



Gedankenreise

Philosophieren mit Kindern



BIBLIÖTHEKEN
Erlesen und erleben



BIBLIOTHEKSFACHSTELLE
DER DIÖZESE LINZ

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| Einleitung: Was ist „Philosophieren mit Kindern“? | 2 |
| Ankommen mit einem Ritual | 4 |
| Vorstellen des Themas | 5 |
| Vorlesen des Bilderbuchs | 6 |
| Gedankenreise | 7 |
| Abschluss der Gedankenreise / Verabschiedung | 10 |
| Thema: Über Gott und die Welt reden | 11 |
| Thema: Alle Zeit der Welt | 16 |
| Thema: Ich bin ich | 21 |
| Thema: Bestimmer sein | 29 |
| Verwendete Literatur | 36 |
| Internettipps | 36 |

Einleitung: Was ist „Philosophieren mit Kindern“?

„Der Anfang aller Weisheit ist die Verwunderung“ Aristoteles

Kinder sind Philosoph:innen

In der Philosophie geht es darum, Fragen zu stellen, über die Welt, über das Leben und darüber, was für ein Mensch man sein möchte. Kinder sind von Natur aus neugierig und stellen unermüdlich Fragen über die Welt. Sie sind Meister im Staunen. Viele ihrer Fragen sind keine reinen Wissensfragen, sondern philosophische Fragen nach dem Sinn der Dinge. Beim „Philosophieren mit Kindern“ geht es nicht darum, die Philosophiegeschichte zu lehren, sondern darum, die Kinder in ihrer Fähigkeit zum eigenständigen Denken zu bestärken. Es ist ein gemeinsamer, dialogischer Prozess, bei dem Kinder und Erwachsene zu gleichberechtigten Gesprächspartnern werden.

Ziel ist es, einen Raum zu schaffen, in dem Kinder lernen, ihre Gedanken auszudrücken, zuzuhören, Meinungen zu begründen, andere Perspektiven einzunehmen und gemeinsam nach Antworten zu suchen. Diese Praxis stärkt nachweislich kognitive, sprachliche und sozial-emotionale Fähigkeiten und kann einen wichtigen Beitrag zur Demokratieerziehung leisten.

Dabei geht es aber nicht darum, auch tatsächlich Antworten auf die Fragen zu finden, sondern der Prozess des „Sich-Gedanken-Machens“ steht im Mittelpunkt. Es soll kein Wissen produziert werden, sondern die Kinder formulieren ihre eigene Ansicht zu einem Thema. Jostein Gaarder schreibt in seinem Kinderbuch „Hallo, ist da jemand?“ (DTV, 2015. Seite 22):

„Eine Antwort ist immer ein Stück des Weges, der hinter dir liegt. Nur eine Frage kann uns weiterführen.“

Ihre Rolle als Bibliothekar:in: Der „Gesprächscoach“

Sie sind beim Philosophieren nicht die Lehrperson, die alles weiß, sondern eine Art „Gesprächscoach“ oder Moderator:in. Ihre wichtigste Aufgabe ist es, eine bestimmte Haltung einzunehmen:

- Neugierig und offen sein für alle Gedanken und Ideen der Kinder.
- Wertschätzend und respektvoll mit jeder Äußerung umgehen.
- Zurückhaltung üben und nicht die eigene Meinung in den Vordergrund stellen. Sie leiten und begleiten den Denkprozess der Kinder. Belehrungen sind zu vermeiden.
- Geduldig sein und auch Pausen oder Stille aushalten. Genauso, wie es das Recht zu sprchen gibt, gibt es auch das Recht zu schweigen.

Rahmenbedingungen für eine gelungene Philosophiestunde

- Der Gesprächskreis: Ein Stuhl- oder Sitzkreis ermöglicht es allen, sich zu sehen und auf Augenhöhe zu begegnen. Sie als Bibliothekar:in sind Teil des Kreises und sitzen nicht vor einem Publikum, das zuhört.
- Eine sichere Atmosphäre: Schaffen Sie einen vertrauensvollen Raum, in dem die Kinder wissen, dass sie alles sagen dürfen, ohne ausgelacht zu werden.
- Einfache Regeln: Vereinbaren Sie bei der ersten Veranstaltung mit den Kindern klare Regeln, wie z.B.: Jede:r darf ausreden; wir hören einander zu; es gibt keine „dummen“ Fragen. Ein Gesprächsball oder ein anderes Symbol kann helfen zu signalisieren, wer gerade spricht.
- Zeit: Planen Sie ausreichend Zeit ein, damit sich Gedanken entfalten können. Eine Gedankenreise sollte mindestens 60 Minuten, besser noch länger dauern.
- Optimale Gruppengröße: zwischen 3 und 12 Kindern

Die Gedankenreise

Der Ablauf einer philosophischen Vorlesestunde könnte folgendermaßen aussehen:

1. Ankommen mit einem Ritual: Einstiegsspiel, Reim, Lied, Begrüßungsformel
2. Vorstellen des Themas
3. Vorlesen des Bilderbuchs
4. Gedankenreise
5. Kreativer Abschluss
6. Verabschiedung, Einladung zur nächsten Gedankenreise

In diesem Handout bekommen Sie Ideen für Veranstaltungen zu folgenden Themenkomplexen:

- Wo komme ich her? Wo gehe ich hin? (Über Gott und die Welt reden)
- Was einmal war und was einmal sein wird (Alle Zeit der Welt)
- Wer bin ich? (Ich bin ich)
- Zusammenleben in einer Gemeinschaft (Bestimmer sein)

Die Themenkomplexe bestehen aus Impulsfragen und kreativen Ideen zu ausgewählten Bilderbüchern. Eine Liste mit weiteren Bilderbüchern zum Thema runden das jeweilige Kapitel ab.

Philosophieren kann man bereits mit Kindern ab 5 Jahren. Die Impulsfragen und kreativen Ideen, die wir im Handout gesammelt haben, sind allerdings nicht alle für Kinder ab fünf Jahren geeignet. Manche sind für ältere Kinder. Die Fragen und Methoden können teilweise abgewandelt werden, um sie ans Alter anzupassen. Legen Sie sich am besten auch ein, zwei Alternativen zurecht, auf die Sie zurückgreifen können, falls die Kinder von einer Frage oder einer Anleitung

überfordert sind.

Ankommen mit einem Ritual

- **Gedicht:**

Wir gehen auf Gedankenreise
denn Fragen macht uns weise.
Was ist ein Ich? Was ist ein Traum?
Was denkt wohl ein Käfer beim Klettern am Baum?

Wir hören, wir staunen, wir denken ganz frei –
Komm mit auf die Reise, sei einfach dabei!

- **Einstiegsspiel:**

Zu leiser Musik gehen die Kinder durch den Raum und überlegen sich eine Frage. Wenn die Musik stoppt, bleibt jeweils ein Kind vor einem anderen stehen und sie stellen sich gegenseitig ihre Fragen, ohne allerdings eine Antwort zu geben. Das Spiel kann ein paar Mal wiederholt werden, bis genug Fragen im Raum herumschwirren. Danach kann man in der Runde über das Spiel sprechen: Welche Frage hat dir am besten gefallen? Gibt es unterschiedliche Arten von Fragen? Wie kann man Antworten auf die Fragen suchen?

- **Lied** (zur Melodie von „Bruder Jakob“)

Gedankenreise, Gedankenreise,
wir fliegen durch die Welt, fliegen durch die Welt.
Stellen große Fragen, stellen viele Fragen.
Was uns gut gefällt.

Komm, wir denken weiter, komm wir denken weiter,
wir sind alle weise, wir sind alle weise.
So beginnt sie heute, so beginnt sie heute,
die Gedankenreise.

- **Begrüßungsformel:**

Hallo ihr klugen Köpfe, seid ihr bereit?
Die Gedankenreise startet – es ist so weit!

Drum schließt kurz die Augen, atmet tief ein,
bittet eure Gedanken herein.
Jetzt geht's los – wir sind bereit,
für Fantasie und Achtsamkeit.

- **Bewegungsspiel:**

Lassen Sie die Kinder das Wort „Philosophieren“ bewegungstechnisch und rhythmisch darstellen (Eva Zoller-Morf, Selber denken macht schlau. Zytglogge Verlag, 2. Auflage, 2011. Seite 36):

«Phil- o - so - phie - ren»

«**Phil**» - Mit ausgestreckten Armen und Händen versuchen wir, die grosse imaginäre Weltkugel zu umfassen: so „phil“ gibt es da zu sehen!
«**o**» - so viell Dabei klatschen wir ein Mal über dem Kopf...
«**so**» - ... und ein zweites Mal auf die Schenkel: So ist das mit den Wundern der Welt!
«**phie**» - Nun hören wir der Welt und allem darauf aufmerksam zu: Mit beiden Händen hinter unseren Ohren lauschen wir und sehen uns dabei um...
«**ren**» - ...und was wir alles vernommen und entdeckt haben, schließen wir ins Herz ein: beide Hände sorgfältig aufs Herz legen.

Mit diesem kleinen Einstieg gelingt es selbst in zappeligen Gruppen, die Kinder zu sammeln und zur Ruhe und Konzentration zu führen.

Vorstellen des Themas

Um die Kinder auf das jeweilige Thema der Gedankenreise einzustimmen, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Hier sind einige zur Auswahl:

- **Fühlkiste oder –sack**

Eine Box oder ein Sack/eine Tasche mit Gegenständen, die zum Thema passen, wird vorbereitet. Die/der Bibliothekar:in holt die Gegenstände einzeln heraus oder die Kinder greifen hinein und beschreiben, was sie fühlen. Danach wird gemeinsam überlegt, um was es in der Geschichte gehen könnte.

- **Geräusche-Rätsel**

Ähnlich wie die Fühlkiste: man spielt den Kindern zum Thema passende Geräusche vor und lässt sie raten. Danach überlegt man gemeinsam, um was es in der Geschichte gehen könnte.

Auf Pixabay sind zahlreiche kostenlose Sound-Effekte verfügbar:

<https://pixabay.com/de/sound-effects/search/>

- **Symbolischer Gegenstand**

Ein besonderer Gegenstand wird gezeigt (z.B. eine Feder, ein Spiegel, ein Schlüssel).

Die Kinder überlegen, was er bedeuten könnte.

Beispiel: Thema Identität – Ein Spiegel als Symbol für „Wer bin ich?“

- **Bildimpuls**

Ein Bild oder eine Illustration wird gezeigt (siehe auch „52 Bildkarten zum Philosophieren mit Kindern“ (Beltz, 2020) aus der Medienkiste). Die Kinder

beschreiben, was sie sehen und was ihnen dazu einfällt.

- **Stofftier oder Handpuppe**

Wer etwas schauspielerisches Talent besitzt, kann auch ein Stofftier oder eine Handpuppe benutzen, um das Thema einzuführen.

- **Fantasiereise/Meditation**

Die Kinder schließen die Augen und die/der Bibliothekar:in führt sie mit Worten durch eine kleine Fantasiereise, die zum Thema passt.

Beispiel: Thema Identität – „Stell dir vor, du bist ein Hund...“

- **Themen-Schatzkiste**

Zu Beginn jeder Veranstaltung wird eine dekorierte Schatzkiste geöffnet. Darin liegen Gegenstände, Bilder oder Kärtchen mit Wörtern („Wortschatz“), die das Thema symbolisieren, und das Bilderbuch, das im Anschluss vorgelesen wird.

Beispiel: Thema Glück – ein Glücksstein, ein Lächelbild, ein Sonnenstrahl aus Papier...

Vorlesen des Bilderbuchs

Tipps fürs Vorlesen

- **Stimme:** Bringen Sie Ihre Stimme zum Einsatz. Sie ist neben Mimik und Gestik das wichtigste Ausdrucksmittel beim Vorlesen. Es ist jedoch nicht nötig, jede Figur mit einer eigenen Stimme auszustatten. Viel wichtiger ist, dass Sie die Stimmung einer Äußerung und das dahinter stehende Gefühl (Freude, Enttäuschung, Angst, Überraschung, ...) deutlich werden lassen.
- **Geschwindigkeit:** Generell wird meist zu schnell vorgelesen. Nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie bewusst langsam, außer natürlich die Geschichte verlangt gerade Tempo.
- **Pausen und Blickkontakt:** Legen Sie immer wieder Pausen ein. Das erhöht die Spannung und die Aufmerksamkeit der Zuhörer:innen. Stellen Sie während des Vorlesens immer wieder Blickkontakt zu den Kindern her. Auch damit lässt sich die Aufmerksamkeit erhöhen und die Kinder fühlen sich persönlich angesprochen.
- **Einbeziehen der Zuhörer:innen:** Betrachten Sie das Vorlesen als eine Kommunikationssituation, als einen Dialog zwischen Ihnen und den Kindern. Der Text sollte nicht in einem Stück vorgelesen werden. Kinder möchten gern ihre Fragen und Gedanken einbringen. Betrachten Sie Zwischenfragen oder Äußerungen nicht als Störungen, sondern nehmen Sie sie als Anregung.
- **Veränderungen sind erlaubt:** Beim Vorlesen sollten immer die Reaktionen und Wünsche der Kinder beachtet werden. Wenn es Ihnen passend und nötig erscheint, dürfen Textabschnitte gekürzt, ausgeschmückt oder variiert werden. Wechseln Sie ruhig zwischen Vorlesen und Erzählen ab – je nach Reaktion

Ihrer Zuhörer:innen. Wichtig dafür ist, dass Sie den Text gut kennen!

- **Probleme und mögliche Lösungen:** Falls beim Vorlesen Probleme (Unruhe, störende Kinder) auftreten sollten, lassen Sie sich nicht gleich beirren. Meist lässt sich die Störung durch folgende kleine Tricks beheben:
 - Patzieren Sie unruhige Kinder möglichst neben sich.
 - Gehen Sie – in Maßen – auf Zwischenrufe und Fragen ein.
 - Geben Sie dem unruhigen Kind eine Aufgabe (Wenn du das Wort x hörst, schlägst du den Gong. Halte bitte die Handpuppe für mich)
 - Bewegung ist bei Kindern oft Grundvoraussetzung, um sich zu konzentrieren! Bauen Sie selbst ein paar Bewegungen, die zur Geschichte passen, beim Vorlesen ein (wie ein Wolf heulen, wie ein Vogel fliegen ...)
 - Kürzen Sie eine Geschichte gegebenenfalls ab oder legen Sie eine Pause ein, in der Sie ein Lied singen, Fingerspiele machen oder Zungenbrecher sprechen. Oft ist die Konzentrationsfähigkeit danach wieder vorhanden.
 - Forschen Sie nach, warum das Kind unruhig wird. Ist das aktuelle Kapitel extrem spannend? Liegt es an einer unbequemen Sitzposition? Muss es aufs Klo? Gefällt ihm die Passage nicht? Warum? Treten Sie mit dem Kind in einen Dialog.

Aus: Leseförderung im Kindergarten: Praxismappe (Buchclub).

Gedankenreise

Nach dem Vorlesen des Bilderbuchs, gehen Sie gemeinsam mit den Kindern auf Gedankenreise. Der/Die Bibliothekar:in ist dabei in der Rolle des/der Moderator:in, nicht der/des Lehrer:in. Halten Sie sich mit eigenen Gedanken zurück und begegnen Sie den Fragen der Kinder auf Augenhöhe. Lassen Sie sich auf die Gedankenreise ein! Sie kommt völlig ohne philosophiegeschichtliches Hintergrundwissen aus. Es geht nur ums gemeinsame Staunen, Neugierig-Sein und Fragen-Stellen. In „Sofies Welt“ von Jostein Gaarder (München: dtv, 1998) heißt es auf Seite 23:

„Die Fähigkeit uns zu wundern, ist das Einzige, was wir brauchen, um gute Philosophen zu werden.“

Es ist hilfreich, bei der ersten Veranstaltung Regeln mit den Kindern zu vereinbaren und in Form eines Plakats für die folgenden Veranstaltungen festzuhalten:

- Alle Gedanken sind willkommen. Es gibt keine falschen Antworten – jede Idee zählt.
- Wir hören einander zu. Wenn jemand spricht, hören wir aufmerksam zu und lassen ihn oder sie ausreden.
- Wir sprechen nacheinander. Wir melden uns oder finden eine andere faire Art, wer wann spricht.
- Wir denken gemeinsam nach. Wir überlegen zusammen, was etwas bedeuten

könnte – auch wenn wir nicht sofort eine Antwort wissen.

- Wir fragen nach, wenn wir etwas nicht verstehen. Es ist klug, Fragen zu stellen – so lernen wir voneinander.
- Wir sind freundlich zueinander. Wir lachen niemanden aus und machen niemanden schlecht.
- Wir dürfen unsere Meinung ändern. Wenn wir etwas Neues hören, dürfen wir unsere Meinung überdenken.
- Wir bleiben beim Thema. Auch wenn viele Gedanken spannend sind, versuchen wir beim Thema zu bleiben.
- Wir denken mit dem Herzen und dem Kopf. Gefühle und Gedanken gehören beide zum Philosophieren dazu.
- Wir machen Pausen, wenn wir sie brauchen. Manchmal hilft eine Pause, um besser nachdenken zu können.

Die Fünf-Finger Methode

Um auf Gedankenreise mit Kindern zu gehen, gibt es verschiedene in der Philosophie entwickelte Methoden. Eine davon ist die **Fünf-Finger Methode** von Ekkehard Martens, einem der Begründer des Philosophierens mit Kindern im deutschsprachigen Raum:

Die Fünf-Finger-Methode ist ein einfaches und anschauliches Reflexions- und Gesprächsinstrument, das Kindern dabei hilft, Gedanken zu ordnen, unterschiedliche Perspektiven zu erkennen und sich selbst als denkendes und fühlendes Wesen wahrzunehmen.

1. Phänomenologie: Genau hinschauen

Der **Daumen** steht für das genaue Beschreiben. Konkrete Erfahrungen—eben Phänomene— werden wahrgenommen und umfassend beschrieben. Dazu benötigt man alle Sinne, sogar Gefühle und Gedanken dazu werden beschrieben. Was ist das? Wie sieht es aus?

Die Kompetenzen, die dadurch gefördert werden, sind: wahrnehmen, beobachten, beschreiben.

2. Analytik: Begriffe erklären

Der **Zeigefinger** ist der Erklärfinger. Damit man deutlich vor Augen hat, worüber man spricht, werden Begriffe geklärt. Was ist mit dem Begriff gemeint? Wie ist etwas entstanden? Was ist ähnlich? Was ist verschieden?

Die Kompetenzen, die dadurch gefördert werden, sind: Begriffe prüfen,



differenzieren.

3. Hermeneutik: verschiedene Sichtweisen verstehen

Beim **Mittelfinger** geht es um das Hineinversetzen. Um etwas zu verstehen, hilft es zuweilen, wenn man es durch die Augen anderer betrachtet. Was fühlen oder denken andere? Was sagen andere dazu? Auch der Kontext spielt eine Rolle: ein Stein im Bachbett bedeutet etwas anderes als ein Stein, den jemand nach einem Tier wirft. Auch die Zeit, in der etwas geschieht, spielt eine Rolle.

Die Kompetenzen, die dadurch gefördert werden, sind: verstehen, interpretieren, Empathie, Perspektivenwechsel ...

4. Dialektik: Argumente abwägen

Mithilfe des **Ringfingers** überlegt man, was dafür oder dagegen spricht, und versucht zu begründen, warum etwas dafür oder dagegen spricht. Man deckt Wertungen auf und wägt das Für und Wider ab. Zuweilen hilft es, wenn man einmal versucht, das Gegenteil zu behaupten und zu prüfen, ob das auch sinnvoll sein könnte.

Die Kompetenzen, die dadurch gefördert werden, sind: begründen, Argumente abwägen, verschiedene Perspektiven wahrnehmen, andere Meinungen tolerieren.

5. Spekulation: Fantasie nutzen

Der **kleine Finger** steht für das Weiterdenken. Könnte etwas auch anders sein? Ist das immer

so? Manchmal kommt man auf ganz neue Ideen und Antworten, wenn man seine Fantasie

nutzt und verrückte Ideen spinnt. Was wäre, wenn...?

Die Kompetenzen, die dadurch gefördert werden, sind: Hypothesen bilden und Folgen abschätzen, neue Denk- und Handlungsmöglichkeiten entwickeln.

Es müssen nicht bei jeder Gedankenreise alle fünf Finger zum Einsatz kommen.

Je nach Thema kann man einen anderen Aspekt des Philosophierens in den Vordergrund stellen.

Ein **Gedankenexperiment** (Punkt 5: Spekulation) ist in den meisten Fällen möglich. Hierbei kann man beispielsweise eine Was-wäre-wenn-Frage stellen und jedes Kind gibt eine Antwort. Danach entscheidet man gemeinsam, mit welcher Antwort man sich intensiver beschäftigen und weiterdenken möchte.

Die meisten Geschichten in den Bilderbüchern haben außerdem kein offenes Ende. Den Kindern wird bereits eine Lösung oder Antwort präsentiert und die eigenen Gedanken so in eine bestimmte Richtung gelenkt.

Hilfreich ist es deshalb vielleicht auch, das Bilderbuch nicht bis zum Ende zu lesen,

sondern an einer Stelle zu stoppen, wo eine Frage oder eine Problemstellung auftaucht, um von dort aus mit den Kindern weiterzudenken. Was könnte passieren? Wie würdet ihr euch verhalten?

Die Impulsfragen in diesem Handout können ebenfalls Ausgangspunkt der Gedankenreise sein. Selbst wenn die Frage nicht altersadäquat erscheint, trauen Sie sich zu fragen. Sie werden oft von den Antworten überrascht sein!

Es ist aber auch möglich, die Kinder nach dem Vorlesen der ganzen Geschichte zunächst **Fragen sammeln** zu lassen, die sie zu dieser Geschichte haben, und abstimmen zu lassen, mit welcher dieser Fragen man die Gedankenreise beginnen möchte.

Auch **Rollenspiele** eignen sich für eine Gedankenreise. „Stell dir vor, du bist eine Figur aus dem Bilderbuch“. Die Kinder beantworten die Impulsfragen dann in der Rolle, die sie eingenommen haben. Oder man bricht die Geschichte vor dem Ende ab und die Kinder suchen sich eine Rolle aus dem Bilderbuch aus und improvisieren ein mögliches Ende als Theaterspiel.

Abschluss der Gedankenreise / Verabschiedung

Ein kreativer Abschluss schafft eine Erinnerung, die die Kinder mit nach Hause nehmen können und ist oft eine Motivation, auch die nächste Veranstaltung zu besuchen.

- Steine mit Symbolen bemalen, die zum Thema passen oder die neu gewonnenen Gedanken versinnbildlichen
- Aus einem Schuhkarton einen Fragen-Postkasten basteln
- Lesezeichen basteln
- Gedankenknäuel aus Fingerstrick-Schnüren und Perlen
- Traumfänger basteln
- Gedanken-Wolken: Die Kinder schreiben oder malen einen Gedanken, der ihnen aus der Gedankenreise besonders wichtig erscheint, auf eine Wolkenform. Die Wolken können zu Hause auf einer „Philosophie-Wand“ gesammelt werden oder zu einem Gedanken-Mobile verbunden werden.
- Minibuch zum Gedankensammeln: siehe <https://www.minibooks.ch>

Als Verabschiedung könnte man eine Karte mit einem Ausmalbild auf der einen Seite und einer Frage, die noch einmal das Thema der jeweiligen Gedankenreise aufgreift, auf der anderen Seite mit nach Hause geben. So kann auch zu Hause gemeinsam mit den Eltern (und Geschwistern) weiterphilosophiert werden.

Man kann die Gedankenreise auch mit einem Abschiedsreim beenden:

„Wir lassen jetzt das Fragen sein, bis bald ihr kleinen Denkerlein.“

Oder:

„Wir haben heute nachgedacht, das habt ihr wirklich gut gemacht.

Für heute ist die Reise aus, alle Kinder geh'n nach Haus.“

Auch ein Bewegungsritual eignet sich als Abschluss der Veranstaltung:

„Wir haben gedacht“ – Hände an die Stirn

„Wir haben gefragt“ – Hände an den Mund

„Wir haben gefühlt“ – Hände ans Herz

„Jetzt gehen wir nach Hause“ – ein Schritt nach vorn

„Bis zum nächsten Mal!“ – winken

Oder:

Die Kinder stehen im Kreis. Ein Kind macht eine Bewegung, die zu ihm passt (z.B. ein Hüpfen, eine Drehung, ein Armkreis). Die anderen wiederholen sie gemeinsam und sagen: „Auf Wiedersehen, >Name des Kindes<!“. Danach ist das nächste Kind an der Reihe.

Thema: Über Gott und die Welt reden

Dieser Themenbereich umfasst existenzielle Themen wie den Sinn des Lebens, Glaube und Tod, Wünsche und Ängste. Die meisten Menschen auf der Welt gehören einer Religion an. Sie sind somit Teil einer Gemeinschaft. Der Glaube ist aber auch etwas sehr Persönliches.

Wenn man die verschiedenen Religionen miteinander vergleicht, kann man feststellen: Sie alle geben Antworten auf Fragen, die die Menschen bewegen:

Woher komme ich?

Warum müssen wir sterben?

Was passiert nach dem Tod?

Gibt es eine höhere Macht?

Wie kann mein Leben gelingen?

Diese Fragen beschäftigen die Menschen schon seit Jahrtausenden. Eine Religion aber auch die Philosophie helfen dabei, Antworten auf sie zu finden.

Die Bücher in der Medienkiste:

- Martin Baltscheit/Susanne Straßer, Wenn Gott ein Kaninchen wäre ...(Herder, 2022) ISBN 978-3-451-71632-4
- Frank Hartmann, Der liebe Gott versteckt sich gern. (Herder, 2025) ISBN: 978-3-451-71765-9
- Franz Hübner, Gott kommt zu Besuch! (Herder, 2023) ISBN 978-3-451-71674-4

- Heinz Janisch/Linda Wolfsgruber, Wie war das am Anfang? (Tyrolia, 2012) ISBN 978-3-7022-3369-3
- Manuela Monair/Brunella Baldi, Der rote Faden (Tyrolia, 2012) ISBN 978-3-7022-3196-5
- Lena Raubaum, Komm ich trag dich ein Stück, sagte die Schildkröte (Tyrolia, 2025) ISBN 978-3-7022-4311-1
- Elisabeth Zartl, Wo versteckst du dich, Gott? (Tyrolia, 2013) ISBN 978-3-7022-3251-1

Weitere Buchtipps:

- Wolf Erlbruch, Die große Frage (Peter Hammer, Sonderausgabe 2023) ISBN 978-3-7795-0708-6
- Wolf Erlbruch, Ente, Tod und Tulpe. (Antje Kunstmann, 24. Aufl. 2007) ISBN 978-3-88897-461-8
- Will Gmehling/Wiebke Oeser, Gott, der Hund und ich (Peter Hammer, 2016) ISBN 978-3-7795-0557-0
- Michèle Lemieux, Gewitternacht oder Wo endet die Unendlichkeit? (Beltz, 2019) ISBN: 978-3-407-81224-7
- Claudia Marböck, Du bist nah – Omas Kleid aus Licht (RGV Renate Götz Verlag, 2025) ISBN 978-3-991500-30-8
- Bart Moeyaert/Wolf Erlbruch, Am Anfang (Peter Hammer, 2003) ISBN 978-3-87294-938-7
- Ca Rose, Und jetzt sei fröhlich, Knochenmann (Kunstanstifter, 2024) ISBN 978-3-948743-30-7
- Britta Teckentrup, Der Baum der Erinnerung (Ars Edition, 2019) ISBN: 978-3-8458-0184-1

Allgemeine Impulsfragen:

- Stell dir vor, du könntest dir alles wünschen. Was wäre dein größter Wunsch?
- Was wäre, wenn Menschen und Tiere nicht sterben müssten?
- Warum bist du auf der Welt?
- Wo warst du, bevor du auf die Welt gekommen bist?
- Wie stellst du dir Gott vor?
- Wozu brauchen wir Gott?
- Kann man beweisen, dass es Gott gibt/nicht gibt?
- Was macht einen Menschen zu einem guten Menschen?
- Würdest du gerne unsterblich sein?
- Woran glaubst du?

Allgemeine kreative Ideen:

- Einen Traumfänger basteln
- Einen Lebensbaum gestalten (aus Papier oder Naturmaterialien. Die Wurzeln stehen für die Herkunft (Familie, Glaube, Kultur), der Stamm steht für das Jetzt und die Baumkrone für die Zukunft (Wünsche und Träume). In die Baumkrone

können auch ausgeschnittene oder gesammelte Blätter geklebt/aufgehängt werden mit Fragen und Gedanken aus der Gedankenreise.

- Gebetsfahnen/Wunschfahnen basteln: Die Tibeter hängen auf Bergen und an Klöstern gerne Gebetsfahnen auf. Die Girlanden, bestehen aus vielen kleinen Fähnchen in den Farben blau, weiß, rot, grün und gelb. Die Farben stehen für die Elemente Himmel (blau), Luft (weiß), Feuer (rot), Wasser (grün) und Erde (gelb). Auf den Gebetsfahnen stehen Gebete. Diese sollen für das Glück aller fühlenden Wesen mit dem Wind in die Welt hinausgetragen werden. Die Fahnen können auch mit guten Wünschen anstelle von Gebeten beschrieben oder bemalt werden.
- Einen Schutzengel aus Papier falten oder aus Tortenspitze basteln.



Die Bücher in der Medienkiste

Martin Baltscheit/Susanne Straßer, Wenn Gott ein Kaninchen wäre ...

Impulsfragen:

- Können wir wissen, wie Gott aussieht?
- Ist Gott für alle da?
- Ist ein Mensch mehr wert als ein Tier oder eine Blume?
- Wenn du deine Gestalt wechseln könntest, was wärest du gerne? Und warum?
- Woran kann man erkennen, dass es Gott gibt?

Kreative Ideen:

- Aus Papptellern Tiermasken basteln
- Scharade: ein Kind stellt ein Tier pantomimisch dar oder eine Art, wie Gott aussehen könnte (Wind, Gewitter...), die anderen Kinder raten
- Origami-Tiere falten
- Bewegungsspiel „Hasenhüpfer“: Die Kinder stellen sich vor, sie sind Kaninchen

im Garten. Es gibt „Karottenfelder“ (markierte Bereiche), in die sie hüpfen müssen. Ein Kind ist „Gärtner:in“ und ruft verschiedene Aufgaben: „Hoppeln!“ (alle hüpfen), „Verstecken!“ (alle kauern sich zusammen), „Buddeln!“ (alle tun so, als würden sie graben). Der Gärtner/die Gärtnerin kann sich auch eigene Aufgaben ausdenken.

Frank Hartmann, Der liebe Gott versteckt sich gern

Elisabeth Zartl, Wo versteckst du dich, Gott?

Impulsfragen;

- Wer ist Gott für dich?
- Hast du Gott schon einmal gesehen?
- Steckt etwas von Gott auch in dir? Wie fühlt sich das an?

Kreative Ideen:

- Chinesische Wunderblume: Die Kinder zeichnen in die Mitte der Blume ein Bild oder Symbol, das für Gott steht. Die Blume öffnet sich, und Gott zeigt sich, wenn sie im Wasser liegt.
- Versteckspiel: Ein Kind versteckt einen Gegenstand, der Gott symbolisiert (Kerze, Murmel, Herz...). Die anderen Kinder warten währenddessen in einem anderen Raum oder schließen die Augen. Danach suchen sie den Gegenstand.
- „Gott-Versteck-Glas“ gestalten: Material: Schraubglas, Naturmaterialien (Moos, Blätter, kleine Figuren), Papierstreifen. Kinder gestalten ein „Versteck für Gott“ im Glas. Auf Papierstreifen schreiben sie: „Hier ist Gott, weil ...“

Franz Hübner, Gott kommt zu Besuch!

Impulsfragen:

- Wie kann man spüren, dass Gott immer da ist?
- Wie kann Gott überall und immer da sein?
- Hat Gott einen Lieblingsort?

Kreative Ideen:

- Willkommens-Türschild für Gott basteln

Heinz Janisch/Linda Wolfgruber, Wie war das am Anfang?

Impulsfragen:

- Wo warst du, bevor du auf die Welt gekommen bist?
- Warum, glaubst du, hat Gott dich genau so gemacht, wie du bist?
- Wie wäre es, wenn du eine Kugel/ein Baum/ein Stern wärst?

Kreative Ideen:

- Bewegungsspiel: „Schöpfungstanz“: Die Kinder stellen die Schöpfung in Bewegungen dar: „Am Anfang war Ruhe“ (alle liegen still), „Dann kam Licht“ (langsam aufstehen, Arme ausbreiten), „Es entstanden Tiere“ (hüpfen, kriechen,

flattern), „Es kamen Menschen“ (sich begrüßen, Hände reichen).

- Schöpfungsglas gestalten: wie das Gott-Versteck-Glas. Wie sah die Welt am Anfang aus?
- Ein Mobile basteln mit den einzelnen Schöpfungsschritten
- Eine Kerze gestalten
- „Am Anfang war das Wort“: Wörter auf Karten schreiben oder Bilder malen und in einer selbst gestalteten Wortschatzkiste sammeln

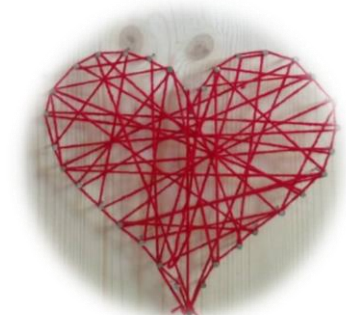
Manuela Monair/Brunella Baldi, Der rote Faden

Impulsfragen:

- Wo wird dich dein roter Faden hinführen?
- Mit wem fühlst du dich verbunden?

Kreative Ideen:

- Die Geschichte anhand eines roten Fadens nacherzählen:
<https://www.wirlesen.org/idee/der-rote-faden>
- Freundschaftsband knüpfen: Eine einfache Anleitung findet man zum Beispiel hier:
<https://www.familienleben.ch/freizeit/basteln/baender-flechten-einfache-anleitung-fuer-freundschaftsbaender-4178>
- Nagelbild: Nägel in ein Brett einschlagen und mit einem roten Faden ein Bild gestalten.
- Fadenkette: Kärtchen mit Begriffen oder Bildern gestalten, lochen und auf einer roten Kordel auffädeln.
- Bewegungsspiel: Eine Schleife binden: Die Kinder stehen im Kreis, in der Mitte liegt eine rote Kordel oder etwas ähnliches. Pro Kind sollten ca. 1,5 m Kordel gerechnet werden. Jedes Kind greift nach der Kordel und darf diese nicht mehr loslassen. Gemeinsam versuchen die Kinder nun, eine Schleife zu binden.



Lena Raubaum, Komm ich trag dich ein Stück, sagte die Schildkröte

Impulsfragen:

- Wer könnte dich tragen?
- Was ist eine Erinnerung?
- Was kann dich trösten?
- Wie ist das, wenn man tot ist?
- Was passiert, wenn man stirbt?
- Was bleibt von einem Menschen, wenn er gestorben ist?
- Warum sind wir traurig?

Kreative Ideen:

- Erinnerungsstein malen

- Kerze gestalten
- Erinnerungsschatzkiste gestalten
- Himmel im Schuhkarton basteln

Thema: Alle Zeit der Welt

Die Frage nach der Zeit berührt die Frage, wie wir die Welt wahrnehmen und was wir über sie wissen können. Zeit ist etwas, das uns alle betrifft – sie strukturiert unseren Alltag, lässt uns wachsen und verändert unsere Welt. Doch was ist Zeit eigentlich? Kinder stellen sich diese Frage oft auf ganz eigene Weise:

Warum vergeht die Zeit manchmal schnell und manchmal langsam?

Wo ist die Zeit, wenn sie vorbei ist?

Kann man Zeit anfassen?

In der Philosophie ist Zeit ein zentrales Thema: Seit der Antike fragen Denkerinnen und Denker, ob Zeit objektiv existiert oder nur in unserem Bewusstsein entsteht. Ist sie linear oder zyklisch? Gibt es Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft wirklich?

Die Bücher in der Medienkiste:

- Sabine Bohlmann/Simona Ceccarelli, In meiner Welt. (Thienemann, 2025) ISBN 978-3-522-46259-4
- Antje Damm, Ist 7 viel? (Moritz, 1980) ISBN 978-3-89565-147-2
- Antje Damm, Alle Zeit der Welt. (Moritz, 2007) ISBN 978-3-89565-183-0
- Leonora Leitl, Einmal wirst du... (Tyrolia, 2019) ISBN 978-3-7022-3801-8
- Bettina Obrecht/Julie Völk, Dann gehe ich jetzt, sagt die Zeit. (Tulipan, 2020) ISBN 978-3-86429-461-7
- Lena Raubaum, Es gibt eine Zeit... (Tyrolia, 3. Aufl. 2020) ISBN 978-3-7022-3902-2
- Leonie Schlager, Der Wassermann hat Zeit. (Tyrolia, 2021) ISBN 978-3-7022-3915-2

Weitere Buchtipps:

- Aaron Becker, Der Baum und der Fluss. (Gerstenberg, 2024) ISBN 978-3-8369-6293-3
- Adrian Draschoff/Natascha Baumgärtner: Wenn du träumst. (Peter Hammer, 2024) ISBN 978-3-7795-0744-4
- Henning Wagenbreth, Rückwärtsland. (Peter Hammer, 2021) ISBN 978-3-7795-0646-1
- Ela Wildberger, Der Moment bevor... (Tyrolia, 2021) ISBN 978-3-7022-3954-1
- Berenike Oppermann/Elisabeth Kihßl, Wir wollen doch nur spielen. (Tyrolia, 2018) ISBN 978-3-7022-3667-0

Allgemeine Impulsfragen:

- Wann vergeht die Zeit für dich schnell? Warum ist das so?
- Hat die Zeit einen Anfang und ein Ende?
- Woran kannst du dich erinnern?
- Kann man Zeit verschwenden?
- Was würdest du tun, wenn du alle Zeit der Welt hättest?
- Wie stellst du dir die Welt in 100 Jahren vor?
- Wie würde die Welt ohne Menschen aussehen?
- War die Welt schon immer da?
- Was ist Nichts?

Allgemeine kreative Idee:

- Chinesische Wunderblume: auf den Blütenblättern malt man Gedanken, die einem besonders gut gefallen haben. Es braucht Zeit, bis sich alle Blütenblätter öffnen, sobald man sie ins Wasser legt.
- Eine Sonnenuhr basteln.
- Eine Zeitkapsel gestalten (Schachtel oder Dose) und mit Dingen oder Bildern von Dingen befüllen, die einem wichtig sind.
- Jahresuhr-Lied von Rolf Zukowski:
<https://youtu.be/WJ0uJo5kJ04?si=DhGz7z9eJFbXfBRs>



Die Bücher in der Medienkiste:

Sabine Bohlmann/Simona Ceccarelli, In meiner Welt

Impulsfragen:

- Wie würde deine Welt aussehen, wenn du Welterfinder wärst?
- Warum ist nicht alles perfekt?
- Möchtest du gerne die Zeit anhalten? Wieso (nicht)?

- Was gehört alles zu meiner Welt? Vergleiche das mit den Antworten der anderen Kinder.

Kreative Ideen:

- Eine „Meine Welt-Karte“ malen oder Collage machen.
- Bewegungsspiel: Die Zeit anhalten: alle Kinder stellen bei Musik pantomimisch eine Tätigkeit dar. Das Thema kann die Spielleitung vorgeben, zum Beispiel: Was machst du gerne? Welches Tier wärst du gerne? Was willst du werden, wenn du erwachsen bist?... Sobald die Musik stoppt, bleibt die Zeit stehen und die Kinder dürfen sich nicht mehr bewegen. Die Spielleitung kann dann versuchen, bei einigen Kindern zu erraten, was sie darstellen. Danach setzt die Musik wieder ein und es gibt ein neues Thema.
- Spiel: Koffer packen: Die Kinder packen in einen Koffer oder eine Schuhschachtel Gegenstände oder Bilder, die zu ihrer Welt passen. Danach werden die Koffer/Schachteln in der Mitte gesammelt und gemeinsam geöffnet. Die Kinder raten, wem der Koffer/die Schachtel gehört.

Antje Damm, Ist 7 viel?

Leonora Leitl, Einmal wirst du ...

Impulsfragen:

Die Bücher bestehen aus Impulsfragen, viele davon beschäftigen sich mit dem Thema Zeit:

- Wird es die Erde immer geben?
- Tut alt werden weh?
- Wozu ist die Nacht gut?
- Warum folgt jedem Winter ein Frühling?
- Wer bestimmt, wann wir leben?
- Hinterlässt jeder Spuren?
- Wie lange leben Pflanzen?
- Warum leben wir nicht ewig?
- Wie wird der schönste Tag in deinem Leben sein?
- Welche großen Träume wirst du haben?

Kreative Ideen:

- Spuren hinterlassen: in Salzteig verschiedene Gegenstände drücken und so Spuren hinterlassen: Schneckenhaus, Blatt, Münze, Nuss, Blume...
- Ein Selbstporträt malen von sich selbst als erwachsene Person

Antje Damm, Alle Zeit der Welt.

Impulsfragen:

- Wenn du mehr Zeit hättest, wozu würdest du sie verwenden?
- Wärest du ein:e andere:r, wenn du vor 500 Jahren geboren worden wärest?

- Warum leben wir nicht ewig?
- Mit wem verbringst du gerne deine Zeit?
- Woran erkennt man, dass Zeit vergangen ist?
- Welche Zeiten kennst du?

Kreative Ideen:

- Schneckenrennen: Weinbergschneckenhäuser anmalen (oder einen Streifen Wellkarton anmalen und zu einer Schnecke aufrollen). Eine Schnur daran befestigen (ca. 1 m lang) und am Ende der Schnur ein Stöckchen fest machen. Die Kinder stellen sich der Reihe nach mit ihren Schnecken auf und halten das Stöckchen fest. Die Schnecke liegt so weit vor ihnen, dass die Schnur gerade liegt. Auf ein Kommando beginnt das Schneckenrennen, indem die Kinder die Schnur am Stöckchen aufrollen.

- Sanduhr basteln:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/21763-rtkl-wie-die-zeit-verrinnt-wir-bauen-eine-sanduhr>

- Einen Wochenplaner basteln:

<https://www.geo.de/geolino/basteln/23486-rtkl-anleitung-euer-wochenplaner>

- Bewegungsspiel: Zeit messen ohne Uhr: Die Kinder stehen im Kreis und klatschen gemeinsam im gleichen Rhythmus. Ein Kind umrundet den Kreis außen. Die Kinder zählen mit, wie oft geklatscht wurde, bis das Kind den Kreis umrundet hat. Danach kommt das nächste Kind dran. Ist es schneller? Langsamer? Die Bewegung kann man auch variieren. Die Kinder gehen rückwärts, die Kinder hüpfen, die Kinder gehen auf Zehenspitzen...



Bettina Obrecht/Julie Völk, Dann gehe ich jetzt, sagt die Zeit.

Impulsfragen:

- Wozu ist Langeweile gut?
- Was machst du, wenn dir langweilig ist?
- Die Zeit ist wie ein Fluss. Mit was kann man die Zeit noch vergleichen?
- Kann man die Zeit spüren?

Kreative Ideen:

- Bewegungsspiel: Die Kinder gehen im Kreis herum. Die Spielleitung sagt verschiedene Arten der Fortbewegung an: laufen, spazieren, fröhlich springen, im Schneckentempo dahinkriechen, schleichen...
- Zeitgutscheine: Die Kinder können unterschiedliche Zeitgutscheine gestalten (5 Minuten, 1 Stunde, oder auch: Zeit zum Vorlesen, Zeit zum Kuscheln, Zeit zum Spaziergehen...) und mitnehmen zum Verschenken.

Lena Raubaum, Es gibt eine Zeit ...

Impulsfragen:

- Hast du eine Lieblingszeit?
- Wohin geht die Zeit, wenn sie vorbei ist?
- Welche Zeit soll schnell vorbei gehen, welche kann gerne länger dauern?

Kreative Ideen:

- „Meine Zeit“-Uhr basteln: Aus einem Pappteller, Karton (Uhrzeiger) und Musterbeutelklemmen eine Uhr basteln. Die Kinder unterteilen die Pappteller-Uhr in verschiedene Bereiche und gestalten die Segmente je nachdem, was das für eine Zeit ist: Schlafen, Aufstehen, Essen, Spielen, Kuschneln...
- Zeitgläser gestalten: aus Filzwolle Kugeln filzen. Ein Marmeladeglas wird beschriftet: zum Beispiel: Zeit zum Glückhsein, Zeit zum Lesen ... Die Kinder können zu Hause jedes Mal, wenn sie glücklich sind, lesen ... eine Filzkugel ins Glas werfen.
- Vermittlungsideen vom Tyrolia Verlag: abrufbar auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://www.tyroliaverlag.at/schatzkiste>

Leonie Schlager, Der Wassermann hat Zeit.

Impulsfragen:

- Was dauert ganz lange? Was geht ganz schnell?
- Kann man alles zählen?
- Kann man an gar nichts denken?
- Wann hast du viel oder wenig Zeit?

Kreative Ideen:

- Unterwasserwelt-Schneekugel: Im Deckelinneren eines Marmeladeglasses die Wassermann-Welt gestalten (mit Heißklebepistole im Deckelinneren ankleben: z.B. Folien, Steine, Naturmaterialien...). Das Glas mit destilliertem Wasser füllen, ein paar Tropfen Babyöl und flüssige Seife ins Wasser geben, Glitzer, Pailletten oder Styroporkügelchen hinzufügen. Glas fest mit dem Unterwasserwelt-Deckel zuschrauben und auf den Kopf stellen.
- Origami-Fische falten
- Unterwasserwelt in einer Schuhschachtel gestalten. Darin kann man auch die Origami-Fische aufhängen.



Thema: Ich bin ich

Dieses Kapitel thematisiert Identität, Einzigartigkeit, Stärken und Schwächen. Es geht darum, dass jedes Kind erkennt, dass es einmalig ist – mit eigenen Stärken, Schwächen, Talenten und Träumen—und dass das gut so ist. Die Frage nach dem Ich, nach der eigenen Identität, nach dem Sein in der Welt, ist schon sehr alt und wird doch durch jedes Kind noch einmal neu entdeckt. Das Kind steht vor der Aufgabe, ein Selbstkonzept zu entwickeln, also herauszufinden, wer es ist, was es kann, wie es sich fühlt und wie seine Sicht auf die Welt ist. Das herauszufinden ist eine der wichtigsten Entwicklungsaufgaben der ersten Lebensjahre. Fragen über mich selbst führen automatisch auch zum Du:

Wer bin ich eigentlich? Was unterscheidet mich von den anderen?

Warum ist jeder Mensch einzigartig?

Was oder wer hat mich zu dem Menschen gemacht, der ich heute bin?

Gemeinsam über diese Fragen nachzudenken, stärkt das Selbstvertrauen der Kinder und zeigt ihnen: Du bist gut, so wie du bist. Denn Vielfalt ist ein Schatz – und jeder Mensch ein wertvoller Teil davon.

Bücher in der Medienkiste:

- Theresa Bodner, In mir drin ist's bunt. (Tyrolia, 2025) mehrsprachige Ausgabe ISBN 978-3-7022-4281-7
- Leonora Leitl, Das Glück ist ein Vogel. (Picus, 2017) ISBN 978-3-85452-196-9
- Leonora Leitl, Gute Frage, sagt die Buchstabensuppe. (Tyrolia, 2024) ISBN 978-3-7022-4228-2
- Mira Lobe/Susi Weigel, Das kleine Ich bin Ich. Viersprachige Ausgabe (Jungbrunnen, 6. Auflage 2010) ISBN 978-3-7026-5830-4
- Sabine Rufener, Emma und der traurige Hund. (Kunstanstifter, 2024) ISBN 978-3-948743-35-2
- Olivier Tallec, Das ist mein Baum. (Gerstenberg, 2020) ISBN 978-3-8369-6069-4
- Brigitte Weninger/Eve Tharlet, Einer für Alle – Alle für Einen! (Minedition, 2. Auflage 2015) ISBN 978-3-86566-513-3

Weitere Buchtipps:

- Kestin Brichzin/Igor Kuprin, Der Junge im Rock. (Minedition, 2018) ISBN: 978-3-86566-328-3
- Eric Carle, Chamäleon Kunterbunt. (Gerstenberg, 2001) ISBN: 978-3-8369-4250-8
- Kathryn Cave/Chris Riddell, Irgendwie anders. (Oetinger, 2024) ISBN 978-3-7512-0497-2
- Ian De Haes, Glück oder Pech? Wer kann das schon sagen? (G&G, 2025) ISBN 978-3-7074-5319-5

- Heinz Janisch/Michael Roher, Schneelöwe. (Tyrolia, 2022) ISBN 978-3-7022-4076-9
- Franziska Ludwig, Kennen wir uns? Unsere geheimen Gemeinsamkeiten (Klett, 2025) ISBN 978-3-95470314-2
- Nele Moost/Pieter Kunstreich, Wenn die Ziege schwimmen lernt (Beltz & Gelberg, 2010) ISBN 978-3-407-77300-5
- Bettina Obrecht/Julie Völk, Wie anders ist alt. (Tulipan, 2022) ISBN 978-3-86429-558-4
- Edith Schreiber-Wicke/Carola Holland, Als die Raben noch bunt waren. (Thienemann, 12. Auflage 2016) ISBN 978-3-522-45830-6
- Elfriede Wimmer/Petra Probst, Welche Farbe hat das Glück? (G&G, 2016) ISBN 978-3-7074-2012-8
- Mehrmousch Zaeri-Esfahani/Mehrdad Zaeri, Einfach Mensch. (Edition Bunte Hunde, 2024) ISBN 978-3-947727-26-1
- Dita Zipfel/Rán Flygenring, Leben, Sterben und Kaninchen. (Hanser, 2025) ISBN 978-3-446-283107

Allgemeine Impulsfragen:

- Jeder Mensch ist einzigartig. Was macht einen Menschen einzigartig? Warum ist es gut, dass jeder Mensch unterschiedlich ist?
- Was macht dich einzigartig? Was ist das Besondere an dir?
- Was sind deine Stärken? Was kannst du besonders gut?
- Hast du dich verändert? Wie wirst du dich noch verändern?
- Was unterscheidet uns von Tieren?
- Wie wäre die Welt, wenn alle Menschen so wären wie ich?
- Was brauchst du, damit es dir gut geht? Was brauchen alle Kinder, damit es ihnen gut geht?
- Was unterscheidet dich von anderen Menschen? Und was haben alle gemeinsam?
- Ist es besser, ein Kind oder ein:e Erwachsene:r zu sein? Was ist der Unterschied zwischen einem Kind und einem/einer Erwachsenen?
- Welchen Ratschlag würdest du dir selbst für dein weiteres Leben geben?
- Sind Jungen und Mädchen unterschiedlich?
- Bleibt das Ich immer gleich oder verändert man sich im Laufe des Lebens?
- Was haben alle Menschen gemeinsam?

Kreative Ideen:

- Selbstporträt: Jedes Kind malt ein Bild von sich selbst und den Dingen, die es gerne mag oder gut kann (Hobbys, Vorlieben). Anschließend können sich die Kinder gegenseitig anhand der Bilder vorstellen. Oder die Bilder werden aufgehängt und die Kinder versuchen zu erraten, welches Bild zu welchem Kind gehört.

- Malen mit Fingerabdrücken. Fingerabdrücke sind einzigartig! Auf Pinterest findet man viele Ideen zu Fingerabdruck-Bildern:



- <https://at.pinterest.com/>
- Spiel: Wir kochen ein Ich: Das Ich ist die Zusammensetzung aus allem, was einen ausmacht. Wenn man das alles in einen Topf schmeißt und ordentlich durchrührt, kommt für jeden ein Ich heraus. Das nennt man Individualität. Was kommt in den Topf? Was hat dich besonders geprägt? Die Kinder sitzen im Kreis um einen großen Topf. Jedes Kind wirft aus den bereitliegenden Gegenständen oder Bildern etwas in den Kochtopf und sagt, wie das Hineingeworfene das Ich geprägt hat. In den Kochtopf, in dem der Mensch zusammengebraut wird, kommen aber auch ständig neue Zutaten. Die Kinder können auch einen Gegenstand oder ein Bild in den Topf werfen für die Veränderung, die in der Zukunft stattfinden wird. Dabei können Fragen gestellt werden: Wie hast du dich verändert? Welche „Zutaten“ haben dazu beigetragen? Und was ist immer gleich geblieben? Wie wirst du in 10, 30, 50 Jahren sein? (Idee: <https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/knietzsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/index.html>)
- Spiel: „Ich habe etwas gut gemacht!“ (angelehnt an „Ich bin in den Brunnen gefallen“)
 - Erstes Kind: Ich habe etwas gut gemacht.
 - Alle: Was denn?
 - Erstes Kind: Ich habe ...
 - Alle: Ausruf des Erstaunens, der Freude (der vorher gemeinsam vereinbart wird)
 - Alle: Wer darf dir gratulieren?
 - Erstes Kind: Der/die ...
 - Das gewählte Kind: Herzlichen Glückwunsch! (Eventuell einige Kinder ergänzend dazu: Ich finde das toll, weil ... Das war bestimmt schwer ... Da hast du dich sehr angestrengt ... Das gewählte Kind ist als nächstes dran.)
- Klatschvers Selbstbehauptung spielerisch üben. (abwechselnd auf die Oberschenkel und in die Hände klatschen; oder stampfen)
 - Ich bin ich. Und du bist du!
 - Hör mir bitte einmal zu:
 - Mag ich etwas gerne leiden,
 - kann ich mich für JA entscheiden.
 - Mein ich aber: Lass das sein,
 - sag ich laut und deutlich NEIN!
 - (aus: Ursula Staudinger, Ich gehör nur mir. Linz: Veritas, 4. Auflage 2010)
- Spiele, die nach Gemeinsamkeiten suchen – z.B. Zusammenfinden nach bestimmten Merkmalen: Die Kinder gehen zur Musik im Kreis. Die Spielleitung stoppt die Musik und ruft eine Eigenschaft. Die Kinder bilden zwei Gruppen: eine Gruppe hat diese Eigenschaft, die andere nicht. Oder lebendes Domino

spielen: ein Kind stellt sich auf und sagt einen Satz zu sich: „Ich esse gerne...“, „Ich kann besonders gut...“, „Ich mag gar nicht...“... Danach stellt sich ein anderes Kind aus der Gruppe als nächster passender Dominostein dazu, weil dieser Satz auch für dieses Kind passt. Gibt es mehrere Kinder, kommt das Kind an die Reihe, das als erstes an der Seite des ersten Kindes ist. Das Kind wiederholt den Satz des ersten Kindes und ergänzt dann einen eigenen Satz. Je weniger Kinder noch frei im Kreis stehen, desto öfter muss man vielleicht mehrere Sätze sagen, bis ein Kind sich meldet und den Satz auch für sich passend findet.

- Lied vom Anderssein:

 **Das Lied vom Anderssein**
 Text und Musik: Klaus W. Hoffmann
 © by Aktive Musik-Verlag, Dortmund

1. Im Land der Blau - ka - rier - ten sind alle blau - ka - riert. Doch wenn ein Rot - ge - fleck - ter sich mal dort - hin verirrt, dann ru - fen Blau - ka - rier - te: „Der passt zu uns doch nicht, er soll von hier ver - schwin - den, der rot - ge - fleck - te Wicht!“






2. Im Land der Rotgefleckten sind alle rotgefleckt. Doch wird ein Grüngestreifter in diesem Land entdeckt, dann rufen Rotgeflechte: „Der passt zu uns doch nicht! Er soll von hier verschwinden, der grüngestreifte Wicht!“
3. Im Land der Grüngestreiften sind alle grüngestreift. Doch wenn ein Blaukariertes so etwas nicht begreift, dann rufen Grüngestreifte: „Der passt zu uns doch nicht! Er soll von hier verschwinden, der blaukarierte Wicht!“
4. Im Land der Bunt gemischten sind alle bunt gemischt. Und wenn ein Gelbgetupfter das bunte Land auffrischt, dann rufen Bunt gemischte: „Willkommen hier im Land! Hier kannst du mit uns leben, wir reichen dir die Hand!“



Es werden drei Gruppen gebildet, die sich durch T-Shirts, Pullover, große Papiersäcke etc. unterscheiden. Die „Blaukarierten“, „Rotgefleckten“ und „Grüngestreiften“ stellen sich jeweils in einem Kreis auf. Die „Blaukarierten“ singen die 1. Strophe und tanzen dabei um einen „Rotgefleckten“. Dieser flüchtet am Ende dieser Strophe zu seiner Gruppe. Die „Rotgefleckten“ singen die 2. Strophe und umringen dabei einen „Grüngestreiften“ usw. Nach der 3. Strophe vermischen sich alle Kinder, bilden einen großen Kreis. Ein einzelnes Kind, ein „Gelbgetupfter“, bis jetzt ganz allein gewesen, wird nun in den Kreis aufgenommen.

Zu finden auf: <https://www.politik-lernen.at/vomanderssein>

Dieses Lied zeigt, dass ein Miteinander eine Bereicherung darstellen kann. Es gibt Blaukarierte, Rotgefleckte und Grüngestreifte, und alle wollen nur für sich sein. Aber es gibt auch das bunte Land, wo alle herzlich willkommen sind ... Das Lied eignet sich gut für ein Rollenspiel oder auch für kreative Prozesse.

<https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-das-lied-vom-anderssein-100.html>

Die Bücher in der Medienkiste:

Theresa Bodner, *In mir drin ist's bunt*

Impulsfragen:

- Was macht dich traurig?
- Können wir immer glücklich sein?
- Wie bist du, wenn du wütend bist?
- Was findest du mutig?

Kreative Ideen:

- Gefühlsuhr gestalten: Auf einem Pappteller verschiedene Gefühle malen, mit einer Musterbeutelklemme einen Zeiger befestigen.
- Bewegungsspiel: „Packerl“: Emotionen oder Charaktereigenschaften mit dem Körper ausdrücken. Kinder laufen, auf ein Signal rollen sie sich zu einem Packerl. Die Spielleitung ruft „Aus den Packerln kommen ...“ (ängstliche Hasen, wütende Hunde, traurige Katzen, lustige Vögel, stolze Wölfe, schüchterne Mäuse). Ertönt das Signal erneut, bewegen sich die Kinder wieder im Raum.



Leonora Leitl, *Das Glück ist ein Vogel*

Impulsfragen:

- Warum ist Glück für jede:n etwas anderes?
- Können Tiere glücklich sein?
- Was bedeutet Glück für dich?
- Was ist das Gegenteil von Glück?

Kreative Ideen:

- Origami-Vögel falten
- „Glück im Glas“ gestalten: Ein Marmeladenglas mit Wörtern oder Bildern füllen, die einen glücklich machen. Danach können die Kinder untereinander ihr Glück tauschen. Jede:r darf sich aus dem Glas der anderen Kinder ein Stück Glück nehmen.
- Einen Blumentopf bemalen und darin Glücksklee ansetzen.
- Glückskexse aus Papier falten und mit eigenen Glücksbotschaften füllen. Die

Kinder können die Glückskekse dann mit nach Hause nehmen oder während der Veranstaltung an andere Kinder verschenken.

- „Glück to go“: Eine Zündholzschachtel mit Papier umhüllen und bemalen. Aus Tonpapier verschiedene Glückssymbole ausschneiden oder stanzen und die Zündholzschachtel damit befüllen.
- Pantomime: jedes Kind stellt pantomimisch dar, was es glücklich macht.

Leonora Leitl, Gute Frage, sagt die Buchstabensuppe

Impulsfragen:

- Welche Superkraft hättest du gerne?
- Was macht dein Zuhause aus? Was ist dort anders als bei deinen Freund:innen?
- Was ist eigentlich normal?
- Was kannst du besser als deine Eltern?
- Was ist dein größter Traum?

Kreative Ideen:

- Gemeinsam Buchstabensuppe kochen und essen.
- Buchstabensuppe – Spiel: Kleine Kärtchen mit Buchstaben (oder russisches Brot oder Buchstabennudeln) in einen großen Topf geben. Mit einer Schöpfkelle bekommt jedes Kind ein paar Buchstaben auf einen Teller und versucht, damit Wörter zu bilden. (Geht auch mit Bildern für Kinder, die noch nicht lesen können. Dann am besten gemeinsam spielen: Zum Beispiel: Ein Bild von einem Apfel: die Kinder versuchen, ein anderes Wort zu finden, das mit A beginnt.)
- Begrüßungsrituale aus anderen Ländern ausprobieren

Mira Lobe/Susi Weigel, Das kleine Ich bin Ich

Impulsfragen:

- Warum haben deine Eltern genau diesen Namen für dich ausgesucht?
- Was bedeutet dein Name?
- Wo fühlst du dich zugehörig?
- Was macht uns zu Menschen? Was unterscheidet uns von Tieren?
- Bist du gerne allein? Warum (nicht)?
- Möchtest du gerne jemand anderes sein?

Kreative Ideen:

- Sortier-Spiel: Die Kinder stehen auf einer schmalen Markierung am Boden (zum Beispiel ein Paketklebestreifen auf dem Boden). Nun sollen sie sich nach bestimmten Kriterien sortieren, zum Beispiel Alter, Größe, Geburtsmonat, alphabetische Reihenfolge der Vornamen... Man kann auch sortieren, indem alle zunächst sitzen und aufstehen, sobald eine Eigenschaft auf sie zutrifft: Alle Kinder, die gerne lesen, stehen auf... So können Gemeinsamkeiten und Unterschiede spürbar gemacht werden.

- Ratespiel „Wer bin ich?“: Die Kinder gestalten ein Bild von sich selbst oder eine kurze Beschreibung. Danach werden die Zettel eingesammelt und nacheinander vorgestellt. Die anderen Kinder raten, wer das sein könnte.
- Ratespiel „Wer bin ich?“ mit den Tieren aus dem Buch: Einem Kind wird ein Zettel mit einem Tier aus dem Bilderbuch am Rücken oder an der Stirn befestigt (Pferd, Hund, Fisch...). Mittels Ja/Nein-Fragen versucht das Kind herauszufinden, wer es ist.
- Spiel: Wer sitzt unter der Decke?: Ein Kind hält sich die Augen zu, während sich ein anderes unter einer Decke versteckt. Wer fehlt? Hilfen fürs Erraten: Beschreiben, wie ein Kind aussieht; das Kind unter der Decke spricht oder singt.
- Seifenwasser herstellen und gemeinsam Seifenblasen erzeugen.
- Kennenlern-Bingo: Eine Bingo-Vorlage erstellen mit verschiedenen Eigenschaften, zum Beispiel: liest gerne, hat Angst vor Hunden, ist Linkshänder:in, kann ein Musikinstrument spielen... Die Kinder gehen herum und befragen sich gegenseitig. Sobald jemand horizontal, vertikal oder diagonal eine ganze Reihe ankreuzen konnte, ruft man laut „Bingo!“. Danach können die Kinder befragt werden, was sie sich gemerkt haben: welches Kind haben sie bei den einzelnen Bingo-Feldern gefunden?

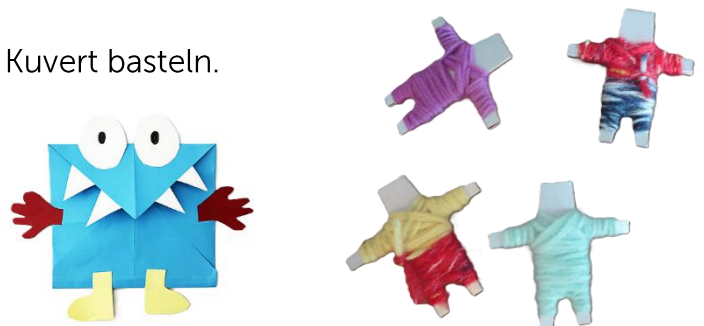
Sabine Rufener, Emma und der traurige Hund

Impulsfragen:

- Hat dich jemand gefragt, ob du auf die Welt kommen willst?
- Gibt es eine Pflicht zu leben?
- Was ist Lebenslust?
- Würdest du mit jemanden das Leben tauschen wollen?
- Möchtest du dir aussuchen können, wie lange du lebst?
- Was ist schöner: jemanden zu lieben oder geliebt zu werden?
- Sind alle liebenswert? Muss man liebenswert sein, um geliebt zu werden?
- Was willst du machen, wenn du groß bist?

Kreative Ideen:

- Briefe schreiben oder malen. Dazu ein Kuvert basteln.
- Sorgenpüppchen oder Sorgenfresserchen basteln
- „Armer bunter Hund“-Spiel: Wie „Armer schwarzer Kater: Ein Kind macht als Hund die Runde und bellt und winselt ganz fürchterlich - und jedes Kind, neben das er sich setzt, muss ihm den Kopf streicheln und voller Mitleid trösten mit den Worten: „Armer bunter Hund.“ Und zwar ohne zu lachen. Das ist gar nicht so einfach, denn der Hund versucht alles, um das Kind zum Lachen zu bringen! Gelingt das, ist das Kind der neue „arme bunte Hund“.



- Freundschaftsnetz knüpfen: Ein Wollknäuel wird von einem Kind zum anderen geworfen, dabei sagt jedes Kind, das wirft, etwas Nettes zu dem Kind, das das Knäuel auffängt.

Olivier Tallec, Das ist mein Baum

Impulsfragen:

- Warum möchten wir etwas besitzen?
- Was möchtest du mit anderen teilen? Was nicht?
- Was ist dein wertvollster Besitz?
- Bist du manchmal einsam? Was kann man gegen Einsamkeit machen?

Kreative Ideen:

- Aus Naturmaterialien ein Mandala legen
- Einen Baum basteln
- Spielvers: „Eins für dich – eins für mich“. Jedes Kind bekommt eine Murmel oder eine Nuss. Zwei Kinder stehen sich jeweils gegenüber und schenken sich beim Refrain jeweils ihren Gegenstand:

Heute gebe ich was ab,
weil ich viele Dinge hab.
Eins für dich – Eins für mich.
Heute teilen wir die Sachen,
können damit Freude machen.
Eins für dich – Eins für mich.
Heute bekommt jeder was,
denn das Teilen macht uns Spaß
Eins für dich – Eins für mich.
© <https://www.pro-kita.com>



Brigitte Weninger/Eve Tharlet, Einer für Alle – Alle für Einen!

Impulsfragen:

- Was kannst du besonders gut?
- Was bewunderst du an anderen?
- Kann man alles lernen?
- Wann brauchst du die Hilfe von anderen?
- Wieso passt dein:e Freund:in so gut zu dir?

Kreative Ideen:

- Hindernis-Parcours: Die Kinder halten sich an den Händen und müssen den Parcours gemeinsam meistern. Oder sie müssen ihn blind meistern oder mit zusammengebundenen Beinen.
- Origami-Frosch falten und damit ein Wetthüpfen veranstalten.

- Olympiade ausdenken: Die Kinder erfinden Aufgaben für eine Olympiade, sodass jedes Kind einmal gewinnen kann, weil es besonders gut darin ist. Oder man vereinbart, dass nicht nur der/die Sieger:in, sondern auch das Kind am letzten Platz einen Preis bekommt.
- Demolino Spiel: Alle hoch hinaus! Anleitung auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://engagementlernen.de/> Es geht darum, dass jedes Kind drei Gegenstände auswählen darf. Die Aufgabe ist, einen Turm zu bauen. Zuerst alleine, dann zu zweit oder zu dritt, dann in der ganzen Gruppe. Nach jeder Runde werden die Türme vermessen. Im Anschluss wird besprochen: wie ist es euch in den einzelnen Runden gegangen? Was ist alleine/in der Gruppe besser gelungen? Was war alleine/in der Gruppe schwieriger?

Thema: Bestimmer sein

Die letzten beiden Bücher aus dem Thema „Ich bin ich“ leiten schon über zum nächsten Thema „Zusammenleben“. Vermittelt wird: Du bist einzigartig, aber auch Teil einer Gemeinschaft. Du bist nicht allein. Jede:r ist gut so, wie er/sie ist. Wir sind verschieden, aber wir haben auch viel gemeinsam.

Zusammenleben ist etwas, das Kinder jeden Tag erleben – in der Familie, in der Schule, mit Freund:innen. Die Philosophie beschäftigt sich seit jeher mit Fragen des menschlichen Miteinanders. Philosoph:innen haben darüber nachgedacht, wie Gemeinschaften funktionieren, was Gerechtigkeit bedeutet und wie wir Verantwortung füreinander übernehmen können.

Was bedeutet gutes Zusammenleben eigentlich?

Warum gibt es Regeln?

Wie entsteht Streit – und wie kann man ihn beenden?

Wer gehört dazu?

Was macht eine Freundschaft aus?

Hier geht es um Themen wie Gemeinschaft, Regeln, Freundschaft, Werte und der Umgang mit Konflikten. Das Philosophieren über diese Themen bietet eine wertvolle Gelegenheit, soziale Fähigkeiten zu stärken und eine offene, tolerante Gesellschaft zu fördern. In diesem Kapitel laden wir Kinder dazu ein, über ihr eigenes Zusammenleben nachzudenken. Denn wer über das Zusammenleben philosophiert, lernt nicht nur andere besser zu verstehen, sondern auch sich selbst.

Bücher in der Medienkiste:

- Lisen AdBåge, Die Bestimmer (Beltz & Gelberg, 2024) ISBN 978-3-407-76272-6
- Smriti Halls/Alice Courtley, Zuhause ist ein Gefühl (Magellan, 2025) ISBN 978-3-7348-2173-8

- Günther Jakobs, Genug gebrüllt, Löwe (Sauerländer, 2024) ISBN 978-3-7373-7226-8
- Heinz Janisch/Helga Bansch, Die Brücke (Jungbrunnen, 3. Auflage 2013) ISBN 978-3-7026-5819-9
- Melanie Laibl, Wie ich die Welt mir träume (G & G, 2023) 978-3-7074-5297-6
- Pija Lindenbaum, Der erste Schritt (Klett, 2023) ISBN 978-3-95470-276-3
- Lena Raubaum/Clara Frühwirth, Die Knotenlöserin (Tyrolia, 2018) ISBN 978-3-7022-3702-8
- Katja Reider/Cornelia Haas, Bestimmer sein (Hanser, 2021) ISBN 978-3-466-26954-5

Weitere Buchtipps:

- Mies van Hout, Freunde. (Aracari, 11. Auflage 2012) ISBN: 978-3-905945-36-2
- Daniela Kunkel, Das kleine Wir. (Carlsen, 2017) ISBN 978-3-551-51874-3
- Mira Lobe, Das Städtchen Drumherum. (Jungbrunnen, 19. Auflage 2015) ISBN: 978-3-7026-4660-8
- David McKee, Du hast angefangen! Nein, du! (Sauerländer, 15. Auflage 2001) ISBN: 978-3-7373-6054-8 .
- Nanna Prieler, Ganz schön super. (G&G, 2016) ISBN 978-3-7074-5177-1
- Manuela Olten, Wenn das jeder macht?! (Sauerländer, 2025) ISBN 978-3-7571-0204-3

Allgemeine Impulsfragen:

- Wenn du König oder Königin der Welt wärst, welche Regeln würdest du für alle aufstellen?
- Was ist in einer Freundschaft wichtig?
- Was können wir tun, um gut zusammenzuleben?
- Findest du Bestrafungen sinnvoll? Was könnte man stattdessen tun?
- Können wir ohne andere Menschen leben?
- Können Tiere Freunde sein?

Allgemeine kreative Ideen:

- Demolino Spiel: Meinungsdomino: Anleitung auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://engagementlernen.de/> : Mit dem Meinungsdomino kann man üben, die eigene Meinung zu formulieren, aktiv zuzuhören und andere Meinungen zu akzeptieren. Es wird nach dem Domino-Prinzip gespielt. Die/der Bibliothekar:in gibt eine Frage vor. Das Kind mit dem Startstein darf antworten. Danach legt das nächste Kind einen beliebigen Dominostein an und erfüllt die Aufgabe auf der rechten Hälfte uws.
- Lied: Rolf Zuckowski, Starke Kinder https://www.youtube.com/watch?v=RSAL54KXz_E&list=RDRSAL54KXz_E&start_radio=1

Starke Mädchen haben nicht nur schöne Augen
Starke Mädchen haben Fantasie und Mut
Starke Mädchen wissen selbst wozu sie taugen
Starke Mädchen kennen ihre Chancen gut

Starke Jungs, die können nicht nur Muskeln zeigen
Starke Jungs, die zeigen Köpfchen und Gefühl
Starke Jungs woll'n ihre Meinung nicht verschweigen
Starke Jungs, die kommen lächelnd an ihr Ziel

Starke Kinder halten felsenfest zusammen,
Pech und Schwefel, die sind gar nichts gegen sie
Ihren Rücken lassen sie sich nicht verbiegen
Starke Kinder, die zwingt keiner in die Knie

Starke Kinder haben Kraft, um sich zu wehren
Und sie sehn dir frei und ehrlich ins Gesicht
Starke Kinder wollen nur die Wahrheit hören,
Und so leicht betrügt man starke Kinder nicht

Starke Mädchen stehen fest auf ihren Beinen
Starke Mädchen wollen alles ausprobieren
Starke Mädchen sagen ehrlich, was sie meinen
Starke Mädchen können siegen und verlieren

Starke Jungs, die wollen alles selbst erleben
Starke Jungs, die können auch mal Zweiter sein
Starke Jungs sind stark genug, um nachzugeben
Starke Jungs, die fallen auf Sprüche nicht herein

Starke Kinder halten felsenfest zusammen...

Quelle: LyricFind

Songwriter: Rolf Zuckowski

Songtext von Starke Kinder © Musik Für Dich Rolf Zuckowski OHG, Peermusic Publishing

Die Bücher in der Medienkiste:

Lisen AdBåge, Die Bestimmer

Impulsfragen:

- Wer bestimmt eigentlich, wer bestimmt?
- Muss es immer jemanden geben, der bestimmt?
- Wie könnte man gemeinsam eine Entscheidung treffen, mit der alle zufrieden sind?

- Hast du dich schon mal ausgeschlossen gefühlt?
- Was macht einen guten Bestimmer aus?

Kreative Ideen:

- Eine Krone basteln
- Bewegungsspiel: ein Kind ist Bestimmer und gibt eine Bewegung vor. Die anderen Kinder machen mit. Danach bestimmt das Kind den nächsten Bestimmer
- Einen Anstecker basteln, der zeigt: „Wir gehören zusammen“. Die Kinder überlegen gemeinsam, wie der Anstecker aussehen soll, damit man erkennt, dass die Gruppe zusammengehört. Muss jeder Anstecker gleich aussehen? Welche Möglichkeiten gibt es, die Zusammengehörigkeit und das einzelne Kind sichtbar zu machen?

Smriti Halls/Alice Courtley, Zuhause ist ein Gefühl

Impulsfragen:

- Was heißt für dich Zuhause?
- Was ist bei euch zuhause anders als bei anderen?
- Kannst du dich überall zuhause fühlen?
- Was passiert, wenn man sich nicht zuhause fühlt?
- Wie kann man anderen helfen, sich zuhause/willkommen zu fühlen?
- Kann man mehrere Zuhause haben?

Kreative Ideen:

- Willkommensschild basteln
- Schuhkarton-Zuhause gestalten
- Spiel: Zuhause ist für mich: wie „Ich packe meinen Koffer“: ein Kind beginnt: Zuhause ist für mich ... und nennt ein passendes Wort. Das nächste Kind wiederholt den Satz und das Wort des ersten Kindes und fügt ein Wort hinzu, usw...
- Zuhause-Mobile basteln
- Zuhause-Klappkarte basteln



Günther Jakobs, Genug gebrüllt, Löwe

Impulsfragen:

- Wozu brauchen wir Regeln?
- Was passiert, wenn nur einer die Regeln aufstellt?
- Findet ihr eine Regel, auf die ihr euch alle einigen könnt?
- Wie viele Regeln braucht es?

- Geht es auch ohne Regeln?

Kreative Ideen:

- Ein Schild mit Regeln gestalten, die im eigenen Zuhause gelten
- Demolino Spiel: Acht für alle – alle für acht: Anleitung auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://engagementlernen.de/>: Wir wollen zu einem neuen Planeten fliegen. Was sollen wir mitnehmen? Es gibt eine Liste mit Gegenständen, aus denen acht Gegenstände ausgewählt werden können.
- Ein Brettspiel mit eigenen Regeln gestalten.

Heinz Janisch/Helga Bansch, Die Brücke

Impulsfragen:

- Fällt dir eine andere Lösung ein?
- Hast du schon mal nachgegeben? Warum? Wie hast du dich dabei gefühlt?
- Hast du dich schon mal durchgesetzt? Warum? Wie hast du dich dabei gefühlt?
- Wie gehst du vor, wenn du alleine nach einer Lösung für ein Problem suchst?
Wie gehst du vor, wenn du gemeinsam mit anderen nach einer Lösung für ein Problem suchst?

Kreative Ideen:

- Die Brückensituation nachspielen: mit Paketklebestreifen auf dem Boden eine Brücke markieren. Jeweils zwei Kinder versuchen, aneinander vorbeizugehen.
- Eine Friedensbrücke basteln: Eine Friedensbrücke ist eine Methode, um Streit zu schlichten. Siehe: <https://grundschul-universum.de/friedensbruecke/>. Man kann aus Eisstäbchen oder Stöcken und Wolle eine Hängebrücke basteln und die Friedensbrückenkartchen bemalen und auf der Brücke befestigen.

Melanie Laibl, Wie ich die Welt mir träume

Impulsfragen:

- Wie würde die Welt ohne Menschen aussehen?
- Sind wir für die Natur, die Tiere verantwortlich?
- Was kann ich selbst tun, damit der Ort, an dem ich lebe, besser wird?
- Wenn du dir die Welt träumen könntest, wie würde sie dann aussehen?
- Was muss verändert werden auf der Welt? Was soll so bleiben, wie es ist?

Kreative Ideen:

- Einen Blumentopf gestalten und einen Apfelbaum pflanzen
- Gemeinsam träumen: Wie „Ich packe meinen Koffer“: Das erste Kind beginnt: Wenn ich mir die Welt träume, dann ... Das zweite Kind wiederholt den Satz und ergänzt ihn, usw...
- Traumfänger basteln

Pija Lindenbaum, Der erste Schritt

Impulsfragen:

- Hast du schon mal eine Regel gebrochen?
- Wann muss man Regeln ändern?
- Möchtest du zu den Primeln oder zu den Ringelblumen gehören?
- Muss man immer wo dazugehören?
- Hast du dich schon mal ungerecht behandelt gefühlt?
- Wie kann man dafür sorgen, dass es möglichst gerecht zugeht?
- Was ist besser: Tun was man will oder sich an Regeln halten?
- Hast du schon mal einen ersten Schritt gemacht? Etwas ganz Neues gewagt?
- Muss sich immer etwas verändern? Musst du dich verändern? Oder kann alles so bleiben, wie es ist?
- Müssen für alle die gleiche Regeln gelten oder braucht es Ausnahmen?

Kreative Ideen:

- Eine Mut-Medaille gestalten: „Der erste Schritt“: Jedes Kind malt ein Bild auf die Medaille, das für eine Situation steht, wo es selbst schon mal mutig war. Jeweils ein anderes Kind oder der/die Bibliothekar:in verleiht am Ende mit feierlichen Worten dem Kind die selbst gestaltete Medaille.
- Auf Packpapier mit Wasserfarben Schuh- oder Fußabdrücke hinterlassen
- Erste Schritte Spiel: Alle Kinder stehen in einer Reihe. Die Bibliothekar:in stellt Mut-Fragen (Hast du schon mal wem geholfen? Hast du schon mal zugegeben, einen Fehler gemacht zu haben...). Jedes Kind, das mit Ja antworten kann, darf einen Schritt nach vorne gehen.
- Demolino Spiel: Das Raumschiff hebt ab: Anleitung auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://engagementlernen.de/> : Die Kinder schlüpfen in verschiedene Rollen, manche sind sie selbst, manche können nichts sehen oder nichts hören... Danach muss eine Aufgabe erfüllt werden. „Das Raumschiff hebt ab und alle Kinder kommen mit, die...“ Je nach Rolle geht das gut oder weniger gut. Danach wird reflektiert. Konnten alle Kinder alle Aufgaben erfüllen? Was hat sich ungerecht angefühlt?

Lena Raubaum/Clara Frühwirth, Die Knotenlöserin

Impulsfragen:

- Welche Knoten würdest du der Knotenlöserin bringen?
- Was macht man mit Problemen, die nicht gelöst werden können?
- Warst du schon mal selbst ein:e Knotenlöser:in?
- Was braucht es, um ein Problem lösen zu können?

Kreative Ideen:

- Gordischer Knoten: Die Kinder stellen sich im Kreis auf und strecken die Hände nach vorne aus. Jetzt gehen alle zur Mitte des Kreises und greifen quer durch das entstehende Armgewirr- bis sie sich irgendwo festhalten können. Ziel des Spieles ist es, den Knoten aufzulösen, ohne loszulassen. Hierzu muss die gesamte Gruppe zusammenarbeiten und sich über mögliche Lösungswege austauschen.
- Knotenspiel: Die Kinder versuchen auf Zeit Knoten aus Kordeln zu lösen. Welches Kind schafft die meisten Knoten?
- Verschiedene Seemannsknoten einüben: Anleitungen gibt es zum Beispiel hier: <https://klabauterkiste.de/seemannsknoten/>
- Vermittlungsideen vom Tyrolia Verlag: abrufbar auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://www.tyroliaverlag.at/schatzkiste>

Katja Reider/Cornelia Haas, Bestimmer sein

Impulsfragen:

- Wie wählt man am besten eine:n Bestimmer:in aus?
- Braucht es nur eine:n Bestimmer:in oder mehrere?
- Wie kann man gemeinsam Entscheidungen treffen?
- Wie sollte ein:e Bestimmer:in sein? Welche Eigenschaften sollte er/sie haben?
- Wann möchtest du gerne Bestimmer:in sein? Wann lieber nicht?
- Kann es für die vielen unterschiedlichen Tiere Regeln geben, die für alle gelten?
- Wie kann man mit Unterschieden umgehen?

Kreative Ideen:

- Eine Wahl nachspielen: Jedes Kind sucht sich einen Wahlspruch, gestaltet ein Plakat, hält eine Rede. Danach wird gewählt und das Ergebnis bekannt gegeben. Gibt es ein Kind, das die meisten Stimmen hat, darf es bestimmen, welches Spiel zum Abschluss gespielt wird, oder welches Buch vorgelesen wird. Haben zwei oder mehr Kinder gleich viele Stimmen, müssen sie sich auf ein Spiel oder Buch einigen.
- Eine Wahlurne basteln: eine kann vielleicht auch in der Bibliothek stehen bleiben für Medienwünsche. Die Wahlurne kann aber auch nach Hause genommen werden und dort für Abstimmungen verwendet werden.
- Bücherei-Bestimmer:in: Die Kinder sind Bestimmer:innen in der Bücherei. Was würden sie ändern? Lässt sich etwas davon vielleicht auch wirklich umsetzen? Welche Regeln braucht es in der Bibliothek? Die Kinder können gemeinsam ein Schild mit den Bibliotheksregeln gestalten.
- Unterrichtsmaterialien vom Hanser Verlag: abrufbar auf unserer Homepage: <https://www.dioezese-linz.at/biblio> unter Themen - Gedankenreise oder auf <https://www.tyroliaverlag.at/schatzkiste>

Zusätzlich in der Medienkiste vorhanden:

- Sam Atkinson/Kelsie Besaw/Pauline Savage, Wozu eigentlich Philosophie? München: Dorling Kindersley, 2023
- Philip Bunting, Wundervoll: große Fragen, auf die wir (noch) keine Antworten haben. München: Mixtvision, 2025
- Christine Calvert, 52 Bildkarten zum Philosophieren mit Kindern. 2. Auflage. Weinheim: Beltz, 2020
- Antje Damm, Frag mich! Frankfurt am Main: Moritz, 2023
- Jostein Gaarder/Akin Düzakin, Fragen fragen. 6. Auflage. München: Carl Hanser, 2022
- Jostein Gaarder/Henriette Sauvart, Hallo, ist da jemand? München: Carl Hanser, 1999
- Julia Knop/Meike Töpferwien, Philosophie für Kinder: die großen Fragen des Lebens. Freiburg im Breisgau: Herder, 2023
- Silke Pfeiffer, Philosophieren und Spielen. Lektüreheft für die Grundschule. Leipzig: Militzke Verlag, 2017
- Michael Siegmund, Philosophieren mit Kindern: das Handbuch: der Praxisratgeber mit vielen Themen, Fragen und Methoden. Norderstedt: BoD, 2023.

Verwendete Literatur

- Ekkehard Martens: Philosophieren mit Kindern und Jugendlichen. Handbuch für die Praxis. 5. Auflage. Hamburg: Rowohlt, 2010
- Ekkehard Martens, Ekkehard: Philosophieren lernen. Eine Einführung in die Philosophie und ihre Didaktik. Stuttgart: Reclam, 2003.
- Ursula Staudinger, Ich gehör nur mir. Linz: Veritas, 4. Auflage 2010
- Eva Zoller-Morf, Selber denken macht schlau. Basel: Zytglogge Verlag, 2. Auflage, 2011

Internettipps

<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/knietzsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/index.html>

<https://kinderphilosophie.ch>


<https://kinderphilosophie-gesellschaft.uni-graz.at/de/ueber-uns/philosophieren-mit-kindern-und-jugendlichen/>

<https://wir-philosophieren.at/>

<https://www.kinderphilosophie.at>

"Bücher und Menschen sind sich in einer Hinsicht ähnlich: Sie sind beide voller Gedanken."
Matthew Lipman (amerikanischer Philosoph)

Das Projekt wird finanziert aus den Mitteln der Büchereiförderung des Bundesministeriums für Wohnen, Kunst, Kultur, Medien und Sport.

 Bundesministerium
Wohnen, Kunst, Kultur,
Medien und Sport

bvo