

Was geht?

Ein Begleitheft für Lehrerinnen und
Lehrer zum Thema:

Demokratie und Wahlen



„Was geht?“ ist eine Publikationsreihe der Bundeszentrale für politische Bildung, die speziell für den Einsatz an Hauptschulen entwickelt wurde. Jede Ausgabe beinhaltet ein Set von Heften für Schüler^{♂♀} und ein Begleitheft für Lehrer^{♂♀}.

Das Schüler^{♂♀}-Heft zielt darauf ab, die Schüler^{♂♀} emotional für ein Thema zu begeistern. Es vermeidet umständliche Ausführungen und Erklärungen zum Thema, ist in einem altersgemäßen Layout gestaltet und unterscheidet sich somit von klassischem Unterrichtsmaterial. Das Begleitheft für Lehrer^{♂♀} liefert zahlreiche Vorschläge zur Gestaltung eines informativen Unterrichts mit Hilfe von „Was geht?“.

Die **aktuelle Ausgabe** von „Was geht?“ soll bei Schüler^{♂♀} das Interesse für das Thema **„Demokratie und Wahlen“** wecken. Den Großteil des **Schüler^{♂♀}-Hefts** nimmt ein Psychotest ein. Er soll die Schüler^{♂♀} emotional in das Thema einbinden. Als niedrigschwelliges und ihnen bekanntes Format holt der Test sie dort ab, wo sie stehen, und bietet ihnen die Möglichkeit, Stellung zu beziehen.

Verteilen Sie bitte das Schüler^{♂♀}-Heft zu Beginn der Schulstunde und lassen Sie die Schüler^{♂♀} den Test durchführen. Besprechen Sie im Anschluss die Ergebnisse und achten Sie darauf, den Schülern^{♂♀} zu vermitteln, dass **alle drei Rollen (Macher, Kritiker und Mitläufer)** in Ordnung sind und dass jeder mal in jeder Rolle steckt.

Übungsvorschläge

1. Demokratie selbstgemacht – ein Rollenspielszenario

Die Durchführung dieses Rollenspiels ist aufwändig, regt jedoch das Interesse der Schüler^{♂♀} für das Thema an und vermittelt ihnen spielerisch und interaktiv ein Grundverständnis von politischen Institutionen und Prozessen.

Phase 1: Drei Parteien gründen und Wahlprogramme entwerfen

> Dauer: 4-6 Unterrichtsstunden

Der Lehrer^{♂♀} bildet anhand der Ergebnisse des Psychotests und anhand seiner eigenen Einschätzung mit jeweils zwei Schülern^{♂♀} drei „Parteikern“.

Den drei **Parteikernen** stehen die Wähler^{♂♀}, also die übrigen Schüler^{♂♀}, gegenüber. Aufgabe jedes Wählers^{♂♀} ist es, seine Wünsche zu formulieren. Sie sollen den Parteien als Orientierung dienen. Jeder Wähler^{♂♀} schreibt maximal zwei Wünsche auf je einen Zettel. Der Lehrer^{♂♀} sammelt die Zettel ein und listet die Wünsche an der Tafel auf.

^{♂♀} steht für die weibliche Form des voranstehenden Begriffs, also z. B. „Schüler^{♂♀}“ statt „Schülerinnen und Schüler“ oder „SchülerInnen“. Ein Vorschlag zur besseren Lesbarkeit – ohne Frauen einfach wegzulassen.

Die Wünsche/Ziele sollten möglichst praktisch, realitäts- und alltagsnah sein. Ihre Erfüllung sollte zwar ein wenig Organisation und Arbeit erfordern, aber in einem überschaubaren Zeitraum realisierbar sein. Beispiele wären eine Schulparty, ein Videokurs am Nachmittag, eine kostenlose Hausaufgabenhilfe, ein Getränkeautomat, eine Klassenfahrt, die Einladung eines Prominenten in die Klasse oder die Organisation eines HipHop-Events.

Aufgabe der Parteikerne ist es, jeweils **zwei Wahlziele** zu formulieren, von denen eines mit den Zielen einer anderen Partei übereinstimmen kann. Sie können sich dabei mit den anderen Parteien abstimmen. Die Ziele werden von einer Person aus dem Parteikern vorgestellt, die Parteien treten mit ihnen zu einer Vorwahl an. **Die Vorwahl** verläuft anonym. Durch die Wahl der Schüler[☺] bilden sich drei Gruppen.

Nach der Vorwahl kommt es zu den Koalitionsverhandlungen. Es wird entschieden, wer Regierung und wer Opposition wird. Jede Partei bestimmt ihren Generalsekretär[☺] und seinen Vertreter[☺] in geheimen Wahlen. Der Generalsekretär[☺] ist verantwortlich für die Kontakte zwischen den Parteien und ist der Vertreter[☺] der Partei nach außen. Der stellvertretende Generalsekretär[☺] teilt sich die Pflichten mit dem Generalsekretär[☺] und pflegt die Kontakte innerhalb der Partei.

Ab diesem Zeitpunkt fängt die parlamentarische Arbeit an. Als „Bundestagspräsident“ wahrt der Lehrer[☺] die Ordnung. Er achtet auf einen fairen Streit um Ideen und ihre Umsetzung. Im Gegensatz zum echten Bundestagspräsident[☺] berät und unterstützt er die Parteien auch in ihrer Arbeit. Bei starken parteiinternen Differenzen kann die Partei oder der Lehrer[☺] eine Neuwahl des Generalsekretärs[☺] anregen.

Phase 2: Der Parteien-Alltag

> Dauer: mindestens 2-3 Monate

Ziel dieser Phase ist es, das Wahlprogramm mit Leben zu füllen, d.h. die gesteckten Ziele zu erreichen und die Wähler[☺] (und potentiellen Mithelfer[☺]) bei der Stange zu halten.

Die Parteien sollen mit Hilfe des Lehrers[☺] lernen, die Umsetzung ihrer gesteckten Ziele in einzelne Schritte zu unterteilen. Diese sollen mit Hilfe des Lehrers[☺] unter den Mitgliedern der Parteien aufgeteilt werden und mit zeitlichen Fristen versehen werden. Die Besprechung der einzelnen Arbeitsschritte findet nach Möglichkeit einmal wöchentlich für eine Stunde statt.

Einmal pro Monat sollten die Parteien ihre **Ergebnisse „öffentlich“ vor den anderen Parteien präsentieren**. Dadurch werden die Schüler[☺] in Sachen Präsentation geschult und durch einen leichten „Rechenschaftsdruck“ zur steten Umsetzung der Ziele motiviert.

Phase 3: Der Showdown

Am Ende des Zeitraums werden während einer Schulstunde ausgiebig Erfolge und Mißerfolge der Parteien gewürdigt, wobei die Erfolge im Mittelpunkt stehen sollten.

Wir empfehlen, zum Abschluss eine gemeinsame belohnende Aktion mit der gesamten Klasse durchzuführen, wie zum Beispiel einen Ausflug oder eine Veranstaltung mit einem für die Schüler[☺] angesagten Gast (Hip-Hopper[☺], Künstler[☺]). Gegebenenfalls sollte es eine Extra-Belohnung für die erfolgreichste Partei geben.

2. Politische Debatte selbstgemacht

> Dauer: 4-6 Stunden



Diese Übung lässt sich auch unabhängig vom Rollenspiel realisieren. Durch Auslosung werden zwei Gruppen gebildet. Der Lehrer wählt ein Thema, zu dem sich die Schüler positionieren sollen. Denkbar wäre es auch, eine Mittlergruppe zu bilden, die einen Kompromiss anstreben soll. Mögliche Themen sind:

- Die Kopftuchdebatte – Freiheit des Glaubens und des Berufs vs. Neutralität des Staates
- Beitritt der Türkei zur EU – ja oder nein?
- Einbürgerungstest – ja oder nein?

Die Gruppen sammeln Argumente für den eigenen Standpunkt und gegen die Standpunkte der politischen Gegner. Diese werden der Klasse von einem Sprecher vorgetragen. Am Ende wird geheim abgestimmt, welcher der Vorschläge am besten in Szene gesetzt wurde.

3. Parteien-Wand

> Dauer: 2-4 Stunden



Die Klasse wird in Gruppen eingeteilt und sucht jeweils Fotos und Materialien zu einer Partei: Personen, Farben, Bedeutung der Akronyme, knackige Slogans. Diese Elemente werden sortiert nach Partei präsentiert, z. B. als Kollage oder an einer Wäscheleine.

4. Gestalte Deine Kampagne!

> Dauer: 4 Stunden, ggf. unter Einbezug des Kunstlehrers

Die Klasse wird in Gruppen unterteilt (ggf. die Parteien aus dem Rollenspiel), die jeweils ein **Plakat entwerfen** sollen. Dieses Plakat kann als Wahlwerbung ein bestimmtes politisches Thema oder Ziel darstellen.

Alternativ oder ergänzend können die Schüler mit Hilfe des Lehrers Flyer oder einen **Werbepot mit ihrem Handy für YouTube** herstellen. Der Lehrer sollte dabei darauf achten, dass in jeder Gruppe ein „videoerprobter“ Schüler mitmacht.

Die Produkte werden in der Klasse vorgestellt und besprochen. Zum Vergleich können echte Kampagnenprodukte vorgestellt und analysiert werden: Welche Stilmittel wurden benutzt? Welche Stilmittel findet man auf echten Wahlplakaten? Warum wirken die Plakate sympathisch/seriös/spießig/witzig/fortschrittlich/vertrauenerweckend?

5. Politik-Quiz

> Dauer: zweimal 2-4 Stunden

Drei Gruppen treten in diesem Quiz gegeneinander an. Dazu wird die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt.

Wer zum Teufel ist...?

Jede Gruppe bekommt zehn Karteikarten. Auf jeder Karte steht der Name eines Politikers. Die Aufgabe ist es nun, weitere Informationen auf der Vorderseite der Karte zu sammeln:

- zwei berühmte und markante Zitate dieser Person (je Zitat 1 Punkt)
- was macht diese Person gerade? (1 Punkt)
- welches wichtige Amt hat sie schon besetzt? (1 Punkt)

Diese Karte soll schließlich von den Schülern an einem DinA4-Blatt mit einem großen Foto der Person (kann schwarz-weiß sein) mit einer Büroklammer befestigt werden; das Foto kann ausgedruckt oder aus einer Zeitung/Zeitschrift ausgeschnitten werden (2 Punkte).

In der nächsten Stunde werden alle Blätter gesammelt. Für jedes vollständige Porträt können dann maximal sechs Punkte vergeben werden.

Sobald alle Politiker-Porträts an der Wand hängen, haben alle Schüler eine Woche lang Zeit, sich immer wieder die Porträts anzuschauen und sich die Namen und Fakten einzuprägen. Sie sind weiterhin aufgefordert, während dieser Woche aus Zeitungen und Zeitschriften Artikel auszuschneiden, die etwas mit diesen Politikern zu tun haben und diese Artikel zum Foto dazuzuheften (1 Punkt pro Artikel).

Wer ist wer?

Nach einer Woche sammelt der Lehrer alle Porträts ein und nimmt die Karteikarte sowie die beigehefteten Artikel ab. Die Fotos werden gemischt. Die Schüler setzen sich gemäß ihrer Gruppenzugehörigkeit zusammen.

Das Spiel beginnt mit der Gruppe, die am weitesten links sitzt. Ihr wird ein Foto gezeigt. Nun wird nach dem Namen (1 Punkt), den Zitaten (2 Punkte), der jetzigen Beschäftigung und den früheren Ämtern (jeweils 1 Punkt) gefragt. Wenn keiner eine Antwort weiß, geht die Frage an die zweite oder die dritte Gruppe weiter, die so ebenfalls Punkte sammeln kann. Dann kommt die nächste Gruppe mit dem nächsten Foto an die Reihe.

Die Gruppe mit den meisten Punkten bekommt eine Belohnung. Sie als Lehrer können am besten einschätzen, was den größten Belohnungseffekt hätte. Die Schüler der Sieger-Gruppe könnten zum Beispiel:

- eine sehr gute mündliche Note bekommen
- einen besonderen Vorzug bei der Klassenfahrt erhalten
- die Erlaubnis bekommen, ein Mal „legal“ die Hausaufgaben nicht zu machen

Zur Methodik:

http://www.bpb.de/methodik/JEA1KE.0.0.13_Plakat_analysieren.html

http://www.bpb.de/methodik/EZFRB6.0.0.12_Karikatur_interpretieren.html

Zur Anregung und Auflockerung des Unterrichts:

Bei YouTube Stichwort: WAHL GANG 02

Bei Google Stichwort: „wahl-o-mat BPB“ oder www.wahlomat.de

Bei YouTube Stichwort: „Frontal21 Toll!“

Bei YouTube Stichwort: Raab Erstwählercheck

Links
zum Thema!

Was geht?



Bundeszentrale für
politische Bildung

Herausgeberin:

Bundeszentrale für politische Bildung
Adenauerallee 86 • 53113 Bonn, www.bpb.de

Projektleiterin:

Annika Hartmann

Konzept und Chefredaktion:

Nesrine Shibib

Autoren:

Ingo Beyerlein und Nesrine Shibib

Gestaltung:

schön und erfolgreich GbR, Bielefeld
www.schoenunderfolgreich.de

Produktion:

MKL Druck GmbH & Co.KG, Ostbevern