



Methodenheft

# WIR HABEN DIE WAHL(EN)

Für eine starke Demokratie in der beruflichen Bildung!

Fachstelle Peer-to-Peer-Ansätze



**KOMPETENZNETZWERK**  
DEMOKRATIEFÖRDERUNG  
IN DER BERUFLICHEN BILDUNG





# Vorwort

Liebe Kolleg\_innen,

wer die demokratische Mitwirkung an Gesellschaft und Politik fördern möchte, muss die Möglichkeit zur Wahl auf allen Ebenen stärken - auch an Orten der beruflichen Bildung, wo junge Menschen ausgebildet werden und vielleicht zum ersten Mal mit ihrem eigenen Recht auf Mitbestimmung in Berührung kommen.

Wahlen sind Teil des demokratischen und gesellschaftlichen Aushandlungsprozesses um Mitbestimmungsrechte, Arbeitsbedingungen und die soziale Sicherung. Als ein zentrales Instrument der Demokratie tragen sie zur Meinungsbildung und Meinungsäußerung bei.

Doch sowohl historisch als auch international ist es keine Selbstverständlichkeit, die Möglichkeit zur freien, geheimen und gleichen Wahl und zur eigenen Wahlaufstellung zu haben - geschweige denn sie auszuleben. Auch in Europa werden demokratische Grundprinzipien immer wieder ausgehebelt und das Erstarken rechter Parteien muss mit Sorge betrachtet werden.

Gerade in politisch schwierigen Zeiten, aber auch sonst, brauchen wir starke Vertretungen auf allen Ebenen, die für gerechte Politik im Sinne der Arbeitnehmer\_innen und der europäischen, demokratischen Solidarität stehen.

Als DGB-Jugend beteiligen wir uns an vielen Formen der demokratischen Mitbestimmung. Wir vertreten die Interessen von jungen Beschäftigten und dual Studierenden politisch und machen sie sichtbar, sei es bei den Wahlen zur Jugend- und Auszubildendenvertretung, den Betriebsratswahlen oder Wahlen auf politischer Ebene. Als Gewerkschaftsjugend wollen wir mitgestalten und mitreden. Unsere Kampagnen zu Europa-, Bundestags- und Landtagswahlen haben stets die Interessen junger Arbeitnehmer\_innen, dual

Studierender und Auszubildender im Blick. Wir bauen Druck auf die Parteien auf, diese Interessen in ihren Wahlprogrammen niederzuschreiben und bleiben auch nach den Wahlen dran, damit die Interessen junger Menschen politisch umgesetzt werden, wie zuletzt bei der Ausbildungsgarantie.

Der Schwerpunkt unseres diesjährigen Methodenhefts liegt in der Bestärkung von Jugendlichen, sich in ihrem eigenen Mitbestimmungsrecht auszuprobieren und im Thema Wahlen zurechtzufinden. Es beinhaltet Methoden, mithilfe derer junge Menschen den Prozess einer Wahl verstehen und einen Einblick in Wahlprozesse bekommen können. Wir möchten sie darin bestärken, ihre demokratische Mitbestimmung auszuüben, sich über Wahlen zu informieren und zur Wahl zu gehen sowie für ihre eigenen Interessen in demokratischen Prozessen einzustehen.

Bei Anwendung der Methoden in Berufsschulen, Betrieben oder Dienststellen werden junge Menschen ermutigt, spielerisch die Abläufe und Herausforderungen einer Wahl mitzuerleben. Sie lernen, inwieweit sie durch Betriebsrats- und JAV-Wahlen im Betrieb und durch allgemeine Wahlen in der Gesellschaft mitbestimmen. Das Methodenheft bietet verschiedene Bildungsbausteine und Module, die unter anderem bei Projekttagen oder JAV-Sitzungen eingebaut und eingesetzt werden können.

Dafür hat das DGB Bildungswerk e.V. in enger Zusammenarbeit mit der DGB-Jugend im Rahmen der Jugendbildung die Fachstelle »Peer-to-Peer-Ansätze« gegründet. Das Projekt orientiert sich an den Grundsätzen gewerkschaftlicher Jugendbildungsarbeit: Junge Kolleg\_innen bieten Bildung für junge Kolleg\_innen an. Die Jugendbildung des DGB Bildungswerk e. V. qualifiziert gewerkschaftliche Multiplikator\_innen, die Auszubildende und Berufsschüler\_innen ermutigen und bestärken, sich in ihrem Betrieb oder ihrer Dienststelle und an ihrem Lernort für demokratische Mitbestimmung zu engagieren.

Unterstützend entwickelt die Fachstelle Bildungsmaterialien zu jährlich wechselnden Schwerpunktthemen, die aus Best-Practice-Erfahrungen der Gewerkschaftsjugend entstanden sind. Diese Methodenhefte für die (gewerkschaftliche) Praxis sind für den Einsatz in Betrieb oder Dienststelle und Berufsschule konzipiert.

Als Gewerkschaftsjugend ist für uns klar: Demokratie endet nicht am Werkstor! Wir alle müssen von unserem Wahlrecht Gebrauch machen und die demokratischen Kräfte unterstützen.

Glück auf!



**Kristof Becker,**  
Bundesjugendsekretär  
des Deutschen  
Gewerkschaftsbundes



# Wir stellen uns vor

In Kooperation mit der DGB-Jugend gestaltet das DGB Bildungswerk den Schwerpunkt »Starke Demokratie« in unserer Jugendbildungsarbeit. Hierbei sind wir ein Teil des Kompetenznetzwerks »Demokratieförderung in der beruflichen Bildung« im Rahmen des Bundesprogramms »Demokratie leben!« und bilden hierin die Fachstelle »Peer-to-Peer-Ansätze«. Wir haben es uns zur Aufgabe gemacht, vorhandene Methoden zum Jahresthema zu bündeln, aus gewerkschaftlicher Perspektive aufzubereiten und für euch unter freier Lizenz zu veröffentlichen.

## Das sind wir

Unser Schwerpunkt »Starke Demokratie« bleibt den Grundsätzen der gewerkschaftlichen Jugendbildungsarbeit treu. Wir wollen unsere Arbeits- und Lebenswelt gestalten und Räume schaffen, in denen über bestehende Gesellschaftssysteme reflektiert werden kann. Das erfolgt in unserer bewährten Weise auf Augenhöhe und handlungsorientiert – von jungen Menschen für junge Menschen.

In unserer Projektlaufzeit von fünf Jahren veröffentlichen wir jährlich eine Publikation. Jedes Jahr wird ein inhaltlicher Schwerpunkt festgelegt, der im Laufe des Jahres gemeinsam mit Aktiven aus der Gewerkschaftsjugend und weiterer Jugendverbände erprobt wird. Das Ergebnis erscheint zum jeweiligen Jahresende in einem Methodenheft.

Seit 2020 sind bereits drei Veröffentlichungen in der Methodenheftreihe »Für eine starke Demokratie in der

beruflichen Bildung!« erschienen: »Demokratisch leben und lernen«, »Wir wollen mitbestimmen« sowie »Demokratiefeindlichkeit entgegentreten«.

Sowohl die gesamte Methodenreihe als auch einzelne Hefte könnt ihr in der Fachstelle bestellen oder auf unserer Homepage (<https://www.dgb-bildungswerk.de/jugendbildung/arbeitsmaterial-und-veroeffentlichungen>) herunterladen.

## Das wollen wir

Hart erkämpfte demokratische Rechte müssen erhalten bleiben. Eines davon ist das Wahlrecht. Gewählt wird auf verschiedenen gesellschaftlichen Ebenen, ein erster Blick richtet sich jedoch häufig auf die Politik. Denn Landtagswahlen finden meist alle fünf Jahre statt, zur Beteiligung an der Bundestagswahl sind volljährige deutsche Bürger\_innen alle vier Jahre aufgerufen und die anstehende Europawahl findet ebenfalls im fünfjährigen Turnus statt. Aber auch im Betrieb, der Dienststelle oder der Berufsschule gibt es die Möglichkeit, die Stimme abzugeben, wenn der Betriebs- oder Personalrat, die Jugend- und Auszubildendenvertretung (JAV) oder Klassensprecher\_in gewählt werden.

Darüber hinaus wird auch kommunal und lokal gewählt. Dazu gehören unter anderem kleinere (gewerkschaftliche) Gremien, Initiativen oder Ausschüsse, in denen ihre Mitglieder wählen und ebenfalls gewählt werden können.



### Unsere Zielsetzung

Wir wollen mit dem Methodenheft aufzeigen, dass die Interessen von Auszubildenden und jungen Menschen in der Politik einen legitimen Stellenwert haben. Viele junge Menschen fühlen sich mit ihren Themen nicht verstanden und aus dem politischen Diskurs ausgeschlossen. Leider nehmen Abgeordnete wenig die Belange von jungen Menschen gerade in der Ausbildung oder im Beruf in den Blick und machen sich selten für diese stark. In Anbetracht der gewählten Mitglieder im Bundestag, die fast zur Hälfte 50 Jahre und älter sind (45 %<sup>1</sup>) und überwiegend einen akademischen Hintergrund (82 %<sup>2</sup>) haben, wundert dies kaum. Wir wollen die Gewerkschaftsjugend mit dem Methodenheft darin unterstützen, dem zu entgegen und die Anliegen der arbeitenden Bevölkerung (ohne Hochschulabschluss 66,5 %<sup>3</sup>) in den Parlamenten stärken. Darüber hinaus wollen wir ihnen helfen, mit einem durch die Methoden gewonnenen Verständnis von politischen Abläufen deutlich zu fordern, eine unbefristete Übernahme zumindest in Tarifverträgen festzuschreiben. Ein solcher tariflicher Abschluss wirkt auch auf die Politik.

Ein weiterer Erfolg für viele Auszubildende in prekären Beschäftigungsbereichen ist die 2020 eingeführte Mindestausbildungsvergütung. Obwohl die Gewerkschaftsjugend eine höhere Mindestvergütung gefordert hatte, hat sie maßgeblich zur Novellierung des Berufsbildungsgesetzes (BBiG) beigetragen. Sowohl unterschiedliche Aktionen und Veranstaltungen als auch ausgeübter Druck auf das zuständige Ministerium haben zu Verbesserungen im Gesetz und damit einhergehend auch zu Verbesserungen der Lebenssituation von Auszubildenden und Studierenden beigetragen.

Diese Beispiele zeigen, dass ein gemeinsamer Einsatz durch Lobbyarbeit lohnt. Solche Erfolge sind jedoch nur zu erreichen, wenn viele dafür eintreten und solidarisch kämpfen. Uns ist es deshalb ein Anliegen, den Teilnehmenden an den Seminaren und Modulen aus dem Methodenheft ebenfalls Errungenschaften auf-

zuzeigen, um so den Einsatz und die Wirkmacht zu vermitteln.

Die Gewerkschaftsjugend ist ein wirkungsmächtiges Netzwerk, das sein Anliegen einerseits eigenständig in die Öffentlichkeit trägt. Andererseits ist auch ein Zusammenschluss nicht nur auf individueller, sondern auch auf Verbandsebene sinnvoll, um politisch Einfluss zu üben. Die DGB-Jugend ist Mitglied im Deutschen Bundesjugendring, der Jugendverbände und die Interessen ihrer Mitglieder bundesweit, auch gegenüber der Politik, vertritt.

Wahlalter senken, mehr günstigen Wohnraum für junge Menschen, europaweit eine gute Ausbildung und Einführung einer umlagefinanzierten Ausbildungsgarantie sind gemeinsame Forderungen, die insbesondere junge Arbeitnehmer\_innen betreffen.

Es geht uns im Methodenheft darum, auf spielerische Weise Interesse an Politik und die Bereitschaft zur politischen Beteiligung zu wecken. Teilnehmende lernen Möglichkeiten des politischen Engagements kennen und wissen, wie sie gemeinsam mit Gleichgesinnten für ihre Forderungen eintreten können. Insbesondere das Planspiel im Methodenheft zeigt, dass Politik nicht nur symbolhaft, sondern relevant für den Alltag einzelner ist und Einflussmöglichkeiten vorhanden sind und nutzbar gemacht werden müssen.

Teilnehmende verstehen, dass ihre individuellen und betrieblichen/hochschulpolitischen Themen mit gesellschaftspolitischer Positionierung gegenüber Politik verknüpft sind und ihnen anhand ihrer Stimmabgabe bei Wahlen Ausdruck verleihen können und müssen. Teilnehmenden ist bewusst, dass es wichtig ist, ihre Forderungen aktiv zu vertreten, um Gehör zu finden. Aber auch, um die Selbstachtung zu wahren und das eigene Selbstwertgefühl zu stärken.

Wir wollen politische Teilhabe stärken, junge Menschen ermutigen, sich für die eigenen Interessen starkzumachen. Sie sollen selbst von ihrem Tun begeistert sein und andere zum Mitmachen bewegen.

Auch Gewerkschaften machen sich stark für Gerechtigkeit, demokratische Prinzipien und das Recht zu wählen. Denn du hast die Wahl!

<sup>1</sup> Vgl.: [https://www.bundestag.de/resource/blob/272472/6091c6dd2fee377c692200c044759787/Kapitel\\_03\\_01\\_Altersgliederung-pdf-data.pdf](https://www.bundestag.de/resource/blob/272472/6091c6dd2fee377c692200c044759787/Kapitel_03_01_Altersgliederung-pdf-data.pdf). Abgerufen am 07.09.2023.

<sup>2</sup> Vgl.: [https://www.bundestag.de/resource/blob/272942/6cf360e6389ed7280699f6667e43c5e5/Kapitel\\_03\\_09\\_Schul-\\_und\\_Hochschulbildung-pdf-data.pdf](https://www.bundestag.de/resource/blob/272942/6cf360e6389ed7280699f6667e43c5e5/Kapitel_03_09_Schul-_und_Hochschulbildung-pdf-data.pdf). Abgerufen am 22.09.2023.

<sup>3</sup> Vgl.: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/61656/bildungsstand-der-bevoelkerung/>. Abgerufen am 12.09.2023.

Durch unsere Arbeit als Fachstelle wollen wir Auszubildende und dual Studierende motivieren, ihre eigene Stimme einzusetzen und sich selbst aktiv wählen zu lassen. Wir wollen ihnen das Handwerkszeug mitgeben, sich aktiv in Betrieb, Dienststelle und Berufsschule für die Wahl als demokratisches Mittel einzusetzen.

Einerseits bieten wir Bildungsbausteine für bestehende Gremien und Organe der Mitbestimmung wie u. a. die Schüler\_innenvertretung (SV), Jugend- und Auszubildendenvertretung (JAV), den Betriebsrat (BR) und Ortsjugendausschuss. Andererseits sollen neue Kolleg\_innen, Schüler\_innen, Auszubildende und dual Studierende motiviert werden, ihr Recht auf Wahl wahrzunehmen.

### **Für wen ist dieses Methodenheft interessant?**

Du hältst Wahlen für ein geeignetes Mittel der Mitbestimmung? Du willst andere motivieren, aktiv zu werden? Du möchtest gewerkschaftliche Bildungsarbeit praktisch umsetzen? Du bist ehrenamtlich oder hauptamtlich in der Gewerkschaftsjugend tätig? Du bist aktiv in SV oder JAV? Du engagierst dich in einem Jugendverband?

Dann haben wir hier das perfekte Methodenheft für dich!

Denn dieses Methodenheft richtet sich an Multiplikator\_innen der Gewerkschaftsjugend, JAVis, SVler\_innen, Ehren- und Hauptamtliche der Gewerkschaftsjugend, die qualifiziert sind, Bildungsbausteine anzuwenden. Die Übungen sind in den Strukturen der beruflichen Bildung vor Ort durchführbar, erfahrungsbasiert in Handlungsansätze umsetzbar und lassen sich in die Lebenswelt der Teilnehmenden übertragen. Anwendungsgebiete sind zahlreich: Sie reichen von Workshops für Jugend- und Auszubildendenversammlungen und Gremiensitzungen über Tagesveranstaltungen bis zu mehrtägigen Seminaren.

Da in regelmäßigen Abständen Wahlen stattfinden, wollen wir betrieblich Aktive motivieren, eigenständig ihre Struktur vor Ort zu unterstützen. Denn jede Wahl ist von einer Zeitschiene begleitet, sodass die Gewerkschaftsjugend oder der Jugendverband vor Ort zu unterschiedlichen Zeitpunkten Einfluss auf Programmphase, Wahlkampfphase und Koalitionsverhandlungen üben kann. Wichtig ist dabei, den Zeitrahmen mit euren Hauptamtlichen zu besprechen, Informationen einzuholen und Kampagnen zu kennen und einzubeziehen. So könnt ihr eure Forderungen mitgestalten, transparent machen, ihnen Ausdruck verleihen, sie gemeinsam auf die Ebene der Entscheidungsträger\_innen heben und gemeinsam in euren Strukturen aktiv zur Wahl aufrufen.

**Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg bei der praktischen Umsetzung!**

Neben den Methodenheften bietet die Fachstelle »Peer-to-Peer-Ansätze« Tagungen, Fortbildungen und Seminare an, in denen sich insbesondere junge Ehrenamtliche zu Aspekten der Demokratieförderung weiterbilden und vernetzen können. In Teamschulungen werden junge Kolleg\_innen für ihr Engagement vor Ort gestärkt und lernen die Konzepte der Methodenhefte ausführlich kennen. Alle Informationen dazu findet ihr auf unserer Website <https://demokratieforderung-beruflichebildung.de>.

# Inhalt

Vorwort	2	Wahlkampf	52
		Planspiel	52
Wir stellen uns vor	4	Rollenfindung und Kurzvorstellung	52
		Wir stehen für ...	60
<b>Schwerpunktthema in 2023</b>	<b>8</b>	Öffentlichkeitsarbeit - Gallery Walk	61
Gut zu wissen - Hinweise zur Broschüre	8	Wahlkampfdebatte	62
Hinweise zum Begriff der Wahl	10	Wir haben gewählt	62
		Wie wars?	63
<b>Unsere Seminarangebote im Überblick</b>	<b>14</b>	Nach der Wahl	65
2-Tage-Seminar	15	Ausschusssitzungen	65
Projekttag	21	Lebensrealität	67
90-Minuten-Modul	25	Wir punkten	67
		Abgesperrt - Action jetzt!	68
<b>Übungsbeschreibungen</b>	<b>30</b>	Schatztruhe	69
Seminarablauf	30	Warm-up	70
Kennenlernmethoden	31	Abgeordnetensitze	70
Bingo!	31	Punktespiel	71
Ringsum	35	Menschenmemory	71
Luftballonschlacht	36	Auswertungsmethoden	72
Vor der Wahl	37	Punktabfrage	72
Wahl - was weiß ich	37	Entzückender Rücken	74
Quiz - repräsentativ und föderal	41	Brief an mein zukünftiges Ich	74
Recht zu wählen	47		
Kleinster Nenner	49	Impressum	75

# Schwerpunktthema in 2023

## **Du hast die Wahl(en) - Für eine starke Demokratie in der beruflichen Bildung!**

Die Bildungskonzepte des vorliegenden Methodenhefts richten sich an Auszubildende, Berufsschüler\_innen und dual Studierende, die das Thema Wahlen in ihrem betrieblichen oder schulischen Umfeld einbringen und erlebbar machen wollen. Einige junge Menschen wollen oder dürfen (noch) nicht wählen. Die vorliegenden Methoden können ihnen demokratische Wahlen näherbringen.

Mit dem Heft wollen wir junge Menschen motivieren, sich durch Wählen an demokratischen Entscheidungen zu beteiligen sowie sich argumentativ mit politischen Themen auseinanderzusetzen. Dabei wollen wir nicht nur erreichen, dass junge Menschen von ihrem Wahlrecht Gebrauch machen, sondern sie zum Nachdenken über aktuelle politische Themen und auch über die Möglichkeit, durch Wahlen etwas zu verändern, anregen.

In diesem und den nächsten Wahljahren, in denen Bundestags- oder Europawahlen stattfinden, werden die Weichen für die Zukunft der heutigen jungen Generationen gestellt. Unter anderem in der Rentenpolitik, der Arbeitswelt, im Bereich der Digitalisierung und der Klimapolitik gibt es weitreichende Defizite. Wenn diese nicht durch die neu gewählten Regierungen bearbeitet werden, landen die verursachten Probleme auf dem Rücken der gesamten Gesellschaft. Diejenigen ohne großes Vermögen können die Kosten und Mühen, die aus Krisen entstehen, schwieriger tragen und sie kommen in den äußeren Zwang, für eine Verbesserung ihrer Situation einzustehen. Mithilfe der Methoden des Hefts soll das Eintreten für die eigene Position unterstützt werden.

Der Fokus liegt auf der Durchführung eines Planspiels, das generell für das Thema Wahlen sensibilisiert. Dabei werden neben der inhaltlichen Auseinandersetzung mit Diskursen vor der Wahl und dem simulierten Durchgang einer Wahl auch die Regierungsbildung nach der Wahl im Planspiel aufgegriffen. Wahl soll nicht abstrakt bleiben, sondern erfahrbar gemacht werden, sodass die Hürde kleiner wird, mitzubestimmen.

An Berufsschulen sowie in Betrieben gibt es ebenfalls Wahlen, an denen sich junge Menschen beteiligen.

Dies ermöglicht es ihnen, ihre Interessen einzubringen und ihre Persönlichkeit zu entwickeln. Da wir im Methodenheft 2021 (»Wir wollen mitbestimmen«) bereits auf SV-, JAV- und Betriebsratswahlen eingehen, wird im diesjährigen Heft vermehrt von parlamentarischen Wahlen gesprochen.

## **Ursprung der Methoden**

Wir haben bestehende Methoden aus der Praxis der gewerkschaftlichen Jugendbildungs- und Kampagnenarbeit in unser Konzept einfließen lassen. Die Übungen sind überwiegend angelehnt an Methoden zum Themenkomplex Wahlen. Es handelt sich sowohl um aktuelle, als auch um ältere Konzepte, die weiterhin zum Einsatz kommen und keineswegs durch dieses Methodenheft ersetzt werden. Die Übungen des vorliegenden Methodenhefts wurden mit dem Fokus auf den Einsatz in der beruflichen Bildung modifiziert. Die Übungen dienen als Handwerkszeug vor Ort, um Impulse dahingehend zu setzen, wie sich für das Recht auf Wahl eingesetzt werden kann.

## **Gut zu wissen - Hinweise zur Broschüre**

### **Zielsetzung**

Das Methodenheft gibt Orientierung über den Prozess einer Wahl. Dies bedeutet, dass die Übungen aufeinander aufbauen und ein großer Teil davon als Planspiel konzipiert ist. Der Aufbau des Hefts ermöglicht, dass Teilnehmende einen Überblick über den Prozess einer Wahl im Allgemeinen haben. Das Planspiel beginnt mit der Vorstellung von fiktiven Parteien, Interessen- und Lobbyverbänden durch die Presse. Anschließend einigen sich diese Gruppen auf gemeinsame Forderungen und vertreten sie bei einer Debatte. Die Teilnehmenden führen eine geheime Wahl durch, die von der Wahlleitung ausgezählt und deren Ergebnis diese bekannt gibt. Am Ende des Planspiels werten die Teilnehmenden ihre Erfahrungen aus. Durch diese Schritte schärft das Methodenheft die Wahrnehmung für das Wahlgeschehen und die damit zusammenhängenden Prozesse.

Wahlen erlebbar zu machen bedeutet, dass die Teilnehmenden in die Rolle von Politiker\_innen, Lobby-



ist\_innen, Gewerkschafter\_innen und Journalist\_innen bzw. Wahlleitung schlüpfen. Die Teilnehmenden lernen so Wahlen als Aushandlungsprozess innerhalb einer Partei bzw. Interessenvertretung und in der Diskussion nach außen kennen und erfahren in einem zweiten Schritt, wie es ist, sich in einem Ausschuss auf die Umsetzung einzelner Forderungen zu einigen. Hierbei wird deutlich, dass eine Wahl, die damit zusammenhängenden Forderungen und die tatsächlichen Umsetzungen stets Kompromisse beinhalten.

Im vorliegenden Heft werden keine spezifischen Wahlen thematisiert. Die Inhalte und Methoden lassen sich auf jede Form der Wahl beziehen. Von der Wahl zum Europäischen Parlament über die Wahlen in unterschiedlichen Ländern bis hin zur JAV-Wahl deckt das Planspiel die Abläufe ab. Das Team kann das Planspiel also auf unterschiedliche Wahlen anwenden und auf verschiedene Kontexte übertragen. So ermöglicht die Auswertung des Planspiels einen Bezug auf andere Themenfelder oder die Konzentration auf eine bestimmte Wahl.

Eine darüber hinausgehende Spezifizierung der Wahl auf ein konkretes Wahlereignis kann das Team transferieren, zum Beispiel wenn eine Wahl bevorsteht. Dies impliziert eine eigenständige Anpassung und weitere Rechercharbeit durch das Team, unter Umständen mit aktuellem Kampagnenmaterial, sowie vertiefende Kenntnisse (zur Vertiefung siehe S. 12).

Insgesamt stehen die Sensibilisierung der Teilnehmenden für ihre Möglichkeiten und Verantwortung beim demokratischen Aushandlungsprozess und das politische Geschehen rund um Wahlen und die Umsetzung von Forderungen im Vordergrund. Den Teilnehmenden soll näher gebracht werden, dass Wahlen ein Teil demokratischer Mitbestimmung sind, weil jede\_r Wahlberechtigte mit der eigenen Stimme den Wahlerfolg von Parteien und die Wahl von Abgeordneten beeinflussen kann. Das Planspiel soll die Teilnehmenden dafür sensibilisieren, dass dies in der Kommune bereits einen Unterschied machen kann und es auch bundesweit manchmal knappe Ergebnisse gibt. Zu diesem Prozess gehören das Werben für eine Partei, eine\_n Politiker\_in oder Forderungen, welche sich ebenfalls im Planspiel wiederfinden und durch das der politische Diskurs auch mitbestimmt werden kann.

Durch die Integration von Interessenverbänden/Bürger\_inneninitiativen in das Planspiel zeigt sich auch

der Einfluss durch deren Lobbyarbeit und die eigene Beteiligung daran als zentrales Element. Durch die Reflexion kann das Team auch hier noch einmal genauer auf diese Art der Mitbestimmung eingehen. Das Heft nimmt den Interessenverband Gewerkschaft in den Fokus. Daher fließen die Forderungen der Gewerkschaftsjugend in politische Institutionen ein und sind übertragbar auf viele Facetten, beispielsweise die Frage, wer wählen darf oder das Thema Mietspiegel (Ausziehen während der Ausbildung). Das Planspiel macht deutlich, dass Auszubildende und junge Arbeitnehmer\_innen legitime Positionen wie die Einführung des Azubi-Tickets haben.

Die Teilnehmenden werden bestärkt, sich über die Jugendforderungen von gesellschaftlichen Akteur\_innen zu informieren, sich damit zu identifizieren und sich für ihre Situation einzusetzen. Ihre Sichtbarkeit und Verzahnung im Betrieb sowie in den Berufs- und Hochschulen können sie mit Selbstbewusstsein deutlich machen. Hierdurch werden sie angeregt, ihre individuellen und betrieblichen oder (hoch-)schulpolitischen Themen mit der gesellschaftspolitischen Positionierung gegenüber Politik zu verknüpfen.<sup>4</sup>

## Aufbau

Das vorliegende Methodenheft umfasst 24 Übungsbeschreibungen. Darin findet ihr Informationen zum benötigten Material, empfohlene Vorgehensweisen sowie Fragestellungen und einen vorgeschlagenen Zeitrahmen. Die einzelnen Übungen bauen aufeinander auf und sind als zusammenhängendes Planspiel durchführbar.

Grundsätzlich empfiehlt es sich, Übungen in einen Seminar- oder Workshopkontext einzubetten. Unterschieden nach zeitlichem Umfang gibt es im Heft verschiedene ZIM-Papiere: für ein 2-Tage-Seminar (S. 15ff.), einen Projekttag (S. 21ff.) und ein 90-Minuten-Modul (S. 25ff.).

Neben den Übungen ist es sinnvoll, je nach Bedarf einen Einstieg mittels einer Kennenlernmethode durchzuführen oder die Arbeitsatmosphäre mit einem Warm-up aufzulockern.

<sup>4</sup> Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Press start. Es geht um unser jetzt! ZIM-Bausteine für Bildungsmodulare zur Bundestagswahl 2021. (u. a. JA-Versammlungen). 2. Version. Berlin 2021.

Alle Informationen zum grundsätzlichen Aufbau findet ihr auf den folgenden Seiten.

## ZIM

ZIM steht für »Ziel – Inhalt – Methode«. In diesem Heft wurde die ZIM-Tabelle zusätzlich um die Spalten »Zeit« und »Material« erweitert, sodass ihr alle Infos für die erfolgreiche Umsetzung der Seminare und des Moduls auf einen Blick zusammen habt. Unsere Bildungsarbeit ist zielorientiert, das bedeutet, dass bei der Entwicklung dieses Methodenhefts die Frage im Vordergrund stand, was die Teilnehmenden am Ende einer Übung wissen, können oder erfahren haben sollen. Die Ziele sind so gestaltet, dass sie im jeweiligen Zeitrahmen erreicht werden können. Sie sind außerdem messbar, das bedeutet, dass das Team überprüfen kann, ob ein Ziel erreicht wurde. Das ist zum Beispiel der Fall, wenn sich Teilnehmende in Diskussionen einbringen, ihre Erfahrungen reflektieren oder sich zu einzelnen Themen positionieren. Wichtig ist: Habt bei der Anleitung der einzelnen Übungen und insbesondere bei der Reflexionsrunde immer das Ziel im Blick. Diskussionen können schnell abschweifen, als Moderation ist es eure Aufgabe, die Gruppe zurück zum Thema zu leiten. Um die Ziele zu erreichen, werden bestimmte Inhalte vermittelt. Diese findet ihr in der Spalte »Inhalt« kurz beschrieben. Mit der Gruppe werden bestimmte Methoden durchgeführt. Dies sind die einzelnen Übungen. Alle Hinweise zur Durchführung findet ihr in den jeweiligen Übungsbeschreibungen.

## Kennenlernmethoden

Zu Beginn eines Seminars oder eines Moduls lohnt es sich, eine Kennenlernmethode durchzuführen. Die einfachste Methode ist eine kurze Vorstellungsrunde, bei der das Team und alle Teilnehmenden ihre Namen sagen. Auch weitere Infos wie Alter, Wohnort und Ausbildung können hier erfragt werden. Bei längeren Seminaren empfiehlt es sich, eine ausführliche Kennenlernmethode durchzuführen. Dadurch lernen sich die Teilnehmenden noch besser kennen und ihr bekommt einen Eindruck von der Gruppe. Achtet darauf, die Methoden und Fragen an die Gruppe anzupassen. Kennt die Gruppe sich schon länger, kann es spannend sein, auch ausgefallene Fragen zu verwenden (S. 31ff.).

## Warm-up

Ein Warm-up (auch »Aufwachspiel« oder »Energizer«) kann zu jedem Zeitpunkt im Seminar durchgeführt werden. Es unterbricht den normalen Ablauf und trägt dazu bei, dass die Teilnehmenden im Anschluss fitter

sind und sich besser auf die einzelnen Seminarinhalte konzentrieren können. Es wird empfohlen, den Seminartag mit einem Warm-up zu beginnen, damit alle Teilnehmenden wach und bereit für den Tag sind. Im Heft findet ihr dazu Vorschläge (S. 70f.). Je nach Bedarf könnt ihr aber auch zwischendurch eigene Warm-ups einbauen.

## Ist was? War was?

Bei einem Seminar, das mehrere Tage umfasst, empfiehlt es sich, sich an jedem neuen Seminartag Zeit zu nehmen, in der die Teilnehmenden Fragen klären oder über den vergangenen Tag sprechen können. Die Fragen »Ist was?« und »War was?« dienen dabei als Leitfragen. Die Teilnehmenden können den Raum nutzen, um über Konflikte in der Gruppe zu sprechen oder Dinge zu teilen, die sie am Vorabend noch beschäftigt haben. Es kann aber auch Platz sein, über vergessene Zahnpasta zu sprechen.

## Ausreichend Pausen

In den ZIM-Papieren sind bereits Pausen eingeplant. Trotzdem ist es sinnvoll, im Hinterkopf zu haben, dass die Teilnehmenden manchmal eine zusätzliche kurze Pause benötigen. Achtet auf die Stimmung im Seminarraum und passt den Seminarablauf notfalls an.

## Hinweise zum Begriff der Wahl

Teilweise findet ihr in den Übungsbeschreibungen Hintergrundinformationen für den Fall, dass Fragen bei den Teilnehmenden aufkommen. Im Folgenden werden diese Informationen ausführlicher erläutert. Gleichzeitig enthalten sie nicht alle Details und sind auf die allermeisten Gegebenheiten heruntergebrochen. Wenige Ausnahmen haben wir herausgelassen, damit der Text nicht zu lang wird. Der Überblick liefert dennoch ein ausreichendes Wissen. Weitere Informationen gibt es unter anderem bei der Bundeszentrale für politische Bildung ([www.bpb.de](http://www.bpb.de)). Wir empfehlen dem Team, sich als allgemeine Vorbereitung auf das Seminar mit diesen Hinweisen zum Begriff der Wahl vertraut zu machen.

## Kandidat\_innen und Parteien

In Deutschland haben wir eine repräsentative Demokratie. Repräsentative Demokratie bedeutet, dass Abgeordnete die Interessen ihrer Wähler\_innen vertreten, beispielsweise im Gesetzgebungsprozess oder bei der Verteilung von Haushaltsmitteln. Das bedeutet, die Abgeordneten der Parlamente (Bezeichnung für die ge-

wählte Volksvertretung) entscheiden über Gesetze und die Mitglieder kommunaler Räte über die Verwendung von Geldern oder das Vorgehen bei kommunalen Angelegenheiten im Sinne ihrer Wähler\_innen. Die Bürger\_innen wählen Parteien und Direktkandidat\_innen, die ihre Interessen bestmöglich vertreten. Das nennt sich aktives Wählen. Wer sich zu einer Wahl aufstellt, wird zur\_m Kandidat\_in. Das nennt man passives Wählen. In Deutschland wird in den meisten Fällen aus der Gesamtheit der gewählten Personen eine Regierung bzw. ein Rat gebildet. Bürger\_innen können sich außerdem selbst als Kandidat\_in aufstellen lassen, wenn sie das Gefühl haben, dass keine der antretenden Parteien ihre Interessen bestmöglich vertritt. Bei genug Unterstützung durch Mitglieder und Bürger\_innen, die für die Parteizulassung unterschreiben, wird diese zur Wahl zugelassen. Dies könnte dazu führen, dass sehr viele kleine Parteien mit ein bis zwei Abgeordneten gewählt würden, die so unterschiedlich sind, dass eine Zusammenarbeit von Parteien, die mindestens die Hälfte aller Stimmen abdeckt (Koalition), nicht mehr zustande kommen würde. Um dies zu verhindern, wurden für bestimmte Wahlen Sperrklauseln eingeführt, zum Beispiel die Fünfprozenthürde bei Bundestagswahlen.<sup>5</sup>

### Die Anzahl der Stimmen

Es gibt in Deutschland bei den meisten Parlamentswahlen zwei Stimmen, eine für die Direktkandidatur des\_r Wahlkreiskandidat\_in und eine für die Partei. Insgesamt muss dabei das Verhältnis der erreichten Prozente der Parteien dem Verhältnis der Menge der Abgeordneten entsprechen. Das Wahlsystem besteht also aus einer Kombination aus direkter (Kandidat\_in) und indirekter Wahl (Partei).<sup>6</sup> Bei der Europawahl wird nur ein Kreuz auf dem Stimmzettel abgegeben, ebenso bei der Landtagswahl in Baden-Württemberg und im Saarland. In Bremen geben die Wähler\_innen bis zu fünf und in Hamburg bis zu zehn Stimmen ab. Bei den Kommunalwahlen werden in zwei Fällen eine Stimme, häufig drei Stimmen oder auch so viele Stimmen wie Sitze abgegeben.

### Das Wählen

Gewählt wird alle vier bis fünf Jahre. Vor der Wahl erhalten alle Wahlberechtigten eine Wahlbenachrichtigung per Post an die Adresse ihres in Deutschland gemeldeten Erstwohnsitzes. Sie enthält den Wahlschein

und den Antrag auf Briefwahl. Statt am Wahltag zum entsprechenden Wahlkreisbüro zu gehen oder in den Tagen vor der Wahl zum Rathaus, können die Wahlberechtigten so auch den Wahlschein per Post einreichen.

### Außerparlamentarische Wahlen

Neben den allgemeinen Wahlen, bei denen die politischen Entscheidungsträger\_innen gewählt werden, gibt es viele weitere Wahlen. Gewerkschaftliche Wahlen beinhalten diejenigen innerhalb der Gewerkschaften zur\_zum Vorsitzenden sowie zu weiteren Ämtern. Diese finden sowohl im DGB als auch in den Mitgliedsgewerkschaften auf allen Ebenen, von den Regionen bis zur Bundesebene, statt. Auch Vorstände von Vereinen und Verbänden werden von ihren Mitgliedern gewählt.

### Betriebliche Wahlen

Auch innerhalb der Betriebe und Dienststellen sind die Beschäftigten zur Wahl aufgefordert. Betriebliche Wahlen sind die zur Jugend- und Auszubildendenvertretung (JAV) oder zum Betriebsrat (BR) bzw. Personalrat (PR). Die JAV-Wahlen finden alle zwei Jahre in allen Betrieben, in denen es einen Betriebsrat gibt, mit mindestens fünf Berufsauszubildenden oder Beschäftigten unter 18 Jahren statt. Alle Auszubildenden, dual Studierenden, Trainees und Volontär\_innen und alle Beschäftigten unter 18 dürfen wählen; kandidieren ist bis einschließlich dem Alter von 25 Jahren möglich.<sup>7</sup> BR-Wahlen finden alle vier Jahre und in Betrieben ab fünf Beschäftigten statt. Alle Arbeitnehmer\_innen ab 16 Jahren dürfen wählen und ab 18 Jahren und mindestens sechs Monaten Betriebszugehörigkeit dürfen sie kandidieren.<sup>8</sup>

### Staatliche Wahlen

Darüber hinaus gibt es staatliche Wahlen, die nicht parlamentarisch sind. Bei der Integrationsratswahl (Integrationsbeiräte) dürfen alle Menschen mit Migrationshintergrund wählen, die über 18 Jahre alt sind, seit mindestens einem Jahr in Deutschland und mindestens drei Monaten an demselben Ort wohnen.

Bei der Sozialwahl werden die Vertreter\_innen der Rentenversicherung und Krankenkassen in den Sozialparlamenten gewählt.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> Vgl.: Behnke, Joachim/Grotz, Florian/Hartmann, Christof: Wahlen und Wahlsysteme. Berlin/Boston 2017.

<sup>6</sup> Vgl.: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politiklexikon/>. Abgerufen am 22.09.2023.

<sup>7</sup> Vgl.: <https://www.igmetall.de/jugend/junge-aktive/die-wichtigsten-infos-zur-jav-auf-einen-blick>. Abgerufen am 07.09.2023.

Vgl.: [Soli aktuell 09-10.2020](https://www.soli-aktuell.de/09-10-2020); <https://jugend.dgb.de/ueber-uns/soli-aktuell/soli-aktuell-aeltere-ausgaben>. Abgerufen am 22.09.2023.

<sup>8</sup> Vgl.: <https://www.dgb.de/betriebsratswahl>. Abgerufen am 07.09.2023.

<sup>9</sup> Vgl.: <https://www.sozialwahl.de/>. Abgerufen am 22.09.2023.

Neben den bisher genannten Wahlen gibt es auch Wahlen zu Parteivorständen, zu Schüler\_innenvertretungen (SV) sowie zu teilweise kommunal verankerten Kinder- und Jugendparlamenten.

### **Wahlberechtigungen und Wahlgrundsätze**

Welche Grundrechte bei Wahlen gelten, ist im Grundgesetz Deutschlands festgeschrieben. Erstens sind die Wahlen allgemein, das heißt Menschen aller Geschlechter, Glaubensrichtungen, politischer Überzeugungen, Berufe oder Einkommenshöhen etc. und alle Menschen mit deutschem (kommunal und EU auch mit europäischem) Pass, ab 16 (bei den Wahlen zum Europäischen Parlament und bei 11 von 16 Kommunalwahlen, bei den anderen 5 gilt 18 Jahre) bzw. 18 Jahren dürfen wählen. Von dem Wahlrecht ausgeschlossen sind Menschen unter 16 bzw. 18 Jahre und Menschen ohne deutschen Pass. Zweitens sind sie unmittelbar, das heißt, es wird direkt über Kandidat\_innen und Parteien abgestimmt. Drittens sind Wahlen frei, was bedeutet, dass keine\_r unter Zwang oder Kontrolle stehen darf, wen sie\_er wählt. Viertens sind sie gleich, jede Stimme hat also das gleiche Gewicht und die gleiche Kraft. Fünftens sind Wahlen geheim, damit keiner Person ein Nachteil daraus entstehen kann, wen sie gewählt hat.<sup>10</sup>

Eine Stimme kann auch ungültig abgegeben werden. Das gilt dann, wenn der Wahlschein nicht original ist oder nicht klar ist, für wen die Stimme abgegeben wurde, zum Beispiel, weil zu viele oder kein eindeutiges Kreuz gemacht wurden. Wer nicht oder ungültig wählt, kann das Wahlergebnis nicht beeinflussen und damit auch nicht gegen eine Partei oder eine\_n Kandidat\_in stimmen.<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Vgl.: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/321372/wahlgrundsätze/>. Abgerufen am 22.09.2023.

<sup>11</sup> Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Press start. Es geht um unser jetzt! ZIM-Bausteine für Bildungsmodule zur Bundestagswahl 2021. (u.a. JA-Versammlungen). 2. Version. Berlin 2021, S.11.

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Gute Ausbildung. Gute Arbeit. Gutes Leben. Wir sind dran! Wahlen. Berlin 2008.

Vgl.: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/zahlen-und-fakten/bundestagswahlen/zuf-btw-2017/280218/wahlbeteiligung-und-briefwahl/>. Abgerufen am 22.09.2023.

Vgl.: Landesjugendring Thüringen e. V.: Praxismaterial Wahlen. Erfurt 2020.

Vgl.: Katheder, Doris/Wagner, Julia: Wie geht Demokratie? Gemeinsam lernen - in leicht verständlicher Sprache. Wie geht wählen? Bausteine für eine inklusiv ausgerichtete politische Bildung. Band 2. Nürnberg 2021.

## **How To - weiterführende Links**

### *Europawahl*

Die Mitglieder des Europäischen Parlaments werden alle fünf Jahre auf Basis der Direktwahl und dem Prinzip der Verhältniswahl gewählt. Zum jetzigen Stand ist die Bevölkerung in den 28 Mitgliedstaaten vom 06. bis 09. Juni 2024 zur nächsten Europawahl aufgerufen.

- <https://www.wahlrecht.de/ausland/europa.htm>
- <https://bundeswahlleiterin.de/europawahlen/2024.html>

### *Bundestagswahl*

Die Legislaturperiode des Bundestags beträgt vier Jahre. Wähler\_innen haben bei der Bundestagswahl zwei Stimmen. Die wichtigere ist die Zweitstimme. Hiermit wird die Liste einer Partei gewählt, die die Sitzverteilung im Bundestag festlegt (Verhältniswahl). Mit der Erststimme wird die\_der Kandidat\_in einer Partei im Wahlkreis vor Ort gewählt.

- <https://www.wahlrecht.de/bundestag/index.htm>
- <https://www.bpb.de/kurz-knapp/zahlen-und-fakten/bundestagswahlen/>
- <https://bundeswahlleiterin.de/bundestagswahlen/2021.html>

### *Landtags- und Kommunalwahlen*

Weitere Informationen zu Landtags- und Kommunalwahlen findet ihr aufgrund der föderal und kommunal unterschiedlichen Struktur hier:

- <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-einfacher-sprache/250074/wahlen/>

### *Allgemeines*

Da wir in dem Methodenheft nicht ausführlich auf alle Wahlen im Speziellen eingehen, gibt es hier eine Auflistung mit Verlinkungen zur Vertiefung und Vorbereitung auf anstehende Wahlen.

Allgemeine Informationen und Aktuelles zu Wahlen, Wahlrecht, Wahlsystemen und Wahlterminen:

- <https://www.wahlrecht.de/>

Grundlegendes zur Gesetzgebung von Wahlen auf Bundes-/Landesebene und europäischer Ebene:

- <https://www.wahlrecht.de/gesetze.htm>

Glossar zu Wahl und Wahlrecht:

- <https://www.wahlrecht.de/lexikon/index.html>





# Unsere Seminarangebote im Überblick

Um die benannten Zielgruppen von Auszubildenden, Berufsschüler\_innen, dual Studierenden und Ehrenamtlichen trotz ihrer unterschiedlichen Lebenslagen zu erreichen, haben wir entsprechende Konzeptionen erarbeitet. Die Angebote sind je nach Dauer, Umfang und inhaltlichen Schwerpunkten auf vielfältige Situationen anwendbar.

Insgesamt werden in dem Methodenheft drei Formate vorgestellt: Es umfasst das 2-Tage-Seminar, den Projekttag und das 90-Minuten-Modul.

Unsere Methoden umfassen im Grundsatz vier Themenblöcke:

1. Den thematischen Einstieg bilden die Abläufe, die sich **»Vor der Wahl«** ereignen. Im ersten Block werden die Teilnehmenden auf das diesjährige Schwerpunktthema eingestimmt. Die Teilnehmenden nähern sich dem Thema Wahl an, prüfen ihren Kenntnisstand auf spielerische Weise, erarbeiten gemeinsam erste Forderungen und tauschen sich über diese aus.
2. Im zweiten Block richtet sich im **»Wahlkampf«** der Blick stärker auf die Präsentation und Verteidigung der Forderungen aus dem ersten Block. Er endet mit der Durchführung einer simulierten Wahl, bei der alle Teilnehmenden mitwählen dürfen. Dieser Themenblock umfasst das gesamte Planspiel.
3. Die Anforderung, sich anschließend auf gemeinsame Schritte in Koalitionen und in den Parlamenten zu einigen und Kompromisse zu erarbeiten, wird im dritten Block **»Nach der Wahl«** erprobt.
4. Der vierte Block rundet das 2-Tage-Seminar ab. Die Teilnehmenden prüfen gemeinsam mit dem Team, inwiefern sich die im Laufe des Seminars erarbeiteten Forderungen und Kompromisse auf die **»Lebensrealität«** beziehen. In diesem Teil wird es auch praktisch, indem sie eine Aktionsform kennenlernen, um auf ihre Interessen in Betrieb/Dienststelle, Berufsschule oder Hochschule aufmerksam zu machen.

Der Aufbau findet sich in der Form nur im 2-Tage-Seminar wieder, in dem je nach Vorwissen der Teilnehmenden das Seminar sich schrittweise von dem eigenen Erleben über die Wissensvermittlung bis hin zur Selbsttätigkeit aufbaut.

Der Projekttag und das 90-Minuten-Modul sind ebenfalls vollständige Einheiten, die einem in sich geschlossenen Aufbau folgen.

Im Nachfolgenden werden zunächst die drei Seminarangebote in ihrer Besonderheit und in der von uns empfohlenen Reihenfolge der Themenblöcke im jeweiligen ZIM-Papier dargestellt. Auf die jeweilige Ausführung in den Übungsbeschreibungen wird im ZIM verwiesen.

## 2-Tage-Seminar

Das 2-Tage-Seminar umfasst insgesamt mehr als 14 Stunden Programm, d. h. es bietet Übungen für zwei ganze Seminartage. Das Konzept bietet sich an, sobald mehr als ein Tag zur Verfügung steht und kann gerne auf mehr als zwei Tage gestreckt werden. Alle vier von uns beschriebenen Themenblöcke »Vor der Wahl« / »Wahlkampf« / »Nach der Wahl« und »Lebensrealität« finden sich regulär im 2-Tage-Seminar.

Pausen sind ausgewiesen, können aber frei nach Bedarf der Teilnehmenden erweitert werden.

### ZIM

Im Folgenden werden Teilnehmende mit TN und Teamende/Teamer\_in/Team mit TM abgekürzt. In der letzten Spalte findet ihr den Verweis auf die Übungsbeschreibungen. Des Weiteren seid ihr frei darin, auf Flipcharts Fragen, kurze Arbeitsaufträge etc. vorab zu visualisieren.






### Ziele des 2-Tage-Seminars:

- TN kennen die Grundsätze von Wahlen.
- TN wissen, dass gewählte Vertreter\_innen eine repräsentative Funktion haben.
- TN wissen, dass die Interessen junger Menschen legitim sind, welche es selbst und gemeinsam gegenüber der Politik zu vertreten gilt.
- TN können ihre persönliche und berufliche Lebenssituation mit gesellschaftspolitischen Positionen und der Politik verknüpfen.
- TN haben unterschiedliche politische Forderungen in Kompromisse zusammengefasst.
- TN sind sich der Wirkmacht von Lobbyarbeit bewusst und bereit, sich politisch zu beteiligen.
- TN können politische Abläufe einer Wahl einordnen.
- TN sind überzeugt, dass Wahlen etwas verändern können und die eigene Stimme zum Wahlerfolg beiträgt.
- TN haben ihr Handlungswissen erweitert.






## 2-Tage-Seminar: Tag 1






🕒 Zeit	➔ Ziel	📄 Inhalte	💡 Methode	🛠 Material
09:00 – 09:10 Uhr 10 Minuten	TN sind gut angekommen und eine angenehme Seminaratmosphäre ist geschaffen.	Begrüßung, kurze Vorstellung TM, Klärung organisatorischer Fragen	Plenum	
09:10 – 09:20 Uhr 10 Minuten	TM kennt die Namen der TN und diese voneinander.	Vorstellungsrunde	Plenum	
09:20 – 09:50 Uhr 30 Minuten	TM und TN haben mehr voneinander erfahren.	Kennenlernen	Kennenlernmethode	S. 31ff.
09:50 – 10:00 Uhr 10 Minuten	TN haben einen Überblick über den Ablauf des Seminars und die organisatorischen Hintergründe.	Vorstellung des Seminarablaufs	Plenum »Seminarablauf«	S. 30 Visualisierung
10:00 – 10:30 Uhr 30 Minuten	TN haben einen Überblick über politische Organe, die gewählt werden können. TN kennen die Grundsätze von Wahlen.	»Vor der Wahl« Stufenweise Annäherung an das Thema Wahl anhand persönlicher Erfahrung und Kenntnis. TM ergänzt ggf. politische Organe und Institutionen.	Plenum »Wahl – was weiß ich«	S. 37ff. Moderationskarten, Marker und vorbereitete Pinnwand



				
<p>10:30 – 10:50 Uhr 20 Minuten</p>	<p>TN kennen die unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche föderaler Politik. TN wissen, dass gewählte Vertreter_innen eine repräsentative Funktion haben.</p>	<p>TM führt ein Quiz durch und TN geben Antworten. Währenddessen erläutert TM Rückfragen und gibt wissenschaftliche Informationen zu repräsentativer und föderaler Politik.</p>	<p>Plenum »Quiz – repräsentativ und föderal«</p>	<p>S. 41ff. <b>Digital:</b> vorbereitetes Mentimeter-Quiz, Smartphone, Tablet/Laptop für jede_n TN/Arbeitsgruppe und TM, URL und Zugang zur Plattform, Beamer <b>Analog:</b> vorbereitete Fragekarten mit Antwortmöglichkeiten in vier Farben auf DIN A4 und 4-farbige Moderationskarten für jede_n TN/Arbeitsgruppe</p>
<p>10:50 – 11:00 Uhr 10 Minuten</p> <p style="text-align: center;">Pause</p>				
<p>11:00 – 11:10 Uhr 10 Minuten</p>	<p>TN können sich auf den kreativen Themeneinstieg einlassen.</p>	<p>TM stimmt die TN darauf ein, sich damit zu beschäftigen, wer wählen darf. TM erläutert, dass der Schritt Offenheit benötigt, sich auf Unkonventionelles einzulassen.</p>	<p>Plenum »Recht zu wählen«</p>	<p>S. 47ff.</p>
<p>11:10 – 11:20 Uhr 10 Minuten</p>	<p>TN haben sich mit Kriterien des Wahlrechts auseinandergesetzt.</p>	<p>Jede_r TN füllt ein Arbeitsblatt mit Kriterien zum Wahlrecht aus.</p>	<p>Einzelarbeit »Recht zu wählen«</p>	<p>Arbeitsblatt und Stift pro TN, Moderationskarten und Marker pro Arbeitsgruppe</p>
<p>11:20 – 11:35 Uhr 15 Minuten</p>	<p>TN haben sich auf gemeinsam auf Kriterien geeinigt.</p>	<p>Einteilung der Arbeitsgruppen. TN tauschen sich aus und einigen sich in jeweiliger Arbeitsgruppe auf Kriterien zum Wahlrecht.</p>	<p>Arbeitsgruppen »Recht zu wählen«</p>	
<p>11:35 – 12:00 Uhr 25 Minuten</p>	<p>TN wissen, dass jedes Individuum wichtig ist.</p>	<p>Arbeitsgruppen stellen ihre Ergebnisse im Plenum vor.</p>	<p>Plenum »Recht zu wählen«</p>	<p>Pinnwand</p>
<p>12:00 – 12:30 Uhr 30 Minuten</p>	<p>TN können den Begriff Gleichstellung verstehen und einordnen. TN erleben, was es bedeutet, jeder_m Einzelnen das gleiche Recht zu gewährleisten.</p>	<p>Diskussion der Ergebnisse und das Recht zu wählen im Allgemeinen.</p>	<p>Plenum »Recht zu wählen«</p>	
<p>12:30 – 14:30 Uhr 120 Minuten</p> <p style="text-align: center;">Pause</p>				













				
14:30 – 14:45 Uhr 15 Minuten	TN sind aktiviert in den Nachmittag gestartet.	Warm-up	Plenum »Abgeordnetensitze«	S. 70
14:45 – 15:00 Uhr 15 Minuten	TN haben politische Interessen aus ihrem Alltag als Forderungen formuliert und präzisiert.	TM erläutert falls nötig Beispielforderungen. TN stellen für sich Forderungen auf, die ihren Alltag betreffen.	Einzelarbeit »Kleinster Nenner«	S. 49 Moderationskarten, Marker pro TN, ggf. Visualisierung
15:00 – 15:10 Uhr 10 Minuten	TN haben mit anderen ihre Forderungen diskutiert und gemeinsam reduziert.	TN besprechen sich in Arbeitsgruppen und reduzieren ihre Forderungen in gemeinsamer Absprache.	Arbeitsgruppen »Kleinster Nenner« Erster Teil	S. 49
15:10 – 15:20 Uhr 10 Minuten	TN erkennen die Schwierigkeit, unter Ressourcenknappheit einheitliche politische Forderungen zu stellen. TN haben eine gemeinsame Form der Entscheidungsfindung für ihre Gruppe erarbeitet.	TN reduzieren in größerer Gruppengröße die Anzahl der Forderungen.	2 große Arbeitsgruppen »Kleinster Nenner« Zweiter Teil	S. 49
15:20 – 15:35 Uhr 15 Minuten	TN erkennen die Notwendigkeit der Verknappung von Ressourcen.	TN reflektieren das Vorgehen der Reduzierung und kennen die politischen Gründe.	Plenum »Kleinster Nenner«	Pinnwand
15:35 – 15:55 Uhr 20 Minuten	Pause			
15:55 – 16:00 Uhr 5 Minuten	TN sind auf das Planspiel eingestimmt.	»Wahlkampf« TM stellt den Ablauf des Planspiels vor und erklärt kurz die nächsten Schritte.	Plenum Planspiel	S. 52 vorbereitetes Flipchart mit Ablauf
16:00 – 16:15 Uhr 15 Minuten	TN kennen ihre Rolle für das anstehende Planspiel.	TM teilt Arbeitsgruppen ein, verteilt die Rollenkarten mit Arbeitsaufträgen für das Planspiel und beantwortet Rückfragen. Presseagentur befragt die anderen Arbeitsgruppen zu ihren Rollen.	Arbeitsgruppen Planspiel »Rollenfindung«	S. 52ff. Rollenkarten/ Arbeitsaufträge
16:15 – 16:30 Uhr 15 Minuten	TN kennen die Rollen der anderen.	Presseagentur stellt die Parteien und Lobbyverbände/Bürger_inneninitiativen vor.	Plenum Planspiel »Kurzvorstellung«	S. 52ff. Rollenkarten/ Arbeitsaufträge

				
16:30 – 17:00 Uhr 30 Minuten	TN erkennen die Schwierigkeit, gemeinsam politische Forderungen zu stellen. TN haben ein Wahlprogramm erstellt.	Die Arbeitsgruppen einigen sich auf ihre Ziele und Forderungen für die anstehende Wahl.	Arbeitsgruppen Planspiel »Wir stehen für ...«	S. 60 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Moderationskarten, Stifte pro Arbeitsgruppe, Pinnwand aus Übung »Kleinster Nenner«
17:00 – 17:15 Uhr 15 Minuten	TN sind auf die öffentliche Präsentation vorbereitet.	TN bereiten die Infoveranstaltung und Wahlkampfdebatte vor. TN haben sich auf ihre_n Kandidat_in geeinigt.	Arbeitsgruppen Planspiel »Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk«	S. 61 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Flipchart, Moderationskarten, Marker, buntes Papier, Broschüren
17:15 – 17:30 Uhr 15 Minuten	TN haben den Seminartag ausgewertet, Feedback zum Inhalt an die Gruppe und an TM gegeben.	Auswertung des Seminartags	Auswertungsmethode	S. 72ff.
17:30 Uhr	Ende des Seminartags			

## 2-Tage-Seminar: Tag 2

09:00 – 09:15 Uhr 15 Minuten	TN können etwas zum eigenen Befinden äußern und offene Fragen stellen.	»Ist was? War was?«	Plenum »Ist-was-Runde«	S. 70f.
09:15 – 09:30 Uhr 15 Minuten	TN sind aktiviert in den Tag gestartet.	Warm-up	Plenum	S. 61
09:30 – 09:40 Uhr 10 Minuten	TN erfahren, wie es ist, Öffentlichkeitsarbeit zu leisten.	TN stellen den Bürger_innen ihre Forderungen in Form von Infoständen vor.	Plenum Planspiel »Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk«	S. 62
09:40 – 09:55 Uhr 15 Minuten	TN erleben demokratische Diskussionen. TN fühlen sich ausreichend informiert, um eine_n Repräsentant_in wählen zu können.	Parteien und Interessenverbände/Bürger_inneninitiativen diskutieren ihre Wahlprogramme und Forderungen zur Wahl. Bürger_innen und Presseagentur stellen Fragen.	Plenum Planspiel »Wahlkampfdebatte«	Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Stühle

				
09:55 - 10:05 Uhr 10 Minuten	TN haben sich für eine Partei bzw. eine_n Kandidat_in entschieden. TN haben Grundsätze der Wahl erlebt.	TN wählen in einem geheimen Wahlverfahren.	Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«	S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Wahlzettel und Stifte pro TN, Wahlkabine, Wahlurne
10:05 - 10:15 Uhr 10 Minuten	TN wissen, welche Mehrheitsverhältnisse herrschen.	Wahlergebnisse werden vorgestellt.	Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«	S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, vorbereitete Pinnwand
10:15 - 10:45 Uhr 30 Minuten	TN haben ihre Rolle im Planspiel reflektiert. TN können die erworbenen Kompetenzen aus dem Planspiel selbstständig in anderen Kontexten anwenden. TN haben offene Fragen zum Planspiel geklärt.	Reflexion der Rolle und der Eindrücke, die die TN anhand des Planspiels gesammelt haben.	Plenum »Wie wars?«	S. 63 Pinnwand aus Übung »Wahl – was weiß ich« (S. 37)
10:45 - 11:00 Uhr 15 Minuten	Pause			
11:00 - 11:30 Uhr 30 Minuten	TN können unterschiedliche Positionen zu einem Gesetzentwurf vereinigen.	»Nach der Wahl« TM stellen den TN das Szenario und die Ausschüsse vor. Einteilung in Arbeitsgruppen. Erarbeitung von Gesetzentwürfen auf Grundlage von Forderungen.	Arbeitsgruppen »Ausschusssitzungen«	S. 65ff. Moderationskarten, Marker pro Arbeitsgruppe
11:30 - 12:00 Uhr 30 Minuten	TN sind kompromissfähig.	Vorstellung der Gesetzentwürfe und Hintergrund zu Beschlüssen aufgrund von Kompromissen.	Plenum »Ausschusssitzungen«	S. 65ff. Pinnwand
12:00 - 14:00 Uhr 120 Minuten	Pause			
14:00 - 14:15 Uhr 15 Minuten	TN starten aktiviert in den Nachmittag.	Warm-up		S. 70f.

				
14:15 – 15:00 Uhr 45 Minuten	TN können ihre Forderungen aktiv vertreten. TN kennen Machtpositionen und wie sie diese sinnvoll einsetzen können. TN haben Solidarität erlebt.	<b>»Lebensrealität«</b> Die Forderungen der Übungen »Kleinster Nenner«, dem Planspiel und der Ausschusssitzung werden aufgegriffen. Jede_r TN entscheidet sich für die drei realistischsten Forderungen. Anschließend wird gemeinsam darüber diskutiert und überlegt, wer bzw. was dabei eine Rolle spielt.	Plenum »Wir punkten«	S. 67 3 Klebepunkte pro TN, Pinnwände aus den Übungen »Kleinster Nenner«, (S. 49) »Wir stehen für...« (S. 60) und »Ausschusssitzungen«, (S. 65ff.) Pinnwand, Marker
15:00 – 15:15 Uhr 15 Minuten	Pause			
15:15 – 15:45 Uhr 30 Minuten	TN haben sich kreativ mit einer realistischen Forderung ihrer Wahl auseinandergesetzt.	TN setzen ihre Forderungen in die Tat um und erarbeiten eine vom Team vorgegebene Aktionsform.	Arbeitsgruppen »Abgesperrt – Action jetzt!«	S. 68 Absperrband o.Ä., DIN A4-Papier, Flipchart, Moderationskarten, Marker
15:45 – 16:15 Uhr 30 Minuten	TN haben ihr Handlungswissen erweitert. TN fühlen sich bestärkt, ihre Interessen wirksam umzusetzen.	TN kennen die abgesperrten Tabuzonen der anderen, Hintergründe zum Versammlungsrecht und erweitern ihr Wissen um Aktionen.	Plenum »Abgesperrt – Action jetzt!«	S. 68
16:15 – 16:30 Uhr 15 Minuten	Pause			
16:30 – 17:00 Uhr 30 Minuten	TN sind ermutigt, an Politik teilzuhaben und mitzugestalten.	TN haben notiert, was sie für sich in den letzten beiden Tagen gelernt haben.	Einzelarbeit »Schatztruhe«	S. 69 Moderationskarten und Marker pro TN, »Schatztruhe«
17:00 – 17:30 Uhr 30 Minuten	TN haben das Seminar ausgewertet, ein Feedback zum Inhalt, an die Gruppe und an TM gegeben.	Gesamtauswertung der Projekttag	Auswertungsmethode	S. 72ff.
17:30 Uhr	Ende des Seminars			



## Projekttag

Der Projekttag umfasst insgesamt vierinhalb Seminarstunden und kann an einem Schulvormittag zum Beispiel an einer Berufsschule oder innerhalb einer Projektwoche im Betrieb oder der Dienststelle durchgeführt werden.

Zwei der vier von uns beschriebenen Themenblöcke, die im 2-Tage-ZIM stehen, finden sich im Projekttag:

»Vor der Wahl« und »Wahlkampf«.

Pausen sind ausgewiesen, können aber frei nach Bedarf der Teilnehmenden erweitert werden.

### ZIM

Im Folgenden werden Teilnehmende mit TN und Teamende/Teamer\_in/Team mit TM abgekürzt. In der letzten Spalte findet ihr den Verweis auf die Übungsbeschreibungen. Des Weiteren seid ihr frei darin, auf Flipcharts Fragen, kurze Arbeitsaufträge etc. vorab zu visualisieren.


### Ziele des Projekttags:

- TN kennen die Grundsätze von Wahlen.
- TN wissen, dass gewählte Vertreter\_innen eine repräsentative Funktion haben.
- TN wissen, dass die Interessen junger Menschen legitim sind, welche es selbst und gemeinsam gegenüber der Politik zu vertreten gilt.
- TN können ihre persönliche und berufliche Lebenssituation mit gesellschaftspolitischen Positionen und der Politik verknüpfen.
- TN sind sich der Wirkmacht von Lobbyarbeit bewusst und bereit, sich politisch zu beteiligen.
- TN können politische Abläufe einer Wahl einordnen.
- TN sind überzeugt, dass Wahlen etwas verändern können und die eigene Stimme zum Wahlerfolg beiträgt.

## Projekttag

🕒 Zeit	→ Ziel	📄 Inhalte	💡 Methode	🛠 Material
07:30 – 07:40 Uhr 10 Minuten	TN sind gut angekommen und eine angenehme Seminaratmosphäre ist geschaffen.	Begrüßung, kurze Vorstellung TM, Klärung organisatorischer Fragen	Plenum	
07:40 – 07:55 Uhr 15 Minuten	TM kennen die Namen der TN und diese voneinander. TN haben einen Überblick über den Ablauf des Seminars und die organisatorischen Hintergründe.	Kurze Vorstellungsrunde und Vorstellung des Seminarablaufs	Plenum »Seminarablauf«	S. 30 Visualisierung
07:55 – 08:15 Uhr 20 Minuten	TN haben einen Überblick über politische Organe, die gewählt werden können. TN kennen die Grundsätze von Wahlen.	»Vor der Wahl« Stufenweise Annäherung an das Thema Wahl anhand persönlicher Erfahrung und Kenntnis. TM ergänzt ggf. politische Organe und Institutionen.	Plenum »Wahl – was weiß ich«	S. 37ff. Moderationskarten, Marker und vorbereitete Pinnwand

<p>🕒</p> <p>08:15 – 08:35 Uhr 20 Minuten</p>	<p>➔</p> <p>TN kennen die unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche föderaler Politik. TN wissen, dass gewählte Vertreter_innen eine repräsentative Funktion haben.</p>	<p>📝</p> <p>TM führt ein Quiz durch und TN geben Antworten. Währenddessen erläutert TM Rückfragen und gibt wissenswerte Informationen zu repräsentativer und föderaler Politik.</p>	<p>💡</p> <p>Plenum »Quiz – repräsentativ und föderal«</p>	<p>⚙️</p> <p>S. 41ff. <b>Digital:</b> vorbereitetes Mentimeter-Quiz, Smartphone, Tablet/Laptop für jede_n TN/Arbeitsgruppe und TM, URL und Zugang zur Plattform, Beamer <b>Analog:</b> vorbereitete Fragekarten mit Antwortmöglichkeiten in vier Farben auf DIN A4 und 4-farbige Moderationskarten für jede_n TN/Arbeitsgruppe</p>
<p>08:35 – 08:50 Uhr 15 Minuten</p>	<p>TN haben politische Interessen aus ihrem Alltag als Forderungen formuliert und präzisiert.</p>	<p>TM erläutert falls nötig Beispielforderungen. TN stellen für sich Forderungen auf, die ihren Alltag betreffen.</p>	<p>Einzelarbeit »Kleinsten Nenner«</p>	<p>S. 49. Moderationskarten, Marker pro TN, ggf. Visualisierung</p>
<p>08:50 – 09:00 Uhr 10 Minuten</p>	<p>TN haben mit anderen ihre Forderungen diskutiert und gemeinsam reduziert.</p>	<p>TN besprechen sich in Arbeitsgruppen und reduzieren ihre Forderungen in gemeinsamer Absprache.</p>	<p>Arbeitsgruppen »Kleinsten Nenner« Erster Teil</p>	<p>S. 49</p>
<p>09:00 – 09:15 Uhr 15 Minuten</p> <p>Pause</p>				
<p>09:15 – 09:25 Uhr 10 Minuten</p>	<p>TN erkennen die Schwierigkeit, unter Ressourcenknappheit einheitliche politische Forderungen zu stellen. TN haben eine gemeinsame Form der Entscheidungsfindung für ihre Gruppe erarbeitet.</p>	<p>TN reduzieren in größerer Gruppengröße die Anzahl der Forderungen.</p>	<p>2 große Arbeitsgruppen »Kleinsten Nenner« Zweiter Teil</p>	<p>S. 49</p>
<p>09:25 – 09:40 Uhr 15 Minuten</p>	<p>TN erkennen die Notwendigkeit der Verknappung von Ressourcen.</p>	<p>TN reflektieren das Vorgehen der Reduzierung und kennen die politischen Gründe.</p>	<p>Plenum »Kleinsten Nenner«</p>	<p>S. 49 Pinnwand</p>
<p>09:40 – 09:45 Uhr 5 Minuten</p>	<p>TN sind auf das Planspiel eingestimmt.</p>	<p>»Wahlkampf« TM stellt den Ablauf des Planspiels vor und erklärt kurz die nächsten Schritte.</p>	<p>Plenum Planspiel</p>	<p>S. 52ff. vorbereitetes Flipchart mit Ablauf</p>

				
09:45 – 10:00 Uhr 15 Minuten	TN kennen ihre Rolle für das anstehende Planspiel.	TM teilt Arbeitsgruppen ein, verteilt die Rollenkarten mit Arbeitsaufträgen für das Planspiel und beantwortet Rückfragen. Presseagentur befragt die anderen Arbeitsgruppen zu ihren Rollen.	Arbeitsgruppen Planspiel »Rollenfindung«	S. 52ff. Rollenkarten/Arbeitsaufträge
10:00 – 10:15 Uhr 15 Minuten	Teilnehmende kennen die Rolle der anderen.	Presseagentur stellt die Parteien und Lobbyverbände/Bürger_inneninitiativen vor.	Plenum Planspiel »Kurzvorstellung«	S. 52ff. Rollenkarten/Arbeitsaufträge
10:15 – 10:45 Uhr 30 Minuten	TN erkennen die Schwierigkeit, gemeinsam politische Forderungen zu stellen. TN haben ein Wahlprogramm erstellt.	Die Arbeitsgruppen einigen sich auf ihre Ziele und Forderungen für die anstehende Wahl.	Arbeitsgruppen Planspiel »Wir stehen für ...«	S. 60 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Moderationskarten, Stifte pro Arbeitsgruppe, Pinnwand aus Übung »Kleinsten Nenner«
10:45 – 11:00 Uhr 15 Minuten	Pause			
11:00 – 11:15 Uhr 15 Minuten	TN sind auf die öffentliche Präsentation vorbereitet.	TN bereiten die Infoveranstaltung und Wahlkampfdebatte vor. TN haben sich auf ihre_n Kandidat_in geeinigt.	Arbeitsgruppen Planspiel »Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk«	S. 61 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Flipchart, Moderationskarten, Marker, buntes Papier, Broschüren
11:15 – 11:25 Uhr 10 Minuten	TN erfahren, wie es ist, Öffentlichkeitsarbeit zu leisten.	TN stellen den Bürger_innen ihre Forderungen in Form von Infoständen vor.	Plenum Planspiel »Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk«	S. 61 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Pinnwände
11:25 – 11:40 Uhr 15 Minuten	TN erleben demokratische Diskussionen. TN fühlen sich ausreichend informiert, um eine_n Repräsentant_in wählen zu können.	Parteien und Interessenverbände/Bürger_inneninitiative diskutieren ihre Wahlprogramme und Forderungen zur Wahl. Bürger_innen und Presseagentur stellen Fragen.	Plenum Planspiel »Wahlkampfdebatte«	S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Stühle

11:40 – 11:50 Uhr 10 Minuten	↑	TN wählen in einem geheimen Wahlverfahren.	🔧	Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«	S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Wahlzettel und Stifte pro TN, Wahlkabine, Wahlurne
11:50 – 12:00 Uhr 10 Minuten	→	TN wissen, welche Mehrheitsverhältnisse herrschen.	📝	Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«	S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, vorbereitete Pinnwand
12:00 – 12:20 Uhr 20 Minuten	↔	TN haben ihre Rolle im Planspiel reflektiert. TN können die erworbenen Kompetenzen aus dem Planspiel selbstständig in anderen Kontexten anwenden. TN haben offene Fragen zum Planspiel geklärt.	💡	Plenum »Wie wars?«	S. 63 Pinnwand aus Übung »Wahl – was weiß ich« (S. 65)
12:20 – 12:30 Uhr 10 Minuten	↔	TN haben das Seminar ausgewertet, ein Feedback zum Inhalt, an die Gruppe und an TM gegeben.	📝	Auswertungsmethode	S. 72
12:30 Uhr	↔	Ende des Projekttags			

## 90-Minuten-Modul

Das Modul ist auf 90 Minuten ausgelegt und dient auch in kurzer Zeit zur Aktivierung, wählen zu wollen. Die Konzeption ist variabel einsetzbar, ob auf einer Gremiumssitzung, im Schulunterricht, auf einer SV-Versammlung, einer Jugend- und Auszubildenden-versammlung oder JAV-Sitzung.

Grundsätzlich werden zwei Themenblöcke »Vor der Wahl« (Varianten 1 und 2) und »Wahlkampfrf« (Variante 3) abgedeckt, jedoch in gekürzter Form.

Aufgrund des gekürzten Rahmens gibt es zwei voneinander abweichende Varianten. Variante 1 und 2 fokussieren im Besonderen die politischen Meinungen der Teilnehmenden, die Übersetzung dieser in Forderungen und die Diskussion sowie die Auswahl der Forderungen. Variante 3 bietet einen Schnelldurchlauf des Planspiels und versetzt die Teilnehmenden in die Rolle von Politiker\_innen fiktiver Parteien und

Interessenverbände/Bürger\_inneninitiativen, die eine Wahl durchführen.

Die Varianten sind so konzipiert, dass die Module auch in variierender Teilnehmendenzahl ausgeführt werden können. Gerne könnt ihr Übungen selbstständig anpassen und Phasen aus dem Plenum in Arbeitsgruppen vollziehen, insbesondere, wenn ihr mehr Zeit habt oder einen Teil des Moduls vertiefen wollt.

### ZIM

Im Folgenden werden Teilnehmende mit TN und Teamende/Teamer\_in/Team mit TM abgekürzt. In der letzten Spalte findet ihr den Verweis auf die Übungsbeschreibungen. Des Weiteren seid ihr frei darin, auf Flipcharts Fragen, kurze Arbeitsaufträge etc. vorab zu visualisieren.






### Ziele 90-Minuten-Modul Varianten 1 und 2:

- ➔ TN kennen die Grundsätze von Wahlen.
- ➔ TN wissen, dass gewählte Vertreter\_innen eine repräsentative Funktion haben.
- ➔ TN wissen, dass die Interessen junger Menschen legitim sind, welche es selbst und gemeinsam gegenüber der Politik zu vertreten gilt.
- ➔ TN können ihre persönliche und berufliche Lebenssituation mit gesellschaftspolitischen Positionen und der Politik verknüpfen.
- ➔ TN sind sich der Wirkmacht von Lobbyarbeit bewusst und bereit, sich politisch zu beteiligen.

## 90-Minuten Modul: Variante 1 und 2

🕒 Zeit	➔ Ziel	📄 Inhalte	💡 Methode	🔧 Material
10 Minuten	TN sind gut angekommen und eine angenehme Atmosphäre ist geschaffen.	Begrüßung, Vorstellung der Seminarleitung, Klärung von organisatorischen Fragen und Vorstellung Ablauf	Plenum	
<b>Variante 1</b>				
20 Minuten	TN haben einen Überblick über politische Organe, die gewählt werden können. TN kennen die Grundsätze von Wahlen.	»Vor der Wahl« Stufenweise Annäherung an das Thema Wahl anhand persönlicher Erfahrung und Kenntnis. TM ergänzt ggf. politische Organe und Institutionen.	Plenum »Wahl – was weiß ich«	S. 37ff. Moderationskarten, Marker und vorbereitete Pinnwand








				
<b>Variante 2</b>				
20 Minuten	TN kennen die unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche föderaler Politik. TN wissen, dass gewählte Vertreter_innen eine repräsentative Funktion haben.	TM führt ein Quiz durch und TN geben Antworten. Währenddessen erläutert TM Rückfragen und gibt wertvolle Informationen zu repräsentativer und föderaler Politik.	Plenum »Quiz – repräsentativ und föderal«	S. 41ff. <b>Digital:</b> vorbereitetes Mentimeter-Quiz, Smartphone, Tablet/Laptop für jede_n TN/Arbeitsgruppe und TM, URL und Zugang zur Plattform, Beamer <b>Analog:</b> vorbereitete Fragekarten mit Antwortmöglichkeiten in vier Farben auf DIN A4 und 4-farbige Moderationskarten für jede_n TN/Arbeitsgruppe
15 Minuten	TN haben politische Interessen aus ihrem Alltag als Forderungen formuliert und präzisiert.	TM erläutert falls nötig Beispielforderungen. TN stellen für sich Forderungen auf, die ihren Alltag betreffen.	Einzelarbeit »Kleinsten Nenner«	S. 49 Moderationskarten, Marker pro TN, ggf. Visualisierung
10 Minuten	TN haben mit anderen ihre Forderungen diskutiert und gemeinsam reduziert.	TN besprechen sich in Arbeitsgruppen und reduzieren ihre Forderungen in gemeinsamer Absprache.	Arbeitsgruppen »Kleinsten Nenner« Erster Teil	S. 49
10 Minuten	TN erkennen die Schwierigkeit, unter Ressourcenknappheit einheitliche politische Forderungen zu stellen. TN haben eine gemeinsame Form der Entscheidungsfindung für ihre Gruppe erarbeitet.	TN reduzieren in größerer Gruppengröße die Anzahl der Forderungen.	2 große Arbeitsgruppen »Kleinsten Nenner« Zweiter Teil	S. 49
15 Minuten	TN erkennen die Notwendigkeit der Verknappung von Ressourcen.	TN reflektieren das Vorgehen der Reduzierung und kennen die politischen Gründe.	Plenum »Kleinsten Nenner«	S. 49 Pinnwand
10 Minuten	TN haben das Seminar ausgewertet, ein Feedback zum Inhalt, an die Gruppe und an TM gegeben.	Auswertung des Moduls	Auswertungsmethode	S. 72ff.

**Ziele 90-Minuten-Modul Variante 3:**

- TN kennen die Grundsätze von Wahlen.
- TN wissen, dass die Interessen junger Menschen legitim sind, welche es selbst und gemeinsam gegenüber der Politik zu vertreten gilt.
- TN können ihre persönliche und berufliche Lebenssituation mit gesellschaftspolitischen Positionen und der Politik verknüpfen.
- TN sind sich der Wirkmacht von Lobbyarbeit bewusst und bereit, sich politisch zu beteiligen.
- TN können politische Abläufe einer Wahl einordnen.
- TN sind überzeugt, dass Wahlen etwas verändern können und die eigene Stimme zum Wahlerfolg beiträgt.

**90-Minuten Modul: Variante 3**

 Zeit	→ Ziel	 Inhalte	 Methode	 Material
5 Minuten	TN sind gut angekommen und eine angenehme Atmosphäre ist geschaffen.	Begrüßung, Vorstellung der Seminarleitung, Klärung von organisatorischen Fragen und Vorstellung Ablauf	Plenum	
5 Minuten	TN sind auf das Planspiel eingestimmt.	»Wahlkampf« TM stellt den Ablauf des Planspiels vor und erklärt kurz die nächsten Schritte.	Plenum Planspiel	S. 52 vorbereitetes Flipchart mit Ablauf
10 Minuten	TN kennen ihre Rolle für das anstehende Planspiel.	TM teilt Arbeitsgruppen ein, verteilt die Rollenkarten mit Arbeitsaufträgen für das Planspiel und beantwortet Rückfragen. Presseagentur befragt die anderen Arbeitsgruppen zu ihren Rollen.	Arbeitsgruppen Planspiel »Rollenfindung«	S. 52ff. Rollenkarten/Arbeitsaufträge
5 Minuten	Teilnehmende kennen die Rolle der anderen.	Presseagentur stellt die Parteien und Lobbyverbände/Bürger_inneninitiative vor.	Plenum Planspiel »Kurzvorstellung«	S. 52ff. Rollenkarten/Arbeitsaufträge
10 Minuten	TN erkennen die Schwierigkeit, gemeinsam politische Forderungen zu stellen. TN haben ein Wahlprogramm erstellt.	Die Arbeitsgruppen einigen sich auf ihre Ziele und Forderungen für die anstehende Wahl.	Arbeitsgruppen Planspiel »Wir stehen für...«	S. 60 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Moderationskarten, Stifte pro Arbeitsgruppe

				
15 Minuten	<p>TN erleben demokratische Diskussionen. TN fühlen sich ausreichend informiert, um eine_n Repräsentant_in wählen zu können.</p>	<p>Parteien und Interessenverbände/Bürger_inneninitiative diskutieren ihre Wahlprogramme und Forderungen zur Wahl. Bürger_innen und Presseagentur stellen Fragen.</p>	<p>Plenum Planspiel »Wahlkampfdebatte«</p>	<p>S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Stühle</p>
10 Minuten	<p>TN haben sich für eine Partei bzw. eine_n Kandidat_in entschieden. TN haben Grundsätze der Wahl erlebt.</p>	<p>TN wählen in einem geheimen Wahlverfahren.</p>	<p>Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«</p>	<p>S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Wahlzettel und Stifte pro TN, Wahlkabine, Wahlurne</p>
10 Minuten	<p>TN wissen, welche Mehrheitsverhältnisse herrschen.</p>	<p>Wahlergebnisse werden vorgestellt.</p>	<p>Plenum Planspiel »Wir haben gewählt«</p>	<p>S. 62 Rollenkarten/Arbeitsaufträge, vorbereitete Pinnwand</p>
15 Minuten	<p>TN haben ihre Rolle im Planspiel reflektiert. TN können die erworbenen Kompetenzen aus dem Planspiel selbstständig in anderen Kontexten anwenden. TN haben offene Fragen zum Planspiel geklärt.</p>	<p>Reflexion der Rolle und der Eindrücke, die die TN anhand des Planspiels gesammelt haben.</p>	<p>Plenum »Wie wars?«</p>	<p>S. 63 Pinnwand aus Übung »Wahl – was weiß ich« (S. 65)</p>
5 Minuten	<p>TN haben das Seminar ausgewertet, ein Feedback zum Inhalt, an die Gruppe und an TM gegeben.</p>	<p>Auswertung des Moduls</p>	<p>Auswertungsmethode</p>	<p>S. 72ff.</p>







# Übungsbeschreibungen

Bei den jeweiligen Übungsbeschreibungen sind die verschiedenen Zeiten und weitere nötige Anpassungen für die drei Durchführungsszenarien – 2-Tage-Seminar, Projekttag und 90-Minuten-Modul – angegeben.

In Abstimmung mit Ehrenamtlichen der DGB-Jugend haben wir ein Planspiel konzipiert. Innerhalb des Planspiels bauen die Methoden von Beginn an bis zum Ende aufeinander auf und erst dann wird alles insgesamt reflektiert. Die verschiedenen Übungen entsprechen den einzelnen Schritten des Planspiels. Die Teilnehmenden behalten ihre Rollenkarten über die gesamte Zeit und legen diese erst im Laufe der Reflexion des Planspiels ab. Das Team sollte beachten, dass die Teilnehmenden über das Planspiel hinweg unterschiedliche Aufgaben haben und diese so unterstützt werden, dass die Schritte in der richtigen Reihenfolge und Zeit umgesetzt werden. Das Team sollte daher alle Rollenkarten und deren Schritte im ZIM im Blick behalten.

Des Weiteren ist das Planspiel eingebettet und weitere Übungen davor und danach runden das 2-Tage-Seminar und den Projekttag ab.

Die einzelnen Übungen des Planspiels und die anderen Übungsbeschreibungen sind nach folgendem Muster aufgebaut:

Zuerst wird die Einführungsphase beschrieben. Darin enthalten sind Ideen für einen inhaltlichen Übergang, alles Notwendige zur Vorbereitung und was bei der Anleitung zu beachten ist.

In der anschließenden Aktivitätsphase wird die tatsächliche Durchführung der Übung beschrieben. Eine Übung endet immer mit der Abschlussphase, in der die Ergebnisse vorgestellt, besprochen und reflektiert werden. Sie rundet eine Übung ab.

Die formulierten Ziele geben dem Team eine Orientierung, wofür die Übung dient. Falls es konkrete mögliche Abwandlungen, thematische Ergänzungen oder andere interessante Fragestellungen der Übung gibt, werden sie unter »Varianten der Übung« genannt. Unter dem Abschnitt »Allgemeine Durchführungshinweise« ist aufgelistet, welche Materialien benötigt werden und welcher Zeitumfang vorgeschlagen wird. Kopiervorlagen oder Vorschläge zur Visualisierung sind ebenfalls darunter zu finden. Zur weiteren Vertiefung findet ihr am Ende einer jeden Übungsbeschreibung einen Verweis auf weiterführende Literatur.

## Seminarablauf

Beim 2-Tage-Seminar und beim Projekttag ist Zeit eingeplant, um das inhaltliche Programm kurz aber visualisiert vorzustellen. So gebt ihr den Teilnehmenden inhaltliche und zeitliche Orientierung und könnt im Verlauf des Seminars darauf verweisen. Sinnvoll erscheint, den organisatorischen Rahmen wie zum Beispiel Hausregeln, Essenszeiten etc. zu visualisieren und vorzustellen.

Themenblöcke 2-Tage-Seminar:

»Vor der Wahl«  
»Wahlkampf«  
»Nach der Wahl«  
»Lebensrealität«

Themenblöcke Projekttag:

»Vor der Wahl«  
»Wahlkampf«

Damit es den Teilnehmenden gelingt, in ihre Rollen des Planspiels einzutauchen, ist es besonders wichtig, dass das Team eine vertrauensvolle Atmosphäre schafft, in der sich alle Teilnehmenden wohl und gehört fühlen. Es sollte immer ein Auge darauf haben, wann eine zusätzliche Pause nötig wird, und sich wiederholt für die Offenheit der Teilnehmenden in den Übungen bedanken.



## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben einen Überblick über den Ablauf des Seminars.
- Teilnehmende haben einen Überblick über organisatorische Hintergründe.

## Allgemeine Durchführungshinweise

### ⚙ Materialbedarf

Visualisierung

### 🕒 Zeitrahmen

2-Tage-Seminar: 10 Minuten

Projekttag: 15 Minuten

## Kennenlernmethoden

Im Folgenden sind mehrere Methoden zum Kennenlernen aufgeführt. Falls es eure Zeit zulässt, könnt ihr die Methode ausführlicher gestalten oder auch mehrere durchführen.

---

## Bingo!

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Zunächst werden die Regeln für das Bingo erklärt: Das Ziel ist, für fünf Felder in einer Reihe, Spalte oder diagonal eine Unterschrift von einer Person zu sammeln, auf die das im Feld Stehende zutrifft. Jede Person darf höchstens zweimal auf dem gleichen Zettel unterschreiben. Wer fünf in einer Reihe hat, ruft »Bingo!«.

Dann bekommt jede Person einen Bingo-Bogen (verdeckt) und einen Stift. Das Team macht ebenfalls mit.

#### Aktivitätsphase

Auf »Los« drehen alle ihren Zettel um. Sie laufen herum und fragen die anderen, ob das in den Feldern Stehende auf sie zutrifft. Diese unterschreiben dann. Wer ein Bingo hat, gewinnt. Das Team kontrolliert den Zettel.

Bei Bedarf, wenn das zu schnell geht, kann das Ziel des Spiels auf zwei Bingos auf einem Zettel oder auf einen komplett ausgefüllten Zettel ausgeweitet werden.

#### Abschlussphase

Für die Auswertung in der Gesamtgruppe können folgende Fragen genutzt werden:

- Habt ihr etwas Neues über eine andere Person erfahren?
- Welches Feld konnten viele unterschreiben?
- Welches nur wenige?
- Mit wem hattet ihr Gemeinsamkeiten?
- ...

## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Team und Teilnehmende haben mehr voneinander erfahren.
- Teilnehmende erkennen, dass sie mit anderen verschiedene Gemeinsamkeiten teilen.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Durch die Methode entsteht eine Konkurrenzsituation. Das Team achtet darauf, dass alle zur gleichen Zeit anfangen, damit alle die gleichen Chancen haben.

### ⚙ Materialbedarf

Bingo-Bogen, Stifte

### 🕒 Zeitrahmen

15 Minuten

### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Kennenlernbingo zu »Digitale Transformation««

Vgl.: <https://www.dgb-bildungsschwerpunkt.de/wp-content/uploads/1-Methode-Kennenlernbingo.pdf>  
Abgerufen am 22.09.2023.

## Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen

Finde eine Person, die ...

<p>...kein Fleisch isst.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...in einem Video getanzt hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...heute ein Handyspiel gespielt hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...schon mal im Freizeitpark war.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...in einem Land außerhalb von Europa war.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...gerne auf dem Sofa entspannt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...gerne Rap hört.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...einen Garten hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...Videospiele spielt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...im zweiten Stock wohnt.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...mit dem Bus zur Schule/ Hochschule/ Arbeit fährt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...einen Handstand kann.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p><b>Joker</b></p>	<p>...Geschwister hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...gerne backt.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...Zimmerpflanzen hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...ein Haustier hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...keine Angst vor Spinnen hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...gerne Tee trinkt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...malen kann.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...im gleichen Monat geboren ist.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...Hunde mag.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...die gleiche Lieblingsfarbe hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...mal in der Zeitung war.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...ein Musikinstrument spielt.</p> <p><b>Wer:</b></p>

Finde eine Person, die ...

<p>...im zweiten Stock wohnt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>... die Farbe Rot mag.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...mal ein Möbelstück aufgebaut hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...gerne Tee trinkt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...gerne backt.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...drei Sprachen spricht.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...kein Fleisch isst.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...in einem Video getanzt hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...heute ein Handyspiel gespielt hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...in einem Land außerhalb von Europa war.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...die gleiche Lieblingsfarbe hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...einen Garten hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p><b>Joker</b></p>	<p>...gerne Bücher liest.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...ein Musikinstrument spielt.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...alleine wohnt.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...heute etwas vergessen hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...Geschwister hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...Katzen mag.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...mal in der Zeitung war.</p> <p><b>Wer:</b></p>
<p>...malen kann.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...Zimmerpflanzen hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...einen Handstand kann.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...ein Haustier hat.</p> <p><b>Wer:</b></p>	<p>...im gleichen Monat geboren ist.</p> <p><b>Wer:</b></p>

Finde eine Person, die ...

...gerne Rap hört. <b>Wer:</b>	...gerne Bücher liest. <b>Wer:</b>	...heute etwas vergessen hat. <b>Wer:</b>	...die gleiche Lieblingsfarbe hat. <b>Wer:</b>	...in einem Video getanz hat. <b>Wer:</b>
...gerne spazieren geht. <b>Wer:</b>	...mal ein Möbelstück aufgebaut hat. <b>Wer:</b>	...in einem Land außerhalb von Europa war. <b>Wer:</b>	...gerne Serien schaut. <b>Wer:</b>	...kein Fleisch isst. <b>Wer:</b>
...drei Sprachen spricht. <b>Wer:</b>	...gerne Tee trinkt. <b>Wer:</b>	<b>Joker</b>	...heute ein Handyspiel gespielt hat. <b>Wer:</b>	...im zweiten Stock wohnt. <b>Wer:</b>
...mit dem Bus zur Schule/ Hochschule/ Arbeit fährt. <b>Wer:</b>	...malen kann. <b>Wer:</b>	...keine Angst vor Spinnen hat. <b>Wer:</b>	...Geschwister hat. <b>Wer:</b>	...gerne backt. <b>Wer:</b>
...ein Musik-instrument spielt. <b>Wer:</b>	...im gleichen Monat geboren ist. <b>Wer:</b>	...Zimmerpflanzen hat. <b>Wer:</b>	...einen Führerschein hat. <b>Wer:</b>	...ein Haustier hat. <b>Wer:</b>

## Ringsum

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Jede Person zieht einen Zettel, auf dem eine Frage steht. Die Fragen müssen vorab vom Team auf die Zettel geschrieben werden. Das Team benötigt ein Gerät o.Ä., um ein Geräusch mit Signalwirkung machen zu können.

Mögliche Fragen können sein:

- Woher kommst du?
- Was arbeitest du/studierst du/welche Ausbildung machst du?
- Was machst du in deiner Freizeit?
- Was isst du am liebsten?
- Was war dein letzter Ohrwurm?
- Welche Serie/Welchen Film hast du zuletzt geschaut?
- Wo warst du zuletzt im Urlaub?
- Was hast du zuletzt durchgelesen?
- Welche Social-Media-Accounts hast du?
- Was für ein Spiel hast du zuletzt gespielt?
- Welche Blumen magst du gerne?
- Wie viele Menschen und Tiere wohnen da, wo du wohnst, auch?
- Was bedeutet dein Name?
- Wie kommst du zur Schule/Hochschule/Arbeit?
- Wann stehst du morgens auf?
- Was ist dein Lieblingstier und wo hast du es zuletzt gesehen?
- Hast du schon mal gewählt?
- Wurdest du schon einmal gewählt?
- (Wo) Bist du wahlberechtigt? (Hinweis: alle auf jeden Fall in Betrieb oder Schule)
- Was hast du bisher von Gewerkschaften mitbekommen?
- Hast du dich schon einmal in einer Interessenvertretung eingebracht?
- ...

#### Aktivitätsphase

Teilnehmende laufen kreuz und quer durch den Raum. Auf ein Signal suchen sie sich eine\_n Partner\_in. Sie stellen sich gegenseitig nacheinander die Frage auf dem Zettel und beantworten diese. Nach ca. einer Minute gibt es ein weiteres Signal. Dann werden die Gespräche unterbrochen, die Zettel getauscht und die

Teilnehmer\_innen laufen wieder kreuz und quer durch den Raum.

Das kann einige Male wiederholt werden, bis viele Teilnehmende ihre Zettel zum zweiten Mal erhalten und die Fragen sich doppeln.

#### Abschlussphase

Für die Auswertung in der Gesamtgruppe können folgende Fragen genutzt werden:

- Habt ihr etwas Neues über eine andere Person erfahren?
- Wohin haben sich die kurzen Gespräche entwickelt?
- Wie gut konntet ihr die Fragen zur Gewerkschaft und zur Interessenvertretung beantworten?
- ...

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

→ Team und Teilnehmende haben mehr voneinander erfahren.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Das Team kann bei Bedarf, wenn sich viele angeregte Gespräche entwickeln, die Zeit etwas länger laufen lassen.

#### ⚙ Materialbedarf

Zettel mit Fragen pro Person

#### 🕒 Zeitrahmen

10 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Speeddating zu »Digitale Transformation«

Vgl.: <https://www.dgb-bildungsschwerpunkt.de/wp-content/uploads/1-Methode-Speeddating.pdf>  
Abgerufen am 22.09.2023.



## Luftballonschlacht

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Das Team zählt die Anzahl der Luftballons anhand der Zahl der Teilnehmenden ab. Alle Teilnehmenden bekommen einen wasserfesten Stift und einen Luftballon, den sie aufpusten und zuknoten. Sie schreiben groß ihren Namen darauf.

#### Aktivitätsphase

Die Luftballons werden für eine kurze Zeit wild durch den Raum geworfen. Gerne kann die Phase auch mit Musik untermalt werden. Nach kurzer Zeit gibt das Team ein zuvor vereinbartes Stoppsignal (zum Beispiel durch Beenden der Musik). Alle Teilnehmenden nehmen den Ballon, der ihnen am nächsten liegt und suchen die Person, deren Name darauf steht. Das Team stellt eine Frage. Die Teilnehmenden fragen die Person, deren Ballon sie in der Hand halten, nach ihrer Antwort und notieren sie auf dem Ballon. Anschließend geht die Ballonschlacht weiter.

### Mögliche Fragen können sein:

- Woher kommst du?
- Wie alt bist du?
- Was arbeitest/studierst/machst du?
- Welche Musik hörst du gerne?
- Was machst du in deiner Freizeit?
- Welchen Gegenstand würdest du auf eine einsame Insel mitnehmen?
- Was isst du am liebsten?
- Was ist dein Lieblingstier?
- Wie lautet dein Spitzname?
- Bei welcher Gewerkschaft bist du Mitglied?
- ...

#### Abschlussphase

Nach mehreren Durchgängen sind die Ballons mit vielen Antworten gefüllt. Das Team bittet die Teilnehmenden zum Schluss, die Person vorzustellen, der sie die letzte Frage gestellt haben.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Team und Teilnehmende haben mehr voneinander erfahren.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Die Stifte müssen wasserfest sein. Hier eignen sich auch Kugelschreiber.

### Varianten der Übung

In Gruppen, die sich schon gut kennen (zum Beispiel bei Schulklassen o.Ä.), können auch ausgefallenerere Fragen gestellt werden.

- Was war der letzte Gegenstand, den du in der Hand hattest, aber nicht mit hierhergebracht hast?
- Was war dein verrücktestes Erlebnis im letzten Monat?
- Wenn du 100.000 Euro hättest, was würdest du dir kaufen/leisten?
- ...

#### ⚙ Materialbedarf

Ballons, wasserfeste Stifte

#### 🕒 Zeitrahmen

20 Minuten

---

## Vor der Wahl

### Wahl - was weiß ich

#### Beschreibung der Übung

##### Einführungsphase

Es wird vorausgesetzt, dass alle Teilnehmenden schon einmal irgendetwas zum Thema Wahl gehört haben und bereit sind, es mit den anderen zu teilen. Einbezogen werden einerseits Erfahrungen der Teilnehmenden und andererseits auch ihre persönliche Einschätzung. Das Team nähert sich mit gezielten Fragen dem Kenntnisstand der Teilnehmenden und ermittelt diesen per Zurufabfrage. Die einzelnen Rückmeldungen werden auf Moderationskarten vom Team festgehalten und danach auf der vorbereiteten Pinnwand mit den Teilnehmenden in ein vorgegebenes Raster zugeordnet. Die Pinnwand ist in drei Bereiche geteilt: Wer, was und wie. Abgefragt und zugeordnet wird, wer wählen darf, was gewählt und wie gewählt wird.

##### Aktivitätsphase

Das Team schreibt die Antworten auf Moderationskarten. Folgende Fragen eignen sich, um persönliche Erfahrungen, Eindrücke und Wissen abzufragen:

- Wer hat schon mal gewählt?
- Was verbindet ihr mit Wahlen?
- Was wird gewählt?
- Wer darf wählen?
- Wie wird gewählt?
- Was sind die gesetzlichen Grundsätze einer Wahl?
- Wer außerhalb von Parteien spielt eine Rolle bei Wahlen?
- Was habt ihr gewählt?
- ...

Das Team dreht die vorbereitete Pinnwand um und pinnt die Moderationskarten mit den Rückmeldungen gemeinsam mit den Teilnehmenden an die vorgesehenen Stellen.

##### Abschlussphase

Die stufenweise Annäherung ist ein Themeneinstieg, um alle Teilnehmenden mitzunehmen und das Seminar auf Augenhöhe aller fortzuführen. Unter Arbeitsmaterialien sind relevante zu wählende Bereiche aufgelistet. Das Team wählt für die Teilnehmenden relevante aus und ergänzt entsprechend fehlende Bereiche, die gewählt werden, auf der Pinnwand.

An dieser Stelle ist es wichtig, dass die Teilnehmenden gehört werden. Falls es Bedenken zum Themenkomplex »Wahl« gibt und Floskeln wie »die da oben« oder »Politikverdrossenheit« genannt werden, müssen sie vom Team ernst genommen und thematisiert werden. Hierzu kann das Team Rückfragen stellen, die Meinung der anderen Teilnehmenden einholen oder selbst eindeutig Position beziehen.

Das Team fasst am Ende der Übung die fünf geltenden Grundsätze von Wahlen in der Bundesrepublik Deutschland zusammen. Erstens sind Wahlen allgemein, sodass jede Person, die die Voraussetzungen erfüllt, an der Wahl teilnehmen kann. Zweitens werden die Kandidat\_innen bzw. Parteien direkt gewählt. Drittens sind Wahlen frei, sodass jede\_r ohne Zwang und Kontrolle entscheiden kann, wen sie\_er wählt und ob sie\_er überhaupt wählen will. Viertens sind Wahlen gleich, das heißt jede Wählerstimme hat den gleichen Wert. Fünftens muss jede wahlberechtigte Person die Möglichkeit haben und ist verpflichtet, ihre Stimme unbeobachtet in einer Wahlkabine abzugeben und somit geheim zu wählen. Um eine gültige Stimme abzugeben, muss der Wahlschein ordnungsgemäß angekreuzt werden, ansonsten ist sie ungültig und kann nicht gewertet werden (siehe auch den Abschnitt zu Wahlgrundsätzen auf S.12).

## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende sind auf den Seminarinhalt eingestimmt.
- Teilnehmende sind sich demokratischer Werte bewusst.
- Teilnehmende wissen, wer sich an demokratischen Prozessen beteiligen darf.
- Teilnehmende kennen die Grundsätze von Wahlen.
- Teilnehmende haben einen Überblick über politische Organe, die gewählt werden können.
- Teilnehmende haben einen ersten Überblick zu demokratischen Werten einer Wahl.
- Teilnehmende wissen, dass Wahl stets repräsentativ ist.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Fühlen sich die Teilnehmenden mit dem Einstieg überfordert, kann das Team andere Fragen stellen. Zum Beispiel: Wer hat schon mal was von Wahlen gehört? Wenn ja, was? Habt ihr schon mal mitbekommen, dass eure Eltern/Großeltern wählen waren? Dann gibt das Team die Informationen in die Gruppe, um dennoch die Teilnehmenden für den weiteren Teil inhaltlich mitzunehmen.

Falls erweiterte Antworten folgen, die nicht in das vorgegebene Raster »wer«, »was« und »wie« passen, ist das Team gefordert, die Rückmeldungen dennoch auf der Pinnwand zu platzieren. Ggf. wird eine weitere Rubrik eingefügt, die allgemeine Rückmeldungen und Einschätzungen der Teilnehmenden aufnimmt.

## ⚙ *Materialbedarf*

Moderationskarten, Marker und vorbereitete Pinnwand

## 🕒 *Zeitraumen*

2-Tage-Seminar: Insgesamt 30 Minuten: davon 5 Minuten Einführungsphase, 15 Minuten Aktivitätsphase, 10 Minuten Abschlussphase

Projekttag/90-Minuten-Modul: Insgesamt 20 Minuten: davon 5 Minuten Einführungsphase, 10 Minuten Aktivitätsphase, 5 Minuten Abschlussphase

## 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Wahlen: Zurufabfrage und Mind-Map« Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Gute Ausbildung. Gute Arbeit. Gutes Leben. Wir sind dran! Wahlen. Berlin 2008, S. 7f.

Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen

<b>WAHLEN</b>		
<b>Was wird gewählt (was)</b>	<b>Wahlberechtigt sind (wer)</b>	<b>Gewählt wird (wie)</b>
<b>Betrieb</b>		
<p><b>Jugend- und Auszubildendenvertretung (JAV)</b></p> <p>vertritt die Interessen junger Arbeitnehmer_innen und Auszubildenden unter 25 Jahren im Betrieb.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle Arbeitnehmer_innen, die das 25. Lebensjahr noch nicht vollendet haben</li> <li>■ alle Beschäftigten in Berufsausbildung unabhängig vom Alter (Auszubildende, dual Studierende etc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle zwei Jahre</li> <li>■ geheim und unmittelbar</li> </ul>
<p><b>Betriebsrat/Personalrat</b></p> <p>vertritt die Interessen der Arbeitnehmer_innen in Betrieben bzw. Behörden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Arbeitnehmer_innen des Betriebs/der Behörde</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle vier Jahre</li> <li>■ geheim und unmittelbar</li> </ul>
<b>Berufsschule</b>		
<p><b>Schüler_innenvertretung (SV)</b></p> <p>vertritt die Interessen der Schüler_innen gegenüber Lehrer_innen, Schulleitung, Kommune und Eltern. Es gibt Klassensprecher_innen, Jahrgangssprecher_innen, Schulsprecher_innen (und auf Stadt- oder Landesebene Landesschüler_innenvertretung).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Schüler_innen einer Klasse</li> <li>■ Schüler_innen einer Jahrgangsstufe</li> <li>■ Schüler_innen einer Schule</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ jährlich</li> <li>■ geheim oder offen per Handzeichen, falls alle Schüler_innen einverstanden sind</li> </ul>
<b>Hochschule</b>		
<p><b>Fachschaftsrat</b></p> <p>vertritt die Studierendenschaft eines Fachbereichs an der Hochschule.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mitglieder der Studierendenschaft eines jeweiligen Fachbereichs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ unmittelbar und geheim</li> </ul>

<b>Land</b>		
<p><b>Landtag</b></p> <p>Jedes Bundesland hat eine Regierung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ in elf Bundesländern Bürger_innen ab 18 Jahren</li> <li>■ in fünf Bundesländern ab 16 Jahren</li> <li>■ mit Wohnsitz in dem Bundesland</li> <li>■ mit deutscher Staatsbürgerschaft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle fünf Jahre in fast allen Bundesländern (außer Bremen)</li> <li>■ allgemein, unmittelbar, frei, gleich und geheim</li> </ul>
<b>Bund</b>		
<p><b>Bundestag</b></p> <p>Wichtige Aufgaben sind u.a. Gesetzgebung, Beschluss des Bundeshaushalts, Kontrolle der Bundesregierung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bürger_innen ab 18 Jahren</li> <li>■ mit deutscher Staatsbürgerschaft</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle vier Jahre</li> <li>■ allgemein, unmittelbar, frei, gleich und geheim</li> </ul>
<b>Kommune</b>		
<p><b>Kreistag und Gemeinderat oder Stadtrat</b></p> <p>vertritt Bürger_innen in Landkreis und Gemeinde oder Stadt, in dem bzw. der sie_er ihren_seinen Wohnsitz hat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ EU-Bürger_innen mit Wohnsitz in Kommune</li> <li>■ aktives Wahlrecht ab 16 Jahren in neun Bundesländern, in den anderen 18 Jahre</li> <li>■ passives Wahlalter ab 18 Jahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ i. d. R. alle fünf Jahre</li> <li>■ in manchen Bundesländern kommt es zu Abweichungen mit Wahlen alle vier oder sechs Jahre</li> </ul>
<b>Europa</b>		
<p><b>Europaparlament</b></p> <p>entscheidet gemeinsam mit anderen EU-Institutionen (EU-Kommission, Europäischer Rat) über alle wichtigen Fragen auf EU-Ebene.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ EU-Bürger_innen ab 16 Jahren (Beschluss 2022)</li> <li>■ EU-Bürger_innen mit Wohnsitz in einem der Mitgliedsstaaten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ alle fünf Jahre</li> <li>■ unmittelbar, frei und geheim</li> </ul>



## Quiz - repräsentativ und föderal

### Beschreibung der Übung

Das Quiz findet digital statt und wird auf Mentimeter durchgeführt. Das Team muss das Quiz vorab eingeben und entscheidet, welche Quizfragen gestellt werden. Im vorgegebenen Zeitrahmen empfehlen sich maximal acht Quizfragen.

Mentimeter ist abrufbar unter <https://www.mentimeter.com>. Vor diesem Satz bitte einfügen: Weitere Informationen zum Datenschutz sind zu finden unter <https://www.mentimeter.com/de-DE/trust/legal/privacy-policy>. Das Team informiert auch die Teilnehmenden darüber. Nachdem sich das Team einen Account erstellt hat, hat es immer Zugriff auf die darin erstellten digitalen Bilderstreifen, zum Beispiel eines Quiz oder einer Umfrage.

Um das Quiz unter den vorgegebenen Bedingungen durchzuführen, ist unter der Rubrik »Quiz« der Slide-Typ »Select answer« anzuwenden. An der Stelle kann die Aussage mit den vier Antwortmöglichkeiten eingetragen und die richtige Antwort markiert werden. Ebenfalls wird das vorgegebene Zeitfenster von 60 Sekunden zum Antworten eingefügt. Des Weiteren kann das Team das Quiz von der Musik, den Hintergrundbildern bis hin zu Hintergrundinformationen individuell anpassen.

Oben rechts unter »Setting« ist das Sprachauswahlmenü zu finden, sodass die Sprache zumindest auf den Präsentationsseiten des Quiz auf Deutsch erscheint.

Die Spieloberfläche des Quiz kann das Team unter »Share« mit den Teilnehmenden anhand des angezeigten Links, eines zu generierenden QR-Codes oder unter [www.menti.com](http://www.menti.com) teilen. Den angezeigten achtstelligen Game-Code müssen die Teilnehmenden/Arbeitsgruppen auf ihrem Smartphone oder Tablet eingeben. Wenn sich alle eingeloggt haben und auf der Projektion erscheinen, startet das Team mit dem Klick auf »Present« das Spiel.

### Einführungsphase

Nachdem die Teilnehmenden kennengelernt haben, wer wählen darf, was und wie gewählt wird, liegt der Fokus im Folgenden auf den Wahlebenen und deren Zuständigkeitsbereichen.

Das Team leitet ein, dass die Bundesrepublik Deutschland ein föderaler Bundesstaat ist. Die 16 Bundesländer bilden die Bundesrepublik Deutschland. Die zu erledigenden Aufgaben teilen sich die Bundesländer und der Bund auf. Es gibt bundeseinheitliche und landesweite Regelungen. Bei einigen komplizierteren Aufgaben haben die Kommunen Entscheidungsbefugnis.

Das Quiz bezieht sich auf das föderale System der Bundesrepublik Deutschland, die daran angelehnte dezentrale Ordnung von Institutionen und den Einfluss von Lobbyarbeit. Um den Teilnehmenden einen Eindruck zu verschaffen, wie das föderale und dezentrale System funktioniert, werden im Quiz sowohl lebensweltnahe als auch für die Teilnehmenden abstraktere Bereiche einbezogen.

Das Team erklärt den Ablauf des digitalen Quiz und alle Teilnehmenden sind mit einem Smartphone, Tablet oder Laptop mit Internetzugang ausgestattet, um abstimmen zu können. Falls WLAN zur Verfügung steht, sollten die WLAN-Zugangsdaten auch den Teilnehmenden mitgeteilt werden.

Das Team entscheidet je nach Gruppengröße, ob die Teilnehmenden alleine oder in Arbeitsgruppen die vorgegebenen Fragen beantworten.

Das Team betont, dass die Teilnehmenden eine Antwort ankreuzen können, auch wenn sie bei der Antwort unsicher sind.

### Aktivitätsphase

Das Team führt das Quiz durch.

Unter [www.menti.com](http://www.menti.com) muss zunächst pro digitalem Endgerät von den Teilnehmenden der vom Team vorgegebene Code für den Zugang zur Spieloberfläche eingegeben werden und mit einem Klick auf »Daumen hoch« bestätigt werden. Darauf folgend geben die Teilnehmenden einen Namen/Gruppennamen ein, den sie wiederum mit dem angezeigten Symbol »Daumen hoch« bestätigen. Dann erscheinen die Anzahl der registrierten Spieler\_innen und das ihnen zugewiesene Symbol auch auf der Spieloberfläche. Die Symbole erscheinen für alle sichtbar auf der Beamer-Projektion. Wenn sich alle registriert haben, kann das Spiel beginnen.

Es werden nacheinander Fragen aus einem Themenfeld gestellt. Teilnehmende haben jeweils immer 60 Sekunden Zeit, um sich für eine der vier Antwortmöglichkeiten zu entscheiden. Je nach Zielgruppe kann das Team die Zeit festsetzen. Durch den Klick auf das entsprechende Farb-Symbolfeld wird eine Antwort ausgewählt. Die Teilnehmenden können abstimmen und sehen, ob sie richtig geantwortet haben. Für jede richtige Antwort gibt es Punkte. Hinweis: Je schneller die Antwort, desto mehr Punkte! Mit dem Pfeil nach rechts steuert das Team zur nächsten Quizfrage.

Nach jeder einzelnen Frage und der dazugehörigen Antwort erläutert das Team jeweils kurz die richtige Antwort. Dabei geht das Team auf die föderale Struktur, die repräsentative Funktion der Gewählten und erfolgreiche Lobbyarbeit ein. Das Team setzt die Erfolge auch in den Kontext gewerkschaftlicher Lobbyarbeit und der damit verbundenen Erfolge, die auch den Teilnehmenden zugutekommen.

### Abschlussphase

Nach der Beantwortung der letzten Frage wird eine Gesamtwertung angezeigt und die\_der Gewinner\_in/ das Gewinnerteam wird angezeigt.

Den Teilnehmenden ist bewusst, dass Wahlen in einer Demokratie vom Volk ausgehen und die gewählten Mitglieder stellvertretend agieren. Mit der abgegebenen Stimme wird auch die Handlung durch gewählte Personen und Parteien abgegeben, denen wir vertrauen und die wir für verantwortungsvoll halten. Es gibt viele Strukturen innerhalb unserer Gesellschaft, die nach demselben Prinzip aufgebaut sind, jedoch einen kleineren und vorgegebenen Handlungsspielraum haben. Die politischen Zuständigkeitsbereiche sind klar definiert und dezentral aufgebaut.

Entsprechend gibt es in einer Berufsschule gewählte Klassensprecher\_innen, die sich der Anliegen der Mitschüler\_innen der Klasse annehmen. Klassensprecher\_innen sind ebenfalls in der klassenübergreifenden Schüler\_innenvertretung (SV) engagiert und vertreten die Interessen der gesamten Schülerschaft gegenüber der Schulleitung. Auf Landesebene engagieren sich wiederum gewählte Schulsprecher\_innen, die als Landesschüler\_innenvertretung (LSV) gegenüber der Landesregierung Forderungen stellen.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben spielerisch ihr Wissen geprüft und erweitert.
- Teilnehmende wissen, dass gewählte Vertreter\_innen eine repräsentative Funktion haben.
- Teilnehmende kennen die unterschiedlichen Zuständigkeitsbereiche föderaler Politik.
- Teilnehmende sehen, wie viel von ihrem Alltag durch politische Entscheidungen geprägt wird.

## Varianten der Übung

Falls das Team keine Zeit hat, das Quiz auf Mentimeter vorzubereiten oder vor Ort keinen Internetzugang hat, lässt sich das Quiz ebenfalls analog durchführen.

Der Ablauf ist dennoch fast identisch. Vorab muss jede Frage und jede Antwortmöglichkeit auf einem DIN-A4-Blatt ausgedruckt werden. Hierbei wählt das Team pro Fragestellung und Antwortmöglichkeiten eine Papierfarbe zur Unterscheidung aus. Das Team zeigt die Frage, nennt und hebt oder pinnt/klebt die Antwortmöglichkeiten in vier verschiedenen Farben jeweils sichtbar für alle an. Die Teilnehmenden bekommen in denselben Farben Moderationskarten ausgehändigt, sodass sie ihre Antwort in einer der verschiedenen Farben hochheben können. In der analogen Durchführung können Punkte für die richtige Antwort vergeben werden. Anhand eines Timers kann ebenfalls die Schnelligkeit berücksichtigt werden, indem der Timer in den letzten 10 Sekunden des vorgegebenen Zeitfensters laut piept. Am Ende zählt das Team die Punkte zusammen.

Gerne kann das Team auch Plakate aus Kampagnen nutzen und die Forderungen veranschaulichen.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Falls das Team in seinen Strukturen vor Ort einen gemeinsamen Zugang zu einer Online-Plattform hat, nutzt es gerne. Dann kann es einmal das Quiz erstellen, aber mit vielen nutzen. Das Team fragt also gerne bei seinem Jugendverband, seinem Betriebsrat/seiner JAV oder der Berufsschule nach.

Das Methodenheft steht auch online zur Verfügung. Sowohl die Fragen und Antworten als auch die ausführliche Beschreibung können also aus der PDF kopiert und direkt in das Quiz eingefügt werden.

### ⚙ *Materialbedarf*

Digital: vorbereitetes Mentimeter-Quiz, Smartphone, Tablet/Laptop für jede\_n Teilnehmer\_in/Arbeitsgruppe und Team, URL und Zugang zur Plattform, Beamer

Analog: vorbereitete Fragekarten mit Antwortmöglichkeiten in vier Farben auf DIN A4 und 4-farbige Moderationskarten für jede\_n Teilnehmer\_in/Arbeitsgruppe

### 🕒 *Zeitraumen*

Insgesamt 20 Minuten: davon 5 Minuten Einführungsphase, 10 Minuten Aktivitätsphase, 5 Minuten Abschlussphase

### 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Kahoot«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Press start. Es geht um unser jetzt! ZIM-Bausteine für Bildungsmodule zur Bundestagswahl 2021. (u. a. JA-Versammlungen). 2. Version. Berlin 2021.

Angelehnt an: »Mitbestimmung konkret - Positionierungsspiel ›1, 2 oder 3«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Bildungskonzept. Projekt Demokratie und Mitbestimmung. Materialien für Teamer\_innen. Berlin 2021, S. 105ff.

## Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen

Fragen	Antwortmöglichkeit	Ergänzung durch Team
Wer legt den Betrieb für den dualen Ausbildungsberuf als Lernort fest?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Berufsschule</li> <li>■ Betrieb</li> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> </ul>	Bundesweit geltende Ausbildungsordnung, die sachliche und zeitliche Gliederung der zu erlernenden Fertigkeiten und Kompetenzen im Betrieb festlegt. Dagegen sind die Rahmenlehrpläne sehr offen gestaltet und werden die konkreten Lehrpläne von den Bundesländern ausgestaltet.
Wer bestimmt, ob die Corona-Maskenpflicht in öffentlichen Einrichtungen wie Schulen oder Krankenhäusern geändert oder abgeschafft wird?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bund</li> <li>■ <b>Land</b></li> <li>■ Kommune</li> <li>■ Schule</li> </ul>	Bundesweites Infektionsschutzgesetz, das durch die Corona-Schutzverordnungen der Länder umgesetzt wurde.
Wer beschließt die Höhe der Kirchensteuer, die von dem Einkommen abgezogen wird?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Land</b></li> <li>■ Bund</li> <li>■ Kommune</li> <li>■ Landkreis</li> </ul>	Es gibt einen bundesweiten einheitlichen Steuersatz, der jedoch in Baden-Württemberg und Bayern abweicht.
Wer stellt die Baugenehmigung für einen Wolkenkratzer in einer Innenstadt aus?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Kommune</b></li> <li>■ Bund</li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Land</li> </ul>	Für Umbauten ist das örtliche Bauamt zuständig.
Wer entscheidet über den Umbau des Jugendzentrums in eurem Dorf zu einem barrierefreien JuZ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sozialarbeiter_in des JuZ</li> <li>■ Mitglieder des Fördervereins</li> <li>■ <b>Kommune</b></li> <li>■ Jugendliche</li> </ul>	Umbauten müssen immer vom örtlichen Bauamt genehmigt werden. Renovierungen dagegen müssen von keiner Behörde genehmigt werden.
Wer regelt den Aufenthaltsstatus eines aus Afghanistan geflüchteten Menschen?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Kommune</li> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Land</li> </ul>	Die Regelungen zum Aufenthaltsstatus sind Aufgabe der Migrationspolitik und bundeseinheitlich geregelt.
Wer beschließt, dass es zum regulären Ticket vergünstigte Azubitickets im ÖPNV gibt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bund</li> <li>■ <b>Land und Region</b></li> <li>■ Verkehrsverbund</li> <li>■ Ausbildungsstelle</li> </ul>	Einige Länder und Regionen haben die Azubitickets beschlossen und diese gemeinsam mit den jeweiligen Verkehrsverbänden umgesetzt. Teilweise sind Betriebe in der Verantwortung, sie anzubieten.

Wer garantiert, einen Ausbildungsplatz zu bekommen?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Kommune</li> <li>■ Berufsschule</li> </ul>	2023 wurde die Ausbildungsgarantie vom Bundestag beschlossen, allerdings ohne eine Umlagefinanzierung (dass Betriebe die Aufwendungen für nicht gefundene Ausbildungen zahlen müssen).
Wer erteilt die grundsätzliche Möglichkeit, eine Teilzeitausbildung zu machen?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Betrieb</li> <li>■ Kommune</li> </ul>	Die Möglichkeit zur Teilzeitausbildung ist seit 2023 ausgeweitet, sie muss jedoch immer mit dem Betrieb abgesprochen sein.
Wer legt die Höhe der Ausbildungsvergütung fest?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bund</li> <li>■ Land</li> <li>■ <b>Betrieb</b></li> <li>■ Kommune</li> </ul>	Die Betriebe bestimmen die Höhe der Ausbildungsvergütung. In vielen Branchen regeln durch die zuständige Gewerkschaft erkämpfte Tarifverträge die Vergütung. Der Bund hat eine Mindestausbildungsvergütung beschlossen (2023 = 620 € im 1. Ausbildungsjahr).
Wer schreibt fest, dass ich in einer betrieblichen Ausbildung an einem Berufsschulstag pro Woche die restlichen Stunden im Betrieb arbeiten muss?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Betrieb</li> <li>■ Kommune</li> </ul>	Im BBiG (Berufsbildungsgesetz) ist geregelt, dass erwachsene wie minderjährige Auszubildende an einem Tag Berufsschule (mindestens fünf Schulstunden) in der Woche die restlichen Stunden nicht im Betrieb verbringen.
Wer deckelt die Mietpreise?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Kommune</li> </ul>	Die 2014 vom Bundestag eingeführte Mietpreisbremse wurde 2020 nochmal verschärft und auf weitere fünf Jahre verlängert. Je nach regionaler Wohnungsmarktsituation können Bundesländer auch von der Deckelung absehen. Jedoch sind junge Menschen von der Wohnungspolitik am stärksten betroffen. Für sie bedeutet ihr Auszug aus dem elterlichen Wohnumfeld einen entscheidenden biografischen Schritt hin zu einem eigenständigen, selbstbestimmten Leben.
Wo ist die Höhe des Renteneintrittsalters festgelegt?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ EU</li> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Landkreis</li> </ul>	Der Bundestag beschließt das Renteneintrittsalter. Die Altersgrenze ist 2022 auf 67 Jahre angepasst worden.
Wer bestimmt die Legalisierung von Cannabis?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>EU</b></li> <li>■ Bund</li> <li>■ Land</li> <li>■ Landkreis</li> </ul>	Der Verkauf von Drogen ist in der gesamten EU verboten, allerdings toleriert sie, dass Cannabis in manchen EU-Ländern privat konsumiert wird.



<p>Wer entscheidet, ob es einen Mindestlohn gibt?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ EU</li> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Landkreis</li> </ul>	<p>Seit 2015 wurde auf massiven Druck der DGB-Gewerkschaften bundesweit eine Lohnuntergrenze durch die Einführung des Mindestlohns festgelegt. Aktuell im Jahr 2023 beträgt der Mindestlohn für Arbeitnehmer_innen 12 €/Stunde.</p>
<p>Wer bestimmt, wie viel Geld eine Berufsschule zur Verfügung hat?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bund</li> <li>■ <b>Land und Kommunen</b></li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Berufsschule</li> </ul>	<p>Die Bundesländer sind für die Errichtung und Ausstattung der Berufsschulen zuständig und die Kommunen für die Verteilung vor Ort. In Ausnahmefällen, wie dem in 2019 beschlossenen »DigitalPakt Schule«, unterstützt der Bund die Länder und Kommunen bei Investitionen in die digitale Bildungsinfrastruktur.</p>
<p>Wer beschließt die Absenkung des Wahlalters bei Kommunalwahlen?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Bund</li> <li>■ <b>Land</b></li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Kommune</li> </ul>	<p>In der Bundesrepublik Deutschland sind generell alle ab 18 Jahren wahlberechtigt. Elf Bundesländer haben das Wahlalter bei Kommunalwahlen auf 16 Jahre gesenkt.</p>
<p>Wer bestimmt die Höhe des Ausbildungs-/ Studien-BAföGs?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>Bund</b></li> <li>■ Land</li> <li>■ Landkreis</li> <li>■ Kommune</li> </ul>	<p>Das Bundesbildungsministerium legt die Höhe der Zuschüsse im Bundesausbildungsgesetz (BAföG) fest. 2022 wurde das BAföG reformiert. In Teilen wurden die Forderungen der Gewerkschaftsjugend auf Erhöhung aufgenommen, da die Lebensunterhaltskosten gestiegen sind.</p>

## Recht zu wählen

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Bevor sich die Teilnehmenden stärker mit dem Thema Wahl und Wahlverfahren auseinandersetzen, gibt es einen kreativen Themeneinstieg zur Frage, wer wählen darf. Das Team macht deutlich, dass sich die Teilnehmenden offen für die Herangehensweise der nachstehenden Übung zeigen sollen. Die Teilnehmenden werden darauf eingestimmt, dass sie sich im ersten Schritt damit beschäftigen, wer wählen darf.

#### Aktivitätsphase

Jede\_r Teilnehmende bekommt vom Team eine Kopie der Vorlage, die eine Liste zum Ankreuzen beinhaltet, ausgeteilt. Jede Person überlegt für sich, welcher Aussage sie zustimmt und kreuzt dementsprechend an, wer wählen darf. Nachdem die Liste von jeder Person einzeln ausgefüllt wurde, kommen die Teilnehmenden in Arbeitsgruppen mit vier oder fünf Teilnehmenden zusammen.

Die Teilnehmenden entscheiden gemeinsam, wer aus der Liste wählen darf. Dafür können die Teilnehmenden sich in einem ersten Schritt ihre Ergebnisse gegenseitig vorstellen und miteinander besprechen. In einem zweiten Schritt versucht die Gruppe, daraus Regeln aufzustellen, wer in der Gesellschaft wählen darf. Diese Kriterien werden auf Moderationskarten geschrieben.

#### Abschlussphase

Das Team bittet die Teilnehmenden nun, ins Plenum zurückzukehren. Jede Gruppe stellt ihre eigene Auswahl aus der Liste und ihre Kriterien vor.

Für die Reflexion bieten sich folgende Fragen an:

- Inwiefern treffen die Kriterien auf euch zu?
- Wie habt ihr entschieden, wie ihr bzw. wer das Ergebnis vorstellt?
- Wie leicht ist es euch gefallen, für euch selbst anzukreuzen?
- Welche Unterschiede gab es zum Ergebnis in der Einzelarbeit und in der Arbeitsgruppe?
- Wie haben sich die Arbeitsgruppen abgesprochen?
- Wie seid ihr zu gemeinsamen Entscheidungen gelangt?
- Was ist euch bei der gemeinsamen Festlegung von Kriterien leichtgefallen?
- Wonach habt ihr entschieden, wer wählen darf?
- Wie habt ihr daraus Kriterien abgeleitet?
- Inwiefern stimmt das Ergebnis aus der Einzelarbeit mit dem aus der Arbeitsgruppe überein?
- Welche Rolle spielt das Individuum?
- Welche Rolle spielt die Gleichstellung?
- Wer sollte in der Gesellschaft über die Kriterien, wer wählen darf, entscheiden?
- ...

Am Ende ordnet das Team ein, wer tatsächlich in unserer Gesellschaft berechtigt ist, zu wählen und verweist auf die Pinnwand aus der vorangegangenen Übung »Wahl - was weiß ich« (S. 37ff.).

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende können sich auf den kreativen Themeneinstieg einlassen.
- Teilnehmende haben sich mit Kriterien des Wahlrechts auseinandergesetzt.
- Teilnehmende haben sich gemeinsam auf Kriterien geeinigt.
- Teilnehmende wissen, dass jedes Individuum wichtig ist.
- Teilnehmende können den Begriff Gleichstellung verstehen und einordnen.
- Teilnehmende erleben, was es bedeutet, jeder\_m Einzelnen das gleiche Recht zu gewährleisten.

### Allgemeine Durchführungshinweise

#### ⚙ Materialbedarf

Arbeitsblatt und Stift pro Person, Moderationskarten und Marker pro Arbeitsgruppe, Pinnwand

#### 🕒 Zeitrahmen

Insgesamt 90 Minuten: davon 20 Minuten Einführungsphase und Einzelarbeit, 15 Minuten Arbeitsgruppen, 55 Minuten Plenum

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Das Wahlrecht - liberale Demokratie« Vgl.: Maroshek-Klarman, Uki/Rabi, Saber: Mehr als eine Demokratie. Gütersloh 2015, S. 69ff.

Ihr entscheidet anhand einer Auswahl, wer das Recht hat zu wählen.  
Einzelarbeit:

### **1. Lies dir in Ruhe die vorgegebenen Kriterien durch und kreuze für dich persönlich an, wer wählen darf.**

Liste:

- Nur Menschen mit Abitur dürfen wählen.
- Nur Menschen, die mindestens ein Haus oder eine Wohnung besitzen, dürfen wählen.
- Nur Menschen, die Auto fahren, dürfen wählen.
- Nur Menschen, die einen Job haben oder in einer Ausbildung sind, dürfen wählen.
- Nur Menschen über 14 Jahren dürfen wählen.
- Nur Menschen über 30 Jahren dürfen wählen.
- Nur Menschen unter 70 Jahren dürfen wählen.
- Nur Menschen, die straffrei sind, dürfen wählen.
- Nur Menschen mit bestimmten Meinungen dürfen wählen.
- Nur Menschen bestimmter Herkunft dürfen wählen.
- Nur Menschen bestimmter Staatsangehörigkeit dürfen wählen.
- Nur Menschen eines Geschlechts dürfen wählen.
- Wählen dürfen nur Menschen, die einen Beitrag zur Gesellschaft leisten, zum Beispiel Kunst schaffen oder ein Ehrenamt haben.
- Nur Menschen, die seit über zwei Jahren in Deutschland leben, dürfen wählen.
- Alle Menschen sind wahlberechtigt.
- Für Menschen unter 14 Jahren darf die Mutter mit abstimmen.
- Nur Menschen, die schon mal gearbeitet haben, dürfen wählen.
- Nur Menschen mit einem Jahresgehalt über 75.000 € dürfen wählen.
- Nur Menschen ohne Schulden dürfen wählen.

### **2. Begebt euch mit anderen Teilnehmenden in Vierer- oder Fünfergruppen und überlegt Folgendes:**

- Welche Gemeinsamkeiten gibt es aus der Einzelarbeit?
- Einigt euch darauf, wer wählen darf, und haltet die Kriterien auf Moderationskarten fest.

### **3. Präsentiert eure Gruppenposition im Plenum.**

## Kleinster Nenner

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Die Übung simuliert eine Verhandlungssituation von Parteien zur Aufstellung von Wahlprogrammen oder zwischen Parteien (zum Beispiel in einer Koalition) nach einer stattgefundenen Wahl.

Die Teilnehmenden verhandeln ihre Themen unter Verknappung von Ressourcen: Es kann sich nicht mit allem befasst werden, da die Programme nicht unendlich lang werden können oder die Zeit und das Geld knapp sind. Die untenstehenden Beispiele für Forderungen kann das Team kopieren und austeilen oder auf einem Flipchart festhalten und erläutern.

Nun schreiben alle Teilnehmenden für sich fünf Forderungen auf. Pro Forderung nehmen sie eine Moderationskarte. Dafür bekommen sie fünf Minuten Zeit. Sie brauchen sich nicht an bestehenden Parteien orientieren, sondern sollen ihre eigenen politischen Interessen festhalten.

#### Aktivitätsphase

Die Aktivitätsphase besteht aus zwei Teilen.

##### Erster Teil:

Zunächst kommen die Teilnehmenden in Zweier- bis Dreiergruppen zusammen. Hier einigen sie sich auf fünf gemeinsame Themen aus den schon niedergeschriebenen Karten. Alle Themen, die herausfallen, können sie in der nächsten Wahlperiode aus Zeit- und Geldmangel sowie wegen der Notwendigkeit von Kompromissen nicht behandeln. Dafür haben die Gruppen fünf Minuten Zeit. Falls die Zeit nicht reicht, gelten die beiden obersten Punkte der jeweiligen Personen (das macht dann vier bzw. sechs Forderungen. Oder: Das Team lässt die Zeit laufen und kürzt woanders etwas weg).

##### Zweiter Teil:

Anschließend kommen die Teilnehmenden in zwei großen Gruppen zusammen. Sie sprechen ab, wie sie sich auf fünf gemeinsame Forderungen aus den bisherigen einigen können. Dafür haben die beiden großen Gruppen fünf Minuten Zeit. Falls die Teilnehmenden kein Verfahren finden, kann das Team auf die vier Schritte demokratischer Entscheidungsfindung<sup>1</sup> verweisen und gemeinsam mit den Teilnehmenden durchgehen. Wenn es ein Verfahren gibt, geht es weiter. Die Teilnehmenden in den beiden Gruppen sollen sich gemeinsam für fünf Forderungen entscheiden. Dafür haben sie wieder fünf Minuten Zeit.

#### Abschlussphase

Die Gruppen stellen sich gegenseitig ihre Forderungen vor, sowie warum und wie sie sich für diese entschieden haben. An der Pinnwand sind alle zehn Forderungen der beiden Gruppen angepinnt.

Mögliche Rückfragen zur anschließenden Reflexion sind:

- Wie geht es euch damit, dass manche Forderungen von euch (nicht) auf der Pinnwand zu sehen sind?
- Wie lässt sich diese Übung auf den politischen Alltag beziehen?
- Was passiert in echt, wenn Politiker\_innen mit vielen verschiedenen Ideen aufeinandertreffen und sich einigen müssen?
- Warum ist es aus Zeitgründen nicht möglich, alle Themen zu behandeln?
- Welche Kompromisse kennst du, die in politischen Parteien mal beschlossen wurden?
- Wie werden in der Politik Einigungen erzielt? (Das Team nennt verschiedene Verfahren wie beispielsweise Abstimmungen oder Kompromisse.)
- ...

<sup>1</sup> Vgl.: DGB Bildungswerk BUND e.V.: Methodenheft. Demokratisch leben und lernen. Für eine starke Demokratie in der beruflichen Bildung. Düsseldorf 2020.

## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben politische Interessen aus ihrem Alltag als Forderungen formuliert und präzisiert.
- Teilnehmende haben sich mit den Forderungen von anderen Teilnehmenden und Gewerkschaften bekannt gemacht.
- Teilnehmende haben mit anderen ihre Forderungen diskutiert und diese gemeinsam reduziert.
- Teilnehmende erleben die Schwierigkeit, unter Ressourcenknappheit einheitliche politische Forderungen zu stellen.
- Teilnehmende haben eine gemeinsame Form der Entscheidungsfindung für ihre Gruppe erarbeitet.
- Teilnehmende erkennen die Notwendigkeit der Verknappung von Ressourcen.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Eine zusätzliche Schwierigkeit in der Übung kann sein, dass die Teilnehmenden die notierten Forderungen auf den Moderationskarten nicht verändern dürfen. Auch wenn die Forderungen sich ähneln, sollen sie sich auf eine der ursprünglichen Forderungen einigen können. In der Auswertung kann darauf eingegangen werden, ob die Teilnehmenden es leichter gefunden hätten, andere Formulierungen zu finden.

Falls es den Teilnehmenden schwerfällt, Forderungen zu stellen, kann das Team Beispiele aus der Arbeitswelt nennen und visualisieren.

- Eine 30-Stunden-Arbeitswoche
- Eine Mindestausbildungsvergütung von 800 €/Monat
- Mehr Wohnheime für Azubis
- Mehr Rechte und Mitbestimmungsmöglichkeiten für Jugend- und Auszubildendenvertretungen (JAV)
- Höhere Steuern für reiche Steuerzahler\_innen, weniger Steuern für Menschen mit wenig Geld

Des Weiteren kann das Team darauf hinweisen zu überlegen, was die Teilnehmenden an ihrem Alltag in der Berufsschule, dem Betrieb/der Dienststelle, der Hochschule, dem Weg zur Arbeit, ihrer Freizeitaktivität oder an gesellschaftlichen Zusammenhängen verbessern möchten.

### ⚙ *Materialbedarf*

Moderationskarten, Marker pro Person, Pinnwand, ggf. Visualisierung

### 🕒 *Zeitrahmen*

Insgesamt 50 Minuten: davon 15 Minuten Einzelarbeit, 20 Minuten Arbeitsgruppen, 15 Minuten Plenum  
Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen  
Visualisierung Beispielforderungen

### 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Umgekehrtes Schneeballverfahren«  
Vgl.: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/schneeball-verfahren/>  
Abgerufen am 22.09.2023.

---







## Wahlkampf

### Planspiel

Die folgenden Übungen (S. 52–65) sind Teil eines vollständigen Planspiels.

Das Planspiel ist derart konzipiert, dass es in keinen konkreten Wahlkontext eingebettet werden muss, aber eigenständig vom Team angepasst werden kann. Das heißt, die Wahl ist sehr abstrakt angelegt und das Erlebnis »Wahl« steht im Vordergrund.

Das Team betont, dass die Teilnehmenden gut zum Thema Wahl informiert und ausreichend vorbereitet sind, um im weiteren Verlauf selbst eine Wahl und alles, was dazu gehört, zu erleben. Die Teilnehmenden wissen, dass es sich um eine beispielhafte Wahl handelt.

Das Team erläutert kurz das Planspielszenario anhand des Ablaufplans. Bitte beachtet, dass beim Planspiel im 90-Minuten-Modul der Part mit der Öffentlichkeitsarbeit entfällt. Das Team verdeutlicht, dass es im Planspiel darum geht, sich in eine vorgegebene Rolle als Arbeitsgruppe hineinzusetzen und diese mit Leben zu füllen. Die eingenommene Rolle muss nicht unbedingt die eigene Meinung darstellen, dennoch ist es wichtig, während der Übung in der vorgeschriebenen Rolle zu bleiben. Gleichzeitig kann durch eine leicht überspitzte Ausgestaltung der Rolle eine Distanz zur eigenen Person hergestellt werden und dafür sorgen, dass die Rolle besser angenommen werden kann.

### Arbeitsmaterialien und Kopiervorlagen

#### Ablauf des Planspiels

1. Bildung von Arbeitsgruppen
2. Rollenkarten der Arbeitsgruppen und Arbeitsaufträge
3. Kurzvorstellung durch Presse
4. Ziele und Forderungen
- [5. Öffentlichkeitsarbeit]
6. Wahlkampfdebatte
7. Wahl und Wahlergebnis

#### ☰ Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Superwahl«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Gute Ausbildung. Gute Arbeit. Gutes Leben. Wir sind dran! Wahlen. Berlin 2008, S. 9ff.

Vgl.: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg: Planspiele. Ein Planspiel zur Kommunalwahl. Du hast die Wahl in Walingen! Stuttgart 2019.

Vgl.: Landesjugendring Thüringen e.V.: Praxismaterial Wahlen. Erfurt 2020.

Vgl.: Katheder, Doris/Wagner, Julia: Wie geht Demokratie? Gemeinsam lernen - in leicht verständlicher Sprache. Wie geht wählen? Bausteine für eine inklusiv ausgerichtete politische Bildung. Band 2. Nürnberg 2021, S. 73.

---

## Rollenfindung und Kurzvorstellung

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Das Team teilt die Arbeitsgruppen ein, denn inzwischen kann es die Eigenschaften und das Verhalten in der Gruppe vieler Teilnehmenden einschätzen. Die Einteilung ermöglicht es dem Team zum Beispiel dem »Klassenclown« die Rolle der Presse zu geben, da sie\_er sich gerne in den Vordergrund stellt und spricht. Jeder Arbeitsgruppe wird eine Farbe zugeordnet. Hierfür bereitet das Team Zettel in der jeweiligen Farbe pro Teilnehmer\_in vor, welche unter den Stühlen der Teilnehmenden auf die Unterseite der Sitzfläche geklebt werden. Des Weiteren erlaubt die Gruppeneinteilung, die Anzahl der Arbeitsgruppen und ihre Größe festzulegen. Denn je nach Teilnehmendenzahl kann die jeweilige Größe der Arbeitsgruppen variieren. Untenstehend ist die vorgeschlagene Anzahl pro Arbeitsgruppe zu finden. Die Anzahl im Methodenheft ist auf 15 Teilnehmende ausgelegt.

Den Teilnehmenden ist bewusst, dass das Planspiel aus Phasen besteht, deren Zeiten vorgegeben und eingehalten werden müssen. Anschließend bekommt jede Arbeitsgruppe eine Rollenkarte mit bestimmten Eigenschaften und den gesamten Arbeitsauftrag als ersten Überblick, was sie erwartet. Die Arbeitsaufträge erfolgen schrittweise und werden vom Team anmoderiert. Das Team ist jederzeit ansprechbar für die Arbeitsgruppen, beantwortet Rückfragen, gibt auf Nach-

fragen Tipps für die Ausführung der Rolle und sorgt für Ruhe und Einhaltung der Zeit.

Das Team motiviert die Teilnehmenden, ihre Rollen auszufüllen.

## Aktivitätsphase

Die Teilnehmenden lesen sich ihre Rollenkarte mit dem gesamten Arbeitsauftrag in den Arbeitsgruppen durch und tauschen sich untereinander aus. Sie bekommen die Möglichkeit, dem Team Verständnisfragen zu stellen. Es ist sinnvoll, dass das Team bei der Rollenfindung in jeder Arbeitsgruppe für Rückfragen zur Verfügung steht.

Nachdem die Arbeitsgruppen sich innerhalb der Gruppe grob ausgetauscht haben, werden sie von der Presseagentur kurz befragt und geben Antwort.

## Abschlussphase

Als Team beendet ihr den Teil und moderiert die darauffolgende Kurzvorstellung, die die Arbeitsgruppe Presseagentur übernimmt, an. Der erste Teil des Planspiels endet mit der Kurzvorstellung der anderen Arbeitsgruppen. Vermittelt werden in der Kurzvorstellung der Name der Gruppe, ihr (Wahl-)Slogan und der generelle Standpunkt in der Parteienlandschaft bzw. für welchen Bereich sich der Lobbyverband oder die Bürger\_inneninitiative einsetzt.

Dabei muss hervorgehen, dass alle Mitglieder der Arbeitsgruppen, außer das Team, gleichzeitig Bürger\_innen sind, die später zur Wahl aufgerufen sind.

## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende sind auf das Planspiel eingestimmt.
- Teilnehmende kennen ihre Rolle für das anstehende Planspiel.
- Teilnehmende starten motiviert in das Planspiel.
- Teilnehmende kennen die Rolle der anderen.

## Varianten der Übung

Falls Wahlen anstehen, hat das Team die Möglichkeit, das Planspiel darauf anzupassen. Oder falls die Teilnehmenden den Wunsch äußern, dass zukünftig im Betrieb/in der Dienststelle eine JAV-Wahl ansteht und sie gerne eine solche vorher ausprobieren wollen,

kann das Team darauf reagieren (zur Vertiefung siehe S. 12). Dennoch kann das Planspiel nach den vorliegenden Übungsbeschreibungen und Phasen durchgeführt werden. Sowohl Rollen als auch Fragen müssten vereinzelt angepasst werden. Dann könnten jedoch auch aktuelle (Wahl-)Kampagnen platziert werden. Das Team kann bei seiner Verbandsstruktur vor Ort nachhaken, ob es Materialien gibt, die es einbinden kann. Es ermöglicht, gewerkschaftliche Schwerpunkte zu veranschaulichen und sie mit der Lebenswelt der Teilnehmenden zu verbinden.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Folgende Anzahl der Arbeitsgruppen sind mit 15 Teilnehmenden möglich:

Lobbyverbände = 2 Arbeitsgruppen à 2 TN  
Presse und Moderation = 1 Arbeitsgruppe à 2 TN  
Parteien = 3 Arbeitsgruppen à 3 TN

Die Parteien und Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen sind absichtlich nicht zu 100 Prozent mit der Struktur in der Realpolitik gleichzusetzen. Gerne kann das Team als Team auch andere Teilnehmendenzahlen zuordnen oder weitere Arbeitsgruppen hinzufügen. Insgesamt stehen vier Rollenkarten zu Parteien zur Verfügung. Bei mehr als 15 Teilnehmenden kann eine vierte Rollenkarte einer Partei ausgesucht werden.

**Hinweis:** Im 90-Minuten-Modul entfällt die Öffentlichkeitsarbeit. Arbeitsaufträge, die nicht für das 90-Minuten-Modul gelten, sind in eckige Klammern [] gesetzt. Das Team sollte die Teilnehmenden auf die Bedeutung der Klammern hinweisen, sodass keine Missverständnisse entstehen.

### ⚙ Materialbedarf

vorbereitetes Flipchart mit Ablauf, Rollenkarten/Arbeitsaufträge

### 🕒 Zeitrahmen

2-Tage-Seminar/Projekttag: insgesamt 35 Minuten: davon 5 Minuten Einführungsphase, 15 Minuten Arbeitsgruppen, 15 Minuten Plenum

90-Minuten-Modul: insgesamt 20 Minuten: davon 5 Minuten Einführungsphase, 10 Minuten Arbeitsgruppen, 5 Minuten Plenum

### **Rollenkarte**

#### **Presse/Moderation**

Ihr seid von der Presseagentur. Ihr habt die Aufgabe, die Wahl, das heißt durch Schritte 5 bis 7 zu moderieren. Das Team hilft euch, auf die Einhaltung der vorgegebenen Zeiten innerhalb der einzelnen Schritte zu achten und schreitet falls nötig ein. Ebenfalls werdet ihr vom Team unterstützt, falls es unruhig wird. Rückversichert euch gerne beim Team, welche Unterstützung ihr euch wünscht.

Zu eurer Aufgabe gehört es, den Bürger\_innen die einzelnen Wahlparteien und -kandidat\_innen vorzustellen. Ihr führt Interviews mit den einzelnen Parteien und Lobbyverbänden/Bürger\_inneninitiativen (Arbeitsgruppen) durch. Des Weiteren ladet ihr zu öffentlichen Veranstaltungen ein. Zu guter Letzt führt ihr die Wahl als Wahlleitung durch und präsentiert das Wahlergebnis.

Bitte beachtet, dass alle Teilnehmenden gleichzeitig Bürger\_innen und wahlberechtigt sind. Auch ihr dürft wählen.

---

### **Rollenkarte**

#### **Lobbyverband - Bürger\_inneninitiative Umweltschutz**

Ihr habt euch als Bürger\_innen jeden Alters zusammengetan. Euch liegen der Umweltschutz und das Tierwohl am Herzen. Ihr seid in regelmäßigen Abständen auf der Straße, um für die Einhaltung der Klimaziele zu demonstrieren. Im Frühjahr helft ihr bei der Krötenwanderung. Einmal im Monat mobilisiert ihr Radfahrer\_innen, sich zusammenzuschließen und Straßen für euch zu gewinnen. Ihr habt auch schon die Straße blockiert, um Autofahrer\_innen und die Politik auf eure Forderungen aufmerksam zu machen. Eure Aktionen sind von Innovation und Kreativität geprägt. Manchmal geht ihr auch umstrittenere Wege, um auf eure Forderungen aufmerksam zu machen.

---

### **Rollenkarte**

#### **Lobbyverband - Junge Arbeitnehmer\_innen**

Ihr seid junge Arbeitnehmer\_innen und befindet euch in Ausbildung oder arbeitet in einem Unternehmen. Euch ist es wichtig, dass eure Positionen von der Politik gehört werden. Ihr findet, dass nicht nur ältere Menschen das Recht haben, ihre Positionen kundzutun. Denn auch ihr wollt schon während der Ausbildung auf eigenen Füßen stehen. Steigende Mietpreise, zu geringe Ausbildungsvergütung und teure Anfahrtskosten zum Betrieb und der Berufsschule erschweren jedoch euren Schritt zur Eigenständigkeit. Euch ist jedoch nicht nur die Ausbildung und Arbeit wichtig, sondern auch eure Freizeit. Junge Familien finden sich ebenfalls in euren Reihen. Ihr macht euch Gedanken um die Digitalisierung und die damit einhergehende Transformation, die gerecht und sozial vollzogen werden soll. Ihr agiert medienwirksam in den sozialen Medien.

---

### **Rollenkarte**

#### **Partei A**

Eure Partei sieht es als unverzichtbar an, die wirtschaftliche Lage innerhalb kurzer Zeit anzukurbeln. Hierfür sollen Fachkräfte aus dem europäischen Ausland angeworben werden, die jedoch nur befristet angestellt werden, bis die Arbeitslosenzahl unter den Jugendlichen reduziert ist. Ihr seid davon überzeugt, dass Leistung zur Verbesserung des\_der Einzelnen sowie der Gesellschaft führt. Dafür wollt ihr Anreize schaffen und überlegt, wie ihr junge Menschen animieren könnt, in eurer Partei mitzumachen. Neuverschuldung des Staates ist für euch keine Option. Ihr sehnt euch nach früheren Zeiten, die weniger turbulent waren. Ihr macht die aktuelle Regierung, aber auch alle schon länger bestehenden Parteien verantwortlich. Gleichzeitig seid ihr wenig veränderungsfreudig und sitzt Entscheidungen lieber aus.

---

### **Rollenkarte**

#### **Partei B**

Eure Partei zeigt Bürgernähe und ihr ladet monatlich zum veganen Grillen nach dem Feierabend ein. Für euch ist es selbstverständlich, die Energiewende voranzubringen. Ihr unterstützt Unternehmensgründungen, die ökologisch wirtschaften und eine 30-Stunden-Woche einführen. Ihr findet, dass reduzierte Arbeitszeit eine verstärkte Gleichstellung der Geschlechter erlaubt. Ihr treibt die Privatisierung staatlicher Aufgaben voran. Um den Fachkräftemangel auszugleichen, wollt ihr Anreize für Rentner\_innen schaffen und sie wieder in den Arbeitsmarkt integrieren. Um gewählt zu werden, vereinfacht ihr die komplizierten Sachverhalte auch mal.

---

### **Rollenkarte**

#### **Partei C**

Eure Partei sieht einen hohen Stellenwert in den Bedürfnissen der jungen Wähler\_innen, die sich manchmal abgehängt fühlen. Deshalb sollen Gelder in den Bildungssektor fließen und jungen Menschen eine Perspektive bieten. Ihr wollt staatliche Institutionen finanziell unterstützen, um allen Menschen einen ausreichenden Lebensunterhalt zu gewährleisten. Ihr haltet es für essenziell, auch in Zeiten der Krise keine Sparpolitik zu betreiben, sondern zu investieren. Ihr nutzt die (sozial-) mediale Wirksamkeit, um präsent in der Öffentlichkeit zu sein und eure gesetzten Themen publik zu machen. Um eine höhere Reichweite in der Gesellschaft zu bekommen, setzt ihr auch Bots ein, damit mehr Menschen eure Forderungen hören.

---

### **Rollenkarte**

#### **Partei D**

Eure Partei möchte vor allem Bildung und Innovation vorantreiben, um das Land zu erneuern. Dabei sind euch die ökologischen Ziele besonders wichtig, die ihr durch technische Neuerungen erfüllen wollt. Gleichzeitig glaubt ihr, dass wirtschaftliches Wachstum nicht unendlich weitergehen kann. Ihr wollt daher den Konsum von umweltschädlichen Produkten einschränken bzw. ersetzen. Gute (Aus-)Bildung bedeutet für euch, euch besonders für die jungen Generationen einzusetzen. Daher wollt ihr Kinder und Jugendliche finanziell absichern sowie die Ausbildungsvergütungen erhöhen. Sparen ist nicht in eurem Sinne und so verstaatlicht ihr leer stehende Wohnungen, um keine neuen bauen zu müssen und jungen Menschen dennoch günstigen Wohnraum zu bieten. Mit europäischen und internationalen Staaten wollt ihr gemeinsam für Veränderung streiten, denn die großen Krisen können eurer Meinung nach nicht in einzelnen Ländern bearbeitet werden.

---



## Arbeitsauftrag für Presse/Moderation innerhalb des Planspiels (1 von 2)

### 1. Arbeitsgruppe

Gebt der Presseagentur, für die ihr arbeitet, gerne einen Namen. Bitte informiert euch zunächst beim Team, wie viele Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen und wie viele Parteien es gibt.

### 2. Interview

Sobald die Arbeitsgruppen feststehen, gebt ihr den anderen Arbeitsgruppen Zeit, sich auszutauschen. Dann interviewt ihr die Parteien und Lobbyverbände. Teilt euch hierfür am besten auf. Ihr fragt nach ihrem Namen, ihrem (Wahl-)Slogan und dem generellen Standpunkt in der Parteienlandschaft bzw. für welchen Bereich sich der Lobbyverband oder die Bürger\_inneninitiative einsetzt.

### 3. Kurzvorstellung

Ihr tragt die Informationen aus den Arbeitsgruppen zusammen und habt fünf Minuten Zeit, euch als Presseagentur und alle weiteren Arbeitsgruppen im Plenum vorzustellen. Bitte formuliert knapp und präzise.

### 4. Ziele und Forderungen

Während sich die einzelnen Parteien und Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen auf Ziele und Forderungen für die anstehende Wahl einigen, bereitet ihr das Setting für [die öffentliche Infoveranstaltung,] die Wahlkampfdebatte und die eigentliche Wahl vor.

Bitte lasst euch an dieser Stelle nicht irritieren, dass die anderen Arbeitsgruppen ihre Forderungen aufstellen und das Team die Erarbeitung moderiert.

[Ihr bereitet den Rahmen für die Infoveranstaltung vor. Erstellt hierfür ein Plakat als Einladung für die Tür. Pro Arbeitsgruppe gibt es eine Pinnwand, die ihr mit einem Metaplanwand-Papier bestückt und die jeweiligen Namen darauf schreibt. Bitte fragt auch bei den Parteien und Lobbyverbänden nach, welches Material sie für die Infoveranstaltung benötigen und was ihr für sie vorbereiten könnt.]

Überlegt euch ebenfalls, wie ihr die darauffolgende Wahlkampfdebatte umsetzen wollt. Hierfür könnt ihr schon Vorkehrungen treffen und zum Beispiel Fragen, Themenschwerpunkte, Stühle, Zeittafeln, Schilder etc. vorbereiten.

Bitte besprecht und notiert euch, wie ihr durch die Phasen 5 bis 7 moderiert, wer was anleitet und wie ihr euch gegenseitig in der Moderation unterstützt.

[Helft den Parteien und Lobbyverbänden beim Anschreiben, Anpinnen, Kopieren o. ä.]

Bitte denkt auch daran, schon die Stimmzettel für die geheime Wahl vorzubereiten. Auch ihr als Presseagentur dürft mitwählen. Die Anzahl der Wahlzettel entspricht der Teilnehmendenzahl. Ausschließlich das Team wählt nicht. Überlegt, ob die Teilnehmenden selbst ihre Partei/Kandidat\_in darauf schreiben oder ihr einen Zettel mit Auswahl der Parteien zum Ankreuzen macht. Den Namen der Teilnehmenden auf dem Podium bekommt ihr [erst in Schritt 5] mitgeteilt.

Für den Wahlvorgang müsst ihr Wahlkabinen aufbauen. Beispielsweise mit einem Tisch im Raum, der mit einer Trennwand bestückt ist, sodass zwei Personen gemeinsam abstimmen können. Ebenfalls stellt ihr eine Wahlurne auf.

## Arbeitsauftrag für Presse/Moderation innerhalb des Planspiels (2 von 2)

### 5. Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk

Nachdem die Arbeitsgruppen alles vorbereitet haben, kann die Öffentlichkeitsarbeit auf der Infoveranstaltung beginnen. Ihr begrüßt alle Bürger\_innen zur öffentlichen Infoveranstaltung und erläutert den weiteren Ablauf.

Zunächst haben die Bürger\_innen die Möglichkeit, die Galerie anzuschauen. Im weiteren Schritt haben die einzelnen Parteien und Lobbyverbände jeweils eine Minute Zeit, sich, ihre Positionen und Kandidat\_innen den Bürger\_innen kurz und prägnant vorzustellen. Die Bürger\_innen haben die Möglichkeit, Rückfragen zu stellen. Verweist jedoch darauf, dass es im Anschluss eine Podiumsdiskussion gibt, die sicherlich weitere Fragen beantwortet.

Nach der Infoveranstaltung leitet ihr zur Wahlkampfdebatte über.] Baut vorab kurz um, sodass die Podiumsdiskussion mit den Kandidat\_innen und Vertreter\_innen stattfinden kann.

### 6. Wahlkampfdebatte

Ihr platziert die Kandidat\_innen der Parteien sowie die Vertreter\_innen der Lobbyverbände/ Bürger\_inneninitiativen und führt die Podiumsdiskussion durch. Sinnvoll erscheint, dass jede\_r Kandidat\_in und Vertreter\_in der Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen ein Statement zum Einstieg von einer Minute hält. Anschließend bleiben zehn Minuten, um Fragen zu stellen und Antworten zu geben. Versucht, alle Teilnehmenden der Diskussion gleichmäßig zu Wort kommen zu lassen, führt bestenfalls eine Redner\_innen-Liste und greift ein, falls die Redezeit zu lang ist, sich jemand wiederholt, abfällig spricht oder die Moderation an sich reißt etc.

Gleichzeitig darf die Stimmung natürlich etwas aufgeheizt sein. Hierfür könnt ihr auch die Bürger\_innen einbeziehen und ihnen zum Beispiel Schilder mit »Daumen hoch« oder »Daumen runter« geben. Seid gerne kreativ und bereitet vorab vor.

An folgenden Fragen könnt ihr euch für die Wahlkampfdebatte orientieren:

- Wie steht ihr dazu?
- Welchen Standpunkt vertretet ihr?
- Welche Meinung habt ihr hierzu?
- Warum taucht dieser Punkt nicht in eurem Wahlprogramm auf?
- Welche Priorität hat dies bei euch?
- ...

### 7. Wahl

In eurer Funktion seid ihr Wahlleiter\_in und dürft auch wählen, da ihr ebenfalls Bürger\_innen seid. Ihr wählt zuletzt und das Team ist bei euch beiden als Wahlhelfer\_in tätig, um keine Beeinflussung der Wahl aufkommen zu lassen. Die Teilnehmenden bekommen die vorbereiteten Wahlzettel ausgehändigt. Nacheinander werden jeweils zwei Bürger\_innen aufgerufen. Diese setzen ihr Kreuz in der Wahlkabine. Zu guter Letzt führt ihr die Wahl durch und präsentiert das Wahlergebnis. Zählt die Stimmen im Plenum aus und notiert die Ergebnisse sichtbar für alle an Pinnwand, Flipchart oder Tafel.

## Arbeitsauftrag für Lobbyverband innerhalb des Planspiels

### 1. Arbeitsgruppe

Gebt euch als Lobbyverband einen Namen. Ihr habt 15 Minuten Zeit, euch in eurer Gruppe auszutauschen. Bevor ihr zu sehr ins Detail geht, überlegt euch zunächst, für welchen Bereich sich der Lobbyverband einsetzt und formuliert das in einem Slogan.

### 2. Interview

Die Presseagentur wird ein kurzes Interview führen, in dem ihr diese Informationen preisgebt.

### 3. Kurzvorstellung

Die Presseagentur stellt alle Arbeitsgruppen im Plenum vor. Dann wisst ihr, wer noch auf die Wahl Einfluss nimmt und zur Wahl steht.

### 4. Ziele und Forderungen

Ihr klärt innerhalb eurer Arbeitsgruppe eure politische Position und einigt euch auf Ziele und Forderungen. Ihr reduziert die Forderungen auf Kernpunkte, die ihr in die anstehende Wahl einbringt und mit denen ihr bei den Parteien Einfluss nehmt. Nehmt als Grundlage gerne die Forderungen aus der vorangegangenen Übung.

### 5. [Öffentlichkeitsarbeit – Gallery Walk

Nachdem ihr euch auf Forderungen geeinigt habt, bereitet ihr die öffentliche Infoveranstaltung vor. Ihr bekommt eine Pinnwand zur Verfügung, um auch eure Wahlinteressen zu zeigen. Die Presseagentur unterstützt euch bei den Vorbereitungen. Überlegt euch auch ein kurzes, einminütiges Statement für die Infoveranstaltung.]

Im Anschluss [an die Infoveranstaltung] findet die Wahlkampfdebatte mit jeweils einer\_m Vertreter\_in pro Lobbyverband/Bürger\_inneninitiative und Partei statt. Bitte nominiert eine\_n Repräsentant\_in, der\_die euren Lobbyverband auf der Podiumsdiskussion vertritt, und teilt den Namen der Person bitte auch der Presseagentur mit.

[Anhand eines Gallery Walks haben die Bürger\_innen die Möglichkeit, die jeweiligen Forderungen anzuschauen. Ihr bekommt die Möglichkeit, eure Position in einem Statement und eure\_n Vertreter\_in auf der Podiumsdiskussion vorzustellen.]

### 6. Wahlkampfdebatte

Eure\_euer Vertreter\_in diskutiert auf der Podiumsdiskussion mit und macht eure Forderungen nochmal klar. Gerne könnt ihr vom Publikum aus unterstützen.

### 7. Wahl und Wahlergebnis

Alle sind gleichzeitig Bürger\_in und wahlberechtigt. Die Presseagentur ist auch in der Funktion als Wahlleitung tätig. Ihr bekommt Wahlzettel ausgehändigt und werdet nacheinander in der Wahlkabine wählen. Anschließend werden die Stimmen ausgezählt.

## Arbeitsauftrag für Partei innerhalb des Planspiels

### 1. Arbeitsgruppe

Gebt euch als Partei einen Namen. Ihr habt 15 Minuten Zeit, euch in eurer Gruppe auszutauschen. Bevor ihr zu sehr ins Detail geht, überlegt euch zunächst, für welchen Bereich sich eure Partei einsetzt und formuliert das in einem Slogan.

### 2. Interview

Die Presseagentur wird ein kurzes Interview führen, in dem ihr diese Informationen preisgebt.

### 3. Kurzvorstellung

Die Presseagentur stellt alle Arbeitsgruppen im Plenum vor. Dann wisst ihr, wer noch zur Wahl steht und darauf Einfluss nehmen will.

### 4. Wahlprogramm - Ziele und Forderungen

Ihr klärt innerhalb eurer Arbeitsgruppe eure politische Position und einigt euch auf Ziele und Forderungen. Ihr reduziert die Forderungen auf Kernpunkte, die ihr für die anstehende Wahl in euer Programm aufnehmt. Nehmt als Grundlage gerne die Forderungen aus der vorangegangenen Übung.

### 5. [Öffentlichkeitsarbeit - Gallery Walk

Im Anschluss an die Infoveranstaltung findet die Wahlkampfdebatte mit jeweils einer\_m Vertreter\_in pro Partei und Lobbyverband/Bürger\_inneninitiative statt.] Bitte nominiert eine\_n Kandidat\_in, der\_die eure Partei auf der Podiumsdiskussion vertritt und der\_die auf dem Stimmzettel angekreuzt wird. Teilt den Namen der Person bitte auch der Presseagentur mit.

[Anhand eines Gallery Walks haben die Bürger\_innen die Möglichkeit, die jeweiligen Forderungen anzuschauen. Ihr bekommt die Möglichkeit, eure Position in einem Statement und die\_den Kandidat\_in auf der Podiumsdiskussion vorzustellen.]

### 6. Wahlkampfdebatte

Eure\_euer Kandidat\_in diskutiert auf der Podiumsdiskussion mit und macht euer Wahlprogramm nochmal klar. Der\_die Kandidat\_in nimmt hierzu auch Stellung zu den Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen und bezieht sie wenn möglich ein. Gerne könnt ihr vom Publikum aus unterstützen.

### 7. Wahl und Wahlergebnis

Alle sind gleichzeitig Bürger\_in und wahlberechtigt. Die Presseagentur ist auch in der Funktion als Wahlleitung tätig. Ihr bekommt Wahlzettel ausgehändigt und werdet nacheinander in der Wahlkabine wählen. Anschließend werden die Stimmen ausgezählt.

## Wir stehen für ...

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Die Kurzvorstellung ermöglicht es, sich besser in die eigene Rolle einzufinden und sich von den anderen abzugrenzen.

Um inhaltlich in das Planspiel zu starten, müssen die Arbeitsgruppen benennen können, was sie fordern.

An dieser Stelle unterscheiden sich die Arbeitsaufträge der Arbeitsgruppen. Die Arbeitsgruppe Presse beschäftigt sich mit den Vorbereitungen der Infoveranstaltung, der Wahlkampfdebatte und der Wahl.

Die übrigen Arbeitsgruppen stellen Forderungen auf.

Die Parteien einigen sich auf ihre politische Position und dahinterstehende Forderungen, die sie in ihr Wahlprogramm aufnehmen, mit dem sie sich zur Wahl stellen.

Die Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen stellen ebenfalls Forderungen auf. Allerdings können sie nicht gewählt werden, sondern nehmen mit ihrer Position Einfluss auf die Politik und Parteienlandschaft.

#### Aktivitätsphase

Die Teilnehmenden sind aufgefordert, zu überlegen, welche Forderungen sie aufstellen, im Wahlkampf in den Vordergrund stellen und bewerben wollen. Das Team gibt den Hinweis, dass zu Beginn ein Brainstorming möglich ist, allerdings mit dem Ziel, ihre Vision als Partei nicht aus dem Auge zu verlieren, sich nicht zu verzetteln und ihre Charakteristika als Partei/Lobbyverband/Bürger\_inneninitiative zu berücksichtigen. Gerne können die Forderungen aus der vorangegangenen Übung »Kleinsten Nenner« (S. 49) berücksichtigt werden. Wichtig ist, dass nicht zu viele Forderungen gestellt werden, sondern sich die Teilnehmenden pro Arbeitsgruppe auf ca. drei Schwerpunkte einigen.

#### Abschlussphase

Die Arbeitsgruppen wissen, dass die Forderungen auf einer öffentlichen Infoveranstaltung beworben werden und auf der später stattfindenden Podiumsdiskussion mit den anderen Arbeitsgruppen debattiert werden.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende können bekannte Problemlagen mit ihrer Rolle verknüpfen.
- Teilnehmende erkennen die Schwierigkeit, gemeinsam politische Forderungen zu stellen.
- Teilnehmenden ist bewusst, dass individuelle Interessen auch andere betreffen.
- Teilnehmende fühlen, dass sie gemeinsam mehr erreichen können.
- Teilnehmende fühlen sich inhaltlich in ihre Rolle hinein.
- Teilnehmende haben ein Wahlprogramm erstellt.

### Varianten der Übung

Falls das Planspiel in einen konkreten Wahlkontext eingebettet ist, können an dieser Stelle konkrete Forderungen aus Kampagnen, der betrieblichen oder schulischen Lebenswelt der Teilnehmenden gesucht werden (zur Vertiefung siehe S. 12).

### Allgemeine Durchführungshinweise

#### ⚙ Materialbedarf

Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Moderationskarten, Stifte pro Arbeitsgruppe, Pinnwand aus Übung »Kleinsten Nenner« (S. 49)

#### 🕒 Zeitrahmen

2-Tage-Seminar/Projekttag: 30 Minuten

90-Minuten-Modul: 10 Minuten

---



## Öffentlichkeitsarbeit - Gallery Walk

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

In diesem Stadium des Planspiels haben die Teilnehmenden sich in ihren Arbeitsgruppen auf Forderungen geeinigt. Im weiteren Schritt haben sie die Möglichkeit, im 2-Tage-Seminar und Projekttag Öffentlichkeitsarbeit zu leisten und alle anderen Bürger\_innen über ihre Kernforderungen bzw. ihr Wahlprogramm zu informieren.

Das Team gibt den Arbeitsgruppen ein paar Minuten Zeit, um ihre Forderungen zu veranschaulichen. Sie haben die Aufgabe, ihre Kernforderungen als Lobbyverband/Bürger\_inneninitiative bzw. das Wahlprogramm als Partei sowie ihre\_n Sprecher\_in bzw. Kandidat\_in vorzustellen. Das Team gibt den Hinweis, dass pro Arbeitsgruppe eine Pinnwand zur Verfügung steht, die bestückt werden kann, um ihre Positionen und Themen für alle sichtbar zu machen. Die Teilnehmenden können sich kreativ betätigen, unterschiedliche Materialien verwenden und sogar Wahlplakate erstellen.

Das Team erläutert, dass ebenfalls ein\_e Repräsentant\_in bzw. Kandidat\_in vorgestellt wird und sich jede Arbeitsgruppe (außer die Presseagentur) mit einem kurzen Statement vorstellen wird.

Nachdem die Vorbereitungen beendet sind, wird die Moderation an die Presseagentur übergeben, die alles Weitere bis zum Wahlergebnis moderiert. Unterstützend zur Seite steht ihr das Team.

#### Aktivitätsphase

Die Presseagentur übernimmt, bittet alle Bürger\_innen aufzustehen und sich die Infostände anhand des Gallery Walks anzuschauen. Dabei bekommen alle Bürger\_innen einen Eindruck der Forderungen aller Parteien und Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen.

Im Anschluss stellen die Parteien und Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiativen ihre\_n Kandidat\_in und Sprecher\_in vor und stellen ihre Standpunkte innerhalb einer Minute nacheinander vor. Die Presseagentur misst die Zeit.

#### Abschlussphase

Alle Bürger\_innen haben sich einen ersten Eindruck verschafft und freuen sich auf die anstehende Diskussion bei der Wahlkampfdebatte.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende sind auf die öffentliche Präsentation vorbereitet.
- Teilnehmende erfahren, wie es ist, Öffentlichkeitsarbeit zu leisten.
- Teilnehmende haben sich einen ersten inhaltlichen Überblick verschafft.
- Teilnehmende fühlen sich in ihren Forderungen gefestigt.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Dieser Part des Planspiels entfällt beim 90-Minuten-Modul.

#### ⚙ Materialbedarf

Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Flipchart, Moderationskarten, Marker, buntes Papier, Broschüren, Pinnwände

#### 🕒 Zeitrahmen

Insgesamt 25 Minuten: davon 15 Minuten Einführungsphase und Arbeitsgruppen, 10 Minuten Aktivitätsphase und Abschlussphase

.....

## Wahlkampfdebatte

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Nach der Infoveranstaltung leitet die Presseagentur fließend zur Wahlkampfdebatte über. Den Teilnehmenden steht hierfür keine weitere Vorbereitungszeit zur Verfügung.

Die Presseagentur bittet die Kandidat\_innen der Parteien und die Sprecher\_innen der Lobbyverbände/Bürger\_inneninitiative auf das Podium, diese nehmen Platz und die Podiumsdiskussion beginnt. Alle anderen Teilnehmenden sind Bürger\_innen und sitzen im Publikum. Das Team unterstützt weiterhin die Presseagentur, indem es die Zeit im Blick behält und auch für Ruhe sorgt, falls es zu Tumulten kommt.

#### Aktivitätsphase

Das Team übergibt die Moderation an die Presseagentur und erläutert die Funktion als Team im Hintergrund. Es spricht sich hierzu gerne ab. Die Presseagentur hat sich in ihrer Vorbereitung entschieden, wie sie die Podiumsdiskussion durchführt. Entsprechend gibt sie den Kandidat\_innen/Sprecher\_innen die Möglichkeit, sich persönlich vorzustellen oder ihren wichtigsten Standpunkt zu Beginn nacheinander zu erläutern. Mit gezielten Fragen schafft es die Presseagentur, die konträren Standpunkte sichtbar zu machen.

Folgende Fragen sind dafür geeignet:

- Wie steht ihr dazu?
- Welchen Standpunkt vertrittet ihr?
- Welche Meinung habt ihr hierzu?
- Warum taucht dieser Punkt nicht in eurem Wahlprogramm auf?
- Welche Priorität hat dies bei euch?
- ...

Des Weiteren achtet die Presseagentur mit Unterstützung des Teams darauf, dass die Redeanteile ausgewogen sind und sich das Publikum rege an der Diskussion beteiligen kann.

#### Abschlussphase

Die Teilnehmenden haben inzwischen einen besseren Eindruck gewonnen, wen sie wählen wollen. Die Presseagentur leitet in die Wahl über.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende erleben demokratische Diskussionen.
- Teilnehmende können einordnen, wofür die Parteien stehen.
- Teilnehmende fühlen sich darin bestärkt, ihre Forderungen aktiv zu vertreten.
- Teilnehmende haben die Gewissheit, dass ihre Interessen vertreten werden und legitim sind.
- Teilnehmende fühlen sich ausreichend informiert, um eine\_n Repräsentant\_in wählen zu können.
- Teilnehmende kennen ihre Interessen und die Partei, die diese am ehesten vertritt.
- Teilnehmende fühlen sich darin bestärkt, wen sie wählen.

### Allgemeine Durchführungshinweise

#### ⚙ Materialbedarf

Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Stühle

#### 🕒 Zeitrahmen

15 Minuten

---

## Wir haben gewählt

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Das Team unterstützt im Hintergrund die Presseagentur bei der Durchführung der Wahl. Es empfiehlt sich, dass das Team andeutet, welche Rolle die Arbeitsgruppe Presse zusätzlich übernimmt. Die Presseagentur agiert als Wahlleitung und erklärt im Vorfeld die Modalitäten und den Ablauf der Wahl. Sie findet geheim statt. Die vorbereiteten Wahlzettel werden von der Arbeitsgruppe Presse an die Teilnehmenden verteilt. Insgesamt gibt es Wahlzettel in der Anzahl der Teilnehmenden, da die Mitglieder der Presse ebenfalls wählen.

Es sind an einem Tisch im vorderen Bereich des Raumes zwei Stühle mit Trennwand aufgebaut. Stifte liegen dort bereit.

Auf dem Wahlzettel sind alle Parteien mit ihrem Parteinamen oder gar zusätzlich den Namen der Kandidat\_innen aufgelistet.

### Aktivitätsphase

Von der Wahlleitung bekommt jede\_r Teilnehmer\_in einen Wahlzettel ausgeteilt. Anschließend kommen jeweils zwei Teilnehmende nach vorne und setzen ihr Kreuzchen in der Wahlkabine. Das Vorzeigen des Wahlzettels reicht als Berechtigung, wählen zu können, aus. Nach der Stimmabgabe falten die Teilnehmenden ihren Wahlzettel und werfen ihn in die vorbereitete Wahlurne.

Bei den Personen der Presseagentur übernimmt das Team die Funktion der Wahlhelfer\_innen, um keine Diskussionen auszulösen.

### Abschlussphase

Nachdem alle gewählt haben, werden im nächsten Schritt die Stimmen von den der Wahlleitung ausgezählt. Auf einer Pinnwand wird das Ergebnis pro Partei/Kandidat\_in festgehalten. Falls Wahlzettel ungültig sind, wird dies ebenfalls notiert.

Das Wahlergebnis und das gesamte Planspiel sollten für die Teilnehmenden in jedem Fall als ein positives Erlebnis abgespeichert werden, auch wenn sie von ihrer Rolle zum Beispiel aufgrund von wenig erhaltenen Stimmen enttäuscht sind. Denn an dieser Stelle endet das Planspiel. Das Team dankt allen Teilnehmenden dafür, dass sie sich darauf eingelassen und mitgemacht haben. Ein gemeinsamer Applaus fühlt sich für alle wohltuend an.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben sich für eine Partei bzw. eine\_n Kandidat\_in entschieden.
- Teilnehmende erleben, dass sie durch ihre Stimmabgabe ihren Interessen Ausdruck verleihen.
- Teilnehmende haben Grundsätze der Wahl erlebt.
- Teilnehmende haben durch ihre Stimmabgabe ihr Selbstwertgefühl gestärkt.
- Teilnehmende wissen, welche Mehrheitsverhältnisse herrschen.

### Allgemeine Durchführungshinweise

#### ⚙ Materialbedarf

Rollenkarten/Arbeitsaufträge, Wahlzettel und Stifte pro Teilnehmer\_in, Wahlkabine, Wahlurne, vorbereitete Pinnwand

#### 🕒 Zeitrahmen

20 Minuten

### Wie wars?

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Das Planspiel ist beendet. Nachdem alle wieder im Plenum Platz genommen haben, beginnt die Reflexion des Planspiels auf zwei Ebenen. Einerseits geht es darum, wie die Teilnehmenden auf ihre Rolle im Spiel blicken. Andererseits soll das Planspiel dahingehend ausgewertet werden, welche Bezüge die Teilnehmenden zur Realität und ihrer Lebenswelt herstellen können.

#### Aktivitätsphase

Damit alle Teilnehmenden aus ihrer Rolle »schlüpfen«, bietet es sich an, dass das Team alle Teilnehmenden bittet, aufzustehen und (im wahrsten Sinne des Wortes) ihre Rolle abzuschütteln.

Sobald alle wieder Platz genommen haben, fragt das Team im ersten Schritt, wie die Teilnehmenden sich mit ihrer zugeteilten Rolle gefühlt haben. Folgerichtig erscheint, zuerst die Parteien nachrangig ihres gewonnenen Stimmenanteils zu fragen, darauffolgend die Arbeitsgruppen der Bürger\_inneninitiative und des Lobbyverbands und zuletzt die Arbeitsgruppe Presse.

Die Fragen sind an die jeweilige Arbeitsgruppe gerichtet, allerdings wäre es sinnvoll, dass jede Person aus der Arbeitsgruppe ihr Erleben schildert und zumindest bei einer der Fragen zu Wort kommt. Das Team hakt ggf. nach oder spricht Personen konkret an.

Folgende Fragen eignen sich für die emotionale Auswertung:

- Was hat dir Spaß gemacht?
- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
- Stimmt du persönlich mit deiner Planspielrolle überein?
- Ist es dir leicht gefallen, deine Rolle anzunehmen?
- Wie zufrieden seid ihr mit dem Ausfüllen der zugewiesenen Rolle?
- Was ist dir schwergefallen?
- Wie schwierig war es, eine Wahlentscheidung zu treffen?
- Hat euch etwas gefehlt (um zum Beispiel zu einer Wahlentscheidung zu kommen)?
- Anhand welcher Kriterien hast du deine Wahlentscheidung getroffen?
- Warum ist es dir leicht gefallen, eine Wahlentscheidung zu treffen?
- Wie war es, zu wählen? Wie war es, gewählt zu werden?
- Wie schwer fiel es euch, gemeinsame Forderungen/ein Wahlprogramm innerhalb der Arbeitsgruppe zu finden?
- Hattet ihr das Gefühl, Einfluss nehmen zu können?
- Hätte ein anderes Verhalten zu einem besseren Ergebnis geführt?
- ...

Im zweiten Schritt der Reflexion richtet das Team die Fragen direkt an die Teilnehmenden und nicht mehr an die Arbeitsgruppen. Der Fokus der Auswertung liegt jetzt auf der Bezugnahme zur Realität.

- Wie fandet ihr das Planspiel?
- Wie fandet ihr euren Diskussionsprozess?
- Welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede gab es zwischen Parteien oder Lobbyverbänden/Bürger\_inneninitiativen im Auftreten, in den Forderungen...?
- Welche Forderungen konnte die Gewerkschaftsgruppe (Lobbyverband der jungen Arbeitnehmer\_innen) einbringen und welche durchsetzen?
- Fühlt ihr euch auf eine Wahl vorbereitet?
- Könnt ihr euch vorstellen, selber für eine Wahl zur Verfügung zu stehen?

- Findet ihr es wichtig, wählen zu gehen?
- Wodurch seid ihr motiviert zu wählen? Wovon fühlt ihr euch abgeschreckt?
- Inwiefern habt ihr das Gefühl, für eure Interessen einzustehen?
- Welche Fragen sind offengeblieben?
- ...

Hierzu lohnt es sich, nochmal die Pinnwand der Übung »Wahl – was weiß ich« (S.37ff.) hervorzuholen und mit den Teilnehmenden anzuschauen. Dabei lassen sich Wahlgrundsätze durchgehen und sie in den Kontext des Planspiels und der Lebenswelt der Teilnehmenden sowie ihrer Außenwelt setzen.

### *Abschlussphase*

Wichtig erscheint, die Teilnehmenden motiviert aus dem Planspiel zu entlassen. Teilnehmende haben ihre Hemmnisse gegenüber Wahlen abgebaut. Die Teilnehmenden haben das Planspiel als positives Ereignis erlebt und sind aktiviert, ihr Recht auf Wahl zu leben.

### **Thematische Einbettung und mögliche Ziele**

- Teilnehmende haben ihre Rolle im Planspiel reflektiert.
- Teilnehmende können die erworbenen Kompetenzen aus dem Planspiel selbstständig in anderen Kontexten anwenden.
- Teilnehmende sind aktiviert, ihr Recht auf Wahl zu leben.
- Teilnehmende haben offene Fragen zum Planspiel geklärt.
- Teilnehmende fühlen sich bestärkt, für ihre eigenen Interessen einzustehen.
- Teilnehmende wissen, dass Politik mit ihnen zu tun hat und sie sie mitgestalten können.

## Varianten der Übung

Falls das Planspiel in einen konkreten Wahlkontext eingebunden wird, erfolgt die Auswertung überwiegend auf den vorliegenden Zusammenhang (zur Vertiefung siehe S. 12). Darüber hinaus stellt das Team insbesondere im zweiten Teil der Reflexion einen Bezug zur Realität und Wahlen im Allgemeinen her.

Falls es auch den Auftrag gibt, eure Verbandsstruktur vor Ort zu unterstützen, könnt ihr auch im Rahmen der Reflexion die Teilnehmenden darauf aufmerksam machen. Dann kann das Team kurze Infos reingeben, wann Einfluss auf Programmphase, Wahlkampfphase und Koalitionsverhandlungen geübt werden kann. Wichtig ist dabei, den Zeitrahmen mit euren Hauptamtlichen zu besprechen, Informationen einzuholen und Kampagnen zu kennen und einzubeziehen. So kann das Team nochmal aktiv zum Mitgestalten und zur Beteiligung an einer Wahl aufrufen.

## Allgemeine Durchführungshinweise

### ⚙ *Materialbedarf*

Pinnwand aus Übung »Wahl – was weiß ich« (S. 37ff.)

### 🕒 *Zeitrahmen*

2-Tage-Seminar: 30 Minuten

Projekttag: 20 Minuten

90-Minuten-Modul: 15 Minuten

## Nach der Wahl

### Ausschusssitzungen

#### Beschreibung der Übung

##### *Einführungsphase*

Angelehnt an Ausschusssitzungen verhandeln die Teilnehmenden ihre Forderungen in Arbeitsgruppen, in denen sie mit Teilnehmenden aus anderen Gruppen (Parteien aus dem Planspiel) an Gruppentischen zusammensitzen. Die Teilnehmenden aus den Lobbyverbänden/Bürger\_inneninitiativen ordnen sich jeweils auch getrennt voneinander den Arbeitsgruppen zu. Ebenfalls nimmt auch die Presse eine Position der Parteien ein und diskutiert in den Ausschüssen mit. Dies führt dazu, dass die Ausschüsse ggf. unterschiedlich groß sind. Die Ausschüsse bekommen thematisch unterschiedliche Zuordnungen, zum Beispiel Bildungsausschuss, und sollen Ergebnisse erzielen.

##### *Aktivitätsphase*

Jedes Ausschussmitglied bringt die eigenen themenbezogenen Forderungen aus der Partei ein. Dabei sollen die Teilnehmenden, hier in der Rolle von Politiker\_innen, möglichst viel ihrer eigenen Forderungen gegenüber den anderen verhandeln, ohne jedoch den Prozess zu blockieren. Eine Kompromissbereitschaft wird vorausgesetzt, da der Handlungsdruck hoch ist. Die Ergebnisse sollen sie in Form von Gesetzentwürfen, also Änderungsvorschlägen, festhalten. Das Team gibt den Hinweis, dass die Entwürfe kurz und prägnant formuliert sein sollen.

##### *Abschlussphase*

Die Gruppen stellen sich gegenseitig ihre Gesetzentwürfe vor sowie warum und wie sich für diese entschieden wurde.

Mögliche Rückfragen zur anschließenden Reflexion sind:

- Was passiert in echt, wenn Politiker\_innen mit vielen verschiedenen Ideen aufeinandertreffen und sich einigen müssen?
- Was passiert, wenn eine Partei den Prozess blockiert und zu keiner Einigung bereit ist?
- Welche Kompromisse kennst du, die zwischen politischen Parteien beschlossen wurden?
- Wie werden in der Politik Einigungen erzielt? (Nennt verschiedene Verfahren)
- ...



## Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende lernen, ihre Forderungen gegenüber anderen zu vertreten und zu verteidigen.
- Teilnehmende haben mit Anderen Forderungen diskutiert und die Schwierigkeit erkannt, unterschiedliche Forderungen zusammenzubringen.
- Teilnehmende können unterschiedliche Positionen zu einem Gesetzentwurf vereinen.
- Teilnehmende erleben, wie politische Instanzen funktionieren, und kennen politische Alltagsabläufe.
- Teilnehmende sind kompromissfähig.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Das Team muss sich Ausschüsse überlegen, die thematisch zu den Forderungen der Parteien passen und bestenfalls eine Schnittmenge mit allen Parteien haben.

Beispiel-Ausschüsse:

- Jugend
- Arbeit
- Wirtschaft und Soziales
- Bildung

Beispiel-Gesetzentwürfe:

- Die Einführung eines Azubi-Tickets würde den Lobbyverbänden junger Arbeitnehmer\_innen und der Umwelt-Bürger\_inneninitiative entgegenkommen, da es Kosten für Azubis senkt und weniger Autoverkehr bedeutet.
- Die Erhöhung des Azubi-/Schüler\_innen- und Studierenden-BAföG-Satzes würde dem Lobbyverband junger Arbeitnehmer\_innen und den Parteien C und D entgegenkommen.
- Die internationale Vergleichbarkeit der Bezeichnungen von Ausbildungs- und Studienabschlüssen zur leichteren Integration von Arbeitskräften aus dem Ausland würde dem Lobbyverband junger Arbeitnehmer\_innen und der Partei A entgegenkommen.
- Ein von den Betrieben verpflichtend gestelltes Angebot zur Kinderbetreuung in Arbeitsplatznähe würde dem Lobbyverband junger Arbeitnehmer\_innen und den Parteien B und D entgegenkommen.

- Eine kostenlose Verpflegung während der Arbeitszeit für alle Beschäftigten würde dem Lobbyverband junger Arbeitnehmer\_innen und den Parteien B und D entgegenkommen.
- ...

## Varianten der Übung

Die Arbeitsgruppen (Ausschüsse) können auch ohne vorgegebenes Thema zusammenkommen und diskutieren, wenn zum Beispiel die Parteien Forderungen aus sehr unterschiedlichen Themenbereichen aufgestellt haben.

### ⚙ *Materialbedarf*

Moderationskarten, Marker pro Arbeitsgruppe, Pinnwand

### 🕒 *Zeitraumen*

Insgesamt 60 Minuten: davon 30 Minuten Einführungsphase und Arbeitsgruppen, 30 Minuten Abschlussphase

### 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Worldcafé«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Plan B. ZIM-Bausteine für JA-Versammlungen. Berlin 2021, S. 7.

Vgl.: Landeszentrale für politische Bildung Hamburg: Jugend im Bezirk. Ein Planspiel zur Hamburger Bezirkspolitik. 2. Auflage. Hamburg 2019.

---

## Lebensrealität

### Wir punkten

#### Beschreibung der Übung

##### Einführungsphase

Im Folgenden werden die bisher gestellten Forderungen auf die Lebensrealität der Teilnehmenden bezogen. Sie bekommen die Möglichkeit, die für sich wichtigsten Ansprüche herauszufiltern und im Anschluss ihre Umsetzung zu überlegen.

Das Team stellt gut sichtbar für die Teilnehmenden die Pinnwände mit Forderungen aus den vorangegangenen Übungen in den Raum. Beim »kleinsten Nenner« (S. 49) sind allgemeine Forderungen aus dem Alltag gesammelt worden. Auf der Pinnwand der Übung »Wir stehen für ...« (S. 60) sind die Forderungen für den Wahlkampf aus dem Planspiel visualisiert. Auch die Gesetzentwürfe aus den »Ausschusssitzungen« (S. 65ff.) können als Forderungen verstanden und in der Auswahl beim Punkten einbezogen werden.

##### Aktivitätsphase

Jede\_r Teilnehmende bekommt drei Klebepunkte, hat die Möglichkeit, sich anhand der Pinnwände einen Überblick zu verschaffen und die drei für sie\_ihn wichtigsten Ziele zu priorisieren, indem sie\_er Punkte vergibt. Pro Forderung darf von einer Person nur ein Punkt vergeben werden.

Die drei Forderungen mit der höchsten Gewichtung werden im Plenum gemeinsam analysiert.

##### Abschlussphase

Das Team erarbeitet pro Forderung mit den Teilnehmenden im Plenum Strategien der Umsetzung und verschriftlicht diese auf einer weiteren Pinnwand. Nacheinander werden die drei Forderungen erarbeitet.

Folgende Fragen eignen sich, um taktische Unterstützer\_innen und Institutionen herauszuarbeiten:

- Mit wem habt ihr euch darüber schon einmal unterhalten?
- Wer kann euch bei eurem Anliegen unterstützen?
- Welchen Personenkreis kennt ihr, der sich damit beschäftigt?

- Wo könnt ihr weitere Informationen darüber recherchieren?
- In welchen Kontext aus eurem beruflichen/ (hoch)schulpolitischen Alltag lässt sich das Thema einbetten?
- ...

#### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende ziehen Parallelen zwischen dem Planspiel und den eigenen Forderungen vom Anfang des Seminars.
- Teilnehmende kennen Machtpositionen und wissen, wie sie diese sinnvoll einsetzen können.
- Teilnehmende können ihre Forderungen aktiv vertreten.
- Teilnehmende sind sich bewusst, dass sie andere benötigen, um ihre Forderungen durchzusetzen.
- Teilnehmende haben Solidarität erlebt.

#### Allgemeine Durchführungshinweise

Das Team erleichtert es den Teilnehmenden, wenn nur realistische Forderungen gepunktet werden dürfen. Je nach Ergebnis auf den Pinnwänden aus den vorangegangenen Übungen kann das Team darauf Einfluss nehmen und zum Beispiel die Auswahl der Pinnwände reduzieren.

##### ⚙ Materialbedarf

Drei Klebepunkte pro Person, Pinnwände aus den Übungen »Kleinsten Nenner« (S. 49), »Wir stehen für ...« (S. 60) und »Ausschusssitzungen« (S. 65ff.), Pinnwand, Marker

##### 🕒 Zeitrahmen

45 Minuten

##### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Punktabfrage ›Was ist dein Lieblings...‹«

Vgl.: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/punktabfrage-was-ist-dein-liebblings/> Abgerufen am 22.09.2023.

## Abgesperrt - Action jetzt!

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Nachdem die Forderungen auf die Umsetzbarkeit in der Realität geprüft wurden, bittet das Team die Teilnehmenden, sich eine Forderung der hoch gepunkteten Forderungen aus der vorangegangenen Übung »Wir punkten« (S. 67) auszusuchen. Dafür können sich die Teilnehmenden an der jeweiligen Pinnwand, an der die Forderung angeschrieben ist, hinstellen. Dabei bilden die Teilnehmenden selbst Arbeitsgruppen mit anderen Teilnehmenden, die sich für die gleiche Forderung entschieden haben.

#### Aktivitätsphase

In den Arbeitsgruppen überlegen die Teilnehmenden, auf welchem Mangel/welchen Mängeln ihre Forderung begründet ist. Diese schreiben sie groß auf Papiere. Dann hängen sie das (aus Moderationskarten und roten Markern gebastelte) Absperrband zwischen zwei Stühle und legen die Zettel dahinter auf den Boden. Das ist zum Beispiel die ausbildungsfreie Zone, die gerechtigkeitsfreie Zone, die solidaritätsfreie Zone, die schlechte Arbeitsbedingungen-Zone, die keine Zukunft-Zone. Hierfür kann ein Schild angefertigt werden, das am Absperrband befestigt wird und auf dem beispielsweise »Sie betreten eine ausbildungsfreie Zone« steht. Auf weiteren Papieren oder auf Moderationskarten können Erklärungen oder Beispiele stehen, die zu den Mängeln auf den Boden hinter das Absperrband gelegt werden.

#### Abschlussphase

Nachdem alle Arbeitsgruppen ihre abgesperrte Zone aufgebaut und gestaltet haben, gehen alle herum und schauen sich die Installationen an. Anschließend kehren alle in einen Stuhlkreis zurück und das Team gibt Hinweise zur Durchführung von Aktionen:

Eine wichtige Information für die Durchführung von gewerkschaftlichen oder betrieblichen Aktionen ist, dass wenn mehr als drei Leute im Spiel sind, es sich um eine Versammlung handelt. Dabei ist es egal, ob sich diese Personen bewegen, an einem Ort stehen oder sich kreativ betätigen. Jede\_r hat das Grundrecht, Versammlungen zu machen oder sich an Versammlungen zu beteiligen (Versammlungsfreiheit Art. 8 Grundgesetz). Allerdings müssen Versammlungen angemeldet werden. Anmelden sollte man mindes-

tens 48 Stunden vorher. Während der Aktion ist der\_die Versammlungsleiter\_in der\_die Hauptverantwortliche. Diese\_r entscheidet, wann die Aktion vorbei ist, und hat Kontakt zur Polizei. Für die Durchführung von Aktionen zum Beispiel in der Fußgängerzone brauchen sie teilweise, das ist von Ort zu Ort verschieden, extra Genehmigungen. Diese gibt es in der Regel bei der Gemeinde oder Stadtverwaltung.

Das Team stellt auch einen Bezug zum Ausbildungsort her und überlegt gemeinsam mit den Teilnehmenden, wie diese Aktionsform zum Beispiel im Betrieb/in der Dienststelle/Berufsschule/Hochschule umgesetzt werden kann.

Falls Zeit bleibt, können die Teilnehmenden auch überlegen, welche Aktionsformen ihnen darüber hinaus einfallen.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben sich kreativ mit einer realistischen Forderung ihrer Wahl auseinandergesetzt.
- Teilnehmende fühlen sich in ihrer Meinung bestärkt.
- Teilnehmende haben ihr Handlungswissen erweitert.
- Teilnehmende wissen, wie sie Aufmerksamkeit auf sich und ihre Anliegen ziehen.
- Teilnehmende fühlen sich bestärkt, ihre Interessen wirksam umzusetzen.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Wenn kein Absperrband zur Hand ist, kann auch ein Seil benutzt werden. Auch weiße Moderationskarten und ein roter Marker können das Absperrband ersetzen.

Das Team sollte bei der Benennung der Zonen unterstützen. Es ist gar nicht leicht, die Forderungen auf ein Wort (zum Beispiel Solidarität) herunterzubrechen.

#### ⚙ Materialbedarf

Absperrband o.Ä., DIN A4-Papier, Flipchart, Moderationskarten, Marker

## 🕒 *Zeitraumen*

Insgesamt 60 Minuten: davon 30 Minuten Einführungsphase und Arbeitsgruppen, 30 Minuten Plenum

## 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Schlagbaum«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: Projekt- und Aktionsbox. Materialien zur politischen Bildungsarbeit. Berlin 2008, S. 59f.

## Schatztruhe

### Beschreibung der Übung

#### *Einführungsphase*

Nachdem die Teilnehmenden viele Facetten des politischen Geschehens durchlaufen haben, haben sie nun die Möglichkeit, ihre erlernten Kompetenzen für sich zu reflektieren.

Das Team legt Moderationskarten und Marker in die Mitte und erklärt die Aufgabenstellung. Pro Moderationskarte wird ein Gedanke aufgeschrieben.

Auf jeder Moderationskarte steht am Ende eine wichtige Fähigkeit, die die Teilnehmenden neu erlernt oder intensiviert haben.

#### *Aktivitätsphase*

Das Team kann folgende Fragen als Hilfestellung vorgeben:

- Was hat dir besonders Spaß gemacht?
- Was wusstest du vor dem Seminar nicht?
- Welche Übung hat dich direkt angesprochen?
- Welche Rolle konntest du besonders gut ausfüllen?
- Inwiefern hat sich dein Verhalten in der Arbeit mit Menschen verändert?
- Warum möchtest du dich für deine Anliegen einsetzen?
- ...

## *Abschlussphase*

Das Team stellt im Plenum eine »Schatztruhe« auf und alle Teilnehmenden haben die Möglichkeit, ihre Moderationskarten darin anonym aufzubewahren.

Die Moderationskarten werden wie ein Schatz vom Team behalten und erst im Anschluss an das Seminar vom Team angeschaut.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- ➔ Den Teilnehmenden ist bewusst, welche Kompetenzen sie trainiert und neu erworben haben.
- ➔ Teilnehmende fühlen sich bestärkt, für ihre Rechte einzutreten.
- ➔ Teilnehmende sind ermutigt, an Politik teilzuhaben und mitzugestalten.
- ➔ Teilnehmende haben einen inhaltlichen, positiven Abschluss.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Falls das Team ein großes Vertrauen in die Teilnehmenden und ihren gegenseitigen Umgang hat, kann das Team die Moderationskarten aus der »Schatztruhe« auch vorlesen und auf einer Pinnwand clustern. Ein wertschätzender Umgang und ausreichend Zeit werden vorausgesetzt.

Alternativ kann der »Schatz« auch von den Teilnehmenden notiert und mitgenommen werden.

#### ⚙ *Materialbedarf*

Moderationskarten und Marker pro Person, Karton o.Ä. als »Schatztruhe«

#### 🕒 *Zeitraumen*

30 Minuten

#### 📖 *Quellen- und Literaturhinweise*

Angelehnt an: »Anonymer Hut«

Vgl.: <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/anonymer-hut/> Abgerufen am 22.09.2023.

## Warm-up

Im Folgenden sind Warm-ups zur Konzentration und Motivation der Teilnehmenden aufgeführt, die zum Seminarinhalt passen.

---

## Abgeordnetensitze

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Alle Teilnehmenden sitzen im Halbkreis, vorne stehen fünf Stühle, die die Sitze der gewählten Abgeordneten darstellen. Sie bekommen einen Stift sowie eine Moderationskarte und schreiben groß ihren Namen darauf. Dann werden die Zettel eingesammelt und verdeckt gemischt. Die Teilnehmenden ziehen jeweils eine Moderationskarte aus dem Stapel und schauen sie sich an, ohne dass die anderen Teilnehmenden sehen, welcher Name darauf steht. Der darauf stehende Name wird nun vorübergehend ihr Name, bis in der Aktivitätsphase weiter getauscht wird.

Die Teilnehmenden werden durch Abzählen abwechselnd (1-2-1- ...) in zwei Parteien aufgeteilt. Mit durch Kreppband befestigten runden oder quadratischen Moderationskarten in zwei verschiedenen Farben oder ähnlichen gut sichtbaren Unterscheidungen wird ihre Parteizugehörigkeit markiert. Diese behält jedes Parteimitglied über das gesamte Spiel hinweg.

#### Aktivitätsphase

Zwei Mitglieder jeder Partei setzen sich auf je einen der fünf Stühle, der fünfte bleibt frei. Eine Partei fängt an (zum Beispiel die mit weniger Mitgliedern) und benennt eine Person aus dem Halbkreis, die sich auf den fünften Stuhl setzt. Das Ziel ist, nur Parteimitglieder der eigenen Partei auf die Abgeordnetensitze zu holen. Die Teilnehmenden wissen jedoch nicht, wer welchen der zu Beginn vertauschten Namen trägt.

Das Parteimitglied, das den Namen genannt hat und jenes mit der entsprechenden Namenskarte tauschen ihre Namenskarten, dann setzt sich die\_der ehemalige Abgeordnete auf den frei gewordenen Stuhl im Halbkreis und ein\_e Abgeordnete\_r der anderen Partei benennt nun eine Person aus dem Halbkreis.

#### Abschlussphase

Das geht so lange weiter, bis alle Abgeordnetensitze von derselben Partei besetzt sind.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende sind konzentriert und motiviert.
- Teilnehmende erfahren spielerisch die Konkurrenz zwischen Parteien.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Die Stifte sollten nicht durchdrücken.

#### ⚙ Materialbedarf

Moderationskarten, Stifte, Kreppband

#### 🕒 Zeitrahmen

15 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Parlamentsbank«

Vgl.: Netzwerk für Demokratie und Courage. Landesnetzstelle Mecklenburg-Vorpommern: Spielend die Welt erobern. Spielesammlung für Projekttag, Seminare und andere Momente. Rostock 2015, S. 75.

---



## Punktespiel

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Die Teilnehmenden werden in drei oder mehr Teams aufgeteilt. Jedes Team wird mit einer Farbe in Form eines entsprechenden Klebepunktes auf der Stirn gekennzeichnet. Die Klebepunkte dürfen nicht verdeckt oder abgenommen werden.

#### Aktivitätsphase

Dann versuchen die Teams, sich gegenseitig zu fangen. Dabei fängt jedes Team nur ein anderes Team, sodass am Ende der Kreis geschlossen wird: Rot fängt Gelb, Gelb fängt Blau, Blau fängt Rot. Wer gefangen ist, ist raus und setzt sich am Rand hin.

#### Abschlussphase

Ein Team gewinnt, wenn alle anderen Teams raus sind.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

→ **Teilnehmende sind aktiviert.**

### Allgemeine Durchführungshinweise

Ihr solltet vorher alle Hindernisse aus dem Weg räumen oder am besten im Freien spielen.

#### ⚙ Materialbedarf

Klebepunkte

#### 🕒 Zeitrahmen

10 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Punktespiel«  
Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: SV-Tipps ... und Tricks für die Schüler\_innenvertretungs-Arbeit. Die Broschüre für gelungene Interessenvertretung. Berlin 2004, S. 7.

## Menschenmemory

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Zwei Teilnehmende werden ausgewählt, die vor die Tür gehen. Alle anderen Teilnehmenden finden sich zu zweit zusammen und überlegen sich je eine Bewegung mit den Armen, Beinen, Händen, Füßen usw., die sitzend oder stehend ausgeführt werden darf. Dabei dürfen keine zwei Teams die gleichen Bewegungen machen. Dann setzen sich die Paare durcheinander in den Stuhlkreis. Nun werden die beiden Teilnehmenden hereingeholt und das Team schreibt ihre Namen auf ein Flipchart.

#### Aktivitätsphase

Abwechselnd wählen die beiden Teilnehmenden Paare aus, die ihre Bewegungen vorführen. Wer ein richtiges Paar findet, bekommt einen Punkt und darf noch einmal raten.

#### Abschlussphase

Wenn alle Paare erraten wurden, ist das Spiel vorbei. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

→ **Teilnehmende sind aktiviert.**

### Varianten der Übung

Statt Bewegungen können auch Geräusche die Paare verbinden.

#### ⚙ Materialbedarf

Flipchart, Marker

#### 🕒 Zeitrahmen

15 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Menschenmemory«  
Vgl.: <https://pfadfinder-spiele.de/menschenmemory/>  
Abgerufen am 22.08.2023.

## Auswertungsmethoden

Im Folgenden sind Methoden zum Auswerten von Seminareinheiten oder einem ganzen Seminar aufgelistet. Sie unterscheiden sich zeitlich und in der Intensität der Rückmeldung.

---

### Punktabfrage

#### Beschreibung der Übung

##### Einführungsphase

Das Team zeichnet ein Koordinatensystem auf ein Papier, das an einer Pinnwand befestigt ist. Die Achsen stehen für verschiedene Eindrücke und Emotionen (zum Beispiel: Zufriedenheit mit den Arbeitsergebnissen, Stimmung in der Gruppe ... Die Teilnehmenden erhalten je einen Klebepunkt. Das Team stellt das Koordinatensystem vor und dreht anschließend die Wand um.

##### Aktivitätsphase

Die Teilnehmenden gehen nacheinander hinter die Wand und platzieren ihren Klebepunkt an der entsprechenden Stelle im Koordinatensystem, um ihren »Standpunkt« klarzumachen.

##### Abschlussphase

Das Team dreht die Stellwand um und interpretiert das Ergebnis für die Teilnehmenden.

#### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben ihren Standpunkt anonym geäußert.
- Teilnehmende sehen, welchen Standpunkt die anderen aus der Gruppe haben.

## Allgemeine Durchführungshinweise

Diese Methode eignet sich sehr gut, um einen Eindruck über die momentane Stimmung und ähnliche Faktoren zu erhalten, geht allerdings nicht in die Tiefe und lässt keinen Raum für Verbesserungsvorschläge.

##### Beispiel:

- So habe ich mich gefühlt:  
sehr gut | gut | ganz gut | so la la | nicht so gut | ganz schlecht
- So zufrieden bin ich mit dem Ergebnis:  
gar nicht | nicht sehr | ganz | sehr zufrieden

##### ⚙ Materialbedarf

Pinnwandpapier mit vorbereitetem Koordinatensystem, Pinnwand, Klebepunkte

##### 🕒 Zeitrahmen

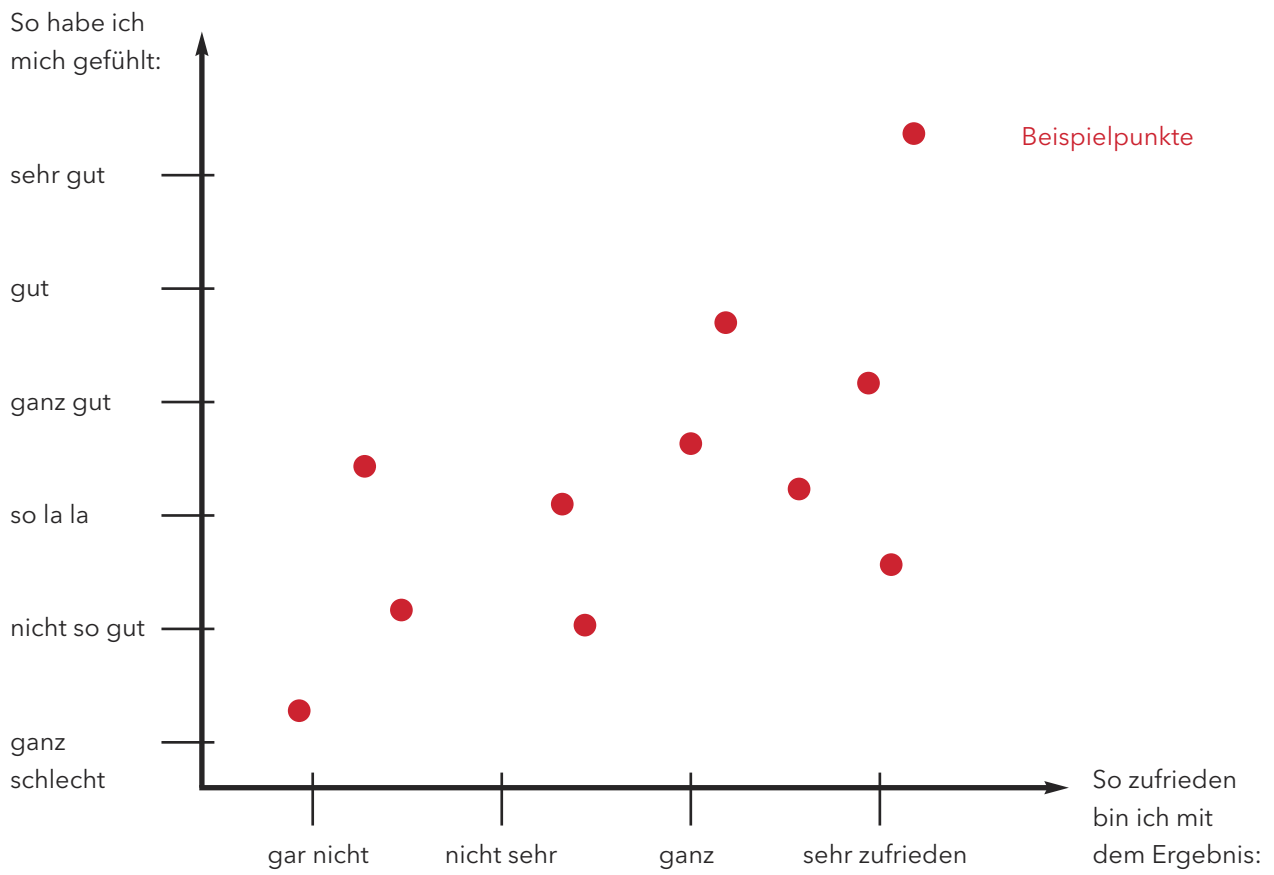
15 Minuten

##### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Punktabfrage«

Vgl.: DGB-Bundesvorstand, Abteilung Jugend und Jugendpolitik: SV-Tipps ... und Tricks für die Schüler\_innenvertretungs-Arbeit. Die Broschüre für gelungene Interessenvertretung. Berlin 2004, S. 11.

Visualisierung



.....

## Entzückender Rücken

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Alle Teilnehmenden erhalten einen Marker und einen Zettel, den sie sich gegenseitig mit Kreppband auf den Rücken kleben.

#### Aktivitätsphase

Die Teilnehmenden gehen herum und schreiben allen, zu denen ihnen etwas Positives einfällt, auf den Rücken.

#### Abschlussphase

Wenn die Zeit um ist, geben alle ihre Marker zurück und setzen sich hin. Erst dann dürfen sie ihre Zettel vom Rücken nehmen und durchlesen, damit nicht klar wird, wer mit welcher Farbe geschrieben hat.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben anderen Teilnehmenden positive Rückmeldungen gegeben.
- Teilnehmende haben positive Rückmeldungen von anderen Teilnehmenden erhalten.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Es ist wichtig, dass das Team betont, dass nur Positives geschrieben werden darf. Bei großen Gruppen eignet sich ein DIN-A3-Papier. Bei zu starken Konflikten innerhalb der Gruppe oder bei einem oder zwei ausgeschlossenen Teilnehmenden ist von dieser Übung eher abzusehen.

#### ⚙ Materialbedarf

Zettel, Marker, Kreppband

#### 🕒 Zeitrahmen

10 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Warmer Rücken«  
Vgl.: [https://www.einfachganzanders.de/wp-content/uploads/2019/06/warmer-ruecken\\_nl-juni-2019.pdf](https://www.einfachganzanders.de/wp-content/uploads/2019/06/warmer-ruecken_nl-juni-2019.pdf). Abgerufen am 22.08.2023.

## Brief an mein zukünftiges Ich

### Beschreibung der Übung

#### Einführungsphase

Die Teilnehmenden bekommen einen Briefumschlag, einen Zettel und einen Stift.

#### Aktivitätsphase

Sie schreiben einen Brief über das im Seminar Erfahrene und Gelernte an ihr zukünftiges Ich, der ihnen zum Beispiel nach einem Jahr ausgehändigt oder zugeschickt wird. Dieser kann sowohl ihre eigene Rolle beim Planspiel als auch die eigenen politischen Positionen oder das eigene Verhalten bei der Aushandlung beinhalten, er kann sich auch um positive Gruppenerfahrungen während und außerhalb des Seminars drehen.

#### Abschlussphase

Am Ende kleben alle ihre Briefe zu, schreiben ihre Namen darauf und das Team sammelt die Briefe ein.

### Thematische Einbettung und mögliche Ziele

- Teilnehmende haben sich Gedanken über ihre Zukunft gemacht.
- Teilnehmende haben sich das Gelernte noch einmal durch den Kopf gehen lassen.

### Allgemeine Durchführungshinweise

Es braucht eine Begleitperson aus dem Betrieb oder der Berufsschule, die die Briefe nach einer festgelegten Zeit aushändigt oder verschickt.

#### ⚙ Materialbedarf

Zettel, Stifte, Briefumschläge

#### 🕒 Zeitrahmen

15 Minuten

#### 📖 Quellen- und Literaturhinweise

Angelehnt an: »Abschiedsbrief«  
Vgl.: DGB-Bildungswerk Thüringen e.V.: Baustein zur nicht-rassistischen Bildungsarbeit. 3. Auflage. Erfurt 2008, S. 114.

## Impressum

### Herausgeber:

DGB Bildungswerk e.V.  
Franz-Rennefeld-Weg 5  
40472 Düsseldorf

### Vorsitzende:

Elke Hannack

### Geschäftsführung:

Claudia Meyer

### V.i.S.d.P.:

Martin Ströhmeier

### Redaktion:

Christiane Grinda, Kerstin Sernatinger, Jan Wappler

### Lektorat:

Friederike Krickel, Rebekka Schweitzer

### Layout:

Heiko von Schrenk/schrenkwerk.de

### Druck:

Peschke Solutions GmbH, 85609 Aschheim

### Fotomachweis:

Titelbild und Rückseite: atm2003/shutterstock  
Seiten 2 und 75: Anton Watman/shutterstock  
Seite 13: Penka Todorova Vitkova/shutterstock  
Seite 29: Marco Bicci/shutterstock  
Seite 51: Esther Barry/shutterstock

Dezember 2023

 BY-NC-SA

Informationen zum Datenschutz und  
zur Verwendung von Daten unter  
<https://www.dgb-bildungswerk.de/datenschutz-2>.



# Methodenheft

## Wir haben die Wahl(en)



Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

### Kontakt:

DGB Bildungswerk e.V.

Jugendbildung

Demokratieförderung in der beruflichen Bildung

Am Homberg 44-50

45525 Hattingen

Tel.: 023 24/ 508 473

[demokratieleben@dgb-bildungswerk.de](mailto:demokratieleben@dgb-bildungswerk.de)

[www.demokratieforderung-beruflichebildung.de](http://www.demokratieforderung-beruflichebildung.de)