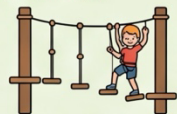




Sitzungsleitung Leite den Klassenrat. Gib das Wort weiter. 	Sitzungsleitung Leite den Klassenrat. Gib das Wort weiter. 	Kompromiss-Brückenbauer/in Finde eine Lösung für möglichst viele. 
Kompromiss-Brückenbauer/in Finde eine Lösung für möglichst viele. 	Anwalt/Anwältin der Minderheit Denk an die, die nicht gewinnen. 	Anwalt/Anwältin der Minderheit Denk an die, die nicht gewinnen. 
Regel-Wächter/in Achte auf die vier Regeln. 	Regel-Wächter/in Achte auf die vier Regeln. 	Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 
Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 	Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 	Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 
Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 	Fraktion Zoo Ihr wollt in den Zoo. 	Fraktion Schwimmbad Ihr wollt ins Schwimmbad. 
Fraktion Schwimmbad Ihr wollt ins Schwimmbad. 	Fraktion Schwimmbad Ihr wollt ins Schwimmbad. 	Fraktion Schwimmbad Ihr wollt ins Schwimmbad. 
Fraktion Schwimmbad Ihr wollt ins Schwimmbad. 	Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 	Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 
Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 	Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 	Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 
Fraktion Kletterwald Ihr wollt in den Kletterwald. 	Fraktion Museum Ihr wollt ins Museum. 	Fraktion Museum Ihr wollt ins Museum. 
Fraktion Museum Ihr wollt ins Museum. 	Fraktion Museum Ihr wollt ins Museum. 	Fraktion Museum Ihr wollt ins Museum. 



★ UNSERE VIER REGELN ★ FÜR FAIREN STREIT & GEMEINSAMES ENTSCHEIDEN

So streiten wir fair in der Grundschule –
und entscheiden gemeinsam



AUSREDEN LASSEN



Ich höre zu und lasse die
anderen ausreden.



BEIM THEMA BLEIBEN



Ich rede nur über das, worum es
gerade geht



SACHLICH BLEIBEN

Ich sage meine Meinung freundlich
und beleidige niemanden.



RUHIG BLEIBEN

Ich bleibe ruhig – auch wenn ich
anderer Meinung bin oder verliere.



Ich darf eine andere Meinung haben –
und trotzdem ruhig und freundlich bleiben.
(Es ist okay, anders zu denken!)



UNSER DEMOKRATIE-WORKSHOP

WICHTIGE WÖRTER

Diese Wörter braucht ihr heute.

Demokratie



Alle dürfen mitreden und mitentscheiden. Wir hören einander zu und finden gemeinsam eine gute Lösung.

Mehrheit



Die Mehrheit ist die größere Gruppe. Bei einer Abstimmung gewinnt der Vorschlag mit den meisten Stimmen.

Kompromiss



Ein Kompromiss ist eine gemeinsame Lösung. Alle geben etwas nach, damit viele zufrieden sind.

Minderheit



Die Minderheit ist die kleinere Gruppe. Ihre Meinung bleibt wichtig, auch wenn ihr Vorschlag nicht gewinnt.

UNSER GRUPPENAUSFLUG

Hier sind die Spielregeln für unseren Ausflug! Wir müssen einen Plan machen.

-  Wir haben nur einen Tag und einen Bus — wir schaffen nur ein Ziel in der Nähe.
-  Unser Budget ist klein: etwa 5 € pro Kind.
-  Das Wetter kann sich ändern — vielleicht regnet es.
-  Alle müssen mitkommen können — niemand wird ausgeschlossen.



Rollenkarten: Eure Fraktion



1

ZOO

EURE POSITION

Ihr wollt in den Zoo.

EURE GUTEN GRÜNDE

- Viele Tiere sehen.
- Etwas über Natur lernen.
- Platz zum Laufen.

EUER GEFÜHL

Vorfreude auf Tiere.
Enttäuschung, wenn es nicht klappt.

EURE AUFGABE

- Sprecher/in wählen
- 2–3 Gründe sammeln
- überlegt Kompromisse (füreinander da sein, fair bleiben).

★ Denkt daran: Eine gute Lösung soll für die ganze Gruppe passen – nicht nur für euch.

2

SCHWIMMBAD

EURE POSITION

Ihr wollt ins Schwimmbad.

EURE GUTEN GRÜNDE

- Spaß & Bewegung
- Abkühlung bei Wärme
- Zusammen spielen.

EUER GEFÜHL

Schwimmen macht Spaß. Letztes Mal wurde der Vorschlag nicht gewählt. Schade, wenn es wieder nicht klappt.

EURE AUFGABE

- Sprecher/in wählen
- 2–3 Gründe sammeln
- überlegt Kompromisse (füreinander da sein, fair bleiben).

★ Denkt daran: Eine gute Lösung soll für die ganze Gruppe passen – nicht nur für euch.

3

KLETTERWALD

EURE POSITION

Ihr wollt in den Kletterwald.

EURE GUTEN GRÜNDE

- Draußen in der Natur
- Echtes Abenteuer
- Als Team zusammenhalten.

EUER GEFÜHL

Abenteuer erleben, nicht nur rumstehen!

EURE AUFGABE

- Sprecher/in wählen
- 2–3 Gründe sammeln
- überlegt Kompromisse (füreinander da sein, fair bleiben).

★ Denkt daran: Eine gute Lösung soll für die ganze Gruppe passen – nicht nur für euch.

4

MUSEUM

EURE POSITION

Ihr wollt ins Museum.

EURE GUTEN GRÜNDE

- Spannende Sachen entdecken
- Drinnen (trocken bei Regen)
- Viel Neues lernen.

EUER GEFÜHL

Alle können mitkommen. Wetter ist egal.

EURE AUFGABE

- Sprecher/in wählen
- 2–3 Gründe sammeln
- überlegt Kompromisse (füreinander da sein, fair bleiben).

★ Denkt daran: Eine gute Lösung soll für die ganze Gruppe passen – nicht nur für euch.



Rollenkarten: Die Sonderrollen



Sitzungsleitung

Du leitest den Klassenrat,
Du hast keine eigene
Position, du bist
neutral.



Deine Aufgabe:

Du gibst das Wort an
die Personen und achtest
darauf, dass alle ausreden
dürfen und freundlich
miteinander umgehen.

Deine Sätze:

„Jetzt ist ... dran.“
„Bitte ausreden lassen.“
„Bleiben wir ruhig und beim Thema.“

Kompromiss-Brückenbauer/in

Du suchst eine Lösung,
mit der möglichst viele
zufrieden sind.



Deine Aufgabe: Höre gut zu. Schlage
eine Mischung vor: zwei Ziele
verbinden oder abwechseln.

Deine Sätze: „Ein Kompromiss wäre ...“
„Könnten wir ... und ... verbinden?“
„Vielleicht machen wir beides – erst ...,
dann ...“

Anwalt / Anwältin der Minderheit

Du passt auf die auf,
die nicht gewinnen.



Deine Aufgabe: Nach der Abstimmung
fragst du, wie die Minderheit
berücksichtigt werden kann.

Deine Sätze: „Denkt an die, die verloren
haben.“ „Wie können wir sie trotzdem
berücksichtigen?“

Regel-Wächter/in

Du achtest auf
die vier Regeln.



Deine Aufgabe: Wird eine Regel
gebrochen, sagst du ruhig und
freundlich Bescheid.

Deine Checkliste:

- ausreden lassen
- beim Thema bleiben
- sachlich bleiben
- freundlich bleiben



Zusatzkarten für mehr Spannung

**Betroffenheit**

Du kannst nicht so gut schwimmen und hast Angst, ausgeschlossen zu werden.

Betroffenheit

Du hast Höhenangst – beim Klettern wäre dir mulmig.

Betroffenheit

Du bist neu in der Klasse und möchtest Teil der Gruppe sein.

Betroffenheit

Deine Idee hat beim letzten Ausflug schon verloren. Das war enttäuschend.

Betroffenheit

Vor großen Tieren hast du ein bisschen Angst.

Betroffenheit

Du hast wenig Taschengeld und machst dir Sorgen, dass es zu teuer wird.

Reiz – nur einmal! 😊

Sag einmal beiläufig:
„Das ist doch **total langweilig**.“



Reiz – nur einmal! 🖐️

Unterbrich eine andere Gruppe genau einmal.



Reiz – nur einmal! 🎈

Sag einmal: „Wir haben doch
eh keine Chance.“



Reiz – nur einmal! 🍞

Rede einmal über etwas
ganz anderes
(z. B. dein Pausenbrot).



Reiz – nur einmal! 🗣️

Tuschle einmal mit deinem Nachbarn,
während jemand spricht.



Reiz – nur einmal! 🗳️

Sag einmal ungeduldig:
„Können wir endlich abstimmen?“



Ereignis

Der Bus schafft nur ein Ziel in der
Nähe – ein weit entferntes Ziel
geht nicht.



Ereignis

Wetterbericht: Es soll regnen.
Draußen wird es ungemütlich.



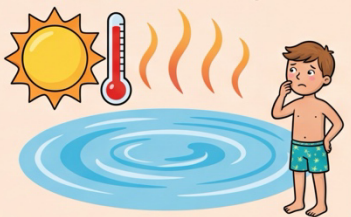
Ereignis

Die Klassenkasse reicht nur für
ein günstiges Ziel.



Ereignis

Es ist sehr heiß – viele wünschen
sich eine Abkühlung.



Ereignis

Denkt daran: Alle müssen
mitmachen können – auch wer
nicht schwimmt oder klettert.



Ereignis

Der Termin hat sich verschoben –
wir müssen uns schnell einigen.





SATZ-BAUKASTEN - SO ÜBERZEUGST DU FAIR



1. Argumente finden

- Ich bin für ..., weil ...
- Ich finde ..., weil ...
- Ein wichtiger Grund ist ...





2. Begründen lernen

- Ein guter Grund ist ...
- Zum Beispiel ...
- Das zeigt, dass ...





3. Andere Meinungen respektieren

- Ich sehe das anders, weil ...
- Ich verstehe deinen Standpunkt, aber ...
- Ich respektiere deine Meinung, weil ...

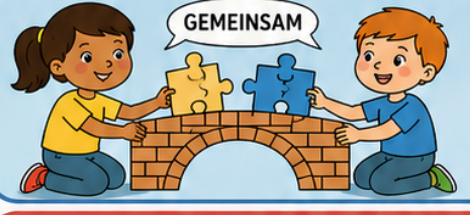




4. Gute Argumente anerkennen

- Das ist ein guter Punkt, aber ...
- Du hast recht, dass ...
- Das ist eine gute Idee, weil ...





5. Zusammen einen Weg finden

- Ein Kompromiss wäre ...
- Wir könnten ... und ... verbinden.
- So können wir beide zufrieden sein, weil ...





6. Fair abstimmen und ruhig bleiben

Auch wenn ich
anderer Meinung bin,
bleibe ich ruhig.

ALLE GEHÖREN DAZU



Auch die Minderheit hat eine
wichtige Meinung – sie darf mitreden.

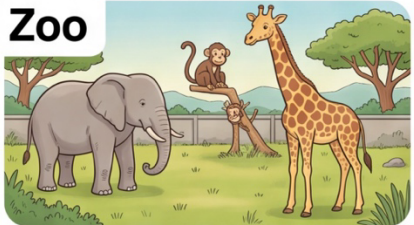
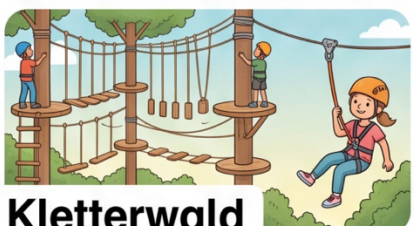
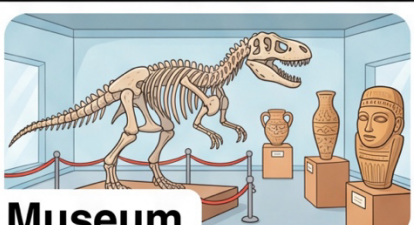




UNSERE KLASSENABSTIMMUNG – DAS ERGEBNIS!



Jetzt entscheidet ihr gemeinsam – so wie in einer Demokratie.

Ausflugsziel 	Unsere Stimmen (Striche) 	Anzahl (Zahl) 
Zoo 		
Schwimmbad 		
 Kletterwald		
 Museum		

WELCHES ZIEL HAT DIE
MEISTEN STIMMEN?



Einen Kompromiss finden



Bei einem Kompromiss sind möglichst viele zufrieden – nicht nur die Mehrheit. Es gibt vier Wege. Lest sie durch und sucht euch einen aus.

1. Verbinden – zwei Ziele an einem Tag, wenn sie nah beieinander liegen.

Beispiel: Vormittag Museum, Nachmittag Picknick im Park • ein Zoo
mit Wasserspielplatz • ein Kletterwald am See.



2. Abwechseln – dieser Ausflug das eine Ziel, der nächste das andere.

Beispiel: Diesmal in den Zoo, beim nächsten Mal ins Schwimmbad –
wir schreiben es gleich auf.



3. Das Bedürfnis dahinter – fragt: Was wollt ihr eigentlich?

Dann findet ihr oft ein Ziel, das mehreren passt.

Beispiel: Bewegung + Tiere + Abenteuer = ein Wildpark mit
Spielplatz oder ein Abenteuerpark.



4. Mehrheit + Ausgleich – ein Ziel gewinnt, aber die
Minderheit bekommt einen Ausgleich.

Beispiel: Die Minderheit darf den nächsten Ausflug wählen
oder den Picknickplatz bestimmen.



1) **Unser** Kompromiss-Vorschlag (Welcher Weg? Was genau?)



2) **Wer** wäre damit zufrieden?





An die Minderheit denken & Selbst-Check

- ★ Wer fair streiten und gemeinsam entscheiden
 ♥ kann, ist bereit mitzubestimmen. ♥



1 Denkt an die Minderheit

Die Minderheit hat nicht gewonnen – gehört aber trotzdem dazu.
 Wie fühlen sich diese Kinder? Schreibe eine Idee, wie ihr sie berücksichtigen könnt.



2 Ruhig geblieben?

War es schwer, ruhig zu bleiben, als jemand anderer Meinung war
 oder als deine Seite verloren hat? Was hat dir geholfen?



3 Selbst-Check: Wie fair war ich heute? ✓

	Ja	Teilweise	Noch üben
Ich habe andere ausreden lassen: 	☐	☐	☐
Ich bin beim Thema geblieben: 	☐	☐	☐
Ich bin freundlich und sachlich geblieben: 	☐	☐	☐
Ich bin ruhig geblieben, auch bei anderer Meinung: 	☐	☐	☐
Ich habe die Mehrheit akzeptiert und an die Minderheit gedacht: 	☐	☐	☐