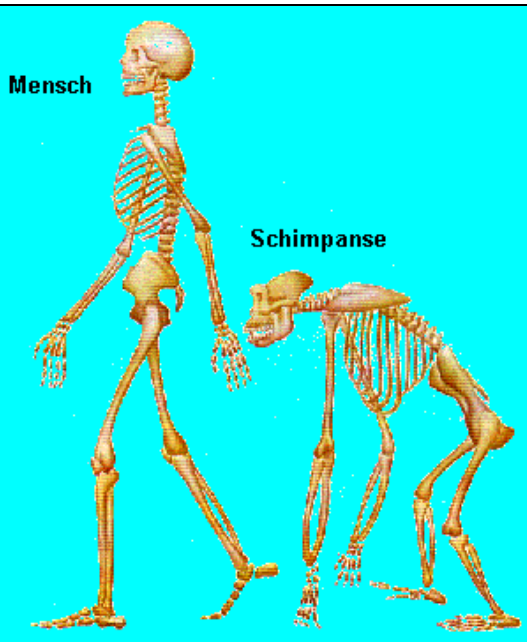
C. Unterschied Mensch – Tier
Impulsfragen:

- Welche Auswirkungen hat die Vierfüßigkeit bzw. Zweifüßigkeit?
- Welche Auswirkungen hat die Ausformung der Hand?
- Welche Vorteile entstehen durch den aufrechten Gang?
- Was hat der Mensch als Mängelwesen den Kunstfertigkeiten der Tiere (Spinnennetz, Vogelnest, Biberdamm) entgegenzusetzen?

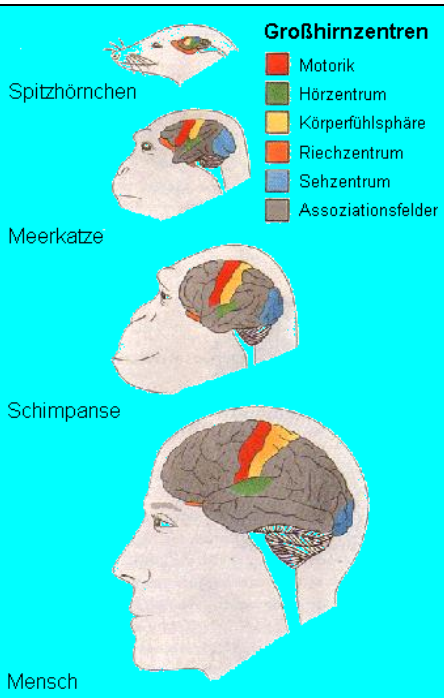
Zur Anregung dienen die Abbildungen der Hand-(links) und Fußformen (rechts) verschiedener Primaten und des Menschen, sowie der Vergleich der Wirbelsäulen und des Gehirns.[ii]



Beim Klettern und Hangeln im Geäst schließen die Affen die Finger und krümmen die ganze Hand zu einem Haken. Mit Ausnahme der als Schwinghangler sich fortbewegenden Gibbons ist der Daumen kurz und fast funktionslos. Der Fuß der Affen ist ein Greiffuss mit abspreizbarer großer Zehe, der Fuß des Menschen ist ein Standfuß



Die Form der Wirbelsäule bei normaler Körperhaltung von Mensch und Schimpanse



Die Entfaltung des Gehirns beiden Wirbeltieren und der Großhirnrinde in der Primatenreihe.

In der Abschlussrunde wird diskutiert, ob die Frage, die hinter dem Rätsel der Sphinx steht: „Was ist der Mensch“, heute gelöst ist.

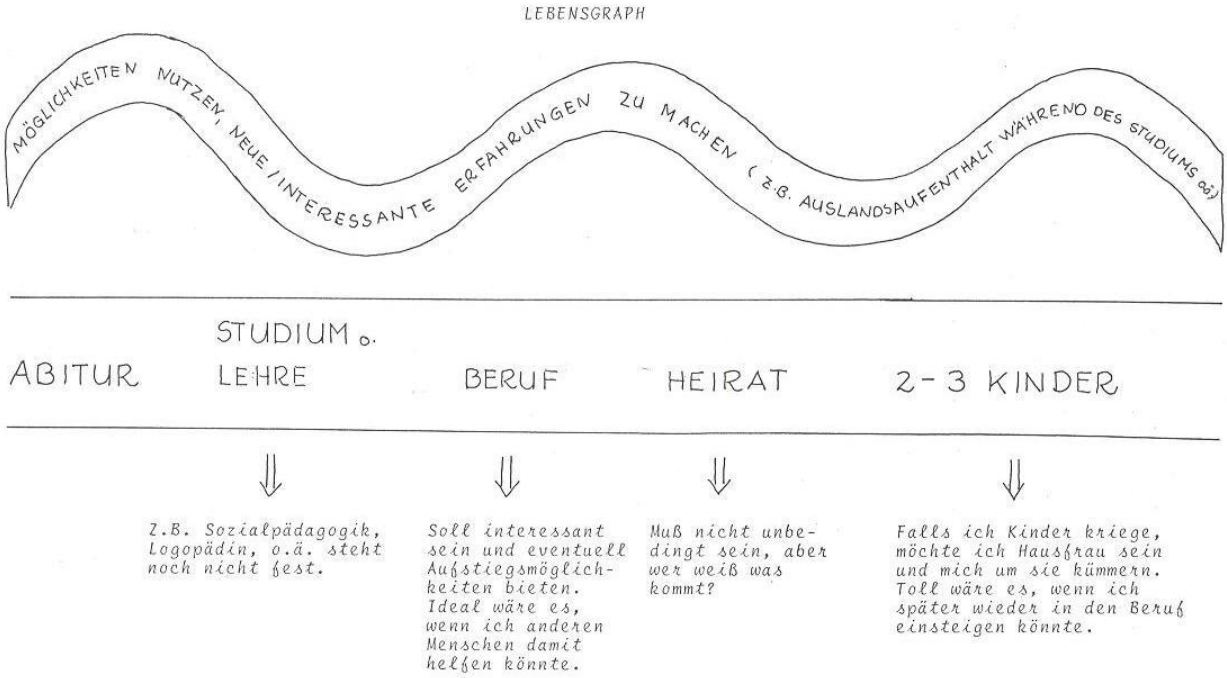
[i] Vgl. http://www.uni-essen.de/sesam/wie-und-warum/aufsaetze/lindner/lindnermonitor.html
[ii] Vgl. http://www.uni-essen.de/sesam/wie-und-warum/aufsaetze/lindner/lindnermonitor.html

„Sieben Leben möcht' ich haben": Lebensgraphen

(Unterrichtseinheiten: Werte / Normen, Lebensweg - Lebenssinn, Glück, Natur – Mensch)

Da es heute keine „Normalbiographien" mehr gibt, die Lebensläufe vielmehr durch Veränderungen, Brüche und Neuanfänge gekennzeichnet sind, sollten sich die Jugendlichen frühzeitig mit unterschiedlichen Lebensmustern auseinandersetzen.
Bei diesem Spiel wird die Klasse wird in Gruppen mit etwa 5-7 Jugendliche aufgeteilt. Zunächst fertigt sich jedes Gruppenmitglied einen langen Papierstreifen an, indem es drei Din A4 Blättern der Länge nach halbiert und an den kurzen Enden zusammenklebt. Darauf wird ein Zeitstrahl malt, bei dem alle 5 Jahre markiert werden. Der Zeitstrahl beginnt mit der Geburt und endet mit dem Tod. Er skizziert den Lebenslauf. Alle wichtigen Ereignisse werden verbal oder durch Symbole bzw. Zeichnungen notiert. Bei den 5-Jahresmarken wird eine Zustandsbeschreibung abgegeben. Auch die wichtigsten Bezugspersonen (Familienmitglieder, Freunde, Haustiere) werden im Lebensgraphen aufgeführt.
Sind alle Lebensgraphen fertig, wird jeder innerhalb der Gruppe vorgestellt. Die anderen Gruppenmitglieder versuchen, sich in jedes Leben, das gerade vorgestellt wird, so einzufühlen, als wäre es das eigene. Gemeinsam wird über die Vor- und Nachteile der jeweiligen Lebensgraphen diskutiert. Die wichtigsten Erkenntnisse werden der gesamten Klasse präsentiert.

Michaelas Lebensgraph

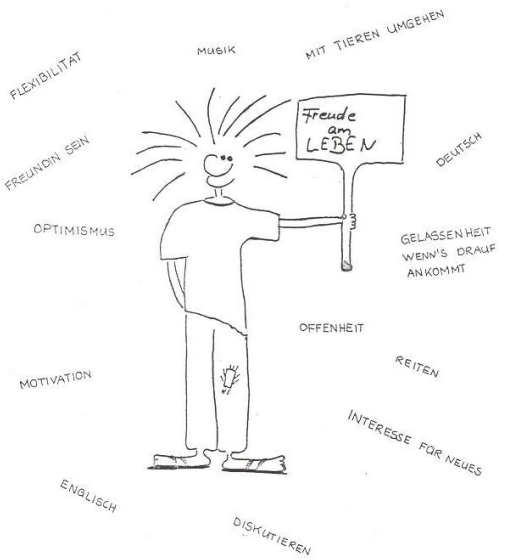


Welche Kompetenz-Ressourcen habe ich?
Das Spiel: Mein Fähigkeitsmodell[ii]

(Unterrichtseinheiten: Werte / Normen, Lebensweg - Lebenssinn, Glück)

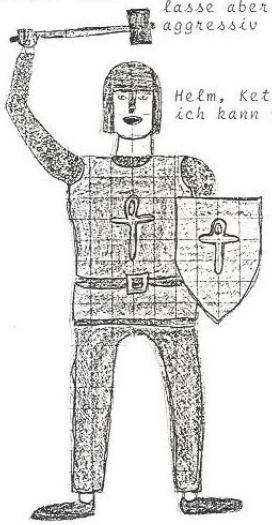
Um das Leben erfolgreich gestalten zu können wird eine sichere Verfügung über die eigenen Kompetenzen als Ressourcen benötigt, die auf dieser realistischen Basis weiter ausgebaut werden können. Beim Spiel: Mein Fähigkeitsmodell, sollen sich die Jugendlichen zunächst ein Symbol (z.B. Hund, Stern, Schwert) suchen, das ihre Persönlichkeit ausdrückt und dann ihre Fähigkeiten um das Symbol schreiben. Die Arbeitsgruppe / Klasse kann ergänzen. Dabei kann der Proband auf einem Feedback-Stuhl in der Mitte sitzen, jemand anderes protokolliert. Als Beispiele werden die Fähigkeitsmodelle von Tanja und Gyros vorgestellt:

FÄHIGKEITSMODELL



FÄHIGKEITSMODELL

stumpfe Waffe = ich kann verletzend sein, hinterlasse aber keine tiefen Wunden, aggressiv



Helm, Kettenpanzer, Schild= ich kann viel einstecken.

Symbol= ich stehe zu meiner Meinung