



Juniorwahl **KIDS**



**Vorschläge und Anregungen für den
Unterricht an Grundschulen in Berlin 2026**



© Kumulus e.V. – Berlin 2026

Die Juniorwahl KIDS ist eine Initiative des Kumulus e.V. – Alle Rechte vorbehalten

Juniorwahl KIDS – Vorschläge und Anregungen für den Unterricht
an Grundschulen in Berlin 2026

Kumulus e.V.
Postfach 330555
14175 Berlin

Redaktionsschluss: 15. Juni 2026

ISBN: 3-936633-87-9

Hinweis: Einige Abbildungen in dieser Publikation wurden mithilfe von KI generiert.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung	1
2. Konzept	2
3. Modul: Wahlen allgemein	5
A1 - Wie treffen wir Entscheidungen?	7
A2.1 - Wir gründen eine Partei!	8
A2.2 - Parteien vorstellen – Das wollen wir!	9
A3 - Wie läuft eine Wahl ab?	10
Stimmzettel vorbereiten	11
A4 - Jetzt wählen wir!	12
A5 - Wie wird eine Wahl ausgezählt?	13
4. OPTIONAL: Abgeordnetenhaus	14
B1 - Deutschland kennenlernen – Wer entscheidet was?	15
B2 - Was passiert im Abgeordnetenhaus?	16
5. OPTIONAL: Ergänzungen	17
C1 - Fair streiten – Ruhig bleiben – fair streiten!	18
C2 - Fake News – Ist alles echt?	19
C3 - Abgeordnetenhauswahl – Was passiert im Wahllokal?	20

Download aller Materialien:

<https://juniorwahl-kids.de/berlin/unterrichtsmaterial>



Liebe Lehrkräfte,

die zentralen Erkenntnisse der Kinderstudie zur Demokratiebildung im Grundschulalter zeigen, dass der Wunsch der Kinder nach mehr Mitbestimmung sehr groß ist und dass Kinder oftmals konkrete Vorstellungen davon haben, wie sie in ihrer Schule lernen und leben möchten.

Das Beratungsgremium der Kultusministerkonferenz, das Expertengremium der Ständigen Wissenschaftlichen Kommission (SWK), fordert in einer Stellungnahme vom September 2024 mehr Demokratiebildung an Schulen:

Wie können Sie in Ihrem Unterricht Mitbestimmung erfahrbar machen und an demokratische Teilhabe heranführen?

Das Unterrichtprojekt „Juniorwahl KIDS“ bietet Ihnen als Lehrkraft an der Grundschule ein solches Format zur politischen Bildung: Ihre Grundschul Kinder lernen mittels eines wirklichkeitsbezogenen Planspieles Wahlen als zentralen Bestandteil einer Demokratie kennen. Sie sammeln erste Erfahrungen mit demokratischen Prozessen, fühlen sich mit ihren Wünschen ernst genommen und erleben, wie sie ihr (schulisches) Umfeld aktiv mitgestalten können.

Ihre Schülerinnen und Schüler werden in verschiedenen Facetten an die Themen Demokratie und Wahlen herangeführt. Sie kommen grundschulgerecht mit Politik in Berührung und lernen politische Partizipation durch Teilnahme an Wahlen als eines der grundlegenden Bürgerrechte aktiv kennen.

Dass diese schulischen Heranführungen als erste Schritte von Demokratiebildung bereits im Primarstufenbereich gefordert sind, zeigt bundesweit ein Blick in die Rahmenlehrpläne, Fachanforderungen bzw. Fachprofile.

Dafür braucht es Lehrkräfte, die die Kinder dabei unterstützen, die hierfür nötigen Fähigkeiten zu entwickeln und die Rahmenbedingungen für Beteiligung an Schule zu schaffen. Denn das Verständnis für Demokratie und die Umsetzung in eine demokratische Lebensweise kommen nicht von selbst: Demokratie muss gelernt und gelebt werden.

Die Intention von Juniorwahl KIDS ist, das Bewusstsein zu wecken, dass Mitbestimmung bei gemeinschaftlichen (schulischen) Entscheidungen möglich und wichtig ist. Ein derartiges Mitbestimmungsangebot zu erfahren, legt den Grundstein für ein Mitbestimmungsverständnis im Sinne einer gelebten Beteiligungskultur – auch über den schulischen Bereich hinaus.

Das Team von Juniorwahl-KIDS wünscht Ihnen und Ihrer Klasse ein anregendes und erfolgreiches Projekt!

Kurzbeschreibung

Sie halten die Materialien für die Juniorwahl KIDS in der Hand — ein kostenfreies Unterrichtsbegleitprojekt, das Schülerinnen und Schüler der Klassen 3 und 4 durch aktives Handeln an demokratische Prozesse heranführt. Grundlage ist der Beutelsbacher Konsens: Die Kinder gründen fiktive Parteien, entwickeln eigene Programme, gestalten einen Wahlkampf und wählen schließlich in einem schulischen Wahllokal mit Wahlkabine und Wahlurne. Reale politische Parteien kommen im Projekt nicht vor.

Diese Kurzfassung erklärt in wenigen Minuten, wie das Heft aufgebaut ist und wie Sie es an Ihre konkrete Unterrichtssituation anpassen können.

Drei Säulen als Ordnungsprinzip

Alle Materialien sind drei Säulen zugeordnet, die durch eine durchgängige Farbkodierung sofort erkennbar sind:

- **Säule A - Wahlen allgemein (Orange):** das Fundament mit dem Wahlakt als Höhepunkt.
- **Säule B - Abgeordnetenhauswahl (Blau):** die institutionelle Einbettung der landesweiten Wahl.
- **Säule C - Ergänzung (Grün):** übergreifende Kompetenzen — Streitkultur, Medien, Familie

Säule A ist das Fundament und in jeder Umsetzung enthalten. Ob und mit welcher der beiden anderen Säulen Sie die Basis ergänzen, entscheiden Sie – die Materialien sind als Baukasten gedacht!

Die Lernsequenz: zehn Module in fünf Phasen

Im Unterricht verschmelzen die Module der drei Säulen zu einer durchgängigen Lernsequenz mit fünf didaktischen Phasen:

- Einstieg: A1 „Wählen — was ist das?“ (Grundverständnis, drei Wahlgrundsätze: frei, geheim, gleich).
- Politischer Kontext: B1 „Deutschland kennenlernen“, B2 „Das Abgeordnetenhaus“ — wo und was wird gewählt?
- Wahlkampf vorbereiten: C1 „Fair streiten“, A2 „Partei Gründung“, C2 „Medien und Meinung“ — Streitkultur, eigene Position, mediale Präsenz.
- Wahl: A3 „Wahlrecht und Verfahren“, Wahlakt — das Verfahren verstehen und erleben.
- Familie & Reflexion: C3 „Eltern-Kind-Wahlprojekt“, A4 „Wahlanalyse“ — Transfer nach Hause und schulische Reflexion.

Vier Einsatzvarianten

- Basis (nur Säule A, 5–6 Unterrichtsstunden): Die Minimalvariante — in jedem Bundesland und unabhängig von einer konkreten Wahl einsetzbar.
- Erweitert mit B (A + B, 7–8 Unterrichtsstunden): Wenn eine Abgeordnetenhauswahl den Anlass bildet.
- Erweitert mit C (A + C, 8–9 Unterrichtsstunden): Ohne realen Wahlanlass, aber mit den übergreifenden Kompetenzen der Ergänzungsmodule.
- Komplette (A + B + C, 9–11 Unterrichtsstunden): Die vollständige Umsetzung, empfohlen im Umfeld einer realen Wahl.

Drei Umsetzungsformate

Quer zu den vier Varianten stehen drei zeitliche Formate zur Wahl. Sie entscheiden anhand Ihrer schulorganisatorischen Rahmenbedingungen und können jede Variante mit jedem Format kombinieren:

- Wöchentlich verteilt (klassisch, 4–6 Wochen) im Sachunterricht: Zeit zum Setzen zwischen den Modulen und für Familiengespräche.
- Projektwoche (intensiv, Mo-Fr): hohe Lerndynamik: Ein klar sichtbares Ereignis für die Schulöffentlichkeit.
- Projekttag mit Hausaufgaben-Rahmen (kompakt): Vor- und Nachbereitung außerhalb der Schulzeit, der Projekttag selbst gebündelt an einem Tag.

Hausaufgaben und Familieneinbindung

Hausaufgaben sind kein Pflichtbestandteil, aber ein stark empfohlenes Element. Sie verlängern den Lernweg über das Klassenzimmer hinaus und aktivieren die in der Forschung belegten Eltern-Kind-Effekte. Drei Bausteine:

- Vor-Aufgaben vor Projektbeginn: Familiengespräch zur Wahlerfahrung; drei Verbesserungswünsche für Schule, Stadt oder Deutschland notieren.
- Begleithausaufgaben während des Projekts: Werbung sammeln (für C2 „Medien und Meinung“); optionales Wahltagebuch.
- Nachbereitung nach dem Wahlakt: Eltern-Kind-Wahlprojekt (C3) mit kurzem Wahldialog zu Hause und Rückmeldung in die Klasse.

2. Konzept

4

BASIS

Einstieg	Politischer Kontext		Wahlkampf vorbereiten					Wahl		Familie und Reflexion	
A1 Basis	B1 Option	B2 Option	C1 Option	A2.1 Basis	A2.1 Basis	A2.2 Basis	C2 Option	A3 Basis	A4 Basis	C3 Option	A5 Basis
Wählen – Was ist das?	Deutschland kennenlernen	Landtag und Abgeordnete	Fair streiten und fair entscheiden	Partei gründen	Partei-plakat erstellen	Partei präsentieren	Medien und Meinung	Wahlrecht und Wahl-verfahren	Wahlakt	Eltern-Kind-Wahlprojekt	Wahlanalyse
Funktion von Wahlen in der Demokratie	Geografische und politische Verortung	Aufgaben und Arbeitsweise	Streitkultur, faire Entscheidung	Gruppen-bildung, Programm, Logo	Im Kunst-unterricht Plakat gestalten	Präsentation in der Gruppe, Beobachtung	Fake-News, Meinungs-bildung	Wahlberech-tigung, Wahl-verfahren	Wahllokal, Wahlhelfer, Auszählung	Familien-anbindung, Wahl-dialog zu Hause	Ergebnis reflektieren
45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Kunstunterricht (45./90. Min)	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Hausaufgabe	45 Min.
Seite 7	Seite 15	Seite 16	Seite 18	Seite 8		Seite 9	Seite 19	Seite 10	Seite 12	Seite 20	Seite 13

LANDTAG

Einstieg	Politischer Kontext		Wahlkampf vorbereiten					Wahl		Familie und Reflexion	
A1 Basis	B1 Option	B2 Option	C1 Option	A2.1 Basis	A2.1 Basis	A2.2 Basis	C2 Option	A3 Basis	A4 Basis	C3 Option	A5 Basis
Wählen – Was ist das?	Deutschland kennenlernen	Landtag und Abgeordnete	Fair streiten und fair entscheiden	Partei gründen	Partei-plakat erstellen	Partei präsentieren	Medien und Meinung	Wahlrecht und Wahl-verfahren	Wahlakt	Eltern-Kind-Wahlprojekt	Wahlanalyse
Funktion von Wahlen in der Demokratie	Geografische und politische Verortung	Aufgaben und Arbeitsweise	Streitkultur, faire Entscheidung	Gruppen-bildung, Programm, Logo	Im Kunst-unterricht Plakat gestalten	Präsentation in der Gruppe, Beobachtung	Fake-News, Meinungs-bildung	Wahlberech-tigung, Wahl-verfahren	Wahllokal, Wahlhelfer, Auszählung	Familien-anbindung, Wahl-dialog zu Hause	Ergebnis reflektieren
45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Kunstunterricht (45./90. Min)	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Hausaufgabe	45 Min.
Seite 7	Seite 15	Seite 16	Seite 18	Seite 8		Seite 9	Seite 19	Seite 10	Seite 12	Seite 20	Seite 13

ERWEITERT

Einstieg	Politischer Kontext		Wahlkampf vorbereiten					Wahl		Familie und Reflexion	
A1 Basis	B1 Option	B2 Option	C1 Option	A2.1 Basis	A2.1 Basis	A2.2 Basis	C2 Option	A3 Basis	A4 Basis	C3 Option	A5 Basis
Wählen – Was ist das?	Deutschland kennenlernen	Landtag und Abgeordnete	Fair streiten und fair entscheiden	Partei gründen	Partei-plakat erstellen	Partei präsentieren	Medien und Meinung	Wahlrecht und Wahl-verfahren	Wahlakt	Eltern-Kind-Wahlprojekt	Wahlanalyse
Funktion von Wahlen in der Demokratie	Geografische und politische Verortung	Aufgaben und Arbeitsweise	Streitkultur, faire Entscheidung	Gruppen-bildung, Programm, Logo	Im Kunst-unterricht Plakat gestalten	Präsentation in der Gruppe, Beobachtung	Fake-News, Meinungs-bildung	Wahlberech-tigung, Wahl-verfahren	Wahllokal, Wahlhelfer, Auszählung	Familien-anbindung, Wahl-dialog zu Hause	Ergebnis reflektieren
45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Kunstunterricht (45./90. Min)	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Hausaufgabe	45 Min.
Seite 7	Seite 15	Seite 16	Seite 18	Seite 8		Seite 9	Seite 19	Seite 10	Seite 12	Seite 20	Seite 13

KOMPLETT

Einstieg	Politischer Kontext		Wahlkampf vorbereiten					Wahl		Familie und Reflexion	
A1 Basis	B1 Option	B2 Option	C1 Option	A2.1 Basis	A2.1 Basis	A2.2 Basis	C2 Option	A3 Basis	A4 Basis	C3 Option	A5 Basis
Wählen – Was ist das?	Deutschland kennenlernen	Landtag und Abgeordnete	Fair streiten und fair entscheiden	Partei gründen	Partei-plakat erstellen	Partei präsentieren	Medien und Meinung	Wahlrecht und Wahl-verfahren	Wahlakt	Eltern-Kind-Wahlprojekt	Wahlanalyse
Funktion von Wahlen in der Demokratie	Geografische und politische Verortung	Aufgaben und Arbeitsweise	Streitkultur, faire Entscheidung	Gruppen-bildung, Programm, Logo	Im Kunst-unterricht Plakat gestalten	Präsentation in der Gruppe, Beobachtung	Fake-News, Meinungs-bildung	Wahlberech-tigung, Wahl-verfahren	Wahllokal, Wahlhelfer, Auszählung	Familien-anbindung, Wahl-dialog zu Hause	Ergebnis reflektieren
45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Kunstunterricht (45./90. Min)	45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.	Hausaufgabe	45 Min.
Seite 7	Seite 15	Seite 16	Seite 18	Seite 8		Seite 9	Seite 19	Seite 10	Seite 12	Seite 20	Seite 13

Basis ist das Fundament und in jeder Umsetzung enthalten. Ob und mit welcher der beiden anderen Säulen Sie die Basis ergänzen, entscheiden Sie – die Materialien sind als Baukasten gedacht!

Basis

Baustein:	A1 Basis	A2.1 Basis	A2.1 Basis
Seite:	Seite 7	Seite 8	Auftrag für Kunstunterricht
Leitfrage:	Wie treffen wir Entscheidungen?	Wir gründen eine Partei!	Parteiplakat erstellen
Inhalt:	Funktion von Wahlen in der Demokratie	Gruppenbildung, Programm, Logo	Visualisierung der Parteiziele
Dauer: 6 Stunden + Kunstunterricht	45 Min.	45 Min.	Kunstunterricht (45./90. Min)
Kompetenz- orientierte Lernziele	• Mitbestimmung als faire Vorgehensweise kennenlernen • Merkmale fairer Entscheidungsfindungen kennenlernen • Abstimmung als Verfahren erfassen	• Verstehen, was eine Partei ist • Aus Wünschen umsetzbare Ziele ableiten • In der Gruppe eine eigene Partei gründen • Ein Wahlplakat planen	• Wahlakt selbst gestalten • Merkmale für ein „gutes“ Plakat kennenlernen • kreative Gestaltung eines Plakates in der Gruppe

A2.2 Basis	A3 Basis	A4 Basis	A5 Basis
Seite 9	Seite 10	Seite 12	Seite 13
Das wollen wir!	Wie läuft eine Wahl ab?	Jetzt wählen wir!	Wie wird eine Wahl ausgezählt?
Präsentation in der Gruppe, Beobachtung	Wahlberechtigung, Wahlverfahren	Wahllokal, Wahlhelfende, Auszählung	Ergebnis reflektieren
45 Min.	45 Min.	45 Min.	45 Min.
• eigene Partei überzeugend vorstellen • selbst gestaltetes Wahlplakat präsentieren • anderen Parteien aufmerksam zuhören • Parteiziele vergleichen	• Ablauf einer Wahl verstehen • fünf Wahlgrundsätze kennenlernen • Wissen auf die eigene Klassenwahl übertragen • einen eigenen Ausweis gestalten	• Wahlakt selbst erleben • Rollen im Wahllokal übernehmen • Wahlgrundsätze frei, gleich und geheim praktisch anwenden • begründete Wahlentscheidung treffen	• Nachvollziehen, wie Stimmen ausgezählt werden • Das Ergebnis auswerten • Ergebnis gemeinsam würdigen • Das Projekt reflektieren

Kurzbeschreibung

Am Beispiel eines Klassenausflugs erfahren die Kinder, wie eine Gemeinschaft faire Entscheidungen trifft. Sie lernen die Abstimmung als gerechtes Verfahren kennen, bei dem jede Stimme gleich zählt und die Mehrheit entscheidet.

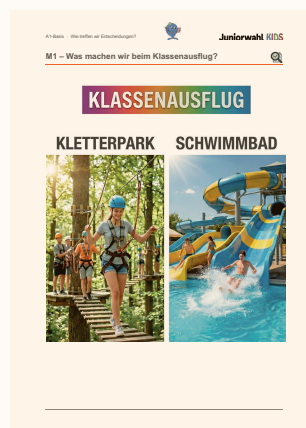
Kompetenzorientierte Lernziele

- **Mitbestimmung** als faire Vorgehensweise für Entscheidungsfindungen im (Schul-)Alltag kennenlernen
- **Merkmale fairer Entscheidungsfindungen** in der Klassengemeinschaft kennenlernen, zuordnen und auf politische Abstimmungssituationen übertragen können
- **Abstimmung als Verfahren** erfassen, bei dem jede Stimme gleich zählt und die Mehrheit entscheidet
- **Assoziativer Ansatz:** Aktivierung durch persönlichen Bezug (Klassenausflug) und erste Überlegungen, wie aus zwei Meinungen eine gemeinsame Entscheidung entsteht – mit Blick auf eine eigene Wahl zu einem persönlich bedeutsamen Wahlthema

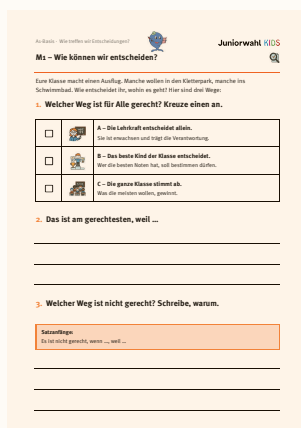
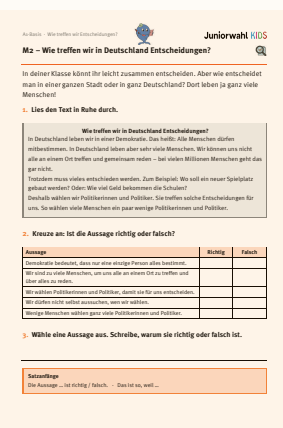
Wortschatz

Wahl, wählen, auswählen, abstimmen, bestimmen, Abstimmung, Politik, politisch, Stimme abgeben, Auszählung, Wahllokal, faire Entscheidung, Mehrheit, Wahlunterlagen

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Einstieg	Impulsfolie „Klassenausflug“ (Kletterpark oder Schwimmbad) digital zeigen; Vorwissen aktivieren: „Wie entscheidet ihr, wenn nicht alle dasselbe wollen?“	Impulsfolie (digital), Plenum
Erarbeiten (M1)	M1: Drei Wege prüfen – Lehrkraft allein/bestes Kind/ganze Klasse stimmt ab. Welcher Weg ist fair, welcher unfair? Antwort begründen.	M1, EA/PA
Sichern	Ergebnisse zusammentragen; Abstimmung als faires Verfahren sichern: Jede Stimme zählt gleich, die Mehrheit entscheidet.	Plenum, Tafel
Übertragen (M2)	M2: Vom Klassenzimmer zur Demokratie, Text lesen; Richtig/Falsch-Aussagen prüfen; verstehen, warum wir Politikerinnen und Politiker wählen, die für uns entscheiden.	M2, EA/PA
Reflektieren	Rückblick: Warum ist Abstimmen fair? Ausblick auf eine eigene Wahl zu einem für die Klasse bedeutsamen Thema.	Plenum



Impulsfolie (digital)

M1-Faire Entscheidungen
Seite 1 im SchülerheftM2-Entscheidung treffen
Seite 2 im Schülerheft

Kurzbeschreibung

In der **ersten Stunde** der Einheit gründen die Kinder in kleinen Gruppen eine eigene Partei. Sie klären zunächst, was eine Partei ist, sammeln Wünsche für ihre Klasse und leiten daraus gemeinsame Ziele ab, die sie in einem Parteiprogramm festhalten. Anschließend planen sie ihr Wahlplakat (Name, Abkürzung, Ziel, Slogan, Bild-Idee); die gestalterische Umsetzung erfolgt im Kunstunterricht.

Kompetenzorientierte Lernziele

- **Verstehen, was eine Partei ist:** ein Zusammenschluss von Menschen mit gemeinsamen Zielen (Parteiprogramm).
- Aus Wünschen für die Klasse **umsetzbare Ziele ableiten**, die für alle Kinder gut sind, und begründen.
- In der Gruppe eine **eigene Partei gründen**: Name, Abkürzung und Parteiprogramm festlegen.
- Ein **Wahlplakat planen** (Name, Abkürzung, Ziel, Slogan, Bild-Idee); die Gestaltung erfolgt im Kunstunterricht.

Wortschatz

Partei, Parteiprogramm, Mitglied, gemeinsames Ziel, Wunsch, umsetzbar, Wahlplakat, Slogan, Abkürzung, Wahlversprechen, werben, überzeugen

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten	Material bereitlegen, Vierer- bzw. Fünfergruppen einteilen; Vorwissen aktivieren: „Was ist eine Partei? Warum schließen sich Menschen zusammen?“	Plenum
Orientieren	M1: Klären, was eine Partei ist (Lese-/Lückentext). Eigene Wünsche für die Klasse sammeln – worüber wollen wir bestimmen?	M1, EA/PA
Erarbeiten	M2: In Gruppen eine eigene Partei gründen: Name (und Abkürzung) finden, zwei Ziele aus den Wünschen ableiten. Tipps mit Positiv- und Negativ-Beispielen als Hilfe nutzen.	M2, GA (Vierer- oder Fünfergruppen)
Sammeln/ Sichern	Parteinamen und Ziele zusammentragen; gemeinsam prüfen: Ist das Ziel für alle Kinder gut und umsetzbar? Begriffe Parteiprogramm / Wahlversprechen sichern.	Plenum, Tafel
Üben/ Vertiefen	M3: Wahlplakat planen: Name, Abkürzung, Ziel, Bild-Idee und Slogan festlegen (Checkliste). Die gestalterische Umsetzung des Plakats erfolgt anschließend im Kunstunterricht.	M3 + M4, PA/EA
Hinweis Wahlplakat (M3): In dieser Stunde wird das Plakat nur geplant (Name, Abkürzung, Ziel, usw.). Gestaltet wird es anschließend im Kunstunterricht und für die nächste Stunde (A2.2) mitgebracht.		

Arbeitsblatt: Eine Partei gründen
M1 – Was ist eine Partei?

• In einer Partei schließen sich Menschen zusammen, die die gleiche Meinung zu bestimmten Themen haben.
• Ihre Ideen, Wünsche und Ziele schreiben sie in ihrem Parteiprogramm auf. Wer gewählt werden möchte, ist Mitglied einer Partei.
• Weil sie gemeinsam mehr erreichen als allein, werden sie für ihre Partei.

1. Fülle die Lücken. Die Wörter helfen dir.
In einer Partei haben die Menschen die gleiche _____.
Ihre Wünsche und Ziele stehen im _____.
Wer gewählt werden will, ist _____ einer Partei.
Sie sind sicher: _____ erreicht man mehr.
Dafür _____ sie für ihre Partei.

Wörter: Mitglied • Parteiprogramm • Meinung • werben • gemeinsam

2. Schreib drei Wünsche auf!
Überlege dir etwas, was du dir für deine Klasse wünschst. Die Wünsche müssen aber auch realistisch sein. Jeden Tag einen Ausflug zu machen, ist unrealistisch. Einmal in der Woche gemeinsam in der Klasse ein Spiel zu spielen ist realistisch.

3. Welcher Wunsch ist für alle Kinder gut? Markiere ihn mit einem Stern.

M1-Was ist eine Partei?
Seite 4 im Schülerheft

Arbeitsblatt: Eine Partei gründen
M2 – Wir gründen eine Partei

Gemeinsam mit euren Klassenkameradinnen und Klassenkameraden gründet ihr nun selbst eine Partei. Ihr arbeitet in Vierer- oder Fünfergruppen.

Unsere Partei heißt: _____

Unsere Abkürzung: _____

Wir wünschen uns: _____

Diese Wünsche sind uns wichtig, weil ... _____

Hilfe – gute Idee!
✓ Teil des Programms digital, bei denen alle mitmachen können
✓ Einzelkandidat (nur wenige Kinder können Einzelkandidat sein)

Hilfe – gute Idee!
✓ Teil des Programms erstellt genau, wenn es geht für ... Partei immer klar steht
✓ Kein für ein Teil des Programms ein Teil (Teil des Programms ist zu lang und kompliziert)

M2-Wir gründen eine Partei
Seite 5 im Schülerheft

Arbeitsblatt: Eine Partei gründen
M3 – Unser Wahlplakat

3. PLAKAT FÜR DIE WAHL GESTALTEN
Gestaltet nun ein Wahlplakat. (Slogan: Was ist euch wichtig?)

Jetzt gestaltet ihr euer eigenes Wahlplakat für eure Partei!

Habt ihr an alles gedacht?

☐ Partei Name
☐ Abkürzung
☐ Partei-Ziel und Wahl Versprechen
☐ eventuell Bild oder etwas anderes

Unser Slogan (ein kurzer Spruch): _____

Das Wichtigste auf unserem Plakat ist ... _____

Slogan – gute Idee!
✓ Jede Schrift, wenig Wörter, damit es auch von Wählern gelesen ist
✓ Klar zu lesender Text – arbeiten zu erleichtern

M3-Wahlplakatvorbereitung
Seite 6 im Schülerheft



Gestaltung Kunstunterricht

Kurzbeschreibung

In der **zweiten Stunde** stellen die Gruppen ihre Parteien vor. Mithilfe von Satzanfängen tragen sie Name, Ziel und Slogan vor und zeigen ihr im Kunstunterricht gestaltetes Wahlplakat. Die übrigen Kinder hören aufmerksam zu und halten ihre Gedanken und Fragen zu den anderen Parteien fest (Beobachtungsbogen M5) als Vorbereitung auf die Wahl in der Klasse.

Kompetenzorientierte Lernziele

- Die **eigene Partei überzeugend vorstellen**: Name, Ziel und Slogan mithilfe von Satzanfängen frei vortragen.
- Das im Kunstunterricht gestaltete **Wahlplakat als Anschauung** in die Präsentation einbinden.
- Den anderen Parteien **aufmerksam zuhören** und eigene Gedanken sowie Fragen festhalten (Beobachtungsbogen M5).
- **Parteiziele vergleichen** und einen Ausblick auf die Wahl in der Klasse gewinnen.

Wortschatz

vorstellen, präsentieren, Wahlplakat, Slogan, Parteiprogramm, überzeugen, zuhören, beobachten, Frage, vergleichen, wählen, Wahl, Mehrheit, Kandidatin, Kandidat

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten	Die im Kunstunterricht gestalteten Wahlplakate bereithalten; Reihenfolge der Präsentationen klären. Kurz wiederholen: Name, Ziel und Slogan der eigenen Partei.	Plenum · Plakate
Üben/Vertiefen	M4: Präsentation der Partei mit den Satzanfängen vorbereiten und üben (Name, Ziel, Slogan; Plakat zeigen).	M4, GA
Präsentieren	Die Gruppen stellen ihre Parteien nacheinander vor und zeigen ihr Wahlplakat.	Plenum
Beobachten	M5: Während der Präsentationen halten die Kinder ihre Gedanken und Fragen zu den anderen Parteien fest (Beobachtungsbogen).	M5, EA
Reflektieren	Rückblick: Was macht ein gutes Parteiziel und eine überzeugende Vorstellung aus? Ausblick auf die Wahl in der Klasse.	Plenum
Voraussetzung: Diese Stunde setzt die fertigen Wahlplakate aus dem Kunstunterricht (A2.1, M3) voraus.		

Anleitung – Eine Partei gestalten

M4 – Unsere Partei vorstellen



□ Besprecht, was ihr sagen wollt.
□ Legt fest, wer was sagt.
□ Übt eure Präsentation.

1. Füllt die Sätze aus:
Wir sind die Partei ...
Wir wollen ...
Wenn ihr uns wählt, dann bekommt ihr ...

2. Bereitet euch auf eine Frage vor:
Mögliche Frage der Mitschülerinnen und Mitschüler:
Unsere Antwort:

M4-Partei präsentieren
Seite 9 im Schülerheft

Anleitung – Eine Partei gestalten

M5 – Beobachtungsbogen

Partei	Wie findet ihr das Parteiziel?	Wie gefällt ihr das Parteiprogramm?	Deine Fragen an die Partei
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	
	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐	

M5-Beobachtungsbogen
Seite 10 im Schülerheft

Die Kinder lernen Schritt für Schritt, wie eine Wahl abläuft: Von der Wahlbenachrichtigung über das Wahllokal bis zur Auszählung der Stimmen. Sie entdecken die fünf Wahlrechtsgrundsätze (allgemein, frei, gleich, geheim, unmittelbar) und übertragen sie auf ihre eigene Klassenwahl.

- Den **Ablauf einer Wahl** verstehen und in die richtige Reihenfolge bringen – von der Wahlbenachrichtigung über das Wahllokal bis zur Auszählung.
- Die **fünf Wahlgrundsätze** kennenlernen, erklären und voneinander unterscheiden: allgemein, frei, gleich, geheim, unmittelbar.
- Das **Wissen auf die eigene Klassenwahl** (Juniorwahl KIDS) übertragen und einen **eigenen Ausweis gestalten**.
- Das Lösungswort **DEMOKRATIE als verbindendes Element** – eine erste Begegnung mit den Grundregeln einer demokratischen Wahl.

Wahl, Wahllokal, Wahlbenachrichtigung, Stimmzettel, Wahlkabine, Wahlurne, Stimme, auszählen, Wahlrechtsgrundsätze: allgemein, frei, gleich, geheim, unmittelbar

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten	Material bereitlegen; Vorwissen aktivieren: „Was wisst ihr über Wahlen? Wer darf wählen und wie läuft das ab?“	Plenum
Orientieren	Das Übersichtsbild „Der Ablauf einer Wahl“ (M1) betrachten – welche Schritte gehören zu einer Wahl?	M1, Plenum
Erarbeiten	M1: Die Schritte einer Wahl in die richtige Reihenfolge bringen (Wahlbenachrichtigung → Wahllokal → Stimmzettel → Wahlkabine → Wahlurne → Auszählung). Lösungswort DEMOKRATIE.	M1, EA/PA
Sammeln/ Sichern	Reihenfolge besprechen, Lösungswort aufdecken; Fachbegriffe sichern: Wahllokal, Stimmzettel, Wahlkabine, Wahlurne. Wortspeicher festhalten.	Plenum, Tafel
Üben/ Vertiefen	M2: Die fünf Wahlgrundsätze erarbeiten – je nach Stufe verbinden, Lückentext oder Situationen zuordnen. Bezug zur eigenen Klassenwahl.	M2, EA/PA
Reflektieren	Rückblick: Warum ist eine Wahl allgemein, frei, gleich, geheim, unmittelbar)? M3: Zu Hause einen eigenen Ausweis für die Klassenwahl gestalten. Ausblick auf die eigene Wahl.	Plenum

Arbeitsblätter und Materialien

Mit – So läuft eine Wahl ab



JuniorWahl KIDS

Arbeitsblätter und Materialien

DER ABLAUF EINER WAHL

1. WÄHLE FÜR DICH



2. WAFFENSTIMME ABGEBEN



3. WAFFENSTIMME ABGEBEN



4. WAFFENSTIMME ABGEBEN



5. WAFFENSTIMME ABGEBEN



6. WAFFENSTIMME ABGEBEN



7. WAFFENSTIMME ABGEBEN



8. WAFFENSTIMME ABGEBEN



9. WAFFENSTIMME ABGEBEN



10. WAFFENSTIMME ABGEBEN



11. WAFFENSTIMME ABGEBEN



12. WAFFENSTIMME ABGEBEN



13. WAFFENSTIMME ABGEBEN



14. WAFFENSTIMME ABGEBEN



15. WAFFENSTIMME ABGEBEN



16. WAFFENSTIMME ABGEBEN



17. WAFFENSTIMME ABGEBEN



18. WAFFENSTIMME ABGEBEN



19. WAFFENSTIMME ABGEBEN



20. WAFFENSTIMME ABGEBEN



21. WAFFENSTIMME ABGEBEN



22. WAFFENSTIMME ABGEBEN



23. WAFFENSTIMME ABGEBEN



24. WAFFENSTIMME ABGEBEN



25. WAFFENSTIMME ABGEBEN



26. WAFFENSTIMME ABGEBEN



27. WAFFENSTIMME ABGEBEN



28. WAFFENSTIMME ABGEBEN



29. WAFFENSTIMME ABGEBEN



30. WAFFENSTIMME ABGEBEN



31. WAFFENSTIMME ABGEBEN



32. WAFFENSTIMME ABGEBEN



33. WAFFENSTIMME ABGEBEN



34. WAFFENSTIMME ABGEBEN



35. WAFFENSTIMME ABGEBEN



36. WAFFENSTIMME ABGEBEN



37. WAFFENSTIMME ABGEBEN



38. WAFFENSTIMME ABGEBEN



39. WAFFENSTIMME ABGEBEN



40. WAFFENSTIMME ABGEBEN



1. Bringe die Scheite in die richtigen Reihenfolge. Schreibe die Zahlen 1 bis 30 in die Kästchen.

	Scheitelnummer	Mit
1	Am Wahltag wird die Wahlkarte gebracht.	
2	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
3	Der Wahlleiter nimmt die Wahlkarte entgegen.	
4	Der Wahlleiter gibt die Wahlkarte zurück.	
5	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
6	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
7	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
8	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
9	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
10	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
11	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
12	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
13	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
14	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
15	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
16	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
17	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
18	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
19	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
20	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
21	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
22	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
23	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
24	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
25	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
26	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
27	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
28	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
29	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	
30	Die Wahlkarte wird dem Wahlleiter übergeben.	

Lösungssort: schreibe die Buchst

M1-Wahlablauf
Seite 12 im Schülerheft

Pro Name: _____ Wörterbuch und Wörterbuchchen		JuniorwörterkIDS
M2 – die fünf Wahrgangsstufe		
<i>Im Gesetz steht: Gewählt wird allgemein, frei, gleich, geheim und unmittelbar. Auch in deiner Klasse wählst du nach diesem fünf Regeln.</i>		
1. Setze das richtige Wort ein. Die Wörter helfen dir.		
	Grundsatz 1: Allgemein	Es dürfen _____ wählen.
	Grundsatz 2: Frei	Dich darf _____ zwingen.
	Grundsatz 3: Gleich	Jede Stimme zählt _____.
	Grundsatz 4: Geheim	Niemand darf _____, wenn du wählst.
	Grundsatz 5: Unmittelbar	Du wählst _____ und direkt.
Wörter: selbst = gleich viel niemand = sehen = alle		

M2-Wahlgrundsätze
Seite 13 im Schülerheft

A3-Basis
Wahlrecht und Wahlverfahren



Juniorwahl


M3 – Dein Personalausweis

Bei einer Wahl zeigt du mit deinem Ausweis, dass du wählen darfst.
 Mache dir deinen eigenen Ausweis für eure Klassenwahl!

1 Deine Aufgabe:

- ☐ Von deiner Lehrerin oder deinem Lehrer bekommst du eine Vorlage
- ☐ Trägst deine Namen, Vornamen, Geburtstag und Geburtsort ein
- ☐ Male oder kleebe ein Foto von dir in das Feld „Foto“.
- ☐ Unterschreibe deinen Ausweis.
- ☐ Bring dein Ausweis zu deiner Wahl mit!

BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND
PERSONALAUSWEIS

LSH19VR4

Foto:

Name:

Vorname:

Geburtsort:

Geburtsdag:

Unterschrift:

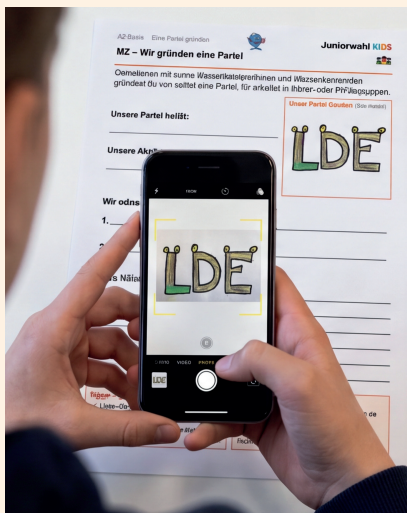
Ausweisevorgebte gibt es von deiner Lehrerin bzw. deinem Lehrer

M3-Ausweisvorlage
Seite 14 im Schülerheft

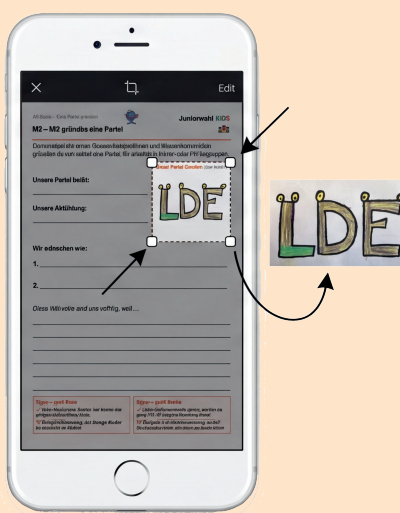
*Hinweis: Bitte
ausreichend
Ausweisvorlagen
bereitstellen für die
Hausaufgabe M3!*

Kurzbeschreibung

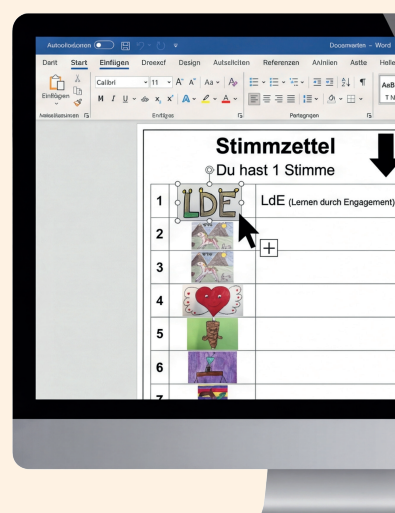
Bereiten Sie bitte die Stimmzettel vor. Laden Sie dazu die Word-Vorlage herunter (Link siehe unten) und öffnen Sie diese. Fügen Sie bei jeder Partei das passende Parteiloogo ein und tragen Sie daneben das Parteikürzel ein. Speichern Sie die Datei anschließend. Damit erhalten Sie eine fertige Vorlage, die Sie in ausreichender Anzahl ausdrucken können – ein Stimmzettel pro Kind plus einige Reserveexemplare.

Schritt-für-Schritt-Anleitung**1. Logo fotografieren**

Fotografieren Sie das ausgefüllte Arbeitsblatt mit dem Parteiloogo ab. Dieses finden Sie auf Seite 5 im Schülerheft. Achten Sie auf eine gerade Ausrichtung und gutes Licht. Vermeiden Sie Schatten.

2. Bild zuschneiden

Öffnen Sie das Foto direkt auf dem Handy. Schneiden Sie es so zu, dass nur das handgemalte Partei-Logo sichtbar ist. Alternativ können Sie das Foto auch auf dem Computer zuschneiden.

3. In WORD einfügen

Öffnen Sie die Stimmzettel-Vorlage. Wählen Sie 'Einfügen' -> Bilde und platzieren Sie Ihr zugeschnittenes Logo. Passen Sie die Größe an. Sobald Sie alle Parteilogos platziert haben, drucken Sie die Stimmzettel.

Stimmzettel für Juniorwahl KIDS Schleswig-Holstein Sie haben 1 Stimme			
1		LdE Lernen durch Engagement	☐
2		TPN Tiere, Pflanzen, Naturschutz	☐
3		MRK Mehr Rechte für Kinder	☐
4		DfA Döner für alle	☐
5		SfS Sport für Schüler	☐
6		MSK Mehr Spaß für Kinder	☐
7		TfK Tiere für Kinder	☐

Dies ist ein beispielhafter Stimmzettel der Grundschule Russee aus Kiel

Word-Vorlage zum Download für Stimmzettel:

<https://juniorwahl-kids.de/stimmzettelvorlage>

oder QR-Code:

Kurzbeschreibung

In dieser Stunde steht der Wahlakt im Mittelpunkt: Die Klasse führt ihre eigene Wahl durch – vom Vorzeigen des Ausweises über die geheime Stimmabgabe in der Wahlkabine bis zur Auszählung. Die vorbereitenden Arbeitsblätter M1 (Meine Wahlentscheidung) und M2 (Meine Wahl-Checkliste) werden als Hausaufgabe bearbeitet, sodass die gesamte Unterrichtszeit dem eigentlichen Wählen gewidmet ist. Die Kinder übernehmen Rollen als Wählerinnen, Wähler und Wahlhelfende und erleben dabei, dass eine Wahl allgemein, frei, gleich, geheim und unmittelbar ist.

Kompetenzorientierte Lernziele

- Den **Wahlakt selbst erleben**: Die Klasse führt eine echte, geheime Wahl durch – vom Ausweis bis zur Auszählung.
- Die **Rollen im Wahllokal übernehmen** und verantwortungsvoll ausfüllen: Wählerinnen, Wähler und Wahlhelfende.
- Die **Wahlgrundsätze frei, gleich und geheim praktisch anwenden** und ihren Sinn erfahren.
- Die Arbeitsblätter **M1 und M2 als Hausaufgabe einsetzen**, damit die Unterrichtszeit ganz dem Wahlakt gehört.
- Eine **begründete Wahlentscheidung treffen** und das eigene Wahlrecht bewusst wahrnehmen.

Wortschatz

Wahlakt, Wählerverzeichnis, Wahlhelfer/in, Stimmzettel, Wahlkabine, Wahlurne, geheim, auszählen, Wahlbenachrichtigung

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten Hausaufgabe	Die Kinder bearbeiten M1 (Meine Wahlentscheidung) und M2 (Meine Wahl-Checkliste) zu Hause. So kommen sie mit einer getroffenen Entscheidung und startklar in die Stunde.	M1, M2, Hausaufgabe / EA
Ankommen	Das Wahllokal ist bereits eingerichtet, Ausweise und Wahlbenachrichtigungen sind verteilt. Kurzer Rückblick auf die Hausaufgabe: Bin ich startklar? Weiß ich, wen ich wählen möchte?	M2 (Checkliste), Plenum
Rollen klären	Wahlhelfende bestimmen und ihre Aufgaben besprechen; alle anderen sind Wählerinnen und Wähler.	Plenum
Wählen – der Wahlakt	Nacheinander wählen: Ausweis zeigen → Stimmzettel holen → geheim in der Kabine ankreuzen → gefaltet einwerfen. Das Plakat „So wird gewählt“ gibt Orientierung.	Plakat, alle Stationen, EA
Auszählen	Die Wahlhelfenden öffnen die Wahlurne und zählen die Stimmzettel aus. Anknüpfung an A5-M1 auf Seite 19 im Schülerheft	A5-M1 auf Seite 19

Au. Bartsch Der Wahlakt Juniorwahl KIDS
M1 – Meine Wahlentscheidung

Bevor du wählst, überlege dir gut: Welche Partei findest du am besten?
 Ohne drei Fragen hast du bei deiner Entscheidung.
 - Kennst du die Ziele der Partei?
 - Sind mir die Ziele der Partei wichtig?
 - Wähle ich die Partei oder das Wahlprogramm?

Du zeigst dem Ausweis, wer und was die Wahlhelfenden sind und was die Wahlhelfenden tun.

Du gehst in die Wahlkabine und wählst geheim.

Du füllst den Stimmzettel aus und wirfst ihn in die Wahlurne.

1. **Denke an die Parteien aus deiner Klasse. Fülle für deine Lieblings-Partei aus.**
 Meine Lieblings-Partei heißt: _____
 Ihr wichtigste Ziel ist: _____
 Das finde ich gut, weil: _____

2. **Person oder Programm? Was ist dir wichtiger? Kreuze an.**
☐ die Person (wer es sagt)
☐ das Wahlprogramm (was die Partei machen will)
 Das ist mir wichtiger, weil: _____

3. **Wollt du genug? Wenn du noch eine Frage hast, schreibe sie auf.**

✓ Wähle die Partei, deren Ziele du wählst gut finden.
 ✗ Wähle nicht das, was dein Freund oder deine Freundin wählt – du entscheidest.

M1-Wahlentscheidung
Seite 16 im Schülerheft

Au. Bartsch Der Wahlakt Juniorwahl KIDS
M2 – Meine Wahl-Checkliste

Bist du startklar für die Wahl? Gehe deine Checkliste durch.
 Hole jedes Kästchen ab, wenn du bereit bist.

Ausweis zeigen
 Du zeigst dem Ausweis, wer und was die Wahlhelfenden sind und was die Wahlhelfenden tun.

Stimmzettel abholen
 Du gehst in die Wahlkabine und wählst geheim.

Geheim wählen
 Du füllst den Stimmzettel aus und wirfst ihn in die Wahlurne.

Stimmzettel einwerfen
 Du füllst den Stimmzettel aus und wirfst ihn in die Wahlurne.

1. **Das brauche ich – das weiß ich:**
☐ Ich habe meinen Ausweis dabei.
☐ Ich habe meine Wahlbenachrichtigung dabei.
☐ Ich weiß, welche Partei ich wählen möchte.
☐ Ich weiß, wie das Wählen geht.

2. **So geht das Wählen – in vier Schritten:**
 a. Ausweis zeigen – du zeigst dein Wählerverzeichnis abgeholt.
 b. Stimmzettel abholen – von einer Wahlhelferin oder einem Wahlhelfer.
 c. Geheim wählen – hinter der Wahlkabine machst du dein Kreuz.
 d. Stimmzettel einwerfen – gefaltet in die Wahlurne.

3. **Fehlt dir noch etwas? Schreibe es auf.**

✓ Ohne Wahlbenachrichtigung darfst du trotzdem wählen, dein Ausweis reicht.
 ✗ Nimmst du jemanden mit dir – deine Wahl bleibt geheim.

M2-Wahl-Checkliste
Seite 17 im Schülerheft

Option

Baustein:	B1 Basis	B2 Basis
Seite:	Seite 15	Seite 16
Themenfrage:	Wer entscheidet was?	Was passiert im Abgeordnetenhaus?
Inhalt:	Deutschland kennenlernen	Aufgaben des Abgeordnetenhauses und der Abgeordneten
Dauer: 2 Stunden	45 Min.	45 Min.
Kompetenz-orientierte Lernziele	• Deutschland als Bundesstaat mit 16 Ländern kennenlernen • Das Prinzip „Teil und Ganzes“ an vertrauten Beispielen entdecken • Landtag bzw. Abgeordnetenhaus und Bundestag als jeweils zuständiges Parlament unterscheiden	• Abgeordnetenhaus als Parlament des eigenen Bundeslandes kennenlernen • Die Kernaufgaben der Abgeordneten erfassen und zuordnen • Erkennen, dass Abgeordnetenhausentscheidungen den eigenen Alltag betreffen

Kurzbeschreibung

Am Beispiel eines Puzzles erfahren die Kinder, dass es überall zwei Ebenen gibt: einen Teil, der nur für sich selbst gilt, und ein Ganzes, das für alle Teile zusammen gilt. Von der eigenen Klasse und dem eigenen Bundesland ausgehend übertragen sie dieses Muster auf Abgeordnetenhaus und Bundestag.

Kompetenzorientierte Lernziele

- Deutschland als **Bundesstaat mit 16 Ländern** mit zwei politischen Ebenen kennenlernen
- Das **Prinzip „Teil und Ganzes“** an vertrauten Beispielen (Klasse/Schule, Land/Deutschland, Mannschaft/Verein) entdecken, zuordnen und auf Landtag und Bundestag übertragen können
- **Landtag und Bundestag als jeweils zuständiges Parlament unterscheiden:** ein Bundesland – ganz Deutschland
- Assoziativer Ansatz: **Aktivierung durch das eigene Bundesland** und ein haptisches Puzzle – mit Blick auf die bevorstehende Abgeordnetenhauswahl

Wortschatz

Teil, Ganzes, Bundesland, Landtag bzw. Abgeordnetenhaus, Bundestag, Gesetz, wählen, Abgeordnetenhauswahl

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten	Material bereitlegen (evtl. Scheren); Vorwissen aktivieren: „In welchem Bundesland wohnst du?“	M1, Plenum
Orientieren	Deutschlandkarte betrachten: eigenes Bundesland finden und anmalen, Rest von Deutschland andersfarbig – das Verhältnis Teil/ Ganzes wird sichtbar.	M1, Plenum/EA
Erarbeiten	M2: Puzzleteile betrachten und passende Paare finden – was gehört zusammen und warum?	M2, PA/EA
Sammeln/ Sichern	Ergebnisse zusammentragen; Muster sichern: Ein Teil gilt nur für sich selbst, das andere Teil ist das große Ganze. Wortspeicher festhalten.	Plenum, Tafel
Üben/ Vertiefen	M3: Übertragung auf die Politik – Landtag (ein Bundesland) und Bundestag (ganz Deutschland) einordnen.	M3, EA/PA
Reflektieren	Rückblick: Was ist ein Teil, was ist ein Ganzes? Ausblick auf die Abgeordnetenhauswahl, bei der das Abgeordnetenhaus gewählt wird.	Plenum
Wichtig: Bitte erklären Sie abschließend den Schülerinnen und Schülern, dass der Landtag von Berlin Abgeordnetenhaus heißt!		



M1-Die 16 Bundesländer



M2-Zwei-Ebenen Puzzle



M3-Landtag & Bundestag

Kurzbeschreibung

Die Kinder lernen das Berliner Abgeordnetenhaus als das Parlament ihres Bundeslandes kennen. Sie erfahren, wo er sitzt, wer dort arbeitet und wie er zustande kommt. Im Mittelpunkt stehen die Aufgaben der Abgeordneten – Gesetze beschließen, die Regierung wählen und kontrollieren und über das Geld des Landes entscheiden. Dabei wird deutlich, dass das Abgeordnetenhaus über viele Dinge entscheidet, die den Alltag der Kinder betreffen, etwa Schulen, Kindergärten oder Spielplätze..

Kompetenzorientierte Lernziele

- Das **Abgeordnetenhaus als Parlament** des eigenen Bundeslandes kennenlernen (Sitz Berlin, gewählte Abgeordnete, Wahl alle fünf Jahre)
- Die **Kernaufgaben der Abgeordneten** altersgerecht erfassen und zuordnen: Gesetze beschließen, die Regierung wählen und kontrollieren, über den Haushalt entscheiden
- Unterscheiden können, worüber das **Abgeordnetenhaus entscheidet und was in den privaten** oder persönlichen Bereich fällt
- Bezug zur Lebenswelt herstellen: erkennen, dass **Entscheidungen im Abgeordnetenhaus den eigenen Alltag betreffen** (Schule, Kita, Straßen, Polizei)

Wortschatz

Abgeordnetenhaus, Bundesland, Berlin, Abgeordnete, wählen, Gesetz, Regierung, Bürgermeister/Bürgermeisterin, kontrollieren, Haushalt

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Vorbereiten	Material bereitlegen und Vorwissen aktivieren: „Wer bestimmt eigentlich, ob eine neue Schule gebaut wird?“ Anknüpfen an Klassensprecherwahl sowie an Abgeordnetenhaus/Bundestag aus der vorherigen Einheit.	Plenum
Orientieren	M1 – „Das Abgeordnetenhaus von Berlin“: Text und Bild betrachten.	M1, Plenum
Erarbeiten	M2 – „Was machen die Abgeordneten?“: Die vier Kernaufgaben erarbeiten – Gesetze beschließen, die Regierung wählen und kontrollieren, über das Geld entscheiden, miteinander diskutieren.	M2, EA/PA
Sammeln/ Sicher	Ergebnisse zusammentragen; Kernaufgaben des Abgeordnetenhauses. Wortspeicher festhalten: Abgeordnetenhaus, Abgeordnete, Gesetze	Plenum, Tafel
Üben/ Vertiefen	M3 – „Wer entscheidet was?“. Zuordnen, worüber das Abgeordnetenhaus entscheidet (ganzes Bundesland) und was in den privaten Bereich fällt – ja/nein. Unterscheidung Land vs. Zuhause vertiefen.	M3, PA/EA
Reflektieren	M4 – „Deine Idee für das Abgeordnetenhaus“. Eine eigene Idee entwickeln. Rückblick: Warum ist das Abgeordnetenhaus auch für uns wichtig?	M4, Plenum, EA

M1 - Abgeordnetenhaus

Juniorwahl HES

1. Was macht das Abgeordnetenhaus von Berlin?

2. Was machen die Abgeordneten?

3. Wer entscheidet was?

4. Deine Idee für das Abgeordnetenhaus

5. Rückblick: Warum ist das Abgeordnetenhaus auch für uns wichtig?

M2 - Abgeordnete

Juniorwahl HES

1. Was machen die Abgeordneten?

2. Was machen die Abgeordneten?

3. Wer entscheidet was?

4. Deine Idee für das Abgeordnetenhaus

5. Rückblick: Warum ist das Abgeordnetenhaus auch für uns wichtig?

M3 - Wer entscheidet?

Juniorwahl HES

1. Was macht das Abgeordnetenhaus von Berlin?

2. Was machen die Abgeordneten?

3. Wer entscheidet was?

4. Deine Idee für das Abgeordnetenhaus

5. Rückblick: Warum ist das Abgeordnetenhaus auch für uns wichtig?

M4 - Deine Idee

Juniorwahl HES

1. Was machst du verändern oder verbessern? Schreibe deine Idee auf.

2. Male ein Bild zu deiner Idee.

3. Rückblick: Warum ist das Abgeordnetenhaus auch für uns wichtig?

M1-Abgeordnetenhaus

M2-Abgeordnete

M3-Wer entscheidet?

M4-Deine Idee

Option

Baustein:	C1 Option	C2 Option	C3 Option
Seite:	Seite 18	Seite 19	Seite 20
Themenfrage:	Ruhig bleiben – fair streiten!	Ist alles echt?	Was passiert im Wahllokal?
Inhalt:	Rollenspiel	Fake News	Einbindung der Eltern, Wahlquiz, Wahllokal
Dauer: 2 Stunden + Hausaufgabe	45 Min.	45 Min.	Hausaufgabe
Kompetenz- orientierte Lernziele	• In einer Demokratie die eigene Meinung äußern dürfen und andere anhören • Die eigene Position ruhig und sachlich vertreten • Aktiv nach einem Kompromiss suchen • Eine Mehrheitsentscheidung annehmen	• Fake News als Phänomen erkennen • Prüfstrategien entwickeln • Perspektivwechsel einüben	• Mit den Eltern in den Dialog zum Thema Wahlen gehen • Ein Wahlquiz durchführen • Die echte Wahl im Wahllokal beobachten

Kurzbeschreibung

Am Beispiel des Klassenausflugs wird die Klasse in einem **Rollenspiel** zu einem kleinen Klassenrat: Die Kinder vertreten ihre Wunsch-Ziele fair, bleiben ruhig – auch wenn ihnen widersprochen wird –, suchen gemeinsam einen Kompromiss und treffen am Ende eine Entscheidung durch Abstimmung. So erleben sie, wie man in einer Demokratie miteinander umgeht: Jede Stimme zählt gleich, die Mehrheit entscheidet, und die Minderheit gehört trotzdem dazu. Die Einheit knüpft an das Basismodul an und vertieft es um Selbstregulation („ruhig bleiben“) und die Suche nach Kompromissen.

Kompetenzorientierte Lernziele

- In einer Demokratie die **eigene Meinung äußern dürfen** und andere anhören
- **Die eigene Position ruhig und sachlich vertreten**, auch bei Widerspruch oder Niederlage (Selbstregulation)
- **Aktiv nach einem Kompromiss suchen**, damit möglichst viele zufrieden sind
- Eine **Mehrheitsentscheidung annehmen** und die Minderheit bewusst einbeziehen

Wortschatz

Demokratie, Meinung, Grund/Argument, ruhig bleiben, fair streiten, Kompromiss, Abstimmung, Mehrheit, Minderheit, mitbestimmen

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Einstieg	An die Unterrichtseinheit „A1-Wohin geht der Klassenausflug?“ erinnern und die vier Regeln für eine faire Auseinandersetzung zeigen.	Vier-Regeln-Plakat, Plenum
Rollen ziehen	Ziehkärtchen verteilen; Gruppen und Sonderrollen bekommen ihre Karten.	Rollenkarten
Klassenrat	Fair vortragen, ruhig bleiben; eine Ereignis-Karte erzwingt Neuverhandlung.	Zusatzkarten
Kompromiss	Einen der vier Wege auswählen, mit dem viele zufrieden sind.	Kompromiss finden
Abstimmung	Stimmen als Striche zählen und die Mehrheit ermitteln.	Klassen-abstimmung
Reflexion	An die Minderheit denken; Selbst-Check zum Ruhigbleiben.	Selbst-Check

Ausführliche Anleitung

Den vollständigen 45-Minuten-Ablauf, eine Materialübersicht mit Miniaturbildern aller Blätter, Hinweise zu den Rollen- und Zusatzkarten sowie eine Checkliste finden Sie in der separaten Lehreranleitung „C1-Fair streiten – Anleitung für die Lehrkraft“.



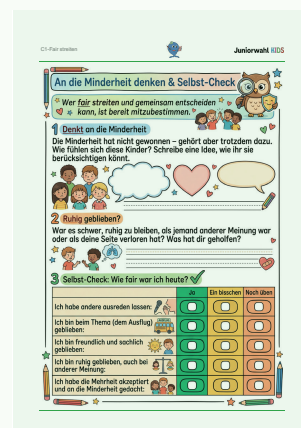
Anleitung Lehrkraft



Rollenkarten



Regeln faires streiten



Selbst-Check

Kurzbeschreibung

In drei Schritten lernen die Kinder anhand eines Videos, Fake News zu erkennen: am Gruselmythos „8 Spinnen im Schlaf“, an einem KI-generierten Löwen-Video und durch das Erfinden einer eigenen Schlagzeile.

Kompetenzorientierte Lernziele

- **Fake News als Phänomen erkennen:** verstehen, dass Geschichten sich unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt verbreiten, wenn sie gruselig oder täuschend echt wirken
- **Prüfstrategien entwickeln:** die drei Merksätze als Faustregeln für den Umgang mit ungewöhnlichen Nachrichten und KI-Inhalten verinnerlichen
- **Perspektivwechsel einüben:** durch eigenes journalistisches Arbeiten nachvollziehen, wie (Falsch-) Meldungen entstehen

Wortschatz

Fake News, Gerücht, Mythos, Falschmeldung, KI-generiert, täuschend echt, Detektiv-Fragen, Quelle prüfen, Schlagzeile, Journalist/in

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Erarbeiten/ Austausch	Plenumsfrage: Schon mal etwas Falsches geglaubt/erzählt? Was war es, wie fühlte sich das an? Kurzer Austausch.	Plenum, Partnerarbeit
Fallbeispiel 1	„Spinnen im Schlaf“: Abstimmung, wer die Geschichte kennt; Bezug M1, Aufgabe 1. „Was haben wir im Video gelernt?“.	Beamer, M1, Aufgabe 1
Üben/ Reflektieren	3 Sätze vorlesen, gemeinsam klären: Wahr oder Ausgedacht? Bezug M1, Aufgabe 2.	M2, PA/EA
Fallbeispiel 2	„Löwe im Supermarkt“: Überlegen, was wäre, wenn Video echt wäre; Bezug M2, Aufgabe 1.	Beamer, M2, Aufgabe 1
Üben/Vertiefen	Zwei Videos/Bilder zeigen (echt/KI); gemeinsame Diskussion.	Plenum, Aufgabe 3
Üben/ Anwenden	Eigenen Bericht schreiben, Schlagzeilen präsentieren und vergleichen.	M3
Reflektieren	Diskussion: Warum kann man eine Schlagzeile leicht erfinden? Wie könnte man sie prüfen?	M3, Aufgabe 3

Ausführliche Anleitung

Den vollständigen 45-Minuten-Ablauf finden Sie in der separaten Lehreranleitung

C2- Fake News im Unterricht

Videounterstützte Einheit für Klasse 3/4 · 45 Minuten

Der erste Schritt

In der ersten Phase lernen die Kinder anhand eines Videos, Fake News zu erkennen: am Gruselmythos „8 Spinnen im Schlaf“, an einem KI-generierten Löwen-Video und durch das Erfinden einer eigenen Schlagzeile. Diese Aktivitäten legen dabei auch die Grundlagen für das Verständnis des News-Prozesses, wie eine eigene Schlagzeile entsteht.

Die drei Lernziele

- Fake News als Phänomen erkennen: Verstehen, dass Geschichten sich unabhängig von ihrem Wahrheitsgehalt verbreiten, wenn sie gruselig oder täuschend echt wirken.
- Prüfstrategien entwickeln: Die drei Merksätze und Faustregeln für den Umgang mit ungewöhnlichen Nachrichten und KI-Inhalten verinnerlichen.
- Perspektivwechsel einüben: Durch eigenes journalistisches Arbeiten nachvollziehen, wie (Falsch-) Meldungen entstehen.

Wortschatz

Fake News, Gerücht, Mythos, Falschmeldung, KI-generiert, täuschend echt, Detektiv-Fragen, Quelle prüfen, Schlagzeile, Journalist/in

Video

Für diese Einheit haben wir ein Video zur Verfügung gestellt, um den Thema zu veranschaulichen.

STOPP! Denk nach!

Video von DDB-Kommunikation - einem Fake-News-Kanal

www.journalistik-wiki.de/content/fake-news-c2.html

Anleitung Lehrkraft

C2- Fake News: 101 · Mythos: Spinnen im Schlaf

Journalistik WIKI

Echt oder Mythos? Wir denken nach

Unser erster Merksatz

„Stopp! Denk nach, dann ...“

1. Was haben wir im Video gelernt?

Kreuze an, was stimmt:

- ☐ Man hat wirklich 8 Spinnen im Schlaf gesehen.
- ☐ Spinnen werden schlafende Menschen, weil sie Einschlafhilfen spüren.
- ☐ Die Geschichte verbreitete sich, weil sie seltsam und gruselig klingt.

2. Sibt oder Mythos?

Lesen Sie den Satz. Kreuzen Sie an, was Sie glauben!

Beurteilen Sie dann gemeinsam: Sind die folgenden Sätze wahr oder ausgedacht?

Satz	Sicht	Mythos
Schwarze Fliegen schwärmen mit ihren Flügeln.	☐	☐
Wenn man eine Zimmerratte macht und drückt, blüht das Gesicht an.	☐	☐
Wenn man Kaugummi schluckt, blüht er rot und sieht im Bauch.	☐	☐

Unser zweiter Merksatz

„Je gruselig oder aufregender etwas klingt, desto mehr lohnt es sich ...“

Spinnen im Schlaf

C2- Fake News: 102 · Mythos: Löwe im Supermarkt

Journalistik WIKI

Ein Löwe im Supermarkt: Könnte das wirklich passiert sein?

1. Was haben wir im Video gelernt? Kreuze an.

1. Was war das Löwen-Video wirklich?

- ☐ Eine echte Aufnahme aus einem Supermarkt.
- ☐ Ein KI-generiertes Video, um Computer zu trainieren.
- ☐ Ein Film ausgedacht.

2. Warum haben so viele Menschen das Video geglaubt?

- ☐ Es sah echt aus.
- ☐ Es gab echte Menschen in der Szene.
- ☐ Es war so seltsam und gruselig, dass man es nicht glauben konnte.

3. Die Detektiv-Fragen

Wenn Sie ein solches Video sehen, stellt sich diese Fragen:

Frage 1: Woher ist das Video entstanden?

Frage 2: Woher ist das Video entstanden?

Frage 3: Woher ist das Video entstanden?

4. Der Detektiv-Check

Bei einem Video, das gruselig oder seltsam wirkt, stellen Sie sich diese Fragen:

- Wie sieht das Video wirklich aus?
- Woher ist das Video entstanden?
- Wie sieht das Video aus?

Löwe im Supermarkt

C2- Fake News: 103 · Mythos: 50 wütende Katzen stürzen das Pony Mall!

Journalistik WIKI

Wir werden Journalistinnen und Journalisten!

1. Die erste Geschichte

Am 5. Januar 2024 gestürzten 50 wütende Katzen das Pony Mall in Burgdorf in Bayern. Die Katzen 50 Minuten im Pony Mall. Die Katzen 50 Minuten im Pony Mall. Die Katzen 50 Minuten im Pony Mall.

2. Meine eigene Schlagzeile

Tausch die Tier- und den Ort aus. Erfinde deine eigene Schlagzeile.

Meine Tier: ... Mein Ort: ...

3. Verlesen und Vergleichen

Lesen Sie die Schlagzeilen in der Klasse gegeneinander vor und entscheiden gemeinsam: Welche Schlagzeile klingt am überzeugendsten?

4. Nachdenken

Denk nach: Warum ist es so leicht, eine überaus gruselige Schlagzeile zu erfinden?

Was kann jemand alles, um diese Geschichte zu verbreiten?

Unser dritter Merksatz

„Nicht jede verrückte Geschichte ist gelogen, aber ...“

Unsere Schlagzeilen

Kurzbeschreibung

Die Kinder erhalten eine **Hausaufgabe**, bei der sie zu Hause mit ihrer Familie über das Thema Wahlen ins Gespräch kommen. Dabei können sie einen Wahldialog führen, ein Wahlquiz durchführen oder die Eltern ins Wahllokal begleiten. In der Schule findet anschließend eine Reflexion statt, die sich ausschließlich auf das Erlebnis bezieht – nicht auf das Wahlverhalten der Familien.

Wichtig: Datenschutz und Privatsphäre

Dialog- und Beobachtungsbögen bleiben zu Hause, sie werden nicht eingesammelt. Nur der Reflexionsbogen kommt zurück. Er enthält keine Fragen zu Wahlverhalten oder politischen Meinungen. In der Reflexion wird nur über das Erlebnis gesprochen, nicht über Inhalte. Die Aufgabe ist freiwillig und wird nicht benotet. Zudem gibt es einen Elternbrief, der über das Vorhaben aufklärt.

Wortschatz

Wahl, Wahllokal, Stimmzettel, Wahlkabine, Wahlurne, geheime Wahl, Abgeordnetenhausewahl, Demokratie, Hausaufgabe

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Wahldialog	Gesprächsleitfaden mit allgemeinen Fragen zu Wahlen und Demokratie (ca. 15 Min.)	M1
Wahlquiz	7 Fragen zur Abgeordnetenhauswahl, Punktesystem für bis zu 4 Spieler/innen	M2
Beobachtung Wahllokal	4 Stationen im Wahllokal beobachten und dokumentieren	M3
Reflexionsbogen	Wie war es? Was habe ich gelernt? Meine Meinung. Keine familiären Inhalte.	M4

So wenden Sie die Materialien an

1. Elternbrief (nach Reflexionsbogen) und Arbeitsblätter austeilen. Die Kinder wählen gemeinsam mit den Eltern einen Weg, was sie machen möchten (Wahldialog, Wahlquiz, Wahlbeobachtung).
2. Ausreichend Zeit einplanen (mind. 5-7 Tage, idealerweise über einen Wahltermin hinweg).
3. Im Unterricht nur über das Erlebnis sprechen und hierfür den Reflexionsbogen nutzen: Was war spannend? Was war neu? Keine Nachfragen zum Wahlverhalten der Familien.
4. Ergebnisse sichern: Was wissen wir jetzt über Wahlen? Bezug zu den Wahlgrundsätzen herstellen.

Wahldialog zu Hause

Liebe Schülerin, lieber Schüler!
Du hast in der Schule an einer Wahl teilgenommen. Jetzt darfst du zu Hause ein Gespräch über das Thema Wahlen führen! Frage eine erwachsene Person aus deiner Familie – zum Beispiel Mama, Papa, Oma, Opa oder eine andere Bezugsperson. Wichtig: Dieser Bogen bleibt bei euch zu Hause. Du bringst ihn nicht mit in die Schule. Es geht nicht darum, was jemand wählt – sondern darum, gemeinsam über Wahlen zu sprechen!

Mein Name: _____ (z. B. Mama, Opa, ...)

Ich spreche mit: _____

Teil 1: Fragen an deine Bezugsperson

Frage 1: Was glaubst du – warum gibt es Wahlen?
Type: Höre gut zu und schreibe mit, was dir wichtig erscheint.

Frage 2: Was sollte eine gute Politikerin oder ein guter Politiker können?
Type: Du entscheidest, was du fragen möchtest.

Frage 3: Was würdest du ändern, wenn du für einen Tag bestimmen könntest?
Type: Das kann etwas in deiner Stadt, in der Schule oder im ganzen Bundesland sein.

Frage 4: Gibt es ein Thema, über das Politikerinnen und Politiker mehr reden sollten?

Wahldialog

MINI-Wahlquiz zur Abgeordnetenhauswahl Berlin

Leset die Fragen vor, wählt A, B oder C und tragt eure Buchstaben rechts in die Tabelle ein.

Frage	A	B	C	SA	SB	SC	SD
1. Wer wird bei der Abgeordnetenhauswahl gewählt?	Abgeordnete	Der Bundeskanzler	Der Bundespräsident				
2. Wie heißt das Parlament des Landes Berlin?	Landtag	Abgeordnetenhaus	Senat				
3. Wie viele Jahre darf ein Abgeordneter im Abgeordnetenhaus in Berlin wählen?	14 Jahre	18 Jahre	21 Jahre				
4. Wie viele Stimmen hat jede Person bei der Abgeordnetenhauswahl?	Eine Stimme	Zwei Stimmen	Drei Stimmen				
5. Was ist eine wichtige Aufgabe eines Abgeordneten?	Stimmen für Berlin abgeben	Frage vorgeben	Stimmen für die Abgeordneten abgeben				
6. Wie oft wird das Abgeordnetenhaus gewählt?	Alle 5 Jahre	Alle 8 Jahre	Alle 10 Jahre				
7. Was ist die Wahlurne?	Ein Behälter für die Wahlurne	Ein Behälter für die Wahlurne	Ein Behälter für die Wahlurne				

So geht's:

1. Tragt eure Namen ein.
2. Tragt die Fragen vor.
3. Tragt die Antworten ein.
4. Tragt die Punkte ein.

Punktzahl: Spieler 1: _____ Spieler 2: _____ Spieler 3: _____ Spieler 4: _____

Wahlquiz

Mein Ausflug zum Wahllokal

Begleite deine Eltern ins Wahllokal. Beobachte genau, was dort passiert und trage deine Eindrücke auf diesem Arbeitsblatt fest! Das Arbeitsblatt ist nur für dich, du nimmst es nicht mit in die Schule.

Name: _____ Wahllokal: _____ Datum: _____

1. Ankunft
Was habe ich draußen gesehen?

2. Anmeldung
Was ist am Tisch passiert?

3. Wahlkabine
Wie sah die Kabine aus?

4. Wahlurne
Was passierte mit dem Wahlzettel?

Mein Eindruck: ☐ sehr spannend ☐ interessant ☐ nicht so spannend

Das hat mich überrascht: _____

Das war anders als gedacht: _____

Beobachtung Wahllokal

Reflexionsbogen

Welchen Weg hast du gemacht?
☐ Wahldialog
☐ Wahlquiz
☐ Wahllokal

Teil 1: Was habe ich gelernt?
Was hat dir die Aufgabe gefallen? ☐ ☐ ☐ ☐
Was war besonders gut oder schwierig? Schreibe 1-2 Sätze:

Teil 2: Was habe ich gelernt?
Was hast du gelernt?
☐ Ich weiß jetzt besser, wie eine Wahl abläuft.
☐ Ich habe etwas Neues über Wahlen erfahren.
☐ Ich habe verstanden, warum Wahlen wichtig sind.
☐ Ich habe verstanden, warum die Wahl geheim ist.
Das Wichtigste, was ich gelernt habe:

Teil 3: Meine Meinung
Wahlergebnisse die Staat
Wahlen sind wichtig, weil
Am meisten hat mich überrascht, dass
Diese Frage habe ich noch:
Würdest du so eine Aufgabe nochmal machen wollen?
☐ Ja ☐ Vielleicht ☐ Nein

Reflexionsbogen

