

Vorwort	5	3.8 Kofferpacken (Kl. 5–8)	21
		3.9 Falsche Freunde (Kl. 5–8)	21
1 Spielerisch einsteigen		3.10 Anagramme (Kl. 7–10)	21
1.1 Montagsmaler® (Kl. 5–10)	7	3.11 Lügen (Kl. 5–8)	22
1.2 Was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3.12 Eselsbrücken (Kl. 5–10)	22
1.3 Akrostichon (Kl. 5–10)	8	3.13 Spickzettel (Kl. 7–10)	22
1.4 Puzzle (Kl. 5–10)	8	3.14 Kugellager (Kl. 5–10)	23
1.5 Brainstorming auf Zuruf (Kl. 7–10)	9	3.15 Elfchen (Kl. 5–7)	24
1.6 Sprechen verboten (Kl. 5–10)	10	3.16 Handbuch „10 Tipps für ...“ (Kl. 5–8)	25
1.7 Politikliste (Kl. 5–8)	10	3.17 Handbuch „10 Tipps, wie man ... verkehrt macht“ (Kl. 5–8)	25
1.8 Bilderbuffet (Kl. 5–10)	11		
1.9 Murrende (Kl. 5–10)	11		
1.10 Politiker und Wähler (Kl. 8–10)	12		
2 Spiele rund um Wahlen		4 Spielerische Arbeitsmethoden	
2.1 Wer bin ich? (Kl. 5–10)	13	4.1 Gallery-Walk (Kl. 8–10)	26
2.2 Wahlplakate (Kl. 7–10)	14	4.2 Standbilder (Kl. 5–10)	27
2.3 Wahlslogans (Kl. 7–10)	14	4.3 Standbildergalerie (Kl. 8–10)	28
2.4 Wahlurne (Kl. 7–10)	15	4.4 Das Leben ist ein Fluss (Kl. 5–8)	28
2.5 TV-Duell (Kl. 7–10)	15	4.5 Ich sehe was, ... (Kl. 5–7)	30
2.6 Wahl-O-Mat (Kl. 7–10)	16	4.6 Karika-Tour (Kl. 8–10)	30
2.7 Wahlprogramme rappen (Kl. 8–10)	16	4.7 Expertenbefragung (Kl. 8–10)	31
3 Wiederholen und üben		4.8 Szenario (Kl. 8–10)	31
3.1 Politikfußball (Kl. 5–7)	17	4.9 Nachrichtensendung (Kl. 8–10)	32
3.2 Gitterrätsel (Kl. 5–10)	17	4.10 Twittern (Kl. 5–10)	32
3.3 Umzugskisten packen (Kl. 5–10)	18	5 Spielerische Stimmungsbilder	
3.4 ABC (Kl. 5–10)	19	5.1 Meinungslinie (Kl. 5–10)	33
3.5 Poleposition (Kl. 5–10)	19	5.2 Meinungsmesser (Kl. 5–10)	34
3.6 Arche Noah (Kl. 5–10)	20	5.3 Vier-Ecken-Spiel (Kl. 5–10)	34
3.7 Quizkarten (Kl. 5–8)	20	5.4 Positionskreis (Kl. 5–10)	35
		5.5 Würfel der Argumente (Kl. 7–10)	35

5.6	Rote Karte (Kl. 5–10)	37	6.4	Serienfax (Kl. 5–8)	43
5.7	Daumen hoch! (Kl. 5–10)	38	6.5	Obstsalat (Kl. 5–7)	44
5.8	Mach mal einen Punkt! (Kl. 5–8)	39	6.6	Eins – zwei – viele (Kl. 5–10)	44
5.9	Blitzlicht (Kl. 5–10)	39	6.7	Geburtstagskalender (Kl. 5–10)	45
5.10	Sechserpack (Kl. 8–10)	40	6.8	Spaßbericht (Kl. 5–10)	45
6	Bewegungs- und Spaßspiele		6.9	Zublinzeln (Kl. 5–7)	46
6.1	Laufquiz (Kl. 5–7)	41	6.10	Fang die Ja- bzw. Nein-Sager (Kl. 5–10)	47
6.2	Becher-Rap (Kl. 5–10)	42	6.11	Spaßgesprächskreis (Kl. 5–10)	48
6.3	Rhythmus-Stopp (Kl. 5–6)	43	6.12	Lexikonspiel (Kl. 5–10)	48