

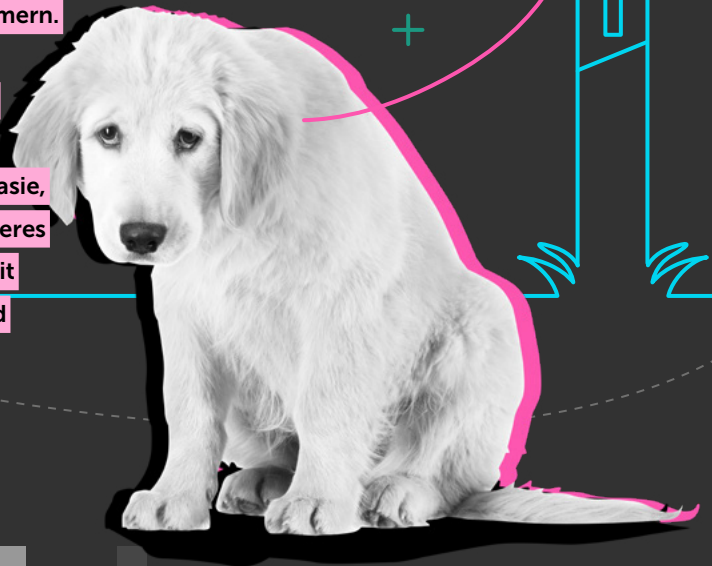
ERST TOP, DANN AUSGESETZT!

Jolina sitzt wieder einmal zu Hause und langweilt sich.

Wie schön wäre es jetzt, sich um ein Haustier zu kümmern.

Ein Meerschweinchen vielleicht, eine Katze oder mit einem Hund Gassi gehen? Oder doch lieber ganz was anderes? Das wäre doch toll.

Viele Kinder wünschen sich ein Haustier. In ihrer Fantasie, aber auch bei Erwachsenen ist der Besitz eines Haustieres großartig. Doch dann kommt der Alltag, den einige mit Füttern, Gassi gehen usw. nicht mehr bewältigen. Und dann wird es weggegeben oder gar ausgesetzt.



Das sind eure Aufgaben:

- 1 **Sprecht über den Einführungstext.** Listet anschließend in der Klasse auf, wer welches Haustier besitzt. Warum und wo wurde es angeschafft? Besprecht, wer welche Aufgaben bei euch zu Hause für das Tier übernimmt.
- 2 **Besucht ein Tierheim** oder nehmt Kontakt zu einem auf. Erkundigt euch zu folgenden Fragen:
 - a Wie alt werden (eure) Haustiere?
 - b Wie sollten die Haustiere / eure Tiere gehalten werden?
 - c Welche rechtlichen Regelungen gelten für die Haltung von Haustieren?
 - d Woher kommen die Tiere im Tierheim?
 - e Warum wurden sie abgegeben?
 - f Was passiert mit diesen Tieren?
 - g Wer finanziert die Tierheime und welche Probleme haben sie?
 Erstellt aus den Antworten eine **Übersicht**.
- 3 **Fasst zusammen:**
 - > Welche Dinge sollten für die artgerechte Haustierhaltung im Vorfeld beachtet werden?
 - > Woher stammen die Tiere, die ihr erwerben wollt?
- 4 Verarbeitet die Ergebnisse aus 1 bis 4 in einem **(Brett-)Spiel** und erstellt es. Formuliert zum Spiel einen **Einführungstext** mit den Ergebnissen der Aufgabe 3 und dem Ziel des Spieles.



Das sendet ihr ein:

(Brett-)Spiel

Format unterschiedlich je nach Spielformat, max. DIN A2 (für den Versand auf DIN A3 oder DIN A4 gefaltet)

Mehr Infos zu dieser Aufgabe:

www.schuelerwettbewerb.de/aufgaben

Mit freundlicher Unterstützung:





(BRETT-)SPIEL

Mit den Ergebnissen und Erkenntnissen der Wettbewerbsaufgabe wird ein (Brett-)Spiel entwickelt, entworfen und gestaltet.

Man braucht dafür Kreativität, Geduld und Spaß am Spiel.

Mögliche Fragen zur Erstellung sind:

- › Welche Informationen und welche Absichten sollen vermittelt werden?
- › Soll es ein Würfelspiel sein oder gibt es andere Ideen?
- › Für welche Altersgruppe soll das Spiel konzipiert werden?
- › Was ist das Ziel des Spiels?
- › Wie soll das Spiel ansprechend gestaltet werden?
- › Welche Materialien braucht man für das Endprodukt?
- › Wer testet den Prototyp? Am besten eignen sich Freunde und Familie.

Für das Spiel muss eine verständliche Spielanleitung gefertigt werden, die Regeln sollten nicht zu kompliziert sein.

Nicht vergessen, die Spielregeln und die Spielanweisung auch beizufügen.

Umfang und Format

Unterschiedlich je nach Spielformat, max. DIN A2 (für den Versand auf DIN A3 oder DIN A4 gefaltet)

Zitate und Quellenangaben

Zitate aus anderen Texten müssen gekennzeichnet und mit der genauen Quellenangabe versehen werden. Auch Informationen aus dem Internet unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht einfach in eigene Arbeiten übertragen werden. Werden Daten von Internetseiten übernommen, muss immer die Quelle angegeben werden, das gilt auch für Bilder, Fotos, Grafiken etc. und die Kopie von Ton- und Filmsequenzen.

Checkliste

- › Sind alle Arbeitsaufgaben bearbeitet und die Arbeitsergebnisse im Spiel dargestellt?
- › Ist die Spielidee originell und das Spiel ansprechend gestaltet?
- › Wird sachlich richtig informiert?
- › Ist die Spielanleitung verständlich? Sind die Regeln nicht zu kompliziert?
- › Gibt es eine Stellungnahme oder ein Meinungsbild zum Thema?
- › Sind die Zitate gekennzeichnet und die Informationsquellen angegeben?

Weiterführende Informationen und Materialien

Eine Anleitung zur Herstellung eines Brettspiels findet sich unter:

de.wikihow.com/Ein-Brettspiel-selbst-machen



PROJEKTBERICHT

Der Projektbericht enthält vier Leitfragen, die von den Schülerinnen und Schülern zu jedem Beitrag beantwortet werden müssen. Durch sie erhält die Jury einen Einblick in die Arbeit hinter dem Projektergebnis.

Die Leitfragen:

1 Arbeitsschritte, Probleme und Lösungen:

Nennt eure Arbeitsschritte und schildert kurz, wie ihr vorgegangen seid.
Welche Probleme gab es?
Welche Lösungen habt ihr gefunden?

2 Lernerfolg und Zufriedenheit:

Seid ihr mit eurem Produkt zufrieden?
Was habt ihr gelernt?

3 Quellen:

Diese Quellen habt ihr benutzt.

4 Mitteilung:

Das möchten wir der Bundeszentrale für politische Bildung noch mitteilen.

Der Projektbericht wird ausschließlich online ausgefüllt, nachdem das Projekt durch die betreuende Lehrkraft digital unter

anmeldung.schuelerwettbewerb.de

angemeldet worden ist. **Bitte beachten: Das Onlineportal wird jeweils zum 1. Oktober eines Wettbewerbsjahres geöffnet.** Nachdem das Projekt angelegt und die Projektdaten ausgefüllt wurden, wird der Projektbericht abgefragt. Hier können die Antworten direkt eingetragen oder per Copy + Paste eingefügt werden.

Achtung!

Um eine Vergleichbarkeit bei der Projektbewertung zu gewährleisten, wurde die Begrenzung auf **max. 1200 Zeichen** (inkl. Leerzeichen) pro Frage festgelegt.

CHECKLISTE

für die erfolgreiche Teilnahme am Schülerwettbewerb zur politischen Bildung 2023

- 1 Sucht euch ein interessantes Thema aus.
- 2 Informiert euch über die Teilnahmebedingungen auf unserer Homepage.
- 3 Lest die Aufgabenstellung genau durch und arbeitet die Aufgabenschritte mit der gesamten Klasse ab.
- 4 Erstellt euer Werkstück, haltet euch dabei an die Formatvorgaben der jeweiligen Präsentationsform (siehe „Das sendet ihr ein“).
- 5 Bittet eure Lehrkraft, das Projekt in unserem Onlineportal (www.schuelerwettbewerb.de) anzumelden.
 - > Füllt den Projektbericht (4 Leitfragen) online aus.
 - > Digitale Projekte werden hochgeladen und anschließend eingereicht.
 - > Analoge Projekte werden eingereicht, danach erhaltet ihr einen Versandaufkleber mit unserer Adresse für euer Paket.
- 6 Alles fertig bis zum Einsendeschluss am 22. Dezember 2023?

Wir wünschen euch viel Spaß beim Mitmachen und freuen uns auf eure Einsendungen!

Ganz wichtig: Arbeiten, bei denen erkennbar nicht alle Aufgabenteile behandelt wurden, haben keine Chance auf einen vorderen Platz im Wettbewerb. Dies gilt auch, wenn der Umfang des Werkstücks deutlich überschritten wurde oder andere als die vorgegebenen Präsentationsformen verwendet wurden. Digitale Ergänzungen (QR-Codes etc.) werden bei der Bewertung nicht berücksichtigt.

SCHÜLERWETTBEWERB ZUR POLITISCHEN BILDUNG

in der



Bundeszentrale für politische Bildung

Stadtgraben 16
D-07545 Gera
T +49 228 99 515 627 ← **Achtung neu!**
F +49 228 99 515 309
sw@bpb.de
www.schuelerwettbewerb.de

Unsere Partner in ...

Belgien

Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft

Dr. Jens Giesdorf
Pädagogischer Sonderbeauftragter, Berater für Schulmedienotheken, Medienpädagogik und politische Bildung
Gospertstraße 1
B-4700 Eupen
T +32 877 896 54
jens.giesdorf@dgov.be

Ostbelgien

Mit Unterstützung der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

Dänemark

Deutscher Schul- und Sprachverein

House Nordschleswig
Vestergade 30
DK-6200 Apenrade
www.dssv.dk

Vertreten durch:
Henning Kracht
Deutsche Schule Tingleff
Grønnevej 53
DK-6360 Tinglev
T +45 22802081
hekr@ads-n.dk



Deutscher Schul- und Sprachverein für Nordschleswig

Italien

Autonome Provinz Bozen – Südtirol

Daniel-Karl Mascher
Deutsche Bildungsdirektion
Pädagogische Abteilung
Amba-Alagi-Straße 10
I-39100 Bozen
T +39 0471 41 75 45
daniel-karl.mascher@provinz.bz.it
www.bildung.suedtirol.it

AUTONOME PROVINZ BOZEN SÜDTIROL



PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO ALTO ADIGE

Luxemburg

Zentrum fir politesch Bildung

Romain Schroeder
138, Boulevard de la Pétrusse
L-2330 Luxembourg
T +352 24 77 52 14
romain.schroeder@zpb.lu
www.zpb.lu



Österreich

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung

Vertreten durch:
Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5
A-1010 Wien
T +43 1 353 40 20
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at/wettbewerbpbp

Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung

