

Gedankenexperimente haben die Ausgangsfrage „Was wäre, wenn ...“ Ein klassisches Gedankenexperiment ist das „Schiff des Theseus“: Das Schiff legt am Kai zur Reparatur an. Stück für Stück, Planken für Planken wird ausgetauscht. Am Schluss besteht das Schiff vollständig aus neuen Teilen. Ist es dann überhaupt noch das alte Schiff? – Jede „Was wäre, wenn“-Frage kann in ein Gedankenexperiment münden. Es ist deshalb ein Gedanken-Experiment, weil es nicht nötig ist z.B. das Schiff nachzubauen und dann praktisch nachzuvollziehen worüber man spricht, sondern das Problem, das zu erörtern ist, ist ein rein Gedankliches Problem. Auch das beliebte moralische Argument „Wenn das alle tun würden, ...“ lässt sich als Gedankenexperiment verstehen: „Was wäre, wenn dies alle täten?“ Gedankenexperimente dienen also dazu, die möglichen Folgen einer Behauptung, einer Regel oder einer Handlung zu bedenken.

2.2 Erarbeitung von Begriffen

Wörter und Begriffe zu sammeln und assoziativ zu verknüpfen ist bereits eine anspruchsvolle Aufgabe, aber noch nicht um eigentlichen Sinn Arbeit an Begriffen. Einige grundlegende Methoden dazu sind im Folgenden versammelt.

2.2.1 Jemandem ein Wort erklären

Erklären können, wie man ein Wort versteht gehört, gehört zu den wichtigsten sprachlichen Kompetenzen. Um diese Fähigkeit zu trainieren, gibt es eine Reihe von Spielen, die die sonst etwas trockene Tätigkeit erleichtern. Ein einfaches Spiel ist „Mein Begriff“: Eine Sch. notiert einen zu ratenden Begriff auf ein Blatt und legt es verdeckt vor sich – die anderen Sch. stellen Fragen zu dem Begriff und versuchen so, ihn herauszufinden. Ein andere Möglichkeit ist das Spiel „Tabu“, bei dem Begriffe unter Vermeidung bestimmter vordefinierter Begriffe zu erklären sind.

2.2.2 Oberbegriffe suchen/ Unterbegriffe suchen

Aus gesammelten oder angegebenen Wörtern soll ein Oberbegriff herausgesucht werden. Wenn ein Thema weiter gefasst ist, gibt es gegebenenfalls mehrere Oberbegriffe. Die übrigen Begriffe werden als Unterbegriffe einsortiert. Dabei kann sich eine sehr komplexe Ober-/Unterbegriffsstruktur ergeben. Ratsam ist es, diese Arbeit mit Hilfe von Karteikärtchen o.ä. vorzunehmen, weil sich so Veränderungen umstandslos umsetzen lassen als an der Tafel.

2.2.3 Gegenbegriffe suchen

Das Verständnis eines Begriffs wird oft dann erst deutlich, wenn klar ist, was nicht mehr unter einen Begriff fällt. Besonders scharf wird eine Begriffserklärung, wenn man einen Gegenbegriff anführen kann.

2.2.4 MindMapping

MindMapping ist eine Methode zur Strukturierung von Informationen. In der Regel geht dem MindMapping eine Sammlungsphase voraus. Deshalb ist es sinnvoll, die Ergebnisse von Brainstorming und Clustering zu einer MindMap weiter zu verarbeiten. Auch die Begriffsstruktur von Ober-, Unter- und Gegenbegriffen lässt sich mit einer MindMap gestalten. Der richtige Einsatz dieser Methode benötigt einige Übung und ist erst sinnvoll ab Beginn der Sekundarstufe. In der Grundschule eignet sich zur Einübung die Methode „Wörtersonne“, bei der rings um einen zentralen Begriff an die Strahlen die untergeordneten Begriffe und Assoziationen notiert werden.

2.2.5 Begriffspyramide

Auch die Begriffspyramide stellt eine Ordnungsmethode dar. Dabei sollen die Sch. versuchen, Abstufungen in der Wertigkeit von Begriffen durch die Anordnung der Begriffe in Pyramidenform vorzunehmen. An der Spitze steht dabei der Oberbegriff, darunter in mehreren Stufen Beispiele und Konkretionen, die unter den Oberbegriff fallen.

2 Gegenstände und Methoden

2.1 Wörter, Bilder, Gegenstände

2.1.1 Brainstorming

Das Brainstorming ist eigentlich eine Kreativitätsmethode, die mündlich wie schriftlich umsetzbar ist. Das Grundprinzip ist, innerhalb einer vorher festgelegten Zeit *alle* Vorschläge und Assoziationen einer Gruppe zu sammeln, ohne sie zu kommentieren oder zu diskutieren – was vor allem für jüngere Sch. schwer ist. Das Brainstorming läuft in *zwei* Phasen ab: in der *Sammlungsphase* werden zunächst möglichst viele Ideen zusammengetragen. In der *Kritikphase* werden die Ideen besprochen und die besten herausgesucht. Dabei ist es wichtig, dass nicht die L. sondern die Sch. bestimmte Ideen als besser oder schlechter auszeichnen und dafür Gründe angeben.

2.1.2 Cluster

Das Cluster (engl.: *Traube; Anhäufung*) ist wie das Brainstorming ursprünglich eine Kreativitätsmethode, die allerdings nicht völlig frei assoziiert, sondern Gedanken rings um einen oder einige Kernbegriffe „anhäuft“. Die Clustermethode wird schriftlich an Tafel, mit OHP oder auf einem Plakat angewendet. Dabei werden Zusammenhänge durch Linien etc. deutlich gemacht. Die Clustermethode wird im Unterricht häufig eingesetzt und als MindMap bezeichnet, was allerdings nicht korrekt ist. Die Clustermethode dient dem Sammeln von Gedanken und dem Knüpfen von Zusammenhängen, das MindMapping ist eine Ordnungsmethode.

2.1.3 Bilder

Methodisch werden Bilder oft als Impuls eingesetzt. Das ist berechtigt, weil Bilder eine Geschichte oder ein Problem anschaulich machen und so unmittelbar in eine Fragestellung einführen. Bilder können aber auch selbst zum Gegenstand des Nachdenkens werden. So lassen sich an Bildern Fragen erörtern, die sich auf Perspektiven u.ä. beziehen (Kippfiguren; M.C. Escher). Oder man kann anhand eines Bildes über Ästhetik debattieren (Ist das Bild schön, hässlich etc.? – Und warum?). Und sich schließlich über die wichtige Frage unterhalten, wie Bilder eigentlich Geschichten erzählen (Bildsprache, z.B. anhand von Ikonen).

2.1.4 Rätsel

Rätsel scheinen mittlerweile fast zu einem reinen Unterhaltungsmedium geworden zu sein. Dabei sind schon in der Antike Rätsel Medien des Philosophierens gewesen. Rätsel ermöglichen es, bekannt Dinge dadurch neu zu betrachten, dass man auf oft übersehene Aspekte rekurriert. Rätsel schulen das abstrakte Denkvermögen und die Fähigkeit, Probleme zu lösen. Auch viele philosophische Gedankenexperimente haben die Form von Rätseln – für die es bislang (noch) keine Lösungen gibt.

2.1.5 Gegenstände untersuchen /vorstellen

Wozu ist ein Ding gut? – Philosophische Fragen erscheinen oftmals abgehoben und weltfremd, dabei lassen sich wichtige Fragestellungen aber immer in der Lebenswirklichkeit verorten. Unsere Vorstellungen und Begriffe von Gegenständen sind geprägt durch die Handlungen, die wir mit ihnen tun. Deshalb kommt dem Erforschen von Gegenständen eine große Bedeutung zu. Es ist ein Erfahrungensammeln durch experimentellen Umgang. Es wird geübt, Hypothesen zu bilden, sie zu bezweifeln und zu begründen. Natürlich ist der vorrangige Ort für solche Experimente der Sachkundeunterricht bzw. die naturwissenschaftlichen Fächer. Aber auch im RU lassen sich Dinge untersuchen: z.B. Rosenkränze, Abendmahlsgeräte oder Orgelpfeifen.

2.3.4 Dilemma- und Konfliktgeschichten

L. Kohlberg hat anhand von Dilemmageschichten die moralische Urteilsfähigkeit von Kindern untersucht. Die Geschichten lassen sich aber auch als Diskussionsgrundlage im Unterricht verwenden. Die Grundstruktur ist, dass eine Person ein moralisches Problem nur durch eine eigentlich moralisch disqualifizierte Handlung lösen kann (z.B. einem Menschen durch Diebstahl eines Medikaments das Leben retten). Für die gemeinsame Erörterung ist wichtig, dass es nicht um die richtige Lösung des Problems geht, sondern um die Art der Begründung für oder gegen eine Handlungsoption.

Das gleiche gilt für Konfliktgeschichten. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass eine Person für sich, oder zwei verschiedene Personen Ziele verfolgen, die sich wechselseitig ausschließen (zwei Personen wollen den gleichen Gegenstand besitzen, oder der eine den Gegenstand erhalten, der andere ihn zerstören etc.). Auch hierbei geht es im Wesentlichen darum, Gründe für oder gegen eine Option anzuführen.

2.4 Gespräch

2.4.1 Allgemein

Ebers/Melcher haben ein paar Grundregeln für L. aufgestellt, die mit Kindern philosophieren. Dabei gilt zunächst, dass L. am Anfang des Gesprächs stärker moderieren, während sie später eher als Teilnehmer agieren – was vor allem in der Grundschule schwierig sein dürfte. Es ist wahrscheinlich der anzustrebende Idealzustand. An Regeln formulieren sie u.a.

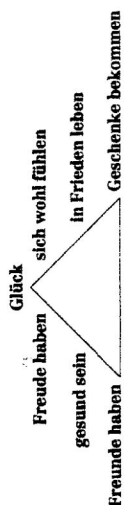
- Individuelle Unterschiede der Kinder gilt es zu beachten.
- *Allen* Fragen sollte mit Aufmerksamkeit begegnet werden.
- Wenn L. etwas nicht, weiß, soll er/sie dies zugeben.
- Intelligenzunterschiede sind als Lernfeld der Kinder in Bezug auf Toleranz gegenüber anderen zu verstehen.
- Kindliches Autoritätsdenken (L. weiß alles besser) sollte ignoriert oder zumindest umgelenkt werden.
- Nicht jeder inhaltliche Fehler muss korrigiert werden.
- Beim Auftauchen von persönlichen Problemen sollte eine professionelle Hilfe eingeschaltet werden.

2.4.2 Gesprächsregeln vereinbaren

Als schwierigster Punkt gilt sicherlich das gemeinsame Vereinbaren von Gesprächsregeln und ihrer Einhaltung. Pothoff u.a.³ schlagen ein Verfahren vor, nach dem aus konkreten Problemen im Unterricht die gemeinsame Erarbeitung von Gesprächsregeln erwachsen sollte. Die Problemsituation wird besprochen, es wird eine Regel formuliert und diese eingeübt. Die Sch. lernen so nach und nach ein Set von Gesprächsregeln, das auf die jeweilige Lerngruppe abgestimmt ist.

2.4.3 Dialog- und Rollenspiele

Dialog- und Rollenspiele sind Methoden, die einerseits das Eindringen in fremde Rollen ermöglicht und andererseits spielerisch-distanziert Gesprächsverhalten übt. Rollenspiele haben einen stärker inszenatorischen Charakter, während sich Dialogspiele mehr auf das Gesprächsverhalten fokussieren lassen. So können Sch. z.B. Auseinandersetzungen zwischen Kindern und Lehrern, Kindern und Eltern sowie untereinander darstellen. Wichtig ist, dabei in mind. drei Phasen vorzugehen: In der 1. Phase werden das Problem und die miteinander Redenden vorgestellt. In der 2. Phase wird der Dialog vorgeführt. In der dritten Phase beschreiben zuerst die Vorführenden ihre Gefühle, Beobachtungen etc., dann die übrigen Sch. (Nach dem Gespräch können in einer 4. Phase die beiden Dialogpartner ihr Spiel noch einmal wiederholen.)



Beispiel Begriffspyramide (Brünning, Philosophieren, 22).

2.2.6 Beispiel-Leiter

Bei der Beispiel-Leiter wird schrittweise von einem Abstrakten Begriff zu einem konkreten Beispiel übergegangen. Die Stufenfolge geschieht in vier Schritten: Es wird ausgegangen von einem zu erörternden Begriff und man endet mit einem konkreten Beispiel. B. Brünning¹ erklärt dies an folgendem Modell:

1. Stufe	Abstrakter Begriff, Hypothese, Behauptung	Glück
2. Stufe	Konkretion	Menschen können glücklich sein
3. Stufe	Beispiel	Ich war auch schon einmal glücklich
4. Stufe	ein Detail des Beispiels	Als Mama mit mir in den Zoo gegangen ist

¹ B. Brünning spricht von einer „Deduktiven Leiter“, was m.E. aber irreführend ist.

2.3 Texte

Philosophieren ist häufig Arbeit an Texten. Auch für das Philosophieren mit Kindern sind Texte unverzichtbar. Sie sollten allerdings keine abstrakten Probleme erörtern, sondern konkrete Beispiele zum gemeinsamen Problemlösen enthalten. Oft sind *nicht* die zum Zwecke des Philosophierens geschriebenen Texte, sondern ganz normale Geschichten und Bilderbücher die geeignetsten Medien. Wichtig ist, dass die Texte offen sind – also nicht ein Problem *und* seine Lösung enthalten, sondern nur ein Problem oder eine zweifelhafte bzw. kritisierbare Lösung.²

2.3.1 Philosophische Geschichten

Unter „philosophischen Geschichten“ werden hier solche Texte gezählt, die vorrangig in philosophisch-didaktischer Absicht erzählt werden (also z.B. Erzählungen von M. Lipman oder Romane von J. Gaarder). Sie eignen sich nur zum Teil zur Anwendung im RU, weil es in ihnen z.B. um eine kindgerechte Einführung in die Logik („Harry Stottlemeiers Entdeckung“) oder um philosophiegeschichtliche Positionen für Jugendliche geht („Sophies Welt“). Gleichwohl können Auszüge aus diesen Büchern zuweilen hilfreich sein.

2.3.2 Märchen, Fabeln und Gleichnisse

In vielen Märchen, Fabeln und Gleichnissen sind philosophische (nicht nur moralische) Fragestellungen verborgen. Um sie mit Kindern zu erarbeiten, kann es hilfreich sein, wenn die Geschichte zumindest in ihren Grundzügen bei allen als bekannt vorausgesetzt werden kann. Dabei kann (etwa anhand von Gleichnissen) auch die „Geschichte hinter der Geschichte“ untersucht werden.

2.3.3 Offene Geschichten – Verzögerte Lektüre

Offene Geschichten brechen an der Stelle ab, an der in einer Erzählung die Problemlösung beginnt. Aufgabe der Sch. ist es, die Geschichte fortzusetzen. Sofern es sich um eine echte, offene Geschichte handelt, mündet die Suche nach einer möglichen Fortsetzung in einer Auswertung der (z.B. durch Brainstorming gesammelten) Vorschläge. Man kann allerdings eine Geschichte auch verzögert vortragen – also den Schluss zunächst aussparen – und die Ergebnisse hinterher mit dem Schluss des Autors vergleichen. Wichtig auch hier ist allerdings, den Lösungsweg des Autors als möglichen Weg zu betrachten und gemeinsam zu überlegen, welcher Schluss am besten ist und warum.