Unterrichtsmodul

Grundlagen der Demokratie

Grundschule
Klasse 4

5 Stunden
+ zwei optionale
ca. ein- bis zwei-
stündige Projekte

Sachunterricht

BITTE WAS?!
Kontern gegen Fake und Hass

Die Unterrichtsidee ist Bestandteil des Themenhefts „Demokratiebildung". Das gesamte Themenheft und die weiteren Themenhefte stehen Ihnen unter **bitte-was.de** zur Verfügung.

Das Unterrichtsmodul ist lizenziert unter einer CC BY-SA 4.0 Lizenz. Nennung wie folgt: Grundlagen der Demokratie – Unterrichtsmodul / Landesmedienzentrum Baden-Württemberg – #RespektBW / Jennifer Madelmond / unter CC BY-SA 4.0 International / https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de. Ausgenommen von dieser Lizenz sind die Illustrationen.

Grundlagen der Demokratie

Autorin

Jennifer Madelmond

Zielgruppe/Umfang

Schulart:	Grundschule
Klassenstufe:	4
Fach:	Sachunterricht
Zeitumfang:	5 Schulstunden (+ zwei optionale ca. ein- bis zweistündige Projekte)

Medien- und Materialbedarf

Gedruckte Arbeits- und Materialblätter, interaktives Whiteboard mit Internetzugang oder Tablets, Lego- oder Playmobilfiguren und Accessoires, Computer mit Projektionsmöglichkeit, Internetzugang und Lautsprechern, Computerraum, Stifte, Magnete für die Tafel, Kreide

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler erwerben Grundkenntnisse rund um das Leben in einer Demokratie und übertragen diese auf ihren Alltag in der Schule. Dabei lernen sie neue Begriffe kennen, analysieren diese genauer und helfen einem König, aus seinem monarchischen Land eine Demokratie zu machen.

Die Lernenden setzen sich mit den Grundlagen der Demokratie und demokratischen Prozessen auseinander.

Bildungsplanbezug mit Quellenangabe

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Sachunterricht

Die Schülerinnen und Schüler können

- ausgewählte politische Strukturen, staatliche Aufgaben und Ämter aus ihrer Lebensumwelt anhand geeigneter Beispiele beschreiben (zum Beispiel Stadt- und Gemeinderatswahl, Bürgermeisterin, Bürgermeister, Gemeinde- oder Stadtrat)
- Diskussionen, Abstimmungen und das Mehrheitsprinzip als Elemente der Demokratie erkennen und sich an demokratischen Entwicklungs- und Entscheidungsprozessen beteiligen (zum Beispiel durch Klassensprecherwahl, Themenentscheidungen, Gestaltungsaktionen, Initiativen)
- sich entwicklungsangemessen mit aktuellem Zeitgeschehen auseinandersetzen

Bildungsplan 2016 der Grundschule – Sachunterricht: http://www.bildungsplaene-bw.de/,Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GS/SU/IK/3-4/01/04, S. 31ff.

LMZ Kompetenzraster Medienbildung:
https://kompetenzraster-mb.lmz-bw.de/grundschule

Medienbildungsschwerpunkte

Information und Wissen

- mich auf Internetseiten für Kinder gezielt bewegen
- auf Internetseiten Informationen auswählen, sortieren und aufschreiben

Produktion und Präsentation

- Texte mit einem Computer oder einem Tablet schreiben und bewusst gestalten
- Bilder, Filme oder Töne aufnehmen, bearbeiten, speichern und abspielen
- am Computer oder Tablet Bilder malen, zeichnen, bearbeiten oder verfremden

Schützen und sicher agieren

- mich an die erarbeiteten Regeln zur gesunden Körperhaltung bei der Arbeit mit digitalen Geräten halten

Informationstechnische Grundlagen

- selbstständig am Computer oder Tablet arbeiten oder lernen
- meine Ergebnisse speichern, aufrufen und wenn nötig ändern

Didaktisch-methodische Hinweise

Das Unterrichtsmodul setzt sich auf spielerische und kindgerechte Weise mit den Grundlagen der Demokratie auseinander. Dabei wird ein Märchen als Basis genutzt, ebenso wie diverse Fallbeispiele und praktische Situationen, um die wesentlichen Aspekte rund um das politische Geschehen zu erarbeiten. Es wird auf einen regelmäßigen Methodenwechsel geachtet, um eine anhaltende Motivation zu gewährleisten. Auch das freiwillige Zusatzmodul, das für eine 6. und 7. Unterrichtsstunde geplant ist und den Einsatz von Tablets beinhaltet, kann ggf. die Motivation der Schülerinnen und Schüler zusätzlich fördern. Nach ungefähr der Hälfte des Moduls ist ebenfalls ein etwas anspruchsvolleres, freiwilliges Zusatzmodul zu finden, das je nach Vorkenntnissen und Wissensstand der Kinder angepasst und umgesetzt werden kann.

Unterrichtsverlauf

Grundlagen der Demokratie

1. Stunde: Gesetz ist Gesetz

Zeitrahmen **15 Min.**

Arbeitsform/Methode
Einstieg / Geschichte in einer gemütlichen und entspannten Atmosphäre vorlesen

Medien/Arbeitsmaterial
Geschichte Material 1 – „Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen“

Unterrichtsinhalt

Die Lehrkraft liest den Schülerinnen und Schülern das Märchen aus Material 1 vor. Anschließend wird kurz über das Gehörte gesprochen und sichergestellt, dass alle Kinder den Inhalt der Geschichte verstanden haben.

Zeitrahmen **30 Min.**

Arbeitsform/Methode
Gruppenarbeit / Besprechung in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Geschichte Material 1 – „Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen“, Arbeitsblatt 1 – „Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen“

Unterrichtsinhalt

Die Lehrkraft teilt den Schülerinnen und Schülern jeweils Material 1 und das passende Arbeitsblatt (Arbeitsblatt 1) aus. In Zweiergruppen wird das Arbeitsblatt bearbeitet und anschließend in der Klasse besprochen.

2. bis 4. Stunde: Doch was ist jetzt eigentlich Demokratie?

Zeitrahmen **45–60 Min.**

Arbeitsform/Methode
Gruppenarbeit

Medien/Arbeitsmaterial
Arbeitsblatt 2 – „Demokratielexikon“, Computerraum, Papier

Unterrichtsinhalt

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in Kleingruppen im Computerraum jeweils zwei Begriffe aus dem Demokratielexikon mithilfe einer Kindersuchmaschine. Die gefundenen Ergebnisse werden in kompakter Form auf einem Blatt Papier festgehalten.

Zeitrahmen **30–45 Min.**

Arbeitsform/Methode
Präsentation / Besprechung in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Arbeitsblatt 2 – „Demokratielexikon“

Unterrichtsinhalt

Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse zu den jeweiligen Begriffen in der Klasse. Gemeinsam mit der Lehrkraft werden die gefundenen Informationen ggf. angepasst und zusammengefasst und schließlich an entsprechender Stelle auf Arbeitsblatt 2 – „Demokratielexikon“ festgehalten.

Zeitrahmen **30–45 Min.**

Arbeitsform/Methode
Einzel- oder Partnerarbeit / Besprechung in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Interaktives Whiteboard mit Internetzugang/ Computer mit Internetzugang, Lautsprechern und Beamer, Kurzfilm „Für Kinder erklärt: Was ist eine Demokratie?“ Ⓐ, Arbeitsblatt 3 – „Doch was ist jetzt eigentlich Demokratie?“

Unterrichtsinhalt

Die Lehrkraft teilt das Arbeitsblatt 3 aus und gibt den Schülerinnen und Schülern Zeit, um in Einzel- oder Partnerarbeit die linke Spalte „Monarchie“ auszufüllen. Anschließend werden in der Klasse die ersten zwei Minuten des Kurzfilms angesehen und das Gesehene in der Klasse besprochen. Die gesammelten Informationen aus dem Kurzfilm und das ausgefüllte Demokratielexikon können nun dazu genutzt werden, um auch die rechte Spalte „Demokratie“ in Einzel- oder Partnerarbeit auszufüllen.

Ⓐ **Für Kinder erklärt: Was ist eine Demokratie?**
https://youtu.be/KINkD69rlkc

Freiwilliges Zusatzmaterial

Zeitrahmen **45 Min.**

Arbeitsform/Methode
Arbeit in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Material 2 – „Wie funktioniert Demokratie in meiner Klasse?“, Magnete, Kreide, Schaubild aus Lösungsmaterial (Material 2)

Unterrichtsinhalt

Achtung: Diese Aufgabe ist etwas anspruchsvoller!

Um Demokratie genauer zu verdeutlichen, untersuchen die Schülerinnen und Schüler die Funktionsweise von Demokratie in ihrer eigenen Klasse. Gemeinsam mit der Lehrkraft wird dazu ein passendes Schaubild erstellt.

5. Stunde: Mehrheiten und Minderheiten

Zeitrahmen **5 Min.**

Arbeitsform/Methode
Meinungen in der Klasse äußern

Medien/Arbeitsmaterial
–

Unterrichtsinhalt

Die Schülerinnen und Schüler äußern ihre persönlichen Ideen und Vorstellungen zu den Begriffen „Mehrheit" und „Minderheit" und begründen ihre Aussagen (z.B. mit einem praktischen Beispiel).

Zeitrahmen **10–15 Min.**

Arbeitsform/Methode
Diskussion in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Interaktives Whiteboard/Computer mit Beamer, Material 3 – „Mehrheiten und Minderheiten", Präsentation „Mehrheiten und Minderheiten" (Präsentationsvorlage)

Unterrichtsinhalt

Die Lehrkraft öffnet am interaktiven Whiteboard/Computer mit Beamer die PowerPoint-Präsentation und untersucht gemeinsam mit den Schülerinnen und Schüler die Begriffe „Mehrheit" und „Minderheit" an praktischen Beispielen. Anschließend geht die Lehrkraft noch einmal konkreter auf die Begrifflichkeiten ein (Material 3).

Zeitrahmen **25–30 Min.**

Arbeitsform/Methode
Einzelarbeit / Diskussion in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Arbeitsblatt 4 – „Fallbeispiel: Planung des nächsten Wandertags“, Stifte

Unterrichtsinhalt

Die Lehrkraft teilt den Schülerinnen und Schülern das Arbeitsblatt 4 aus und liest gemeinsam mit der Klasse den vorliegenden Fall. Nach Klärung offener Fragen erhalten die Kinder Zeit, um sich zu den darunter stehenden Fragen Gedanken zu machen.

Die gefundenen Möglichkeiten, mit denen die Klasse dem aufgetretenen Problem begegnen kann, werden schließlich diskutiert und aussortiert. Abschließend wird über die demokratischste Möglichkeit abgestimmt.

Zeitrahmen **5 Min.**

Arbeitsform/Methode
Diskussion in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Arbeitsblatt 2 – „Demokratielexikon“

Unterrichtsinhalt

Die Schülerinnen und Schüler schauen sich im Demokratielexikon noch einmal an, welche Informationen zu den Begriffen „Mehrheit“ und „Minderheit“ festgehalten wurden, und ergänzen ggf. die Definition.

Freiwilliges Anschlussprojekt
6. und 7. Stunde: Demokratie in Regelmanien

Zeitrahmen **90 Min.**

Arbeitsform/Methode
Arbeit in Kleingruppen / Präsentation in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial
Material 1 – „Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen“, Arbeitsblatt 2 – „Demokratielexikon“, Arbeitsblatt 5 – „Demokratie in Regelmanien – ein Comic“, Lego- oder Playmobilfiguren, Tablets, App Comic Life 3

Unterrichtsinhalt

In Anlehnung an das Märchen (Material 1) und unter Berücksichtigung des neu erworbenen Wissens aus den vergangenen Unterrichtsstunden erfinden die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen eine kurze Geschichte zu dem Titel „Eine Demokratie für Regelmanien“ und halten diese in vier bis fünf skizzierten Bildern auf Arbeitsblatt 5 fest.

Anschließend werden diese Bilder mit Tablets und Lego- oder Playmobilfiguren in einen Comic übertragen und das Ergebnis der Klasse präsentiert.

Arbeitsblätter:

Grundlagen der Demokratie

Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen

Es war einmal ein König, der herrschte über ein riesengroßes Land namens Regelmanien. Genau in der Mitte Regelmaniens lag sein wunderbares und prächtiges Schloss, das von allen Seiten von Wäldern umgeben war. Es war ein friedlicher Ort, an dem sich der mächtige König ganz in Ruhe neue Gesetze für sein Volk ausdenken konnte. Er liebte das Erfinden neuer Regeln über alles und wurde mit jedem Tag und mit jeder Woche kreativer. Doch je mehr Regeln der König aufstellte, desto schwieriger wurde es für die Bevölkerung, ihren Alltagsgeschäften nachzugehen und gleichzeitig die Regeln einzuhalten.

Regel 1:

„Von heute an darf jeden Montag nur noch Brokkoli zu Mittag gegessen werden!", lautete beispielsweise ein Gesetz, das der König vor drei Wochen erlassen hatte, denn er war ein großer Brokkoli-Fan und konnte einfach nicht genug davon bekommen. Das Volk war geteilter Meinung: Die Gemüsebauern rieben sich vor Glück die Hände, denn sie würden nun viel mehr Brokkoli verkaufen. Auch andere Menschen freuten sich, denn Brokkoli war ihr Leibgericht. Viele andere weinten jedoch vor Kummer, denn sie ekelten sich vor diesem grünen Gemüse weitaus mehr als vor Ratten, Riesenspinnen oder Schneckenschleim, und wieder anderen war diese Regel einfach egal. Aber die Regel des Königs war Gesetz und ein Gesetz galt es zu befolgen. Also fügten sich alle Bewohner und aßen montags nur noch Brokkoli zu Mittag.

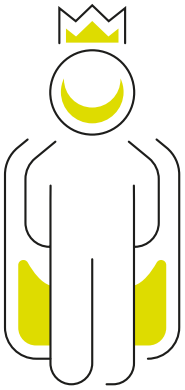
Regel 2:

„Ab heute gibt es nie wieder Hühnchen zu essen!", hieß es wenige Tage später, denn der König konnte weder den Geruch noch den Geschmack von gekochtem oder gebratenem Huhn ausstehen. Die Hühner des Landes gackerten bei diesem neuen Gesetz vor Glück und führten einen nationalen Hühnerfeiertag ein. Die Bevölkerung wiederum, die gerne mal ein Brathähnchen oder ein Suppenhuhn auf dem Esstisch sah, war schockiert. Nie wieder Huhn, also … Aber die Regel des Königs war Gesetz und ein Gesetz galt es zu befolgen. Also fügten sich alle Bewohner und aßen nie wieder Hühnchen.

Regel 3:

„Von nun an gehen alle Bewohner Regelmaniens um 19 Uhr ins Bett!", verkündete der König seinem Volk einige Zeit später, denn er war ein Früh-ins-Bett-Geher. Das war dem Volk Regelmaniens zu viel. Wie sollten die Gemüsebauern nur mit dem Brokkoli-Anbau nachkommen, wenn sie so früh ins Bett mussten? Wie sollten nur die Menschen klarkommen, die abends gerne etwas Zeit mit ihrer Familie verbrachten und daher später ins Bett gingen? Und wie sollten Gaststätten, Theater und Tanzlokale überleben, wenn abends keine Gäste mehr kommen durften?

Keinem der Bürger Regelmaniens gefiel diese Regel – außer dem König natürlich – und so beschlossen sie am nächsten Tag eine große Demonstration auf dem Marktplatz zu veranstalten, um den König auf die Missstände in seinem Land aufmerksam zu machen. Sie statteten sich mit Plakaten aus, schrien wütend Parolen und forderten die Aufhebung einzelner Gesetze: Die Hühnerbauern forderten die Abschaffung von Regel 2, die Brokkoli-Hasser wünschten sich einen Ersatz für Regel 1, alle erwarteten die Aufhebung der neuesten Regel. Jeder vertrat seine Meinung und brachte seinen Ärger zum Ausdruck.



Der König wiederum wurde durch den anhaltenden Demonstrationslärm zwar auf die Wut der Bevölkerung aufmerksam, doch war er sich sicher, dass die eingeführten Regeln dem Volke guttun würden. Denn was dem König guttat, war auch für sein Volk vonnöten – davon war er überzeugt.

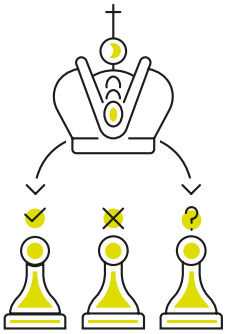
Nach einigen erfolglosen Tagen der Demonstration gaben die Bewohner Regelmaniens schließlich auf und kehrten in ihren Alltag mit den Regeln 1 bis 3 zurück. Denn die Regel des Königs war Gesetz und ein Gesetz galt es zu befolgen. Also fügten sich alle Bewohner und aßen montags Brokkoli und niemals wieder Hühnchen und sie gingen um 19 Uhr ins Bett. Die Wut und der Ärger nisteten sich jedoch beim Volk als unangenehme Dauergäste ein.

Regel 4:
„Zu eurem Wohl gibt es ab heute keine Schokolade und keine Pommes mehr in Regelmanien!", lautete die neueste Regel des Königs, der am Abend zuvor eine Dokumentation über diese beiden Lebensmittel gesehen hatte und nun überzeugt davon war, dass jedes Gramm davon ihm und seinem Volk Schaden zufügen konnte. Neben den vielen Erwachsenen, die sich bereits über die anderen Gesetze fürchterlich ärgerten, wurden spätestens jetzt auch die Kinder Regelmaniens laut. Schokolade und Pommes verbieten? Wo kommen wir denn da hin? „Aber was kann ich mit meiner Meinung schon ändern?", fragten sich viele der Kinder, denn die Regel des Königs war Gesetz und ein Gesetz galt es zu befolgen. Also fügten sich alle Bewohner und auch die Kinder und aßen nie wieder Schokolade oder Pommes.

Ein Bediensteter des Königs, der für einen Auftrag durch Regelmanien reiste, wurde auf den weiter wachsenden Unmut und die Wut der großen und kleinen Bürger des Landes aufmerksam und berichtete schließlich dem Herrscher davon. Doch dieser blieb weiterhin der Überzeugung, dass all die kreativen und erfinderischen Gesetze gut für sein Volk wären. „Das bringt Ordnung und Struktur!", sagte er.

Regel 5:
„Der Gang zur Toilette ist morgens zwischen 8 und 8:30 Uhr, mittags zwischen 13 und 13:30 Uhr und abends zwischen 18 und 18:30 Uhr zu erledigen!", war ein neues und ausgeklügeltes Gesetz des Königs, auf das er besonders stolz war. Mit dieser Ordnung wollte er verhindern, dass dauernd Kinder aus dem Unterricht verschwinden, und erreichen, dass Arbeitszeiten effektiver genutzt wurden und die Menschen mehr Struktur in ihr Leben brachten. Wenn der König das konnte, konnte sein Volk das auch! Das Volk konnte aber auch so richtig, richtig wütend werden. So wütend, wie der König die Bewohner seines Landes noch nie gesehen hatte. Sie schnaubten, ließen Arbeit Arbeit sein und versammelten sich auf dem Marktplatz, um gemeinsam über die neueste Regel zu diskutieren. Der König war – wie immer – nicht anwesend.

Am nächsten Tag wachte der König auf, immer noch glückselig wegen seiner neuesten Regel. Es war die Krönung seines Plans, mit dem er endlich Ordnung nach Regelmanien bringen wollte, in dem dann gesunde und organisierte Bewohner leben sollten. Gerade wollte er sich fertig machen und eine Runde durch sein „neues" Königreich spazieren, da rannte ein Bediensteter in sein Schlafgemach: „Eure Majestät, Sie werden es nicht glauben, aber alle Bewohner Regelmaniens sind heute Nacht verschwunden. Es heißt, dass sie alle ein neues Zuhause im Nachbarland Demokratien gefunden haben."
Der König traute seinen Ohren nicht. Wie hatte das den nur passieren können? Ein Gesetz war doch ein Gesetz und seine Gesetze waren gut für alle … Doch wie dem auch sei, von nun an lebte der König allein in Regelmanien und erfand nur noch neue Regeln für seinen eigenen Lebensalltag.



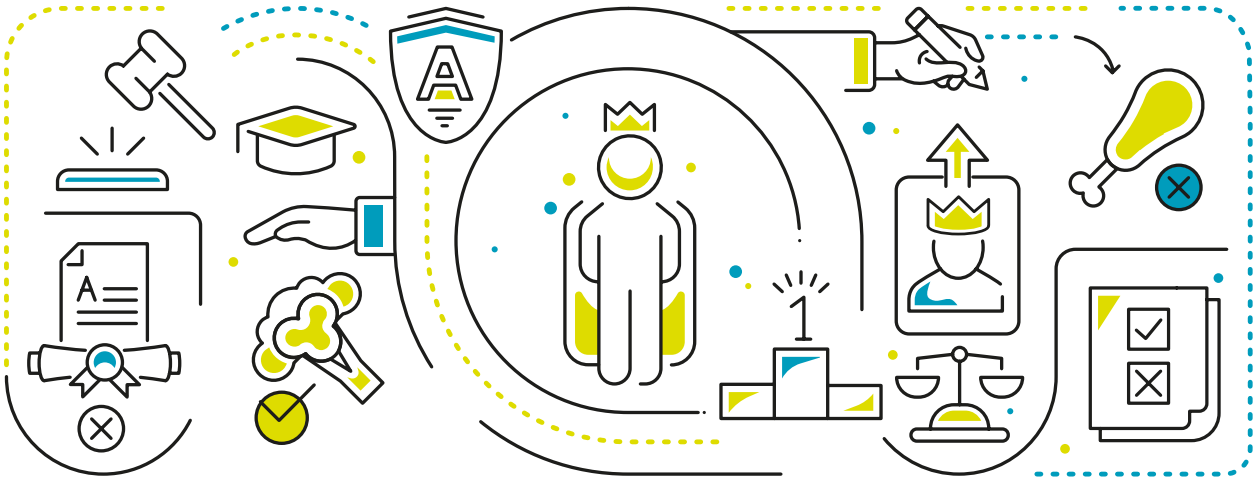
Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen

Informationen für die Lehrkraft

Um das Arbeitsblatt zu besprechen, können zusätzlich folgende Fragen in der Klasse gestellt werden:

- Wie wird Regelmanien geleitet?
- Was ist das Besondere?
- Wie ist das Mitspracherecht der Bürgerinnen und Bürger geregelt?
- Wie würden sich die Kinder fühlen, wenn sie in Regelmanien leben müssten?
- Wird Deutschland genauso geleitet wie Regelmanien?
- Welche Unterschiede kennen die Kinder?

Es geht vor allem darum, den Schülerinnen und Schülern auf spielerische Weise ein Gefühl für den Unterschied zwischen Monarchie und Demokratie zu geben und schrittweise herauszuarbeiten, was genau man eigentlich unter dem Begriff „Demokratie“ versteht. Dazu können die Schülerinnen und Schüler auf bereits vorhandene Kenntnisse zurückgreifen bzw. gemeinsam mit der Lehrkraft einige grundlegende Merkmale, zum Beispiel mithilfe von Deutschland als Untersuchungsgegenstand, erarbeiten.



Gesetz ist Gesetz: Ein Märchen

Wer entscheidet in Regelmanien und warum?

**Beschreibe den König von Regelmanien.
Was will er? Wie geht er mit seinem Volk um?**

Wie geht der König mit den Meinungen seines Volkes um?

Was denkt das Volk über den König und über Regelmanien?

Welche Möglichkeiten hat das Volk, um dem König deutlich zu machen, dass es nicht mit seinen Gesetzen einverstanden ist?

Wenn du die Königin oder der König von Regelmanien wärst, wie würdest du dein Land regieren?

Demokratielexikon

Informationen für die Lehrkraft

In der Geschichte „Gesetz ist Gesetz“ wird immer wieder von Entscheidungen, Meinungen und Rechten gesprochen. Doch was genau bedeuten diese Begriffe eigentlich? Um sich schrittweise mit diesen und weiteren Begriffen rund um Demokratie vertraut zu machen, erarbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam ein Demokratielexikon.

Hierzu werden Kleingruppen gebildet, wobei jeder Gruppe zwei Begriffe aus dem Lexikon zugeteilt werden (von der Lehrkraft bestimmt/von den Schülerinnen und Schülern gewählt/im Losverfahren ermittelt). Im Computerraum suchen die Gruppen mithilfe einer Kindersuchmaschine (z.B. ***http://www.fragfinn.de*** oder ***http://www.blinde-kuh.de*** passende Informationen zu den jeweiligen Begriffen und notieren diese auf einem Blatt Papier.

In einem weiteren Schritt werden die Ergebnisse schließlich in der Klasse besprochen, mit den Ergebnissen anderer Gruppen verglichen, die den gleichen Begriff haben, und zuletzt eine einheitliche Definition gefunden, die die Schülerinnen und Schüler im Demokratielexikon festhalten. Im Laufe der einzelnen Unterrichtsstunden werden einzelne Begriffe noch einmal genauer beleuchtet, sodass das Lexikon auch nachträglich noch weiter ergänzt und vervollständigt werden kann.

Hier können auch noch einige Fragen gefunden werden, die möglicherweise bei der Er- und Bearbeitung der einzelnen Begriffe helfen:

- Was assoziieren die Kinder mit den einzelnen Begriffen?
- Wo haben die Kinder diese Begriffe schon einmal gehört?
- Wie werden diese Begriffe im Alltag verwendet?
- Welche Situationen fallen den Kindern ein, in denen es Entscheidungen zu treffen, Meinungen zu äußern und zum Beispiel Rechte zu verteidigen gilt?

Exkurs – Recherche im Internet

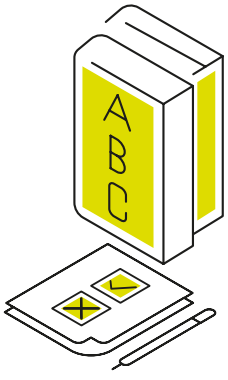
Je nach Wissensstand der Schülerinnen und Schüler ist es möglicherweise relevant, vor der Recherche einen kleinen Exkurs rund um „Suchen und Finden“ im Internet zu machen. Die Lehrkraft sollte dabei die typische Oberfläche einer Suchmaschine vorstellen und gemeinsam mit den Kindern erarbeiten, wie die angezeigten Ergebnisse aufgebaut sind und wo schließlich die Informationen gefunden werden können.

In einem weiteren Schritt sollte die Suche selbst zum Gegenstand gemacht werden, zum Beispiel wie man bei der Suche vorgehen sollte (z.B. mit Schlagwörtern suchen anstatt mit ganzen Sätzen) und wie man Ergebnisse bereits im Vorfeld ausschließen kann (z.B. Vorschautexte lesen). Genaue Informationen zum Thema „Suchen und Finden im Internet“, ebenso wie praktische Übungen, können im gleichnamigen Unterrichtsmodul in der SESAM-Datenbank (***https://sesam.lmz-bw.de/***) gefunden werden.

Demokratielexikon

Dieses Lexikon gehört:

.....



D wie Demokratie

E wie Entscheidung

G wie Gewaltenteilung

M wie Mehrheit

M wie Meinungsfreiheit

M wie Minderheit

M wie Monarchie

R wie Recht

wie

wie

Doch was ist jetzt eigentlich Demokratie?

Monarchie

Wer regiert das Land?

Wer hat die Gewalt über Rechte und Gesetze?

Welche Rechte haben die Bürgerinnen und Bürger in einer (absoluten) Monarchie?

Demokratie (z.B. Deutschland)

Wer regiert das Land?

Welche Rechte haben die Bürgerinnen und Bürger in einer Demokratie?

Warum versteht man nach Abraham Lincoln Demokratie als die „Regierung des Volkes durch das Volk und für das Volk“? Was könnte das deiner Meinung nach bedeuten?

Für Kinder erklärt:
Was ist eine Demokratie?
https://www.youtube.com/watch?v=KINkD69rlkc

Wie funktioniert Demokratie in meiner Klasse?

Informationen für die Lehrkraft

Auch wenn der Begriff „Demokratie“ in Filmen, auf Arbeitsblättern oder in anderen Handreichungen für Kinder erklärt wird, bleibt er dennoch ein recht abstraktes Wort. Um den Schülerinnen und Schülern das Verständnis zu erleichtern, wird in dieser Übung näher untersucht, welche demokratischen Prozesse/Aspekte in der Klasse zu finden sind. Dazu findet die Lehrkraft in diesem Material die verschiedenen Personen und Funktionen zum Ausschneiden. Diese können anschließend mit Magneten an die Tafel geheftet werden. Schritt für Schritt erarbeiten die Kinder gemeinsam die Rollen und Aufgaben der einzelnen Personen und versuchen, sie an der Tafel entsprechend anzuordnen. Mit Kreide werden Pfeile erstellt, die die Verbindungen näher beschreiben und die Abhängigkeiten untereinander darstellen.

Bei den Lösungen kann hierzu ein beispielhaftes Schaubild gefunden werden, das einen Überblick über demokratische Prozesse in der Schule gibt. Zu berücksichtigen ist, dass jede Schule anders organisiert ist und nicht jeder Vorgang demokratisch erfolgt. Das Schaubild sollte nur einen beispielhaften Ablauf darstellen. Ziel dieser Aufgabe ist es folglich nicht, alle Details (wie sie im Schaubild beispielhaft gezeigt werden) mit den Schülerinnen und Schülern auszuarbeiten.

Es geht vor allem darum, den Gedanken von Abraham Lincoln, „Regierung des Volkes durch das Volk und für das Volk“, auf praktische Weise darzustellen, der unter anderem durch die Tätigkeit des Klassensprechers oder der Klassensprecherin veranschaulicht werden kann. Ob schließlich auch die weiteren Rollen, wie die Aufgaben der Direktion etc., ausgearbeitet werden müssen, bleibt jeder Lehrkraft selbst überlassen, denn nur sie kann einschätzen, inwieweit die Schülerinnen und Schüler diese Inhalte nachvollziehen und mit dem Demokratiegedanken verknüpfen können oder nicht.

Diese Fragen können helfen, sich dem Schaubild anzunähern und das Verständnis zu erleichtern:

- Welche Aufgabe hat die Klassensprecherin oder der Klassensprecher?
- Was ist in den Klassenregeln zu finden? Was in den Schulregeln? Und in welchem Verhältnis stehen sie zueinander?
- Welchen Einfluss nimmt die Direktorin oder der Direktor im Klassengeschehen?
- Welche Aufgabe haben die Schülerinnen und Schüler?
- Wie werden die Meinungen der Schülerinnen und Schüler in der Klasse vertreten?
- Welche Rolle übernimmt die Lehrkraft?

Wie funktioniert Demokratie in meiner Klasse?

Schülerinnen und Schüler
Klassensprecher/-in
Lehrkraft
Klassenregeln
Schulregeln
Direktor/-in
Fallen euch weitere Personen ein? Notiert sie hier:
Fallen euch weitere Personen ein? Notiert sie hier:

Mehrheiten und Minderheiten

Informationen für die Lehrkraft

Um den Schülerinnen und Schülern das Mehrheits- und Minderheitsprinzip bei Wahlen und Abstimmungen zu verdeutlichen, kann ***die PowerPoint-Präsentation „Mehrheit und Minderheit“*** einen ersten Einstieg bieten. Dennoch ist es wichtig, dass die Lehrkraft noch einmal genauer auf die beiden Begriffe eingeht und darstellt, dass nicht immer nur ein quantitatives Bild von Mehrheit im Alltag (z.B. 20 von 23 Personen stimmen für die Einführung einer Autobahn-Maut, also wird diese umgesetzt) vorherrschend ist. Was genau damit gemeint ist, wird in der Folge etwas näher beschrieben:

In einer Demokratie ist es schwierig, eine Entscheidung zu treffen, mit der alle Menschen zufrieden sind. Darum entscheidet in der Demokratie die Mehrheit. Dennoch müssen auch die Meinungen der anderen berücksichtigt und bei der Entscheidungsfindung einkalkuliert werden. Das trifft auch auf das folgende Fallbeispiel zum Wandertag zu: Auch wenn die Mehrheit für den Baumwipfelpfad abgestimmt hat, müssen die drei Kinder, die Höhenangst haben, in ihrer „Minderheit“ berücksichtigt werden und entsprechend muss ggf. eine Alternative gefunden werden.

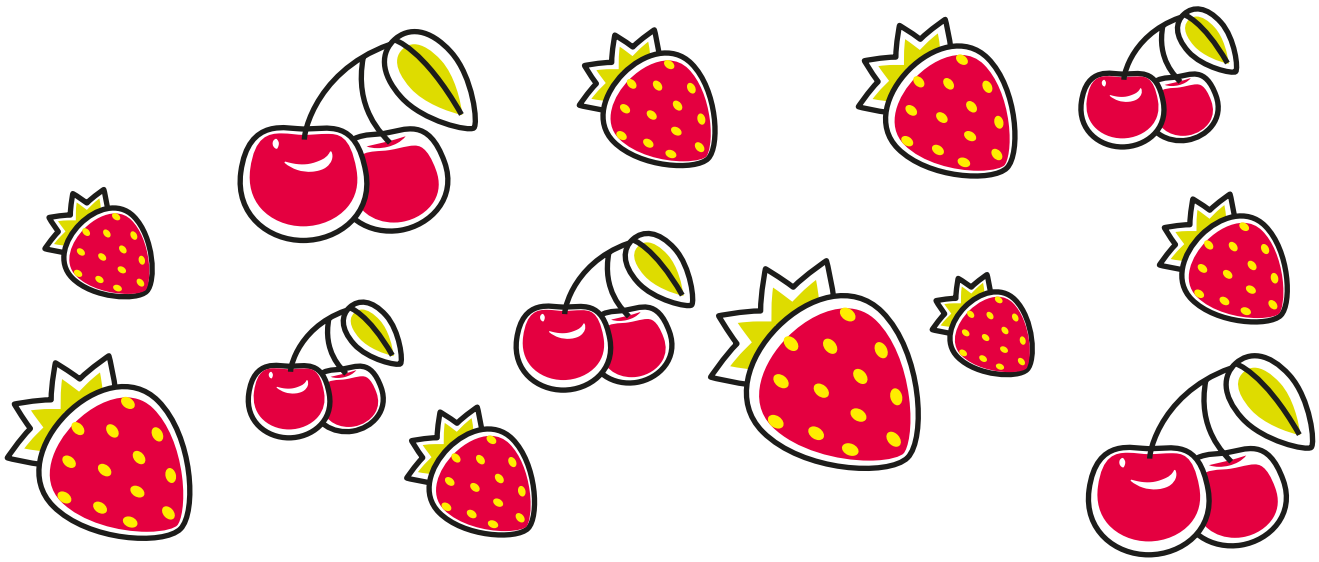
Informationen für das Fallbeispiel „Planung des nächsten Wandertags“

Wichtig ist es, bei der Besprechung der verschiedenen Möglichkeiten im Umgang mit der Problematik auch diejenigen Möglichkeiten zu besprechen, bei denen keine Planänderung stattfinden würde, sodass die Meinung der Minderheit nicht berücksichtigt wäre. Denn gerade durch die Gegenüberstellung von gewinnbringenden Alternativen (z.B. „Wir suchen eine dritte Alternative für den Wandertag und stimmen neu ab!“) und den Alternativen, die keine Änderung zulassen, wird der Gedanke, den der Begriff „Demokratie“ in Zusammenhang mit „Mehrheit“ und „Minderheit“ mit sich bringt, noch deutlicher sichtbar.

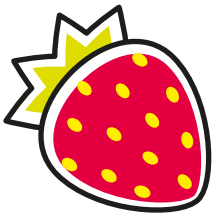
Die Klasse wählt gemeinsam die drei sinnvollsten und an den Demokratiegedanken angelehnten Möglichkeiten und stimmt über die beste davon ab.

Präsentationsvorlage:

Mehrheit und Minderheit

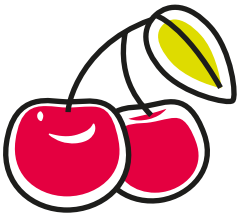


Wer hat die Mehrheit, wer die Minderheit?



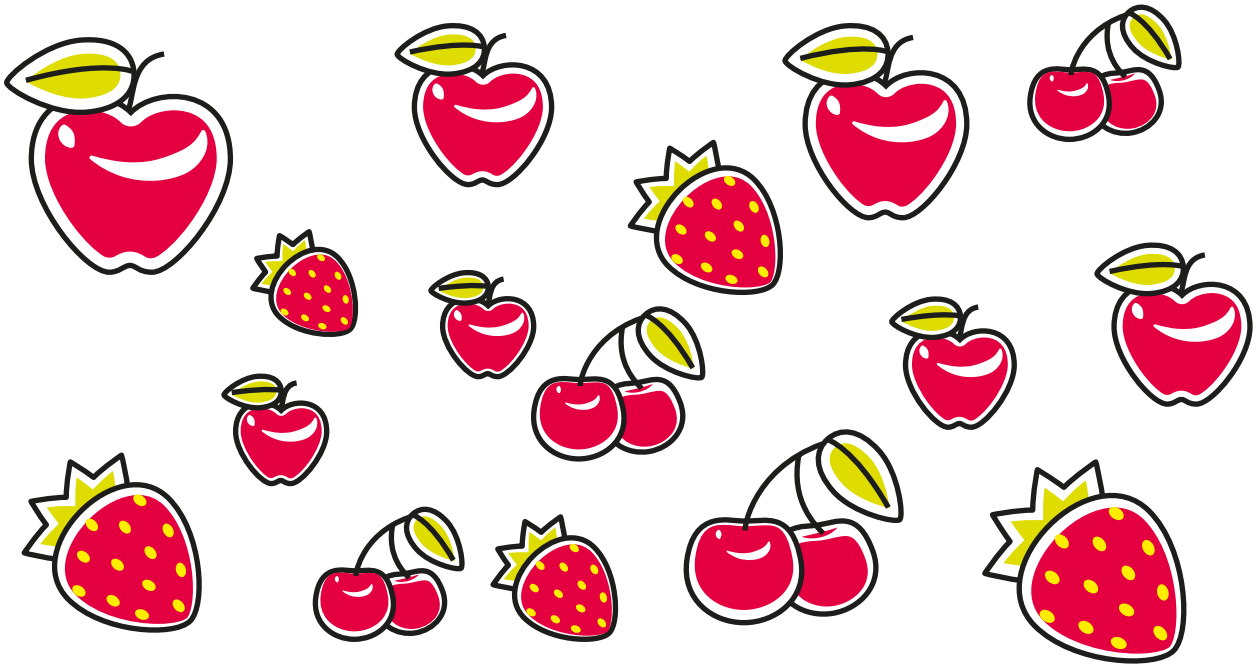
Anzahl:

☐ **Mehrheit** ☐ **Minderheit**

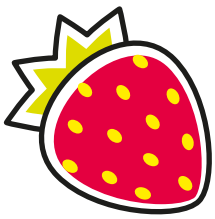


Anzahl:

☐ **Mehrheit** ☐ **Minderheit**



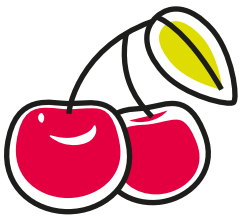
Wer hat die Mehrheit, wer die Minderheit?



Anzahl:

☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**



Anzahl:

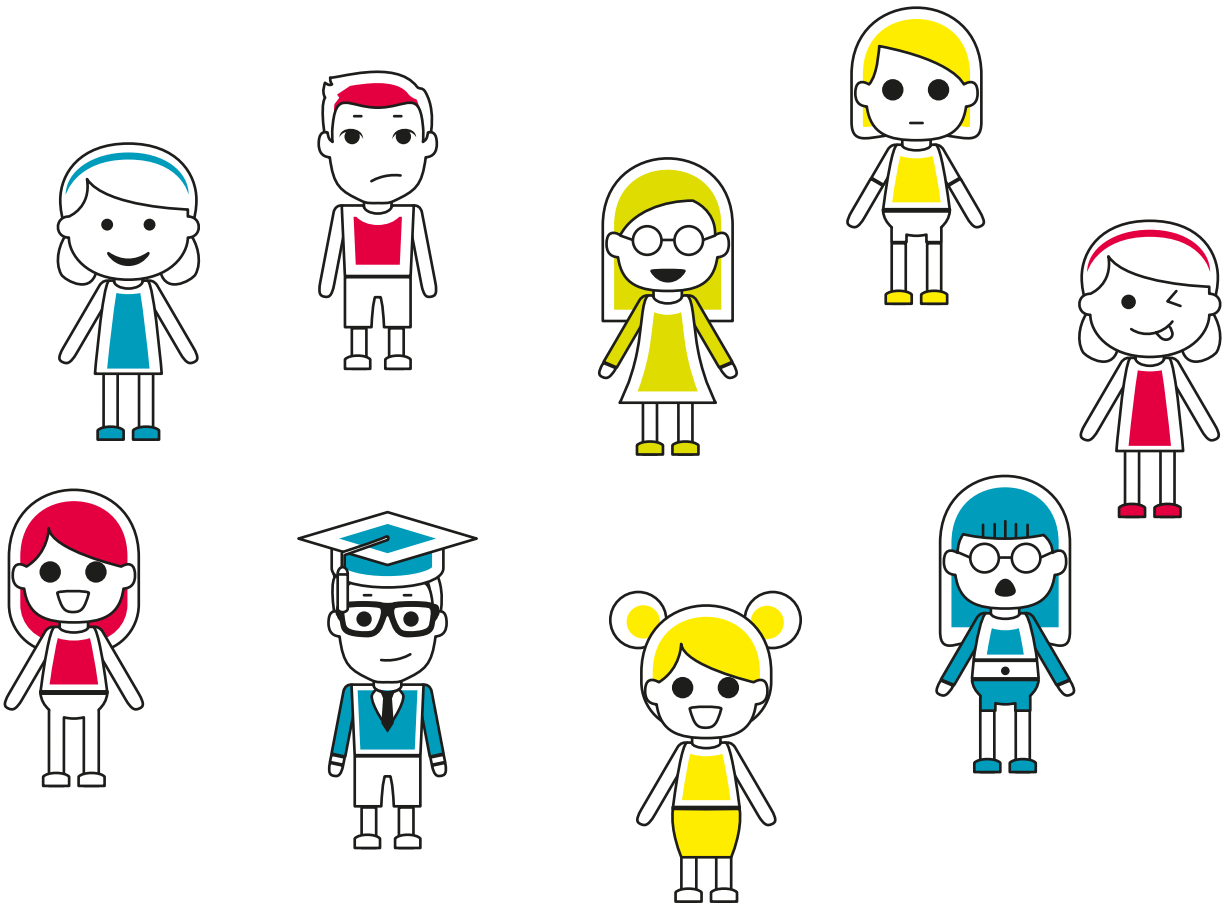
☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**

Anzahl:

☐ **Mehrheit**

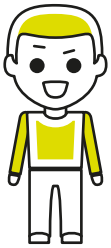
☐ **Minderheit**



Wer hat die Mehrheit, wer die Minderheit?

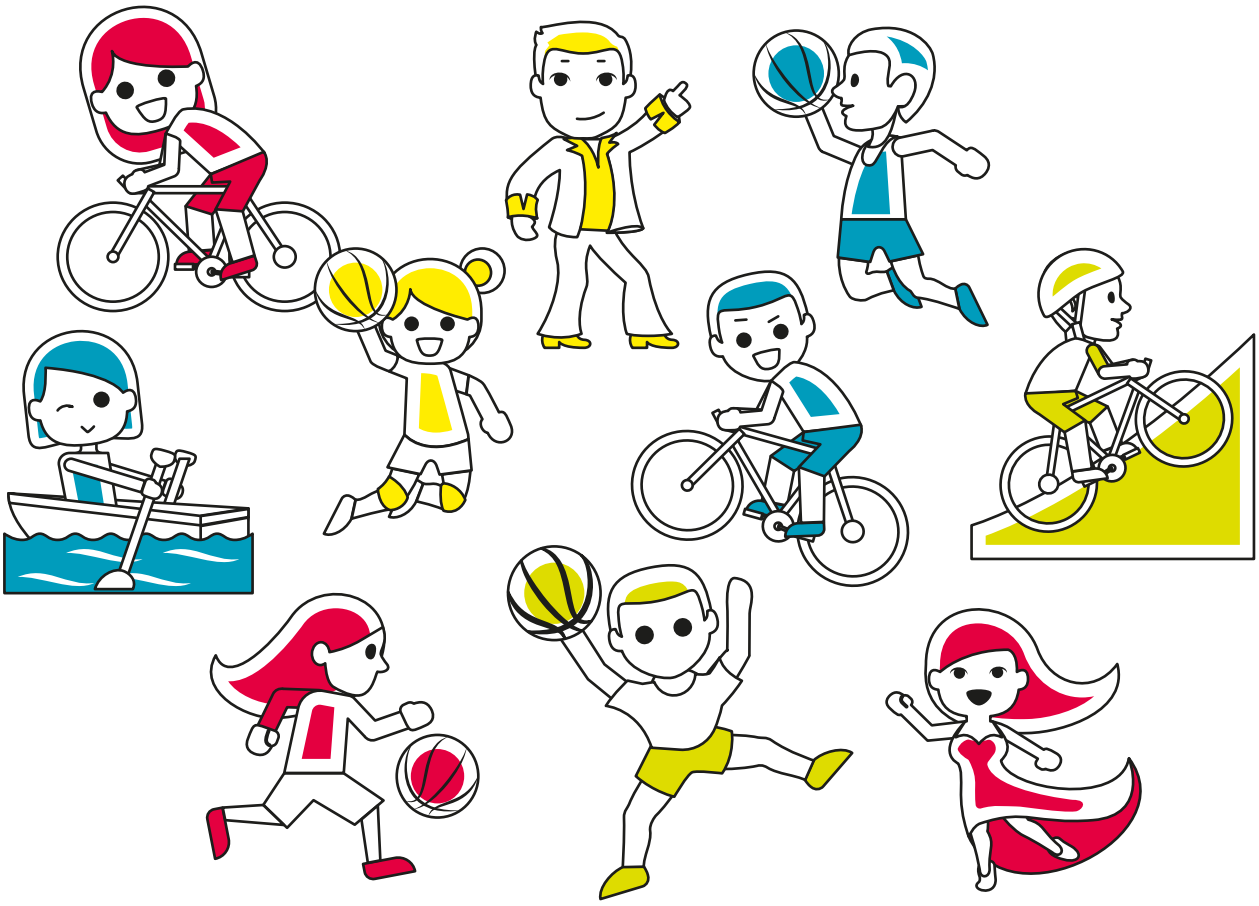
Anzahl:

☐ **Mehrheit** ☐ **Minderheit**



Anzahl:

☐ **Mehrheit** ☐ **Minderheit**



Wer hat die Mehrheit, wer die Minderheit?

Anzahl:

☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**

Anzahl:

☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**

Anzahl:

☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**

Anzahl:

☐ **Mehrheit**

☐ **Minderheit**

Fallbeispiel: Planung des nächsten Wandertags

Die 20 Schülerinnen und Schüler der 4a dürfen in einer Abstimmung entscheiden, wo es am nächsten Wandertag hingehen soll. Zur Auswahl stehen:

- ein abenteuerlicher Baumwipfelpfad in 50 Metern Höhe
- der Besuch eines abwechslungsreichen Wildparks, der neu in der Stadt eröffnet hat

Bei der Abstimmung stimmen zwölf Kinder (60 Prozent) für den Baumwipfelpfad und acht Kinder (40 Prozent) für den Wildpark. Es soll also zum Baumwipfelpfad gehen! Doch da melden sich auf einmal Lisa, Tim und Paul, die für den Wildpark gestimmt haben, und erklären, dass sie große Höhenangst haben und daher nicht mit zum Baumwipfelpfad können.
Wie soll die Klasse mit dieser Situation umgehen?

Für welches Ausflugsziel hat sich die Mehrheit entschieden? Wie viele Stimmen waren dafür?

Für welches Ausflugsziel hat sich nur eine Minderheit entschieden? Wie viele Stimmen waren dafür?

Welches Problem haben Lisa, Tim und Paul?

Wie sollte man mit einer Situation wie dieser umgehen?

Denk daran: **„In einer Demokratie bestimmt die Mehrheit. Aber man muss auch die Meinungen und Stimmen der Minderheit berücksichtigen."** Überlegt euch, welche verschiedenen Möglichkeiten die Klasse hat:

Demokratie in Regelmanien – ein Comic

A. Erfindet in Kleingruppen eine kurze Geschichte oder Situation zu dem Titel „Demokratie in Regelmanien“ und malt diese in maximal fünf Bildern auf. In der rechten Spalte findet ihr Platz für zusätzliche Texte, die von den jeweiligen Personen gesprochen werden können.

Achtung: Comics zeigen den Großteil der Geschichte mit Bildern. Es werden daher immer nur wenige Sätze in den Sprechblasen gesprochen.

Bilder der Geschichte	Texte
	.....
	.....
	.....
	.....

Bilder der Geschichte	Texte

B. Nutzt Lego- oder Playmobilfiguren, um eure gemalten Bilder mithilfe von Tablets in Fotos umzuwandeln.

C. Die entstandenen Fotos werden schließlich in der App Comic Life 3 geöffnet, in einem ausgewählten Layout und Design angeordnet und mit den vorbereiteten Texten versehen.

Quellenverzeichnis

Weblinks

- Für Kinder erklärt: Was ist eine Demokratie?
  https://youtu.be/KINkD69rlkc

Alle aufgeführten Links wurden
zuletzt aufgerufen am 26.08.2020.

Lösungen

Grundlagen der Demokratie

Lösung: AB 2 – Demokratielexikon– Beispiellösung

Demokratie:
Griechisch „Herrschaft des Volkes“ – alle Bürgerinnen und Bürger haben die gleichen Rechte und Pflichten und dürfen ihre Meinung frei äußern. Sie wählen schließlich Politikerinnen und Politiker einzelner Parteien, die wiederum ihre Interessen und Wünsche im Bundestag vertreten.

Alles, was der Staat (also z.B. die gewählten Parteien, der/die Bundeskanzler/-in, der/die Bundespräsident/-in ...) macht, wird durch eine sogenannte Verfassung und Gesetze gesteuert. Auch in manchen Bereichen der Schule kann man solche Strukturen erkennen. Beispielsweise bestimmen die Klassenregeln den Umgang miteinander oder eine Klassensprecherin oder ein Klassensprecher kümmert sich um alle organisatorischen Angelegenheiten.

Entscheidung:
Man trifft eine Wahl zwischen zwei oder mehreren Möglichkeiten.
Beispiel: Ich entscheide mich zwischen all den Eissorten für eine Kugel Vanilleeis.

Gewaltenteilung:
Die Macht wird aufgeteilt in Legislative, Exekutive und Judikative Ⓐ. Es ist also nicht nur eine Person an der Macht (siehe Monarchie), sondern eine Vielzahl von Ämtern und Personen teilen sich die verantwortlichen Aufgabenbereiche und repräsentieren das Volk bzw. handeln dabei im Interesse des Volkes.

Mehrheit:
Größerer Anteil einer bestimmten Gesamtzahl.
Beispiel: Bei einer Abstimmung zu Farben sind zehn Kinder für die Farbe Blau, vier für die Farbe Rot. Die zehn Kinder mit der Farbe Blau sind mehr Kinder als die vier anderen und bilden somit die Mehrheit.

Meinungsfreiheit:
In Artikel 5 des Grundgesetzes ist festgelegt, dass jeder das Recht hat, sich eine eigene Meinung zu bilden und diese in Wort, Schrift oder Bild zu äußern und zu verbreiten. Eingeschränkt werden kann das Recht der Meinungsfreiheit nur durch allgemeine Vorschriften und Gesetze, wie sie zum Beispiel im Jugendschutzgesetz festgehalten sind. Ⓑ

Minderheit:
Kleinerer Anteil einer bestimmten Gesamtzahl.
Beispiel: Bei einer Abstimmung zu Farben sind zehn Kinder für die Farbe Blau, vier für die Farbe Rot. Die vier Kinder mit der Farbe Rot sind weniger Kinder als die zehn anderen und somit in der Minderheit.

Monarchie:
„Monarchie“ kommt aus dem Griechischen und heißt „Alleinherrschaft“. Dabei ist es eine einzelne Person, die die Herrschaft ausübt. In einer (absoluten) Monarchie gibt es auch keine Gewaltenteilung. Alle Macht liegt bei der einen Person.
Beispiel: In Regelmanien bestimmt der König alle Gesetze und entscheidet darüber, was sein Volk zu tun hat oder zu lassen hat.

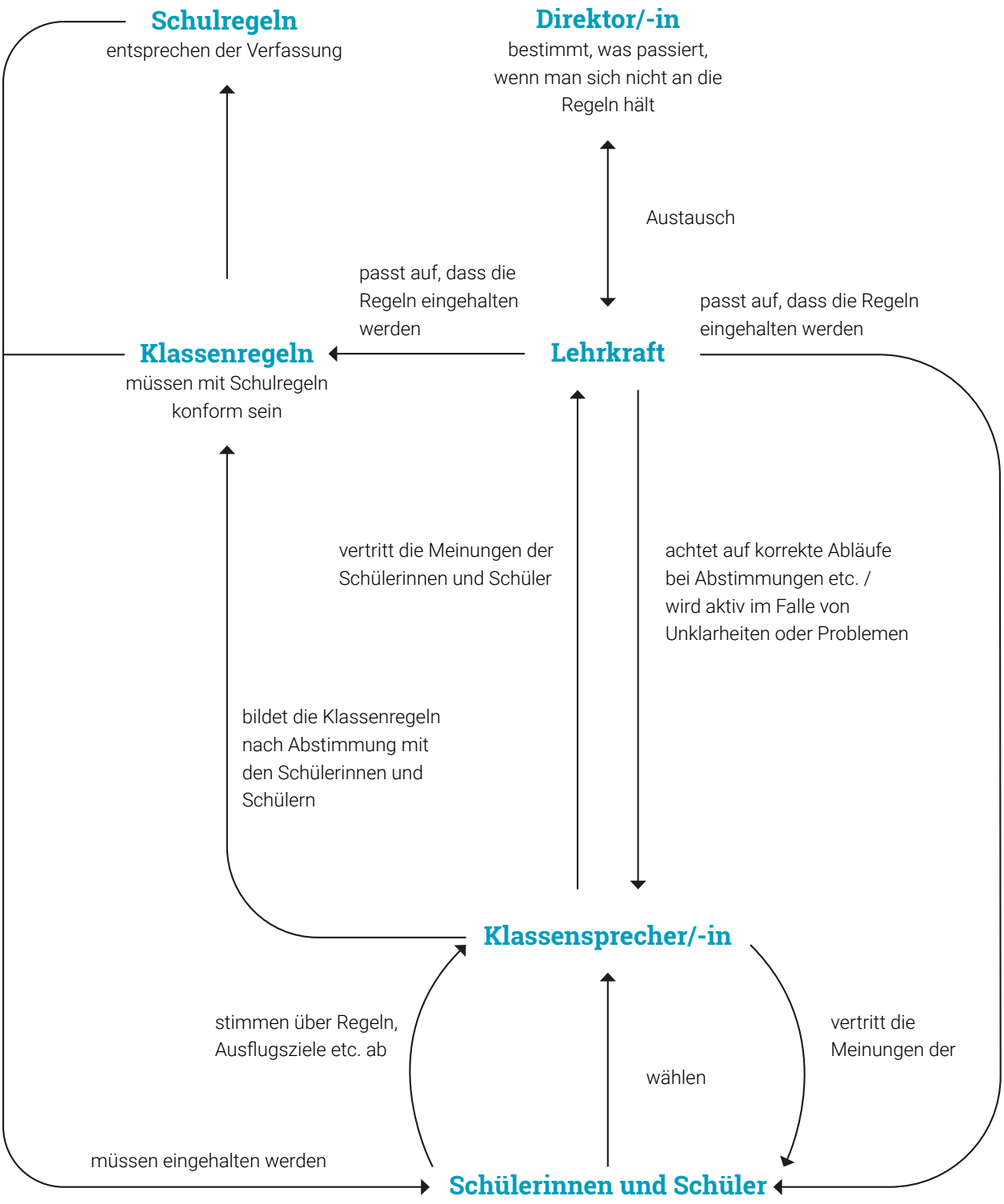
Recht:
Gesamtheit aller Verhaltensregeln, die zum einen vom Staat geschaffen werden und zum anderen von der Gesellschaft selbst als geltend akzeptiert und befolgt werden.

Ⓐ **Gewaltenteilung erklärt bei Hanisau-Land:**
https://www.hanisauland.de/lexikon/g/gewaltenteilung.html

Ⓑ **Meinungsfreiheit erklärt bei Hanisau-Land:**
https://www.hanisauland.de/lexikon/m/meinungsfreiheit.html

Lösung: Material 2 – Wie funktioniert Demokratie in meiner Klasse?

Beispielhaftes Schaubild, das einen Überblick über die Demokratie in der Klasse gibt:



Impressum

Herausgeber und Bezugsadresse
Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111, 70190 Stuttgart
Telefon: +49 (0)711 2850-6
Fax: +49 (0)711 2850-780
E-Mail: beratungsstelle@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket ist Teil
des Projekts #RespektBW

Projektleitung
Sebastian Seitner

Autorinnen und Autoren
Jennifer Madelmond

Redaktion
Sophie Kitzmann
Stephanie Wössner
Fabian Karg
Tom Mittelbach

Gestaltung
www.cosmoto.com

Stuttgart, August 2020

Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Website ***www.lmz-bw.de***.

Die Bildquellen aus den Unterrichtsmodulen sind im jeweiligen Quellenverzeichnis aufgeführt. Die Bilder werden unter Berufung auf die folgenden Paragraphen verwendet:

https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/__51.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/__60a.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/__60b.html

Dies gilt auch für Screenshots und Standbilder aus Filmwerken.

Sollten Sie auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir umgehend handeln.

Sonstige Illustrationen sind nicht frei zu verwenden.
Illustrationen: Shutterstock

Soweit Inhalte des Angebotes des LMZ auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ hierauf keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich das LMZ die hinter dem Verweis oder Link liegenden Inhalte zu eigen macht. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Das LMZ hat keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Verlinkungen auf die Webseiten Dritter, die außerhalb des Verantwortungsbereichs des LMZ liegen, würde eine Haftungsverpflichtung nur bestehen, wenn das LMZ von den rechtswidrigen Inhalten Kenntnis erlangte und es technisch möglich und zumutbar wäre, die Nutzung dieser Inhalte zu verhindern. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

#RespektBW ist eine Kampagne der Landesregierung für eine respektvolle Diskussionskultur in den Sozialen Medien. Sie soll Kinder und Jugendliche aktivieren, für die Werte unserer Demokratie und ein gutes gesellschaftliches Miteinander einzutreten. Die Kampagne ist Teil des Impulsprogramms der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Staatsministeriums, in enger Abstimmung mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, durch.

#RespektBW

LMZ LANDESMEDIENZENTRUM BADEN-WÜRTTEMBERG

Na klar, zusammen halt...
Impulsprogramm der Landesregierung

Baden-Württemberg