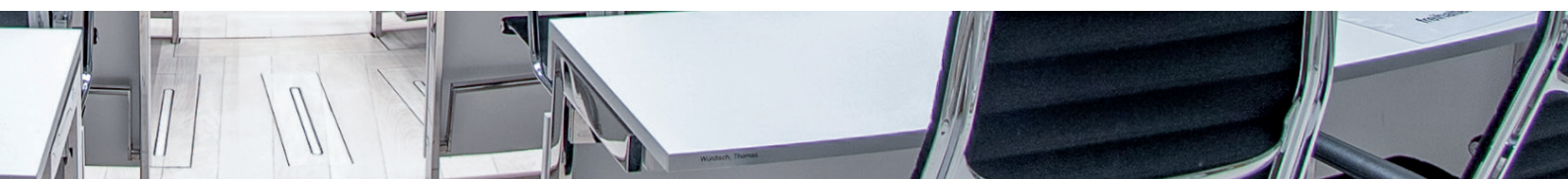




Juniorwahl **KIDS**



**Vorschläge und Anregungen für den Unterricht an
Grundschulen in Mecklenburg-Vorpommern 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 Mecklenburg-Vorpommern 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: Landtag	14
B1 - Deutschland kennenlernen – Wer entscheidet was?	15
B2 - Landtag – Was passiert im Landtag?	16
5. OPTIONAL: Ergänzungen	17
C1 - Fair streiten – Ruhig bleiben – fair streiten!	18
C2 - Fake News – Ist alles echt?	19
C3 - Landtagswahl – Was passiert im Wahllokal?	20

Download aller Materialien:

<https://juniorwahl-kids.de/mecklenburg-vorpommern/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 - Landtagswahl (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 „Der Landtag“ — wo und was wird gewählt?
- Wahlkampf vorbereiten: C1 „Fair streiten“, A2 „Parteigründung“, 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 Landtagswahl 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.

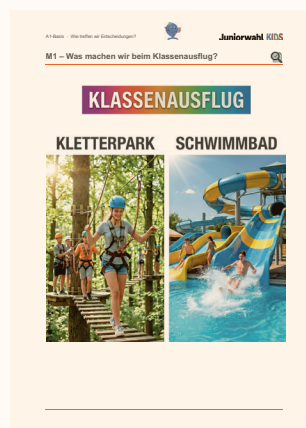
Kompetenzorientierte Lernziele

- **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

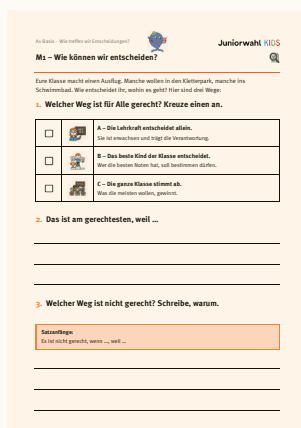
Wortschatz

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

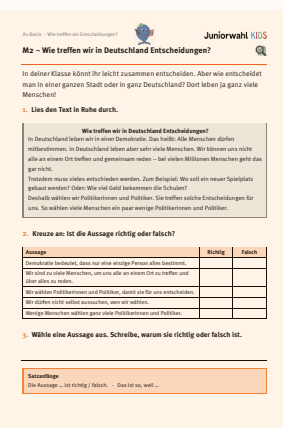
Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Einstieg	Impulsfolie „Klassenausflug“ (Kletterpark oder Schwimmbad) digital zeigen; Vorwissen aktivieren: „Wie entscheidet ihr, wenn nicht alle dasselbe wollen?“	Impulsfolie (digital), Plenum
Erarbeiten (M1)	M1: Drei Wege prüfen – Lehrkraft allein/bestes 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 Schülerheft



M2-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.

Darum _____ 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.

1. _____

2. _____

3. _____

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 du nun selbst eine Partei. Ihr arbeitet in Vierer- oder Fünfergruppen.

Unsere Partei heißt: _____

Unsere Abkürzung: _____

Wir wünschen uns:

1. _____

2. _____

Diese Wünsche sind uns wichtig, weil ...

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

16. _____

17. _____

18. _____

19. _____

20. _____

21. _____

22. _____

23. _____

24. _____

25. _____

26. _____

27. _____

28. _____

29. _____

30. _____

31. _____

32. _____

33. _____

34. _____

35. _____

36. _____

37. _____

38. _____

39. _____

40. _____

41. _____

42. _____

43. _____

44. _____

45. _____

46. _____

47. _____

48. _____

49. _____

50. _____

51. _____

52. _____

53. _____

54. _____

55. _____

56. _____

57. _____

58. _____

59. _____

60. _____

61. _____

62. _____

63. _____

64. _____

65. _____

66. _____

67. _____

68. _____

69. _____

70. _____

71. _____

72. _____

73. _____

74. _____

75. _____

76. _____

77. _____

78. _____

79. _____

80. _____

81. _____

82. _____

83. _____

84. _____

85. _____

86. _____

87. _____

88. _____

89. _____

90. _____

91. _____

92. _____

93. _____

94. _____

95. _____

96. _____

97. _____

98. _____

99. _____

100. _____

M2-Wir gründen eine Partei
Seite 5 im Schülerheft

Arbeitsblatt: Eine Partei gründen

M3 – Unser Wahlplakat

3. PLAKAT FÜR DIE WAHL GESTALTEN

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 ...

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

15. _____

16. _____

17. _____

18. _____

19. _____

20. _____

21. _____

22. _____

23. _____

24. _____

25. _____

26. _____

27. _____

28. _____

29. _____

30. _____

31. _____

32. _____

33. _____

34. _____

35. _____

36. _____

37. _____

38. _____

39. _____

40. _____

41. _____

42. _____

43. _____

44. _____

45. _____

46. _____

47. _____

48. _____

49. _____

50. _____

51. _____

52. _____

53. _____

54. _____

55. _____

56. _____

57. _____

58. _____

59. _____

60. _____

61. _____

62. _____

63. _____

64. _____

65. _____

66. _____

67. _____

68. _____

69. _____

70. _____

71. _____

72. _____

73. _____

74. _____

75. _____

76. _____

77. _____

78. _____

79. _____

80. _____

81. _____

82. _____

83. _____

84. _____

85. _____

86. _____

87. _____

88. _____

89. _____

90. _____

91. _____

92. _____

93. _____

94. _____

95. _____

96. _____

97. _____

98. _____

99. _____

100. _____

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



Wir fordern die besten und schönsten Ideen ein!

□ 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 dir 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

M1-Wahlablauf
Seite 12 im Schülerheft

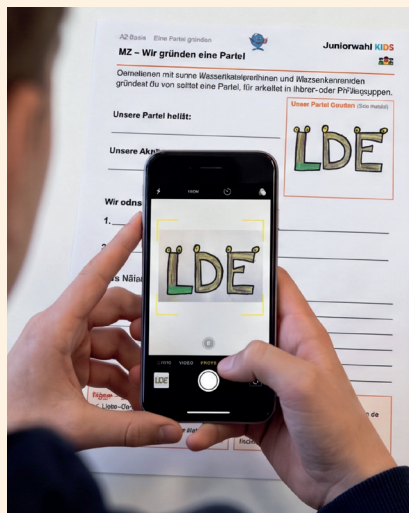
M2-Wahlgrundsätze
Seite 13 im Schülerheft

M3-Ausweisvorlage
Seite 14 im Schülerheft

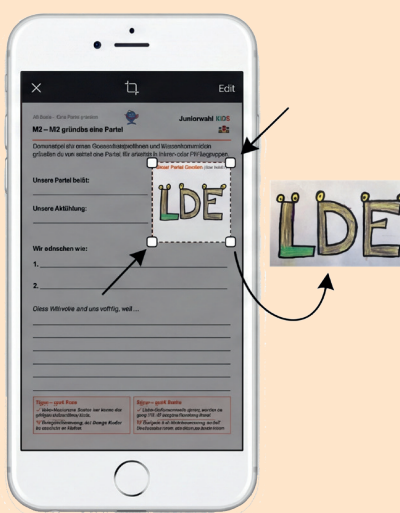
*Hinweis: Bitte
ausreichend
Ausweisvorlagen
bereitstellen für die
Hausaufgabe M3!*

Kurzbeschreibung

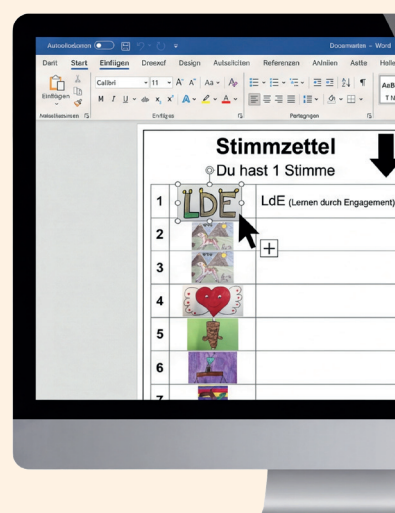
Bereiten Sie bitte die Stimmzettel vor. Laden Sie dazu die Word-Vorlage herunter (Link siehe unten) und öffnen Sie diese. Fügen Sie bei jeder Partei das passende Parteiloogo ein und tragen Sie daneben das Parteikürzel ein. Speichern Sie die Datei anschließend. Damit erhalten Sie eine fertige Vorlage, 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

Arbeitsblatt M1 – Meine Wahlentscheidung

Bevor du wählst, überlege dir gut: Welche Partei findest du am besten? Ohne drei Fragen hast du bei deiner Entscheidung.

1. Kennst du die Ziele der Partei?

2. Sind mir die Ziele der Partei wichtig?

3. Wähle ich die Partei oder das Wahlprogramm?

1. Das ist die Partei aus meiner Klasse. Fülle für deine Lieblings-Partei aus.

Meine Lieblings-Partei heißt:

Der 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. Wählst 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

Arbeitsblatt M2 – Meine Wahl-Checkliste

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

Ausweis zeigen Du zeigst deinen Ausweis vor und wirst als Wahlberechtigter abgemerkt.

Stimmzettel abholen Du bekommst von einer Wahlhelferin oder einem Wahlhelfer einen Stimmzettel abgeholt.

Geheim wählen Du gehst hinter die Wahlkabine und machst ganz geheim die Kreuze auf dem Stimmzettel.

Stimmzettel einwerfen Du wirfst deinen Stimmzettel 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 wirst im Wählerverzeichnis abgemerkt.

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.

✗ Versuche niemandem dein Kreuz – 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 Landtag?

Inhalt:

Deutschland kennenlernen

Aufgaben des Landtags 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 und Bundestag als jeweils zuständiges Parlament unterscheiden

- Landtag als Parlament des eigenen Bundeslandes kennenlernen
- Die Kernaufgaben der Abgeordneten erfassen und zuordnen
- Erkennen, dass Landtagsentscheidungen 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 Landtag 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 Landtagswahl

Wortschatz

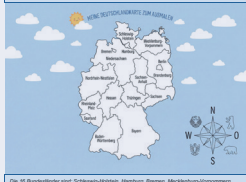
Teil, Ganzes, Bundesland, Landtag, Bundestag, Gesetz, wählen, Landtagswahl

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 Landtagswahl, bei der der Landtag gewählt wird.	Plenum

B1-Basis Deutschland kennenlernen Juniorwahl 1005

M1 – Deutschland und seine Bundesländer

Deutschland besteht aus 16 Bundesländern. Schau dir die Karte an und suche dein Bundesland.



Die 16 Bundesländer sind: Schleswig-Holstein, Hamburg, Bremen, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Brandenburg, Berlin, Sachsen-Anhalt, Sachsen, Thüringen, Sachsen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Baden-Württemberg und Bayern.

1 Male dein Bundesland in einer Farbe aus. Male den Rest von Deutschland in einer anderen Farbe.

2 Fülle die Lücken. Der Wortspeicher hilft dir.
Mein Bundesland ist ein _____ von Deutschland.
Alle 16 Bundesländer zusammen sind _____ Deutschland.

Wortspeicher: Ganzes – Teil

☒ Mein Bundesland ist ein **Teil** – und Deutschland ist das **Ganze** Bild aus allen 16 Teilen.
☒ Mein Bundesland ist ein **Teil** – und Deutschland ist das **Ganze** Bild aus allen 16 Teilen.

M1-Die 16 Bundesländer

B1-Basis Deutschland kennenlernen Juniorwahl 1005

M2 – Die Zwei-Ebenen-Puzzle

Schau dir die Puzzleteile genau an und finde heraus, welche zwei Teile genau zusammenpassen. Es gibt drei Paare.



1 Male oder schreibe: Welche drei Paare hast du gefunden?

Paar 1: _____

Paar 2: _____

Paar 3: _____

2 Was ist bei allen drei Paaren gleich? Kreuze an.

☐ Alle Teile sehen gleich aus.

☐ Ein Teil ist das kleine Teil. Das andere Teil ist das große Ganze.

☒ Die Karten passen wie bei einem echten Puzzle genau ineinander.

☒ Keine der Teile noch nicht hat – es braucht sie für die richtige Aufgabe.

M2-Zwei-Ebenen Puzzle

B1-Basis Deutschland kennenlernen Juniorwahl 1005

M3 – Vom Puzzle zu Landtag und Bundestag

1 Fülle die Lücken. Der Wortspeicher hilft dir.
Deutschland besteht aus _____ Bundesländern.
Für ein Bundesland entscheidet der _____.
Für ganz Deutschland entscheidet der _____.

Wortspeicher: Bundestag – Landtag – 16

2 Was gehört zusammen? Verbinde mit einem Strich.



☒ So wie beim Puzzle: Landtag = ein Teil, Bundestag = das Ganze.
☒ Der Landtag entscheidet nicht für ganz Deutschland – nur für sein Bundesland.

M3-Landtag & Bundestag

Kurzbeschreibung

Die Kinder lernen den Landtag von Mecklenburg-Vorpommern 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 der Landtag über viele Dinge entscheidet, die den Alltag der Kinder betreffen, etwa Schulen, Kindergärten oder Spielplätze..

Kompetenzorientierte Lernziele

- Den **Landtag als Parlament** des eigenen Bundeslandes kennenlernen (Sitz Schwerin, 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 der **Landtag entscheidet und was in den privaten** oder persönlichen Bereich fällt
- Bezug zur Lebenswelt herstellen: erkennen, dass **Landtagsentscheidungen den eigenen Alltag betreffen** (Schule, Kita, Straßen, Polizei)

Wortschatz

Landtag, Bundesland, Schwerin, Abgeordnete, wählen, Gesetz, Regierung, Ministerpräsidentin/ Ministerpräsident, 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 Landtag/Bundestag aus der vorherigen Einheit.	Plenum
Orientieren	M1 – „Der Landtag von M-V“: 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 Landtags sichern. Wortspeicher festhalten: Landtag, Abgeordnete, Gesetze	Plenum, Tafel
Üben/ Vertiefen	M3 – „Wer entscheidet was?“: Zuordnen, worüber der Landtag 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 den Landtag“: Eine eigene Idee für Kinder entwickeln. Rückblick: Warum ist der Landtag auch für uns wichtig?	M4, Plenum / EA

M1 - Landtag

Landtag von Mecklenburg-Vorpommern

Woher kommt der Landtag?

Der Landtag ist das Parlament des Bundeslandes Mecklenburg-Vorpommern. Er besteht aus Abgeordneten, die von den Bürgern gewählt werden.

Was machen die Abgeordneten?

Die Abgeordneten beschließen Gesetze, wählen die Regierung und kontrollieren sie. Sie entscheiden auch über das Geld des Landes.

Woher kommt das Geld?

Das Geld kommt von den Steuern der Bürger und von anderen Einnahmen.

Was entscheidet der Landtag?

Der Landtag entscheidet über Dinge, die das ganze Bundesland betreffen. Über manche Dinge entscheidet er nicht, weil sie nur für einen kleinen Teil des Landes wichtig sind.

Kreuze an: Welche Aufgabe findest du am wichtigsten? Schreibe einen Satz.

1. Die Abgeordneten beschließen Gesetze. 2. Die Abgeordneten wählen die Regierung. 3. Die Abgeordneten kontrollieren die Regierung. 4. Die Abgeordneten entscheiden über das Geld.

M2 - Abgeordnete

Unsere Abgeordneten im Landtag: Wichtige Aufgaben

Die Abgeordneten im Landtag haben wichtige Aufgaben. Sie sind für die Bürger da. Sie beschließen Gesetze, wählen die Regierung und kontrollieren sie. Sie entscheiden auch über das Geld des Landes.

Was macht der Abgeordnete?

Der Abgeordnete beschließt Gesetze, wählt die Regierung und kontrolliert sie. Er entscheidet auch über das Geld des Landes.

Woher kommt das Geld?

Das Geld kommt von den Steuern der Bürger und von anderen Einnahmen.

Was entscheidet der Landtag?

Der Landtag entscheidet über Dinge, die das ganze Bundesland betreffen. Über manche Dinge entscheidet er nicht, weil sie nur für einen kleinen Teil des Landes wichtig sind.

Kreuze an: Welche Aufgabe findest du am wichtigsten? Schreibe einen Satz.

1. Die Abgeordneten beschließen Gesetze. 2. Die Abgeordneten wählen die Regierung. 3. Die Abgeordneten kontrollieren die Regierung. 4. Die Abgeordneten entscheiden über das Geld.

M3 - Wer entscheidet?

Wer entscheidet was?

Der Landtag entscheidet über Dinge, die das ganze Bundesland betreffen. Über manche Dinge entscheidet er nicht, weil sie nur für einen kleinen Teil des Landes wichtig sind.

Kreuze an: Welche Aufgabe findest du am wichtigsten? Schreibe einen Satz.

1. Die Abgeordneten beschließen Gesetze. 2. Die Abgeordneten wählen die Regierung. 3. Die Abgeordneten kontrollieren die Regierung. 4. Die Abgeordneten entscheiden über das Geld.

M4 - Deine Idee

Einreichung für Kinderprojekte

Was möchtest du verändern oder verbessern? Schreibe deine Idee auf.

2. Male ein Bild zu deiner Idee.

3. Was ist deine Idee?

4. Was ist deine Idee?

M1-Landtag

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“.



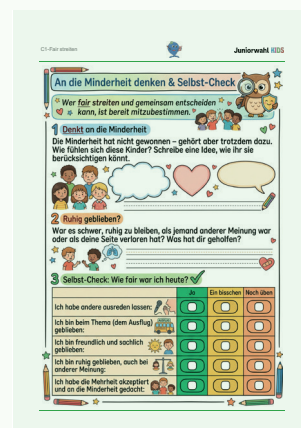
Anleitung Lehrkraft



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

Darum geht es

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. Dieser Arbeitsbogen hilft dabei, auch die Hintergrundinfos des Videos zu verstehen und die eigene Meinung zu formulieren.

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, Gruselmythos, Falschmeldung, KI-generiert, täuschend echt, Detektiv-Fragen, Quelle prüfen, Schlagzeile, Journalist:in

Videos

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

STOPP! Denk nach!

Videos von DLRG-Kosten – können Fake News enthalten
www.jugendwahl-kids.de/kostenlos-downloads-c2.html

Anleitung Lehrkraft

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

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?
Les jeden Satz. Kreuze an, was du glaubst!
Begründe danach gemeinsam: Sind die folgenden Sätze wahr oder ausgedacht?

Aussage	Sibt	Mythos
Schneefalke schwärmen mit ihren Federn.	☐	☐
Wenn man eine Zimmerrampe macht und drückt, blüht das Gesicht an.	☐	☐
Wenn man Kaugummi schluckt, blüht er seinen Samen 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

Ein Löwe im Supermarkt: Könnte das wirklich passiert sein?

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

- ☐ Was war das Löwen-Video wirklich?
- ☐ Eine KI-Software hat es erstellt.
- ☐ Ein KI-generiertes Video, um Computer zu trainieren.
- ☐ Ein Foto.

2. Warum haben wir viele Menschen das Video gezeigt?

- ☐ Es war seltsam.
- ☐ Es gab seltsame Nachrichten in Zeitungen darüber.
- ☐ Es war lustig und gruselig, bevor man es weitergeschickt hat.

3. Die Detektiv-Fragen
Wenn du ein erfahrener Detektiv wärst, stellst du dir diese Fragen:
Frage 1: Warum war das Video so seltsam?
Frage 2: Warum war das Video so gruselig?
Frage 3: Warum war das Video so lustig?
Beide Löwen-Video hätte man einfach können.

4. Der Detektiv-Check
Bei jedem Video und jeder Nachricht ist es wichtig, dass sie überprüft werden.
Beachte die drei Merksätze:
- Wenn das Bild/Video von einer KI generiert werden soll?
- Was ist das?

Löwe im Supermarkt

C2- Fake News: 103 · Mythos: 50 wütende Kunden stürmen den Penny Markt!

Wir werden Journalist:innen und Journalist:innen!

Die erste Geschichte
Am 5. Januar 2024 spürten 50 Kunden in einem Penny Markt in Burgdorf in Bayern, die Kunden 50 Minuten im Laden zu sein. Sie haben den Laden verlassen. Die Polizei hat es bestätigt.
Die erste Schlagzeile lautet:
„50 wütende Kunden stürmen den Penny Markt!“

1. Meine eigene Schlagzeile
Tausch das Foto und den Ort aus. Erfinde deine eigene Schlagzeile.
Mein Foto: _____ Mein Ort: _____

2. Verlesen und Vergleichen
Lesst auch zwei Schlagzeilen in der Klasse gegeneinander vor und entscheidet gemeinsam: Welche Schlagzeile klingt am überzeugendsten?

3. Nachdenken
Denk nach: Warum ist es so wichtig, dass die Schlagzeilen richtig sind?
Was kann passiert sein, wenn die Schlagzeile nicht so ist wie es ist?

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, Landtag, Demokratie, Hausaufgabe

Phase	Geschehen / Aktivität	Materialien/ Sozialform
Wahldialog	Gesprächsleitfaden mit allgemeinen Fragen zu Wahlen und Demokratie (ca. 15 Min.)	M1
Wahlquiz	7 Fragen zur Landtagswahl, 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, wer 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?

Typ: Höre gut zu und schreibe mit, was dir wichtig erscheint.

Frage 2: Was sollte eine gute Politikerin oder ein guter Politiker können?

Frage 3: Was würdest du ändern, wenn du für einen Tag bestimmen könntest?

Typ: 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 Landtagswahl
Mecklenburg-Vorpommern

Les die Fragen vor, wählt A, B oder C und trage deine Buchstaben rechts in die Tabelle ein.

Frage	A	B	C	51	52	53	54
1. Wer wird für den Landtag in Mecklenburg-Vorpommern gewählt?							
2. Wie heißt das Parlament des Landes?							
3. Wie lange wählt der Landtag?							
4. Wie viele Abgeordnete hat der Landtag?							
5. Wie wird eine Wahlprüfung durchgeführt?							
6. Wie ist eine Wahlprüfung zu verstehen?							
7. Was ist eine Wahlprüfung?							

So geht's:

1. Du fragst jemanden, was er/sie zu den Fragen sagt.
2. Du triffst eine Entscheidung, was er/sie sagt.
3. Du triffst eine Entscheidung, was er/sie sagt.
4. Du triffst eine Entscheidung, was er/sie sagt.

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 habe deine Erfahrungen auf diesem Arbeitsblatt fest!

Name: _____ Wahllokal: _____ Datum: _____

1. Ankunft
Was habe ich draußen gesehen?

2. Anmeldung
Was ist am Tisch passiert?

3. Wahlkabine
Wie sehen die Kabinen aus?

4. Wahlurne
Was passiert 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?

☐ Wahlquiz ☐ Wahllokal ☐ Wahlbeobachtung

Teil 1: Was war es?

Was hat dir die Aufgabe gefallen? ☐ sehr ☐ etwas ☐ gar nicht

Was war besonders gut oder schwierig? Schreibe 1-2 Sätze:

Teil 2: Was habe ich gelernt?

Was ist dir wichtig? Schreibe 1-2 Sätze:

Teil 3: Meine Meinung

Wahlen sind wichtig, weil _____

Am meisten hat mich überrascht, dass _____

Diese Frage habe ich noch: _____

Würdest du so eine Aufgabe nochmal machen wollen?

☐ Ja ☐ Nein

Reflexionsbogen

