



# Gerechtigkeit: Das Raumschiff hebt ab!



**ZIEL:** In dieser Methode denken Kinder über Regeln und deren Gültigkeit nach. Sie reflektieren, unter welchen Bedingungen für alle Menschen die gleichen Regeln gelten sollten und wie damit umgegangen werden kann, wenn einige Menschen aufgrund besonderer Bedürfnisse und Grenzen durch diese Regeln eingeschränkt oder ausgegrenzt werden.



**ZEITUMFANG:** 30 Minuten + Reflexionszeit



**MATERIAL:**

- 38 Rollenkarten
- 3 Bälle
- ggf. 3 Tücher/Schlafmasken
- ggf. 3 Kopfhörer mit Geräuschunterdrückung



**EMPFEHLUNG:** für Kinder im Grundschulalter ab 1. Klasse



**Vorbereitung:**

Es gibt 6 verschiedene Rollenkarten:

- Du bist du selbst. 20x
- Du kannst nichts sehen. 3x
- Du kannst nichts hören. 3x
- Du musst auf einem Bein stehen. 3x
- Du hakst dich bei einem anderen Kind unter. 6x  
(das ist eine Partner:in-Karte und muss im Verlauf immer in gerader Zahl ausgeteilt werden!)
- Du darfst nur die Hand benutzen, mit der du sonst nicht schreibst. 3x

Wählen Sie vor im Vorfeld aus, wie viele Rollenkarte von welcher Sorte Sie an die Kinder aus-  
teilen wollen. Wir empfehlen, nicht mehr als der Hälfte der Kinder Rollen mit bestimmten  
Merkmalen zukommen zu lassen, damit in der Auswertung Unterschiede thematisiert werden  
können. Die Zuteilung der Karten kann zufällig erfolgen oder von Ihnen unter Berücksichtigung  
der individuellen Fähigkeiten und Voraussetzungen der Kinder geplant werden.  
Diese Methode kann in einem Raum oder auch draußen gespielt werden.

## Vorschlag zur Durchführung:

Lesen Sie, falls noch nicht geschehen, die Rahmengeschichte aus dem pädagogischen Begleitheft vor. Erinnern Sie andernfalls daran. Im Anschluss lesen Sie die folgende Einführung vor:

*Alle an Bord! Gleich hebt das Raumschiff ab. Ihr wollt alle ganz schnell einsteigen! Doch das ist nicht so einfach: Wer ins Raumschiff möchte, muss vorher noch eine Aufgabe lösen. Außerdem gibt es für einige von euch eine kleine Herausforderung: Einige können zum Beispiel nichts sehen oder müssen immer auf einem Bein stehen ... los geht's!*

Gehen Sie mit den Kindern die verschiedenen Rollenkarten durch, um sicherzustellen, dass sie verstehen, was sie bedeuten. Verteilen Sie nun die Rollenkarten, wovon einige den Kindern bestimmte Merkmale verleihen. Besprechen Sie mit den Kindern, ob alle Rollenkarten verständlich sind und wie sie diese ausführen können.

Erklärung zu den Rollenkarten:

- **Du kannst nichts sehen.**

Den Kindern werden die Augen verbunden, zum Beispiel mit einem Tuch.

- **Du kannst nichts hören.**

Verwenden Sie für diese Rollenkarte, sofern vorhanden, Kopfhörer mit Geräuschunterdrückung. Andernfalls sortieren Sie diese Karte aus.

- **Du darfst nur die Hand benutzen, mit der du sonst nicht schreibst.**

Die Kinder erhalten einen Ball, den sie während des gesamten Spielverlaufs in ihrer dominanten Hand halten müssen.

Geben Sie den Kindern vor dem Start die Aufgabe, dass sie eine beobachtende Rolle einnehmen, sobald sie ausscheiden. Zudem empfehlen wir, die Kinder vor Beginn an grundsätzliche Regeln des Umgangs, zum Beispiel nicht schubsen, zu erinnern.

Nachdem alle ihre Rolle eingenommen haben, beginnt eine Übung mit mehreren Runden, in denen die Kinder Aufgaben erfüllen müssen. Das Kind, das die Aufgabe als letztes löst oder nicht lösen kann, scheidet aus.

Jede Runde beginnt mit dem gleichen Satzanfang und wird um eine Aufgabe ergänzt. Schreiben Sie den Satzanfang an die Tafel, damit die Kinder sich daran erinnern können. In den ersten Runden geben Sie einen Satz vor. Sie können dabei aus diesen Beispielen wählen oder eigene Ideen verwenden:

*„Das Raumschiff hebt ab und alle kommen mit, die ...*

- ... nicht den Boden berühren.“
- ... ihren Namen auf einen Zettel schreiben.“
- ... einen Stuhl hochstellen.“



Nachdem Sie einige Aufgaben vorgegeben haben, kann ein Kind, das schon ausgeschieden ist, die Aufgabe übernehmen.

Sie können das Spiel nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden beenden oder so lange spielen, bis nur noch ein Kind übrig ist.

► Konkrete Hinweise zur praktischen Umsetzung sowie mögliche Stolperfallen finden Sie im Begleitheft in Kapitel 7.3.

## Auswertung

Im Anschluss an die Methode folgt eine Reflexion, bei der Situationen aus dem Methodenverlauf aufgegriffen werden können und Erkenntnisse daraus auf den Alltag und die Gesellschaft übertragen werden. Die folgenden Fragen dienen zur Orientierung. Sie können auch eigene Fragen einbringen.

### Einstieg:

In der Auswertung steht zunächst im Fokus, wie die Aufgaben von den Kindern erfüllt werden konnten und welche Rolle dabei die besonderen Merkmale gespielt haben. Wir empfehlen die folgenden Fragen als Einstieg:

- Wer konnte lange mitspielen?
- Warum sind einige Kinder ziemlich früh ausgeschieden?

### Reflexion zu inhaltlichen Schwerpunkten:

Im nächsten Schritt können Sie mit den Kindern dazu überleiten, wieso sich das Spiel möglicherweise ungerecht angefühlt hat und wie man das ändern könnte:

- Konnten alle Kinder alle Aufgaben erfüllen? Warum?
- Was hat sich ungerecht angefühlt?
- Waren die Spielregeln für alle Kinder mit ihren Rollen gerecht?
- Wie könnte man das Spiel ändern, damit es für alle Kinder gerechter wäre?

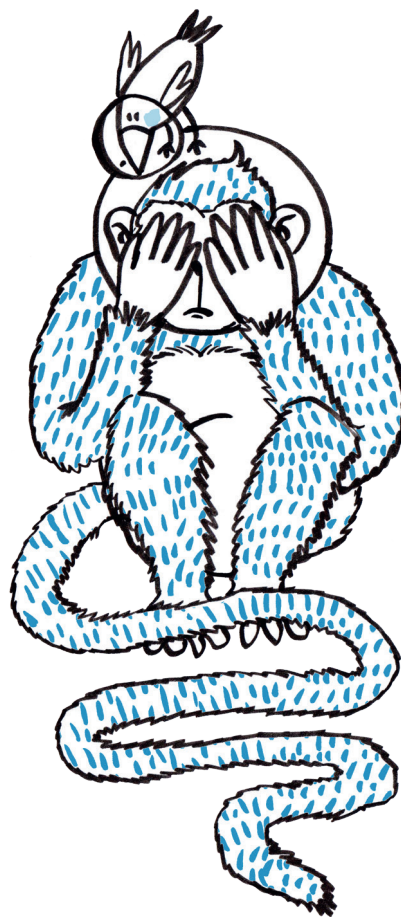
### Reflexion zur Übertragung auf den Alltag:

Zuletzt können Sie mit gezielten Fragen die Übertragung der Erkenntnisse aus dem Spiel auf den Alltag und die Gesellschaft anleiten. Dadurch kann mit den Kindern erarbeitet werden, inwiefern Vorgaben und Regeln dazu führen, dass alle Menschen mit ihren unterschiedlichen Merkmalen und Voraussetzungen gleichberechtigt sind und sich gerecht behandelt fühlen. Dabei geht es um die zentrale Frage, ob Regeln dann gerecht sind, wenn sie für alle gleich sind oder wenn sie die Unterschiede von Menschen berücksichtigen.

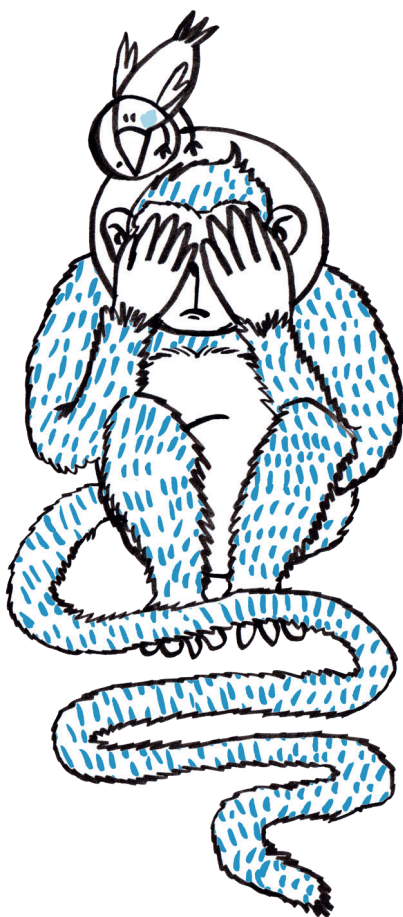
- Kennst du Beispiele aus deinem Alltag, in denen Menschen ungleich behandelt werden und das trotzdem gerecht ist?
- Wie gerecht ist es, wenn alle genau gleich behandelt werden?
- Welche Regeln (in der Klasse, in der Familie, etc.) kennst du? Warum gibt es diese? Wer macht sie?

- Wie wäre die Welt, wenn es keine Regeln geben würde?
- Wurden Regeln für dich schon mal geändert (Brettspiele, Sportregeln, in der Schule)? Warum?
- Hast du Regeln schon mal verändert? Warum?
- Wann ist es wichtig, Regeln zu ändern?
- Wer sollte Regeln ändern dürfen?
- Wann ist es wichtig, Regeln einzuhalten?
- Wo ist es wichtig, dass Regeln immer für alle gleich sind?
- Was können wir machen, damit sich alle Menschen gerecht behandelt fühlen?
- Warum haben wir das gemacht? Was glaubst du, wollten wir mit diesem Spiel herausfinden?





Du kannst nichts sehen.



Du kannst nichts sehen.



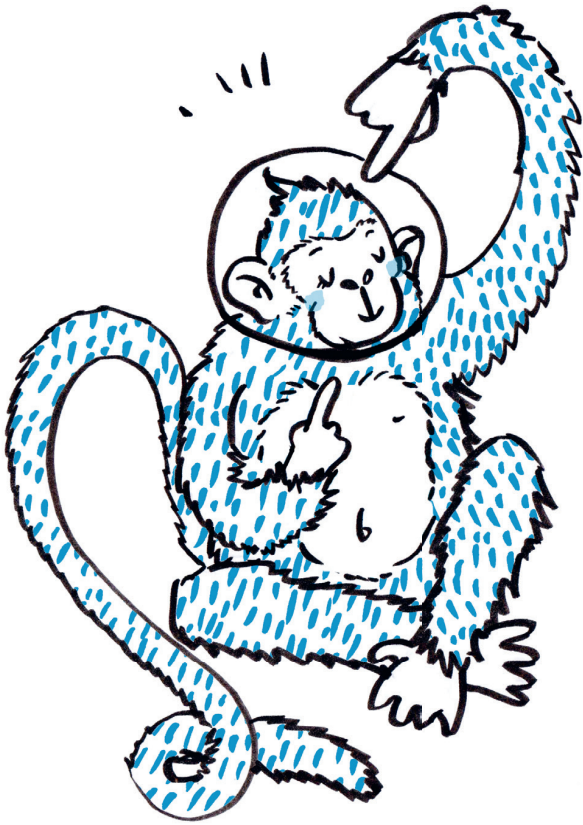
Du kannst nichts sehen.







Du bist du selbst.



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



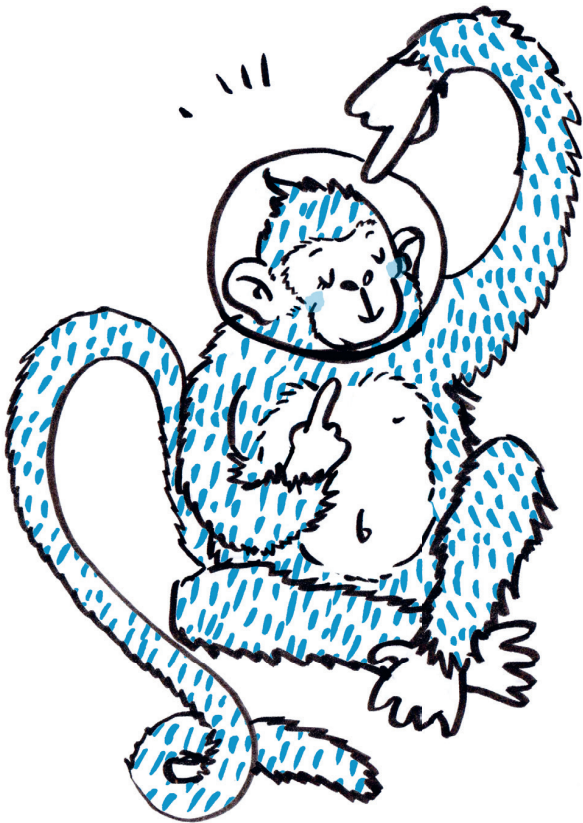
Du bist du selbst.



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du bist du selbst.



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du bist du selbst.



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du kannst nichts hören.

DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du kannst nichts hören.

DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du kannst nichts hören.

DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



Du musst auf einem Bein stehen.

DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten





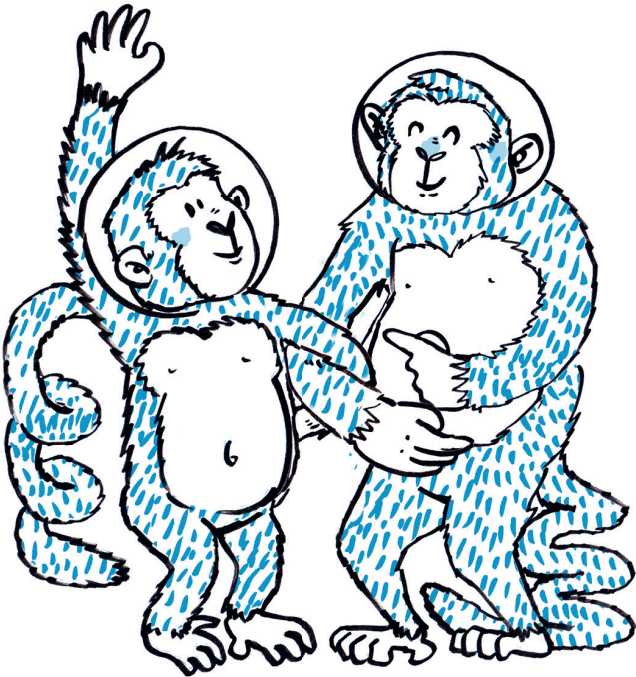
**Du musst auf einem Bein stehen.**

DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du musst auf einem Bein stehen.**

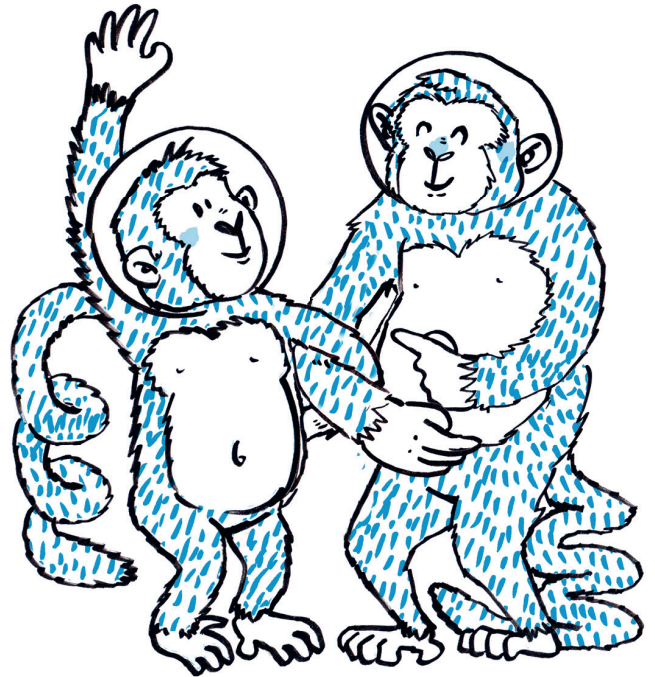
DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**

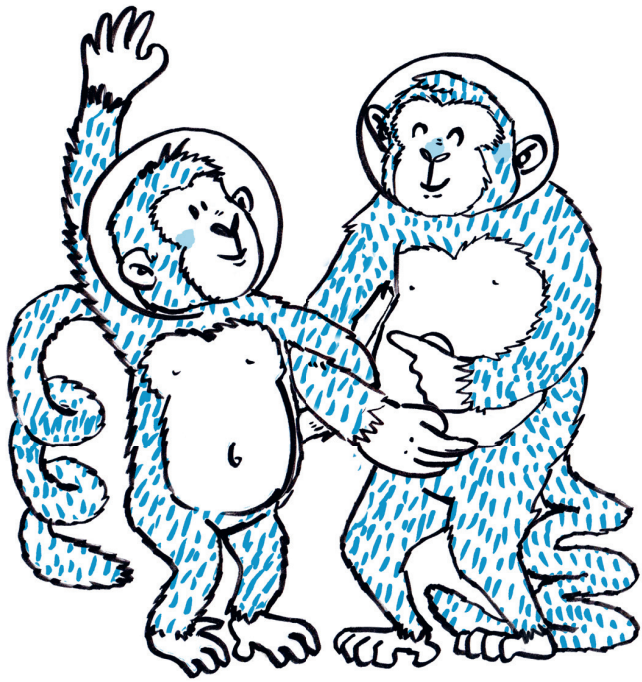


DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**

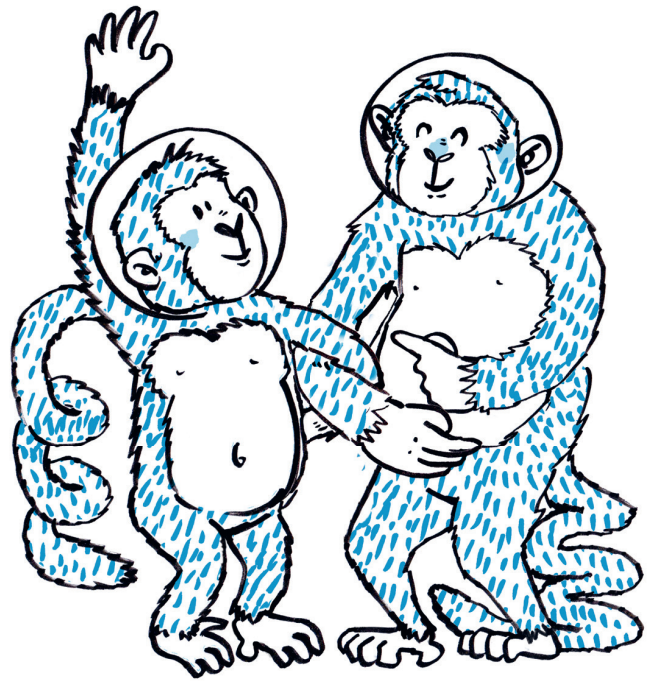




DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



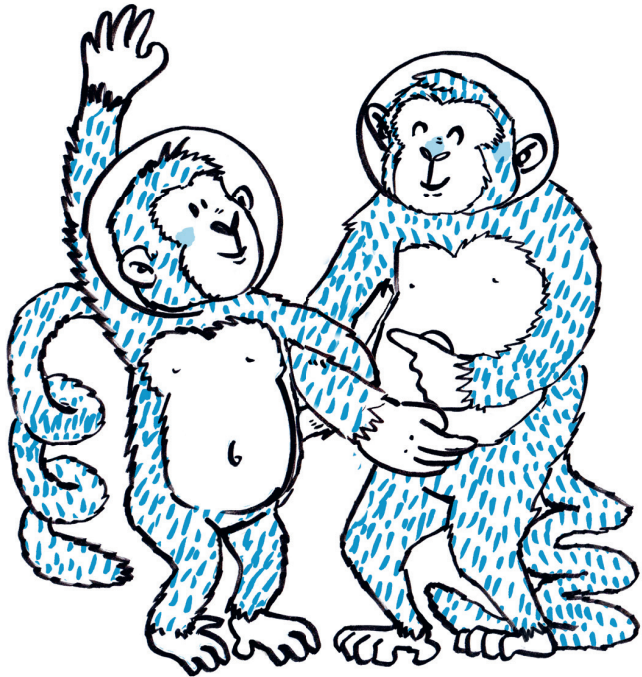
**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



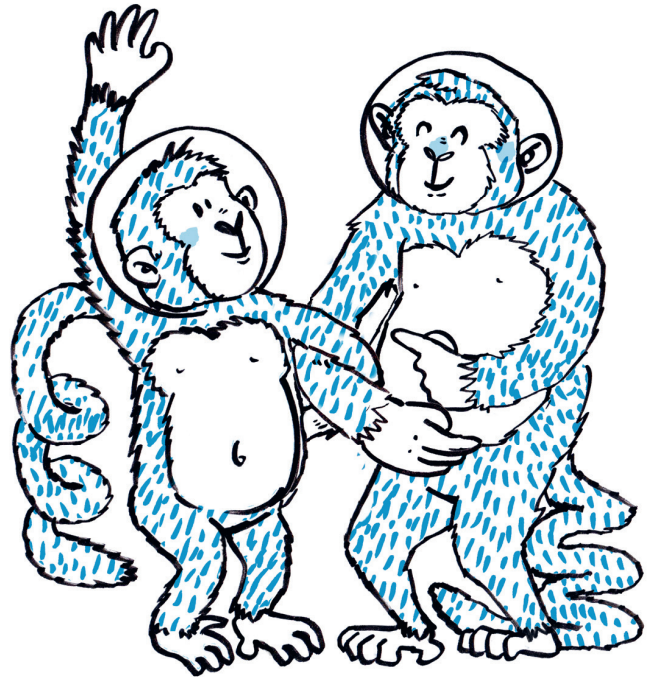
**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du hakst dich bei einem anderen Kind unter.**



**Du nutzt nur die Hand,  
mit der du nicht schreibst.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du nutzt nur die Hand,  
mit der du nicht schreibst.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten



**Du nutzt nur die Hand,  
mit der du nicht schreibst.**



DEMOLINO // Gerechtigkeit // Rollenkarten