



Arbeitsblatt

02

Workshop Deutsch / Englisch / Ethik,
Religionen, Gemeinschaft

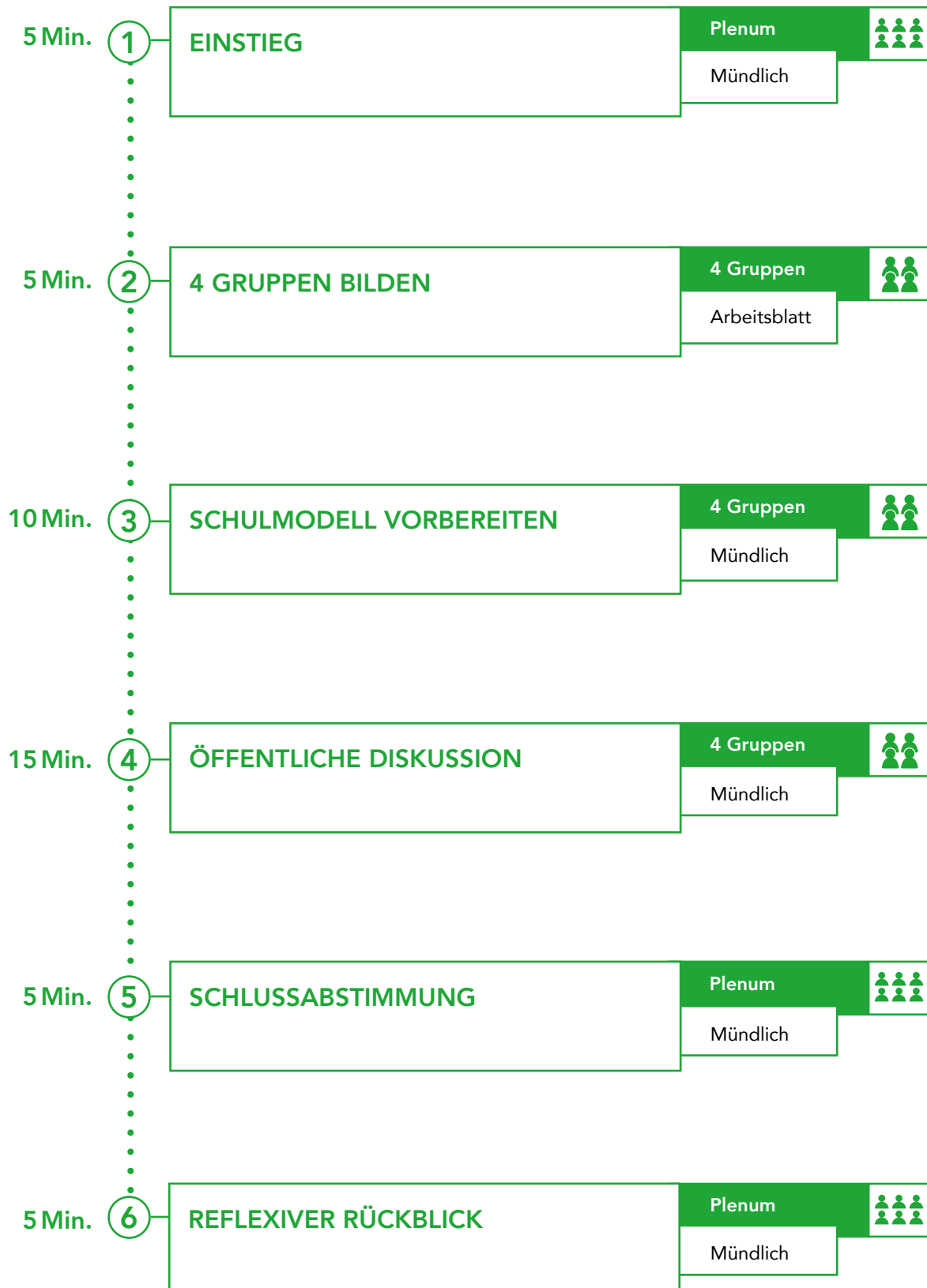
LORD OF THE FLIES – EINE SCHULE AUF DER INSEL ENTWERFEN

01 - LEHRPLANBEZUG

Zyklus 3	1 Lektion (45 Minuten) ANGESTREBTE KOMPETENZEN	
Workshop Sprachen / ERG	D.6	Literarische Texte erschliessen, analysieren und reflektieren.
	FS2E.2	Alltagssprachliche Texte selbstständig lesen und verstehen.
	ERG.2	Werte und Normen klären, Situationen ethisch beurteilen und begründet Stellung beziehen.

GRUNDLAGE: LORD OF THE FLIES VON WILLIAM GOLDING

02 - ABLAUF DER LEKTION (45 MIN.)



03 - ABLAUF IM DETAIL

5 Min.

1

EINSTIEG

Kurze Zusammenfassung des Werks

Plenum



Mündlich

Während des Zweiten Weltkriegs strandet eine Gruppe englischer Kinder nach einem Flugzeugabsturz allein auf einer unbewohnten Insel. Ohne Erwachsene versuchen sie zunächst, eine geordnete Gemeinschaft aufzubauen. Doch nach und nach gewinnen Spannungen, Angst und Gewalt die Oberhand. Der Roman zeigt, wie fragil Zivilisation sein kann und wie menschliche Instinkte wieder hervorbrechen können.

Auftrag

«Ihr seid die Kinder auf der Insel. Ihr habt beschlossen, eine Schule zu gründen, damit die Jüngeren Wissen, Regeln und Fähigkeiten erwerben können. Welches Schulmodell führt ihr ein?»

Zentrale Themen:

- Demokratie / Autorität
- Angst und Gewalt
- Überleben
- Menschliche Natur
- Macht
- Bildung und Sozialisation

Archetypen der Hauptfiguren

RALPH – DEMOKRATISCHER ANFÜHRER

rational und zivilisierend

Bedeutung

Er kann Demokratie und staatsbürgerliche Verantwortung verkörpern.

- Möchte das Zusammenleben organisieren
- Setzt auf Regeln und gemeinsame Mitsprache
- Sucht das Wohl der Gruppe
- Steht für Ordnung, Zusammenarbeit und Verantwortung

SIMON – DER INTUITIVE WEISE

visionär, rein, beinahe prophetisch

Bedeutung

Er kann Spiritualität, Naturverbundenheit und innere Wahrnehmung verkörpern.

- Naturverbunden
- Empathisch und zurückgezogen
- Beobachtet die Dinge sehr genau
- Erkennt die eigentliche Quelle des Bösen: die Gewalt im Menschen
- Kann andere von Angst und Aberglauben befreien

PIGGY – DER AUSGEGRENZTE INTELLEKTUELLE		Der zurückgewiesene rationale Denker
Bedeutung Er kann Vernunft, Wissen und die Verletzlichkeit Intellektueller verkörpern.	• Intelligent, logisch • Hält an Regeln fest • Verteidigt Diskussion und Wissenschaft • Körperlich schwach, intellektuell stark	
JACK MERRIDEW UND DIE JÄGER – AUTORITÄRE MACHT		Der kriegerrische Anführer / Stammesdespot
Bedeutung Er kann Diktatur, Gewalt und das Recht des Stärkeren verkörpern.	• Strebt nach Herrschaft und Macht • Betont körperliche Stärke und Gehorsam • Erzeugt Angst, um zu herrschen • Baut eine brutale Hierarchie auf	

5 Min.

2

4 GRUPPEN BILDEN		4 Gruppen 
		Anhang 1
Auftrag Jede Gruppe erhält eine Figur. Damit die wichtigsten Merkmale präsent bleiben, bekommt jede Gruppe das entsprechende Figurenblatt aus dem Anhang.	Figuren • Ralph • Simon • Piggy • Jack und die Jäger	

10 Min.

3

SCHULMODELL VORBEREITEN

4 Gruppen



Mündlich

Jede Gruppe erstellt ein Plakat oder Notizen zu den folgenden Fragen:

- «Was ist das Ziel eurer Schule?»
- «Welche Fächer werden unterrichtet?»
- «Wer entscheidet?»
- «Gibt es Regeln?»
- «Wie werden die Schülerinnen und Schüler beurteilt?»
- «Welchen Platz haben Schwächere, Schüchterne oder Menschen, die anders sind?»
- «Welche Sanktionen gibt es?»

MÖGLICHE SCHULMODELLE**Gruppe Ralph**

- Klassenrat
- Entscheidungen durch Abstimmung
- Praktische Organisation
- Gemeinschaftsarbeiten
- Politische Bildung

Gruppe Simon

- Natur beobachten
- Lebendiges respektieren
- Meditation / Zuhören
- Achtsame Zusammenarbeit
- Persönliche Entwicklung

Gruppe Piggy

- Naturwissenschaften
- Argumentative Diskussion
- Lesen / Logik
- Kritisches Denken
- Bedeutung rational begründeter Regeln

Gruppe Jack

- Strenge Disziplin
- Hierarchie
- Körperliches Training
- Jagd / Überleben
- Gehorsam gegenüber dem Anführer

15 Min.

4

ÖFFENTLICHE DISKUSSION

4 Gruppen



Mündlich

Jede Gruppe hat **3 MINUTEN**

- Vorstellung des Modells
- Argumente, um die Klasse zu überzeugen.

Anschliessend: **FRAGEN DER ANDEREN GRUPPEN.**

5 Min.

5

SCHLUSSABSTIMMUNG

Plenum



Mündlich

Geheime Abstimmung

«Welche Schule würdet ihr wählen, wenn ihr auf der Insel leben müsstet?»

Anschliessend werden die Ergebnisse verglichen.

5 Min.

6

REFLEXIVER RÜCKBLICK

Plenum



Mündlich

Mündliche Fragen

- «Warum wirken manche Modelle attraktiv?»
- «Soll eine Schule Bürgerinnen und Bürger oder Überlebenskünstler ausbilden?»
- «Kann zu viel Freiheit gefährlich sein?»
- «Kann zu viel Autorität gefährlich sein?»

MÖGLICHE VERTIEFUNGEN**Mögliche Vertiefungen**

- Einstieg: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln in Gruppen eine Vorstellung ihrer idealen Schule und halten ihre Ideen zeichnerisch fest.
- Vertiefung: Die Schülerinnen und Schüler vergleichen ihre Vorstellungen mit dem eigenen Schulalltag und diskutieren Gemeinsamkeiten, Unterschiede und mögliche Veränderungen.
- Erweiterung: Die Schülerinnen und Schüler setzen ihre Überlegungen in Beziehung zu ausgewählten gesellschaftsphilosophischen Ansätzen, beispielsweise von Thomas Hobbes, Jean-Jacques Rousseau oder Pierre Bourdieu.

ANHANG A

Diese Karten ausdrucken, ausschneiden und den einzelnen Gruppen abgeben.

RALPH – DER DEMOKRATISCHE ANFÜHRER

«Wir müssen Dinge tun ... und sie richtig tun. Schliesslich sind wir gerettet.»



ZIEL AUF DER INSEL:

Das Zusammenleben organisieren, Ordnung bewahren und gerettet werden.

ARCHETYP: der vernünftige, zivilisierende Anführer. Er glaubt an Zusammenarbeit, Regeln und Gerechtigkeit.

DEINE AUFGABE: Verteidige eine gerechte, praktische Schule, die der ganzen Gemeinschaft dient.



STÄRKEN: verantwortungsbewusst, am Gemeinwohl orientiert, mutig, offen für den Dialog



SCHWÄCHEN: manchmal zögerlich, Jack gegenüber zu wenig durchsetzungsfähig, stark an Regeln gebunden



SEINE VISION VON SCHULE: eine Schule für alle, getragen von Demokratie, Organisation und Vorbereitung auf das Zusammenleben in der Gesellschaft.



SCHLÜSSELWÖRTER: Demokratie – Respekt – Zusammenarbeit – Regeln – Verantwortung – Organisation – Gerechtigkeit

SIMON – DER INTUITIVE WEISE

«Es ist kein Monster ... Wir sind es.»



ZIEL AUF DER INSEL:

Die Welt verstehen und im Einklang mit der Natur und den anderen leben.

ARCHETYP: der Visionär, das reine Kind. Er versteht die Natur und nimmt sie mit dem Herzen wahr.

DEINE AUFGABE: Entwirf eine Schule, die Augen und Herzen öffnet und Natur sowie jedes Lebewesen respektiert.



STÄRKEN: empathisch, aufmerksam, tiefgründig und intuitiv, naturverbunden



SCHWÄCHEN: zurückgezogen, wird von den anderen wenig gehört, körperlich verletzlich



SEINE VISION VON SCHULE: eine Schule, die Empathie, Selbstwahrnehmung und Respekt vor allem Lebendigen fördert.



SCHLÜSSELWÖRTER: Natur – Zuhören – Empathie – Spiritualität – Frieden – Beobachtung – Harmonie

DENKT DARAN

Überzeugt die anderen Gruppen davon, dass eure Schule die beste für das Zusammenleben auf der Insel ist. Begründet eure Position mit Argumenten und Beispielen und hört einander zu.

ANHANG A

PIGGY (PORCINET) – DER DENKER

«Die Brille! Ohne sie verstehen wir nichts.»



ZIEL AUF DER INSEL:
Verstehen, organisieren
und mit Ideen und Re-
geln Ordnung bewahren.

ARCHETYP: der rationale Intellektuelle. Er glaubt an
die Kraft der Vernunft, der Regeln und des Wissens.

DEINE AUFGABE: Gestalte eine Schule, in der man
denken, verstehen und argumentieren lernt.



STÄRKEN: intelligent, logisch, wissbegierig,
setzt sich für Regeln ein



SCHWÄCHEN: wenig sportlich, wird oft ver-
spottet, ist auf den Schutz anderer angewiesen



SEINE VISION VON SCHULE: eine Schule
des Nachdenkens, der Diskussion, der Wissen-
schaft und des kritischen Denkens.



SCHLÜSSELWÖRTER: Vernunft – Wissen
– Diskussion – Logik – Wissenschaft – Regeln –
kritisches Denken

JACK UND DIE JÄGER – DIE MACHT

«Wir werden jagen. Wir werden töten. Wir werden Spass haben. Nur so sind wir frei.»



ZIEL AUF DER INSEL:
Zuerst überleben. Der
Stärkste sein und die
anderen kontrollieren.

ARCHETYP: der autoritäre Anführer. Er glaubt an
Stärke, Herrschaft und das Recht des Stärkeren.

DEINE AUFGABE: Verteidige eine Schule, die
Kämpfer ausbildet und das Überleben der Gruppe
sichert.



STÄRKEN: charismatisch, guter Jäger, ent-
schlossen, loyal gegenüber seinen Anhängern



SCHWÄCHEN: grausam, herrscht mit Angst,
intolerant und gewalttätig



SEINE VISION VON SCHULE: eine Schule
der Disziplin, des Überlebens und des Gehor-
sams.



SCHLÜSSELWÖRTER: Stärke – Hierarchie
– Gehorsam – Überleben – Jagd – Herrschaft –
Angst

DENKT DARAN

Überzeugt die anderen Gruppen davon, dass eure Schule die beste für das Zusammenleben auf der Insel ist.
Begründet eure Position mit Argumenten und Beispielen und hört einander zu.