

1 Einstieg I (4 Minuten)

- Begrüßung, Name, Ethik-Lehrer bis Halbjahresende, Notenvergabe
- Mitarbeitsnoten, 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, Lieblingssessen, 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