

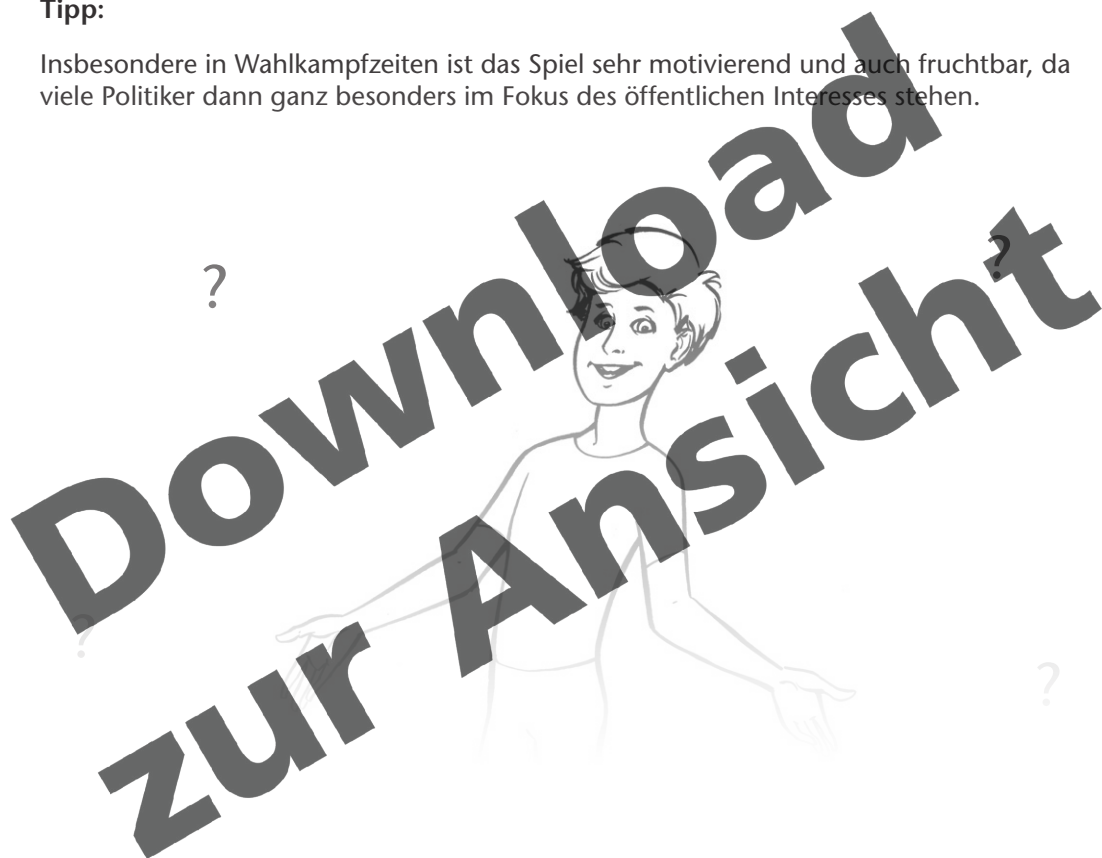


Namenskärtchen, Klebeband

Es werden drei bis fünf Schülern Kärtchen mit dem Namen einer im Wahlkampf präsenten Person auf den Rücken geheftet. Jeder Schüler versucht zu erraten, wer er ist, indem Ja- oder Nein-Fragen gestellt werden. Wer mit den wenigsten Fragen „seine Identität“ ermittelt, gewinnt.

Tipp:

Insbesondere in Wahlkampfzeiten ist das Spiel sehr motivierend und auch fruchtbar, da viele Politiker dann ganz besonders im Fokus des öffentlichen Interesses stehen.



2. Wahlplakate



45 Min.

Kl. 7–10



mindestens DinA3-Papier bzw. Plakate aus Tonpapier, Stifte, Kleber, Bilder; evtl. PC und Auszüge aus Wahlprogrammen

Die Klasse wird in gleich große Gruppen geteilt. Jeder Gruppe wird eine Partei zugelost, für deren Ziele und Positionen ein passendes Wahlplakat zu entwerfen ist. Eine unabhängige „Jury“, etwa eine Parallelklasse, wählt nach zuvor festgelegten Kriterien die besten Plakate aus. Als Hilfe können einzelne Auszüge aus den Wahlprogrammen hinzugegeben werden.

3. Wahlslogans



20–30 Min.

Kl. 7–10



Papier, Stifte; evtl. Auszüge aus Wahlprogrammen

Die Schüler formulieren in Kleingruppen treffende, zugkräftige und kreative Wahlslogans für die – evtl. in der Klasse bereitgestellten – Wahlprogramme bestimmter zuvor behandelte Parteien. Schließlich müssen die Sprüche der anderen Gruppen richtig interpretiert werden.

**Download
zur Ansicht**

4. Wahlurne



30–45 Min.

Kl. 7–10



Wahlurne (z. B. gestalteter Schuhkarton), Wahlzettel

Die Klasse führt selbst – nach den bekannten Grundsätzen – eine Wahl durch. Die Stimmzettel werden entweder im Vorfeld selbst gestaltet oder über das Internet organisiert. Die Stimmen werden nach der Wahl ausgezählt; das Ergebnis ermittelt und statistisch aufbereitet.

Tipp:

Im Rahmen eines größer angelegten Projekts können auch mehrere Klassen am Wahlvorgang beteiligt werden.



5. TV-Duell



30 Min.

Kl. 7–10



Namenskärtchen, evtl. zuvor in der Klasse gesammelte Wahlthemen

Ein Schüler bekleidet die Rolle eines Moderators, weitere ausgewählte Schüler verkörpern in einem inszenierten TV-Duell bestimmte prominente Politiker, z. B. Kanzlerkandidaten. Nun debattieren die Kandidaten über vom Moderator gestellte Fragen und aufgeworfene Probleme. Die Diskussion wird von der Klasse an der Handlungsaussage mitgeleitet.

Download zur Ansicht



Papier, Stifte / PC oder Smartphone mit Internetzugang

Nach Beschäftigung mit den Positionen der verschiedenen Parteien ermitteln und reflektieren die Schüler ihren eigenen Standpunkt bzw. ihre potenzielle Stimmvergabe. Hierzu führen sie den Wahl-O-Mat am PC mit Internetzugang durch. Steht mehr Zeit zur Verfügung, kann auch selbst ein Wahl-O-Mat bzw. ein herkömmlicher Fragebogen auf Papier entwickelt werden. In diesem Fall bietet es sich an, diesen auch anderen Klassen bzw. der Schulöffentlichkeit zugänglich zu machen.



Wahlprogramme

Zunächst werden Wahlprogramme ausgewählter politischer Parteien in Kleingruppen verteilt. Nun erarbeiten die Schüler die Kerninformationen und damit die Wahlprogramme der jeweiligen Partei, welche



**Download
zur Ansicht**