

<b>Vorwort</b>	5	3.8 Kofferpacken (Kl. 5–8)	21
		3.9 Falsche Freunde (Kl. 5–8)	21
<b>1 Spielerisch einsteigen</b>		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 Politikbox (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 Murmelrunde (Kl. 5–10)	11		
1.10 Politiker und Wähler (Kl. 8–10)	12		
<b>2 Spiele rund um Wahlen</b>		<b>4 Spielerische Arbeitsmethoden</b>	
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
		4.8 Szenario (Kl. 8–10)	31
<b>3 Wiederholen und üben</b>		4.9 Nachrichtensendung (Kl. 8–10)	32
3.1 Politikfußball (Kl. 5–7)	17	4.10 Twittern (Kl. 5–10)	32
3.2 Gitterrätsel (Kl. 5–10)	17	<b>5 Spielerische Stimmungsbilder</b>	
3.3 Umzugskisten packen (Kl. 5–10)	18	5.1 Meinungslinie (Kl. 5–10)	33
3.4 ABC (Kl. 5–10)	19	5.2 Meinungsmesser (Kl. 5–10)	34
3.5 Poleposition (Kl. 5–10)	19	5.3 Vier-Ecken-Spiel (Kl. 5–10)	34
3.6 Arche Noah (Kl. 5–10)	20	5.4 Positionskreis (Kl. 5–10)	35
3.7 Quizkarten (Kl. 5–8)	20	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
<b>6</b>	<b>Bewegungs- und Spaßspiele</b>		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

VORSCHAU



Flipchart und Plakatstift / Tafel und Kreide; Begriffskärtchen

Notieren Sie Begriffe zu einem aktuellen politischen oder auch dem vorherigen Unterricht entwachsenen Thema auf Kärtchen. Teilen Sie anschließend die Schüler in zwei Gruppen ein. Abwechselnd kommt aus jeder Gruppe ein Schüler nach vorne und zeichnet einen vorgegebenen Begriff an die Flipchart bzw. Tafel. Die anderen Schüler müssen herausfinden, welcher Begriff gesucht ist.

Der Schüler, der zuerst den Begriff richtig errät, holt für seine Gruppe einen Punkt.



## 1.2 Was bin ich?



10 Min.

Kl. 5–10



Begriffskärtchen, Klebeband

Drei bis fünf Schülern werden Kärtchen mit einem (abstrakten) politischen Begriff auf den Rücken geheftet. Jeder Schüler versucht zu erraten, was er ist, indem er Ja- oder Nein-Fragen stellt. Wer den gesuchten Begriff mit den wenigsten Fragen ermittelt, gewinnt.

**Tipp:**

Sehr gut lässt sich dieses Spiel natürlich mit Personen der politischen Zeitgeschichte durchführen.

## 1.3 Akrostichon



10 Min.

Kl. 5–10



Papier, Stift

Zu einem vorgegebenen Schlüsselbegriff aus politologischen oder soziologischen Zusammenhängen fertigen die Schüler ein Akrostichon an. Dazu notieren sie diesen in der Mitte des Blattes in Großbuchstaben mit reichlich Zwischenraum. Zu jedem Buchstaben werden nun Assoziationen gesucht und – ähnlich einer Mindmap – rundherum notiert. Hierbei ist darauf zu achten, dass es sich um einen relativ kurzen Begriff ohne Buchstabenwiederholung handelt.

### Themenbeispiele:

Europa, Asyl, Flucht, Gewalt, Macht

## 1.4 Puzzle



10 Min.

Kl. 5–10



zerschnittene Postkarten, Zeitungsbilder, Fotos usw.

Mischen Sie alle Puzzleteile aus vorgegebenen Bildern mit politischen Hintergründen, z. B. Zeitungsseiten oder Plakate. Nun zieht jeder Schüler ein Teil. Anschließend laufen alle im Klassenraum umher und suchen die Mitschüler, die ein zu ihrem Bild passendes Teil haben. Diejenigen Schüler, die zuerst ihre Einzelteile zu einem Bild vervollständigt haben, gewinnen das Spiel.

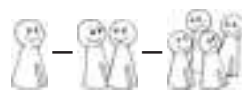


Joachim Schweizer / Ansgar Stich: 66 Spielideen Politik  
© Auer Verlag



netzwerk  
lernen

zur Vollversion



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.

## 2.7 Wahlprogramme rappen



45 Min.

Kl. 8–10



Wahlprogramme

Zunächst werden Wahlprogramme ausgewählter politischer Parteien auf Gruppen verteilt. Nun erarbeiten die Schüler die zentralen Informationen und damit die wesentlichen Zielsetzungen „ihrer“ Partei, welche sie der Klasse präsentieren sollen. Die Präsentation erfolgt in Form eines Raps, sodass sich die Schüler neben der inhaltlichen Gestaltung insbesondere auch über rhythmische Aspekte und Reime Gedanken machen müssen.



### 3.1 Politikfußball



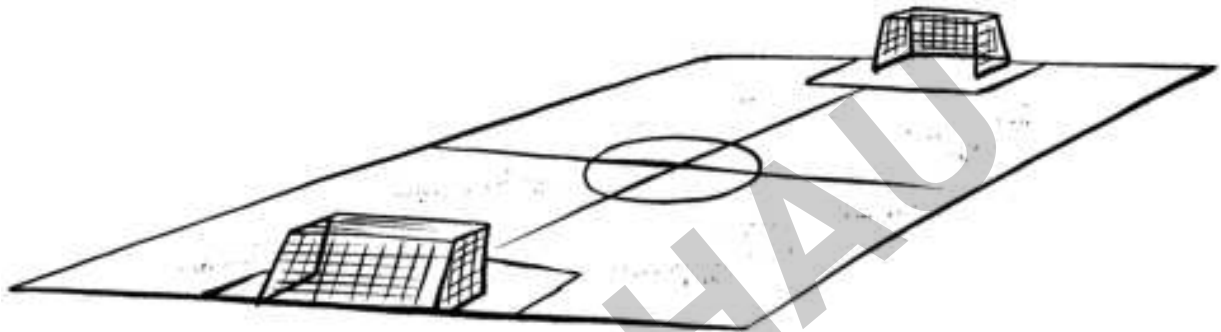
10–15 Min.

Kl. 5–7

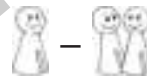


Fußballfeld mit eingezeichnetem Mittelkreis, Elfmeterpunkt und Tor an der Tafel oder auf einem Plakat, Münze

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



5–10 Min.

Kl. 5–10



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.



Seil/Kreide/Kreppband; Fragen oder Thesen zur Abstimmung

Markieren Sie eine möglichst lange Linie im Klassenzimmer oder im Flur. Teilen Sie die Linie in zehn Abschnitte in Zehnerschritten von 0% (ein Ende) bis 100% (anderes Ende) ein. Kleben Sie dazu beispielsweise Zettel mit Zahlen auf den Boden. Bereiten Sie entsprechende Fragen oder Thesen vor.

Erklären Sie den Schülern, dass sie bei den folgenden Fragen ihre persönliche Bewertung abgeben können. Je mehr sie einer Aussage zustimmen, desto höher ist der Wert, an dem sie sich aufstellen sollen. Nun stellen Sie Ihre Fragen und die Schüler positionieren sich entsprechend am Prozentrechner.

Lassen Sie das Meinungsbild wirken. Schüler, die mehr sehen wollen, dürfen kurz heraustreten, das Ganze von außen ansehen und den anderen beschreiben, was ihnen besonders auffällt.

#### Beispiele:

- Demokratie ist die beste Staatsform.
- Verbände üben massiven Einfluss auf Politiker aus.
- Das Amt des Bundespräsidenten sollte abgeschafft werden.
- Die Mitgliedschaft der Bundesrepublik Deutschland in der EU hat viele Vorteile.

## 5.3 Vier-Ecken-Spiel



Fragen oder Thesen mit je vier Antworten / möglichen Meinungen vorbereiten

Sorgen Sie zunächst dafür, dass alle vier Ecken im Klassenzimmer gut erreichbar sind.

Nun bewegen sich die Schüler im Raum. Sie stellen eine Frage mit vier möglichen Antworten. Dabei weisen Sie jeder möglichen Antwort eine Ecke des Klassenzimmers zu. Die Schüler gehen in die Ecke, deren Antwort am ehesten ihrer Meinung entspricht. Nach jeder Runde können in der Eckgruppe oder in der Klasse Auffälligkeiten, Gemeinsamkeiten etc. besprochen werden.