

1 Einstieg I (4 Minuten)

- Begrüßung, Name, Ethik-Lehrer bis Halbjahresende, Notenvergabe
- Mitarbeitspunkte, die die **Endnote** beeinflussen:

Pluspunkte für Melden, richtige Antworten, gutes Mitarbeiten, still sitzen, ruhiges Verhalten, Hilfe beim Austeilen, gute Gruppenarbeit, Zusatzpunkte für bestimmte Aufgaben

Minuspunkte für Aufstehen, Dazwischenreden, Gegenstände werfen, Gewalt gegen Mitmenschen, Anschreien, Mobbing oder Beleidigung, Arbeitsverweigerung

- **Trainingsraum:** Wer den Unterricht stört, wird 1x ermahnt und auf die Störung hingewiesen. Entscheidung, ob wir guten und entspannten Unterricht machen oder ob man mit den Sozialarbeitern sprechen möchte.

2 Einstieg II (4 Minuten)

- Ablauf an der Tafel zeigen und kurz erklären



1. Steckbrief
2. Was ist Identität?
3. Rätsel

(4. Spiel, wenn noch Zeit, dann schauen wie gut ihr euch kennt!)

- **Personalausweis / Kinderausweis:**

Bestimmt könnt ihr Mittel und Wege nennen, um mehr über andere Menschen zu erfahren!

Antworten: Steckbrief, Perso, Video

- Sicher kann mir jemand von euch sagen, welche **Informationen** ein **Ausweis** über einen **Menschen** hergibt!

Antworten: Name, Vorname, Geburtsdatum, Geburtsort, Foto, Unterschrift, Größe, Augenfarbe, Adresse

- Könnt ihr mir sagen, ob das alles ist, was euch als Person ausmacht?

Sicher fallen euch noch **weitere Eigenschaften** ein, die euch zu dem machen, der ihr seid!

Antworten: Familie, Haarfarbe, Schuhgröße, Geschlecht, Lieblingessen, Musik, Filme, Hobbies, Sport,....

3 Übergang

- Das ist ja schon eine **ganze Menge**.
- Vieles von dem was ihr genannt habt, findet ihr auch auf dem **Steckbrief**, den ihr jetzt ausfüllen sollt.

4 Erarbeitungsphase I (8 Minuten)

- **Arbeitsblätter** austeilen



- **Aufgabe erklären:** Steckbrief ausfüllen, Zeichnet euch, wie ihr euch seht, Zettel abgeben, wenn fertig.



- **Mitarbeitspunkte:** erste Chance für Pluspunkte, wer alles ordentlich und ruhig ausfüllt und in der vorgegeben Zeit schafft, erhält 2 Mitarbeitspunkte -> gute Note

- **Zeit:** 8 Minuten Zeit; werde die Zeit nach der Hälfte und 1 Minute vor Ablauf der Zeit ansagen.

5 Übergang:

- Alle haben ihre Steckbriefe abgeben.



- Ich werde mir die **Steckbriefe** anschauen und euch **nächste Woche** kontrolliert wiedergeben.

- Sicher kann mir jemand sagen, welches **Wort** es für die **Eigenschaften, Merkmale und Persönlichkeit** einer Person gibt.

Antwort: Identität

- Über **Identität** erfahrt ihr mehr in eurem **Lehrbuch**. Schlagt bitte die **Seite 9** auf.

6 Erarbeitungsphase II (10 Minuten)

- Lest euch bitte den **Text M4** zum **Begriff Identität** durch und füllt den **Lückentext** auf eurem Arbeitsblatt aus.



- Ihr habt dafür **10 Minuten Zeit**. Nach der Hälfte und kurz vorher sage ich wieder



- bescheid, wie lange ihr noch Zeit habt.

- Hinweis: der Inhalt des Textes ist **klausurrelevant**. Also ordentlich arbeiten, merken und **Blatt gut aufheben**.

7 Sicherungsphase (5 Minuten)

- So die Zeit ist vorbei. Wir werden jetzt gemeinsam schauen, was in die **Lücken** musste



- X **lies mal bitte** den ersten Satz vom Lückentext. usw.

Lösungen: Erfahrung, Wesen, Identität, Personen, Persönlichkeit, Balance, Wer, Wie.

8 Transfer / Abschluss (10 Minuten)

- Zum Abschluss gibt es jetzt noch ein **kleines Rätsel**, dass ihr bitte bis zur Pause löst.



- **Sortiert die Buchstaben** und setzt sie in der richtigen Reihenfolge in die Kästchen daneben. Jedes Wort stellt eine **positive Persönlichkeitseigenschaft** dar.

- Am Ende ergibt sich aus den **nummerierten Kästchen** ein geheimes Lösungswort.

- Wer bis zum **Ende** der Stunde damit fertig ist und es ordentlich ausgefüllt mit dem richtigen Lösungswort abgibt, erhält **2 Mitarbeiterspunkte!**

- **Namen und Datum** nicht vergessen!

9 Zusatz / Spiel (offen)

- Wer bin ich?

- Zwei SchülerInnen vor die Klasse



- Suchen sich geheim eine/eine Schülerin aus, schreiben den Namen auf einen Zettel

- Jüngere beginnt

- Gegenseitiges Fragen (ja/nein)

Merkmale (Haarfarbe, Augenfarbe, Kleidung, Größe,)

KEINE BELEIDIGUNGEN! (fett, doof, hässlich,...)

- Keine Zwischenrufe!

- Wer sich nicht an die Regeln hält, wird disqualifiziert und darf nicht mehr mitspielen.

- Die Erratenen sind die Nächsten