

WIE WOLLEN WIR ZUSAMMEN LEBEN

?



Kooperation und Solidarität

Wie wollen wir zusammen leben?

Kooperation und Solidarität

EINLEITUNG

Mit der Reihe »**Wie wollen wir zusammen leben?**« möchten Attac und der Humanistische Verband dazu beitragen, dass Kinder in die Lage versetzt werden, sich mehr und mehr an der gemeinsamen Gestaltung unseres Zusammenlebens zu beteiligen. Dazu sollen Fähigkeiten wie das Hinterfragen festgefahrener Handlungsweisen oder das Entwickeln von Empathie gefördert werden. Nur so können unterschiedliche Voraussetzungen erkannt, Bedürfnisse respektiert und passende Regeln gefunden werden.

Die Materialien werden für die Klassenstufen eins bis sechs entwickelt und eignen sich insbesondere zum Einsatz im Lebenskunde-, Ethik-, Religions- und Sachunterricht. Sie bestehen aus kurzen Übungen, die an thematisch passender Stelle eingebaut oder zur Vertiefung eingesetzt werden können.

Das vorliegende Material widmet sich der Frage der Kooperation und der Solidarität als wesentlichen Bestandteilen eines gelingenden gesellschaftlichen Zusammenlebens. Die Übung **Zwei Esel** führt Kooperation abstrakt und einfach ein. Mit der zweiten Übung **Die Idee von Swimmy** können Schüler_innen bereits tiefer in das Thema eintauchen, indem sie individuelle Fische gestalten, die als größeres Ganzes zusammenwirken können. Der dritte Teil **Kooperation** besteht aus einer Reihe von Übungen, in denen Kooperation körperlich erfahren wird, sowie aus Impulsen und Materialien, die zur Reflexion der Erfahrungen herausfordern. Diese Impulse und Materialien können auch zur Auswertung der Übung **Die Wundermedizin** genutzt werden, die Kooperation spielerisch mit dem Thema Solidarität verknüpft. Die fünfte Übung **Solidarität in der Schule** besteht aus zwei Dilemmageschichten, die verdeutlichen, dass Solidarität nicht immer einfach ist und auch nicht nur Gewinner hervorbringt. Übung sechs **Was würdest Du tun** setzt dies mit zwei Bildern fort und schlägt dabei den Bogen von der Schule zum Thema Obdachlosigkeit. Mit der folgenden Übung **Obdachlosigkeit verstehen** wird dies fortgesetzt und Empathie als Grundlage von Solidarität gefördert. Zum Schluss macht das Planspiel **Wohnungsnot in Schönstadt** solidarische Entscheidungen als Ergebnis politischer Prozesse sichtbar.

Insgesamt schlägt das Material den Bogen von der Zweckmäßigkeit des Zusammenarbeitens über die individuellen Dilemmata, die mit solidarischem Handeln verbunden sind, hin zur Ebene der politischen Gestaltung einer solidarischen Gesellschaft. Offenheit und Zusammenhalt sollen gleichermaßen entwickelt werden. Einander weiter kennen zu lernen und einige Wege bewusst gemeinsam zu beschreiten stärkt die Gruppe ebenso wie den Einzelnen.

Zu jeder Übung gibt es eine kurze Einführung, eine Beschreibung des Ablaufes sowie Kopiervorlagen für die benötigten Materialien. Meist werden diese durch Impulse ergänzt, die helfen können, das Thema zu strukturieren. Die Materialien erscheinen sowohl online als auch gedruckt. Auf der Webseite www.attac.de/bima stehen sie zum Download bereit. Die Druckversion kann im Attac-Webshop (<http://shop.attac.de>) bestellt werden.

Die zwei Esel

Kooperation erklären I

Klasse: ab 3. Klasse

Dauer: 1–2 Schulstunden

Material: Bildergeschichte von den zwei Eseln in einzelne Streifen geschnitten und gemischt, leeres Blatt, Kleber

Die Bildergeschichte von den zwei Eseln erschließt die Bedeutung von Kooperation. Anhand des anzuordnenden Materials und eines Rollenspiels können die Kinder erfahren, unter welchen Voraussetzungen gegensätzliche Interessen verhindern, die eigenen Ziele zu erreichen, und welche Möglichkeiten Kooperation ihnen eröffnet.

Ablauf

Vorbereitend wird die Bildergeschichte in Klassenstärke kopiert und jeweils in Streifen geschnitten. Jede_r Schüler_in bekommt alle Streifen der Bildgeschichte auf einmal. Die Schüler_innen tauschen sich in Kleingruppen aus und versuchen, die richtige Reihenfolge zu finden. Sie kleben die Streifen in dieser Reihenfolge auf ein A4-Blatt, so dass immer eine Schreibzeile dazwischen frei bleibt. In diese Zeilen schreiben sie die Geschichte, Bild für Bild.

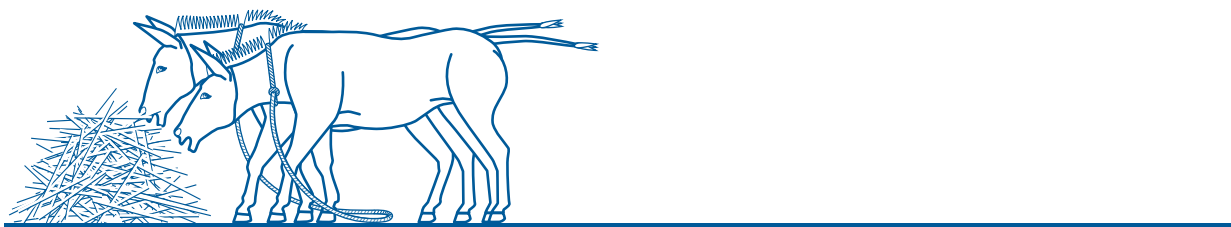
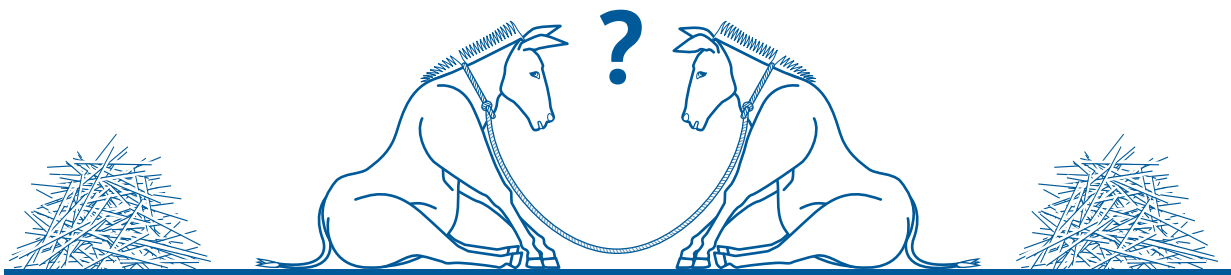
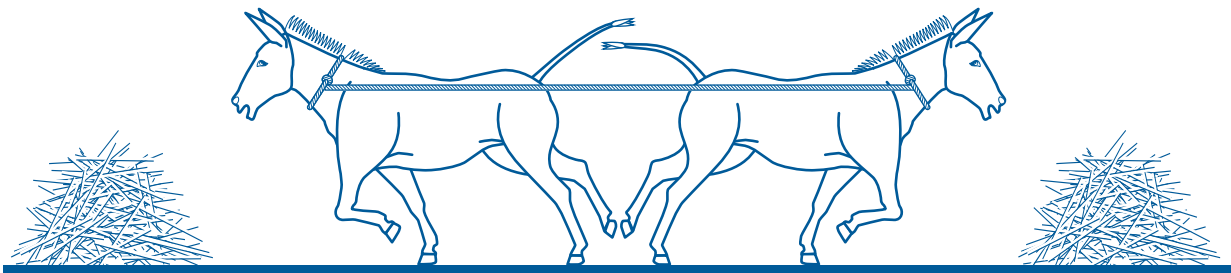
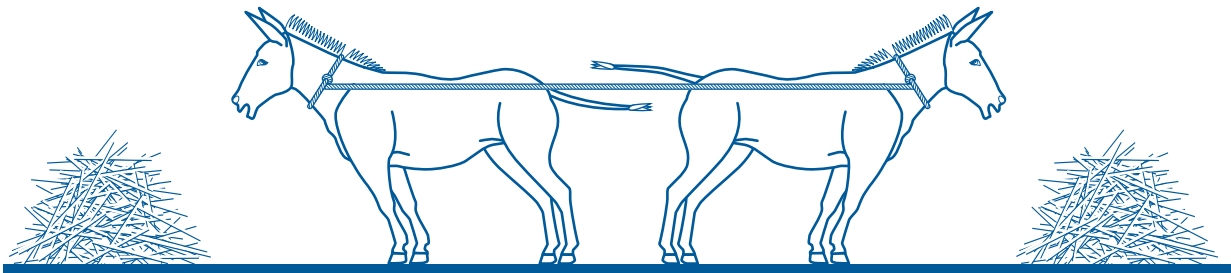
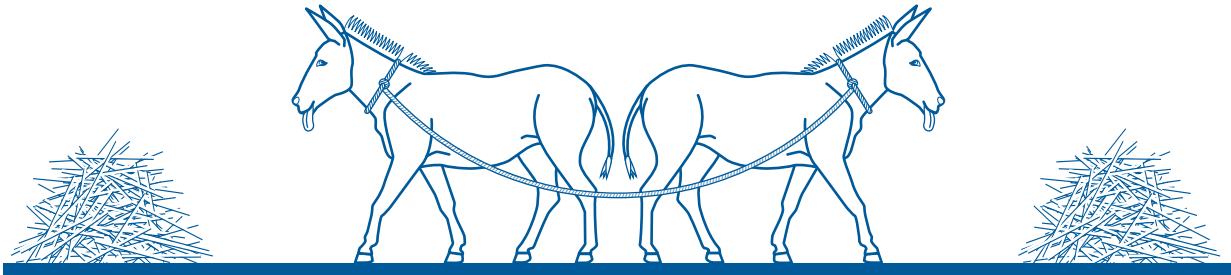
Variante:

Die Schüler_innen werden aufgefordert die Geschichte nachzuspielen, indem sie sich an der Hand halten, um am Anderen zu ziehen.

Impulse

- Warum einigen sich die beiden Esel?
- Was ist der Vorteil dieser Konfliktlösung?
- Welche Beispiele für Kooperation kennst du noch?
- Welchen Sinn hat es zu kooperieren?
- Wobei hast du schon mal kooperiert?
- Darf man auch sagen, dass man nicht kooperieren möchte? Begründe.
- Unter welchen Bedingungen gelingt Kooperation? Wann gelingt sie nicht?

Bildergeschichte



Die Idee von Swimmy

Kooperation erklären II

Klasse: ab 1. Klasse

Dauer: 1–2 Schulstunden

Material: 1 x großer gefährlicher Fisch, jeweils ein kleiner Fisch zum Selbstgestalten für die Schüler_innen

Diese Unterrichtseinheit ist inspiriert durch das Buch Swimmy von Leo Lionni (ISBN 978-3-407-76016-6). Die Lehrkraft führt das Thema ein, indem sie von der Schönheit

des Meeres erzählt und dann die Gefahr aufzeigt, die von einem großen, gefährlichen Fisch ausgeht. Die Schüler_innen gestalten kleine Fische, mit denen eine Identifikation möglich ist, und überlegen, wie sie mit der Bedrohung durch den großen Fisch umgehen können. Optional kann ein Bild von Swimmys Idee eine Lösungsvariante vorgeben, deren Vor- und Nachteile besprochen werden können.

Ablauf

Die Lehrkraft erzählt:

- Draußen im Meer ist es wunderschön. Es gibt Freiheit und Abenteuer.
- Und es gibt diesen Fisch (großen Fisch zeigen). Er frisst gern kleine Fische!
- Du – so wie alle Kinder in deiner Gruppe – bist ein Fisch wie dieser (kleinen Fisch zeigen).
- Male ihn aus, so dass klar ist, dass es dein Fisch ist (kleinen Fisch an jedes Kind verteilen). Wenn du ihn bemalt hast, schneide ihn aus.

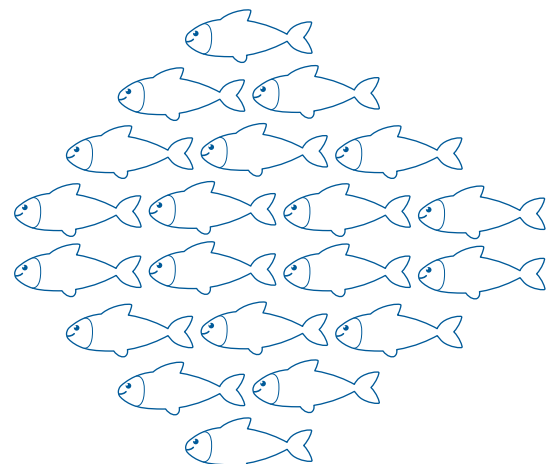
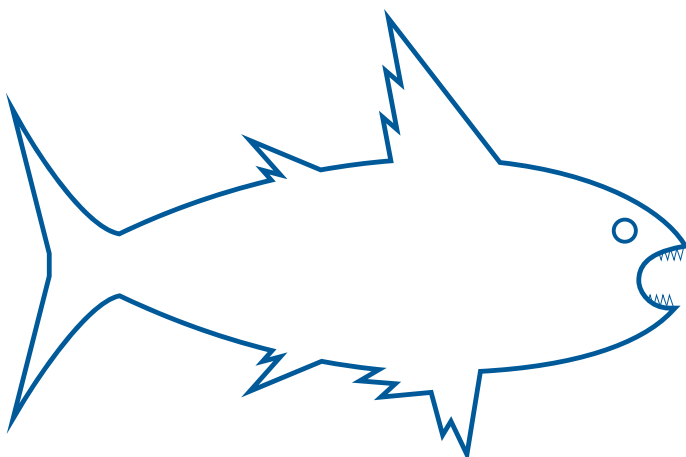
Wenn die Fische bemalt und ausgeschnitten sind, wird ein Sitzkreis gebildet und die Lehrkraft erzählt:

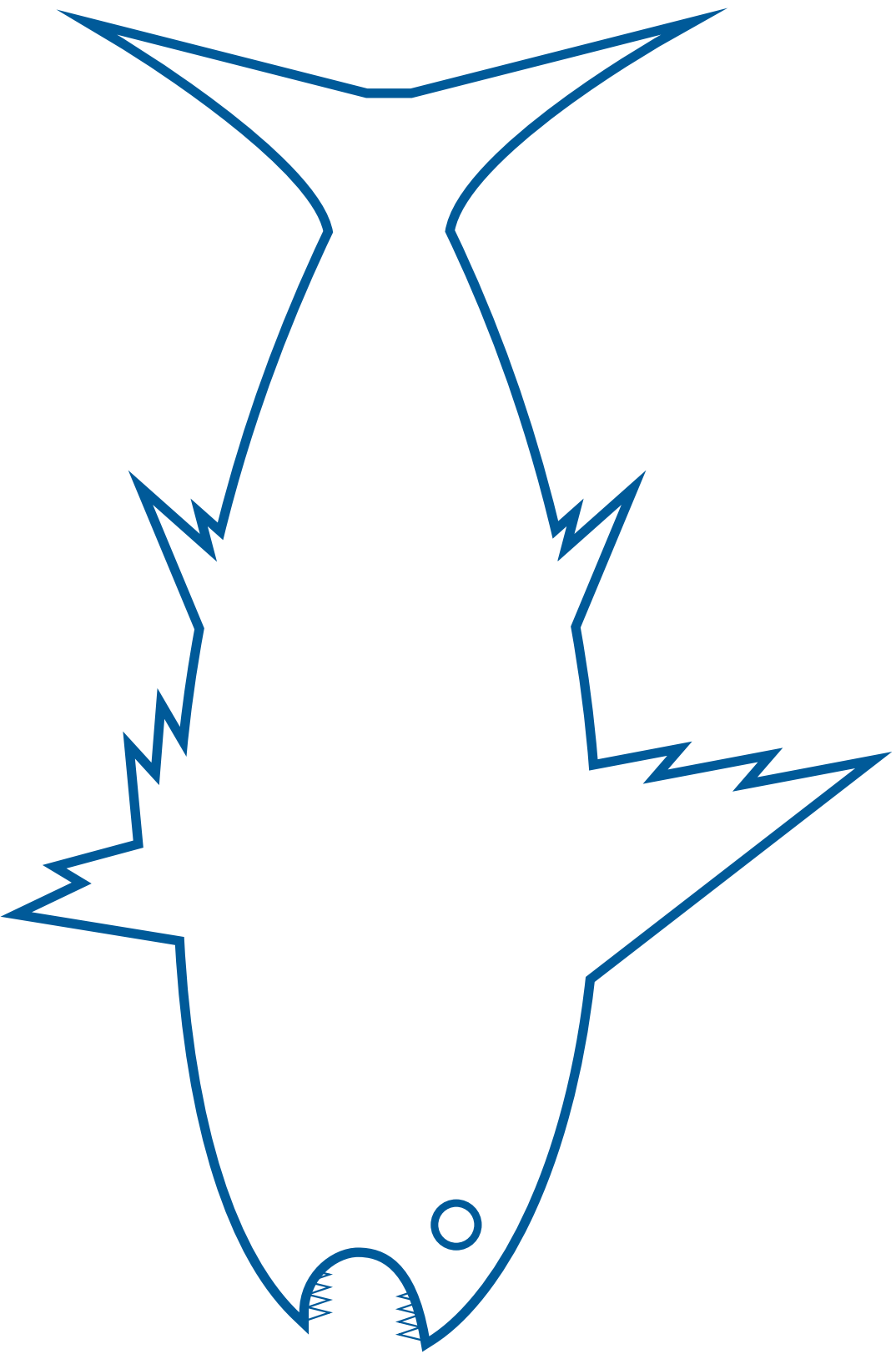
- Der Kreis ist das Meer. Mitten im Meer ist der große Fisch (großen Fisch in die Mitte legen und umherschwimmen lassen).
- Überlegt, was ihr tun könnt, um als kleiner Fisch ins gefährliche Meer zu schwimmen.

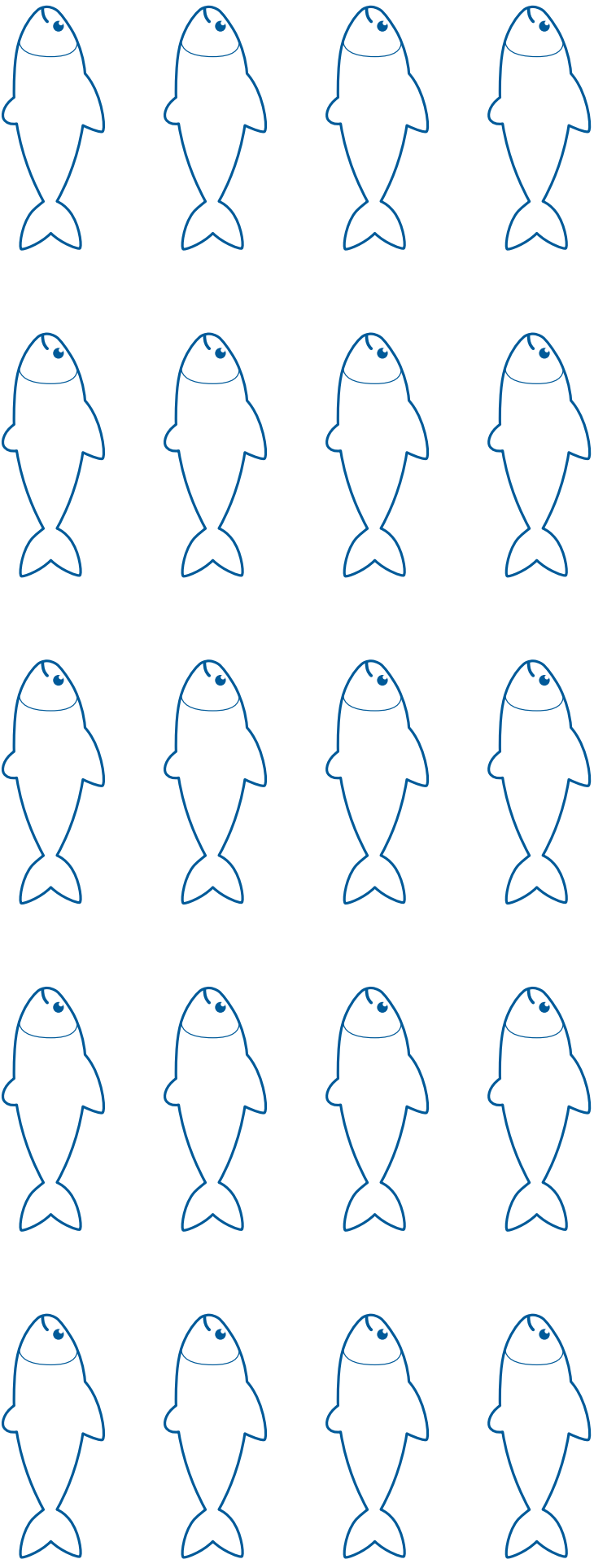
Impulse

Vergleicht eure Lösungen.

- Brauchst du die anderen kleinen Fische für deine Lösung?
- Was passiert, wenn ein Fisch nicht mitmacht?
- Kannst du hin, wohin du willst, wenn du allein bist?
- Kannst du hin, wohin du willst, wenn du mit anderen zusammen bist?
- Bildet mit euren Fischen eine kleine und eine große Gruppe. Welche Unterschiede gibt es?
- Überlege, was Menschen besser können, wenn sie eine Gruppe bilden.
- Wie können Menschen eine Gruppe werden?
- Wann soll eine Gruppe sich trennen?







Kooperation

Verschiedene Übungen

Klasse: ab 3. Klasse

Dauer: jeweils 10–15 Minuten

Material: siehe jeweils unten

Mit einigen kleinen Spielen können die Schüler_innen Kooperation üben. Für die Auswertung kann die Gruppe gemeinsam oder jedes Mitglied einzeln einen Auswer-

tungsbogen bearbeiten. Darüber hinaus können Beobachter_innen eingesetzt werden, die das Geschehen von außen ansehen, beschreiben und bewerten. Vorlagen für Beobachtungs- und Reflexionskarten finden sich in der Anlage. Ebenso wie die unten aufgeführten Impulse lassen sie sich auf alle kleinen Übungen anwenden.

Übung I: Balancieren

Material: Sportbank (alternativ: niedriger Balken oder Mauer zum balancieren)

Zwei Gruppen müssen aneinander vorbei balancieren. Dazu stehen eine oder mehrere (umgedrehte) Sportbank/-bänke zur Verfügung. Alternativ, falls keine Sportbank zur Verfügung steht, kann eine Balancier-Möglichkeit auf dem Schullhof oder Spielplatz gesucht werden. Darauf balancie-

ren zwei Gruppen aufeinander zu. Die Herausforderung besteht darin, aneinander vorbei zu kommen, ohne dass eine_r herunterfällt.

Variante:

Der Schwierigkeitsgrad kann erhöht werden, wenn eine oder beide Gruppen noch einen aufgespannten Regenschirm mitnehmen müssen.

Übung II: Decke wenden

Material: Tuch oder Decke (idealerweise mit zwei unterschiedlich aussehenden Seiten)

Das Tuch oder die Decke wird auf den Boden gelegt. So viele Schüler_innen wie einigermaßen bequem auf die De-

cke passen (25 bis 40% je nach Herausforderungsgrad sollten frei bleiben) stellen sich darauf. Die Aufgabe besteht nun darin, die Decke auf die andere Seite zu legen (wenden), ohne dass ein_e Schüler_in den Boden berührt.

Übung III: Peter Pan

Material: keins

Ein Kind wird als Käpt'n Hook ausgewählt, der Peter Pan fangen soll. Die anderen Kinder wählen heimlich ein Kind für die Rolle des Peter Pan. Alle anderen sind Elfen, die Peter Pan schützen, indem sie sich Käpt'n Hook in den

Weg stellen und ihn ablenken. Das Spiel beginnt: Käpt'n Hook fängt, bis Peter Pan gefangen ist; wer abgeschlagen wird, bleibt breitbeinig stehen. Peter Pan erlöst sie, indem er durch die Beine krabbelt. Das Spiel endet, wenn Peter Pan gefangen ist.

Übung IV: Helferspiel

Material: A4-Blätter

Man braucht einen ausreichend großen Raum, damit alle Mitspieler_innen herumlaufen können. Jedes Kind stellt sich im Raum hin und legt sich ein A4-Blatt auf den Kopf. Alle Kinder beginnen langsam im Raum herumzugehen. Wem das Blatt runterfällt, der/die muss »einfrieren«, also starr stehen bleiben und kann erst wieder mitspielen, wenn jemand ihm/ihr hilft, indem er/sie das Blatt aufhebt und ihm/ihr wieder auf den Kopf legt (Variante bei jüngeren

Kindern: Blatt in die Hand geben, das Kind legt es sich selbst wieder auf den Kopf). Wer während des Helfens das Blatt verliert, muss ebenfalls »einfrieren«. Das Spiel endet, wenn niemand mehr ein Blatt auf dem Kopf hat.

Nach einiger Übung stellt sich der Effekt ein, dass zwar am Anfang des Spiels einige Blätter herunterfallen, es gelingt der Gruppe aber, wieder einen Zustand herzustellen, bei dem alle Kinder ihr Blatt auf dem Kopf haben. Dies ist das Ziel des Spiels.

Impulse

Diese Impulse eignen sich für alle Übungen zur Kooperation – zwischen mehreren Wiederholungen der Spiele und zum Schluss. Achtung: Manchmal steht die (positive) Erfahrung eines Spiels für sich. Dies kann wichtiger sein als die Auswertung anhand der folgenden Fragen.

- Wer war rücksichtsvoll?
 - Wer war geduldig?
 - Welche Hoffnung hattest du?
 - Was hat sich bei den Wiederholungen verändert?
 - Was bedeutet Kooperation?
 - Wann gelingt Kooperation?
 - Wann scheitert Kooperation?
 - Wurde jemand ausgeschlossen?
 - Wann war es stressig?
 - Welche Dinge kann man niemals allein schaffen?
 - Welche Dinge tust du lieber allein?
 - Gibt es Spieler_innen, die perfekt sind?
 - Wie fühlt es sich an, wenn du allein verlierst? Wie fühlt es sich an, wenn deine Gruppe verliert?
 - Wem konntest du vertrauen?
 - Was hat euch am Spiel gefallen?
 - Welche Erfahrungen habt ihr bei dem Spiel gemacht?
 - Mit wem hattest du viel Kontakt? Mit wem hattest du wenig Kontakt?
 - Wem hast du geholfen?
 - Wer war freundlich? Wer war unfreundlich? (Woran lag das?)
 - Wer hat gesagt, was die Gruppe tun soll?
 - Wen hast du respektiert?
 - Wer war aggressiv?
-

Auswertungs- und Beobachtungskarten

**Auswertungskarte
Kooperation einzeln**

Wie hast du dich an dieser Aktion beteiligt?



Wie war eure Zusammenarbeit?



Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?



Was hat dir gut gefallen?

**Auswertungskarte
Kooperation einzeln**

Wie hast du dich an dieser Aktion beteiligt?



Wie war eure Zusammenarbeit?



Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?



Was hat dir gut gefallen?

**Auswertungskarte
Kooperation einzeln**

Wie hast du dich an dieser Aktion beteiligt?



Wie war eure Zusammenarbeit?



Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?



Was hat dir gut gefallen?

**Auswertungskarte
Kooperation einzeln**

Wie hast du dich an dieser Aktion beteiligt?



Wie war eure Zusammenarbeit?



Wie zufrieden bist du mit dem Ergebnis?



Was hat dir gut gefallen?

Beobachtungskarte

1. Wer redet viel miteinander?
2. War das Reden hilfreich?
Warum? / Warum nicht?
3. Wer hilft der Gruppe besonders gut?
4. Sind alle beteiligt?
5. Hat die Aktion das Ziel erreicht?

Beobachtungskarte

1. Wer redet viel miteinander?
2. War das Reden hilfreich?
Warum? / Warum nicht?
3. Wer hilft der Gruppe besonders gut?
4. Sind alle beteiligt?
5. Hat die Aktion das Ziel erreicht?

Die Wundermedizin

Ein Bewegungs- und Kooperationsspiel

Klasse: ab 3. Klasse

Dauer: 1–2 Schulstunden

Material: Eine Packung/Beutel/Fläschchen mit Wundermedizin, die alle Krankheiten heilt und die Gesunden stark macht.

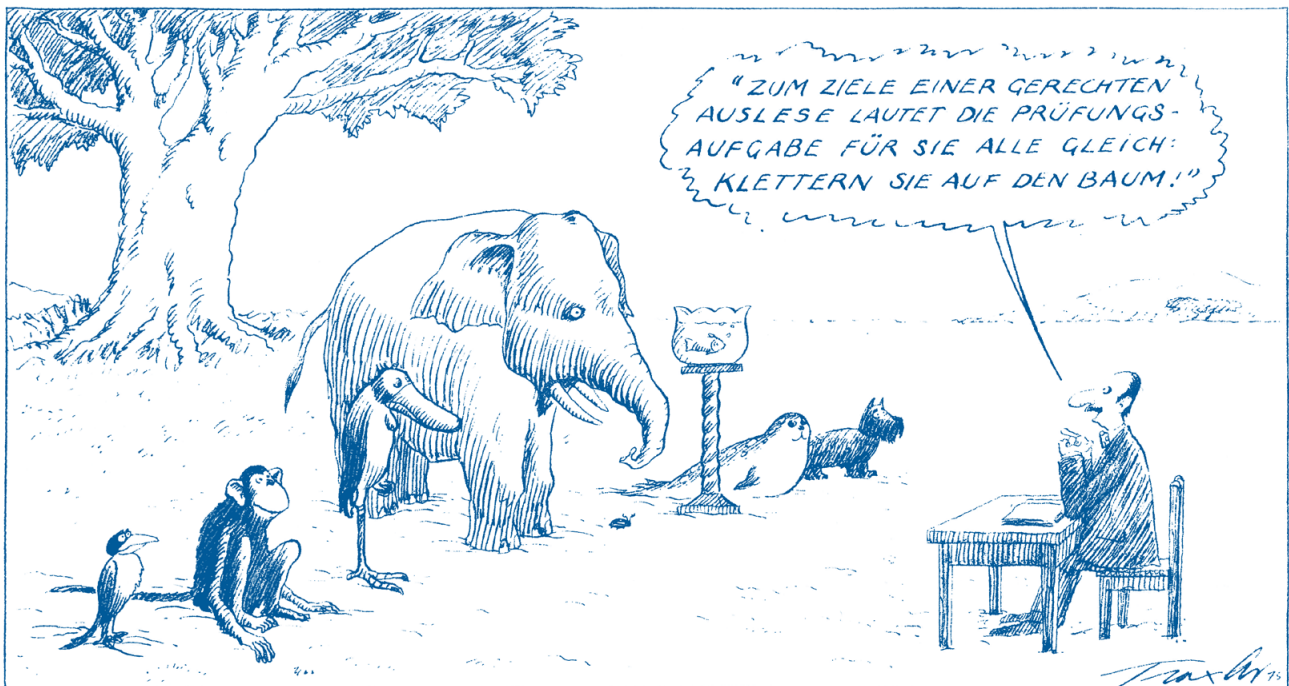
Bei diesem relativ komplexen Spiel wird Kooperation bereits durch die Aufforderung zu Solidarität ergänzt, denn die Chance im Spiel Erfolg zu haben steigt, je besser die Benachteiligungen einiger Teilnehmer_innen durch die übrigen Spieler_innen ausgeglichen werden.

Alle Teilnehmer_innen starten vom gleichen Punkt aus. Sie wollen die Wundermedizin erbeuten. Die Vorausset-

zungen für den Spielerfolg sind jedoch nicht gleich. Es besteht von den Grundvoraussetzungen keine Chancengleichheit, denn nicht alle verfügen über die für das Spiel hilfreichen motorischen und körperlichen Fähigkeiten. Die individuellen Handikaps werden per Los zugeteilt. Ein Wettkampf zwischen den Teilnehmer_innen wäre – wie im bekannten Cartoon von Traxler – schnell entschieden.

Nicht jedoch, wenn sich die Spieler_innen gegen die Spielleitung zusammentun und sich gegenseitig unterstützen. Zusammen schaffen sie es, die Wundermedizin vor den Augen der Spielleitung zu entwenden und sie hinter die Ausgangslinie zurück zu bringen. Dort heilt sie alle Handikaps.

© Hans Traxler, Gerechte Auslese, 1975



Ablauf

Alle Spieler_innen ziehen zu Beginn ein Kärtchen. Die Hälfte soll ein Kärtchen ziehen, auf dem ein Handikap vermerkt ist (z. B. blind/gebrochener Fuß/eingegipster Arm). Auf der anderen Hälfte der Kärtchen steht »Helfer_in«. Die Helfer_innen haben kein Handikap. Sie haben die Aufgabe, die Spieler_innen mit Handikap zu unterstützen.

Am Anfang stehen alle an einer Ausgangslinie und haben die Aufgabe, zur ca. 10 bis 15 Meter entfernten Spielleitung, zu deren Füßen die Wundermedizin liegt, vorzudringen. Bewegten dürfen sich die Teilnehmenden, solange die Spielleitung das Sprüchlein »Wo ist meine Wundermedizin?« laut ruft und sich dabei mit geschlossenen Augen dreht. Sobald sie sich wieder der Gruppe zugewandt hat, müssen alle wie eingefroren stehen bleiben. Wer wackelt, muss zurück hinter die Linie.

Wenn die Gruppe nah genug an die Spielleitung herangerückt ist, um die Medizin zu nehmen, hat sie die Aufgabe, die Medizin wieder zurück hinter die Ausgangslinie zu bringen. Hier gelten ein paar wichtige Regeln:

1. Die Spielleitung hat pro Rückrunde (gleiches Prinzip wie in der Hinrunde: »Wo ist meine Wundermedizin?«, dann einfrieren) drei Versuche, Spieler_innen die Arme heben zu lassen, um zu prüfen, ob sie die Medizin haben.
2. Wird der/die Spieler_in mit der Medizin genannt, muss die gesamte Gruppe wieder hinter die Ausgangslinie und das Spiel beginnt von neuem.
3. Die Medizin muss hinter die Linie getragen werden, sie darf nicht geworfen werden.
4. Die Medizin muss pro Rückrunde von mindestens drei/vier/allen Teilnehmer_innen einmal getragen werden.
5. Das Spiel ist erst beendet und von den Teilnehmer_innen gewonnen, wenn die Medizin und alle Teilnehmer_innen wieder hinter der Ausgangslinie sind. Die Gehandikaptten werden geheilt und die Helfer_innen gestärkt.

Variante:

In manchen Gruppen ist es sinnvoll, die Handikaps gezielt an bestimmte Spieler_innen zu vergeben.

Hinweise zur Durchführung:

Das Grundprinzip des Spiels ist den Kindern als Wettspiel bekannt. Im Wettspiel geht es darum, so schnell wie möglich zur Spielleitung vorzudringen und diese abzuschlagen. Ziel ist es dabei, der/die Erste zu sein. Häufig kommt es vor, dass die Kinder vergessen, dass es bei der hier beschriebenen Spielvariante nicht um Schnelligkeit geht. Meistens scheidet die Gruppe mehrere Runden lang, weil es immer eine_n Spieler_in gibt, der/die zu schnell die Medizin greift und sofort von der Spielleitung identifiziert wird. Oder Spieler_innen mit Handikap bleiben auf dem Spielfeld zurück und werden vergessen. Es ist sinnvoll, nach drei bis vier gescheiterten Runden ein kurzes Briefing durchzuführen: Warum wurde die Medizin entdeckt? Wie könnte es die Gruppe schaffen, dass sie nicht entdeckt wird? Wie können alle Spieler_innen eingebunden werden? Die Lehrkraft sollte dabei darauf achten, dass der Frust des Misserfolgs nicht nur an der Person ausgelassen wird, die mit der Medizin erwischt wurde. Vor Ende der Stunde sollte unbedingt ein Reflexionsgespräch stattfinden. Es sollte thematisiert werden, wie sich die Spieler_innen in ihren Rollen gefühlt haben und wie sie damit klargekommen sind. Außerdem kann der Spielverlauf analysiert werden. Ab wann konnte die Spielleitung ausgetrickst werden? Wurden die Regeln eingehalten? Wieso war es am Anfang schwierig, als Gruppe zusammen zu arbeiten und mit den gehandikaptten Spieler_innen solidarisch zu sein?

Auch bei diesem Spiel können die Auswertungs- und Beobachtungskarten aus der vorigen Einheit »Kooperation – Verschiedene Übungen« eingesetzt werden.

Impulse

- Was hat euch am Spiel gefallen?
- Welche Erfahrungen habt ihr bei dem Spiel gemacht?
- Mit wem hattest du viel Kontakt? Mit wem hattest du wenig Kontakt?
- Wem hast du geholfen?
- Wer war freundlich? Wer war unfreundlich? (Woran lag das?)
- Wer hat gesagt, was die Gruppe tun soll?
- Wen hast du respektiert?
- Wer war aggressiv?
- Wer war rücksichtsvoll?
- Wer war geduldig?
- Welche Hoffnung hattest du?
- Was hat sich bei den Wiederholungen verändert?
- Was bedeutet Kooperation?
- Wann gelingt Kooperation?
- Wann scheitert Kooperation?
- Wurde jemand ausgeschlossen?
- Wann war es stressig?
- Welche Dinge kann man niemals allein schaffen?
- Welche Dinge tust du lieber allein?
- Gibt es Spieler_innen, die perfekt sind?
- Wie fühlt es sich an, wenn du allein verlierst? Wie fühlt es sich an, wenn deine Gruppe verliert?
- Wem konntest du vertrauen?

Rollenkarten

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

HELPER_IN

Blank area with horizontal dashed lines for writing.

Blank area with horizontal dashed lines for writing.

Blank area with horizontal dashed lines for writing.



Rollenkarten

Blind

kann nichts
sehen

Blind

kann nichts
sehen

**Gebrochener
rechter Arm**

kann nicht
greifen

**Gebrochener
Fuß**

braucht
eine Stütze

**Gebrochener
Fuß**

braucht
eine Stütze

**Zwei
eingegipste
Hände**

kann nicht
greifen

Asthma

darf nicht
schnell
laufen

Asthma

darf nicht
schnell
laufen

**Verstauchter
Knöchel**

humpelt

Solidarität in der Schule

Zwei Dilemmageschichten

Klasse: ab 3. Klasse

Dauer: 1 Schulstunde

Material: Dilemmageschichten zum Vorlesen

Die zwei Geschichten vermitteln ein erstes grundlegendes Verständnis von Solidarität. In beiden werden die Schüler_in-

nen vor Dilemmata gestellt, in denen sie die Solidarität für ihre Mitschüler_innen gegenüber anderen Gefühlen, Gefahren und moralischen Normen abwägen müssen. Die Lehrkraft liest ein Dilemma vor, die Schüler_innen vollziehen die Geschichte in einem Rollenspiel nach und diskutieren die Impulse im Sitzkreis.

1. Kurzes Dilemma: Arne

Es ist Mittwoch und große Pause. Arne und Navid gehen gemeinsam auf den Pausenhof. Sie beeilen sich, um als erste bei den Schaukeln zu sein. Enttäuscht stellen sie fest, dass die Schaukeln schon durch Sechstklässlerinnen besetzt sind. Sie stellen sich an und warten. Aber die Sechstklässlerinnen machen gar keine Anstalten, andere Kinder auf die Schaukeln zu lassen, sondern quatschen und scherzen miteinander. Irgendwann wird es Navid zu bunt. Er ruft: »Bitte lasst uns auch mal schaukeln! Die Pause ist gleich um!« Daraufhin springt eine der Sechstklässlerinnen herunter und stellt sich vor Navid. Sie sagt: »Du willst schaukeln, du kleiner Wicht?

Siehst du nicht, dass wir noch nicht fertig sind?« Unsanft schubst sie Navid, so dass dieser hinfällt. Und dann fängt das stärkere Mädchen an, in den Sand zu treten, so dass Navid den aufspritzenden Sand ins Gesicht bekommt. Die Große lacht und macht immer weiter. Arne schaut wie gelähmt zu. Er weiß nicht, was er tun soll. Er hat definitiv Angst vor der Sechstklässlerin, weil sie viel stärker und größer ist. Er möchte jedoch Navid helfen. Navid ist sein bester Freund. Einen Lehrer oder eine Lehrerin kann er gerade nicht sehen. Außerdem möchte er Navid in der jetzigen Situation nicht alleine lassen, um Hilfe zu holen.

Impulse

- Was kann Arne tun?
- Wie kann er sich solidarisch gegenüber Navid verhalten?
- Hat in einer solchen Situation Solidarität Grenzen?

2. Langes Dilemma: Darja

Darja ist aufgeregt. Heute steht die Geschichtsarbeit an. Sie hat viel dafür gelernt. Geschichte ist nicht wirklich ihr Lieblingsfach. Ständig geraten in ihrem Kopf die historisch wichtigen Zahlen und Ereignisse durcheinander. Dennoch will sie die Arbeit gut schreiben. Vor dem Schultor wartet schon ihre beste Freundin Thea auf sie. Thea ermutigt Darja und sagt ihr, dass sie sich keine Sorgen zu machen braucht. Auf Thea ist eben immer Verlass. Gemeinsam gehen sie in den Klassenraum. Frau Schröder ist schon da. Als es zum Stundenbeginn klingelt, begrüßt Frau Schröder die Kinder. Danach teilt sie die Geschichtsarbeit aus. Als auf jedem Tisch ein Exemplar liegt, dürfen die Kinder die Arbeit umdrehen und anfangen, die Aufgaben zu bearbeiten. Darjas Aufregung fängt an, sich zu legen. Zügig kann sie die Fragen abarbeiten, so dass am Ende der Stunde noch Zeit übrig ist, alle ihre Antworten zu kontrollieren. Nachdem sie damit fertig ist, schaut sie durch den Klassenraum und ihr Blick verweilt auf Thea, die schräg vor ihr sitzt. Aber was macht Thea denn da? Ein kleiner ausgerollter Zettel liegt auf ihrem Platz. Hektisch blickt sie immer wieder zwischen dem Platz, an dem Frau Schröder sitzt, und dem kleinen Zettel hin und her. Dann schreibt sie etwas in ihre Geschichtsarbeit und rollt den kleinen Zettel zusammen, den sie in ihrer Mappe verschwinden lässt. Hat Thea etwa von diesem kleinen Zettel abgeschrieben und gar nicht für die Arbeit gelernt? Warum hat sie ihr das nicht erzählt? Sie erzählen sich doch sonst alles! In diesem Augenblick treffen sich Darjas und Theas Blicke. Schnell schaut Darja weg und tut so als ob sie sich auf ihre Arbeit konzentriert.

Zum Pausenläuten sammelt Frau Schröder die Geschichtsarbeiten ein. Darja ist enttäuscht von Thea. Zum

einen haben sie und Thea eigentlich keine Geheimnisse voneinander, zum anderen darf man nicht abschreiben. Frau Schröder hat extra vor Beginn der Arbeit gesagt, dass man bei einem Betrugsversuch eine 6 bekommt, weil es unfair den Kindern gegenüber ist, die für die Arbeit viel und lange gelernt haben. An diesem Tag verbringt Darja die Pausen mit Alice und Leonardo. Thea sitzt allein an ihrem Platz oder steht abseits auf den Pausenhof. Auf dem Nachhauseweg überlegt Darja, ob sie Thea einfach auf den Zettel ansprechen sollte. Vielleicht stand auf diesem etwas ganz anderes? Am nächsten Tag steht Thea nicht vor dem Schultor, sie sitzt an ihrem Platz, als Darja in die Klasse kommt. Frau Schröder eröffnet den Unterricht und sagt, dass sie die Arbeiten schon kontrolliert hat. Sie fängt an, sie auszuteilen. Darja ist sehr aufgeregt, als sie an die Reihe kommt. Dann freut sie sich sehr. Sie hat eine 2+ geschafft. Frau Schröder scheint auch sehr zufrieden. Bei Thea bleibt Frau Schröder stehen und lobt sie sehr. Die Kinder sollen applaudieren, denn Thea hat eine 1 für ihre Arbeit erhalten. Darja kann sich darüber nicht wirklich freuen. Thea sieht auch ein bisschen verunsichert aus. Ihr Lächeln scheint nicht ganz echt zu sein. Darja weiß nicht, wie sie sich gegenüber Thea verhalten soll. Sie findet es ungerecht, dass Thea eine 1 hat und sie eine 2, obwohl sie das ganze Wochenende gelernt hat und nicht auf den Spielplatz gegangen ist. Thea hat die 1 ja nur erhalten, weil sie abgeschrieben hat von ihrem Spickzettel. Darja könnte es Frau Schröder sagen, aber dann würde Thea riesigen Ärger von ihr und ihren Eltern bekommen. Sie wäre bestimmt nie mehr Darjas Freundin. Dennoch ist und bleibt es ungerecht, findet Darja.

Impulse

- Darf man seine beste Freundin verraten?
- Muss man in jedem Fall die Wahrheit sagen und Ungerechtigkeiten aufklären?

- Hört bei Ungerechtigkeit die Solidarität gegenüber Freund_innen auf?

Was würdest Du tun?

Solidarisch handeln

Klasse: ab 4. Klasse

Dauer: 1–2 Schulstunden

Material: Zwei Bilder aus dem Buch *Was WÜRDEst du tun* (siehe Anlage)

Das Buch *Was WÜRDEst du tun* von Gruß und Krejtschi (ISBN-13: 9783865663085) zeigt Bilder, die zu Diskussionen einladen und den Leser_innen eine Meinung abverlangen. Die menschliche Würde steht dabei im Mittelpunkt der Betrachtung. Solidarität kann dazu beitragen, diese Würde herzustellen.

Ablauf

Die beiden Szenen aus dem Buch werden anhand der folgenden Impulse in der Klasse besprochen.

Impulse zur ersten Szene Ausgerechnet heute hat Joshua seine Lieblingsjeans angezogen!

- Wie fühlen sich die Kinder auf dem Bild?
- Werden gerade Gefühle verletzt? Wenn ja, welche?
- Wer ist stark, wer ist schwach? Woran liegt das?
- Gegen welche Regeln wird verstoßen? Wer hat diese Regeln gemacht?
- Werden die Kinder jemandem erzählen, was passiert ist? Wenn ja, wem?
- Wann würdest du Joshua helfen? Wann nicht?
- Wer hat die Pflicht Joshua zu helfen? Warum?

Impulse zur zweiten Szene Harry muss dringend telefonieren.

- Was denkst du über Harry?
- Wie fühlt sich Harry in diesem Moment (auf dem Bild)?
- Wovon lebt Harry?
- Ist Harrys Leben eher schwer oder eher leicht? Warum? (Erstellt eine Zwei-Felder-Tafel)
- Was fehlt Harry? Wer kann es ihm geben? (Erstellt eine Liste)
- Kann Harry selbst etwas tun, um glücklicher zu werden?
- Was könntest du tun, um Harry glücklicher zu machen?

Erste Szene: Ausgerechnet heute hat Joshua seine Lieblingsjeans angezogen!



© Groß, Krejtschi: Was WÜRDEST du tun? minedition 2016

Zweite Szene: Harry muss dringend telefonieren.



© Groß, Krejtschi: Was WÜRDEST du tun? minedition 2016

Obdachlosigkeit verstehen

Grundlagen von Solidarität

Klasse: ab 4. Klasse

Dauer: 2–3 Schulstunden

Material: Das Buch *Ein mittelschönes Leben* von Kirsten Boie (ISBN-13: 9783000261466), Arbeitsblatt *Umbrüche* (siehe Anlage)

Kirsten Boies Buch *Ein mittelschönes Leben* zeigt auf einfühlsame und verständliche Weise das Leben eines Mannes, der aufgrund verschiedener Schicksalsschläge in die Obdachlosigkeit gerät. Durch die Geschichte wird ein möglicher Hintergrund von Obdachlosigkeit exemplarisch beleuchtet. Das Phänomen wird empathisch erfahrbar, dies schafft eine Grundlage von Solidarität.

Ablauf

Schritt 1

In der Klasse wird die Geschichte des Mannes aus dem ersten Teil des Buches gelesen. Anschließend werden die die großen Veränderungen im Leben des Mannes betrachtet. Dafür kann das Arbeitsblatt in der Anlage genutzt werden. Anschließend wird die Geschichte anhand der Impulsfragen (siehe unten) besprochen.

Schritt 2

Im zweiten Teil des Buches beantworten einige Obdachlose die Fragen von Grundschüler_innen. Die Fragen und Antworten werden gemeinsam gelesen. Anschließend wird gesammelt:

- Was vermissen die Obdachlosen?
- Worauf müssen sie verzichten?
- Für welche lebensnotwendigen Dinge brauchen Obdachlose Unterstützung? (Zum Beispiel: einen Schlafplatz, Nahrung, Kleidung, eine Waschgelegenheit oder medizinische Versorgung)

Schritt 3

Daran kann folgender Recherche-Auftrag an die Schüler_innen anschließen:

- Findet heraus, wer in eurer Stadt dafür sorgt, dass Obdachlose lebensnotwendige Dinge bekommen.
- Wer bezahlt diese Sachen?
- Was könnten die Erwachsenen für die Obdachlosen verbessern?
- Was kannst du selbst verbessern?
- Welche Gründe gibt es, wenn nichts verbessert wird?
- Präsentiert eure Antworten in der Klasse. Erzählt auch, was ihr sonst noch herausgefunden habt.

Impulse zum ersten Teil des Buches

- Wann muss der Mann sich besonders anstrengen?
- Was kann der Mann gut?
- Was macht er gern?
- Wann ist er besonders verletztlich?
- An welchen Ereignissen kann der Mann gar nichts ändern?
- Welche Gefühle hat er dabei?
- Welche Hilfen braucht der Mann? Wer kann diese Hilfen leisten?
- Was kann der Mann selbst entscheiden?
- Was würde der Mann sich wünschen?

Erinnere Dich an die Geschichte
»Ein mittelschönes Leben«.

1. Die Umbrüche im Leben des Mannes sind unten aufgeführt. Schreibe jeweils darunter welche Schwierigkeiten der Mann hatte.

2. In schwierigen Situationen im Leben sind wir besonders gefordert und verletztlich. Wo hast Du Verständnis für den Mann und seine Situation?

Notiere Deine Gedanken. Anschließend tauscht ihr euch in der Gruppe darüber aus.

Kindheit und Schule

Ausbildung

Beziehung zu Simone

Erstes Kind und Heirat

Zweites Kind

Simone hat einen Freund

Scheidung

Plötzlich arbeitslos

neue Arbeit und neue Stadt

plötzlich erneut arbeitslos

Handwriting practice lines consisting of three sets of horizontal dashed lines, each set corresponding to a life event box above.



Wohnungsnot in Schönstadt

Wie entscheiden wir uns?

Klasse: ab 4. Klasse

Dauer: 2 Schulstunden

Material: Klebeband für Namensschilder, kopierte Rollenkarten, kopierte Verhandlungskarten

Wohnungslosigkeit ist nicht zuletzt ein politisches Problem und eine Frage der gesellschaftlichen Solidarität. Menschen, die auf der Straße leben, werfen nicht nur die ethische Frage auf, wie ich mich ihnen gegenüber verhalte, sondern auch die politische Frage, warum es in einer so reichen Gesellschaft wie der Bundesrepublik keinen ausreichenden Wohnraum für alle gibt.

In den vergangenen Jahren sind die Mieten in den Städten stark gestiegen, so dass zunehmend ganze Familien wohnungslos werden. Dies ist auch das Ergebnis einer Politik, welche die Wohnungsfrage weitgehend dem Markt überlassen hat, der zunehmend von rein renditeorientierten, börsennotierten Wohnungsgesellschaften bestimmt wird.

Wenn das Menschenrecht auf Wohnen für alle gesichert werden soll, dann braucht es demgegenüber zumindest einen öffentlichen Sektor auf dem Wohnungsmarkt. Dieser Sektor muss aber finanziert werden und dies wirft die Frage der Solidarität auf: Wie setzen wir als Gesellschaft Prioritäten und wie besorgen wir die Mittel für die Bereitstellung öffentlicher Güter?

Das fragen sich auch die drei Parteien in Schönstadt: Bauen wir neue Wohnungen für die obdachlosen Familien (Bau-Partei) oder renovieren wir die Sportanlagen (Sport-Partei)? Oder sollen alle Schönstädter_innen etwas mehr (Grund-)Steuern zahlen, so dass beides möglich wird (Steuer-Partei)? Bei diesem Trilemma gibt es keine »richtige« Lösung, es muss politisch entschieden werden. Denkbar sind allerdings verschiedene Kompromisse. Außerdem sollte die Entscheidung möglichst gut begründet sein und auch die Rechte und Interessen schwacher Gruppen einbeziehen.

Ablauf

Schritt 1 Das Szenario

Zunächst wird gemeinsam der Artikel aus dem »Schönstädter Anzeiger« (→Materialien) gelesen und besprochen. Wenn alle das Problem verstanden haben, wird die Klasse in drei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe übernimmt die Position einer Partei (Bau-Partei, Sport-Partei, Steuer-Partei). Wer möchte, kann sich für eine Partei entscheiden, der Rest wird so aufgeteilt, dass möglichst gleich große Gruppen entstehen.

Schritt 2 Die Positionen der Parteien

Anhand von Rollenkarten (→Materialien) klären die Gruppen zunächst die Position ihrer Partei und suchen nach Argumenten, mit denen sie diese Position stützen können. Am Ende der Phase teilt sich jede Gruppe in zwei Teams auf, die jeweils versuchen, eine der beiden anderen Parteien zu überzeugen.

Schritt 3 Debatte zwischen den Parteien

Die Verhandlungsteams der Parteien treffen sich in allen drei möglichen Kombinationen (Bau-Partei und Sport-Partei; Bau-Partei und Steuer-Partei; Sport-Partei und Steuer-Partei) und tauschen sich über ihre Positionen aus.

Schritt 4 Beratung in den Parteien

Zurück in den Parteien erhalten die Gruppen Verhand-

lungskarten (→Materialien). Die Verhandlungsteams tauschen sich über ihre Ergebnisse aus und beraten über mögliche Kompromisse mit anderen Parteien. Zum Beispiel: Nur ein Wohnhaus (statt zwei) und die Sporthalle (ohne Schwimmbad). Oder: Nur 5 Euro mehr Steuern und dafür zwei Häuser und das Schwimmbad (aber nicht die Sporthalle). Kompromisse können auch gezielt angeregt werden. Abschließend entscheidet die Gruppe, ob sie einer anderen Partei ein Angebot macht. Dabei wissen alle Gruppen: Wenn sich in der folgenden Verhandlungsphase nicht mindestens zwei Parteien auf einen gemeinsamen Vorschlag einigen, dann können weder Wohnungen noch Sportanlagen gebaut werden.

Schritt 5 Abschließende Verhandlung und Entscheidung

Im letzten Schritt schicken die Parteien jeweils Vertreter_innen zu den anderen Parteien, die ihre Kompromissvorschläge überbringen. Sobald sich (mindestens) zwei Parteien auf einen Kompromiss geeinigt haben, ist dieser Schritt zu Ende. Wenn sich abzeichnet, dass es keinen Kompromiss geben wird, wird die Aktivität ebenfalls beendet.

Schritt 6 Reflexion

Das Ergebnis aus den vorigen Schritten wird an der Tafel festgehalten. Anschließend werden der Prozess und das Ergebnis anhand der Impulsfragen besprochen.

Impulse

- Wie fandet ihr das Rollenspiel?
- Hat euch etwas überrascht, geärgert oder gefreut?
- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden oder unzufrieden (warum)?
- Wie wird Marco, der Junge aus dem Container, das Ergebnis finden?

- Was werden andere Schönstädter über das Ergebnis denken?
- War es einfach oder schwierig, Kompromisse zu finden (woran lag das)?
- Was hat das Spiel mit dem Thema Solidarität zu tun?

Artikel »Schönstädter Anzeiger«

Zu wenige Wohnungen in Schönstadt

Die meisten Menschen leben gerne in Schönstadt. Aber es gibt ein Problem hier. Viele Menschen aus der Umgebung sind in den letzten Jahren in die Stadt gezogen. Dadurch sind die Mieten für die Wohnungen viel teurer geworden. Außerdem hat eine große Firma geschlossen. Viele Menschen haben ihre Arbeit verloren. Einige Familien konnten die teuren Mieten nicht mehr bezahlen. Sie mussten ihre Wohnungen verlassen. Der Gemeinderat hat am Stadtrand Container aufstellen lassen. Sonst hätten die Familien auf der Straße leben müssen.

Der zehnjährige Marco lebt mit seiner Familie im Container. Er sagt: „Hof-

fentlich können wir bald in eine normale Wohnung ziehen. Im Container ist es sehr heiß. Außerdem hört man die ganze Zeit den Lärm von der Autobahn. Ich kann hier gar nicht richtig Hausaufgaben machen.“ Marco hat Angst, dass seine Eltern keine neue Arbeit finden. Er sagt: „Ich werde ja schon in der Schule geärgert, weil wir keine richtige Wohnung haben. Wer gibt da meinen Eltern Arbeit?“

Die Container sind auf Dauer keine gute Lösung. Eigentlich werden dringend zwei große neue Mietshäuser gebraucht. Ein Haus würde für die Familien aus den Containern reichen. Aber zwei Häuser wären besser. Denn es

könnten noch mehr Familien Probleme bekommen.

Das wissen auch die Parteien im Gemeinderat von Schönstadt. Aber bisher konnten sie sich nicht einigen. Die Sport-Partei sagt: „Wir haben kein Geld für neue Häuser. Wir brauchen das Geld, um die Sporthalle und das Schwimmbad zu renovieren“. Die Bau-Partei sagt: „Wir müssen die neuen Häuser bauen. Das ist wichtiger als gute Sportanlagen“. Die Steuer-Partei sagt: „Wir brauchen mehr Geld. Die Menschen in Schönstadt sollen mehr Steuern bezahlen.“ Bald ist die nächste Sitzung des Gemeinderates. Ganz Schönstadt ist gespannt, ob es dann eine Lösung gibt.

Rollenkarten

Ihr seid die Bau-Partei

Ihr sagt: Wir müssen zwei neue Mietshäuser bauen. Dann bekommen die Familien aus den Containern eine Wohnung. Es muss genug Wohnungen für alle in Schönstadt geben. Aber mehr Steuern sollen die Menschen nicht bezahlen.

Macht euch Namensschilder. Zum Beispiel: *Frau Nowak – Bau-Partei*

Überlegt, welche Gründe es für euren Vorschlag gibt:

- Wie geht es den Menschen in den Containern?
- Was haben alle in Schönstadt davon, wenn es mehr Wohnungen gibt?
- Warum wollen die Schönstädter nicht mehr Steuern bezahlen?
- Was sagt ihr den Menschen, die gerne neue Sportanlagen hätten?
- Was fällt euch noch ein?

Teilt euch in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe trifft sich mit einer anderen Partei (Sport-Partei oder Steuer-Partei). Versucht, die andere Partei von eurem Vorschlag zu überzeugen. Aber hört euch auch die Vorschläge der anderen Partei an.

Ihr seid die Sport-Partei

Ihr sagt: Wir haben kein Geld für neue Häuser. Wir müssen die Sporthalle und das Schwimmbad renovieren. Die Sportvereine freuen sich schon seit langem darauf. Außerdem haben alle in Schönstadt etwas davon. Aber mehr Steuern sollen die Menschen in Schönstadt nicht bezahlen.

Macht euch Namensschilder. Zum Beispiel: *Herr Müller – Sport-Partei*

Überlegt, welche Gründe es für euren Vorschlag gibt:

- Wie geht es den Menschen in den Sportvereinen?
- Was haben alle in Schönstadt von den Sportanlagen?
- Warum wollen die Schönstädter nicht mehr Steuern bezahlen?
- Was sagt ihr den Menschen, die in den Containern wohnen?
- Was fällt euch noch ein?

Teilt euch in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe trifft sich mit einer anderen Partei (Bau-Partei oder Steuer-Partei). Versucht, die andere Partei von eurem Vorschlag zu überzeugen. Aber hört euch auch die Vorschläge der anderen Partei an.

Rollenkarten

Ihr seid die Steuer-Partei

Ihr sagt: Wir müssen zwei neue Mietshäuser bauen. Dann bekommen die Familien aus den Containern eine Wohnung. Wir müssen aber auch die Sporthalle und das Schwimmbad re-

novieren. Dafür brauchen wir mehr Geld. Die Menschen in Schönstadt sollen jeden Monat 10 Euro mehr Steuern bezahlen.

Macht euch Namensschilder. Zum Beispiel: *Frau Demir – Steuer-Partei*

Überlegt, welche Gründe es für euren Vorschlag gibt:

- Wie geht es den Menschen in den Containern?
- Was haben alle in Schönstadt davon, wenn es mehr Wohnungen gibt?
- Wie geht es den Menschen in den Sportvereinen?
- Was haben alle in Schönstadt von den Sportanlagen?
- Was fällt euch noch ein?

Teilt euch in zwei Gruppen auf. Jede Gruppe trifft sich mit einer anderen Partei (Sport-Partei oder Bau-Partei). Versucht, die andere

Partei von eurem Vorschlag zu überzeugen. Aber hört euch auch die Vorschläge der anderen Partei an.

Verhandlungskarte

Erzählt euch, wie die Gespräche mit den anderen Parteien gelaufen sind. Welche Vorschläge von euch fanden sie gut? Was haben die anderen Parteien vorgeschlagen?

In der nächsten Runde wird entschieden, wie es in Schönstadt weitergeht. Es kann

sein, dass sich zwei Parteien einigen. Es kann auch sein, dass sich alle drei Parteien einigen. Oder es bleibt alles wie es ist. Dann können keine neuen Wohnungen und keine Sportanlagen gebaut werden.

Überlegt, wie es weitergehen kann:

- Welche Ideen der anderen Parteien findet ihr auch gut?
- Welche Ideen von euch fanden die anderen Parteien gut?
- Könnt ihr euch mit einer anderen Partei einigen?
- Gibt es einen Vorschlag, auf den sich alle drei Parteien einigen könnten?
- Muss alles auf einmal gebaut werden?
- Müssen es 10 Euro Steuern sein oder reicht auch weniger?

Habt ihr einen Vorschlag, wie ihr euch mit einer anderen Partei (oder mit beiden) einigen könnt? Oder bleibt ihr bei eurem Vorschlag

und versucht, die anderen zu überzeugen? Sprecht mit den anderen Parteien und versucht euch mit ihnen zu einigen.

IMPRESSUM

1. Auflage 2018
300 Exemplare

HERAUSGEBER

Attac Trägerverein e.V.
Münchener Straße 48
60329 Frankfurt a. M.

&

Humanistischer Verband Deutschlands (HVD)
Landesverband Berlin-Brandenburg KdöR
Wallstraße 61–65
10179 Berlin

Alle Rechte vorbehalten © Attac und HVD

AUTOR_INNEN

Şenay Atilgan, Patrick Bohländer, Claudia Blatt,
Tina König, Holger Oppenhäuser und Sven Thale

GESTALTUNG

Dicey, Berlin
www.dicey-studios.com

HERSTELLUNG

Pachnicke Druck, Göttingen
www.pachnickedruck.de

Feedback: bildung@attac.de

www.attac.de/bima

