

Engagement-Memory – Was bedeutet Engagement?

Zielgruppe: ab Klasse 6



Zielsetzung

Mittels eines Memorys setzen sich die Schülerinnen und Schüler (SuS) mit dem Begriff „Engagement“ auseinander und reflektieren verschiedene Möglichkeiten für Engagement.



Zeit

30 Minuten



Material

Memory-Karten (1x pro Tandem oder Gruppe, zuvor auszuschneiden)



Ablauf/Unterrichtsmethode/Sozialform

Ablauf	Methode/Sozialform
1 Einstieg <p>Die Lehrkraft teilt die SuS in Tandems oder verschiedene Gruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Kartensatz. Die Lehrkraft erklärt kurz die Regeln zum Spiel.</p> <p>Regeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare zu sammeln. • Ein Paar setzt sich aus einem „Bedarf“ und einer „Engagement-Karte“ zusammen. • Wird eine „Bedarfskarte“ und eine „Engagement-Karte“ aufgedeckt, lesen die SuS die Inhalte und überlegen, ob beide Karten zueinander passen. Hat eine Spielerin/ein Spieler ein passendes Paar gefunden. Darf sie/er noch einmal ziehen. • Wird kein passendes Paar gefunden, ist der nächste Spieler an der Reihe. • Die jüngste Spielerin/der jüngste Spieler fängt an. 	<p>PA oder GA Memory</p>
2 Reflexion <p>Haben alle Tandems/Gruppen alle Paare gefunden, reflektieren die SuS im Gespräch mittels verschiedener Impulsfragen die Bedeutung von Engagement.</p> <p>Mögliche Impulsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Was bedeutet „Engagement“? • In welchen Formen drückt sich Engagement aus? • Wo findet ihr in eurem Umfeld Personen oder Organisationen, die sich (ehrenamtlich) engagieren? • Engagiert ihr euch für etwas? • Engagiert ihr euch an der Schule für etwas? • Wofür würdet ihr euch engagieren? Und warum? 	<p>Unterrichtsgespräch</p>

Verfassungsbezug

Art. 121 BV



Solidarität/
Bürgerpflicht



Tipps

Mit Blick auf die Zeit und Klasse können die Beispiele auch von der Lehrkraft individuell in Anzahl und Inhalt angepasst werden.

Weitere Anknüpfungsmöglichkeiten an den Impuls bietet z. B. der Blick auf ehrenamtliche Einrichtungen im lokalen Umfeld, das Engagement von Kindern und Jugendlichen in lokalen Vereinen sowie für höhere Klassen die Auseinandersetzung mit Art. 121 BV sowie die Diskussion um die Einführung eines verpflichtenden Jahres für alle Schülerinnen und Schüler.

Analog zu den angeführten Beispielen können die SuS auch selbst Bedarfe sichtbar machen und darüber nachdenken, wofür sie sich individuell engagieren würden und wie sie sich z. B. als Klasse engagieren könnten.



Begriffserklärungen

Engagement

Der Begriff „Engagement“ ist vielschichtig und beschreibt im Allgemeinen das aktive Eintreten bzw. die Bereitschaft, sich für ein Ziel, eine Sache oder eine Gemeinschaft einzusetzen.

Bedeutungsfelder des Begriffs:

1. **Gesellschaftliches oder Bürgerschaftliches Engagement:** freiwillige und unentgeltliche Tätigkeit von Menschen zum Wohl der Gesellschaft (z. B. Mitarbeit im Verein, Nachbarschaftshilfe, Mitarbeit in der Jugendgruppe); aktive Übernahme von Verantwortung
2. **Berufsleben:** Bezug von Engagement auf die Arbeit (z. B. hohe Motivation, Leistungsbereitschaft); entscheidend für Produktivität und Innovationskraft
3. **Persönliches Engagement:** starkes Interesse bzw. hoher Beteiligungsgrad an einer Aufgabe oder einem Projekt

Gesellschaftliches Engagement (Ehrenamt, bürgerschaftliche Beteiligung) ist der Grundpfeiler einer funktionierenden und lebendigen Demokratie.

1. **Stärkung des Sozialen Zusammenhalts:** Engagement schafft Netzwerke und Vertrauen zwischen den Bürgern. Es überbrückt soziale Unterschiede und fördert Solidarität, indem Menschen gemeinsam an einem Ziel arbeiten.
2. **Lösung Gesellschaftlicher Herausforderungen:** Viele wichtige Aufgaben – von der Flüchtlingshilfe über den Umweltschutz bis zur Betreuung Älterer – könnten ohne ehrenamtliches Engagement staatlicherseits kaum bewältigt werden. Engagement ist ein wichtiger Korrektiv und Motor für Innovationen im sozialen Bereich.
3. **Vitalität der Demokratie:** Bürger, die sich engagieren, übernehmen Verantwortung und gestalten ihr Umfeld aktiv mit. Dies stärkt das Vertrauen in demokratische Prozesse und beugt Politikverdrossenheit vor.
4. **Kultureller und Sportlicher Reichtum:** Viele kulturelle Einrichtungen, Vereine und Sportangebote basieren fast ausschließlich auf dem Engagement von Freiwilligen.

Engagement ist nicht nur eine Tugend, sondern ein Motor für individuelle Entwicklung, sozialen Fortschritt und wirtschaftlichen Erfolg. Es ist die aktive Zusage, sich einzusetzen und damit Teil der Lösung zu sein, anstatt passiv zu bleiben. Engagement hat tiefgreifende positive Auswirkungen auf die engagierte Person selbst. Das Gefühl, etwas Positives bewirkt und einen Beitrag geleistet zu haben, verleiht dem Leben Sinn und steigert das Wohlbefinden. Ehrenamtliche Tätigkeiten ermöglichen es zudem, neue Fähigkeiten zu erlernen (z. B. Führungskompetenzen, Organisationstalent, Teamarbeit) und bestehende zu vertiefen. Diese „Soft Skills“ sind oft auch im Berufsleben wertvoll. Durch die erfolgreiche Bewältigung von Aufgaben wächst zudem das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten. Man erlebt, dass man Dinge verändern kann.

Ehrenamt

Der Begriff „Ehrenamt“ ist eng mit dem Konzept des Engagements verbunden, aber spezifischer definiert. Ehrenamt (häufig synonym verwendet mit „Bürgerschaftliches Engagement“ oder „Freiwilligenarbeit“) bezeichnet eine Tätigkeit, die freiwillig, unentgeltlich und zum Wohle der Allgemeinheit ausgeübt wird.

Beispiele für ein Ehrenamt: Trainer/-in, Vereinsvorsitzende/-r, Mitglied im Gemeinderat, Tafel, Schöffe, Feuerwehrmann, Rettungsschwimmer/-in

Art. 121 BV

¹Alle Bewohner Bayerns sind zur Übernahme von Ehrenämtern, insbesondere als Vormund, Waisenrat, Jugendpfleger, Schöffe und Geschworener verpflichtet. ²Staat und Gemeinden fördern den ehrenamtlichen Einsatz für das Gemeinwohl. ³Das Nähere bestimmen die Gesetze.

Literatur/Links

Bundeszentrale für politische Bildung (Hrsg.): Das politische Lexikon. Ehrenamt, in: [Ehrenamt | bpb.de](https://www.bpb.de/lexikon/ehrenamt) (DL vom 3.11.2025)

Bundesministerium des Inneren (Hrsg.): Ehrenamt. Motor der Demokratie, in: [BMI - Ehrenamt - Motor der Demokratie](https://www.bmi.bund.de/Redaktion/DE/Pressestellen/Pressestellen_2025/ehrenamt-motor-der-demokratie.html) (DL vom 3.11.2025)

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales (Hrsg.): Engagiert in Bayern. Das Ehrenamtsportal, in: [Startseite - Das Ehrenamtsportal](https://www.engagiert-in-bayern.de/) (DL vom 3.11.2025)

Lernen durch Engagement (Hrsg.): Methodentipp für Lehrkräfte, in: [MT_Engagement-Memory.pdf](https://www.lernen-durch-engagement.de/methodentipp-fuer-lehrkraefte.pdf) (DL vom 3.11.2025)



Begleitmaterialien

Bitte die Karten vor dem Austeilen ausschneiden und mischen! Die Beispiele können auch individuell an die Schülergruppe angepasst werden! Die Lehrkraft legt die Anzahl der Karten fest, die ausgeteilt werden.

Das örtliche Tierheim benötigt Unterstützung bei der Pflege und Betreuung der Heimtiere.	Tina liebt Hunde. Sie führt einmal in der Woche Hunde aus und hilft beim Reinigen der Käfige.
Der örtliche Fußballverein kann aufgrund fehlenden Personals keine Kindermannschaft aufstellen.	Malte liebt Fußball über alles. Als Kind hat er bereits in der Fußballmannschaft mitgespielt. Gerne möchte er Kinder für den Sport begeistern. Er macht den Trainerschein und führt eine neue Kindermannschaft im örtlichen Fußballverein ein.
Den Jugendlichen vor Ort fehlt ein Jugendraum.	Die Jugendlichen wenden sich mit einem Aufruf an die Gemeinde. Gemeinsam setzen sie verschiedene Ideen um und sammeln Geld für den neuen Jugendraum. U. a. können sie den Gemeinderat in einer Sitzung persönlich überzeugen, einen Treffpunkt für die Jugendlichen einzurichten.
Der örtliche Spielplatz ist völlig verdreckt und vermüllt.	Die Klasse 6a beschließt einen „Rammadamma“-Tag. Gemeinsam säubern sie den Spielplatz von Müll und weisen mit selbstgebauten Schildern darauf hin, den Platz sauber zu halten.
Viele Fahrräder von Schülerinnen und Schülern funktionieren nicht richtig. Dies ist gefährlich.	Die 9. Klasse der Schule organisiert mit zwei Lehrkräften eine „Bike kitchen“. Schülerinnen und Schüler können hier ihr Rad zur Reparatur abgeben,

Bienen und Insekten sind sehr wichtig für die Umwelt. Leider sind diese zunehmend bedroht.	Im Biologie- und Kunstunterricht werden Schülerinnen und Schüler der 5. Klasse aktiv. Sie legen eine Blühwiese im Schulhof an und bauen im Kunstunterricht verschiedene Nistkästen für Bienen und Insekten.
Einige Schülerinnen und Schüler fällt Mathe nicht leicht. Sie benötigen mehr Unterstützung.	Gemeinsam mit zwei Mathematiklehrern wird eine Nachhilfebörse als AG in der Schule gegründet. Ältere Schülerinnen und Schüler helfen jüngeren Schülerinnen und Schülern beim Lernen und bei den Hausaufgaben.
Viele Bücher und Spielzeuge werden achtlos weggeworfen. Das stört die Kinder.	Gemeinsam mit Erwachsenen organisieren sie einen Bücherflohmarkt, auf dem Bücher und Spielsachen getauscht werden können.
Viele Bewohner des lokalen Altenheims wünschen sich mehr Unterhaltung.	Zusammen mit ihrer Musiklehrerin besucht die 6. Klasse vor Weihnachten die Bewohner eines Altenheims, singt mit ihnen Lieder, liest Geschichten vor und bastelt mit den Älteren.
...	

Regeln für das Memory

- Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare zu sammeln.
- Ein Paar setzt sich aus einem „Bedarf“ und einer „Engagement-Karte“ zusammen.
- Wird eine „Bedarfskarte“ und eine „Engagement-Karte“ aufgedeckt, lesen die SuS die Inhalte und überlegen, ob beide Karten zueinander passen. Hat eine Spielerin/ein Spieler ein passendes Paar gefunden. Darf sie/er noch einmal ziehen.
- Wird kein passendes Paar gefunden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Die jüngste Spielerin/der jüngste Spieler fängt an.

Regeln für das Memory

- Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Paare zu sammeln.
- Ein Paar setzt sich aus einem „Bedarf“ und einer „Engagement-Karte“ zusammen.
- Wird eine „Bedarfskarte“ und eine „Engagement-Karte“ aufgedeckt, lesen die SuS die Inhalte und überlegen, ob beide Karten zueinander passen. Hat eine Spielerin/ein Spieler ein passendes Paar gefunden. Darf sie/er noch einmal ziehen.
- Wird kein passendes Paar gefunden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Die jüngste Spielerin/der jüngste Spieler fängt an.