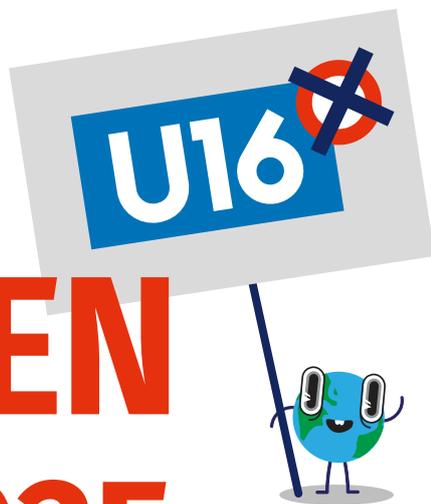


U16-WAHLEN HAMBURG 2025

METHODENSAMMLUNG





Ihr erkennt die Themen und die Altersstufen der Zielgruppe jeweils an der Farbe im Reiter oben rechts!



METHODEN FÜR KLEINE WÄHLER:INNEN

(ca. 5-12 Jahre)

3

METHODEN FÜR GROSSE WÄHLER:INNEN

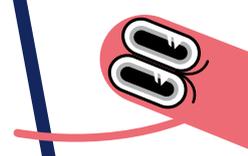
(ca. 10-15 Jahre)

22

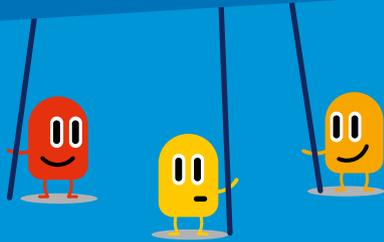
METHODEN FÜR ALLE ALTERSGRUPPEN

(ca. 5-15 Jahre)

38



METHODEN FÜR KLEINE WÄHLER:INNEN



In diesem Abschnitt finden sich einige Methoden, die für 5- bis 12-jährige Teilnehmer:innen (fortan TN) geeignet sind.

Den Kindern sollen durch diese Methoden die Konzepte der Demokratie und Partizipation nähergebracht werden.

Kinder und Jugendliche sind oft meinungsstark und sehr an der Welt um sie herum interessiert. Dieses Interesse unserer jüngeren Mitmenschen können wir nur als positiv ansehen. Darum lasst uns gemeinsam politische Bildung gestalten – in Schule, Jugendverband oder anderen Freizeitangeboten für Kinder.

Viel Spaß wünscht die Landeskoordination der U16-Wahlen in Hamburg!



König:in der Gruppe

Alter	6–10 Jahre
Dauer	2 Minuten pro TN
Gruppengröße	3–20 Personen
Schwerpunkte	Selbstbestimmung
Material	Stoppuhr, Krone aus Papier

Teilnehmende werden per Zufall (z. B. durch Losen) für zwei Minuten zum/zur König:in ernannt. Die anderen Kinder sollen in diesen zwei Minuten dem/der König:in gehorchen (alles auf freiwilliger Basis, keine Teilnehmenden werden gezwungen).

Beispiel

- Der/die König:in bestimmt, dass jemand einen Witz erzählen soll.
- Der/die König:in sagt, dass alle tanzen sollen.

Ende des Spiels

Die Gruppe reflektiert gemeinsam. Wie ist es, zu bestimmen? Wie ist es, wenn über dich bestimmt wird? Wie fühlt es sich an, wenn andere entscheiden, was man tut?

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 12
www.donbosco-medien.de



Tatort Meer

Alter

5–12 Jahre

Dauer

60 Minuten

Gruppengröße

5–15 Personen

Schwerpunkte

Umweltschutz, Hinterfragen des Anthropozentrismus

Material

Planen, Decken, Plüschtiere, Müll, Gegenstände

Die Spielleitung bereitet im Vorfeld einen Strand aus Decken, Plüschtieren und Spielfiguren vor. Blaue Planen können dabei als Meer dienen.

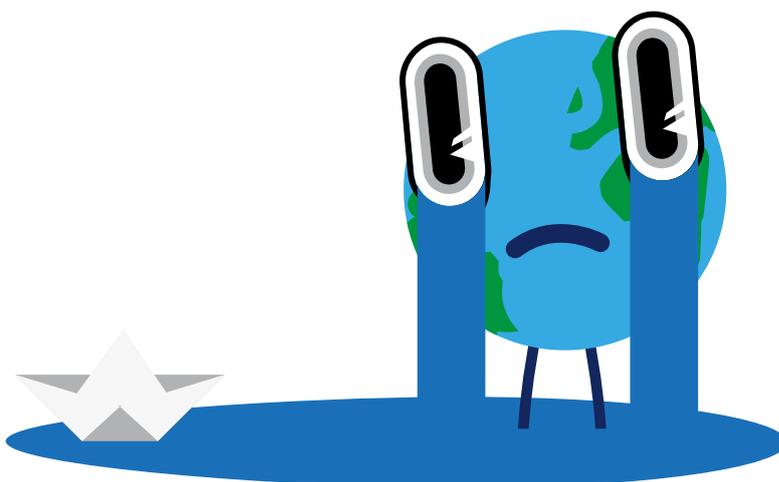
An diesem Strand und in dem Meer sind eine Vielzahl an Gegenständen positioniert, bei denen die Gruppe entscheiden muss, ob sie dort hingehören oder nicht:

- Gehören in die Natur: Laub, Muscheln, Moos, Blumen, Spender mit Hundekotbeuteln, Müllleimer
- Gehören nicht in die Natur: alte Butterbrote, Zeitung, Joghurtbecher, Klamotten, Sperrmüll, Reifen, Flaschen, ...

Dann wird besprochen: Was können Menschen tun, um Müll in der Natur zu vermeiden? Was können wir als einzelne selbst tun? (Statt eines Strandes kann auch ein Wald oder Dschungel aufgebaut werden.)

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-Spiele für Grundschul Kinder“,
1. Auflage 2023, S. 28
www.donbosco-medien.de



Was ist Demokratie?

Alter 7–11 Jahre
Dauer 30 Minuten
Gruppengröße 10–25 Personen
Schwerpunkte Mitbestimmung, kleinster gemeinsamer Nenner
Material fiktive Geschichte über eine Schulklasse und Budget

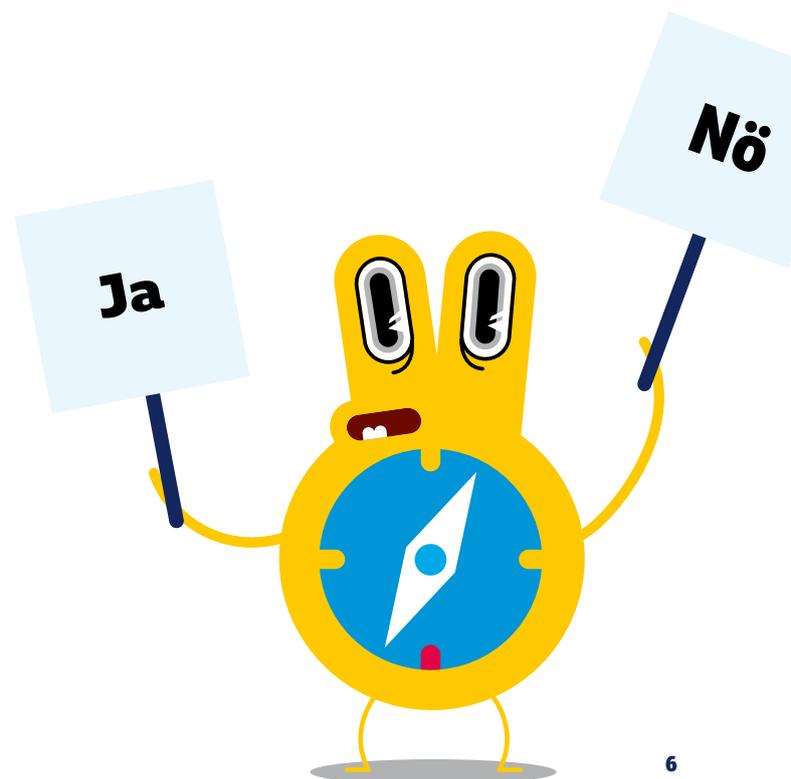
Das Ziel ist, den Grundsatz und das Prinzip von Wahlen zu erkennen.

Es wird eine fiktive Geschichte über eine Schulklasse, die über die Verwendung eines Budgets bestimmen soll, vorgelesen. Vor der Abstimmung wird das Vorlesen unterbrochen.

Die Frage zur Verwendung des Geldes wird an die Klasse bzw. Gruppe weitergegeben: Welche Ideen gibt es, um das Budget zu verwenden?

Sobald die Ideen an der Tafel gesammelt wurden, wird eine Abstimmung per Handzeichen oder per geheimer Wahl durchgeführt.

Dadurch erfahren die Kinder die einfache demokratische Regel „Mehrheitsentscheid“ und die Herausforderung, einen „kleinsten gemeinsamen Nenner“ zu finden. Ergänzend können die Basisprinzipien von demokratischen Wahlen erklärt werden.



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 5

Ich zeig' dir deine Rechte!

Alter

5–10 Jahre

Dauer

20 Minuten

Gruppengröße

Variabel

Schwerpunkte

Kinderrechte

Material

Kinderrechte-Kartenset
(Download: shop.stern-singer.de/kartenset-kinderrechte.html)

Die Gruppenleitung wählt ein Kind aus, das beginnt. Verdeckt zieht das Kind eine Karte aus dem Stapel und liest für sich, welches Kinderrecht darauf geschrieben steht. Anschließend versucht es, das Kinderrecht zu malen, und die Gruppe muss erraten, um welches es sich handelt. Errät die Gruppe das gesuchte Kinderrecht nicht, erläutert sie es anhand der Karte gemeinsam. Die Karten können auch genutzt werden, um weitere Informationen zu einzelnen Kinderrechten zu besprechen. Sobald das erste Kinderrecht erraten ist, zieht das nächste Kind eine neue Karte und beginnt erneut zu malen.

Bei älteren Kindern und Jugendlichen kann das Spiel auch erschwert werden, indem die Rechte pantomimisch dargestellt werden, statt sie zu zeichnen. Bei jüngeren Kindern bietet es sich an, vor Spielbeginn die einzelnen Kinderrechte und ihre Bedeutung zu erläutern.



Du hast
die Wahl

Quelle

Werkheft zur Aktion
Dreikönigssingen 2025
- Sternsingen für
Kinderrechte, S. 19

Wenn ich König:in von Deutschland wär'!

Für diese Aktivität erhalten alle Teilnehmenden ein möglichst großes Plakat und Stifte.

Sie sollen nun aufmalen und aufschreiben, wie ihr Land aussehen würde: Wie würden alle Menschen dort leben? Wie würden die Häuser wohl aussehen? Welche Regeln sollen gelten? Die Ergebnisse werden am Ende vorgestellt und Fragen der Gruppe an die regierende Person des Landes sind gern gesehen. Ferner kann besprochen werden, welche Rechte in den Ländern nicht immer leicht umzusetzen wären und welche Rechte sich einfach realisieren lassen.

Alter
8–12 Jahre
Dauer
30–60 Minuten
Gruppengröße
Variabel
Schwerpunkte
Mitwirken und verstehen, was als gut empfunden wird
Material
Plakate, Stifte

Quelle

Don Bosco Medien GmbH
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 48
www.donbosco-medien.de



Wahl der Tiere

Alter
5–10 Jahre

Dauer
15–45 Minuten

Gruppengröße
10–12 Personen

Schwerpunkte
Demokratieverständnis,
Kompromisse finden

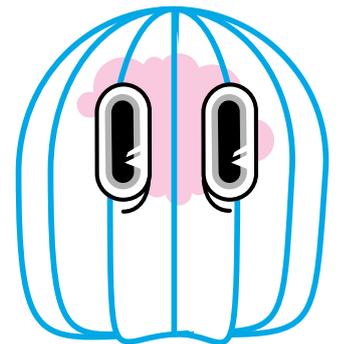
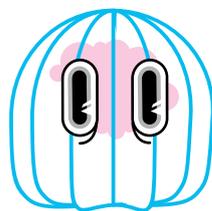
Material
—

Bei diesem Spiel wählen die Teilnehmenden, welches Tier am besten zur gestellten Frage passt.

Beispiele:

- Welches Tier ist das perfekte Haustier?
- Welches Tier wäre das perfekte Wappentier für die Gruppe?
- Welches Tier ist besonders schützenswert?

Dabei muss sich die Gruppe durch demokratisches Verhandeln mit Argumenten, Diskussionen und ggf. einer Abstimmung auf ein Tier einigen. Die Teilnehmenden lernen so, dass auch bei verschiedenen Meinungen trotzdem eine gemeinsame Lösung gefunden werden kann. Wichtig ist, dass alle ihre Meinung äußern dürfen und alle gemeinsam nach der besten Lösung suchen.



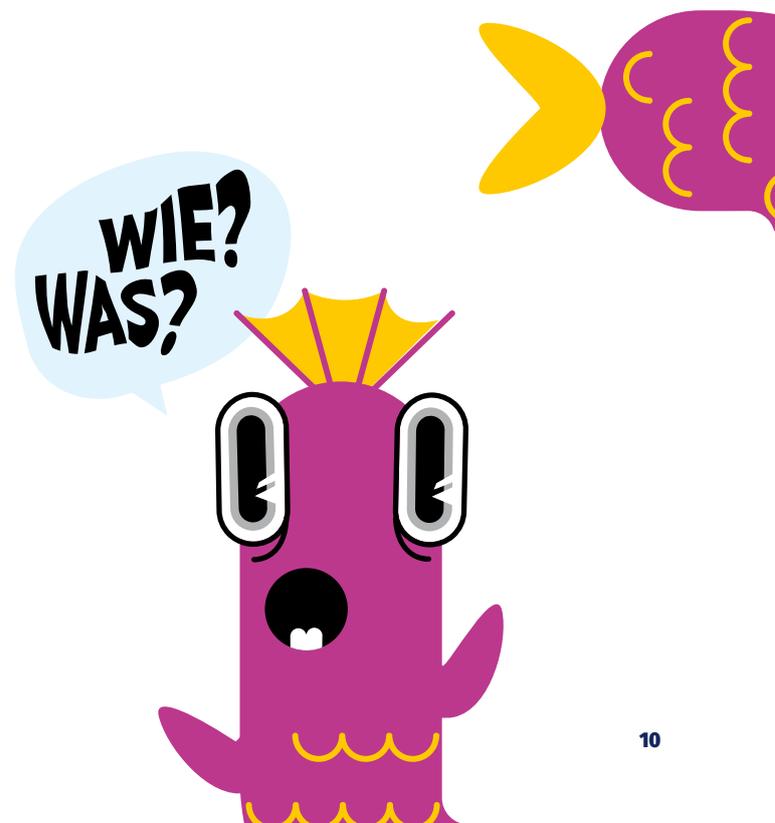
Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschul Kinder“,
1. Auflage 2023, S. 23
www.donbosco-medien.de

Regeln, und warum sie nicht immer blöd sind

Alter	5–11 Jahre
Dauer	Je nach Anzahl der Piktogramme
Gruppengröße	5–20 Personen
Schwerpunkte	Regeln und Gesetze verstehen
Material	ausgedruckte Piktogramme

Die Spielleitung versteckt im Raum kleine Zettel mit aufgedruckten Piktogrammen, die symbolisch für verschiedene Gruppenregeln stehen. Die Teilnehmenden suchen nun nach den Piktogrammen. Sobald alle gefunden wurden, können die Teilnehmenden die jeweilige Regel erraten und erklären, warum sie sinnvoll ist (oder ihren Sinn ggf. hinterfragen). Piktogramme könnten zum Beispiel eine Uhr oder ein angeknabberter Apfel sein, die dann jeweils für Pünktlichkeit und richtige Entsorgung des Mülls stehen.



Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 26
www.donbosco-medien.de

Der beste Spielplatz

Bei dieser Aktion werden die Kinder in möglichst gleich große Gruppen aufgeteilt und bekommen verschiedene Materialien zum Basteln und Gestalten zur Verfügung gestellt.

Aus allen Materialien dürfen die Kinder einen großen Spielplatz bauen, wie sie ihn gerne in ihrem Umfeld hätten. Er sollte möglichst realistisch dargestellt sein, sodass er Wirklichkeit werden könnte. Anschließend werden Fotos der Modelle an den oder die Bürgermeister:in geschickt. Dazu sollte ein kleiner erklärender Text gelegt werden.

Alter
5–9 Jahre
Dauer
60 Minuten
Gruppengröße
5–15 Personen
Schwerpunkte
Die eigene Umwelt gestalten
Material
Bastelmaterial (Pappe, Schere, Kleber, Joghurtbecher, Verpackungen, Papierrollen etc.)

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 32
www.donbosco-medien.de



Auf nach Gemeinschaftshausen

Alter	6–10 Jahre
Dauer	20–40 Minuten
Gruppengröße	ca. 10 Personen
Schwerpunkte	Gemeinschaft und Solidarität
Material	Stühle & Musik

Es werden mehrere Stühle mit der Lehne zueinander aufgestellt, jedoch ein Stuhl weniger als Teilnehmende. Während die Musik spielt, laufen die Kinder um die Stühle herum und beginnen die Reise nach Gemeinschaftshausen. Stoppt die Spielleitung die Musik, müssen sich alle auf die Stühle retten. Nach jeder Runde wird ein Stuhl entfernt, sodass es für die Kinder immer schwieriger wird, auf den vorhandenen Stühlen Platz zu finden. Der Aufbau eines stabilen Konstrukts mit allen Kindern ist auf den letzten Stühlen nur noch durch gegenseitiges Festhalten möglich.

Bitte unbedingt auf die Sicherheit der Kinder achten, Stabilität der Stühle prüfen und niemanden zu körperlichen Berührungen zwingen. Wer sich unwohl fühlt, darf jederzeit aufhören.

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 27
www.donbosco-medien.de

Das Moor

Alter	5–11 Jahre
Dauer	25 Minuten
Gruppengröße	Jeweils Teams aus 3–4 Personen, je nach Platz insgesamt 6–15 Personen
Schwerpunkte	Solidarität und Zusammenhalt
Material	Kissen, Matten, Zeitungen, Pappe etc. als Rettungsinseln

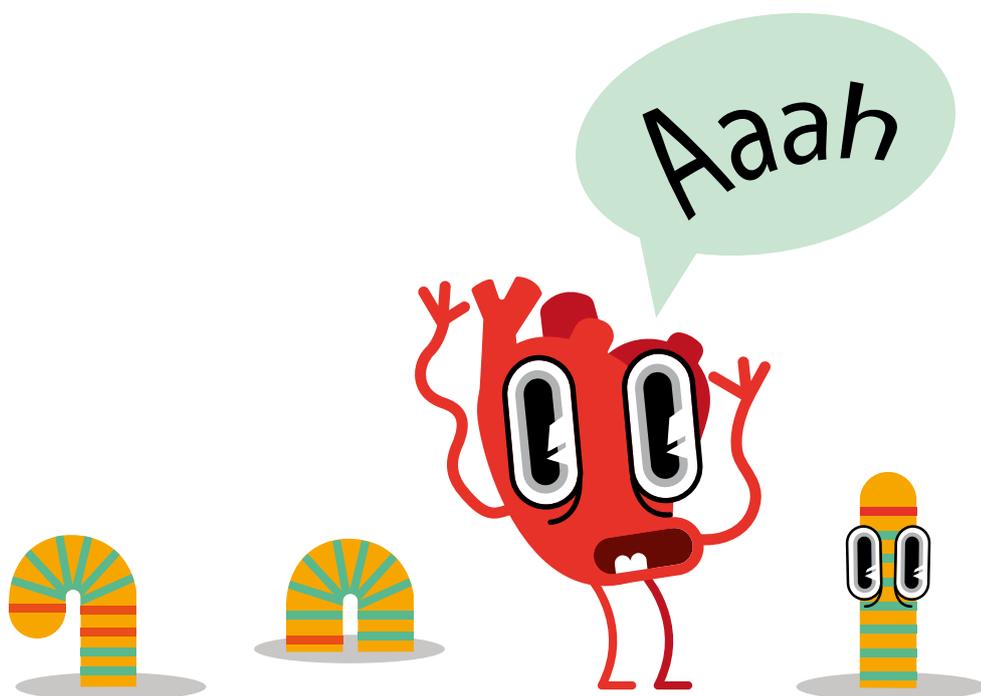


Die Kinder befinden sich in kleinen Teams im Moor. Auf dem Fußboden liegen einige Kissen, Matten oder Pappen als „Inseln“, auf die sich die Kinder retten können. Jedes Team muss nun versuchen durch gegenseitige Hilfe das Moor zu durchqueren. Wer dennoch den Boden berührt, verliert ein Bein. Das bedeutet, dieses Kind darf nur noch auf einem Bein hüpfen. Wer erneut den Boden berührt, steckt fest und muss von den anderen Teammitgliedern herausgezogen werden. Gerne dürfen sich die Teams auch gegenseitig helfen.

Es geht nicht ums Gewinnen sondern darum, die Gruppendynamik zu stärken.

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-Spiele für Grundschul Kinder“,
1. Auflage 2023, S. 70
www.donbosco-medien.de



Rollenspiel

Es wird ein Thema ausgesucht, zu dem zwei verschiedene Standpunkte vorgestellt werden. Die Spielleitung bereitet dazu einige Moderationskarten/Symbole vor, die für die eine oder die andere Seite stehen. Die verschiedenen Standpunkte werden erklärt. Danach wird gelost: Die Hälfte der Gruppe zieht den einen Standpunkt, die andere den anderen.

In zwei verschiedenen Teams können sich die Kinder besprechen und sich Argumente für ihren Standpunkt ausdenken. Dann, nach circa 20 Minuten Bedenkzeit, wird die Diskussion eröffnet. Jedes Kind darf ein Argument vorstellen. Die Teams der Standpunkte wechseln sich ab. Dabei darf zuerst immer auf das von der anderen Gruppe genannte Argument eingegangen werden, bevor ein neues Argument vorgebracht wird.

Am Ende sollte es unbedingt ein Abschlussgespräch darüber geben, wie es den Kindern gefallen hat. Mögliche Fragen sind:

- Wie hat es sich angefühlt, für einen Standpunkt zu argumentieren, der dir zugeteilt wurde?
- Was ist deine Meinung und was ist die Meinung deiner Rolle?
- Bewertest du es als einfacher, für oder gegen die These zu argumentieren?
- Was wünschst du dir fürs nächste Mal?

Alter 6–10 Jahre
Dauer 90 Minuten
Gruppengröße Variabel
Schwerpunkte Meinungsbildung und Trennung von Rolle und Person
Material Moderationskarten und Symbole, Lose

Quelle

Iris Baumgardt / Dirk Lange
(Hrsg.): „Young Citizens
– Handbuch politische
Bildung in der Grundschule“,
bpb, 2022, S. 390

SAUBER!



Alter

5–10 Jahre

Dauer

30 Minuten

Gruppengröße

Variabel

Schwerpunkte

Kinderrechte

Material

Sterne, Stifte,
Kinderrechte-Karten
(<https://shop.stern-singer.de/kartenset-kinderrechte.html>)

Greif nach den Sternen!

Ausgewählte Kinderrechte werden benannt und erläutert: Recht auf Bildung, Recht auf Gesundheit, Recht auf Mitbestimmung, Recht auf Gleichheit, Recht auf Spiel und Erholung ... Zur visuellen Unterstützung kann das Kinderrechte-Kartenset genutzt werden.

Die Kinder teilen sich in gleich große Gruppen nach den verschiedenen Kinderrechten ein. Jedes Kind erhält einen Stern. Weitere Sterne werden in die Mitte gelegt. In den Kleingruppen tauschen die Kinder ihre Ideen, Wünsche und Visionen zum jeweiligen Kinderrecht aus: Wie kann dieses Kinderrecht hier vor Ort für alle Kinder und Jugendlichen gut umgesetzt werden? Was ist dafür nötig? Wer ist dafür zuständig? Ihre Ideen malen oder schreiben die Kinder auf die Sterne. Sind alle fertig, werden die Sterne aufgehängt, angepinnt oder auf dem Boden ausgelegt.

Anschließend begutachten alle den „Kinderrechte-Himmel“. Es folgt ein kurzer Austausch: Warum sind der Gruppe die genannten Dinge wichtig? Was ist nötig, damit sie gut umgesetzt werden? Wer ist dafür verantwortlich und kann die Ideen, Wünsche und Visionen umsetzen? Dann wird mit den Kindern überlegt, ob sie ihre Wünsche weitergeben möchten oder ob sie in der Gruppe umgesetzt werden können.

Quelle

Werkheft zur Aktion
Dreikönigssingen 2025
- Sternsingen für
Kinderrechte, S. 20

Stuhlkette

Alter

5–11 Jahre

Dauer

ca. 25 Minuten

Gruppengröße

10–12 Personen

Schwerpunkte

Solidarität und
Zusammenhalt

Material

1 Stuhl pro Person

Die Kinder befinden sich in einem Stuhlkreis und stellen sich hinter ihren Stuhl. Dabei wird die rechte Hand auf den Rücken gelegt, denn diese darf für dieses Gemeinschaftsspiel nicht genutzt werden. Die Kinder halten den Stuhl, der auf den vorderen Stuhlbeinen steht, nun mit der linken Hand vor sich.

Auf ein Signal der Spielleitung müssen die Kinder den Stuhl loslassen und sich um einen Platz nach links bewegen und dabei schnellstmöglich den Stuhl ihres linken Nachbarn festhalten. Dies kann so lange wiederholt werden, bis die Kinder wieder an ihren Plätzen angekommen sind. Wie viele Runden schafft die Gruppe? Geht es vielleicht besser, wenn die Kinder sich gegenseitig helfen?

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 67
www.donbosco-medien.de



Das World Café

Alter	6–10 Jahre
Dauer	10–20 Minuten pro Thema
Gruppengröße	Variabel, je mehr TN, desto mehr Tische
Schwerpunkte	Meinungsbildung und Diskussion
Material	Vorbereitete Fragen und Impulse

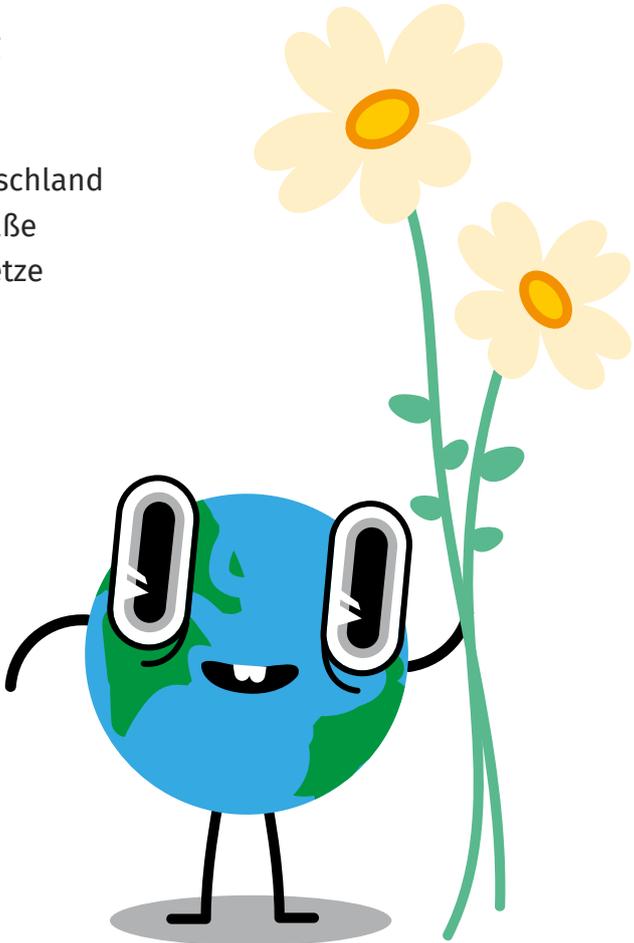
Um den TN die Diskussionsmethode World Café nahezubringen, sollten folgende Aspekte beachtet werden:

- Themen festlegen (1 pro Diskussionstisch)
- Fragen und Gesprächsimpulse zum Thema vorbereiten
- Fragen und Impulse auf den unterschiedlichen Diskussionstischen verteilen
- die TN wechseln in Kleingruppen von Tisch zu Tisch und tauschen sich aus
- Ende: Feedbackrunde

Eine Kleingruppe kann 10–20 Minuten an einem Diskussionstisch verbringen. Die Diskussion kann auf Moderationskarten oder Papiertischdecken festgehalten werden. Jederzeit sollen eine wertschätzende Atmosphäre und Offenheit das Gespräch dominieren.

Themenbeispiele:

- (Cyber-)Mobbing
- Nachhaltigkeit
- Queerness
- Parteien in Deutschland
- Müll auf der Straße
- Regeln und Gesetze
- Klettergerüste
- ...



Quelle
Iris Baumgardt / Dirk Lange
(Hrsg.): „Young Citizens
– Handbuch politische
Bildung in der Grundschule“,
bpb, 2022, S. 387

Wir bestimmen mit!

Die Gruppenleitung sammelt gemeinsam mit den Kindern verschiedene Themen rund um die U16-Wahl, bei denen sie mitentscheiden wollen und dürfen.

Zum Beispiel:

- Wer übernimmt welche Rolle im Wahllokal?
- Welche Aktionen möchtet ihr in Vorbereitung auf die U16-Wahl durchführen?
- Wem wollt ihr Danke sagen?
- Wollt ihr Politiker:innen interviewen? Welche?
- Was passiert nach der U16-Wahl?

Die Gruppe schreibt jedes Thema auf ein großes Blatt Papier und notiert darunter alle Vorschläge und Ideen der Kinder. Zum Beispiel: „Jedes Kind darf sich seine Rolle aussuchen. Wenn zwei oder mehr dieselbe Aufgabe übernehmen, lösen wir aus.“ Oder: „Wir wechseln uns ab. So darf jedes Kind mal die Spendendose oder den Stern tragen und den Segen anschreiben.“ Anschließend stellt die Gruppenleitung noch einmal alle Themen vor. Die Kinder stimmen per Handzeichen oder mit Kärtchen nacheinander über die einzelnen Themen ab. Alternativ können auch verschiedene Orte (Raumecken, Stühle...) für bestimmte Vorschläge stehen. Dann stellen sich die Kinder bei der Abstimmung entsprechend auf.

Wichtig ist, dass alles, worüber bei dieser Methode abgestimmt wird, bei der U16-Wahl und der Vorbereitung auch wirklich umgesetzt wird.

Quelle

Werkheft zur Aktion
Dreikönigssingen 2025
- Sternsingen für
Kinderrechte, S. 24



Murmeln der Meinungsfreiheit

Alter

5–11 Jahre

Dauer

ca. 25 Minuten

Gruppengröße

Variabel

Schwerpunkte

Recht auf Meinung,
Wahlen

Material

Durchsichtige Behältnisse, Klebezettel, Stift, Murmeln

Bei diesem Spiel geht es primär um das „Recht auf die eigene Meinung“, aber auch um demokratische Aspekte, die vermittelt werden.

Dazu werden durchsichtige Behältnisse vorbereitet, an die jeweils ein bestimmter Aspekt eines Hauptthemas geklebt wird. Nun dürfen die Kinder mit Murmeln abstimmen, was ihnen besonders wichtig ist. Sie legen ihre Murmel in das Behältnis, das ihre Meinung am ehesten widerspiegelt. Dabei werden verschiedene Hauptthemen mit untergeordneten Aspekten vorbereitet, sodass zu mehreren Themen ein Meinungsbild der Gruppe eingeholt werden kann.

Beispiel: Ein Hauptthema könnte der Klimawandel sein und untergeordnete Aspekte, wie die Politik damit umgehen soll.

Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschul Kinder“,
1. Auflage 2023, S. 38–39
www.donbosco-medien.de



Das bin ich

Alter

6–9 Jahre

Dauer

20–30 Minuten

Gruppengröße

Variabel

Schwerpunkte

Eigene Identität
verstehen

Material

Große Papierbögen
(Papierrolle) ca. 1 x 2 m,
Holzstifte, Klebeband

Jedes Kind bekommt einen Papierbogen. Je zwei Kinder bilden ein Paar. Eins der Kinder legt sich mit dem Rücken auf sein Papier. Das zweite Kind zeichnet mit einem Stift vorsichtig dessen Umrisse nach. Dann wird gewechselt. Die Kinder sollten darauf hingewiesen werden, dass sie jederzeit Stopp sagen können, wenn sie sich unwohl fühlen.

Dann malt jedes Kind sein Gesicht auf und notiert oder zeichnet auf dem Blatt Dinge, die es über sich erzählen will: Alter, Größe, Hobbies, Lieblingsessen ... Zum Schluss werden alle Bilder ausgelegt oder an die Wand gehängt. Gemeinsam betrachten die Kinder die fertigen Bilder und kommen miteinander ins Gespräch.

**Quelle**

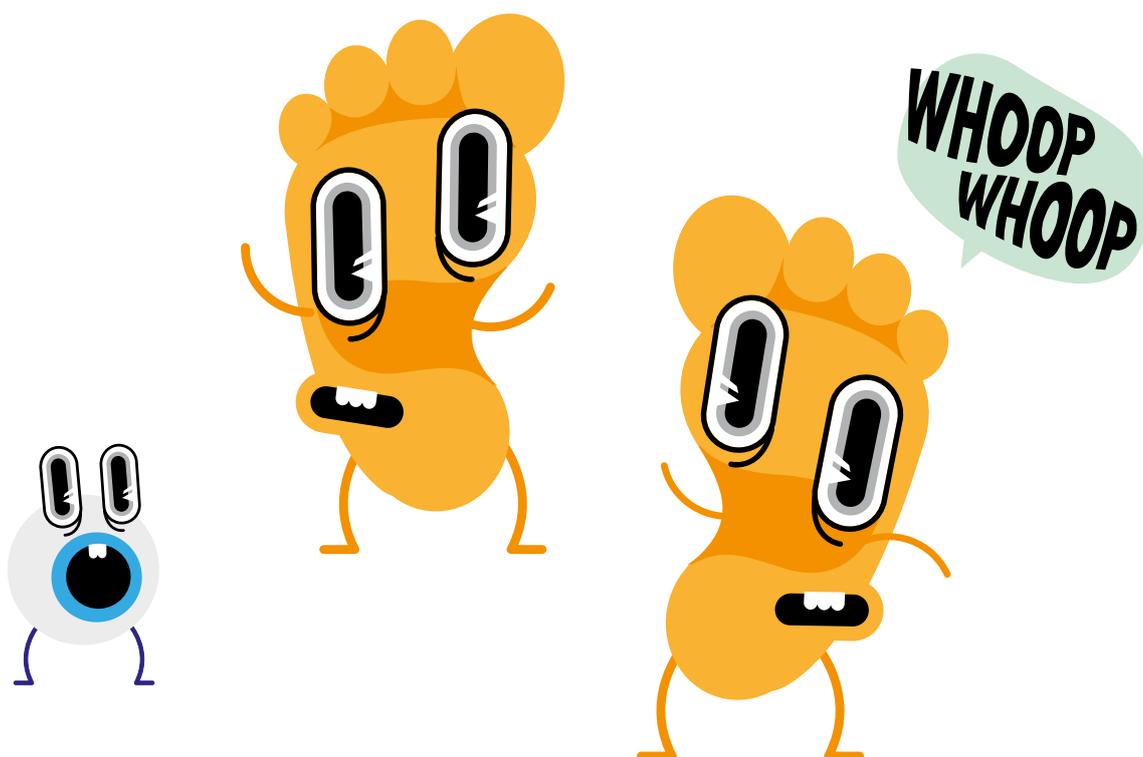
Werkheft zur Aktion
Dreikönigssingen 2025
- Sternsingen für
Kinderrechte, S. 19

Bewegungsmemory

Entsprechend der Anzahl der mitmachenden Kinder wird eine passende Zahl von Kartenpaaren abgezählt und verteilt, sodass jedes Kind eine Karte bekommt.

Zu Beginn des Spiels gehen die Kinder im Raum umher und tragen eine Kinderrechtekarte vor sich. Immer wenn sie jemandem begegnen, wird die eigene Karte mit der des anderen Kindes getauscht. Auf ein vorher festgelegtes Kommando von der Leitung suchen die Kinder sich die Person mit der gleichen Karte wie sie. Haben alle einen Partner gefunden, bewegen sie sich erneut verteilt durch den Raum. Die Bewegungen können während des Tauschens der Karten variiert werden, so können z. B. alle seitlich oder rückwärts laufen oder auf einem Bein hüpfen.

Alter	6–12 Jahre
Dauer	10–20 Minuten
Gruppengröße	Variabel
Schwerpunkte	Kinderrechte kennnenlernen
Material	Doppelter Satz großer Kinderrechtekarten





METHODEN FÜR WÄHLER:INNEN

In diesem Abschnitt finden sich einige Methoden, die für 10- bis 16-jährige Teilnehmende geeignet sind.

Den Jugendlichen sollen durch diese Methoden die Konzepte der Demokratie und Partizipation nähergebracht werden.

Jugendliche sind oft politisch interessiert und eifern danach, ein Gebiet zu finden, in welchem sie sich selbst als wirksam erleben können.

Durch diese Methoden wird ihre politische Mündigkeit gefördert.

Das eigene Parteiprogramm

Alter 12–16 Jahre
Dauer 45–90 Minuten
Gruppengröße 15–25 Personen in Kleingruppen
Schwerpunkte Ursprung und Konzept von politischen Parteien nachvoll- ziehen, Kompromisse zwischen verschiedenen Interessen finden
Material Schreibmaterial, große Plakate, Pinnwände oder Tafel

Im Vorfeld muss eine Einführung zum Parteibegriff erfolgen: Definition einer Partei, demokratische Grundprinzipien, was muss eine Partei erfüllen, um zur Wahl zu stehen, wie viele Gründungsmitglieder muss es mindestens geben?

Fragestellung in der Gruppe

Welches Thema ist mir sehr wichtig oder meiner Meinung nach in der derzeitigen Parteienlandschaft unzureichend abgebildet? Es kann auch um ausgedachte Themen gehen, die nicht ernsthaft wichtig sind. Wofür würde ich mich mit meiner Partei einsetzen, was sind meine Ziele, meine Vision der Gesellschaft, meine ersten Schritte und meine Forderungen? Die Ergebnisse werden auf großen Plakaten zusammengefasst. Wichtig ist, dass am Ende mindestens zwei Parteien entstehen.

Besprechung

In der großen Gruppe wird gemeinsam entwickelt, was in ein Parteiprogramm hineingehört (Ziel, Werte, Grundsätze, Hauptmaßnahmen). Jede:r TN macht sich Gedanken zu eigenen Träumen und Kritikpunkten, zu Dingen, die im Programm stehen sollen und welche auf gar keinen Fall erwähnt werden sollten.

Die Teilnehmer:innen finden sich selbstständig in Interessensgruppen zusammen, um Parteien zu gründen. Dort stellen sie sich gegenseitig ihre Kritikpunkte und Wünsche vor. Es wird überlegt, wie die verschiedenen Ziele und Wünsche in einem gemeinsamen Parteiprogramm eingebaut werden können, so dass alle Beteiligten dahinterstehen. Stichpunktartig werden die Hauptforderungen, Ziele, Werte, Grundsätze und Maßnahmen festgehalten und unterschrieben.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 12

Der eigene Wahlkampf

Alter 12-16 Jahre
Dauer 45-90 Minuten
Gruppengröße 15-25 Personen
Schwerpunkte Einzelne Etappen des Wahlkampfes nachvollziehen
Material Schreib- und Bastel- material, Plakate, Zeitungen, dicke Filz- stifte, Kampagnen- materialien politischer Parteien, PC

Diese Methode kann als Fortsetzung der Methode *Das eigene Parteiprogramm* verstanden werden. Jede Kleingruppe hat nun folgende Aufgaben:

Schritt 1 – öffentlicher Auftritt. Dabei sollten folgende Fragen in der Kleingruppe bearbeitet werden: Name der Partei (darf ruhig lustig sein), Name der Spitzenkandidatin/des Spitzenkandidaten, wichtigste drei Ziele, Motto der Partei, Parteilogo

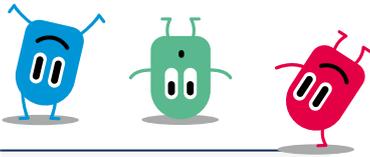
Schritt 2 – Wahlversprechen. Wahlversprechen sind große Ankündigungen, die an die Wähler:innen adressiert werden. Sie sollen auch Wähler:innen, die sich nicht mit dem Parteiprogramm beschäftigen, überzeugen können. Die Kleingruppen denken sich Wahlversprechen aus (z. B.: Wenn Sie uns wählen, bekommt jede:r von uns ein Eis!).

Schritt 3 – das Wahlplakat. Ein gutes Wahlplakat ist wichtig, denn nicht jede:r Wähler:in liest das Wahlprogramm. Das vorher erarbeitete Wahlversprechen muss auch auf dem Plakat wiederzuerkennen sein. Wie wichtig ist das Aussehen und die Wirkung der/des Kandidatin/en? Was spricht dafür oder dagegen, die Person zu zeigen? Was muss man ausstrahlen? In der Gruppe wird ein Plakat gestaltet. Mit ihm soll die Idee der Partei vermittelt werden.

Schritt 4 – Wahlkampf. Zu Wahlkampfzeiten sind sie nicht wegzudenken: die ständige Präsenz der Kandidierenden auf Social-Media-Kanälen und die Infostände der Parteien in Fußgängerzonen. Jede Partei wirbt lautstark für ihre Ideen. Die Parteigruppen richten sich einen kleinen Stand ein. Ist alles aufgebaut, können die TN umhergehen und sich die Stände der anderen Parteien anschauen. Immer eine Person bleibt am Stand und versucht, die Passanten zu überzeugen.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 13



Alter

10–16 Jahre

Dauer

60–120 Minuten

Gruppengröße

Mind. 10 Jugendliche,
die mit koordinieren
und organisieren

Schwerpunkte

Politiker:innen kennen-
lernen, Diskussionen
verfolgen

Material

Ein großer Raum,
Stühle, Getränke,
ggf. Mikrofone und
Lautsprecher

Wahlzirkus

Für eine große Gruppe interessierter U18-Wähler:innen können für eine dynamische Wahlveranstaltung Vertreter:innen verschiedener Parteien gewonnen werden, die sich den Fragen der Jugendlichen stellen. Der Prozess der Meinungsbildung wird ernst genommen und Eindrücke unterschiedlicher Perspektiven werden gewonnen.

Vertreter:innen der Parteien werden eingeladen, müssen sich ihre Redezeit und die Aufmerksamkeit des jungen Publikums aber erst verdienen: Der Wahlzirkus beginnt mit kleinen Spielen, bei denen der zu gewinnende Preis Redezeit ist. Welche Spiele ausgewählt werden, sollte vorher genau von den Jugendlichen überlegt und geplant worden sein. Wichtig ist, dass sie Spaß machen, lustig aussehen und vor allem nicht zu lange dauern. Denkbare Beispiele: Hula-Hoop, Dosenwerfen, Jugendquiz.

Die Politiker:innen können mit Fragen der Jugendlichen konfrontiert werden, bei denen sie ihre Redezeit einsetzen dürfen. Auch diese Fragen wollen gut vorbereitet sein. Wie viel Zeit plant man wofür ein? Wie verhalten sich die Moderierenden, wenn vom Thema abgekommen oder Redezeit massiv überschritten wird? Die Eingeladenen sollten vorab auch informiert werden, wer noch eingeladen ist und mit welchem Ablauf zu rechnen sein wird. Oft muss bei den Parteibüros mehrfach nachgehakt werden, die Einladungen sollten also frühzeitig verschickt werden. Falls Publikum zum Zirkus kommen soll, muss Werbung gemacht werden.

Falls mit Zeitungen und Reportern zusammengearbeitet wird, sollte hier eine gute Absprache getroffen werden: Darf ein Reporter auch Fragen stellen? Wer macht die Technik? Woher bekommt man Getränke? Wo veranstaltet man den Zirkus? All dies muss überlegt werden – aber es lohnt sich.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 17



Politiker:innen-Interview

Alter 10-16 Jahre
Dauer 60-120 Minuten
Gruppengröße Mind. 10 Jugendliche, die mit koordinieren und organisieren
Schwerpunkte Einblicke in die Perspektive von Politiker:innen, Beantwortung offener Fragen
Material Schreibmaterial, Ringordner, Kampagnen- material der Parteien, Klebstoff, PC, ein geeigneter Raum und auch eine ent- sprechende Technik, Wasser während des Interviews

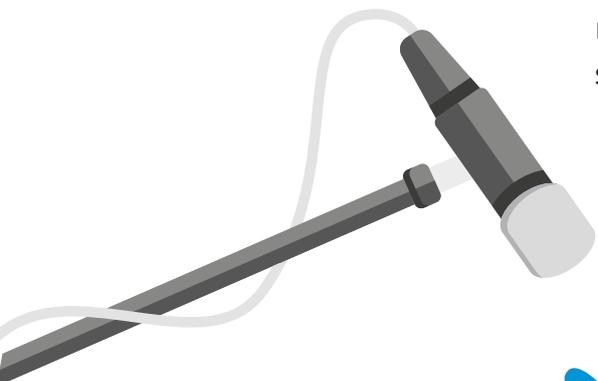
Hier sollen die Parteien direkt eingeladen und befragt werden. Jemand vom Ortsverein oder Kandidierende des Wahlkreises haben trotz Wahlkampf vielleicht Zeit, vorbeizuschauen oder eine Gruppe Gäste zu begrüßen und Fragen zu beantworten.

Im Vorfeld müssten in der Klasse geeignete Fragen formuliert werden: Die Kinder und Jugendlichen sollten sich vorab in Einzel- und Gruppenarbeit überlegen, welche Fragen sie zur Partei und deren Wahlprogramm haben. Alle Fragen werden auf Karten geschrieben und gruppiert (ähnliche Fragen) und von der Gruppe nach Dringlichkeit eingestuft. Die Fragenstellenden müssen nicht unbedingt immer die Fragenerfinder:innen sein.

Die Zeit für das Interview sollte so geplant sein, dass alle Fragen Platz haben. Die Antworten werden entweder aufgenommen oder direkt notiert.

Achtung: Politiker:innen neigen dazu, ausschweifende und lange Antworten zu geben, die dann nur noch wenig mit der Frage zu tun haben. Darauf können Kinder und Jugendliche aber vorbereitet werden, damit sie sich trauen notfalls auch nachzuhaken. Und immer wenn etwas nicht verstanden wurde, unbedingt nachfragen.

Wenn die Interviewsituation vorbei ist, können die Kinder und Jugendlichen ihre Gedanken zu den Antworten und Gesprächen miteinander austauschen. Hat sie etwas überrascht? Wo hätten sie sich mehr erhofft? Was waren neue Aspekte für sie?



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 18

Die Wahlkampf-Mappe

Alter

10–15 Jahre

Dauer

45–90 Minuten

Gruppengröße

15–25 Personen
in Kleingruppen

Schwerpunkte

Zugang zu unterschiedlichen Wahlprogrammen und eine selbständige Auswertung ermöglichen

Material

Schreibmaterial,
Ringordner, Klebstoff,
Wahlprogramme,
Faltblätter, Broschüren
etc.

Zur Wahlzeit werden Bürger:innen überschwemmt mit Faltblättern, Broschüren, Postern, Aufklebern usw. In der Gruppe kann daher eine so genannte Wahlkampfmappe angelegt werden. Dort sammeln die TN alles, was sie (oder ihre Familie) an Wahlkampfmaterial von den Parteien bekommen. Die Mappe kann von allen gemeinsam gestaltet werden und sollte regelmäßig in der Klassenrunde Thema sein. Jeder, der ein neues Wahlprogramm mitbringt, heftet dies ein und stellt es ggf. mit Hilfe der Lehrkraft kurz der gesamten Klasse vor.

Dabei könnten folgende Fragestellungen erörtert werden:

- Was sind die wichtigsten (Kern-)Punkte des Wahlprogramms der Partei?
- Was sagt Partei X im Gegensatz zu Partei Y zu einer bestimmten Frage?
- Wie realistisch sind die Programme von Partei XY?

Zusätzlich können Fotos von besuchten Wahlkampfveranstaltungen, eigene Notizen, Erfahrungsberichte, Twitter- und Facebookposts, Zeitungsausschnitte oder Unterschriften von Politiker:innen hinzugefügt werden. Da sich politisches Denken vor allem im Disput mit anderen bildet, bietet sich hier eine offene Unterrichtsform mit der ganzen Klasse an.

**Quelle**

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 14

Senf dazugeben – Politiker:innen grillen

Alter 10–16 Jahre
Dauer 1–5 Stunden
Gruppengröße Variabel
Schwerpunkte In ungezwungener Atmosphäre die Kandidierenden des Wahlkreises und deren politische Agenda kennen lernen
Material Grills, Lebensmittel, Getränke, Veranstaltungsort, Bierzelttische, Werbung und Organisation, ggf. Soundanlage

Die Veranstaltungsorganisation sollte weitestgehend in den Händen der Kinder und Jugendlichen selbst liegen, hierfür sind Vorbereitungstreffen notwendig. Werbe- und Informationsmaterial, kurze Inputs, Einkauf und Moderation etc. sollten von jungen U18-TN übernommen werden.

In einem Grillduell treten Kandidierende aller Parteien gegeneinander an. Was kommt auf den Tisch und wer kocht sein eigenes Süppchen? Bei wem darf man Senf dazugeben? Während sie am Grill schwitzen, werden sie noch von Kindern und Jugendlichen in die Mangel genommen und zu allen wichtigen Themen befragt.

Per Los werden die politischen Kandidatinnen und Kandidaten in Zweierteams aufgeteilt und können sich Zutaten für ihren Grillbeitrag und den „Koalitionssalat“ erspielen. Nachdem sie sich dem Publikum vorgestellt haben, bekommen sie einen Zeitraum zur Vorbereitung. Diese Zeit kann von den moderierenden Kindern und Jugendlichen genutzt werden, eine kleine grundsätzliche Einführung zur Wahl zu geben und Fragen aus dem Publikum zu sammeln (einige Fragen sollten bereits im Vorfeld vorbereitet worden sein).

Während des Grillens werden die Politiker:innen mit den Fragen konfrontiert. Jeder Gast im Publikum erhält zwei Pappkarten, „Smiley“ und „Hä?“, mit denen direkt auf die Antworten und Gespräche der „Gegrillten“ reagiert werden kann. Eine jugendliche Jury bewertet anschließend das zubereitete Essen und die Teamleistung der Kandidierenden.

Beim anschließenden großen Grillen für alle Publikumsgäste können die politischen Kandidatinnen und Kandidaten eigene Tische eröffnen und in den Tischrunden in kleinen Gruppen ausführlicher diskutieren, vorab Gesagtes erklären und auf Fragen besser eingehen.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 18

Polit-Tour

Alter

10–16 Jahre

Dauer

Ein Spaziergang

Gruppengröße

max. 10 Personen

Schwerpunkte

Politik am und im eigenen Kiez/Ort erfahren und verständlich diskutieren

Material

ggf. Pappe (Kartons), Papier, Stifte/Farben, Bastelutensilien, um eigene Plakate, Wegweiser, Schilder oder Sprechblasen mit Wünschen/Forderungen zu erstellen

Politische Entscheidungen stecken den Rahmen für das tägliche Leben und sind deshalb für alle von unmittelbarer Bedeutung. Auf der Polit-Tour wird im Spaziergang mit Kandidierenden eine Situation geschaffen, wo Politik, politisches Handeln, Visionen, Pläne und Auswirkungen deutlich gemacht und diskutiert werden können.

Stimmt erstmal gemeinsam ab, welche Orte für Euch eine Rolle spielen/was Euch bewegt. Welche Themen wollt Ihr den Politiker:innen mit auf den Weg geben?

Denkbare Beispiele: Barrierefreiheit, Spielplätze, Sportplätze, Bibliotheken, saubere Parks, marode Schulen, Jugendtreffs, Sportvereine etc. Findet einen Termin für einen Spaziergang und überlegt Euch die Route. Soll der Spaziergang öffentlich sein? Sind alle Beteiligten gut zu Fuß oder bedarf es besonderer Maßnahmen für ältere Teilnehmende, Rollstuhlfahrer:innen usw.? Wollt Ihr weitere Kinder/Jugendliche oder auch Erwachsene einladen? Soll die Presse dabei sein? Macht jemand Notizen oder Fotos?

Bei den Einladungen an die Politiker:innen eures Wahlkreises und die Vertreter:innen der Bezirksverordnetenversammlung muss gut recherchiert werden, wer eure zuständigen Ansprechpartner:innen sind, und genug Zeit für Antworten gelassen werden. Politiker:innen sind viel unterwegs und brauchen manchmal etwas, um zu antworten. Es kann Sinn machen zu überlegen, wer als alternativer Gast infrage kommt, sollten die entsprechenden Personen keine Zeit haben. Wir empfehlen für den Spaziergang eine Maximaldauer von 45 Minuten Gehzeit, vielleicht mit anschließender Diskussionsrunde im Sitzen. Bedenkt auch, dass man unterwegs zwischendurch mal durchatmen kann. Wenn es Fragen zu einer lauten Kreuzung gibt, sollte der nächste Ort auf jeden Fall etwas ruhiger sein.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 19



Parteien



Alter

10-16 Jahre

Dauer

45-90 Minuten

Gruppengröße

5-30 Personen

Schwerpunkte

Parteien verstehen

Material

Bundeszentrale für politische Bildung:
„Grundgesetz für Einsteiger und Fortgeschrittene“,
U18-Parteiensynopse,
Wahlkampfmaterial der Parteien, ggf. Kamera



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 7

Das Ziel sind Kenntnisse zur Parteienlandschaft in Deutschland. Es werden Kleingruppen gebildet. Welche Parteien sind schon bekannt? Welche noch nicht? Schreibt es auf ein Plakat. Anschließend kann etwas über die Funktion politischer Parteien gelernt werden. Warum gibt es überhaupt verschiedene Parteien? Sammelt gemeinsam Gründe.

Betrachtet nun die verschiedenen Social Media Accounts der Parteien in Kleingruppen. Welche Themen sind den Parteien wichtig? Welche Themen fehlen? Womit werben sie? Was versprechen sie? Sammelt auch diese Informationen auf einem Plakat und stellt eure Ergebnisse danach vor.

Bewertet gemeinsam: Wie attraktiv ist die Wahlwerbung und warum? Fehlen Themen bei bestimmten Parteien? Was würde die jeweilige Partei direkt nach der Wahl wahrscheinlich tun, wenn man die Wahlwerbung so betrachtet?

Speed-Dating

Alter 12-16 Jahre
Dauer 60-90 Minuten
Gruppengröße Je nach Anzahl der Politiker:innen
Schwerpunkte Weiterführende Fragen persönlich stellen, knappe und direkte Antworten erhalten, Meinung bilden
Material Je nach Anzahl der Teilnehmer:innen kann diese Veranstaltung klein/günstig sein, sofern Raum, Tische und Stühle vorhanden sind. Für Grundverpflegung (Wasser, Kaffee und Snacks) sollte dennoch gesorgt sein.

Oh lala, ein politisches Rendezvous? Mit dem Politiker:innen Speed-Dating sollen in gewisser Weise Pärchen gebildet werden. Wie gut passen wir zusammen; Partei, Kandidat:in und ich als potenzielle:r Wähler:in? Mit meiner Haltung, meinen Werten, meinen Themen? Um dies herauszufinden, ist kein Eindruck stärker als der erste. Am besten im persönlichen Gespräch.

Die Kandidierenden oder Vertreter:innen der Jugendfraktionen der Parteien werden eingeladen. Nach einer kurzen Vorstellungsrunde sitzen sie immer mit jeweils maximal vier oder fünf Teilnehmer:innen an einem Tisch, um sich von diesen ausfragen zu lassen. Viel Zeit bleibt den Kandidierenden aber nicht, um die Herzen zu gewinnen – nach einer kurzen Zeitspanne (die vorher festgelegt werden sollte, max. 10 Minuten) wechseln die Politiker:innen die Tische. Dann stellen sie sich direkt der nächsten Fragerunde.

Diese Methode eignet sich besonders, nachdem die Teilnehmer:innen sich bereits mit den Wahlprogrammen, Inhalten und ihren eigenen Meinungen auseinandergesetzt haben. Entsprechend können persönliche Fragen vorbereitet werden, die einen echten Mehrwert an Informationen für die Wähler:innen und ihre Anliegen liefern, während der Zeitdruck den Politiker:innen oder Fraktionsvertreter:innen auferlegt, schnell auf den Punkt kommen zu müssen.



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 20

Argumentationsübung

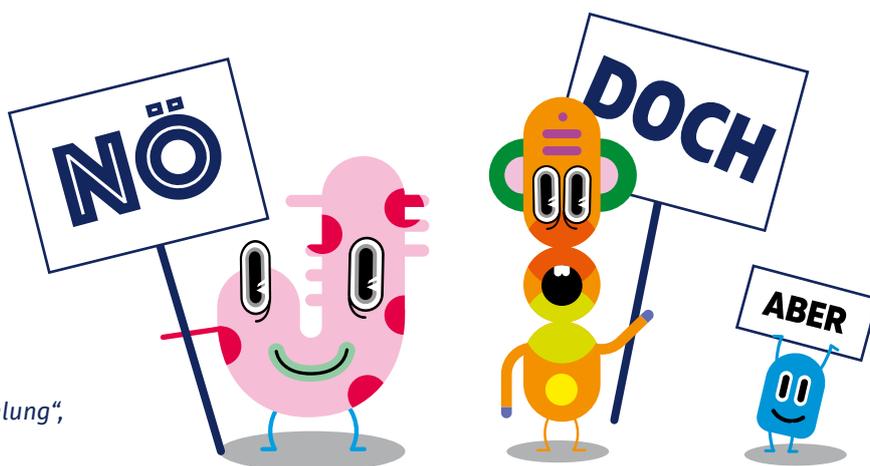
Alter 12-16 Jahre
Dauer 15-30 Minuten
Gruppengröße 5-25 Personen
Schwerpunkte Zusammenhänge zwischen politischen Äußerungen, Thesen, Mottos und dem alltäglichen Leben herstellen
Material —

In Gruppenarbeit oder einzeln werden auf der Suche nach Followern Begründungsschemen entwickelt. Die Begründung sollte fünf Sätze lang sein, die Idee hinter der These logisch abbilden und einer Publikumsgruppe vorgestellt werden. Das Publikum (oder eine „gegnerische Position“) hinterfragt die Begründung auf ihre Stichhaltigkeit. Anschließend kann (wenn gewollt) eine Entscheidung für oder gegen die These getroffen werden.

Beispiel: Schreibt zu dem Satz „Wählen gehen!“ eine aus fünf Sätzen bestehende Begründung. Warum sollten alle wählen gehen? Probiert eure Begründungen aus. Welche Argumente sind am überzeugendsten?

Mögliche Lösung: Der Jugendtreff in unserem Stadtviertel soll geschlossen werden. Das Freizeitangebot nimmt ab, die Kinder und Jugendlichen sind auf sich gestellt oder müssen von den Eltern in den weiter entfernt liegenden Jugendtreff gebracht werden.

Risiken: Langeweile, keine eigenen selbstbestimmten Orte für die Freizeit, Freundschaften werden auseinandergerissen, Jugendliche finden ihre eigene Stadt doof. Eine Abgeordnete der Partei XY will sich für den Erhalt des Jugendtreffs einsetzen. Also bei der nächsten Kommunalwahl: Wählen gehen!



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 11

Bilder von morgen

Alter

12–16 Jahre

Dauer

60–90 Minuten

Gruppengröße

5–30 Personen

Schwerpunkte

Entwickeln eigener Visionen, Achtsamkeit, Selbst- und Fremdwahrnehmung

Material

große Papierbögen, bunte Plakatfarben, Wachsmal-/Filzstifte, Moderationskarten

Die Leitung stellt die Frage „In was für einer Gesellschaft wollen wir leben?“, zu der die TN in Gruppen ein Bild malen. Während des Malens wird nicht miteinander gesprochen. Jede:r beginnt irgendwo auf dem Blatt. Die Zeit zum Malen sollte begrenzt sein – so werden die TN gezwungen, spontane Ideen zu entwickeln. Die fertigen Bilder werden gut sichtbar im Raum aufgehängt. Alle TN kommen zusammen und tauschen sich anhand der nachfolgenden Fragen aus. **Es geht um die Selbst- und Fremdwahrnehmung:** Was hat jede:r Einzelne beim Malen erlebt? Wie wurden die anderen erlebt? Gab es verschiedene Phasen des Malens? (Wie) hat die Gruppe beim Malen zusammengewirkt? Mussten Kompromisse eingegangen werden?

Variante 1: Reflektieren & diskutieren

Der Austausch im Plenum wird anhand folgender Fragen weitergeführt:

- Seid ihr eurer Vision einer nachhaltigen Gesellschaft beim Malen nähergekommen?
- Was findet ihr besonders spannend, faszinierend, inspirierend?
- Wo seht ihr Gemeinsamkeiten/Unterschiede zwischen den Bildern?
- Welche gesellschaftlichen Bereiche finden sich in den Bildern wieder (Mobilität, Bildung, Arbeit, Ernährung, Wohnen, Familie, Partnerschaft, Mobilität, Energiegewinnung, Politik, Sozialsystem, Verteilung von Reichtum, Umwelt, Wirtschaft, Freizeit, ...)?
- Welche eurer gemalten Visionen sind bereits Wirklichkeit?
- Worin liegt der größte Unterschied zwischen euren gemalten Visionen und der Gegenwart?
- Welche Rahmenbedingungen müssten sich ändern, um die Zukunftsentwürfe wahr werden zu lassen?
- Wenn ihr jetzt damit beginnen würdet, auf diese Vision hinzuleben, was wäre dann für euch der erste Schritt?

Quelle

FUTURZWEI: „Wie wollen wir gelebt haben? – Bildungsmaterialien für den sozial-ökologischen Wandel“, 2018, S. 11

Bilder von morgen

Fortsetzung

Variante 2: Deuten & assoziieren (ab 10 TN)

Nacheinander werden die Bilder der TN betrachtet. Dabei äußern die jeweils anderen Vermutungen über den Inhalt und die Aussage des Bildes, indem sie frei assoziieren.

Anschließend erläutern die jeweiligen TN ihr eigenes Bild. Während der Erläuterung können Stichwörter auf Karten notiert werden. Diese werden an eine Pinnwand geheftet.



Quelle

FUTURZWEI: „Wie wollen wir gelebt haben? – Bildungsmaterialien für den sozial-ökologischen Wandel“, 2018, S. 11

Gönn' dir!

Alter

12–16 Jahre

Dauer

60–90 Minuten

Gruppengröße

5–30 Personen

Schwerpunkte

Entwickeln eigener Visionen, Achtsamkeit, Selbst- und Fremdwahrnehmung

Material

Große Papierbögen, bunte Plakatfarben, Wachsmal-/Filzstifte, Moderationskarten

Uns etwas zu gönnen, ist in unserer Gesellschaft nicht schwer. Doch etwas Leckeres oder Schönes zu kaufen, sorgt meist nur kurzfristig für Freude. Und dann beschleicht uns manchmal ein blödes Gefühl. Warum ist es so kompliziert, sich zu gönnen? Kann man sich nachhaltig gönnen? Und was bedeutet das eigentlich – sich „gönnen“? Die Frage „Was bedeutet es, sich zu gönnen?“ wird auf eine Moderationskarte geschrieben. Eine Mindmap dient als Unterstützung, um die möglichen Fragen zu überblicken. Als Vorbereitung kann die Leitung die Mindmap erstellen. Sie dient nur als Orientierung. Es sollten nur wenige Fragen vertieft werden. Das Gespräch kann sich auch in eine andere Richtung entwickeln und das Feld der Mindmap verlassen. Schweift das Gespräch zu weit von der eigentlichen Fragestellung ab, hilft die Mindmap, zurückzukehren.

Es gibt einen „Redeball“, nur wer diesen Ball in der Hand hält, spricht. Die anderen hören gut zu. Die TN werden gebeten, für sich zu überlegen: „Was hast du dir in den letzten Wochen gegönnt?“ Dann wird der „Redeball“ einmal im Kreis herumgereicht und die TN teilen in der Gruppe eine Antwort. Die Karte mit der Leitfrage wird in die Mitte gelegt und diskutiert. Eine Person bekommt den Ball. Wenn diese fertig ist, wirft sie den Ball weiter.

Es folgt eine abschließende Blitzlichtrunde, in der die TN reihum kurz folgende Frage beantworten: „Wenn du dir etwas gönnen würdest, was wäre das jetzt nach unserem Gespräch?“. Zum Abschluss werden die TN eingeladen, einen wichtigen Gedanken, den sie aus dem Gespräch mitnehmen, in Form einer Instagram Story zu formulieren und ein Bild rauszusuchen. Für die Übung wird der Hashtag #gönndir mit der Frage „Was tut dir gut?“ auf eine Moderationskarte geschrieben. Nun haben die TN 10 Minuten Zeit, eigene Instagram Stories zu verfassen und an die Wand zu pinnen. Die TN können anschließend einen Rundgang machen und die Instagram Stories lesen und darüber ins Gespräch kommen. Wer möchte, kann seine Nachricht auch tatsächlich posten.

Quelle

FUTURZWEI: „Wie wollen wir gelebt haben? – Bildungsmaterialien für den sozial-ökologischen Wandel“, 2018, S. 42

Das Politik-Quiz

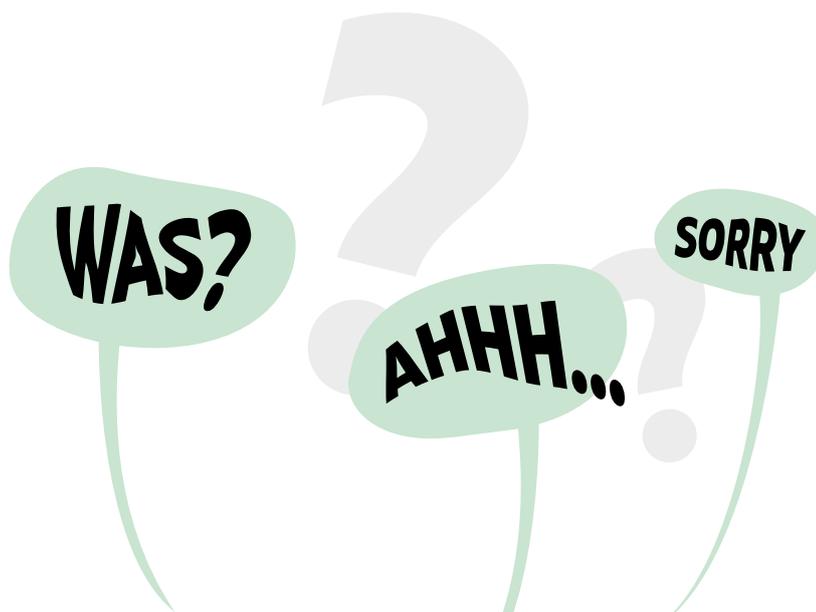
Die meisten Jugendlichen hören im Alltag einen Haufen politischer Begriffe. Aber kennen sie die Bedeutung und können sie diese erklären? Oder können sie die Namen der Verantwortlichen in der Regierung oder in den Parteien nennen?

In kleinen Gruppen bis zu fünf Personen werden Fragen (und Antworten) zu politischen Begriffen recherchiert, um die jeweils anderen Gruppen in einem gegenseitigen klassischen Fragequiz auszustechen. Die Fragestellungen wären „Was ist ...?“ oder „Nenne mir zwei Beispiele für ...“, à la Trivial Pursuit. Denkbare Begriffe: Kabinett, Legislaturperiode, Minister, Überhangsmandat, Bundestag etc.

Spielbar ist das Quiz auch als eine „Tabu“-Variante: Dafür müssen die Begriffe erraten werden. Die erklärende Person bekommt aber zu jedem Begriff fünf Wörter, die in ihrer Erklärung nicht verwendet werden dürfen.

Es sollte in beiden Fällen Raum für Fragen sein und größere Ungereimtheiten sollten geklärt werden können.

Alter
10–16 Jahre
Dauer
45–90 Minuten
Gruppengröße
Variabel, ggf. in Kleingruppen
Schwerpunkte
Elerntes wiederholen, offene Fragen und Wissenslücken oder Verständnisprobleme identifizieren bzw. schließen
Material
Papp- oder Karteikarten, Schreibmaterial, Pinnwand oder Tafel



Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 16

Ab ins Morgen

Alter	12-16 Jahre
Dauer	120 Minuten
Gruppengröße	3-16 Personen
Schwerpunkte	Sozial-ökologischen Wandel mit eigenen konkreten Strategien mitgestalten
Material	Flipchart-Bögen, Moderationskarten, Marker, Stifte, Uhr

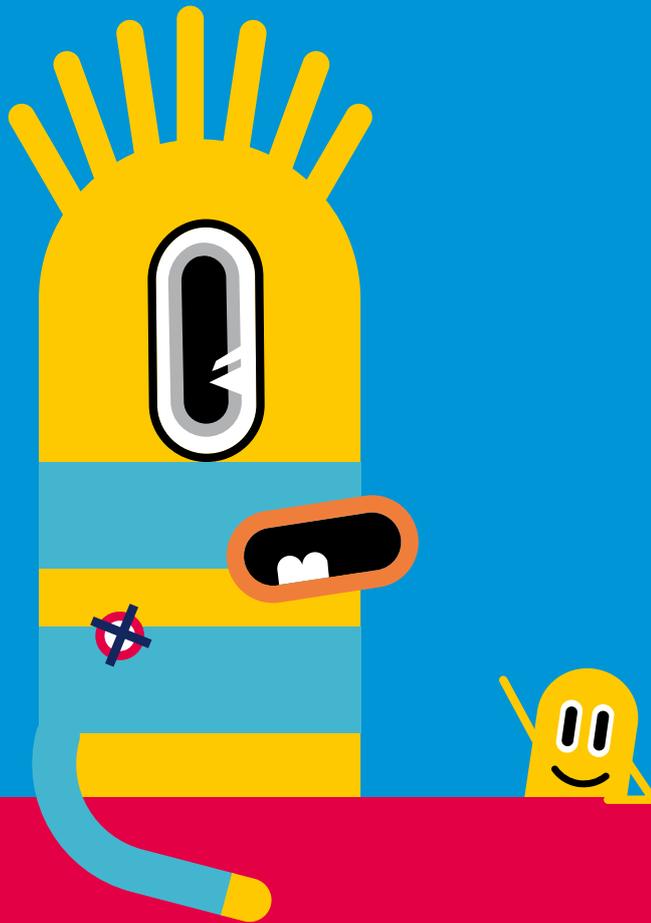
Als Gruppe aktiv zu sein und verschiedene Interessen zusammenzubringen, kann anstrengend sein. Motiviert zu bleiben, ist da manchmal nicht einfach. Steckt eine Gruppe in einem Motivationsloch, ist dieser Workshop eine gute Möglichkeit, neue Energie zu schöpfen. Die Gruppe entscheidet, ob sie ein freies Projektideen-Brainstorming machen oder sich an einem bestimmten Thema orientieren möchte (z. B. Kooperation mit der Stadt, Veränderungen des Ressourcenverbrauches im eigenen Umfeld, Gruppengefühl, ...). Dann wird per Handzeichen abgestimmt. Alternativ kann sich die eine Hälfte der Gruppe dem ersten, die andere Hälfte einem zweiten Thema widmen.

Jetzt brainstormen die TN über Projektideen, die in mehreren Runden weiterentwickelt werden. Jede:r TN schreibt drei Ideen sowie max. zwei Stichpunkte zur Erläuterung auf. Geredet wird dabei nicht. Die Ideen dürfen realistisch, aber auch utopisch sein – witzig oder ernst. Nach 3 Min. wird das Blatt an die links sitzende Person weitergegeben. Diese entwickelt die Idee weiter, ergänzt und kommentiert konstruktiv. Dann folgt eine zweite Runde, in der die Ideen weiterentwickelt werden – jetzt mit je nur einer Minute Zeit. Hat jede:r seinen:ihren Zettel zurückbekommen, wird dieser kurz gelesen. Danach bekommt die Gruppe 10 Min. Zeit, um über die Projektideen zu sprechen.

Jede Gruppe einigt sich auf eine Idee. An der mit dem meisten Zuspruch arbeitet die Gruppe weiter. Sie überlegt sich eine ausgefallene Möglichkeit, ihre Idee innerhalb von 5 Min. im Plenum vorzustellen (20 Min.), z. B. mit einem Bild, Sketch oder Quiz. Die Gruppe kommt wieder zusammen. Nacheinander stellt jede Gruppe ihre Idee vor. Dabei hat jede Gruppe max. 10 Min. Zeit für Vorstellung und Rückfragen. Die Projekttitle werden aufgeschrieben. Nach den Präsentationen werden diese im Raum verteilt und jede*r TN stellt sich zu dem Projekt, an dem er:sie gern mitarbeiten möchte. Jede:r TN bekommt am Ende kurz die Möglichkeit zu sagen, wie es ihr:ihm nach dem Workshop geht und was er:sie mitnimmt. Anschließend sollte sich die Gruppe entscheiden, wie sie die Erkenntnisse aus dem Workshop vertiefen und umsetzen möchte.

Quelle

FUTURZWEI: „Wie wollen wir gelebt haben? – Bildungsmaterialien für den sozial-ökologischen Wandel“, 2018, S. 54



METHODEN FÜR GROSS UND KLEIN

Und nun gibt es noch einige Methoden für alle Altersklassen.

Egal ob 5 oder 15 – manche Sachen machen eben immer Spaß! Natürlich muss der eine oder andere Inhalt je nach Altersgruppe etwas angepasst werden.

Viel Spaß beim Lernen und gemeinsamen Lachen!



Eins, Zwei oder Drei

Alter

5–16 Jahre

Dauer

10–45 Minuten

Gruppengröße

3–25 Personen

Schwerpunkte

Meinungsbildung,
Meinungsäußerung

Material

ggf. Kreppklebeband
zum Markieren der
Bereiche

Benötigt werden drei getrennte Bereiche. Je nach Thema stehen die Bereiche für folgende drei Antwortmöglichkeiten:

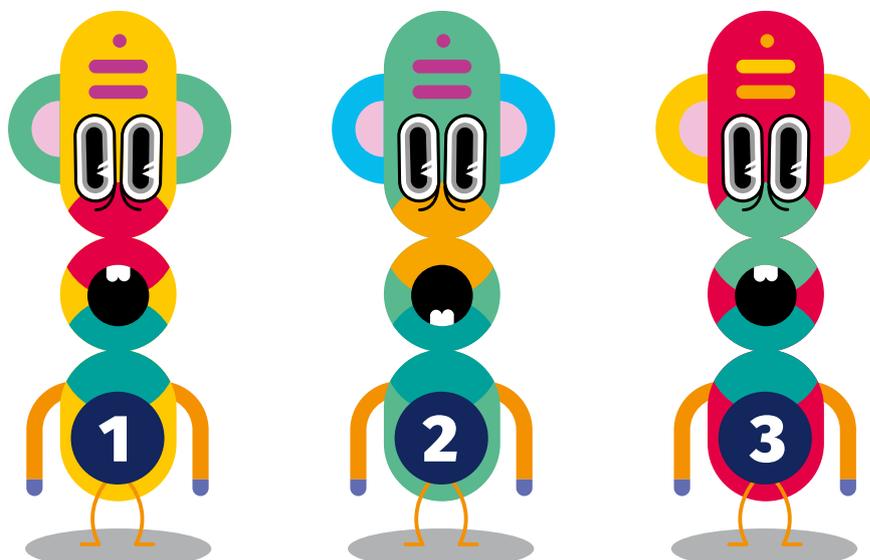
- „Ja“ / „Ich stimme zu“
- „Nein“ / „Ich stimme nicht zu“
- „Weiß nicht“ / „Ich enthalte mich“

Teilnehmende antworten auf gestellte Fragen, indem sie in den jeweiligen Bereich laufen. So können Leitende ein Stimmungsbild erfassen bzw. Teilnehmende lernen, sich zu politischen Fragen zu positionieren. Auch der Austausch mit anderen Teilnehmenden wird gefördert.

Beispiele aus der U18-Nachwahl-Befragung 2024:

- In der EU soll es auch nach 2035 erlaubt sein, Autos mit Verbrenner-Motoren, also Benzin und Diesel, zu kaufen.
- Die EU soll die Strafen für Russland lockern.
- Die EU soll selber Menschen in Seenot aus dem Mittelmeer retten.

Diese Sätze sollten je nach Alter der Teilnehmenden angepasst werden.



Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 10–11
www.donbosco-medien.de

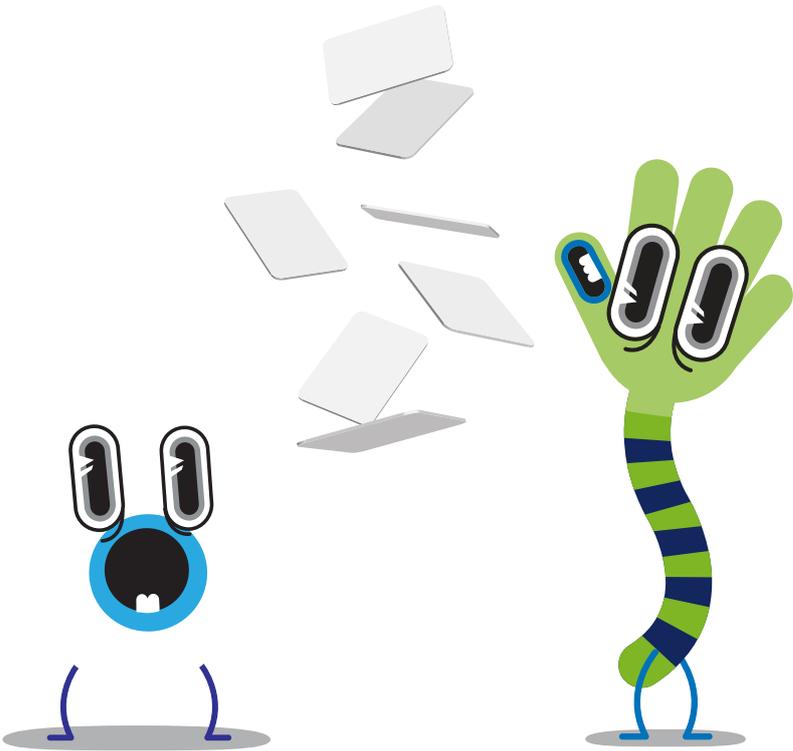
Politiker:innen-Memory

Alter	5–16 Jahre
Dauer	20–45 Minuten
Gruppengröße	5 Personen pro Kleingruppe
Schwerpunkte	Aktuelle Politiker:innen (wieder-)erkennen
Material	Zeitungen, Kampagnenmaterial oder PC mit Internet und Drucker; festes Papier oder Pappe, Scheren, Klebstoff

Ziel: Kenntnisse zu den aktuellen Kandidierenden und den Parteien; auch zur Wiederholung oder Erinnerung an bereits gelernte Einheiten verwendbar.

Es werden Kleingruppen gebildet. Je nach Altersgruppe und Kenntnisstand wird jede Gruppe mit der Recherche zu Parteien und deren Spitzenkandidierenden beauftragt (oder alternativ zu Bundestagsabgeordneten, Wahlkreiskandidierenden, Ministern etc.). Der Name der Person und die dazugehörige Partei werden zu einem Memory-Pärchen verbastelt. Sobald die Karten fertig sind, kann zuerst offen (mit der Bildseite nach oben) und später nach den üblichen Memoryregeln damit gespielt werden. Kinder im Grundschulalter benötigen pro Kleingruppe eine Betreuungsperson.

In dieser Methode kann Gelerntes gut wiederholt und diskutiert werden.



Quelle
U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 7

Was kann besser werden?

Alter 5–16 Jahre
Dauer 45–60 Minuten
Gruppengröße Variabel
Schwerpunkte Partizipation, Meinungsbildung, Meinungsäußerung, Priorisierung verschiedener Anliegen
Material Papier, Stifte, ggf. Smartphones oder Kameras

In kleinen Gruppen oder allein dürfen die Teilnehmenden mit Stift und Papier/mit einem Smartphone oder einer Kamera durch die Schule/die Gemeinde/das Jugendzentrum laufen und notieren, was ihnen gefällt bzw. nicht gefällt. Was würdet ihr gerne ändern? Was wünscht ihr euch? Mehr Mülleimer oder eine Schaukel? Ein Fahrradständer oder eine Kletterwand? Macht ggf. Fotos.

Danach könnt ihr ein Ranking aufstellen: Was ist euch wichtig? Was ist weniger relevant? Welche Lösungen gibt es für das, was euch gestört hat? Schreibt das Ranking und die Lösungsvorschläge auf und übergebt die Listen eurer Schulleitung, dem Pfarrer, den Pastor*innen, den Gruppenleitenden oder den Mitarbeitenden.



Quelle

Don Bosco Medien GmbH:
„Die 50 besten Demokratie-
Spiele für Grundschulkindern“,
1. Auflage 2023, S. 14
www.donbosco-medien.de

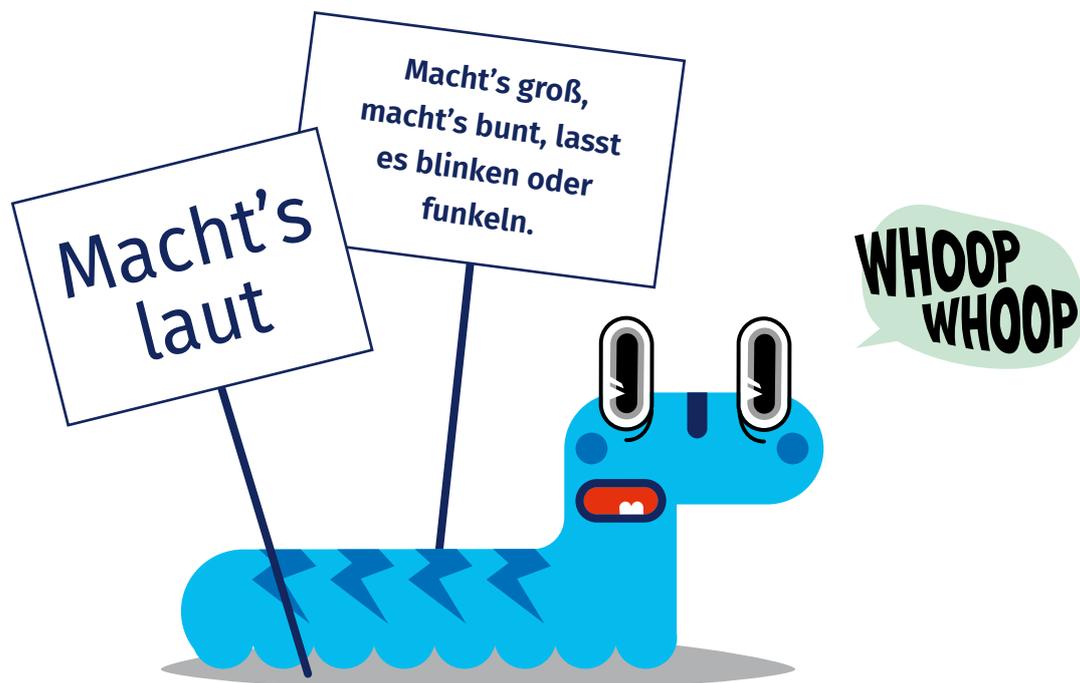
Wahlurne basteln

Alter	5–16 Jahre
Dauer	15–60 Minuten
Gruppengröße	5–10 Personen
Schwerpunkte	Wahlurnen kennenlernen
Material	(je nach Ideen) Pappe, Kartons, Papier zum Bekleben, Stifte

Warum müssen es eigentlich immer graue, einfarbige und langweilige Wahlurnen (und Wahlkabinen) sein, mit denen gewählt wird? Schließlich ist die Teilnahme an demokratischen Prozessen doch etwas Schönes, Feierliches?!

Die U18-Wahl gehört den Kindern und Jugendlichen. In den Vorbereitungen auf den U18-Wahltag kann die Ausstattung des Wahllokals von den Wähler:innen selbst kreativ gestaltet werden. Dabei stellt sich natürlich auch die Frage: Wie soll Eure Wahlurne aussehen?

Egal ob riesig groß, rund oder eckig, mit Plüsch, Glitzer oder Beleuchtung – in vielen Bundesländern schreiben die Landeskoordinierungsstellen Preise für die schönsten und ungewöhnlichsten Wahlurnen aus! Sendet die Fotos an Eure U18-Landeskoordinierung.



Quelle
U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 8

Meine Traumstadt

Alter

5–16 Jahre

Dauer

45 Minuten

Gruppengröße

10–25 Personen

Schwerpunkte

Mitgestaltung und Visionen entwickeln

Material

Schreibmaterial,
Pinnwand,
Moderationskarten

Ausgangsfrage: Wenn du Bürgermeister in deiner Stadt oder deinem Ort wärst, was würdest du alles für die Kinder tun? Du hast so viel Geld, wie du brauchst, darfst alles bauen. Nichts ist unmöglich.

Die Entwicklung einer Traumstadt erfordert viel Kreativität und freies Denken. Miesmacherische Hintergedanken stören nur und sollten ausgeklammert werden: „Das geht doch eh nicht! Da macht sowieso keiner mit! Das wird doch nie erlaubt! Das ist zu teuer! Das ist viel zu viel Arbeit!“ Wenn sich bewusst in eine Fantasiewelt begeben wird, ist es leichter, die Gedanken fließen zu lassen. Dafür kann es helfen, einen verrückten Hintergrund als Ausgangspunkt zu geben. So könnte die Traumstadt z. B. für einen verrückten Professor aus der Zukunft gestaltet werden. Je verrückter, desto besser.

Traumreisen können in Verbindung mit der Traumstadt auch eine Hilfestellung sein, sind allerdings nicht in jedem Klassenverband möglich. Lehrer, die bereits Erfahrungen mit Traumreisen haben, können mit den Kindern zusammen eine Reise in ein fernes Land machen. Ein Land, wo z. B. die Kinder an der Macht sind. Dort können ebenfalls Ideen für die Traumstadt gesammelt werden.

Anstelle einer Traumreise lässt sich aber auch gut ein Einstieg mit klassischem Brainstorming finden. Dazu können die Kinder Fragen beantworten wie: Was machst du am liebsten in deiner Freizeit? Was sollte es zu Essen geben? Welches neue Unterrichtsfach würdest du erfinden? Welche Tiere gehören in die Stadt und wie und wo leben diese?

Die Träume und Wünsche werden stichpunktartig dokumentiert und an einer Pinnwand gesammelt. Im Transfer zur Realität kann gemeinsam reflektiert werden, welche Traumstadt-Themen am wichtigsten wären.

Quelle

U18: „Methodensammlung“,
Mai 2017, S. 6

Zeitzeug:innen befragen

Alter
5–16 Jahre

Dauer
90–120 Minuten

Gruppengröße
15–25 Personen

Schwerpunkte
Geschichte erleben

Material
—

Für eine Gruppenstunde oder einen Workshop könnt ihr Zeitzeug:innen einladen und diese dann befragen.

Möglichkeit: Wenn ihr zum Beispiel über die DDR sprechen möchtet, müsst ihr nur eine Person finden, der oder die vor 1990 im Osten Deutschlands gelebt hat.

Bestenfalls weiß die Gruppe vorher schon, was (in diesem Beispiel) die DDR war. Darum bereitet ihr in der Gruppenstunde vorher etwas dazu vor: Schaut einen Film über die DDR und sammelt anschließend auf Moderationskarten Unterschiede zwischen der DDR und der BRD heute. Arbeitet Fragen aus, die eure Gruppe den Zeitzeug:innen stellen möchte. Wenn die Zeitzeug*innen dann zur nächsten Gruppenstunde kommen, könnt ihr entweder ein offenes Gespräch über das Leben in der DDR führen oder einen genauen Ablauf vorbereiten.

To-Do für diese Methode:

- Zeitzeug:innen finden und einladen
- Vorbereitung der Fragen/Interviews
- Abschließende Reflexion mit der Gruppe
(Wie war es mit einer*einem Zeitzeugen zu sprechen?)



Quelle

Iris Baumgardt / Dirk Lange
(Hrsg.): „Young Citizens
- Handbuch politische
Bildung in der Grundschule“,
bpb, 2022, S. 440–447

Das Mystery-Spiel

Alter	5–16 Jahre
Dauer	60 Minuten
Gruppengröße	5–25 Personen
Schwerpunkte	Vernetztes Denken trainieren und Probleme erkennen
Material	Informationskarten, Bilder, Einstiegs-geschichte, 1 Plakat pro Gruppe, Kleber und Stifte

Bei der sogenannten Mystery-Methode geht es darum, kooperativ in der Gruppe eine eher plakative, problemorientierte Leitfrage mithilfe von Informationskarten und Bildern zu beantworten. Für Grundschüler:innen sollten Komplexität und Anzahl der Bilder und Karten nicht zu hoch sein.

Es kann zum Beispiel um die Frage gehen: „Warum müssen Bienen und Wespen geschützt werden?“. Zunächst wird eine Einstiegs-geschichte vorgelesen, beispielsweise darüber, dass eine Mutter ihrer Tochter erklärt, dass es ohne Bienen und Wespen keinen Apfelkuchen geben würde, den sie gerade essen. Anschließend wird eine Leitfrage mit der Gruppe formuliert wie „Warum ist es wichtig, Bienen und Wespen zu schützen und was hat das mit Apfelkuchen zu tun?“. Es werden im Plenum Antworten gesammelt. Die Gruppe wird in Kleingruppen von 4 bis 5 Personen aufgeteilt. Anhand der Informationskarten können die Gruppenmitglieder dann weitere Antworten erarbeiten.

Orientierungsfragen für die Kleingruppen:

- Lest alle Informationskarten in der Gruppe: Gibt es Karten, die ihr nicht braucht? Gibt es Karten, die zusammengehören?
- Welche Karten helfen, die Leitfrage zu beantworten? Sammelt diese Karten an einem Ort.
- Stellt Zusammenhänge mit Pfeilen und Linien dar. Erklärt das entstandene Bild der ganzen Gruppe.

Die Mystery-Karten und die Geschichte müssen vorher von der Leitung vorbereitet werden. So erkennen die Kinder, dass Bienen und Wespen Apfelblüten bestäuben und es ohne sie keine Äpfel oder anderes Obst und Gemüse gäbe. Wenig Artenvielfalt und Pestizide bedrohen die Insekten. Wenn alle Kleingruppen fertig sind, stellen sie ihr Plakat mit den auf-geklebten Mystery-Karten vor.

Diese Methode kann bei verschiedenen Themen und Fragen angewendet werden.

Quelle

Iris Baumgardt / Dirk Lange
(Hrsg.): „Young Citizens
- Handbuch politische
Bildung in der Grundschule“,
bpb, 2022, S. 400

Unter Landeskoordination des



Lange Reihe 2
20099 Hamburg
040 22 72 16 32
hamburg@u18.org
bdkj.hamburg

