

# WIE WOLLEN WIR ZUSAMMEN LEBEN ?



## Wie wollen wir zusammen leben?

### Demokratie und Mitbestimmung

# EINLEITUNG

Im Zusammenleben treffen oft verschiedene Meinungen, Wünsche und Interessen aufeinander, die in demokratischen Verfahren in Einklang gebracht werden müssen. Auch im Alltag von Kindern gibt es unterschiedliche Meinungen, zwischen Kindern ebenso wie zwischen Kindern und Lehrkräften oder Eltern. Und es gibt Möglichkeiten der demokratischen Mitbestimmung. Hier setzen die folgenden Übungen an. Die Schüler\_innen erfahren, dass die Vielfalt von Meinungen in Gruppen, in der Klasse, im Freundeskreis oder der Familie manchmal schwer auszuhalten ist. Sie üben ihre Meinung darzulegen, sie gegen andere Meinungen zu verteidigen und sich leidenschaftlich aber fair für ihre Ideen einzusetzen. Nicht immer wird eine Einigung gelingen und eine für alle Beteiligten befriedigende Lösung gefunden werden. Manchmal muss man das aushalten, doch in jedem Fall sollte versucht werden, Konflikte vernunftgemäß zu lösen. Dabei muss die eigene Perspektive, aber auch die Perspektive der anderen wahrgenommen und differenziert geurteilt und gehandelt werden.

Die Materialien wurden für die Klassenstufen eins bis sechs entwickelt und eignen sich insbesondere zum Einsatz im Lebenskunde-, Ethik-, Religions- und Sachunterricht. Sie bestehen aus kurzen Übungen, die an thematisch passender Stelle eingebaut oder zur Vertiefung eingesetzt werden können.

Die Übung **Meine persönliche Meinung – Viele verschiedene Meinungen** eignet sich zum Einstieg in die Frage, wie mit verschiedenen Meinungen umgegangen werden soll. Schüler\_innen äußern ihre persönliche Meinung und erfahren, dass es verschiedene Meinungen zum glei-

chen Thema gibt. In der Übung **Ich will dich überzeugen – Argumentationswettbewerb** üben die Schüler\_innen, andere von ihrer Meinung zu überzeugen, und erleben dabei die Kraft der Argumente und der Rhetorik. Die dritte Übung **Was denkst du? – Meinungen in der Diskussion** regt die Schüler\_innen durch zugespitzte Thesen dazu an, den Streit über gegensätzliche Standpunkte spielerisch zu üben und zu reflektieren. Mit der Übung **Regeln für faires Streiten – Placemat Methode** werden die Schüler\_innen angeregt, gemeinsam Regeln zu entwickeln, mit denen Meinungsverschiedenheiten fair ausgetragen werden können. Unter der Überschrift **Entscheidungen treffen – Mehrheitsentscheidungen und Minderheitenschutz** üben Schüler\_innen Mitbestimmung an kleinen Beispielen, die sich in den Schulalltag integrieren lassen. Dabei reflektieren sie die Formen der Entscheidungsfindung und werden dafür sensibilisiert, dass Mehrheitsentscheidungen für Minderheiten problematisch sein können und deshalb manchmal revidiert werden sollten. Die sechste Übung **Was kann ich entscheiden? – Mitbestimmung und ihre Voraussetzungen** führt das Thema weiter, indem die Schüler\_innen anhand verschiedener Beispiele das Spannungsverhältnis von Selbstbestimmung, Mitbestimmung und der Entscheidungsmacht von anderen ausloten. In der Übung **Unser Haus – Erwachsene bleiben draußen** gestalten die Schüler\_innen gemeinsam »ihr Haus« und finden in einem geleiteten stufenförmigen Prozess sinnvolle Regeln, die ihnen das Zusammenleben erleichtern. In der letzten Übung **Wahlkampf – Demokratischer Wettstreit der Parteien** befassen sich die Schüler\_innen zunächst mit den aktuellen Plakaten und

Programmen der Parteien. Anschließend gründen sie, gemäß ihren Interessen, eigene Parteien, führen selbst einen Wahlkampf und am Ende wird gewählt.

Die Übungen führen die Schüler\_innen altersgemäß an Themen der politischen Bildung heran, darunter Demokratie, Meinungsppluralismus, Formen der Entscheidungsfindung, Minderheitenschutz, Parteien und Wahlen. Zugleich zielen sie auf die Entwicklung personaler, sozialer und methodischer Kompetenzen. Im Bereich der personalen Kompetenz lernen Schüler\_innen, sich eine eigene Meinung zu bilden und diese zu begründen. Sie vertreten ihre eigenen Standpunkte und können diese verändern, wenn es gute Argumente dafür gibt. Hinsichtlich der sozialen Kompetenz lernen Schüler\_innen anzuerkennen, dass es unterschiedliche Meinungen zur gleichen Frage geben kann. Sie hören die Meinungen anderer an und beziehen dazu Stellung. Zudem entwickeln sie ein Verständnis von Mitbestimmung und Formen der Entscheidungsfindung. Im Bereich der Methodenkompetenz schließlich, lernen Schüler\_innen gemeinsame Regeln für faires Streiten und weitere Aspekte des Zusammenlebens zu entwickeln und sich daran zu halten.

Zu jeder Übung gibt es eine kurze Einführung, eine Beschreibung des Ablaufes sowie Kopiervorlagen für die benötigten Materialien. Meist werden diese durch Impulse ergänzt, die helfen können, das Thema zu strukturieren. Die Materialien erscheinen sowohl online als auch gedruckt. Auf der Webseite [www.attac.de/bima](http://www.attac.de/bima) stehen sie zum Download bereit. Die Druckversion kann im Attac-Webshop (<http://shop.attac.de>) bestellt werden.

## Meine persönliche Meinung

## Viele verschiedene Meinungen

**Klasse:** ab 1. Klasse

**Dauer:** 15 Minuten

**Material:** Redepfand, *Variante 1:* Fotos oder Postkarten;  
*Variante 2:* Papier zum Zeichnen

Diese Übung eignet sich gut zum Einstieg in die Frage, wie mit verschiedenen Meinungen umgegangen werden soll. Es geht darum, dass die Schüler\_innen ihre persönliche Meinung äußern. Sie erfahren dadurch auch, dass es verschiedene Meinungen zum gleichen Thema gibt.

### Ablauf

Die Schüler\_innen sitzen im Kreis. Ein Redepfand geht herum. Die Lehrkraft beginnt und sagt zum Beispiel »Ich mag gerne Erdbeeren«. Die anderen ergänzen, was sie selbst jeweils mögen. Weitere Sätze könnten sein:

- Meine liebste Jahreszeit ist ... (Sommer).
- Mathematik ist ... (schwierig).

### **Variante:**

Die Schüler\_innen suchen sich aus einer größeren Menge Bilder eins aus, das ihnen gefällt und präsentieren ihre Entscheidung.

Die Schüler\_innen zeichnen etwas auf, das ihnen gefällt und präsentieren es.

### Impulse

- Was fällt dir auf?
- Warum gibt es hier in der Gruppe auf die gleiche Frage viele verschiedene Antworten?
- Erkläre, was der Unterschied zwischen meinen und wissen ist.

## Ich will dich überzeugen

## Argumentationswettbewerb

**Klasse:** ab Klasse 4

**Dauer:** 30 Minuten

**Material:** Wortkarten mit Gegensätzen

Der Versuch, die Anderen zu überzeugen, ist ein wichtiger Teil der demokratischen Willensbildung. Hier üben die Schüler\_innen, andere von ihrer Meinung zu überzeugen und erleben dabei die Kraft der Argumente und der Rhetorik.

### Ablauf

Begriffspaare werden vergeben und in einem Wettbewerb sollen zwei Schüler\_innen versuchen, das Publikum von ihrem Begriff zu überzeugen. Das geht so:

Zunächst werden Begriffskärtchen (siehe Material) ausgewählt. Die leeren Kärtchen können von der Gruppe oder der Lehrkraft selbst beschriftet werden. So können die Begriffe an die Gruppe angepasst werden. Die Kärtchen liegen offen auf einem Tisch aus. Alle Begriffspaare werden vorher von der Lehrkraft vorgelesen. Nun dürfen die Schüler\_innen sich ein Kärtchen nehmen. Unter dem Begriff steht jeweils klein der andere Begriff des Gegensatzpaares. Die Schüler\_in-

nen dürfen sich zu ihrem Begriff nun Stichpunkte aufschreiben. Was spricht für ihren Begriff?

Nach einer kurzen Vorbereitungszeit stellen sich die beiden Schüler\_innen eines Begriffspaars vor die Gruppe. Die Begriffe werden an der Tafel notiert und es wird abgestimmt:

Wer in der Gruppe ist für den ersten, wer für den zweiten Begriff? Nun haben beide jeweils eine Minute Zeit, um für ihren Begriff zu argumentieren. Am Ende wird noch einmal abgestimmt.

### Impulse

- Vergleiche die Abstimmungsergebnisse.
- Welche Argumente haben dich überzeugt?

- War es wichtig, wer für einen Begriff argumentiert hat?
- War es wichtig, wie für einen Begriff geworben wurde?

Begriffskarten

**Auto**

Fahrrad

**Meer**

Berge

**Fahrrad**

Auto

**Berge**

Meer

**Schulzeit**

Ferien

**Rot**

Blau

**Ferien**

Schulzeit

**Blau**

Rot

**Sommer**

Winter

**oben**

unten

**Winter**

Sommer

**unten**

oben

**süß**

herzhaft

**groß**

klein

**herzhaft**

süß

**klein**

groß

Begriffskarten

**warm**  
kalt

**Tag**  
Nacht

**kalt**  
warm

**Nacht**  
Tag

**Bleistift**  
Filzstift

**Sonne**  
Regen

**Filzstift**  
Bleistift

**Regen**  
Sonne

**draußen**  
drinnen

**drinnen**  
draußen

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----



## Was denkst du?

## Meinungen in der Diskussion

**Klasse:** ab Klasse 5

**Dauer:** 30 Minuten

**Material:** Diskussionskarten mit provokanten Thesen

Verschiedene Meinungen, die polarisieren, und Kontroversen gehören zum Zusammenleben dazu. In dieser Übung werden die Schüler\_innen durch zugespitzte Thesen ange-regt, den Streit über gegensätzliche Standpunkte spielerisch zu üben und zu reflektieren.

### Ablauf

Es werden drei Gruppen gebildet. Die Schüler\_innen wählen eine der drei Diskussionskarten (Material) aus. Die Karte wird vorgelesen. In der Gruppe werden nun die Meinungen ausgetauscht und begründet.

### Impulse

- Wart ihr euch einig oder gab es unterschiedliche Meinungen?
- Wie seid ihr in der Gruppe mit unterschiedlichen Meinungen umgegangen?
- Hast du dich von einer Aussage verletzt gefühlt? Warum?
- Ist es gut, wenn alle die gleiche Meinung haben? Begründe.
- Auf welcher Seite warst Du? Wovon hing das ab?
- Darf man seine Meinung auch ändern?

Diskussionskarten

Die häufige Benutzung von Smartphones führt dazu, dass die Menschen sich voneinander entfernen. Menschen sollten lieber direkt miteinander sprechen, als Nachrichten mit dem Smartphone zu versenden. Wer viel mit dem Smartphone beschäftigt ist, hat keine Freunde.

Was denkst du über die Nutzung von Smartphones?

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.

Cooler Kleidung ist wichtig, um Freunde zu gewinnen. Der erste Eindruck entscheidet darüber, ob man mit jemandem befreundet sein will oder nicht. Deshalb ist Kleidung von bestimmten Marken angesagt, wenn man dazugehören will.

Was denkst du über Markenkleidung?

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.

Die Abgase von Autos sind schädlich für unser Klima und außerdem ungesund für Menschen. Wenn wir Menschen die Klimaerwärmung verringern wollen, müssen private Autos verboten werden.

Was denkst du, sollten Autos abgeschafft werden?

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.



Diskussionskarten

Demokratie bedeutet, dass die Menschen über das entscheiden, was sie betrifft. Deshalb sollten Kinder auch entscheiden, was in der Schule gelernt werden soll.

Was denkst du, sollten die Kinder über den Unterricht entscheiden?

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.

-----  
-----  
-----  
-----  
-----

Begründe deine Meinung.

Diskutiert darüber.

## Regeln für faires Streiten

## Placemat Methode

**Klasse:** ab Klasse 3

**Dauer:** 1 Schulstunde

**Material:** Placemat-Vorlagen

Wenn verschiedene Meinungen aufeinandertreffen, gibt es oft Streit. Solche Auseinandersetzungen gehören zum demokratischen Zusammenleben dazu. Daher sind Regeln für faireres Streiten wichtig. In dieser Übung werden die Schüler\_innen angeregt, solche Regeln gemeinsam zu entwickeln.

### Ablauf

In der Gruppe werden mit Hilfe der Placemat-Methode Regeln für eine gute Diskussionskultur vereinbart. Es werden Gruppen von jeweils vier Schüler\_innen gebildet. Jede Gruppe bekommt eine Placemat-Vorlage (siehe Material) und setzt sich damit an einen Tisch, sodass alle eine Seite der Vorlage vor sich haben. Nun überlegt jede\_r für sich, welche Regeln ein fairer Streit braucht und schreibt diese in den persönlichen Teil der Vorlage. Anschließend werden die Vorschläge der Einzelnen in der Gruppe besprochen und gemeinsame Vorschläge werden in das mittlere Feld geschrieben.

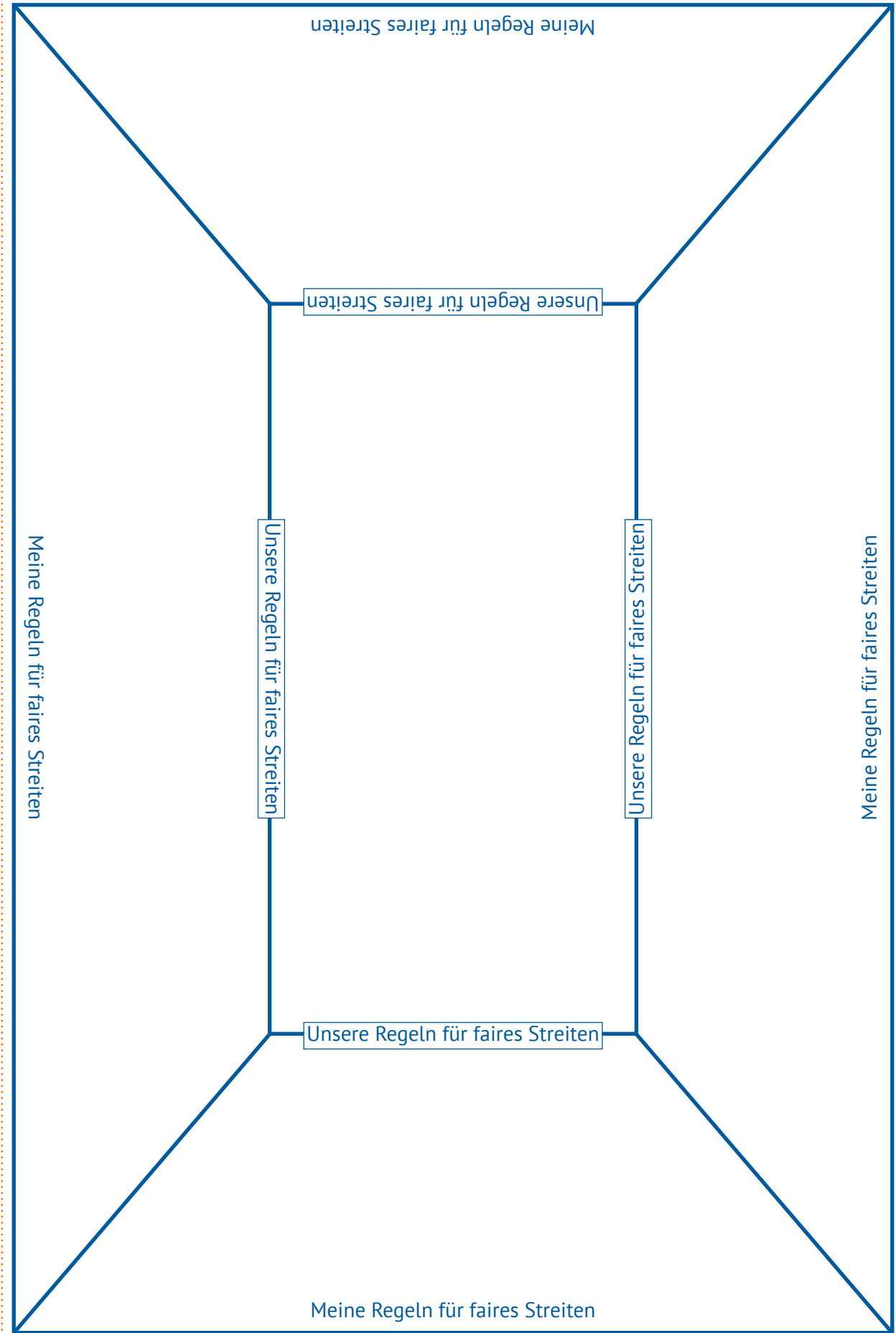
### Variante:

Die Lehrkraft fragt nach Regeln für eine gute Diskussionskultur. Alle Vorschläge für Regeln werden an die Tafel geschrieben und dann in der Diskussion gewichtet. Die treffendsten Regeln werden markiert. Daraus kann nun ein Plakat erstellt werden: »Wir streiten fair – Wie geht das?«

### Impulse

- Wann ist Streit schlecht?
- Wann ist Streit gut?
- Welche guten Gründe gibt es für einen fairen Streit?

Placemat-Vorlage



## Entscheidungen treffen

## Mehrheitsentscheidungen und Minderheitenschutz

**Klasse:** ab Klasse 4

**Dauer:** zweimal 30 Minuten

**Material:** Karten mit Möglichkeiten zur Schüler\_innen-Mitbestimmung, »Was wäre, wenn«-Karten

An kleinen Beispielen, die sich in den Schulalltag integrieren lassen, können Schüler\_innen Mitbestimmung üben. Dabei reflektieren sie die Formen der Entscheidungsfindung und werden dafür sensibilisiert, dass Mehrheitsentscheidungen für Minderheiten problematisch sein können und revidiert werden sollten, wenn es gute Gründe dafür gibt.

### Ablauf

#### Schritt 1

Es werden Gruppen von je 5 bis 7 Schüler\_innen gebildet. Jede Gruppe bekommt eine Aufgabenkarte (siehe Material). Sie sollen zu einer Frage Meinungen zusammentragen und gemeinsam eine Entscheidung treffen. Die Beispiele sind so gewählt, dass die Entscheidungen im folgenden Unterricht

einbezogen werden sollten. Das Spiel, das ausgewählt wurde, sollte auch gespielt werden und die gewählten Themen sollten Beachtung bei der weiteren Planung finden. Auch die Wünsche für ein Ziel zum Wandertag sollten berücksichtigt werden.

#### Impulse

- War es leicht oder schwer, sich in der Gruppe zu einigen? Warum?
- Wie seid ihr vorgegangen? (Welche Methode habt ihr gewählt, um eine Entscheidung zu treffen?)
- Welchen Sinn hat es, sich zu einigen?
- Darf man in einer Gruppe auch eine Entscheidung treffen, die die Meinung einiger nicht mitberücksichtigt?

#### Schritt 2

Die Schüler\_innen setzen sich in den gleichen Gruppen wie in der vorherigen Übung zusammen. Jede Gruppe bekommt die »Was wäre, wenn«-Karten. Nacheinander werden sie gezogen und in Bezug auf die Fragestellung aus der vorherigen Übung diskutiert.

Beispiel: Stellt euch vor, in der nächsten Stunde ist Zeit für ein Spiel oder eine Übung, die die Gruppe aussuchen darf. Was wäre, wenn es in eurer Gruppe nur fünf Mädchen,

aber zwanzig Jungen gäbe. Die Schüler\_innen diskutieren in diesem Beispiel also, wie es sich auf die Entscheidungsfindung auswirken würde, wenn die Mädchen eindeutig in der Minderheit wären. Wichtig: Wenn es die auf einer Karte beschriebene Konstellation (dominante Clique, Rollstuhlfahrer\_in etc.) in der Klasse tatsächlich gibt, müssen die Karten angepasst werden.

#### Impulse

- Habt ihr euch anders entschieden als in der ersten Runde?
- Welche Gründe gibt es, auf Minderheiten Rücksicht zu nehmen?

Schritt 1: Aufgabenkarten mit Möglichkeiten zur Schüler\_innen-Mitbestimmung

Stellt euch vor, es soll überlegt werden,  
wohin die Klasse ihren nächsten Ausflug macht.

Welchen Vorschlag würdest du machen?

Tragt alle Meinungen zusammen.

Versucht, eine Entscheidung zu treffen.

Stellt euch vor, in der nächsten Stunde ist Zeit für  
ein Spiel oder eine Übung, die die Klasse aussuchen darf.

Welchen Vorschlag würdest du machen?

Tragt alle Meinungen zusammen.

Versucht, eine Entscheidung zu treffen.

Stellt euch vor, die Klasse soll entscheiden, welches  
Thema als nächstes behandelt wird.  
Aus Zeitgründen darf es aber nur ein kleines Wunschthema sein.

Welchen Vorschlag würdest du machen?

Tragt alle Meinungen zusammen.

Versucht, eine Entscheidung zu treffen.

Schritt 2: »Was wäre, wenn«-Karten

Was wäre,  
wenn es in  
eurer Klasse  
nur fünf  
Mädchen,  
aber  
zwanzig Jungen  
gäbe?

Was wäre,  
wenn es in  
eurer Klasse  
ein Kind  
im Rollstuhl  
gäbe?

Was wäre,  
wenn drei  
Kinder  
während  
der Diskussion  
fehlen?

Was wäre,  
wenn es in eurer Gruppe  
eine Clique gäbe,  
die immer am lautesten  
ihre Meinung sagt  
und vor  
der einige auch  
Angst haben?

## Was kann ich entscheiden?

## Mitbestimmung und ihre Voraussetzungen

**Klasse:** ab Klasse 1

**Dauer:** 20 bis 45 Minuten

**Material:** Kärtchen mit (altersgerecht ausgewählten) Fragen zur Mitbestimmung, Ja-Nein-Felder (zum Beispiel zwei bunte A3-Blätter)

Anhand verschiedener Beispiele loten die Schüler\_innen das Spannungsverhältnis von Selbstbestimmung, Mitbestimmung und der Entscheidungsmacht von anderen aus: Was darf ich selbst entscheiden? Wo können wir (in der Schule) mitbestimmen? Welche (guten) Gründe gibt es dafür, dass andere etwas entscheiden?

### Ablauf

Vorab werden je nach Alter der Schüler\_innen eine Reihe von Kärtchen mit Fragen zur Mitbestimmung ausgewählt. Ab Klasse 4 können auch Fragen einbezogen werden, bei denen es um die Beteiligungsrechte von Erwachsenen und ihre Grenzen geht.

Die Schüler\_innen sitzen im Kreis und ziehen der Reihe nach Kärtchen. Wer dran ist, stellt die Frage vor und erzählt, ob er/sie schon selbst entscheiden darf, wonach auf der Karte gefragt wird. Anschließend werden die Kärtchen

JA-Feldern oder NEIN-Feldern zugeordnet (zum Beispiel ein rotes und ein grünes A3 Blatt). Die Gruppe überlegt, welche Gründe es dafür geben könnte.

Bei älteren Gruppen können Fragen zu den Entscheidungsmöglichkeiten von Erwachsenen einbezogen werden. Im Anschluss können die Prinzipien der parlamentarischen Demokratie erläutert werden: Wir wählen Abgeordnete (bzw. Parteien) ins Parlament und diese entscheiden über Gesetze, Steuern, Radwege und anderes mehr.

### Impulse

- Warum entscheiden die Eltern oder Lehrkräfte viele Dinge für dich?
- Ist das gerecht?
- Wie wichtig ist es für dich, in dieser Frage mit zu entscheiden? (Vergleiche mit anderen Fragen.)
- Was musst du wissen, um diese Frage gut entscheiden zu können?

- Woher kommt die Macht des Entscheiders / der Entscheiderin?
- Wer entscheidet in einer Demokratie über Gesetze und Steuern?

### Vorschläge zur Weiterarbeit

Bei älteren Schüler\_innen kann die Übung »Demokratie – Wettstreit der Parteien« anschließen.

Mit allen Gruppen kann im Anschluss eine Aktion zur Mitbestimmung in der Schule umgesetzt werden. Die Schüler\_innen sammeln zunächst, was sie in der Schule mitbestimmen möchten, wählen aus, was ihnen am wichtigsten ist und gestalten dazu ein Plakat. Dieses geben sie dem der Schulleiter\_in und Klassenlehrer\_in und laden diese zu einem Gespräch ein. Nun können sie miteinander diskutie-

ren, wo Mitbestimmung möglich ist und wo nicht. Die Standpunkte sollten begründet werden. Die Schüler\_innen können ihre Wünsche auch in der Schülersprecherversammlung oder im Klassenrat vortragen.

Weiterhin kann eine Internet-Recherche zu Möglichkeiten der Kinder- und Jugendbeteiligung vor Ort (zum Beispiel Kinderparlamente) durchgeführt werden. Eventuell können Verantwortliche aus der kommunalen Verwaltung eingeladen oder besucht werden.

Kärtchen mit Fragen zur Mitbestimmung

... wieviel Taschengeld  
ich bekomme.

... wofür ich mein  
Geld ausbe.

... in welche Schule  
ich gehe.

... welche Freunde  
und Freund\_innen  
ich habe.

... wie lange ich abends  
unterwegs bin.

...wann ich ins Bett gehe.

... was ich anziehe.

... welche Kleidung  
ich für mich kaufe.

... was ich esse.

... welche Videos ich  
im Internet sehe.

... ob ich alleine mit  
Freund\_innen auf den  
Campingplatz fahre.

... ob ich rauche.

... welche Medikamente  
ich nehme,  
wenn ich krank bin.

... welcher Religion  
ich angehöre.

... ob ich mich schminke  
und welche  
Frisur ich trage.

... ob ich mir ein Tattoo  
stechen lasse.



Kärtchen mit Fragen zur Mitbestimmung

... ob ich Alkohol trinke.

... welche Computerspiele  
ich spiele.

... was im Unterricht  
gemacht wird.

... wie ich mein  
Zimmer einrichte.

... wen ich als  
Klassensprecher\_in wähle.

... ob es gute  
Fahrradwege in  
meiner Stadt gibt.

... welche Partei  
ich als Erwachsene\_r  
wähle.

... welche Gesetze  
in Deutschland  
gelten.

... was ich als  
Erwachsene\_r  
arbeite.

... wie viele Stunden  
ich als Erwachsene\_r  
am Tag arbeite.

... wie viele Steuern  
ich als Erwachsene\_r  
bezahlen muss.

... was ich als  
Erwachsene\_r für meine  
Wohnung bezahle.

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----

-----  
-----



## Unser Haus

## Erwachsene bleiben draußen

**Klasse:** 3 bis 4

**Dauer:** 8 bis 12 Schulstunden

**Material:** A4-Blätter mit den Umrissen eines leeren Zimmers, Zettel für die drei ersten Stufen der Konsensfindung, reichlich Magnete

Die Schüler\_innen gestalten gemeinsam ihr Haus, in dem ihre Regeln gelten. Zunächst gestaltet jedes Kind sein eigenes Zimmer, in dem nur seine Regeln gelten. Anschließend findet die Gruppe in einem geleiteten stufenförmigen Prozess sinnvolle Regeln für die gemeinsam genutzten Räume, die das Zusammenleben erleichtern.

### Ablauf

#### Schritt 1 (2 Stunden)

##### Mein Zimmer, meine Regeln

Zunächst gestalten die Schüler\_innen auf vorbereiteten Zetteln ihr Zimmer nach eigenen Vorstellungen – alles ist möglich! Wer eine Giraffe im Zimmer möchte, malt sich eine Giraffe hinein. Auch ein Teich, eine offene Rückwand mit Dschungel oder Fußballplatz sind möglich. Es gilt völlige Gestaltungsfreiheit. Am Rand werden Regeln notiert, die in diesem (und nur in diesem!) Zimmer gelten sollen: Mein Zimmer – meine Regeln!

Die Zimmer werden an die Tafel gehängt, mit Kreide können ein Dach, die Hausumrisse, ein Schornstein und Wolken darüber gemalt werden. Wer früher fertig ist, kann sich der Gestaltung von Gemeinschaftsräumen widmen. Welche Räume in unserem Haus werden von mehreren genutzt? Toilette, Küche, Essensraum, Partykeller, Schwimmbad und anderes mehr. Auch hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Die Lehrkraft kann Vorschläge machen, was für die unmittelbaren Bedürfnisse unbedingt gebraucht wird. Diese Gemeinschaftsräume können auch im Team gestaltet werden. Einen Gesprächsanlass bietet der Ort, an dem die Schüler\_innen ihr Zimmer platzieren. (Vielleicht hängen einzelne ihr Zimmer sogar außerhalb des Gebäudes auf.)

#### Schritt 2 (1 Stunde)

##### Welche Regeln brauche ich?

Wenn alle fertig sind, beginnt die Regelfindung für alle von mehreren genutzten Räume. Jede\_r schreibt zunächst etwa acht bis zehn Regeln auf den Zettel »Welche Regeln brauche ich, um glücklich zu sein«. Auch hier ist völlige Freiheit zu gewähren, allerdings mit dem deutlichen Hinweis, dass diese Regeln später argumentativ verteidigt werden müssen.

#### Schritt 3 (2 Stunden)

##### Aus 20 werden 10

Nun werden Paare gebildet. Je nach Gruppe kann es besser sein, Paare sich selbst finden zu lassen. Die Paare sollen ihre beiden Zettel zusammenfassen, indem sie Gemeinsamkeiten finden. Dazu erläutert die Lehrkraft das Prinzip des Zusammenfassens: Aus »nicht schlagen« und »nicht treten« wird »nicht am Körper wehtun« oder »Taschentücher in den Müll« und »Hausschuhe anziehen« wird zu »Verschmutzung

vermeiden«. Was keinen Konsens findet muss, gestrichen werden. Die Ergebnisse werden auf dem zweiten Zettel festgehalten (»Diese Regeln brauchen wir beide zum Glücklichsein«) und mit Namen versehen.

#### Schritt 4 (2 Stunden)

##### Aus 20 werden wieder 10

Dann werden die Paare zu Vierergruppen zusammengefasst. Wiederum werden im leisen Vierergespräch die Regeln vom Zweierzettel wie oben zusammengefasst und diejenigen gestrichen, für die sich kein Konsens findet. Hier ist Aufmerksamkeit und Moderationskraft der Lehrkraft gefragt, manche Vierergruppe verteilt die Arbeit sehr ungleich. Es kann sinnvoll sein, reihum jede\_n einmal mit Schreibaufgaben zu betrauen. Auf diese Weise entstehen je nach Gruppengröße 4 bis 6 Zettel »Diese Regeln brauchen wir vier zum Glücklichsein«, darauf sollen die Namen aller Beteiligten deutlich zu lesen sein.

#### Schritt 4 (2 Stunden)

##### Fishbowl

Jede Vierergruppe wählt nun eine\_n Sprecher\_in, die/der sich nach vorn an die Tafel vor das Haus auf einen Stuhl setzt und damit betraut wird, den Gruppenkonsens darzustellen und wiederum mit den anderen Vertreter\_innen zu diskutieren. Ein leerer Stuhl gibt den anderen Schüler\_innen die Möglichkeit, sich in die durch die Lehrkraft moderierte Diskussion einzubringen. Nur wer vorne sitzt, darf sprechen. Das führt wiederum zur Zusammenfassung der Viererzettel und zu einem Klassenkonsens. Dieser wird an der Tafel festgehalten und von allen abgeschrieben.

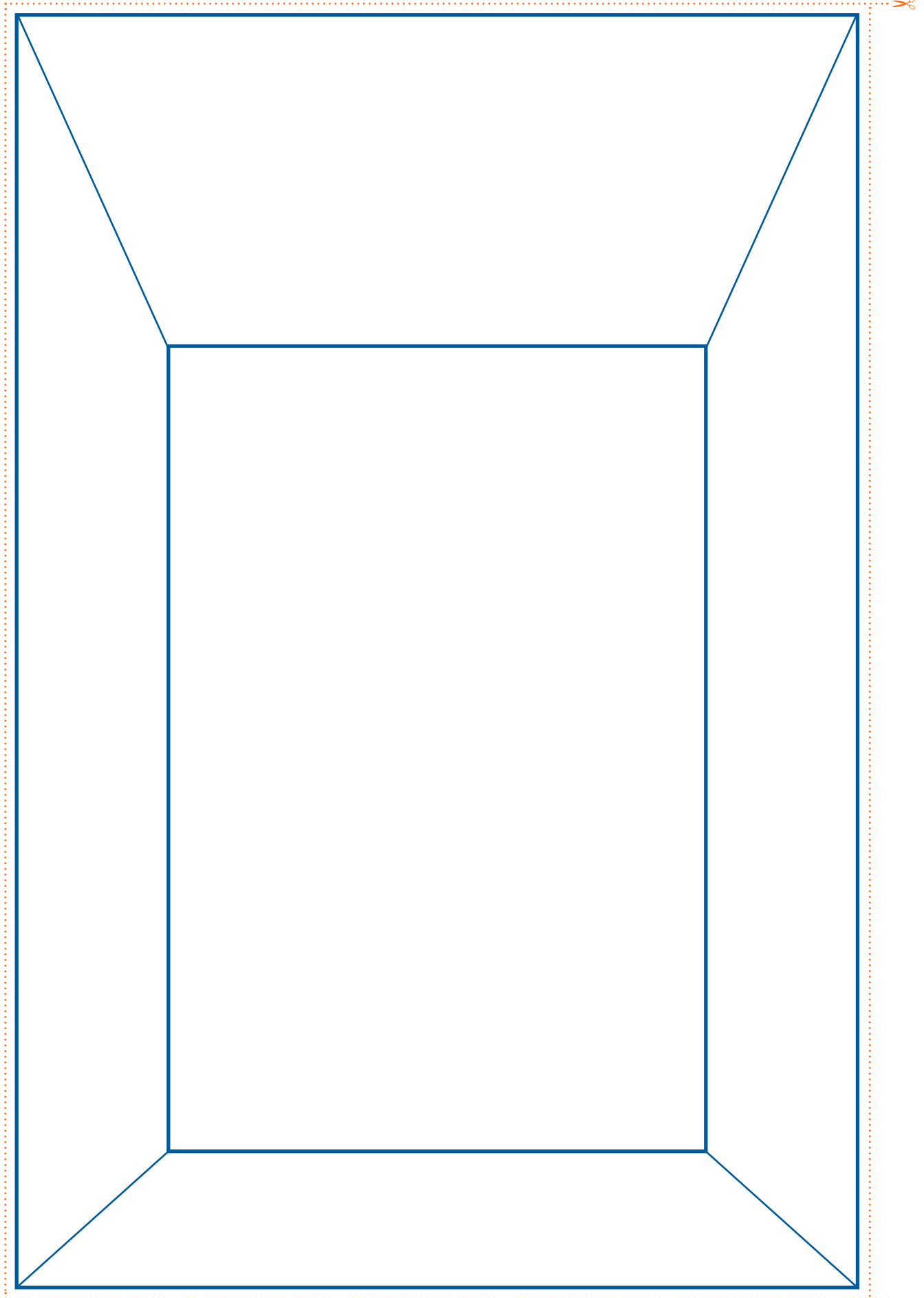
Nun können verschiedene Probleme durch die Lehrkraft angeregt oder von den Schüler\_innen selbst aufgeworfen werden: Wie regeln wir das Einkaufen, wer kocht wann, wer macht sauber, brauchen wir Geld, wo kommt das Geld her, können wir etwas anbieten und verkaufen?

#### Schritt 5 (1 Stunde)

##### Einzugsparty

Zum Abschluss der Übung empfiehlt es sich, eine Schulstunde für eine Einzugsparty zu ermöglichen, z. B. mit Musik, Saft und Party-Spielen.

Leeres Zimmer



Regeln

Diese Regeln brauche **ich** zum Glückhsein

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

Diese Regeln brauchen **wir beide** zum Glückhsein

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

Diese Regeln brauchen **wir vier** zum Glückhsein

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

## Wahlkampf

## Demokratischer Wettstreit der Parteien

**Klasse:** ab Klasse 5

**Dauer:** ca. 6 Stunden

**Material:** kurze Auszüge aus Wahlprogrammen, Ressort-Karten, Schreibmaterial, Plakate, dicke Stifte

Bei Wahlen – zum Bundestag, Landtag, Kommunalparlament oder zum Europaparlament – sind die Straßen mit Wahlplakaten gepflastert. Dies kann genutzt werden, um den Schüler\_innen das Thema Demokratie verständlich zu machen.

Zunächst befassen sie sich mit den aktuellen Plakaten und Programmen der Parteien. Anschließend gründen die Schüler\_innen, gemäß ihren Interessen, eigene Parteien, führen selbst einen Wahlkampf und am Ende wird gewählt.

### Ablauf

#### Schritt 1 – Wahlplakate erkunden

Bei einem Spaziergang erkunden die Schüler\_innen die Wahlplakate und analysieren deren Aufbau, Aussage und Gestaltung.

- Wer oder was ist abgebildet?
- Welche Farben wurden bei der Schrift, dem Bild und dem Hintergrund verwendet?
- Gibt es einen Slogan?
- Welche Aussage ist zu erkennen?
- Spricht es mich an?

#### Schritt 2 – Wahlprogramme analysieren

Von einigen Parteien, die zur Wahl stehen, werden die Wahlprogramme oder vorbereitete Auszüge daraus gelesen und analysiert.

- Was sind die Schwerpunkte, für die sich die Partei einsetzt?
- Gibt es Forderungen und Ziele?
- Gibt es konkrete Ideen, wie die Partei diese umsetzen will?
- Was sagt die Partei zu den Themen »Jugend und Familie«, »Bildung und Ausbildung«, oder zu anderen Themen, die die Schüler\_innen interessieren (z. B. »Umwelt/Klima«)?

#### Schritt 3 – Parteien gründen

Nun werden Gruppen von Schüler\_innen gebildet, die ähnliche Interessen haben, um eigene Parteien zu gründen. Dazu werden Karten mit inhaltlichen Bereichen der politischen Ressorts (je nach Gruppengröße) mehrfach kopiert und ausgelegt: »Jugend und Familie«, »Bildung und Ausbildung«, »Umwelt und Klima«, »Sport und Freizeit«, »Gesundheit«, »Arbeit und Wirtschaft«, »Forschung« sowie

»Außenpolitik«. Die Schüler\_innen nehmen sich die Karten, mit deren Themen sie sich gerne beschäftigen würden. Anschließend finden sich die Schüler\_innen in Gruppen zusammen, indem verglichen wird, wer die gleichen Themenkarten genommen hat.

#### Schritt 4 – Wahlprogramme schreiben

Die Gruppen machen sich nun daran, ihr eigenes Wahlprogramm zu schreiben.

- Was sind unsere inhaltlichen Schwerpunkte?
- Wofür wollen wir uns einsetzen?
- Was wollen wir verändern (und warum)?
- Was sind unsere Forderungen und Ziele?
- Warum sollte man uns wählen?

#### Schritt 5 – Wahlwerbung erstellen

Die Gruppen denken sich jeweils einen Namen für ihre neue Partei aus. Anschließend erstellen sie Wahlplakate. Darauf sollte der Name der Partei zu sehen sein sowie ein Slogan und/oder ein Bild, passend zu ihren inhaltlichen Überzeugungen.

#### Schritt 6 – Wahlkampf

Alle Parteien dürfen ihr eigenes Wahlprogramm vortragen und ihr Plakat zeigen. Abschließend sollte jede Partei deutlich machen, warum sie gewählt werden will.

#### Schritt 7 – Wählen

Zum Schluss wird geheim gewählt. Dazu werden vorher Stimmzettel mit den Parteinamen und deren Parteimitgliedern angefertigt. Jede\_r hat eine Stimme. Die Auszählung erfolgt und das Ergebnis wird an der Tafel notiert. Die Wahlsieger werden mit einem Applaus gefeiert!

### Impulse

- War es schwierig, sich in der Gruppe zu einigen?
- Gab es jemanden, der die Führung übernommen hat, bzw. bestimmen wollte?
- Wie war die Aufgabenverteilung (schreiben, reden, Ideen geben, zeichnen)?
- Warum habe ich eine Partei gewählt? (Wahlprogramm hat mich überzeugt, Plakat hat mir gefallen, die Rede hat mich angesprochen, beste\_r Freund\_in, ...)?
- Wäre es sinnvoll, dass echte Parteien sich nur auf ein Thema konzentrieren? Warum ist das meist nicht der Fall?

Ressort-Karten

**Jugend  
und  
Familie**

**Bildung  
und  
Ausbildung**

**Umwelt  
und  
Klima**

**Sport  
und  
Freizeit**

**Gesundheit**

**Arbeit  
und  
Wirtschaft**

**Forschung**

**Außenpolitik**

## IMPRESSUM

---

1. Auflage 2019  
300 Exemplare

### HERAUSGEBER

Attac Trägerverein e.V.  
Münchener Straße 48  
60329 Frankfurt a. M.

&

Humanistischer Verband Deutschlands (HVD)  
Landesverband Berlin-Brandenburg KdöR  
Wallstraße 61–65  
10179 Berlin

Alle Rechte vorbehalten © Attac und HVD

### AUTOR\_INNEN

Patrick Bohländer, Kerstin Funk,  
Holger Oppenhäuser und Sven Thale

### GESTALTUNG

Dicey, Berlin  
[www.dicey-studios.com](http://www.dicey-studios.com)

### HERSTELLUNG

[www.recyclingflyer.de](http://www.recyclingflyer.de)

Weitere Informationen:  
[www.attac.de/bima](http://www.attac.de/bima)

Feedback: [bildung@attac.de](mailto:bildung@attac.de)

---

[www.attac.de/bima](http://www.attac.de/bima)

