Ein ganz einfaches Rezept 5/6 – A 4

1. Sammle zunächst alle deine Einfälle zum Stichwort „glücklich“, und notiere sie auf Karten. Lege dann (in einer Gruppe von 3 – 5 Schülerinnen und Schülern) eine Mind-Map mit dem zentralen Wort „glücklich“ an.
2. Labbé und Puech schreiben ein Rezept zum Unglücklichsein. Halte dich an das Rezept, und nenne die „Zutaten“ für dein Unglück.
3. Schreibe ein „Gegen-Rezept“ – also eines zum Glücklichsein. Notiere auch, ob es dir leicht oder schwer gefallen ist, ein „Rezept fürs Glücklichsein“ zu entwickeln.
4. „Kann man Glück kaufen?“ (Labbé/Puech, S. 104) – Fertige eine Collage, in der du „käufliches Glück“ und „unbezahlbares Glück“ gegenüberstellst.

Material

Ein ganz einfaches Rezept

Hier ein Rezept mit Erfolgsgarantie: Schreib alles auf, was dir nicht passt: dass es seit zwei Wochen am Stück regnet; dass euer Fernseher kaputt und dein Geldbeutel leer ist, weil du das ganze Taschengeld für diese Woche schon ausgegeben hast, obwohl es erst Dienstag ist; dass die Batterien deines neuen Gameboys alle waren, ehe du den Spielstand sichern konntest. Stell dir anschließend vor, was im allerschlimmsten Fall alles passieren könnte: dass deine Schwester an einer unheilbaren Krankheit stirbt; dass dein Hund überraschend von einem Auto überfahren wird; dass dein bester Freund oder deine beste Freundin nächstes Jahr wegzieht. Denk dann auch noch darüber nach, was dir in deinem Leben schon alles durch die Lappen gegangen ist: Du hast deine Urgroßeltern nie kennen gelernt, hast zweimal hintereinander eine Episode deiner Lieblings-Fernsehserie verpasst, und deine Lieblingsschuhe sind dir zu klein geworden. Notiere dir dann auch noch, was du alles nicht besitzt: ein Mountainbike, die neuesten Videospiele, ein Handy. Zum Schluss stell dir vor, wer du garantiert niemals sein wirst: der/die Schönste, Berühmteste, Reichste, Intelligenteste oder Stärkste. So, wenn du nun auch noch an die Leute denkst, die dich nicht mögen, all diese Zutaten gut verrührst und dir das Ganze am Morgen durch den Kopf gehen lässt, ist dir der Erfolg sicher: Du wirst für den Rest des Tages am Boden zerstört sein.

Brigitte Labbé; Michel Puech: Denk dir die Welt: Philosophie für Kinder. Bindlach: Loewe, 2003, S. 89.

Niveaubestimmende Aufgaben Ethikunterricht LISA 2012
Quelle: Bildungsserver Sachsen-Anhalt (http://www.bildung-lsa.de) | Lizenz: Creative Commons (CC BY-NC- SA 3.0)

Ein ganz einfaches Rezept 5/6 – H 4

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt Glück:
sich mit der Vielfalt und Individualität von Glücksvorstellungen auseinandersetzen
Entwicklung bzw. Überprüfung von Kompetenzen:
- von Alltagserfahrungen ausgehend, die individuellen Aspekte von Glück und Unglück beschreiben - anhand ausgewählter Texte Antworten auf die Frage nach dem Glück formulieren und den eigenen Standpunkt überprüfen - in unserem Sprechen vom Glück und Unglück verschiedene Bedeutungen unterscheiden und den Unterschied zwischen zugefallenem und »erarbeitetem« Glück bestimmen - eigene Glücksvorstellungen in Form von Bildern, Geschichten und Spielen ausdrücken und zur Diskussion stellen
Bezug zu Wissensbeständen:
- „Glück“ und verwandte Worte in unserer Sprache - Arten von Bedürfnissen

Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz:

Die Vielfalt der Vorstellungen von einem glücklichen Leben wird in der vorliegenden Aufgabe zum Thema. Zuerst frei assoziiert (in einem „Gedanken-Gewitter“ [Brainstorming]), dann in einer „Gedanken-Landkarte“ gefasst, nehmen Schülerinnen und Schüler zunächst die Reichweite und existentielle Relevanz unserer Rede vom Glücklichsein differenzierend wahr (Aufgabe 1).

Aufgabe 2 verlangt die je persönliche Aneignung des im Text von Labbé und Puech Gesagten. Diese aktualisierende Reproduktion ist Voraussetzung für die Herausforderung kreativen Denkens in der 3. Aufgabe. Zu dieser Aufgabe gehört unbedingt die Reflexion möglicher Schwierigkeiten, die sich ergeben, wenn positive Bestandteile des Glücks (und nicht bloß negativ „Saboteure des Glücks“[2]) benannt werden sollen – es sei denn, Glück soll zu einem Sich-Abfinden mit dem Gegebenen umgedeutet werden – was jungen Menschen, zum Glück, meist fern liegt. Aufgabe 4 steht in einem eher losen Zusammenhang zu den ersten drei Aufgaben (und kann auch herausgelöst und zum Thema eines Essays[3] werden); sie setzt allerdings eine – angesichts vielfältiger Versprechungen des Glücks durch Konsum – immens bedeutsame Einsicht ins Bild: Glück ist zwar ohne materielle Güter nicht zu haben,

[2] Vgl. www.psychotipps.com/glueck-saboteure.html (vgl. NbA Buddhismus).

[3] Vgl. die Ausführungen zum Essay als der „gängigsten Art, philosophische Gedanken auszudrücken“, von B. Brüning: *Philosophieren in der Sekundarstufe: Methoden und Medien*. Weinheim, Basel, Berlin: Beltz, 2003, 102 f.

Niveaubestimmende Aufgaben Ethikunterricht LISA 2012
Quelle: Bildungsserver Sachsen-Anhalt (http://www.bildung-lsa.de) | Lizenz: Creative Commons (CC BY-NC- SA 3.0)

wesentlich besteht es aber in einem selbst und nach eigenen Vorstellungen (vom Guten) geführten Leben. Aristoteles hat das klassisch in seiner Bestimmung der eudaimonia als „tugendgemäßer Tätigkeit in guten äußeren Verhältnissen“ formuliert. Für die gesamte Aufgabe ist ein Zeitansatz von 3x45 Minuten zu veranschlagen.

Aufgabe	**Erwartete Schülerleistung**	**AFB**
1.	- Die Mind-Maps zeichnen sich durch Vielfalt und (nachvollziehbare) Ordnung der zunächst frei assoziierten Gesichtspunkte aus.	II
2.	- Die Schülerin bzw. der Schüler füllt die vorgegebene Liste mit treffenden Beispielen aus seinem Alltag.	I
3.	- Das „Gegengift“« zum vorgegebenen Rezept der Selbst-„Zerstörung“ besteht in einer Umkehr oder Wandlung der Perspektive: von der Orientierung am Defizit hin zur Orientierung an den eigenen Ressourcen.	II
4.	- Die Collage kontrastiert Glücksgüter mit den wirklich wichtigen „Dingen“ des Lebens, die man nicht kaufen kann (Frieden, Gesundheit von Leib und Seele, Freundschaft, Liebe usw.).	III

Niveaubestimmende Aufgaben Ethikunterricht LISA 2012
Quelle: Bildungsserver Sachsen-Anhalt (http://www.bildung-lsa.de) | Lizenz: Creative Commons (CC BY-NC- SA 3.0)