

# Das ist meine Geschichte! Geistiges Eigentum schützen

Diese Verfassungsviertelstunde ist Teil des dreiteiligen Themenpakets „Schutz von geistigem Eigentum – warum unsere Demokratie kreative Ideen und Urheberrechte braucht“. Das Themenpaket verbindet Demokratiebildung und Medienpädagogik. Es beschäftigt sich mit Fragen, wie z. B.: Warum ist der Schutz von Eigentum ein wichtiges Grundrecht? Was ist geistiges Eigentum und wie kann es geschützt werden? Darf ich fremde Geschichten, Fotos, Lieder und Filme verwenden?

## Bezug

Art. 14 GG, Art. 162 BV



Die Verfassungsviertelstunden des → *Themenpakets* können einzeln oder nacheinander durchgeführt werden:

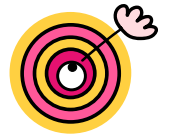
- Das gehört mir! Verstehen, was geistiges Eigentum ist
- Das ist meine Geschichte! Geistiges Eigentum schützen
- Geistiges Eigentum überall? Kreative Berufe kennenlernen

## Darum geht's

Aufbauend auf einem Text leitet eine spielerische Methode („Gedankenspiel“) zu Art. 14 GG und 162 BV (Schutz des geistigen Eigentums) über.

## Zielsetzung

- Verstehen, dass geistiges Eigentum geschützt werden muss
- Dafür sensibilisieren, dass Urheberinnen und Urheber gefragt werden müssen, wenn ihre Werke verwendet werden



## Zeit

- 15 Minuten



## Material

- Text „Auf der Parkbank gefunden“ (Dokumentenkamera)
- Anleitung Gedankenspiel „Wenn ich Jonas wäre“
- Information „Urheberrechte und Schutz von geistigem Eigentum“
- Auszug Gesetzestexte (Dokumentenkamera)

## Lehrplanbezug

- HSU 3/4, 1.2: Leben in einer Medien- und Konsumgesellschaft
- Eth 3/4, 3.4: Den Wert von Kultur begreifen; 4.3: Mit Medien kritisch umgehen
- Deutsch 3/4, 2.5: Texte präsentieren
- DaZ 3/4, 3.3.3: Texte veröffentlichen



# Ablauf

## 1. Einstieg

Zeigen Sie den Text „Auf der Parkbank gefunden“ über die Dokumentenkamera. Bitten Sie ein bis zwei Kinder, den Text laut vorzulesen.

→ Text



## 2. Erarbeitung

Besprechen Sie mit der Klasse den Text.

### Leitfragen

- Was glaubt ihr, ist passiert? (Jonas hat Amiras Geschichte im Park gefunden und diese mit seinem Namen auf dem Plakat der Umwelt-AG veröffentlicht.)
- Hättet ihr auch so wie Jonas gehandelt? Warum? Warum nicht?
- Wie fühlt sich Amira?

→ Gespräch im Plenum



Bestärken Sie die Kinder in ihrem Empfinden von Recht und Unrecht. Weisen Sie darauf hin, dass Jonas sich nicht fair verhalten hat. Auch Geschichten gehören jemandem: nämlich der Person, die sie sich ausgedacht hat.

## 3. Vertiefung

Die Klasse spielt „Wenn ich Jonas wäre“.

Die Kinder formulieren Vorschläge für Jonas, wie er sich gegenüber Amira verhalten kann.

Nutzen Sie für das Auswertungsgespräch die Information „Urheberrechte und Schutz von geistigem Eigentum“.

→ Anleitung  
Gedankenspiel



### Leitfragen

- Welche Empfehlung hat euch gut gefallen? Warum?
- Was hätte Jonas machen müssen, um Amiras Geschichte verwenden zu dürfen?

→ Gespräch im Plenum



Besprechen Sie in der Klasse den Merksatz. Bei Bedarf kann dieser schriftlich festgehalten werden:

**Denkt daran:** Wenn ihr geistiges Eigentum, z. B. Geschichten, Fotos oder Zeichnungen, von anderen verwenden wollt, müsst ihr die Urheberin oder den Urheber vorher um Erlaubnis fragen. Zusätzlich muss immer ihr bzw. sein Name angegeben werden.



## 4. Bezug zur Verfassung

Im Anschluss wird das Thema auf das Grundgesetz Art. 14 bzw. die Bayerische Verfassung Art. 162 übertragen: Eigentum wird in Deutschland durch Gesetze geschützt. Gesetze sind Regeln, die für alle Menschen gelten. Zum Eigentum gehört das Sacheigentum, aber auch das geistige Eigentum. Geistiges Eigentum sind Werke, die sich jemand ausgedacht hat. Die Person, die geistiges Eigentum erschaffen hat, nennt man Urheber bzw. Urheberin. Das Gesetz regelt, dass niemandem sein Eigentum weggenommen werden darf. Das gilt für Sacheigentum und geistiges Eigentum und auch für Inhalte, die nur digital zur Verfügung stehen, z. B. Apps und digitale Spiele. D. h. nur die Person, die ein Werk erschaffen hat, darf entscheiden, was damit passiert (und was nicht).

→ Bezug zu  
GG Art. 14 und  
BV Art. 162

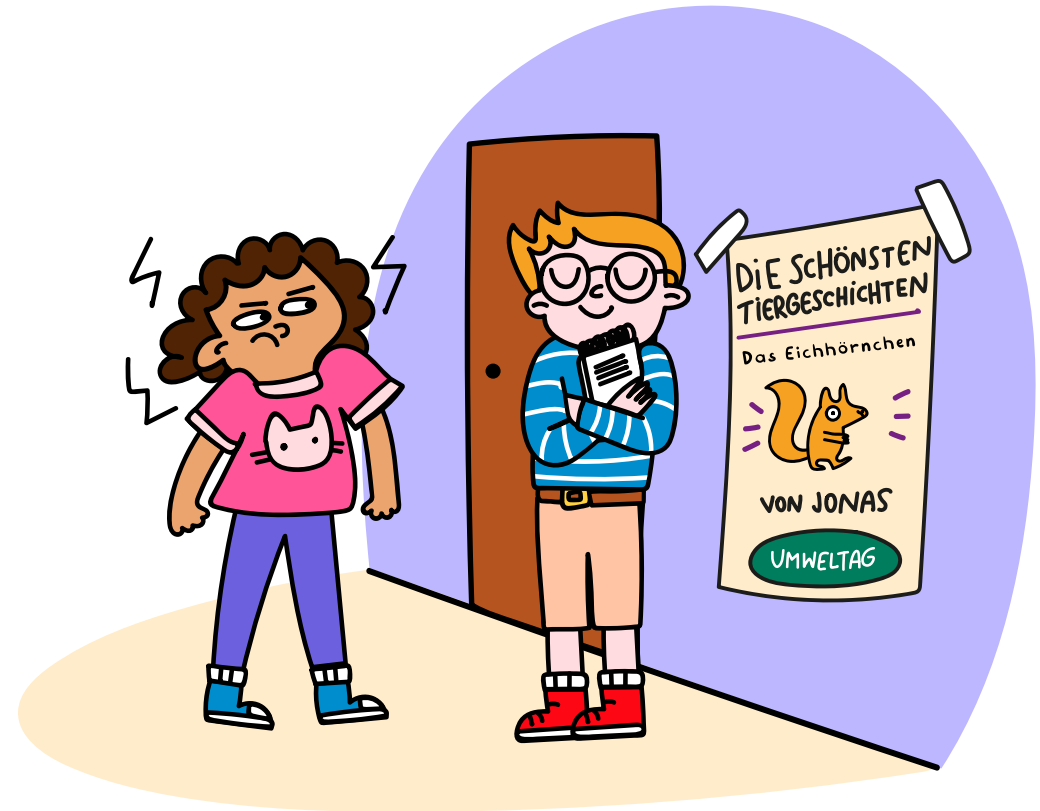


## Text

### Auf der Parkbank gefunden

Amira beobachtet ein Eichhörnchen, das von Ast zu Ast springt. Amira bekommt Lust, eine kurze Geschichte über das Eichhörnchen zu schreiben. Geschichten über Tiere mag sie besonders gern. Amira nimmt aus ihrer Schultasche ihren Block heraus und beginnt zu schreiben. Nach einiger Zeit schaut sie auf ihre Armbanduhr. „Was, schon so spät?“ stellt sie entsetzt fest. Hastig springt Amira auf. Ihre Geschichte lässt sie vor Schreck auf der Parkbank liegen.

Einige Tage später steht Amira in der Schule vor dem neuen Plakat der Umwelt-AG. Dort wurden „Die schönsten Tiergeschichten“ veröffentlicht. Doch, was ist das? Neben dem Foto eines Eichhörnchens entdeckt sie ihre Geschichte, die sie im Park vergessen hat. Darunter steht als Name „Jonas“. „Das ist doch meine Geschichte!“ ruft Amira wütend.



### Aufgabe



Macht euch Gedanken zu folgenden Fragen:

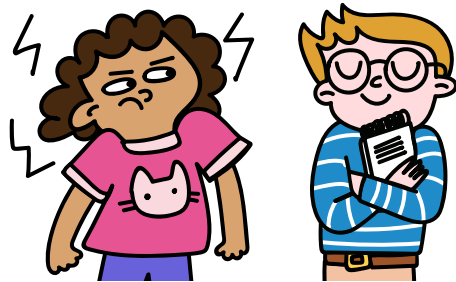
- Was glaubt ihr ist passiert?
- Hättet ihr auch so wie Jonas gehandelt?
- Warum? Warum nicht?
- Wie fühlt sich Amira?

# Anleitung Methoden



## Gedankenspiel „Wenn ich Jonas wäre“

- 1 Zwei Kinder schlüpfen in die Rollen von Jonas und Amira. Sie setzen sich zunächst schweigend vor die Klasse.



- 2 Ein Kind kommt zu Jonas und Amira nach vorne und gibt Jonas eine Empfehlung, was er Amira über sein Verhalten sagen sollte (z. B. „Wenn ich Jonas wäre, würde ich Amira um Entschuldigung bitten.“).
- 3 Nach und nach kommen weitere Kinder nach vorne und formulieren ihre Empfehlung („Wenn ich Jonas wäre, ...“). Niemand darf eine Empfehlung wiederholen. Alle, die nach vorne kommen, bleiben hinter Jonas und Amira stehen.
- 4 Das Spiel endet, wenn niemand mehr eine Empfehlung abgeben will. Danach greift Jonas eine oder mehrere Empfehlungen auf und erklärt Amira sein Verhalten. Amira reagiert darauf, indem sie z. B. die Entschuldigung annimmt.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass die Empfehlung „sich entschuldigen“ vorkommt. Sollte keines der Kinder diese Empfehlung geben, bringen Sie die Empfehlung zum Abschluss des Gedankenspiels ein.

## Information „Urheberrechte und Schutz von geistigem Eigentum“

Besprechen Sie mit der Klasse, warum es wichtig ist, das Eigentum anderer zu achten. Weisen Sie die Schülerinnen und Schüler darauf hin, dass das Erstellen bzw. Ausdenken von geistigem Eigentum viel Denkarbeit erfordern und mühsam sein kann.



Die Person, die ein geistiges Eigentum erschaffen hat, nennt man Urheber bzw. Urheberin. Nur der Urheber bzw. die Urheberin allein darf entscheiden, was mit seinem bzw. ihrem Werk passiert (und was nicht). In dem Text „Auf der Parkbank gefunden“ ist Amira die Urheberin und sie alleine darf über ihre Geschichte entscheiden. Das heißt, niemand anderes darf Amiras Geschichte als seine eigene ausgeben.

Übertragen Sie die Grundlagen des Urheberrechts auf den Text. Sprechen Sie mit der Klasse darüber, was Jonas hätte machen müssen, um Amiras Geschichte verwenden zu dürfen. Gehen Sie dabei auf die Punkte „um Erlaubnis fragen“ und „Name angeben“ ein.

Erklären Sie, dass Werke nur dann von Anderen genutzt werden dürfen, wenn der Urheber oder die Urheberin um Erlaubnis gefragt wurde. Dann muss auch der Name des Urhebers oder der Urheberin genannt werden, damit erkennbar ist, wer etwas ursprünglich erschaffen hat.

# Gesetzestexte



## Art. 14 Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland

(1) Das Eigentum und das Erbrecht werden gewährleistet. Inhalt und Schranken werden durch die Gesetze bestimmt.

### Erklärung

Das Wort Erbrecht meint hier, dass Eigentum, auch geistiges Eigentum, geerbt und vererbt werden kann. Das ist z. B. der Fall, wenn ein Schriftsteller ein erfolgreiches Buch (Bestseller) geschrieben hat. Durch das Erbrecht können nach seinem Tod seine Erben (das sind z. B. Kinder oder andere Verwandte) über die Nutzung seines geistigen Eigentums entscheiden. Im Falle des Urheberrechts gilt dies 70 Jahre lang.

## Art. 162 Bayerische Verfassung

Das geistige Eigentum, das Recht der Urheber, der Erfinder und Künstler genießen den Schutz und die Obsorge des Staates.

### Erklärung

Unter geistigem Eigentum versteht man Dinge, die sich jemand ausgedacht hat z. B. Geschichten, Lieder oder Spiele. Das Erstellen bzw. Ausdenken von geistigem Eigentum kann viel Denkarbeit erfordern und mühsam sein. Das Gesetz regelt deshalb, dass niemandem sein Eigentum weggenommen werden darf. Das gilt für geistiges Eigentum ebenso wie für Sacheigentum.

Die Person, die sich geistiges Eigentum ausgedacht hat, nennt man Urheber bzw. Urheberin. Nur der Urheber oder die Urheberin darf entscheiden, was mit seinem oder ihrem Werk passiert.

Das Wort Obsorge ist ein juristischer Ausdruck für Aufsicht. Das heißt, der Staat stellt sicher, dass der Schutz des geistigen Eigentums auch eingehalten wird. Wenn eine Person das Gefühl hat, dass ihr (geistiges) Eigentum weggenommen wird, kann sie sich an den Staat (z. B. die Polizei oder Gerichte) wenden.

## Impressum

**Konzeption:** BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern und  
Prof. Dr. Barbara Brüning

**Autorin:** Prof. Dr. Barbara Brüning

**Redaktion:** Jutta Schirmacher, Lina Renken, Elisabeth Stadelmayr,  
Anna Lisa Spitzauer (BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern)

**Lehrplan- und Medienkompetenzbezug:**

Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung (ISB)

**Layout:** Werbhaus, Georg Lange

**Illustrationen:** Franziska Höllbacher

Das Themenpaket „Schutz von geistigem Eigentum – warum unsere Demokratie kreative Ideen und Urheberrechte braucht“ knüpft an die Inhalte der bestehenden Unterrichtseinheit → „Das ist MEINE Geschichte!“ für die Grundschule an. Der Text „Auf der Parkbank vergessen“ ist Bestandteil dieser Unterrichtseinheit.

Die im Ablauf verwendeten Bilder sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht von diesem getrennt verwendet werden.



Es wird darauf hingewiesen, dass alle Angaben trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr erfolgen und eine Haftung der Herausgeberin ausgeschlossen ist.

**Hinweis:** Die Materialien werden stetig weiterentwickelt. Prüfen Sie auf der Website des Medienführerscheins Bayern nach, ob dort ggf. neuere Versionen zur Verfügung stehen.

**München, Dezember 2025**

### Über den Medienführerschein Bayern

Die Bayerische Staatsregierung rief 2009 die Initiative Medienführerschein Bayern ins Leben, um die Medienkompetenz von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zu stärken. Die Initiative wird von der Bayerischen Staatskanzlei gefördert. Die gemeinnützige BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern koordiniert die Initiative und verantwortet die inhaltliche Entwicklung. Neben den Materialien für Grundschulen gibt es auch kostenlose Materialien für den Elementarbereich, weiterführende Schulen, Berufliche Schulen, Fachakademien für Sozialpädagogik, den Bereich der sonderpädagogischen Förderung, für Horte sowie die außerschulische Jugendarbeit.

Weitere Informationen unter → [www.medienfuehrerschein.bayern](http://www.medienfuehrerschein.bayern)