

wahlzeit! warum wählen?

— Spiele im Unterricht
Kartenspiel 1

bpb:
Bundeszentrale für
politische Bildung

— Herausgeberin: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb
— Verantwortliche Redakteurin: Iris Möckel
— Grafische Konzeption / Illustrationen: www.leitwerk.com
— Bestellungen: www.bpb.de (Bestellnummer 1.922)

— Spiele im Unterricht
Kartenspiel 1

bpb:

wahlzeit! warum wählen? 56 Thesen- und Spielkarten



Anzeige



Der Wahl-O-Mat bietet anhand von einfachen Thesen einen Einblick in wichtige politische Fragen.

Vergleichen Sie Ihre eigenen Ansichten mit der Position der einzelnen Parteien und finden Sie heraus: Welche Partei vertritt Ihre Meinung am besten? Sie werden sehen: nicht alle Parteien sind gleich.

www.wahl-o-mat.de

bpb:
Bundeszentrale für
politische Bildung

wahlzeit! — Didaktische Hinweise

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

in der Politik spielen Schlagworte, Slogans und Behauptungen (Thesen) eine wichtige Rolle. Man sieht sich im öffentlichen Leben – nicht nur in Wahlzeiten – oftmals mit mehr oder weniger fundierten Standpunkten konfrontiert, die zu einer Reaktion herausfordern. Im Privaten ist es mitunter ähnlich – man denke etwa an eine gut besuchte Eisdielen, wo sich Gäste z.B. über „Wahlen und Wählen“ angeregt unterhalten und man sich plötzlich angesprochen fühlt. Wer dann spontan reagieren kann, ist fein raus.

Man kann aber die Fähigkeit, fundiert zu argumentieren und eigene Standpunkte zu entwickeln, auch lernen. Das gelingt u.a. durch ideologiekritische Textanalysen, rhetorische Übungen und Rollenspiele, wie sie im Unterricht gebräuchlich sind – dieses Spiel bietet einen erweiterten Vorschlag: Mit den „Thesenkarten“ kann man einfach spielen; man kann sich aber zum anderen über spielerische Impulse mit dem Thema lehrplangerecht auseinandersetzen. Phantasie und Kreativität werden entwickelt, und dazu wird Lust am Spiel mit fremden und eigenen Gedanken und Argumenten erzeugt.

Man kann mit den Thesenkarten lernen:

- die Vielzahl möglicher Standpunkte zu entdecken
- sich mit fremden Positionen auseinanderzusetzen
- eigene Argumente zu entwickeln
- Gegenargumente zu formulieren
- Zusammenhänge herzustellen
- eigene Meinungen zu vertreten
- sich ein Urteil zu bilden.

— Weitere Spielideen

Auf den beiliegenden Karten sind einige Spielideen abgedruckt (Methoden Nr. 1–4 von Lothar Scholz; Regelspiele Nr. 5 und 6 von Bernhard Weber).

Weitere Spielideen findet man im Internet: www.bpb.de > Publikationen > Thema im Unterricht.

Wir freuen uns darauf, die besten neuen Spielideen demnächst dort zu veröffentlichen. Vorschläge (und auch Verbesserungsideen) bitte einsenden an: moeckel@bpb.de.

Viel Spaß beim Spielen und Lernen!

Lothar Scholz und Iris Möckel

wahlzeit! warum wählen?

Spiele im Unterricht – Kartenspiel 1

— Impressum

— Herausgeberin

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

— Konzept und Redaktion

Iris Möckel (bpb, verantwortlich); Frithjof Goetz (bpb)

— Autor

Dr. Lothar Scholz, Rödermark
(Thesen und Anleitungen 1–4)

— Redaktionelle Mitarbeit

Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de
(Beratung und Spielanleitungen 5 und 6)

— Konzeptionelle Mitarbeit und Grafik

Leitwerk. Büro für Kommunikation, Köln
www.leitwerk.com

— Illustrationen

Ilka Helmig, Cornelia Pistorius, Carolin Zorn
(alle Leitwerk)

— 1. Auflage

August 2009, ISBN 978-3-8389-7007-3

Texte und Illustrationen sind urheberrechtlich geschützt.

— Hinweis

„wahlzeit! warum wählen?“ eignet sich zur Ergänzung der bpb-Arbeitsmappe „Wahlen für Einsteiger“ von Bruno Zandonella. Kostenlos zu beziehen unter: www.bpb.de > Publikationen > Thema im Unterricht

— Zeichenerklärung

♀ steht für die weibliche Form des vorangehenden Begriffs, also „Bürger♀“ anstatt „Bürgerinnen und Bürger“.

— Bestellungen

www.bpb.de > Publikationen > Einzelpublikationen
Dort finden Sie weitere Hinweise zum Kartenspiel (Bestellnummer: 1.922).

— Material

56 Thesen- / Typenkarten
6 Anleitungskarten für verschiedene Spielversionen
1 Impressumskarte

wahlzeit! — Tipps und Spielideen

für 3–8 Spieler♀ und Gruppen

Die Karten sind zu sieben Typen mit je acht Karten sortiert. Diese acht Karten bestehen aus vier Haupt- und vier Nebenthesen (jeweils ein Quartett).

Die Typen: Andreas, begeisterter Demokrat / Bente, parteipolitisch Engagierte / Carl, Schönwetterwähler / Diana, Wackelkandidatin / Elena, Wahlmuffel / Florian, Politikverdrossener / Gunnar, Protest-Nichtwähler

— Quartett

Gespielt wird nach Quartett-Regeln (siehe z.B. Wikipedia) mit den Illustrationsseiten. Wer ein Quartett gesammelt hat, liest die dazugehörigen Sprechblasen vor. Ein Quartett bilden jeweils die vier Karten einer Figur mit den vier Hauptthesen (Längsstreifen, oben Großbuchstaben) bzw. vier Karten einer Figur mit den vier Nebenthesen (Querstreifen, oben Kleinbuchstaben). Ein Quartett (von insgesamt 14 möglichen) ist z.B.: Gunnar g, gg, ggg und gggg (alle quergestreift).

Dabei lernt die Spielgruppe, „Wahltypen“ zu unterscheiden. Anschließend könnte über Wählersoziolegie diskutiert werden (siehe Arbeitsblatt 17 der Arbeitsmappe „Wahlen für Einsteiger“ der bpb).

— Schwarzer Peter

Es wird mit der Illustrationsseite gespielt. Ein Paar wird gebildet aus der längs- und der quergestreiften Ausgabe einer bestimmten Figur (Gunnar G und Gunnar g). Eine der Thesenkarten wird herausgenommen: die übrigbleibende Einzelkarte ist damit der „Schwarze Peter“ oder die „Rosa Petra“. Wenn man die Thesen der gefundenen Kartenpaare vorlesen lässt, kann die Klasse/Gruppe nebenbei die Bandbreite der Thesen kennenlernen.

— Weitere Spielideen im Unterricht

- Gegensatzpaare finden und Position dazu beziehen
- Thesen verfremden oder umkehren
- Aufgaben für Mitschüler♀ entwickeln. Beispiele: Informationen zu den Thesen recherchieren, Thesen dem politischen Spektrum zuordnen, inhaltliche Kapitel zusammenstellen, Thesen bewerten (z.B. nach „sachlich – unsachlich“, „fundiert – oberflächlich“, u.ä.), Begriffe mithilfe von „pocket politik“ definieren („pocket politik“ gibt es übrigens auch fürs Handy), ...
- Ratespiele entwickeln (Wähler♀ oder Nichtwähler♀?)
- konkrete Beispiele zu den Thesen formulieren

wo stehst du? — Methode für eine Klasse oder eine größere Gruppe

VON LS
01

—zusätzliches Material

Papier und Stifte, Kreppband oder Schnur

—Aufgabe

Zu gegensätzlichen Thesen „Stellung nehmen“.

—Ablauf

Es werden Tandems gebildet. Jedes Tandem zieht drei Karten aus dem Kartenstapel.

Zu derjenigen These, mit der das Tandem am meisten anfangen kann, formuliert es eine Antithese. These und Antithese werden jeweils auf ein Blatt geschrieben, die beiden übrigen Karten werden beiseite gelegt. Quer durch den Raum wird (mit Kreppband oder Schnur) eine Linie markiert. Das erste Tandem legt seine beiden Thesenblätter jeweils an einen Endpunkt.

Das Tandem fordert nun die anderen auf, Stellung zu beziehen: je näher man einer These steht, desto mehr steht man zu dieser Aussage. Die anderen Teilnehmer*innen werden gebeten, ihre Positionen zu begründen. Dabei können sie durchaus auch ihre Positionen verändern und von ihrer Haltung abrücken, wenn sie durch andere Argumente überzeugt werden.

thesen-bild — Methode für eine Klasse oder eine größere Gruppe

VON LS
02

—zusätzliches Material

vier Plakatkartons, Stifte, Kreppband o. Ä.

—Aufgabe

Thesen bildhaft anordnen und interpretieren lassen.

—Ablauf

Es werden vier Teams gebildet. Jedes Team erhält 14 Thesekarten, liest diese durch und diskutiert die im Team geäußerten Meinungen (zustimmend / ablehnend, wichtig/unwichtig). Danach überlegt sich jedes Team ein „Bild“, das die Team-Meinung ausdrückt (Baum, Haus, Fluss, Dartscheibe etc.). Wichtige Thesen oder solche, denen alle zustimmen, können z. B. im Zentrum platziert werden, weniger wichtige werden an den Rand gelegt.

Die Karten werden am Schluss auf ein großformatiges Plakat angebracht und durch Illustrationen oder Collagen ergänzt. Mitglieder der anderen Teams sollen nun versuchen, das „Bild“ zu erklären. Das Team, welches das Bild erstellt hat, ergänzt oder korrigiert deren Interpretationen.

diese oder jene? — Regelspiel für eine Klasse oder eine größere Gruppe

VON BW
05

—zusätzliches Material

Münze oder Chip oder Ähnliches

—Aufgabe

Spieler*in richtig einschätzen, welcher von zwei Thesen er*es zustimmt.

—Ablauf

Ein Spieler*in ist Kandidat*in, zieht zwei Thesekarten vom gut gemischten Stapel und liest beide Thesen vor. Der Kandidat*in entscheidet sich, welcher These er*es eher zustimmt, und nimmt die Münze verdeckt in eine seiner Fäuste. Alle anderen schätzen nun den Kandidaten*in ein und stehen dazu auf.

Der Kandidat*in streckt eine Faust nach vorne – noch ohne sie zu öffnen. Stimmt er*es eher These 1 zu, muss sich in dieser Faust die Münze befinden. Stimmt er*es eher These 2 zu, ist die Faust leer. Auf Kommando des Kandidaten*in zeigen alle gleichzeitig auf, die These 1 tippen.

Der Kandidat*in öffnet die Faust und löst auf.

Alle Spieler*in, die richtig getippt haben, bleiben stehen (sind noch im Spiel), die anderen setzen sich und stimmen nicht mehr ab.

Der Kandidat*in liest die nächsten beiden Thesen vor usw.

—Ende und Gewinner*in

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler*in stehen bleibt; er*es ist der Gewinner*in.

Falls bei der letzten Abstimmung kein einziger Spieler*in übrig bleibt, gewinnen alle diejenigen, die bei der Abstimmung davor noch im Spiel waren (also standen).

Das Spiel ist auch zu Ende, wenn keine Thesekarte mehr zur Verfügung steht.

—Variante

Statt immer den gleichen Kandidaten*in einzuschätzen, wird jedes Mal ein anderer Spieler*in – von den zuvor Ausgeschiedenen – Kandidat*in. Können sich die Spieler*in nicht auf einen neuen Kandidaten*in einigen oder haben alle richtig getippt, wechselt der bisherige Kandidat*in nicht.

erzähl mal! — Methode für eine Klasse oder eine größere Gruppe

VON LS
03

—Aufgabe

Aus verschiedenen Thesekarten, die per Zufall gezogen werden, eine Story, eine Reportage, einen Bericht entwickeln.

—Ablauf

Es werden vier Teams gebildet. Jedes Team bildet mit 14 zufällig gezogenen Thesekarten einen Stapel (Bildseite oben). Die obersten 6 Karten werden innerhalb des Teams vorgelesen.

Welche Thesen können in einen Zusammenhang gebracht werden? Die zu einer Story verbundenen Thesen können zueinander passen, sich widersprechen oder aus verschiedenen Bereichen stammen. In jedem Fall ist Phantasie gefragt.

2 weniger geeignete Karten werden aussortiert und dafür 2 neue gezogen. Dieses Austauschen mit anschließender Diskussion wird bis zu 3 Mal wiederholt, so dass insgesamt bis zu 8 Karten ausgetauscht werden.

Am Ende stellt jedes Team mit möglichst vielen der 6 Karten eine zusammenhängende Story dar.

kettenredner*in — Methode für eine Klasse oder eine größere Gruppe

VON LS
04

—zusätzliches Material

Papier und Stifte

—Aufgabe

Aus dem Stegreif heraus eine kurze Rede zu einer These halten und dabei an den Vorredner*in anknüpfen.

—Ablauf

Die Spieler*in bilden Tandems. Jedes Tandem erhält zwei zufällig gezogene Karten, bespricht die beiden Thesen und bereitet sich darauf vor, zwei kleine Reden zu halten. Dazu wird jede These in eine kurze Rahmengeschichte eingebettet (Stichpunkte dazu aufschreiben!).

Das Tandem mit dem jüngsten Mitglied beginnt; einer*in der beiden hält eine der vorbereiteten Stegreifreden. Während der Rede überlegt die andere, ob sie anschließen könnten: dann meldet man sich mit seiner*er Karte. In der Reihenfolge der Meldungen erteilt der Spielleiter*in das Wort. Mit einer Überleitung trägt der*es Aufgerufenen vor. Die „abgearbeiteten“ Thesekarten werden beiseite gelegt, bis alle verbraucht sind.

thesen-fahnder — Regelspiel für 4–8 Gruppen oder Einzelspieler*in

VON BW
06

—zusätzliches Material

Papier und Stift

—Ziel

Thesen passend zuordnen und so die meisten Punkte erhalten.

—Ablauf

Die gemischten 56 Karten (Thesenseite oben) werden gleichmäßig an die Gruppen verteilt (evtl. Rest beiseite legen). Jede Gruppe legt ihre Karten so auf den Tisch, dass sie die Thesen lesen kann und ohne die Rückseiten anzuschauen!

Ein Spieler*in nimmt eine „seiner“ Karten so in die Hand, dass alle anderen die Rückseite mit der Figur erkennen können und liest die These vor (= Vorleser*in).

Die anderen Gruppen überlegen nun, ob eine eigene These zur vorgelesenen passt und melden sich in dem Fall (= Fahnder*in). Tipp: Die Thesen sind sieben Wählertypen zugeordnet – vom „begeisterten Wähler*in“ über den „Wahlmuffel“ bis zum „Nichtwähler*in aus Protest“. Der gleiche Wählertyp (Name) gilt als passend.

Nun liest der erste Fahnder*in links vom Vorleser*in seine These vor, danach wird überprüft, ob beide Thesen zusammenpassen:

Rückseiten zeigen

– den **gleichen** Typ › Passt: Fahnder*in erhält 3 Punkte

– neben dem **gleichen Namen** auch die **gleiche Anzahl von Buchstaben** in den oberen Ecken › Volltreffer: Fahnder*in erhält 5 Punkte

– unterschiedliche Typen › Passt leider nicht: Fahnder*in erhält 1 Minuspunkt

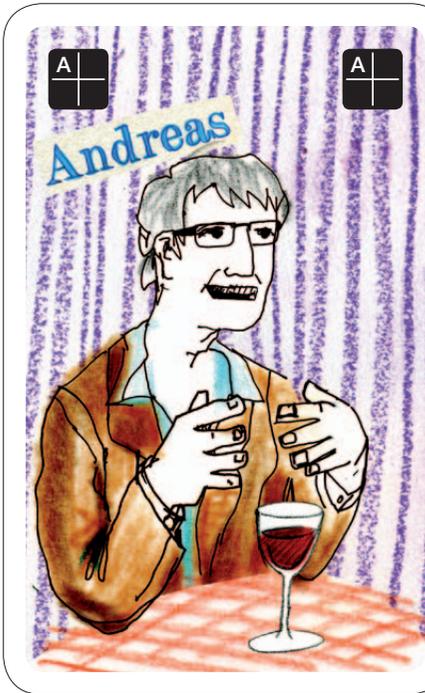
Keiner meldet sich bzw. **keine These** aller Fahnder*in passt? › Vorleser erhält 3 Punkte

Die Punkte werden notiert, der nächste Fahnder*in liest seine*re These vor usw. Die Karte des Vorlesers*in und alle passenden Karten der Fahnder*in werden beiseite gelegt und sind aus dem Spiel. Nicht passende Karten erhalten die Gruppen zurück.

Die Rolle des Vorlesers*in wechselt an die nächste Gruppe.

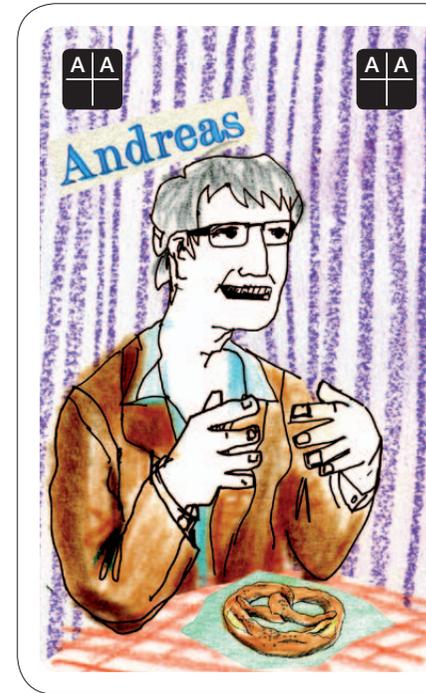
—Ende und Gewinner*in

Das Spiel endet, sobald eine Gruppe mind. 12 Punkte besitzt; diese hat gewonnen.



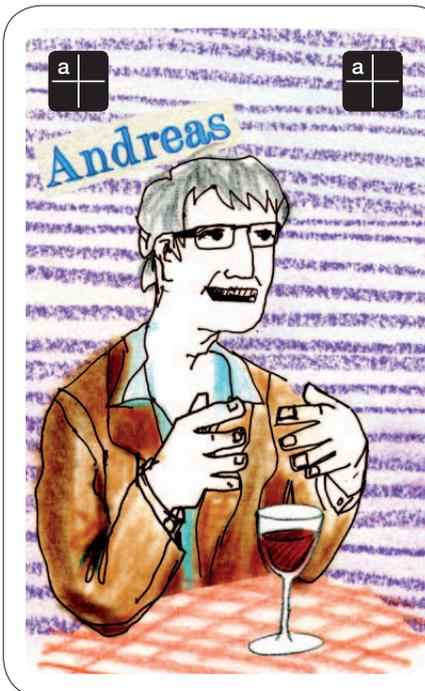
» Demokratische Wahlen sind eine große historische Errungenschaft. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



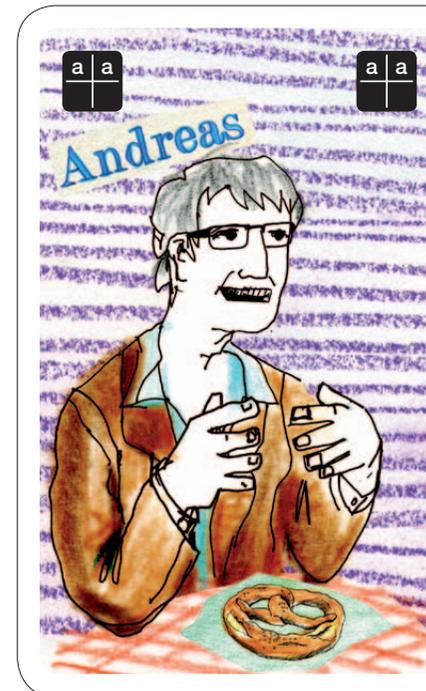
» Wahlen sind das wichtigste und wertvollste Mittel, in der Demokratie mitzumischen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



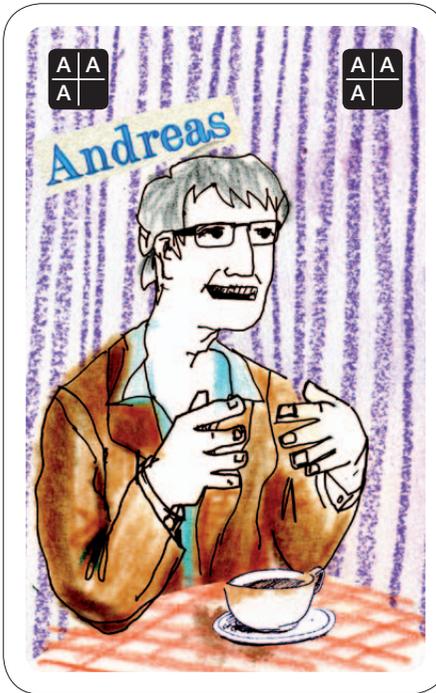
» Wir sollten froh und stolz sein, dass wir wählen dürfen. In vielen Ländern der Erde kämpfen die Menschen für freie Wahlen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



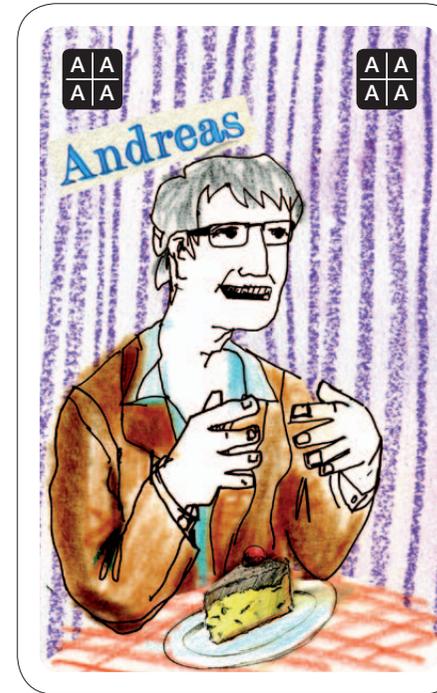
» Mit meiner Stimme kann ich die Zukunft des Landes mitgestalten, dafür ist das Wahlrecht da. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



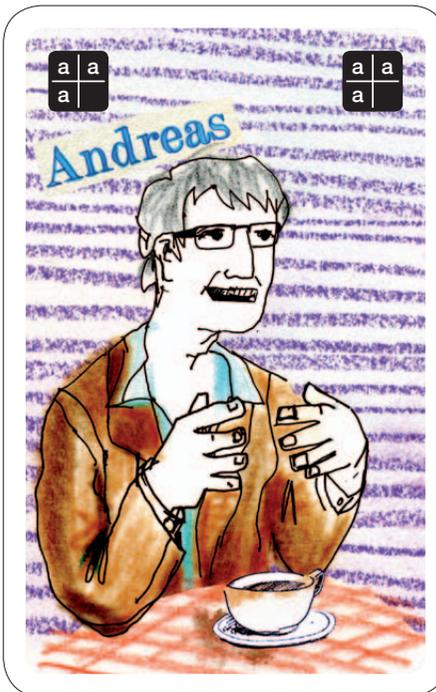
» Die meisten Abgeordneten engagieren sich aus innerer Überzeugung und nicht, weil sie Macht ausüben wollen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



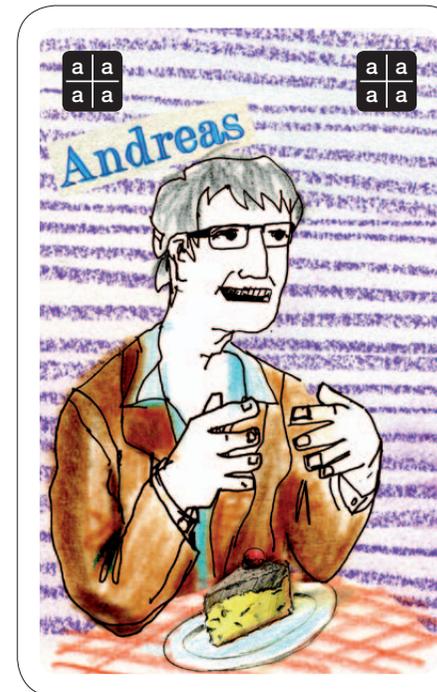
» Die niedrige Wahl-beteiligung ist eine Schande für unsere Demokratie! «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Wer nicht wählt, unterstützt nicht die, die sich politisch engagieren wollen, sondern die Feinde der Demokratie. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Einfach dem Wahllokal fernzubleiben, finde ich eine undemokratische Einstellung. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Es ist wichtig, dass man zwischen verschiedenen Parteien wählen kann. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Wenn ich meine Lieblingspartei unterstützen will, muss ich selbstverständlich wählen gehen. Was sonst? «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Eine Einheitspartei ist bekanntlich eines der wesentlichen Merkmale einer Diktatur. Ziemlich übel. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Ich kann jederzeit mit meinem (oder meiner) Abgeordneten in Kontakt treten, dafür gibt es ja die Wahlkreise. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Wenn keine eindeutigen Mehrheiten zustande kommen, müssen Parteien von ihren Wahlversprechen abweichen, das kann man nicht Wahlbetrug nennen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Wahlslogans müssen populär und einfach sein, damit sich die Aussagen und die politische Richtung einprägen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



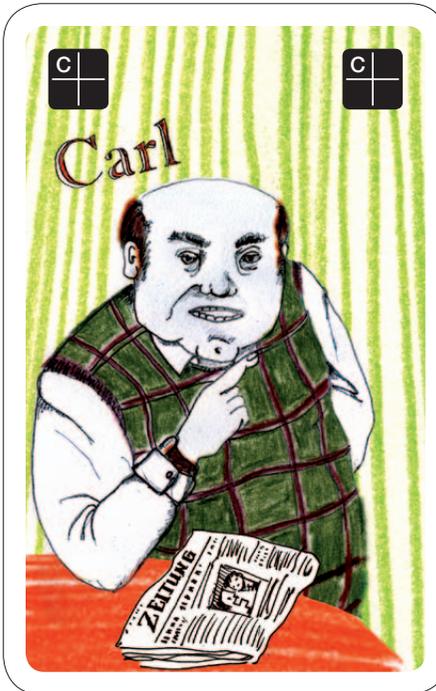
» Die Bildung einer Koalition ist bei den meisten Wahlergebnissen eben nicht zu vermeiden, dann müssen die beteiligten Parteien Kompromisse eingehen. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



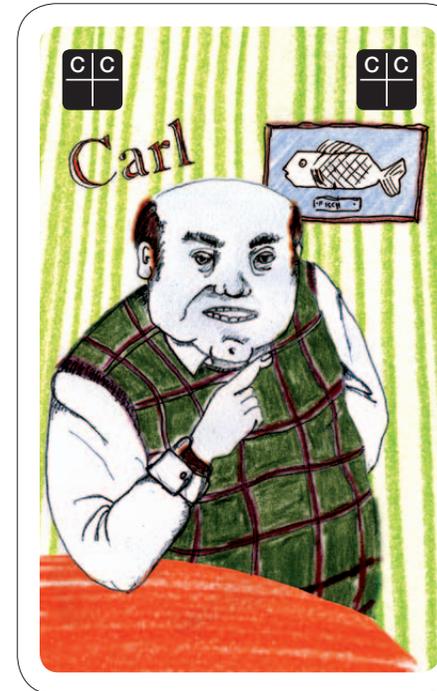
» Ist doch klar: Wenn die Parteien komplizierte oder unbeliebte Wahlaussagen machen, werden sie nicht gewählt. «

bbp — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



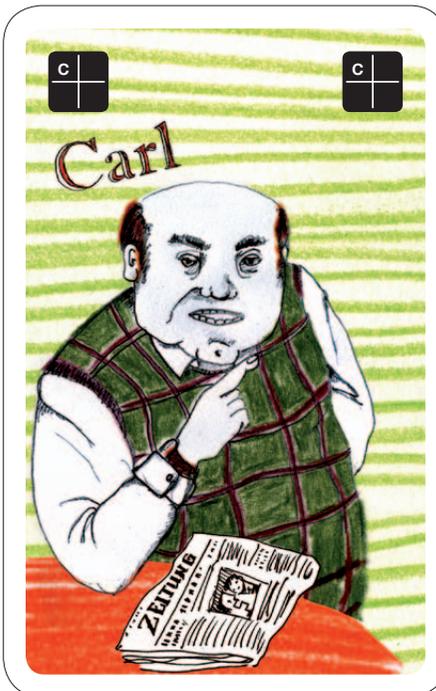
» Während des Wahlkampfs kann man mit den Kandidaten und Kandidatinnen ins Gespräch kommen und direkt Einfluss nehmen. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



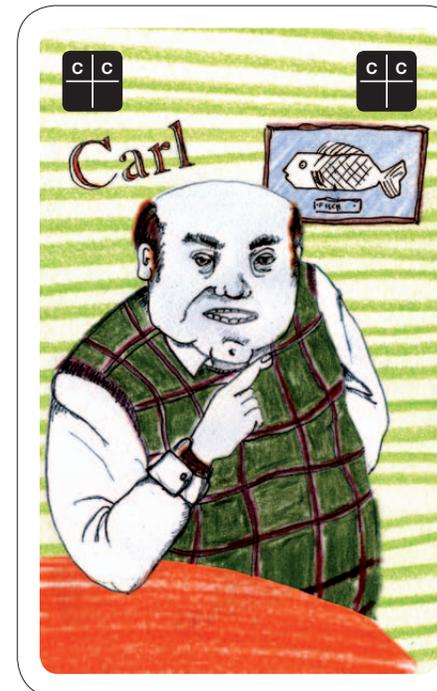
» Es müsste wie in manchen anderen Ländern auch in Deutschland eine Wahlpflicht geben. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



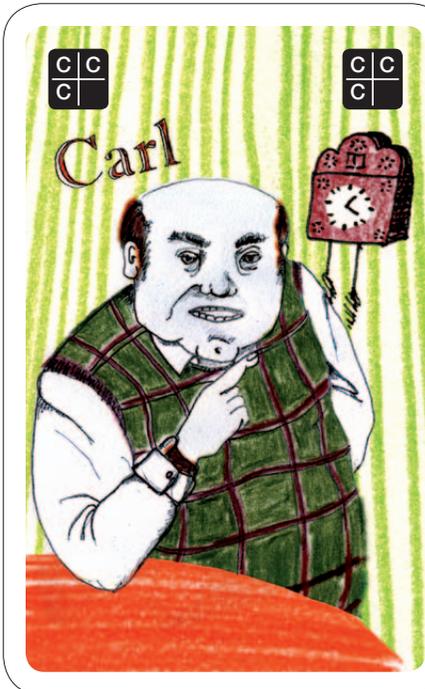
» Alle Wählerinnen und Wähler sollten die Wahlveranstaltungen der Parteien besuchen. Dort erfährt man am meisten über deren Ziele. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



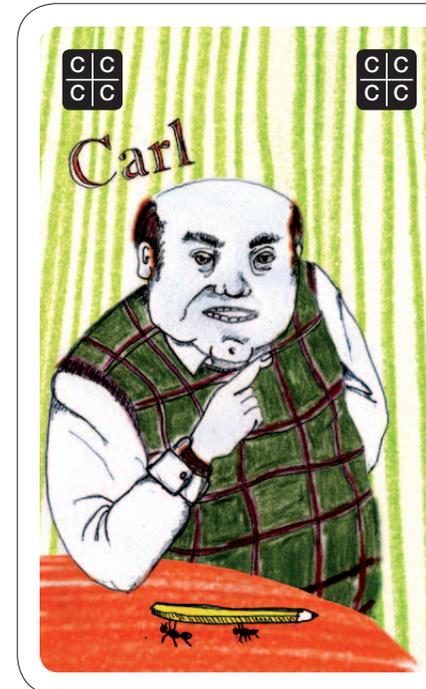
» Wenn ich mein Wahlrecht nicht wahrnehme, darf ich mich nachher auch nicht beschweren, wenn über mich bestimmt wird. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



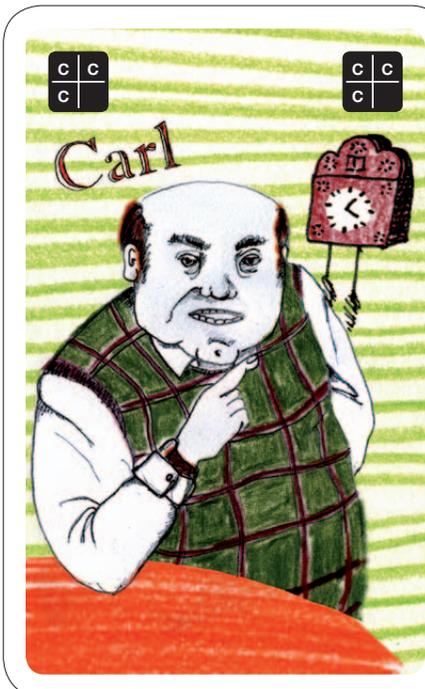
» Man sollte sich besser über die Parteien und ihre Programme informieren, dann würde man auch die Unterschiede erkennen. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



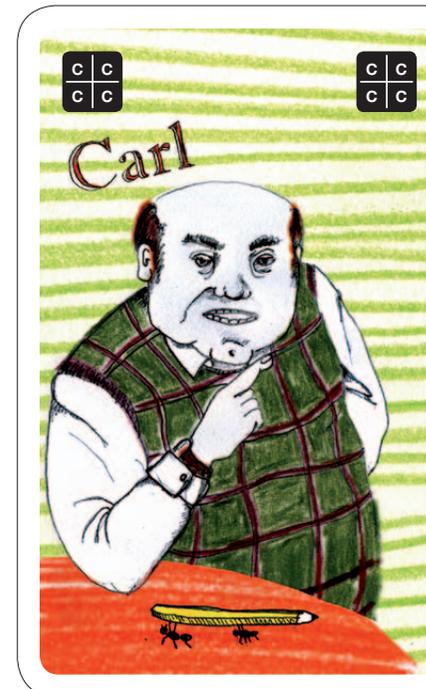
» Das Parlament entspricht nicht der Zusammensetzung der Bevölkerung. Das finde ich bedenklich. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Vor der Stimmabgabe sollte man in einem Test nachweisen, dass man über das Wahlverfahren und die Parteien Bescheid weiß. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?



» Die Parteien sollten bei ihrer Kandidatenauswahl mehr darauf achten, dass alle Bevölkerungsgruppen gleichermaßen vertreten sind. «

bbp: — Spiele im Unterricht: wahlzeit! warum wählen?