

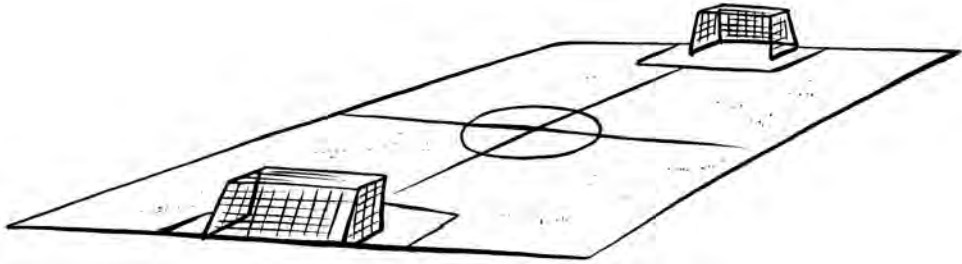
Vorwort	5	3.8 Kofferpacken (Kl. 5–8)	21
		3.9 Falsche Freunde (Kl. 5–8)	21
1 Spielerisch einsteigen		3.10 Anagramme (Kl. 7–10)	21
1.1 Montagsmaler® (Kl. 5–10)	7	3.11 Lügen (Kl. 5–8)	22
1.2 Was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3.12 Eselsbrücken (Kl. 5–10)	22
1.3 Akrostichon (Kl. 5–10)	8	3.13 Spickzettel (Kl. 7–10)	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

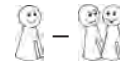


Fußballfeld mit eingezeichnetem Mittelkreis, Elfmeterpunkt und Tor an der Tafel oder auf einem Plakat, Münze

Die Klasse wird in zwei Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe wählt drei Spieler aus. Durch Münzwurf entscheidet sich, wer beginnt. Nun werden Fragen zum Unterrichtsthema und/oder zum Grundwissen gestellt. Beantwortet die erste Gruppe die Einstiegsfrage richtig, wird der Mittelkreis farbig gekennzeichnet. Ist das nicht der Fall, geht die Frage an die gegnerische Gruppe (*Ballverlust*). Wird die zweite Frage ebenfalls richtig beantwortet, wird der Elfmeterpunkt markiert. Ein Tor wird dann erzielt, wenn auch die dritte Frage richtig beantwortet wird. Die Gruppe, die die meisten Tore schießt, gewinnt das Fußballspiel.



3.2 Giterrätsel



Giterrätsel auf Papier bzw. OHP-Folie

Die Schüler lösen in Einzel- oder in Partnerarbeit ein von der Lehrkraft vorbereitetes Giterrätsel. Im Anschluss werden die Ergebnisse mithilfe einer Lösungsfolie verglichen und eventuelle Fragen geklärt. Wer die meisten Begriffe korrekt eingesetzt hat, gewinnt.

Tipp:

Alternativ können Schüler auch selbst ein Giterrätsel zu einer zurückliegenden Unterrichtssequenz entwerfen.



jeweils einen Zettel in den Farben Grün, Rot und Weiß für jeden Schüler; drei „Umzugskartons“ (z. B. Schuhkarton)

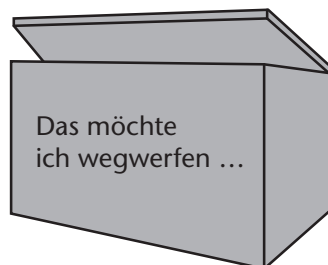
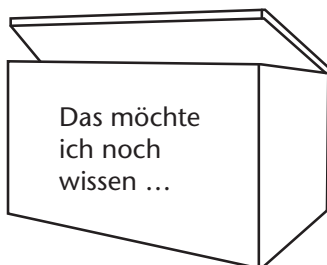
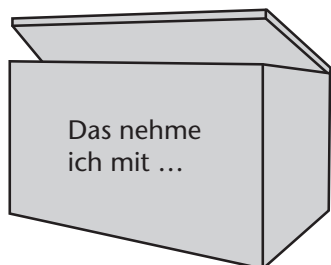
Schreiben Sie zunächst an die Tafel, auf Folie oder auf Plakate folgende Sätze:

- *Das nehme ich mit / habe ich gelernt ...* (grün = mitnehmen)
- *Das möchte ich noch wissen / habe ich nicht verstanden ...* (weiß = klären)
- *Das möchte ich wegwerfen / anders machen / nicht mitnehmen / nicht mehr tun ...* (rot = wegwerfen)

Nun teilen Sie zum Abschluss einer Unterrichtseinheit an jeden Schüler je einen Zettel jeder Farbe aus. In Einzelarbeit vervollständigen die Schüler die Sätze mit ihren eigenen Gedanken und werfen sie dann in die entsprechende Umzugskiste. Wenn alle fertig sind, stellen Sie die Umzugskartons in die Mitte des Stuhlkreises und leeren zunächst den Karton zum „Mitnehmen“ aus. Reihum stehen die Schüler auf, gehen in die Mitte, heben einen Mitnahmezettel auf, lesen ihn laut vor und legen ihn zurück in die Mitnahmekiste. Je nach Absprache kann jeder Schüler, der etwas dazu sagen möchte, direkt nach dem Vorlesen oder in einer Schlussrunde etwas zu einzelnen Nennungen sagen. Mit den beiden anderen Kartons wird entsprechend verfahren.

Tipp:

Es bietet sich an, die Kartons aufzuheben und später wieder darauf zurückzukommen.





Papier, Stift

ABC

Die Schüler legen eine ABC-Liste mit zum definierten politologischen oder soziologischen Thema passenden Begriffen an, d. h. sie notieren vertikal zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort, das mit diesem beginnt.

3.5 Poleposition



15 Min.

Kl. 5–10



Bereiten Sie mindestens zehn Fragen zum aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen vor.

Je nach Anzahl der Schüler wird die Klasse in vier gleich große Gruppen mit mindestens fünf Schülern eingeteilt. Die Gruppen sitzen in einer Stuhlreihe hintereinander. Jeweils der erste Schüler (*Poleposition*) einer Reihe ist am Zug. Stellen Sie eine Frage zum aktuellen Unterrichtsthema oder zum Grundwissen. Der Frontmann, der die Antwort weiß, klatscht in die Hände und sagt dann laut seine Antwort. Die Gruppe darf ihrem Frontmann helfen, indem sie durch „Stille Post“ die Antwort nach vorne durchgibt. Wenn das Ergebnis stimmt, setzt sich der Frontmann auf den letzten Stuhl seiner Reihe und alle anderen rücken auf. Gewonnen hat diejenige Gruppe, die zuerst wieder in der Startaufstellung sitzt.



Situationskarten zu bestimmten Anlässen, evtl. Kamera bzw. Smartphone

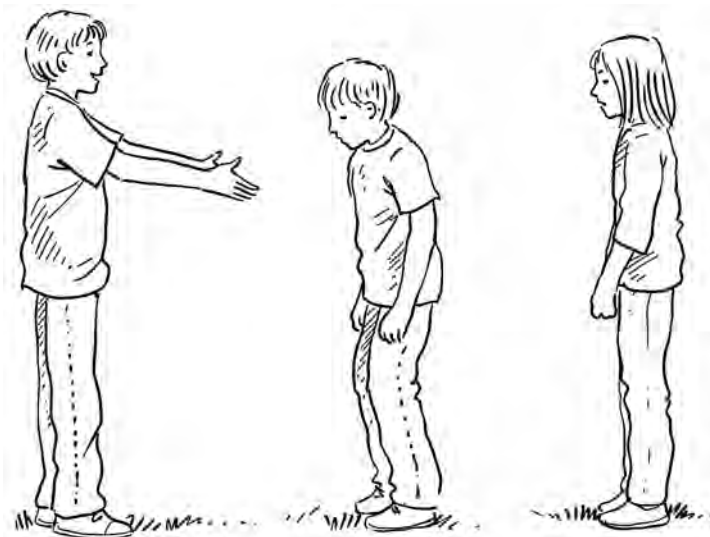
Überlegen Sie sich zunächst konkrete politische oder zeitgeschichtliche Anlässe, zu denen ein Standbild gebaut werden soll, und schreiben diese auf Kärtchen.

Bestimmen Sie in jeder Schülergruppe einen Regisseur und geben Sie ihm eine Situationskarte. Er sucht sich nun unter den Mitschülern die passenden Personen aus und baut mit diesen – ohne zu sprechen – die Situation auf dem Kärtchen nach. Die Mitspieler müssen sich völlig passiv verhalten und (fast) alles mitmachen. Wenn das Bild fertig ist, bleibt es eine Zeit lang eingefroren. Nun kann es ggf. auch von Ihnen zur Verwendung in den Folgestunden fotografiert werden.

Die anderen Schüler gehen herum und sehen sich alles an, ohne das Bild zu berühren oder zu verändern. Dann beschreiben sie, was sie sehen, und stellen Vermutungen zur Situation an. Sie können auch Überschriften zu dem Bild finden lassen. Dann wird der Regisseur zu seiner Intention befragt. Eventuell können Verbesserungsvorschläge oder Änderungswünsche am Bild vorgenommen werden.

Tipp:

Wenn Sie das Standbild fotografiert haben, bietet es sich zur Weiterarbeit an, mithilfe eines Bildbearbeitungsprogrammes Gedankenblasen bei ausgewählten Personen des Standbildes hinzuzufügen. Durch passende Ergänzungen können dann die Ergebnisse in der Folgestunde wieder aufgenommen und für das nächste Thema fruchtbar gemacht werden.





Situationskarten zu konkreten politischen oder zeitgeschichtlichen Anlässen, evtl. Kamera bzw. Smartphone

Wie Standbilder 4.2, nur dass hier mit älteren und erfahreneren Schülern mehrere Standbilder zeitgleich zum selben Thema gebaut werden. Der Vergleich dieser verschiedenen Lösungen ermöglicht interessante Diskussionen. Ermutigen Sie die Schüler, mithilfe dieser Darstellungen auch ihre eigenen, subjektiven Positionen zu verdeutlichen.

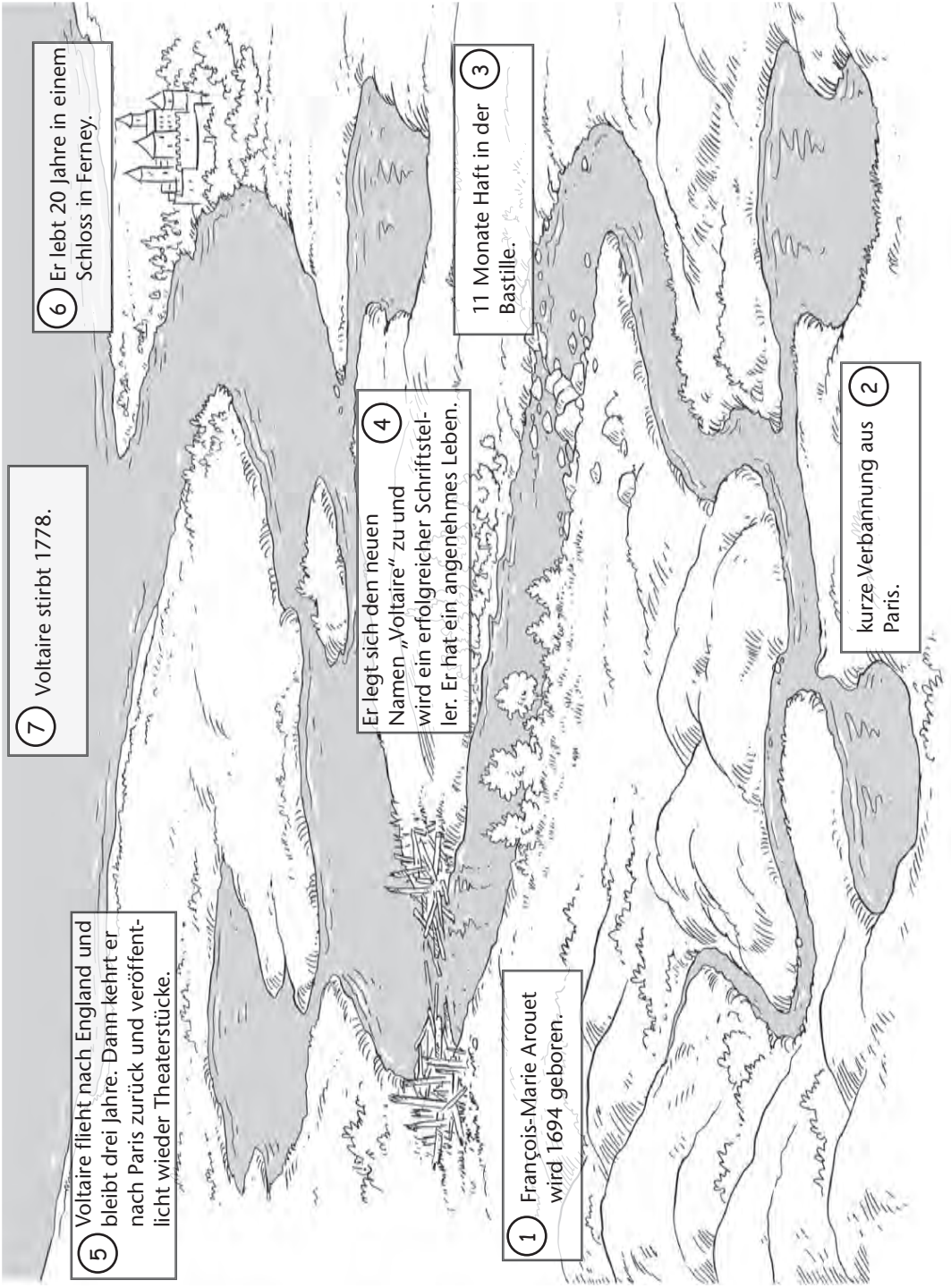
4.4 Das Leben ist ein Fluss



Sachtext, evtl. Plakate

Die Schüler setzen sich in Einzelarbeit über einen Sachtext intensiv mit der Biografie einer bedeutenden Person der Zeitgeschichte auseinander und fixieren die zentralen Stationen bzw. Ergebnisse aus ihrem Lebenslauf. Diese werden allerdings nicht in Textform festgehalten, sondern kreativ und visuell in Form eines Flusses umgesetzt. Die Schüler überlegen sich hierfür geeignete Darstellungsmittel, im Vorfeld können auch mögliche Elemente eines Flusses (z. B. Steine, Inseln, Zuflüsse, Stromschnellen usw.) genannt werden.

Voltaire: Sein Leben als Fluss



6 Er lebt 20 Jahre in einem Schloss in Ferney.

3 11 Monate Haft in der Bastille.

2 kurze Verbannung aus Paris.

7 Voltaire stirbt 1778.

4 Er legt sich den neuen Namen „Voltaire“ zu und wird ein erfolgreicher Schriftsteller. Er hat ein angenehmes Leben.

5 Voltaire flieht nach England und bleibt drei Jahre. Dann kehrt er nach Paris zurück und veröffentlicht wieder Theaterstücke.

1 François-Marie Arouet wird 1694 geboren.



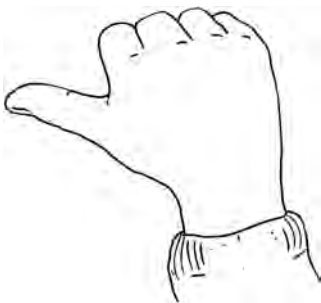
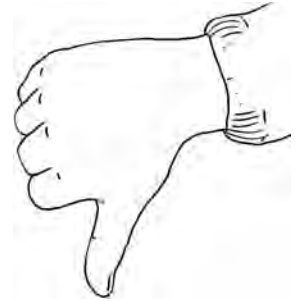
keine

Fassen Sie den Inhalt, zu dem Sie ein Meinungsbild der Klasse einholen wollen, in einem Aussagesatz zusammen und lesen Sie diesen vor. Die Schüler haben nun die Möglichkeit, mit ihrem Daumen symbolisch ihre Einstellung kundzutun. So erhalten Sie einen schnellen Überblick über die Verteilung der Meinungen in ihrer Klasse:



Das finde ich gut. / Das gefällt mir. / Das ist richtig.

Das finde ich nicht gut. / Das gefällt mir nicht. / Das ist falsch.



Ich kann mich nicht entscheiden. / Ich weiß nicht.

Tipp:

Führen Sie die Daumenprobe vor und nach einer Unterrichtseinheit durch, so können Sie sehen, ob sich dadurch die Einstellungen in Ihrer Klasse verändert haben.



einen Klebepunkt pro Schüler (evtl. auch zwei oder drei), Plakate mit Thesen

Hängen Sie die Plakate, auf welche Sie im Vorfeld jeweils eine Meinung bzw. These notiert haben, an verschiedenen Stellen im Klassenzimmer auf. Jeder Schüler erhält nun einen Punkt und klebt diesen an das Plakat, welches seine favorisierte Aussage beinhaltet. Die Gesamtzahl der Punkte auf den jeweiligen Plakaten wird ermittelt und das Ergebnis diskutiert.

Themenbeispiele:

- Die Türkei sollte vollwertiges EU-Mitglied werden.
- Die Türkei sollte den Status eines „privilegierten Partners“ erhalten.
- Die Türkei sollte nicht EU-Mitglied werden.

5.9 Blitzlicht



Gegenstand zum Weiterreichen, z. B. Ball

Der Gegenstand wird reihum gereicht. Währenddessen geben die Schüler auf eine Fragstellung eine knappe, „blitzlichtartige“ Antwort (ein Wort bis ein kurzer Satz).

Tipps:

- Nur wer den Gegenstand in Händen hält, darf sprechen.
- Wer nicht antworten will oder kann, darf den Gegenstand stumm weiterreichen.

Themenbeispiele:

- Kann ich auf Plastiktüten verzichten?
- Sollen Plastiktüten generell verboten werden?
- Was kann ich zum Umweltschutz generell beitragen?



evtl. ein akustisches Signal (Glocke, Klangschale) oder Musik; Fragen oder Thesen für eine Diskussion

Die Klasse bewegt sich – evtl. zu Musik – frei im Raum. Nach einem Signal bzw. nachdem die Musik abgestellt wurde, rufen Sie „Sechserpack“. Daraufhin bilden die Schüler spontan Gruppen zu sechs Personen. Jetzt lesen Sie Ihre Fragestellung laut vor und die Gruppenmitglieder tauschen in dieser Formation ihre Meinungen dazu aus. Nach einer angemessenen Besprechungszeit erklingt erneut ein Signal bzw. die Musik ertönt wieder und Sie rufen „Zerfall“, woraufhin sich die Schüler abermals frei im Raum bewegen, bis Sie erneut zur Gruppenbildung aufrufen z. B. „Dreierpack“.

Varianten:

Sie können eine Fragestellung mehrmals diskutieren lassen oder den Schülern in jeder Runde ein anderes Thema zum Meinungsaustausch geben.

Tipps:

- Variieren Sie die Besprechungszeit, je nach Komplexität des Themas und Anzahl der Gruppenmitglieder, zwischen einer und drei Minuten.
- Die Anzahl der Schüler lässt sich häufig nicht genau durch die Zahl der Gruppenmitglieder teilen. Das spielt aber keine Rolle. Achten Sie darauf, dass wirklich nur eine Gruppe nicht vollständig ist. Bleibt ein einziger Schüler übrig, so hat er den „Joker“ und darf wählen, welcher Gruppe er zugehören möchte.
- Diese Methode eignet sich auch, um zügig Gruppen für eine sich anschließende Erarbeitungsphase zu bilden: Spielen Sie nur zwei kurze Runden mit kleinen „Packs“ und einfachen Fragestellungen, bevor Sie in der dritten Runde ihre endgültigen „Packs“ bilden lassen, die dann die Arbeitsgruppen darstellen.



pro Gruppe ein farbiges Plakat, fünf bis sieben gleichfarbige Fragekärtchen mit vorbereiteten Fragen, Stifte

Bereiten Sie im Vorfeld fünf bis sieben Fragen zu bereits behandelten Inhalten vor. Notieren Sie für jede Spielgruppe die Fragen auf Kärtchen.

Teilen Sie Ihre Klasse in vier oder fünf Gruppen ein. Jede Gruppe erhält ein farbiges Plakat und einen Stift. Die farblich zu den Plakaten passenden Fragenstapel legen Sie in einiger Entfernung auf dem Boden ab. Die Gruppen sollten sich alle im selben Abstand zu den Fragenstapeln positionieren. Das geht besonders gut, wenn Sie im Gang oder auf dem Pausenhof spielen. Auf ein Kommando hin holt ein Schüler pro Gruppe das oberste Fragenkärtchen, die Gruppe notiert die Antwort auf das Plakat. Ein anderer Schüler trägt das Kärtchen wieder zurück, legt es zuunterst und bringt das nächste mit.

Das Spiel ist zu Ende, wenn

- eine Gruppe alle Fragen beantwortet hat. Damit schaffen Sie Zeitdruck.
- alle Gruppen fertig sind.

Danach wird gemeinsam ausgewertet, richtige Antworten ergeben je einen Punkt.

