

C1- Ruhig bleiben – fair streiten: So entscheiden wir in einer Demokratie!

Rollenspiel für Klasse 3/4 · 45 Minuten

Darum geht es

Am Beispiel des Klassenausflugs wird die Klasse 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 vier Lernziele

- Verstehen, dass in einer Demokratie jede/r seine Meinung sagen darf und gehört wird.
- Die eigene Position ruhig vertreten – auch wenn andere widersprechen (ruhig bleiben).
- Aktiv nach einem Kompromiss suchen, damit mehr Kinder zufrieden sind.
- Eine Mehrheitsentscheidung annehmen und die Minderheit trotzdem einbeziehen.

Voraussetzung

Die drei Regeln aus A1 werden vorausgesetzt: **ausreden lassen, beim Thema bleiben, sachlich bleiben**. Neu kommt eine vierte Regel dazu – ruhig bleiben, gerade dann, wenn man anderer Meinung ist oder die eigene Seite verliert.

Phase	Geschehen / Aktivität	Material/ Sozialform
Einstieg	An die Unterrichtseinheit „A1-Wohin geht der Klassenausflug?“ erinnern: Damals lief der Ausflugs-Streit schief. Leitfrage: „Wie entscheiden wir gemeinsam, wenn alle etwas anderes wollen?“ Die vier Regeln zeigen.	Vier Regeln; Demokratie- Workshop
Rollen verteilen	Rollen mit den Ziehkärtchen ziehen lassen. Jede Gruppe bekommt ihre Fraktionskarte, jedes Sonderrollen-Kind seine Karte. Satz-Baukasten austeilen; optional verdeckt Betroffenheits- und Reiz-Karten geben.	Ziehkärtchen; Rollenkarten; Zusatzkarten
Vorbereitung	Jede Gruppe sammelt 2–3 gute Gründe und wählt eine/n Sprecher/in. Die Sonderrollen lesen ihre Aufgabe.	Rollenkarten; Satz-Baukasten
Der Klassenrat	Die Sitzungsleitung eröffnet. Jede Fraktion trägt ruhig vor, dann faire Erwiderungen. Etwa in der Mitte eine Ereignis-Karte aufdecken und neu verhandeln.	Zusatzkarten (Ereignis)
Kompromiss suchen	Die Brückenbauer/innen schlagen mit dem Blatt „Einen Kompromiss finden“ eine konkrete Mischlösung vor (verbinden, abwechseln, Bedürfnis dahinter, Mehrheit + Ausgleich).	Einen Kompromiss fin- den
Abstimmung	Mit Handzeichen abstimmen und Striche zählen. Mehrheit ermitteln. Die unterlegene Gruppe darf einen ehrlichen, enttäuschten Satz sagen.	Unsere Klassen- abstimmung
Minderheit & Reflexion	Wie geht es der Minderheit? Was tun wir, damit sie dazugehört? Zum Schluss auflösen, dass alles eine Rolle war. Dann der Selbst-Check zum Ruhigbleiben.	An die Minderheit denken & Selbst- Check

Die Stopp-und-Hilfe-Regel

Wenn eine Debatte festfährt oder zu laut wird, ruft die Sitzungsleitung „Stopp!“. Dann dürfen die Brückenbauer/innen oder die Klasse einen fairen nächsten Schritt vorschlagen. So bleibt die Diskussion respektvoll und kann konstruktiv fortgesetzt werden.

Wie Spannung entsteht – und sicher bleibt

Ein höflicher Austausch von Argumenten trainiert das Ruhigbleiben kaum, dafür braucht es etwas Reibung. Diese Emotion wird zugewiesen und gespielt, nicht spontan erzeugt. So bleibt sie sicher und für Sie steuerbar: Mehr Zusatzkarten = mehr Reibung.

- Gefühl auf den Fraktionskarten – jede Gruppe hat etwas, das ihr wirklich wichtig ist.
- Betroffenheits-Karten – machen aus Geschmack eine Fairnessfrage.
- Reiz-Karten – eine kleine Provokation, die die anderen ruhig statt laut beantworten sollen.
- Ereignis-Karten – ein Twist mitten im Spiel erzwingt eine Neuverhandlung.

Sicherheit geht vor:

Setzen Sie Reiz-Karten sparsam ein und nur bei einer Klasse, die Sie für verantwortungsvoll halten. Machen Sie vorher und nachher klar: Das war eine Rolle, kein echter Streit. Wird es zu heftig, ruft die Sitzungsleitung „Stopp“. Ziel ist kontrollierte Reibung, an der man Ruhigbleiben übt – nicht echte Wut zwischen Mitschülern.

Ihre Rolle als Lehrkraft

Sie sind Spielleitung im Hintergrund, nicht Schiedsrichter/in. Sie geben der Sitzungsleitung Rückhalt, greifen sparsam ein und lenken den Blick immer wieder auf das Verhalten: Wurde ruhig und fair verhandelt? Wichtig am Ende: Es gibt kein „richtiges“ Ausflugsziel – es geht darum, wie entschieden wurde.

Checkliste vor der Stunde

- ☐ Ziehkärtchen (Blatt 1) ausgeschnitten und gemischt – 30 Stück für die Klasse
- ☐ Ausführliche Rollenkarten (Blätter 4 und 5) ausgeschnitten – Fraktionen und Sonderrollen
- ☐ Zusatzkarten ausgeschnitten: Betroffenheit/Reiz/Ereignis (nach Bedarf)
- ☐ Entschieden, wie hitzig es werden soll (wie viele Reiz-Karten?)
- ☐ Blatt „Vier Regeln“ und „Unser Demokratie-Workshop“ sichtbar aufgehängt
- ☐ Satz-Baukasten ausgehängt oder ausgeteilt
- ☐ Blätter „Unsere Klassenabstimmung“, „Einen Kompromiss finden“ und „Selbst-Check“ kopiert
- ☐ Vorwissen aufgefrischt: die drei Regeln aus A1
- ☐ Platz für den Klassenrat (Stuhlkreis oder Sitzordnung mit Fraktionen)

Materialübersicht – welches Blatt wofür?

So erkennen Sie auf einen Blick, welches Blatt gemeint ist und wofür es dient:

Blatt	Material und Einsatz	Blatt	Material und Einsatz
1.	Rollenkarten zum Ziehen (30 Kärtchen) Vor der Stunde ausschneiden und mischen; jedes Kind zieht eine Rolle.	6.	Zusatzkarten für mehr Spannung Betroffenheits-, Reiz- und Ereignis-Karten ausschneiden und nach Bedarf einsetzen.
2.	Unsere vier Regeln Zu Beginn zeigen und als Plakat aushängen.	7.	Satz-Baukasten Aushängen oder an alle Gruppen austeilen.
3.	Unser Demokratie-Workshop Wichtige Wörter klären und die Spielregeln (Rahmenbedingungen) besprechen.	8.	Unsere Klassenabstimmung Für die Abstimmung: Stimmen als Striche zählen und die Mehrheit ermitteln.
4.	Rollenkarten: Eure Fraktion Ausschneiden; je eine Karte pro Gruppe (Zoo, Schwimmbad, Kletterwald, Museum).	9.	Einen Kompromiss finden Für die Kompromiss-Phase: einen der vier Wege auswählen.
5.	Rollenkarten: Die Sonderrollen Ausschneiden; an die vier Kinder mit Sonderrollen austeilen.	10.	An die Minderheit denken & Selbst-Check Zum Abschluss: an die Minderheit denken und das eigene Verhalten einschätzen.