



Aktionskalender „Demokratie gestalten!“



Aktionskalender „Demokratie gestalten!“








Einen anderen Menschen zu respektieren, wertzuschätzen und als gleichwertig anzusehen ist das Ziel einer lebhaften Demokratie. Auch, wenn sich die Lebensweise der Menschen voneinander unterscheiden, wollen wir auf Basis gemeinsamer Werte einen fairen, toleranten und respektvollen Umgang miteinander einüben. So kann die immer vielfältigere Gesellschaft weiter wachsen und alle voneinander profitieren.

Die dritte, völlig neu zusammengestellte Auflage des Aktionskalenders „Demokratie gestalten!“ richtet sich an Jugendliche ab Klasse 7. Sie lernen die Menschenrechte kennen und beschäftigen sich mit den Bausteinen unserer Demokratie. Das Fadenspiel und der Park für ALLE bringen Bedürfnisse zur Sprache und beim „Widerstands-Barometer“ lernen die Jugendlichen eine neue demokratische Entscheidungsform kennen. Weitere Kalenderblätter beschäftigen sich mit Fake News und Hate Speech – beides Themen, die eine große Bedrohung für die Meinungsfreiheit und Demokratie darstellen.

Die zwölf Kalenderblätter begleiten die Schülerinnen und Schüler durch das ganze Schuljahr. Sie können im Fachunterricht oder in der Klassenlehrerstunde, im Rahmen von Projekttagen, während eines Jugendbegleiter-Angebots, in einer AG oder außerhalb des schulischen Kontextes genutzt werden.

Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zum Anleiten der Übungen und Spiele finden Sie auf www.menschenrechte.jugendnetz.de/kalender.

Die auf den Kalenderblättern verwendeten Symbole haben folgende Bedeutung:

-  Zeit
-  Material
-  Ziele
-  Vorlagen zum Download
-  Lust auf mehr/Tipp

Die einzelnen Übungen wurden mit Jugendlichen aus dem Mentorenprogramm Vielfaltcoach und von verschiedenen Fachstellen der Jugendstiftung erprobt und weiterentwickelt.

Im Mentorenprogramm Vielfaltcoach beschäftigen sich Jugendliche der Klassenstufen 8 und 9 in zwei Kurseinheiten mit den Themen Identität, Vielfalt und Gruppenzugehörigkeiten, Menschenrechte, Vorurteile und Diskriminierung, Hass im Netz und Fake News und werden anschließend selbst aktiv. Ausführliche Informationen zum Vielfaltcoach: www.vielfaltcoach.de

Weitere Materialien

www.menschenrechte.jugendnetz.de

Das Jugendportal bereitet die Menschenrechtsthematik jugendgerecht auf. Dabei geht es nicht nur um Informationen, sondern auch um den persönlichen Bezug der Menschenrechte zur eigenen Lebenswirklichkeit.

Meldestelle „respect! Gegen Hetze im Netz“

Unter www.meldestelle-respect.de können Fälle von Online-Hasskommentaren gemeldet werden. Eingehende Meldungen werden auf ihre strafrechtliche Relevanz geprüft, gegebenenfalls zur Anzeige gebracht und an Betreiber der betreffenden Netzwerke mit der Aufforderung zur Löschung weitergegeben.

www.demokratievorort.de

Auf dieser Seite stellt die Jugendstiftung Baden-Württemberg ihre Beratungsangebote, Vorträge und Workshop-Angebote für pädagogische Fachkräfte und Jugendliche sowie regionale Strukturen im Bereich der Extremismusprävention, Demokratieförderung und Menschenrechtsbildung vor.

IMPRESSUM:

Herausgeber:
Jugendstiftung Baden-Württemberg
Postfach 11 62
74370 Sersheim
Tel.: 07042-8317-0
Fax: 07042-8317-40
info@jugendstiftung.de
www.jugendstiftung.de



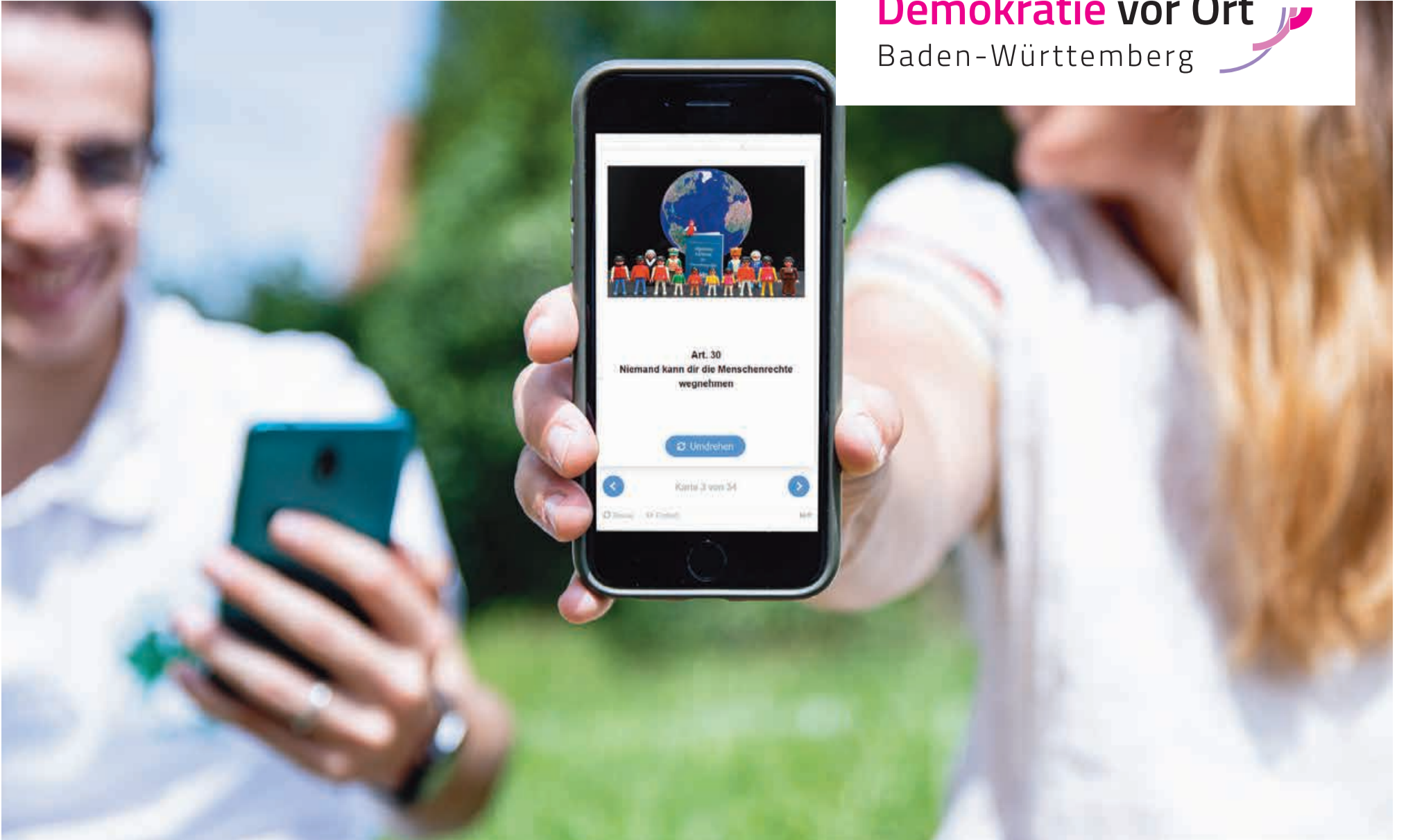
Redaktion: Birgit Schiffers und Judith Boutata

Layout: Oliver Müller

Bilder: Marc Doradzillo, Pixabay, Jugendstiftung Baden-Württemberg.

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg, des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen trägt die Redaktion die Verantwortung.

Das Demokratiezentrum wird gefördert vom Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg und dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“.



Menschenrechte-Talk



30 min



Handy, Spielkarten stehen online zur Verfügung:

www.menschenrechte.jugendnetz.de



Kennenlernen der 30 Menschenrechtsartikel

1. Teilt euch in Zweier- oder Dreier-Gruppen auf. Jede Gruppe braucht ein Handy. Die Gruppen können sich im Klassenzimmer verteilen oder auch für 15 Minuten auf dem Schulgelände spazieren gehen. Dabei lest ihr nacheinander gemeinsam einige der Spielkarten durch und diskutiert die Fragen auf der Rückseite. Die Spielkarten findet ihr auf www.menschenrechte.jugendnetz.de > Menschenrechte > Menschenrechte-Talk.
2. Wenn ihr wieder alle zusammengekommen seid, tauscht euch über folgende Fragen aus:
 - Welche Menschenrechte sind euch beim Menschenrechte-Talk begegnet? Sammelt gemeinsam. Vielleicht wollt ihr sie auch nochmal aufschreiben.
 - Hat euch ein Menschenrechtsartikel überrascht?
 - Wie wichtig sind die Menschenrechte für euer Leben?
 - Gab es eine Frage, die für euch sehr schwer war? Über welche Fragen habt ihr besonders hitzig diskutiert?



Organisiert einen Pausenverkauf mit Menschenrechte-Muffins. Dafür übertragt ihr den Menschenrechtsartikel und die Frage auf der Rückseite der Spielkarten auf kleine Zettel, die ihr anschließend mit einem Zahnstocher am Muffin befestigt. So kommen die Menschenrechte in aller Munde.



Fadenspiel



30 min



Zettel entsprechend
der Teilnehmerzahl,
2 Wollknäuel, 2 Scheren



Auseinandersetzung mit
Bedürfnissen und Wün-
schen, Aushandlungs-
prozess in Gruppen erleben,
Bedeutung von Regeln und
Rechten verstehen





1. Jede und jeder bekommt einen Zettel und notiert darauf zwei bis drei Dinge, die sie oder er in der anschließenden 10-minütigen Pause machen möchte. Danach schneiden sich alle einen Wollfaden ab („So viel, wie du brauchst, mindestens aber einen Meter“) und binden ein Ende an Handgelenk, Gürtelschnalle, Schnürsenkel o. ä. fest.
2. Anschließend nimmt die Spielleitung immer vier bis fünf Fadenenden, knotet sie zusammen und sagt dann: „Jetzt habt ihr zehn Minuten Pause, macht in der Zeit das, was auf eurenzetteln steht!“
3. Nach zehn Minuten treffen sich alle wieder im Raum und können die Fäden abmachen. Besprecht gemeinsam, wie es euch in der Pause ergangen ist. Diese Fragen können euch dabei helfen:
 - Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt?
 - Wem ist es gelungen, alle Aktivitäten vom Zettel umzusetzen? Wie habt ihr das geschafft? Gab es eine bestimmte Strategie, mit der ihr Erfolg hattet?
 - Wer konnte gar nichts machen, wer nur einen Teil? Woran glaubt ihr, hat das gelegen? Würdet ihr euch beim nächsten Mal anders verhalten?
 - Wonach habt ihr in der Gruppe entschieden, was gemacht wurde? Habt ihr dabei nach Bedürfnissen und Wünschen unterschieden? Kann jemand von euch den Unterschied erklären?
 - Gab es Aktivitäten, die sich gegenseitig im Weg standen? Habt ihr nach Kompromissen gesucht?
 - Hätte sich jemand von euch Regeln gewünscht? Warum? Welche?



Erstellt eine Liste mit Bedürfnissen und sortiert diese anschließend nach Dringlichkeit. Was sind Grundbedürfnisse, die für unsere Existenz wichtig sind, was sind Luxusbedürfnisse?






Gruppen-Karussell

-  30 min
-  Spielfragen
-  Sensibilisierung für Gruppenzugehörigkeiten als Teil der Identität
1. Legt eine Spielleiterin, einen Spielleiter fest. Alle anderen stellen sich in einen Innen- und Außenkreis mit dem Gesicht zueinander auf.
 2. Zur Einstimmung in das Thema stellt sich die Spielleitung mit ihren Gruppenzugehörigkeiten vor, z. B.: „Heute wollen wir uns mit Gruppenzugehörigkeiten als Teil unserer Identität beschäftigen. Ich gehöre zur Gruppe der Männer, der Lehrer, der Deutsch-Italiener, der Kajakfahrer, der Brillenträger, der Braunäugigen, der Serienfans, der ...“.
 3. Die Spielleitung sagt die erste Frage bzw. gibt den ersten Auftrag. Tauscht euch darüber mit eurem Gegenüber aus dem Außen- bzw. Innenkreis aus. Anschließend rutscht der Innenkreis einen Platz nach rechts, so dass ihr für die nächsten Fragen neue Gesprächspartnerinnen und Gesprächspartner habt.
 - Sucht möglichst viele Gruppen, denen ihr beide angehört.
 - Ihr könnt euch nicht alle Gruppenzugehörigkeiten selbst aussuchen. Manche habt ihr ab Geburt und ein Leben lang. Findet Beispiele dafür. Ist das bei euch beiden gleich?
 - Einzelne Gruppenzugehörigkeiten können sich ändern. Findet Beispiele dafür und überlegt, ob ihr selbst schon einmal eine Gruppe verlassen habt.
 - Wir alle gehören mehreren Gruppen an. Oft werden Menschen aber auf eine Gruppenzugehörigkeit reduziert. Wie ist das bei euch? Passiert dir das auch? Findest du das gut?
 - Gibt es eine Gruppe, der du gerne angehören würdest? Warum gehörst du nicht dazu?
 - Gruppen haben oft eigene Symbole, Kleidung oder Sprache. Sammelt Beispiele dafür. Warum gibt es das?
 - Es gibt Gruppen, die gehören zur Mehrheit, andere zur Minderheit. Manche Gruppen sind privilegiert, andere werden benachteiligt. Welche sind das bei uns?
 - Mehrfachzugehörigkeiten sind Teil unserer Identität. Welchen Gruppen gehörst du an?
-  Zeichnet eine Blüte und beschriftet die Blütenblätter mit euren Gruppenzugehörigkeiten. Anschließend könnt ihr die Blüten aufhängen und überlegen, wer sich wohl hinter welcher Blüte verbirgt.



Infokanäle

-  20–30 min
 -  A5-Karten und Stifte oder Umfragetool
 -  Einstieg in den Themenbereich Recherche und Informationsbeschaffung
1. Ihr könnt die Antworten auf Zettel schreiben, auf einem Whiteboard sammeln oder ein Umfragetool nutzen, bei dem die Spieler mehrere Antworten eingeben dürfen. Bei dem Umfragetool werden die Ergebnisse als Wort-Wolke dargestellt.
 2. Beantwortet die Frage:
Welche Zeitungen, Fernsehsendungen, Internetseiten, Social-Media-Kanäle, Quellen oder Personen nutzt ihr, um euch über Tagespolitik oder aktuelle Themen zu informieren?
 3. Schaut euch gemeinsam das Ergebnis an. Diskutiert anschließend:
 - Gibt es Infokanäle, die ihr noch nicht kanntet? Erklärt sie euch gegenseitig!
 - Benutzt ihr viele oder eher wenige verschiedene Infokanäle?
 - Welche Vorteile hat man, wenn man verschiedene Infokanäle nutzt?
 - Wonach sucht ihr die Infokanäle aus?
 - Habt ihr Kriterien, nach denen ihr die Qualität und Glaubwürdigkeit der Infos bewertet?
 - Nutzen eure Freundinnen und Freunde, Eltern und Geschwister die gleichen Infokanäle wie ihr?
 - Wie geht ihr mit anderen Meinungen zu politischen Themen in eurem Freundeskreis oder eurer Familie um? Seid ihr offen für ihre Argumente? Habt ihr schon einmal gemeinsam einen Info-Check gemacht?

 Recherchiert im Netz die beiden Begriffe Filterblase und Echokammer und überlegt, was sie mit der Anzahl der Infokanäle zu tun haben.



Respekt-Glücksrad



30 min



kostenloses Online-Tool
Glücksrad oder Zettel, Stift
und Flasche



Respekt als gemeinsame
Wertebasis verstehen

Respekt macht glücklich. Respekt ist ein Grundbedürfnis und unverzichtbar für jede Gesellschaft. Dreht deshalb am Glücksrad und diskutiert, was für euch Respekt bedeutet.

Die Spielleitung bereitet dafür ein Online-Glücksrad vor. Hierfür gibt es viele kostenlose Tools im Netz. Alternativ dazu können die Fragen auch auf Zettel geschrieben werden. Die Zettel werden zusammengefaltet und auf einen Tisch im Kreis gelegt. Die jeweilige Frage bestimmt ihr dann über Flaschendreher.

Ihr könnt die Fragen in der ganzen Gruppe besprechen oder auch in wechselnden Murmelgruppen zu zweit oder dritt.

Das könnten Fragen für euer Respekt-Glücksrad sein:

- Vor wem habt ihr Respekt? Warum?
- Gibt es in unserer Gesellschaft Menschen, die wenig Respekt erfahren?
- Was braucht ihr, um euch respektiert zu fühlen?
- Nennt Situationen, die ihr euch oder anderen gegenüber respektlos fandet.
- Was haben Respekt und Anerkennung miteinander zu tun?
- Wie fühlt ihr euch, wenn ihr euch respektlos behandelt fühlt?
- Warum ist es so wichtig für jeden Menschen, respektiert zu werden?
- Welche Bedeutung hat Respekt für eine Gesellschaft?
- Grüßt ihr fremde Menschen auf der Straße oder beim Spazierengehen? Hat das was mit Respekt zu tun oder nicht?
- Wie kann man fremden Leuten gegenüber Respekt zeigen?
- Zeigt sich Respekt in allen Kulturen und überall auf der Welt gleich?



Recherchiert die fünf wichtigsten Werte des Christentums, des Judentums, des Islam und einer weiteren Religion eurer Wahl und schaut, welche Rolle Respekt hier spielt.



Fakt oder Fake



20–30 min



A4-Blätter (dickeres Papier),
Stifte und Kreppband



Einstiegsspiel zum Thema
Fake News

1. Alle nehmen sich ein Blatt und Stift. Auf dem Blatt notiert ihr zwei Dinge, die euch besonders machen. Eines davon stimmt, das andere ist erfunden. Dann klebt euch gegenseitig die Zettel mit Kreppband auf dem Rücken fest.
2. Anschließend geht ihr langsam durch den Raum. Lest die Zettel der anderen durch und macht einen Strich bei dem Punkt, der eurer Meinung nach stimmt. Nehmt euch ruhig fünf Minuten dafür Zeit, damit ihr auch überall vorbeigehen könnt.
3. Anschließend nehmt ihr eure Zettel wieder vom Rücken und schaut das Ergebnis an. Diejenigen, bei denen die Mehrheit richtig eingeschätzt hat, was stimmt und was nur ausgedacht wurde, gehen auf die eine Seite, alle anderen auf die andere Seite.
4. Tauscht euch zum Schluss über folgende Fragen aus:
 - Wie seid ihr vorgegangen bei eurer Entscheidung, was stimmt und was nicht?
 - Zwei oder drei Personen, bei denen die Mehrheit falsch lag, lesen ihre Antwortmöglichkeiten vor. Warum waren die anderen überzeugt, dass der Fake stimmt?
 - Hatte es einen Einfluss, ob schon mehrere Striche auf dem Zettel waren?

Ihr könnt das Spiel auch in den digitalen Raum verlegen. Dafür nutzt ihr eine digitale Pinnwand wie beispielsweise ein Padlet. Dort postet anonym jede und jeder von euch eine Sache (Eigenschaft, Hobby ...), welche euch besonders macht. Die Spielleitung erstellt ebenfalls anonym fünf Fake-Posts. Anschließend sollen alle bewerten, ob die Posts Fakt oder Fake sind.



Spielt den SWR-Fakefinder (www.fakefinder.de) und erstellt anschließend ein Plakat mit Warnsignalen für Fake News.



Ein Park für ALLE



45 min



große Bögen Papier,
bunte Stifte



Sensibilisierung für
Antidiskriminierung und
Inklusion

Ihr wohnt in Gleichstadt. In der Stadt gibt es ein großes freies Gelände, das zu einem Park für ALLE gestaltet werden soll. Den Menschen von Gleichstadt ist Artikel 2 „Niemand darf diskriminiert werden“ der Menschenrechte besonders wichtig. Deshalb achten sie bei der Planung ganz genau darauf, dass der Park für alle zugänglich ist und allen Menschen etwas zu bieten hat. Ihr gehört zum Planungsteam!

- Überlegt im ersten Schritt gemeinsam, wer alles in Gleichstadt wohnt. Haltet eure Ergebnisse schriftlich fest.
 - Welche Gruppen leben in Gleichstadt und wie möchten sie den Park nutzen?
 - Haben einzelne Gruppen besondere Bedürfnisse, die erfüllt werden müssen, damit sie genauso wie andere den Park nutzen können?
Was gehört zur Barrierefreiheit?
Wie muss die Beschilderung von Wegen oder wichtigen Gebäuden wie Toiletten oder dem Kiosk aussehen, damit es alle verstehen?
Kostet der Zugang zum Park Eintritt? Falls ja, könnte das Menschen ausschließen? ...
- Teilt euch anschließend in Vierer- oder Fünfer-Gruppen auf. Jede Gruppe nimmt sich einen großen Bogen Papier und mehrere Stifte. Ihr habt nun 20 Minuten Zeit, um euren „Park für ALLE“ zu entwerfen.
- Stellt euch anschließend gegenseitig eure Entwürfe vor. Diskutiert gemeinsam:
 - Wie seid ihr in den Kleingruppen vorgegangen? Haben sich alle an der Planung beteiligt? Gab es Rollenaufteilungen? Wie habt ihr entschieden, was reinkommt und was nicht?
 - Welcher Park soll gebaut werden? Warum?
 - Gibt es bei euch vor Ort schon so einen Park für ALLE? Wie barrierefrei ist eure Stadt?



Leht euch in einem Seniorenheim einige Rollstühle aus und erkundet damit euer Schulgebäude und das Pausengelände. Wie weit kommt ihr? Wo gibt es unüberwindliche Barrieren und wie könnte man die beseitigen?



Widerstands-Barometer



30 min



Flipchart oder Tafel,
eventuell Taschenrechner
bei großen Gruppen



Entscheidungsformen
kennenlernen

Abstimmen und „Die Mehrheit gewinnt“ war gestern: Heute fällt die Entscheidung nicht auf den Vorschlag, der die meiste Zustimmung erhält, sondern auf den, der am wenigsten Widerstand in der Gruppe erzeugt.

1. Alle überlegen sich, was sie beim Klassenausflug am liebsten unternehmen möchten.
2. Nennt reihum eure Vorschläge. Jeder Vorschlag wird notiert. Nachdem alle zu Wort gekommen sind, werden doppelte Vorschläge gestrichen. Wenn die Liste sehr unübersichtlich geworden ist, könnt ihr sie nochmals auf ein neues Blatt schreiben.
3. Überlegt im Stillen für jeden Vorschlag, wie hoch der eigene Widerstand dagegen ist. 0 bedeutet kein Widerstand/„Der Vorschlag wäre für mich okay“ – 5 bedeutet sehr hohen Widerstand/„Das geht gar nicht“.
4. Die Spielleitung nennt der Reihe nach die Vorschläge und schreibt dahinter eure Widerstandswerte. Sie können als Zahl genannt oder mit der Hand gezeigt werden. Die erhobene Faust steht für 0, die ausgestreckte Hand für 5. Die Finger 1, 2, 3 und 4 zeigen die Abstufung der Ablehnung. Eine geheime Abstimmung kann manchmal besser sein. Das solltet ihr im Vorfeld gemeinsam besprechen und entscheiden. Dann bereitet ihr Stimmzettel mit allen Vorschlägen vor. Hinter jeden Vorschlag wird eine Zahl zwischen 0 und 5 notiert.
5. Zählt gemeinsam die Zahlen zusammen und notiert hinter jeden Vorschlag den Wert. Gibt es einen oder mehrere 5er bei einem Vorschlag, scheidet dieser automatisch aus.
6. Der Vorschlag mit dem kleinsten Wert gewinnt, da dieser die geringste Ablehnung in der Gruppe hervorruft. Was sind die Vor- und Nachteile dieser Abstimmungsform?



Kennt ihr noch andere Möglichkeiten, um Entscheidungen zu treffen. Sammelt diese und diskutiert über die Vor- und Nachteile.



Homepage-Check



45 min



PC, Laptop oder
Smartphone



kommunale Jugend-
beteiligung, barrierefreie
Homepages, Austausch
zwischen Verwaltung und
jungen Menschen fördern

Alle Menschen, die in einer Kommune leben, sollten sich auf der Homepage der Stadt oder Gemeinde zurechtfinden. Da Websites vorrangig von Erwachsenen gestaltet werden, ist es sinnvoll, diese aus Jugendsicht zu testen.

1. Sammelt gemeinsam Institutionen und Orte, die ihr in eurer Gemeinde gerne besucht (z. B. Schwimmbad, Bücherei, Jugendhaus, Grillplatz, Pumptrack ...) und schreibt sie auf.
2. Macht euch nun in Dreier- oder Vierer-Gruppen an den Homepage-Check der Website eurer Stadt oder Kommune:
 - Ist die Navigation übersichtlich? Passen für euch die Bezeichnungen der Rubriken?
 - Findet ihr alle Institutionen und Orte von eurer Liste? Sind sie gut beschrieben? Gibt es Infos zu Öffnungszeiten, Gebühren u. ä.? Notiert, was fehlt!
 - Gibt es Veranstaltungshinweise, die Kinder oder Jugendliche interessieren?
 - Gibt es vielleicht sogar einen Kinderstadtplan?
 - Wer sind die Kinder- und Jugendbeauftragten?
 - Findet ihr Ansprechstellen für Kinder und Jugendliche bei Stress mit den Eltern oder anderen Problemen?
 - Findet ihr Infos zum Gemeinderat? Sind die verständlich und interessant?
 - Gibt es einen Jugendgemeinderat oder andere Beteiligungsmöglichkeiten für Jugendliche?
 - Welche Partnerstädte hat eure Gemeinde?
 - Was macht eure Stadt in Sachen Klimaschutz?
 - Gibt es Themen, die ihr auf der Website vermisst?
3. Gebt der Homepage eine Schulnote und sendet diese mit Begründung und Verbesserungsvorschlägen an die Verantwortlichen.



Mit dem Tool krita.org könnt ihr Comics zeichnen, um Inhalte in Bildsprache auf der Homepage zu vermitteln. Beispielsweise könnte die Jugendarbeit mit ihren Anlaufstellen und Angeboten dargestellt werden.



Demokratie bauen



90 min



Schachteln und Kartons
(eine pro Person, mindestens aber 20), dicke Stifte

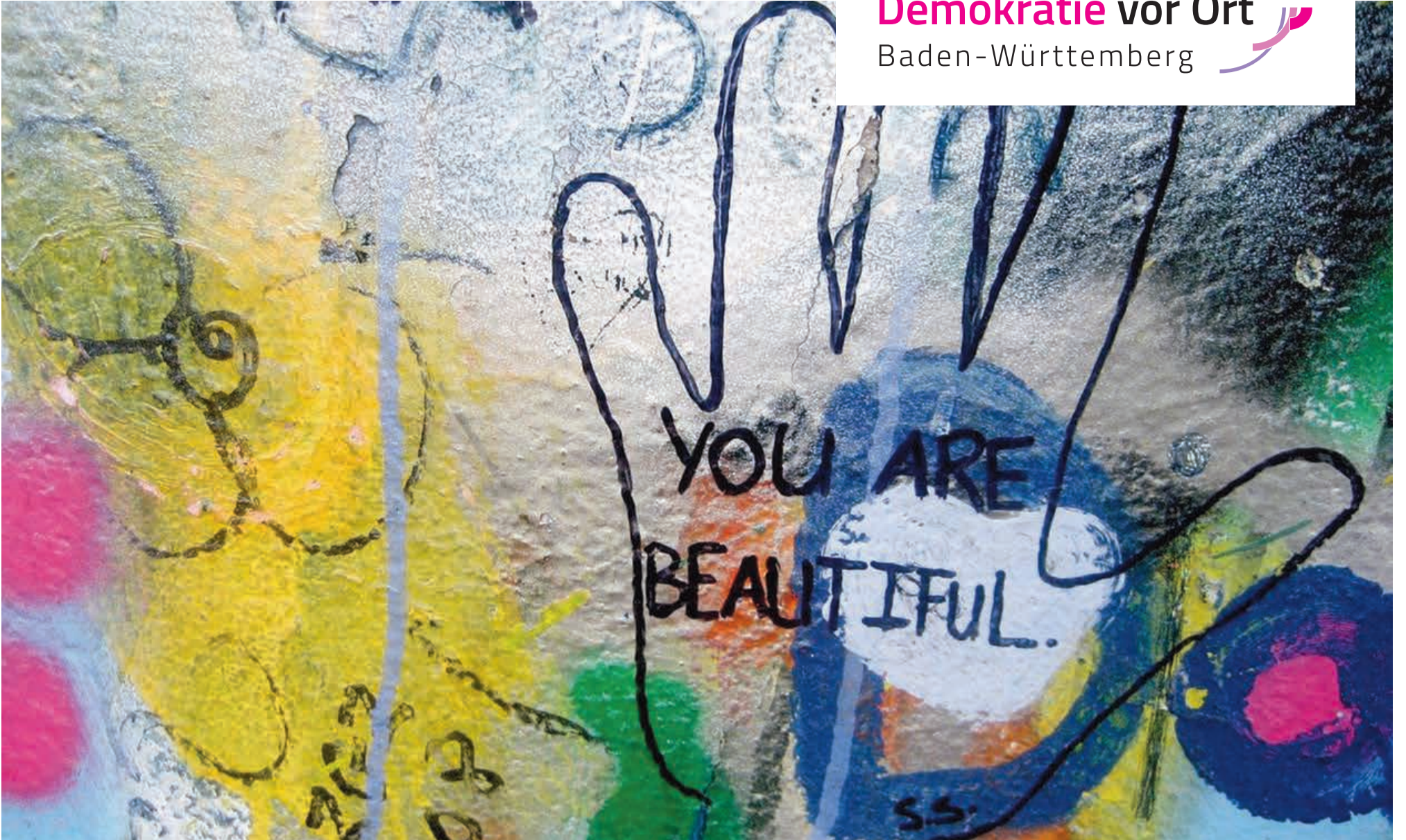


Auseinandersetzung mit
Grundbegriffen der Demokratie und wichtigen Institutionen

1. Jede Person bringt von zu Hause eine Schachtel oder einen Karton mit, der später zu einem Demokratie-Baustein wird. Ihr benötigt mindestens 20 Kartons.
2. Was macht eine Demokratie aus? Sammelt gemeinsam in der Gruppe wichtige Begriffe, Werte und Grundsätze, erklärt sie euch gegenseitig und schreibt sie auf. Vielleicht gibt es auch Institutionen, die ihr ganz eng mit unserer Demokratie verbindet.
Folgende Begriffe sollten auf alle Fälle dabei sein: Grundgesetz, Opposition, Zivilgesellschaft, Bundesverfassungsgericht, Gewaltenteilung, Pressefreiheit, Wahlen, Parteien, Debatten, Respekt.
3. Wählt aus eurer Liste nun so viele Begriffe aus, wie ihr Kartons habt. Auch das ist ein demokratischer Prozess, bei dem ihr Argumente austauscht, miteinander streitet und am Ende sicher auch Kompromisse eingehen müsst.
4. Jede Person nimmt sich einen Karton und beschriftet ihn mit einem der Begriffe. Anschließend kann das Bauen losgehen.
 - Ganz unten kommen die Demokratie-Bausteine, die das Fundament unserer Demokratie bilden.
 - Weiter oben kommen Bausteine, die nicht so wichtig sind oder sich vielleicht auch im Laufe der Jahrzehnte verändern oder ganz verschwinden können, ohne dass dadurch unsere Demokratie gefährdet ist.
 - Stellt ihr beim Bauen fest, dass Begriffe falsch liegen, müsst ihr sie so austauschen, dass das Bauwerk nicht zusammenbricht.



Ladet eine Gemeinderätin oder einen Gemeinderat zu euch ein. Diskutiert gemeinsam euer Demokratie-Bauwerk und befragt euren Gast, wie sie oder er zur Politik gekommen ist.



Gossip Rain



45 min



Stifte, Papier, Internet
zur Recherche



Wirkung von Worten
erfahren und
Sensibilisieren für den
Umgang mit Sprache

1. Klebt euch gegenseitig ein Papier auf den Rücken, auf dem der Satzanfang „Du bist ...“ steht. Lauft langsam durch den Raum, vervollständigt den Satz und schreibt eine positive (erfundene) Eigenschaft auf den Rücken eurer Mitschülerinnen und Mitschüler. Sobald auf allen Zetteln mindestens zwei positive Eigenschaften stehen, nehmt ihr die Zettel ab und ihr lest euch euren Zettel durch. Setzt euch anschließend in einen Kreis und diskutiert: Was macht dieser positive Gossip mit einer Person selbst? Und was macht das mit der Gruppe?
2. Nehmt nun Schimpfwörter und Beleidigungen unter die Lupe:
 - Wenn positive Wörter eine solche Wirkung haben – was passiert, wenn man negative Wörter benutzt? Was machen Schimpfwörter mit einzelnen Personen und der gesamten Gruppe?
 - Gibt es Schimpfwörter, bei denen bestimmte Gruppen als Vorlage dienen und damit abgewertet werden? Welche Gruppen sind das? Was ist daran problematisch?
 - Welche Wörter sollten nicht als Schimpfwörter benutzt werden? Warum?
 - Wann ist ein Schimpfwort verboten?
 - Gibt es Unterschiede zwischen geschriebenen und gesprochenen Wörtern?
3. Recherchiert in Kleingruppen die Begriffe „Antisemitismus“, „Sexismus“, „Ableismus“, „Rassismus“, „Antiziganismus“ und „Homophobie“. Stellt sie euch gegenseitig vor.
4. Damit ihr die positive Kraft von Wörtern selbst spürt: Bildet Dreiergruppen, in denen immer zwei Personen über die dritte Person sprechen. Dabei darf nur (!) Positives über die dritte Person gesagt und ausgedacht werden. Die dritte Person darf während dieses Komplimente-Regens nicht mitsprechen.
 - Wie haben sich die zwei Sprecherinnen oder Sprecher gefühlt? Warum?
 - Wie hat sich die zuhörende Person gefühlt? Warum?
 - Was macht positive Aussagen so kraftvoll?



Erstellt gemeinsam einen Verhaltenskodex, nach dem ihr innerhalb der Klasse und auf dem Schulhof miteinander umgehen möchtet.



Das Netz des Lebens



30–45 min



Wollschnur, Schere



gegenseitige Abhängigkeiten entdecken, Auswirkungen menschlichen Handelns auf die Umwelt verstehen

1. In der Natur hängt alles miteinander zusammen. Lebende und nicht lebende Materie sind durch Kreisläufe miteinander verbunden. Z. B.: Die Erdbeere wird von der Schnecke angeknabbert, der Igel frisst die Schnecke, der Marder frisst den Igel, der Habicht frisst den Marder, der Habicht wird vom Fuchs gefressen, der Fuchs stirbt und wird von Bakterien zersetzt, die darin enthaltenen Mineralien werden von Grünpflanzen aufgenommen, die Blattlaus frisst die Pflanze, der Marienkäfer die Laus ... Und hier noch ein weiteres Beispiel aus dem Meer: Der Hering frisst den Plankton, der große Fisch den Hering, der Fisch wird zu Fischmehl und Futter für Schweine.
2. Stellt euch nun im Kreis auf. Eine Person beginnt, hält das Wollknäuel fest und nennt ein Gemüse, ein Obst oder eine Pflanze, das bzw. die am Beginn einer Nahrungskette steht. Sie hält das Schnurende fest und wirft das Wollknäuel einer weiteren Person im Kreis zu. Diese nennt ein Tier, welches das Gemüse, das Obst oder die Pflanze dann frisst, hält den Faden fest und wirft erneut das Knäuel weiter. So entsteht das Netz des Lebens. Falls eine Nahrungskette einmal weniger Glieder hat, so spielt ihr einfach mehrere Runden am Stück, bis das Netz schön dicht ist.
3. Sammelt im nächsten Schritt menschliche Einflüsse, die dieses Netz zerstören, z. B. saurer Regen, Insekten-/Pflanzenschutzmittel, Straßen- und Hausbau, Gülle und anderer Dünger im Grundwasser ...
Nun kommt die Schere zum Einsatz: für jeden äußeren Einfluss wird eine Verbindung im Netz des Lebens gekappt, bis es endgültig zerstört ist.
 - Wie war es zuerst, den natürlichen Aufbau des Netzes und letztendlich die Zerstörung mitzuerleben?
 - Wie leicht/schwer war es, die einzelnen Glieder der Nahrungskette zu nennen?
 - Wie gut wissen wir über den Aufbau unserer Ökosysteme und über die Zusammenhänge in der Natur Bescheid?
 - Inwieweit muss der Mensch in dieses Ökosystem eingreifen? Straßenbau macht die Menschen mobil; ein Öltanker transportiert einen wichtigen Stoff zur Stromerzeugung ... Wer kontrolliert diese Eingriffe und wann müssen Kompromisse gefunden werden?



Diskutiert gemeinsam, ob Umweltschutz ein Menschenrecht ist oder sein sollte.