

Christiane Toyka-Seid & Katrin Rosenthal

Bundestagswahlen - jetzt versteh ich das!

Mit Illustrationen von Stefan Eling



„Bundestagswahlen – jetzt versteh ich das!“ Begleitheft für Lehrer/-innen

Inhalt

Einleitung	1
Einstieg in das Thema „Wahlen“	2
Arbeiten mit dem Arbeitsheft – Ideen und Anregungen für Lehrer/-innen:	
Überblick über die Inhalte des Arbeitshefts	4
Ideen und Anregungen zum Arbeiten mit dem Arbeitsheft	5
Politik für Dich – die Kinderpolitikseite „HanisauLand“	14
Weitere Materialien für Lehrer/-innen und Schüler/-innen zum Thema „Wahlen“	16

Das Arbeitsheft „Bundestagswahlen – jetzt versteh ich das!“ und das vorliegende Begleitheft können bei der Bundeszentrale für politische Bildung kostenlos (zzgl. Portogebühren) bestellt werden unter: www.bpb.de/shop/hanisauland

Impressum
Bonn 2017 (3. überarb. Auflage)
© Bundeszentrale für politische Bildung 2017
Redaktionsschluss: 15. März 2017
Redaktion und Lektorat: Christiane Toyka-Seid
Gestaltung und Satz: Stefan Eling
Autoren des Lexikons: Christiane Toyka-Seid, Gerd Schneider †
Autoren des Comics: Peter Brandt, Stefan Eling
Fachdidaktische Unterstützung: Carina Frieder, Thomas Stahl, Ulrike Windgassen
Wiss. Beratung: Schubert/Klein: Das Politiklexikon, 5. Aufl., 2011
Verantwortlich in der bpb: Sabine Berthold, Thorsten Schilling
Druck: MedienHaus Plump GmbH, Rheinbreitbach

ISBN-Nr. 978-3-8389-7160-5

Einleitung

Liebe Lehrerinnen und Lehrer,

dieses Heft dient Ihnen als Begleitmaterial zu dem **Arbeitsheft „Bundestagswahlen – jetzt versteh ich das!“** Das Arbeitsheft richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Klassen 3-7.

Das Arbeitsheft „Bundestagswahlen – jetzt versteh ich das!“

- enthält vielfältige Materialien rund um das Thema „Bundestagswahlen“, die im Unterricht modular eingesetzt werden können,
- beinhaltet **Informationstexte, Illustrationen** und **Übungen** für Ihre Schülerinnen und Schüler zum Thema „Bundestagswahl(en)“ und kann z.B. im Sach- und Politikunterricht, in Sozialkunde oder auch fächerübergreifend in Deutsch oder Gemeinschaftskunde eingesetzt werden,
- kann **klassenübergreifend** genutzt werden, da die Inhalte und Übungen verschiedene Schwierigkeitslevel enthalten.



Die Arbeitshefte für Ihre Schülerinnen und Schüler können direkt bei der Bundeszentrale für politische Bildung im Klassensatz bestellt werden:
<http://www.bpb.de/shop/lernen/hanisauland/>



BUNDESKANZLER/IN

BUNDESPRÄSIDENT/IN

DEUTSCHER BUNDESTAG

FRAKTIONEN

Für die Klassen 3–4

Einstieg 1

HanisauLand-Comic zum Thema „Wahlen“

Material: Arbeitsheft

Für jüngere Kinder eignet sich der Einstieg in das Thema „Wahlen“ über den HanisauLand-Comic (Arbeitsheft, Kapitel 1, S. 2–5).

- Die Kinder sollen den Comic zunächst anschauen und lesen.
- Folgende Fragen können anschließend dazu gestellt werden:

1. Warum streiten sich die drei Tiere Bärbel, Rainer und Egon eigentlich?

Lösung: Weil sie alle drei als Kandidaten für die Wahl aufgestellt sind und jeder die Wahl gewinnen will. Sie stehen in Konkurrenz zueinander.

2. Warum ist dieser Streit in Ordnung?

Lösung: Weil Auseinandersetzungen zu einer Demokratie mit dazu gehören. Im Wahlkampf gehört Streit umso mehr dazu, damit die Wähler auch die unterschiedlichen Standpunkte kennenlernen. Diese werden im Parteiprogramm (S. 4 Arbeitsheft) deutlich.

3. Wieso wird überhaupt gewählt?

Lösung: Siehe Textgrundlage im Arbeitsheft, Kapitel „2.1 Demokratie – wieso wird überhaupt gewählt?“ (S. 6)

Lassen Sie die Kinder diesen Text ggf. selbst vorlesen.

- Im Comic tauchen einige Begriffe auf, die den Kindern vielleicht noch unbekannt sind. Sammeln Sie die Begriffe gemeinsam an der Tafel/dem Whiteboard. Zum Beispiel: Kandidat, Demokratie, Wahllokal, Wahlurne, Parteiprogramm

Erklären Sie den Kindern, was diese Begriffe mit dem Thema „Wahlen“ zu tun haben. Die meisten dieser Begriffe werden auch im Lexikonteil des Arbeitshefts erklärt!

Einstieg 2

Auch Kinder dürfen wählen

Lassen Sie die Kinder einmal überlegen, wann sie selbst in ihrem Alltag schon einmal gewählt haben: z.B. Wahl der Klassensprecherin oder Abstimmungen in der Familie. Auch das ist Demokratie!

Einstieg 1**Wörter-Assoziation zum Thema „Wahlen“**

Material: A4-Papier

- Jede/-r Schüler/-in schreibt das Wort „BUNDESTAGSWAHL“ auf ein Papier. Zu den Buchstaben sollen die Schüler/-innen nun alle Begriffe rund um das Thema „Wahl“ notieren, die ihnen spontan einfallen, zum Beispiel „Bundeskanzler/-in“, „Unterschiede“, „Name“ etc.
- Auswertung: Schreiben Sie das Wort auch vorne an die Tafel/das Whiteboard und ergänzen Sie passende Begriffe der Schüler/-innen. Klären Sie, ob alle Begriffe bekannt und verständlich sind.

Einstieg 2**Interview mit den Eltern**

- Alle Schüler/-innen sollen zuhause mit ihren Eltern über folgende Frage sprechen:
Warum wird in einer Demokratie überhaupt gewählt?
- Die Schüler/-innen tragen im Unterricht die Gründe zusammen, weshalb gewählt wird. Der Text im Arbeitsheft, Kapitel 2.1 „Demokratie – wieso wird überhaupt gewählt?“ (S. 6) kann als weitere Grundlage dienen.
- Lassen Sie aus den erarbeiteten Begriffen ggf. ein Wandplakat erstellen.

Einstieg 3**Lexikon-Quiz, siehe S. 10 in diesem Heft**

Material: Arbeitsheft (ab S. 28)

Themen-Plakat zu „Wahlen“

Material: Ein großes Flipchartpapier o.ä., einige dicke Filzstifte

- Lassen Sie die Schüler/-innen zum Einstieg ein Themenplakat erstellen.
- Legen Sie ein großes Flipchartpapier auf den Boden, auf dem in der Mitte das Wort „Wahlen“ steht. Jede/-r Schüler/-in soll nun einen Begriff auf das Papier schreiben, der ihm/ihr dazu einfällt. Dabei sollten die Schüler/-innen darauf achten, keine doppelten Begriffe zu verwenden.
- Das Plakat können Sie auch in der Klasse aufhängen und ggf. um weitere Begriffe ergänzen.

Für die Klassen 5–7



Hinweis

Als Hausaufgabe einen Tag vor Projektbeginn mitgeben!

Für die Klassen 3–7

Arbeiten mit dem Arbeitsheft – Ideen und Anregungen für Lehrer/-innen

Überblick über die Inhalte des Arbeitshefts

Thema	Seite	Inhalt	Level Übungen
Einleitung	1		
1. Der Comic	2	HanisauLand-Comic zum Thema „Wahlen“	Klassen 3–4
2. Wahlen in der Demokratie	6		
2.1 Demokratie – Wieso wird überhaupt gewählt?	6	Kurzer Basistext mit Übungen	Klassen 3–4 Klassen 5–7
2.2 Was ist eigentlich eine Partei?	10	Kurzer Basistext, Übung und Rollenspiel (Teil 1 und 2)	
2.3 Wahlkampf	14	Kurzer Basistext, Übungen und Rollenspiel (Teil 3)	Klassen 3–4 Klassen 5–7
2.4 Wahlgrundsätze	18	Kurzer Basistext. Geschichte zum Wahlgrundsatz „frei“, Verständnisfragen und Übungen	Klassen 3–4 Klassen 5–7
2.5 Wie wird gewählt?	22	Kurzer Basistext und Illustration (Wandzeitung) des Wahlvorgangs zur Bundestagswahl und zum/ zur Bundeskanzler/-in	Klassen 3–4 Klassen 5–7
2.6 Wer kommt in den Bundestag?	26	Basistext	Klassen 5–7
2.7 Knifflige Fragen für Expertinnen und Experten	26	Kurzer Basistext und Übung zum Wahlalter und zur Wahlpflicht	Klassen 5–7
3. Aus dem Lexikon	28	Lexikonbegriffe zum Thema „Wahlen“ mit Verständnisfragen und Zusatzinformationen	Klassen 3–4 Klassen 5–7
4. Die Kinderpolitikseite HanisauLand	44	Vorstellung der Kinderpolitikseite www.hanisauland.de	

Ideen und Anregungen zum Arbeiten mit dem Arbeitsheft

Der Comic (S. 2–5)

Kapitel 1

Der HanisauLand-Comic zum Thema „Wahlen“ ist ein unterhaltsamer Einblick in die Welt der HanisauLänder. Der Comic kann gut als Einstieg in das Thema „Wahlen“ genutzt werden (siehe vorherige Doppelseite: Einstieg in das Thema „Wahlen“). Die Wahlprogramme der hanisauLändischen Parteien werden später beim Thema Wahlkampf (Kap. 2.3) erneut relevant.

Wieso wird überhaupt gewählt? (S. 6–9)

Kapitel 2.1

Dieses Kapitel bietet einen guten inhaltlichen Einstieg in das Thema „Wahlen in der Demokratie“ mit einigen praktischen Übungen.

Vorschlag zum Arbeiten mit den Basistexten: Lassen Sie die Schüler/-innen zunächst den Text lesen. Ein/-e Schüler/-in aus der Klasse stellt dann eine Frage dazu: Wer aus der Klasse hat sie am schnellsten beantwortet?

Übung Klassenfahrt: Lösung C.

Führen Sie ggf. folgende Zusatzübung mit den Schüler/-innen durch:

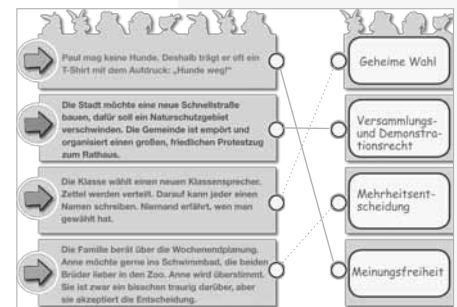
Alle Schüler/-innen suchen sich jeweils eine/-n Partner/-in und tauschen sich mit ihm/ihr über ihre Entscheidung aus. Anschließend trennen sie sich und suchen neue Partner/-innen, um sich auszutauschen etc. Im Plenum wird über die verschiedenen Entscheidungen im Anschluss gesprochen und schließlich abgestimmt.

Lösung
S. 7

Übung Zuordnung der Hauptmerkmale der Demokratie

Sprechen Sie mit den Kindern im Vorfeld über die Begriffe, die ihnen nicht bekannt sind. Im Anschluss an die Übung bietet sich folgende Zusatzübung an: Bilden Sie jeweils vier Gruppen zu den vier Merkmalen der Demokratie. Auf einem Plakat stellt jede Gruppe dar, was sie an dem Merkmal wichtig findet. Jeweils zwei Schüler/-innen pro Gruppe präsentieren das Plakat in der Klasse. Alle Plakate werden aufgehängt.

Lösung
S. 8



Übung Wörterfeld

Begriffe, die nichts mit Demokratie zu tun haben: Unterdrückung, Recht des Stärkeren, Gewalt, Rechtlosigkeit, Willkür.

Klären Sie ggf. schwierige oder unbekannte Wörter vorab mit Ihren Schüler/-innen (z.B. Willkür, Akzeptanz, Kompromiss).

Lösung
S. 9

Kapitel 2.2 & 2.3 „Was ist eigentlich eine Partei?“ und „Wahlkampf“ (S. 10–17)

In diesen zwei Kapiteln finden Ihre Schüler/-innen ein Rollenspiel, bei dem es u.a. um die Gründung einer Partei geht. Außerdem gibt es viele zusätzliche Übungen zu den Themen „Partei“ und „Wahlkampf“.

Lösung
S. 16

Übung Wahlprogramm HanisauLand

Lösungswort: Politik

Den Schüler/-innen soll deutlich werden, dass die Wähler/-innen durch ihre Wahl sich für Inhalte entscheiden, die politisch umgesetzt werden sollen.



Übung Rollenspiel „Gründet eure eigene Partei!“ (S. 10–17)

Dauer: ca. 2-4 Unterrichtsstunden

Material

Rollenspiel Teil 1: Wahlzettel aus Arbeitsheft (S. 11), Wahlurne (S. 12). Die Wahlurne können die Schüler/-innen selbst herstellen z.B. aus einem Schuhkarton (Anleitung im Arbeitsheft).

Rollenspiel Teil 2: Notizfeld im Arbeitsheft

Rollenspiel Teil 3: Große Flipchartpapiere o.ä., dicke Filzstifte, Zeitschriften, Magazine, Schere, Kleber

Rollenspiel Teil 4: Papier, Wahlurne

Inhalte und Aufbau des Rollenspiels

Da bei den Bundestagswahlen die Parteien eine entscheidende Rolle spielen, stehen bei diesem Rollenspiel die Parteien sowie der Wahlkampf im Mittelpunkt.

Das Rollenspiel besteht aus vier Teilen und kann sowohl in 2–4 Unterrichtsstunden als auch im Rahmen eines Projekttages gespielt werden:

Teil 1 und 2: Themen-Wahl und Parteigründung (S. 10–13)

Teil 3: Wahlkampf (S. 14–15)

Teil 4: Partei-Wahlen (S. 17)



Hinweis

Vor der Übung „Wahlprogramm“ können sich die Kinder zum Einstieg den Comic auf S. 2–5 anschauen.



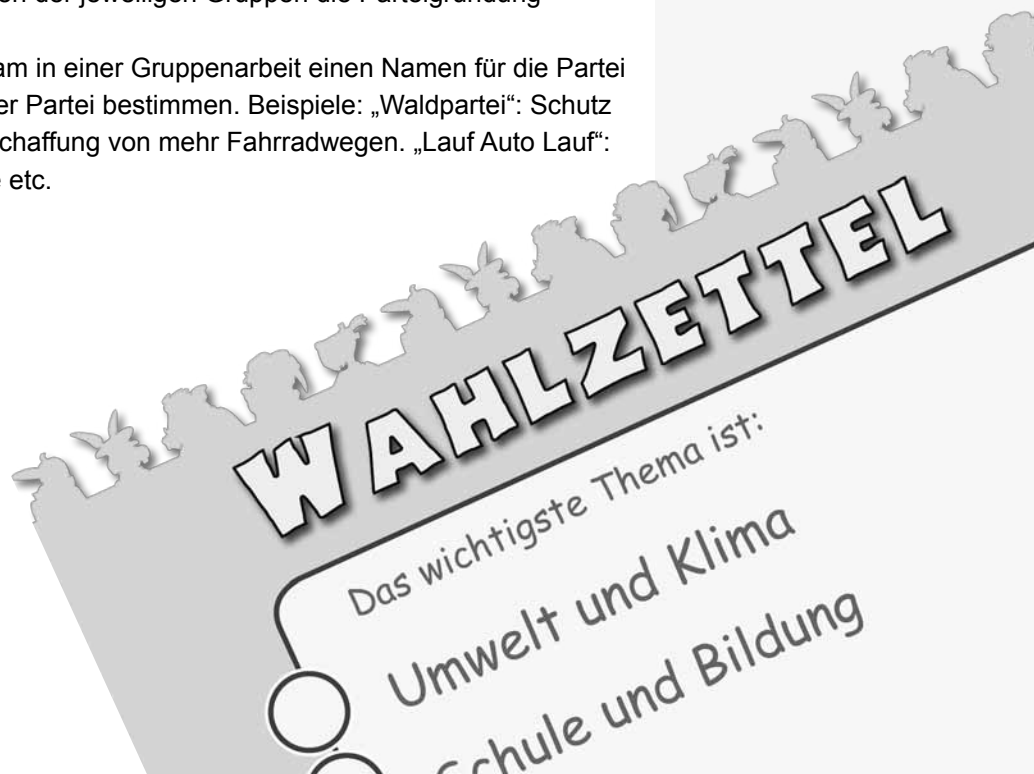
Vorschläge zur Umsetzung des Rollenspiels in der Klasse

Rollenspiel (Teil 1): Themen-Wahl – Kapitel 2 (S. 10)

- Auf dem Wahlzettel (Arbeitsheft, S. 11) stehen zehn Themenschwerpunkte, die von Parteien in ihren Programmen behandelt werden: Umwelt und Klima, Schule und Bildung, Frieden, Kinderrechte, Rund ums Geld, Tiere, Sport und Freizeit, Gesundheit, Straßenverkehr und Familie. Außerdem gibt es noch eine weitere Möglichkeit für die Schüler/-innen, ein eigenes Thema zu ergänzen
- Jede/-r Schüler/-in muss nun entscheiden, welches Thema ihn oder sie besonders interessiert. Den Wahlzettel werfen alle in eine „Wahlurne“. Sie können die Schüler/-innen dazu auffordern, ihren Namen auf dem Wahlzettel zu vermerken. Dann kann später die Zuordnung zu den Parteien (siehe unten) gezielt erfolgen. Ohne Angabe des Namens entscheiden die Schüler ggf. anders als bei der Themenwahl, welcher Partei sie sich anschließen.
- Wenn die Schüler/-innen ihren Namen auf dem Wahlzettel vermerken sollen, sollte darauf hingewiesen werden, dass damit der Wahlgrundsatz „geheim“ nicht berücksichtigt wurde (Kap 2.4).
- Anschließend findet die öffentliche Auszählung der Wahlergebnisse statt: Welche Schüler/-innen haben das gleiche Thema gewählt? Entsprechend der Themenwahl werden Parteien gegründet. Sie verkünden, welche Parteien es in der Klasse gibt. Die Themen werden auf einzelne Flipchartpapiere notiert und in der Klasse verteilt. Die Schüler/-innen gruppieren sich zu den Themen, die sie gewählt haben bzw. die sie interessieren. Empfehlung: In Frage kommen nur Themenschwerpunkte, die mindestens fünf Schüler/-innen gewählt haben. Hat eine Kategorie nicht genügend Interessenten, müssen sich die betroffenen Schüler/-innen für eine der anderen Parteien entscheiden.

Rollenspiel (Teil 2): Parteigründung – Kapitel 2 (S. 13)

- Nun sollen die Schüler/-innen der jeweiligen Gruppen die Parteigründung abschließen.
- Dazu müssen sie gemeinsam in einer Gruppenarbeit einen Namen für die Partei finden und wichtige Ziele der Partei bestimmen. Beispiele: „Waldpartei“: Schutz der Wälder, „Radler Vor“: Schaffung von mehr Fahrradwegen. „Lauf Auto Lauf“: Erhöhung der Benzinpreise etc.



Lösung S. 17



Hinweis

Bestimmt sind bei dieser Übung nicht alle Schüler/-innen immer der gleichen Meinung. Machen Sie deutlich, dass die Auseinandersetzung und die Diskussion miteinander wichtige Bestandteile der Demokratie sind und manchmal Kompromisse geschlossen werden müssen, um zu einem gemeinsamen Ergebnis zu kommen!

Rollenspiel (Teil 3): Wahlkampf – Kapitel 2 (S. 14ff.)

Längere Variante:

- Im nächsten Schritt geht es darum, Wahlkampf zu machen! Hierfür sollen die Schüler/-innen Parteiplakate entwerfen. Die Plakate sollten das Hauptziel/die Hauptziele der Partei widerspiegeln. Es sollten dazu gute Slogans ausgesucht und verschiedene Farben, Bilder und Designs verwendet werden.
- Hinweis für die Schüler/-innen: Ein Wahlwerbepublikum sollte optisch aus der Masse der Plakate der anderen Parteien herausstechen. Hier ist also Kreativität gefragt!
- Die Kinder werden aufgefordert, passende Reime für die verschiedenen Parteien in HanisauLand zu finden. Die ersten Zeilen sind vorgegeben.

Ohne Wasser geht's im Land bergab ... (mögliche Fortsetzungen wären z.B.):

... dann wird es mit Getränken knapp

... dann macht bald die Gesundheit schlapp

Taschengeld im Überfluss ...

... dann fahr ich nie mehr Autobus,

... dann ist mit dem Sparen Schluss.

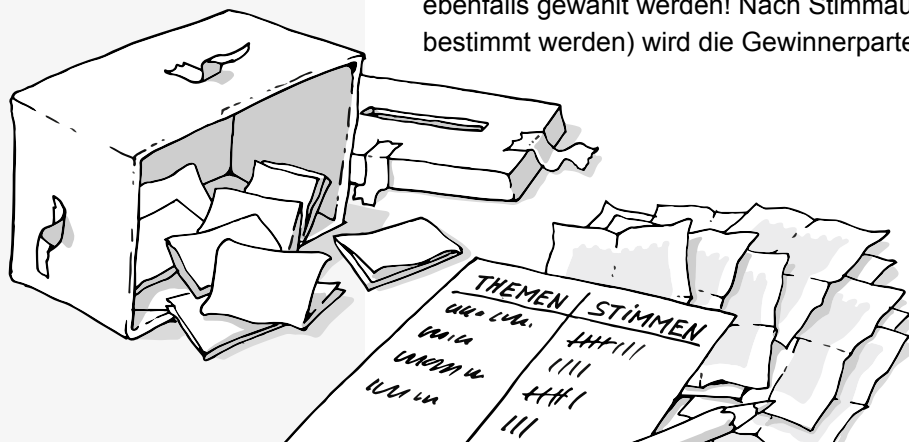
- Wenn die Plakate fertig sind, stellt ein/-e Schüler/-in aus jeder Partei die Plakate vor. Lassen Sie die ganze Klasse nun per Handzeichen abstimmen, welches der Plakate am besten gefällt und damit das Wahlkampf-Plakat der Partei wird.
- Nun stellen sich die verschiedenen Parteien zur Wahl. Hängen Sie dazu alle abgestimmten Parteiplakate in der Klasse auf.
- Alle Parteien haben jetzt auch noch einmal die Möglichkeit, sich mit einer Rede vor der Klasse zu präsentieren. Dazu können die Schüler/-innen in der Übung „Wahlkampfrede“ (Arbeitsheft, S. 15) einige Sätze für die Rede ihrer Partei formulieren. Anschließend wird ein Schüler/eine Schülerin bestimmt, der/die eine Rede vor der Klasse hält.

Kürzere Variante:

Steht weniger Zeit zur Verfügung, kann dieser Teil des Rollenspiels auch in einer kürzeren Variante gespielt werden: Dazu sollen sich die Parteien einfach kurz mit ihren Zielen in der Klasse vorstellen. Anschließend kann direkt gewählt werden!

Rollenspiel (Teil 4): Partei-Wahlen – Arbeitsheft: Kapitel 2 (S. 17)

- Jetzt wird gewählt! Jede/-r Schüler/-in muss sich nun bei einer offiziellen, geheimen Wahl für die Parteien entscheiden, deren Ziele und Ideen er/sie am besten findet. Jede/-r Schüler/-in hat zwei Stimmen. Die eigene Partei darf ebenfalls gewählt werden! Nach Stimmauszählung (hierfür können Wahlhelfer bestimmt werden) wird die Gewinnerpartei verkündet.



- Im Arbeitsheft erklären wir im Lexikonteil, welche Wahlgrundsätze es gibt und was sie bedeuten: allgemein: jede/-r darf wählen; frei: jede/r bestimmt selbst, was er oder sie wählt; gleich: jede Stimme zählt gleich viel; geheim: keine/-r darf die Kreuzchen sehen; unmittelbar: ohne Umwege darf gewählt werden (anders in den USA, wo es sog. Wahlmänner gibt). Besprechen Sie mit den Schüler/-innen, wieso solche Grundsätze wichtig sind.
- In diesem Kapitel finden Sie eine Geschichte zu einem der fünf Wahlgrundsätze, dem Wahlgrundsatz „frei“. Verständnisfragen zu der Geschichte und ein Buchstabensalat finden sich im Arbeitsheft. Sie können als aktive Übungen eingesetzt werden. Ggf. können die Kinder auch selbst eine Geschichte zu einem der anderen Wahlgrundsätze schreiben.

Lösungen zur Geschichte: „Frei – kein guter Tag für Nick“

Übung a): Wahlen sind nicht nötig!

Übung b): Eine Lesecke

Übung c): Alle Kinder in der Klasse haben das Recht ... : allgemein

Jedes Kind darf allein entscheiden ... : frei

Jedes Kind hat eine Stimme ... : gleich



Hinweis

Auf HanisauLand.de/spezial/wahlen finden Ihre Schüler/-innen noch weitere Geschichten, die die Wahlgrundsätze erklären.

Lösung
S. 20



Hinweis

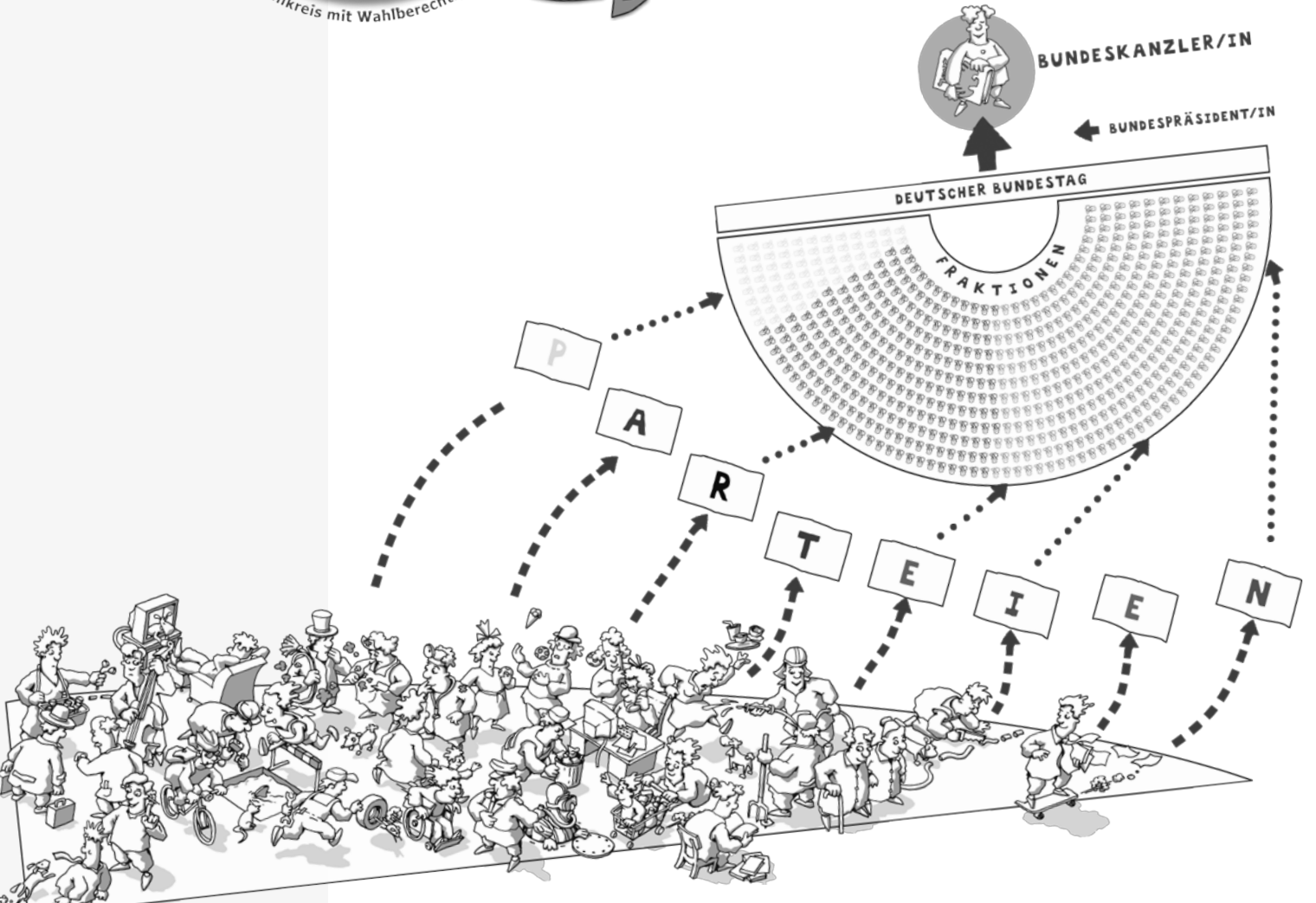
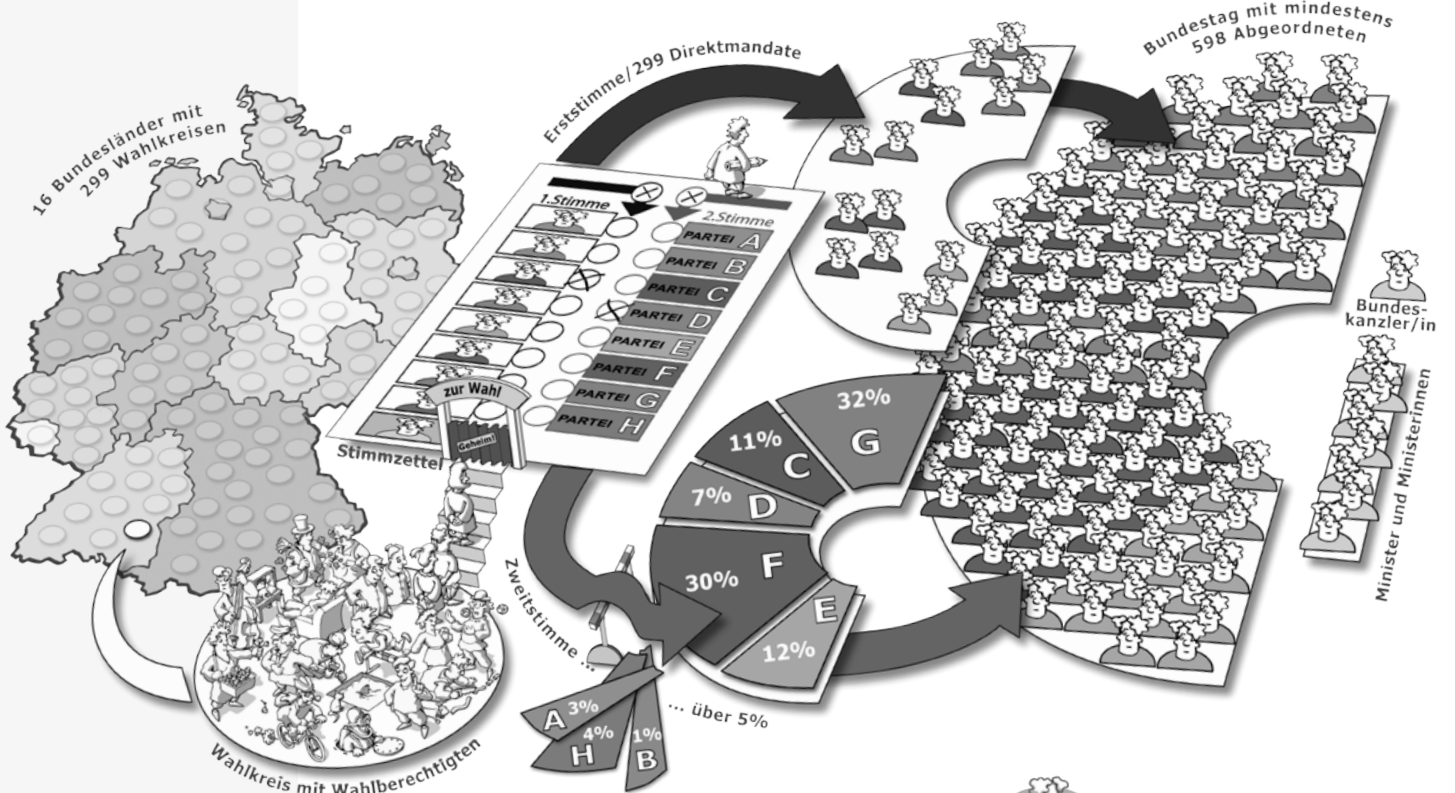
Jüngeren Kindern kann die Geschichte auch vorgelesen werden. Die Verständnisfragen können im Anschluss gemeinsam in der Klasse beantwortet werden.

Lösung
S. 21



Hinweis

Für jüngere Kinder ist es hilfreich, wenn Sie die Wörter aus dem Buchstabensalat vorher an die Tafel schreiben!



Wie wird gewählt (S. 22–25)

Kapitel 2.5

In diesem Kapitel werden zwei Wandzeitungen abgebildet, die Ihren Schüler/-innen die Wahlvorgänge anschaulich und Schritt für Schritt erklären.

Wandzeitung 1: „Bundestagswahlen“

Wandzeitung 2: „Wie werde ich Bundeskanzler/-in?“

Übung

Ein/-e Schüler/-in wandert als Wähler/-in durch das Schaubild und erzählt, was sie/er bei den einzelnen Stationen bis zur Wahl erlebt und was nach der Wahl im Parlament passiert. Die anderen Schüler/-innen beobachten und stellen Fragen.

Der/die Wähler/-in kann diese Wanderung mit zusätzlichen Experten vorbereiten.

Ein/-e Expert/-in kann zur Erststimme Erklärungen abgeben, ein weiterer Experte zur Zweitstimme und zur Bedeutung der Landesliste.



Hinweis

Beide Wandzeitungen können bei der Bundeszentrale für politische Bildung ([www.bpb.de /shop/hanisauland](http://www.bpb.de/shop/hanisauland)) kostenlos (zzgl. Portogebühr) bestellt werden!

Knifflige Fragen für Expertinnen und Experten (S. 26–27)

Kapitel 2.7

In diesem Kapitel werden Fragen zum festgelegten Wahlalter und zur Wahlpflicht gestellt. Die Schüler/-innen sollen Argumente finden und darüber diskutieren.

Übung: Wahlalter

Lassen Sie die Schüler/-innen in Gruppen zu vier Schüler/-innen Pro- und Contra-Gründe zusammenstellen. Jede Gruppe bestimmt selbst, ob sie sich für „pro“ oder „contra“ entscheidet. Jeweils zwei Schüler/innen treten als Anwälte für „pro“ und „contra“ im Plenum auf. Sie diskutieren miteinander. Im Anschluss wird in der Klasse darüber abgestimmt, was die Schüler/-innen am meisten überzeugt hat.

Übung: Wahlpflicht – ja oder nein?

Jede/-r Schüler/-in soll überlegen, welche der Argumente für oder gegen eine Wahlpflicht sprechen. Führen Sie ggf. im Anschluss noch eine Fish-Bowl-Debatte durch: Eine kleine Gruppe tauscht sich in einem Stuhlkreis über die Pro- und Contra-Argumente aus. Der Rest der Klasse hört zu. Ein Platz im Stuhlkreis bleibt für Einzelbeiträge aus dem Plenum frei.

	dafür	dagegen
 Die Menschen sollen Verantwortung für ihren Staat übernehmen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 Die Menschen sollen selbst entscheiden, was sie tun und lassen wollen.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
 So wie es eine Steuerpflicht gibt, soll es auch eine Wahlpflicht geben.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
 Es gibt Menschen, die sich einfach nicht für Politik interessieren. Sie würden dann irgendwo ein Kreuz machen, ohne wirklich hinter der Entscheidung zu stehen.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Lösung
S. 27



Hinweis

Im Lexikon auf HanisauLand.de können die Kinder Fragen stellen, die von der Redaktion zeitnah beantwortet werden.

In diesem Teil des Arbeitshefts finden Ihre Schüler/-innen Lexikon-Begriffe rund um das Thema „Wahlen“ aus dem HanisauLand-Lexikon (www.hanisauland.de/lexikon).



Wie können Ihre Schüler/-innen das Lexikon nutzen?

- Das Lexikon können die Schüler/-innen beim Arbeiten mit dem Arbeitsheft dazu nutzen, Begriffe nachzuschlagen, die sie nicht kennen.
- Zu vielen Begriffen gibt es ergänzende Informationen („Übrigens!“) oder Verständnisfragen in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen.
- Über die „Fliege“-Fragen können Sie gezielt mit den Begriffen arbeiten: Lassen Sie die Kinder die Erklärungen vorlesen und dann gemeinsam in der Klasse die Fragen beantworten.
- Die Beantwortung der „Fliege“-Fragen ist auch gut als Hausaufgabe geeignet!



Hinweis:

Unter www.hanisauland.de/lexikon werden viele weitere Begriffe zu Politik, Wirtschaft und Gesellschaft erklärt!

Weitere Übungen mit dem Lexikon

- Lassen Sie die Kinder wichtige Wörter in den Erklärungen der Lexikon-Begriffe unterstreichen. Sammeln Sie dann diese Wörter an der Tafel/dem Whiteboard.
- Sind alle Begriffe bekannt?
- Spielen Sie mit Ihren Schüler/-innen das **Lexikon-Quiz** „Welcher Begriff ist das?“. Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt. Zwei Schüler/-innen (jeweils eine/-r aus einer Gruppe) erhalten nun die Aufgabe, aus dem Lexikonteil abwechselnd eine Begriffserklärung für alle vorzulesen, ohne den Begriff selbst zu nennen! Tipp: Wenn der Begriff selbst in der Erklärung auftaucht, müssen die Kinder stattdessen „Ups“ sagen. Alle anderen Kinder dürfen nicht im Lexikon nachschauen!

Die beiden Gruppen müssen nun möglichst schnell erraten, welcher Begriff sich hinter der Erklärung verbirgt. Die Gruppe, die den Begriff als erste erraten hat, hat gewonnen und erhält einen Punkt. Gewonnen hat die Gruppe, die als erste eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht hat.

Beispiel (einfach): „Vor der Wahl erhält jeder Wahlberechtigte eine „Ups“. Darauf steht das Datum der Wahl und der Ort, wo das Wahllokal ist – zum Beispiel eine Schule oder das Rathaus.“ (Lösung: Wahlbenachrichtigung)



Fünfprozentklausel/Sperrklausel

Lösung: Schweden: 1200 Stimmen, Russland: 2100, Türkei: 3000, San Marino: 1050

Lösung
S. 31

Mehrheit

Lösung: Ein Team braucht 15 Stimmen für die absolute Mehrheit – also eine mehr als die Hälfte. Man muss sich vorher darauf verständigen, ob die absolute Mehrheit gebraucht wird oder ob eine einfache Mehrheit – relative Mehrheit – reicht. Wenn man sich darauf verständigt hat, dass eine einfache Mehrheit reicht, wird das Team gewählt, das die meisten Stimmen hat. Bei Stimmgleichheit wird entweder neu gewählt oder das Los entscheidet. Man sieht: vor einer Wahl muss man die Regeln genau festlegen!

Lösung
S. 34

Parteien

Lösung: Parteivorsitzende/-r

Lösung
S. 36

Verhältniswahlrecht

Lösung: Partei A erhält 80 Abgeordnete, Partei B keinen, Partei C 30 Abgeordnete, Partei D 45 Abgeordnete

Lösung
S. 39

Wahlgrundsätze

Lösung: Es waren keine allgemeinen Wahlen.

Lösung
S. 40

Wahlkampf

Lösung: Weil sie damit die Interessen ihrer Wählerinnen und Wähler kennenlernen und so wissen, welche Themen sie im Wahlkampf ansprechen – oder auch vermeiden – sollten.

Lösung
S. 41

Wahlrecht

Lösung: Bundespräsident/-in

Lösung
S. 42

Zweitstimme/Parteienstimme

Lösung: Der Partei A stehen insgesamt 60 Mandate zu. Über die Liste kommen 18 Abgeordnete ins Parlament. Der Partei B stehen insgesamt 45 Mandate zu, über die Liste kommen also 20 Abgeordnete ins Parlament. Partei C: Insgesamt 30 Abgeordnete, über die Liste zusätzlich 24; Partei D: Insgesamt 15 Abgeordnete, über die Liste 13 Abgeordnete.

Lösung
S. 43

Angebote für Kinder

Informationen und Lernen mit Unterhaltung verbinden – das ist das Konzept von HanisauLand. Im Mittelpunkt des Angebots der Bundeszentrale für politische Bildung steht die Internetseite www.hanisauland.de. Sie richtet sich an Kinder zwischen 8 und 14 Jahren und will neugierig auf Politik machen.

Erfahrene Redakteurinnen und Redakteure erklären politische Zusammenhänge und geben Antworten auf Fragen zu Politik, Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur und Geschichte. Entscheidend ist, dass sich die Kinder aktiv beteiligen können mit Wünschen, Vorschlägen und eigenen Beiträgen. Im Zentrum des Angebots stehen ein animierter Comic und das interaktive Politiklexikon.

Der Name HanisauLand erklärt sich durch den Comic. Denn im Zentrum der fortlaufenden Geschichte stehen Bärbel, die ideenreiche Nilpferddame und Kanzlerin von HanisauLand, Rainer, der clevere Hase, und Egon, die furchtlose Wildsau. Gemeinsam geben sie ihr Bestes beim Aufbau der Demokratie in HanisauLand. In dem wöchentlich animierten Comic erfahren die Kinder, wie die Tiere ständig neue Probleme lösen und Entscheidungen fällen.

Im Lexikon werden parallel dazu mehr als 900 Begriffe aus Politik, Wirtschaft, Umwelt und Gesellschaft erklärt – von A wie Abgeordneter über M wie Menschenrechte bis Z wie Zivilisation. Das Besondere am Lexikon ist, dass die Kinder eigene Vorschläge für Begriffe machen können. Außerdem können sie Fragen zu den Einträgen stellen – die Redaktion beantwortet sie persönlich im Netz. Einige Lexikonartikel können sich die jungen Besucher/-innen der Seite auch vorlesen lassen. Mehr als 230 Lexikonartikel gibt es in arabischer Übersetzung.

Ein sicherer, vormoderierter Chat auf www.seitenstark.de sowie jede Menge Spiele, aktuelle Buch- und Filmtipps, zu denen die Kinder ihre Meinung schreiben können, sind wichtige Bestandteile von www.hanisauland.de.

Ergänzt wird das Angebot um aktuelle Kalenderbeiträge zu wichtigen politischen und historischen Ereignissen, berühmten Personen sowie Feier- und Gedenktagen. Es gibt Einträge für fast jeden Tag im Jahr. Dazu kommen Spezialangebote, bei denen Wissen vertieft werden kann, zum Beispiel zu den Themen Wahlen, Klimaschutz, Kinderrechte, Christentum, Judentum und Islam sowie zur Deutschen Einheit.

Interaktion, Unterhaltung und Spaß prägen das Gesamtangebot der Seite.

Angebote für Lehrerinnen und Lehrer

Ein **eigener Bereich für Lehrerinnen und Lehrer** bietet Anregungen, wie vielfältig und multimedial HanisauLand im Unterricht eingesetzt werden kann. Dazu stehen hier u.a. Arbeitsblätter, Tafelbilder für das Whiteboard und eine Themen-Datenbank (zur HanisauLand-Materialsammlung) zur Verfügung.

Die Arbeitsblätter sind zum kostenfreien Download verfügbar. Material für den Unterricht gibt es außerdem in Printform. In der Reihe „Jetzt versteh ich das!“ liegen neben dem Heft zu „Bundestagswahlen“ zu folgenden Themen Arbeitshefte für den Unterricht vor: Demokratische Regeln, Schule in Deutschland. Die Printmaterialien können im Klassensatz kostenfrei im bpb-Shop bestellt werden (zzgl. Versandkosten).

HanisauLand kann im Sachunterricht, in Sozialkunde oder im Politik- und Wirtschaftsunterricht eingesetzt werden oder fächerübergreifend in Geschichte, Deutsch, Ethik, Gemeinschaftskunde sowie im Religionsunterricht.

Zum **Einstieg in HanisauLand.de** eignen sich z.B. folgende Angebote für Ihre Schüler/-innen:

- **HanisauLand-Ralley** mit Aufgaben- und Lösungsblättern (Lehrer/-innen-Bereich)
- Der Film „**Wie alles begann**“ schaut zurück in die bewegte Vergangenheit von „HanisauLand“ und ist eine unterhaltsame Einführung in die Geschichte des Comics (Rubrik Comic).

WWW.HANISAU LAND.DE
POLITIK FÜR DICH

Die Kinderseite im Internet, die Lust auf Politik macht!



Weitere Materialien für Lehrer/-innen und Schüler/-innen zum Thema „Wahlen“



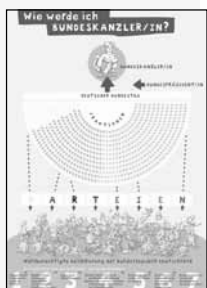
Online-Angebote auf www.hanisauland.de

HanisauLand Wahl-Spezial

In diesem „Spezial“ finden die Schüler/-innen viele Infos zu den Wahlen: Sie erfahren, nach welchen Regeln gewählt wird, welche Bedeutung die Parteien bei den Wahlen haben, wieso es wichtig ist, dass es auch eine Opposition gibt. Und vieles mehr.

Whiteboard-Tafelbilder zum Thema „Wahlen“

Hier werden den Schüler/-innen die Grundlagen des Wahlverfahrens der Bundestagswahl erklärt und Fachbegriffe vermittelt.



Print-Angebote im bpb-Shop zum Thema Wahlen

Wandzeitung „Wie werde ich Bundeskanzler/in?“

Ja, wie wird man eigentlich Bundeskanzler/-in? Das Plakat erklärt den Weg in sieben Schritten und erläutert alle Instanzen, die einem auf jenem Weg begegnen.

Bestellnummer: 5602, www.bpb.de/shop



Wandzeitung „Bundestagswahlen in Deutschland“

HanisauLand erklärt die Bundestagswahl: Das Plakat erklärt mit Hilfe einer Illustration kindgerecht wie die Abgeordneten über die Erst- und Zweitstimme der Wähler/-innen in den Bundestag kommen. Das Plakat richtet sich an Schüler/-innen der Klassen 3 bis 8.

Bestellnummer: 5605, www.bpb.de/shop



Weitere HanisauLand-Angebote im bpb-Shop

Wandzeitung „Wie entsteht ein Gesetz?“

Das Plakat erklärt in vier Schritten den Weg eines Gesetzes von der „Gesetzesinitiative“ bis zur „Unterzeichnung und Beschlussfassung“. Geeignet für Kinder ab 10 Jahren.

Bestellnummer: 9445, www.bpb.de/shop



Wandzeitung „Die Europäische Union“

Was ist die EU? Welche Institutionen gibt es und wie arbeiten sie zusammen? All diese Fragen beantwortet das Schaubild zur Europäischen Union auf einen Blick.

Bestellnummer: 5656, www.bpb.de/shop



Plakat „Willkommen in Deutschland“

Das Willkommensplakat begrüßt Flüchtlingskinder im Alter von ca. 8 bis 14 Jahren in den Sprachen Deutsch, Englisch, Arabisch, Paschtu, Dari, Tigrinya und Kurdisch. Weitere Sprachen können von den Kindern eingetragen werden. Ebenso die Stadt, in der die Kinder leben, und das jeweilige Bundesland.

Bestellnummer: 5536, www.bpb.de/shop

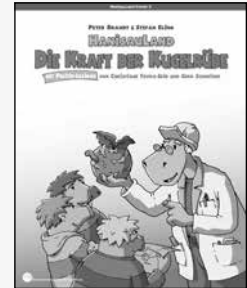
Plakatserie „Frei sein“, „Dabei sein“, „Zusammen sein“

Die drei Plakate vermitteln demokratische Kernbotschaften in einfacher klarer Sprache mit anschaulichen Illustrationen. Sie können auch einzeln eingesetzt werden. Die Plakate sind für Kinder in der Grundschule, Sekundarstufe 1 und Willkommensklassen gedacht, können aber auch in der außerschulischen Arbeit (mit jungen Flüchtlingen) eingesetzt werden. Ein zusätzliches Übersetzungsblatt der deutschen Texte in Englisch und Arabisch hilft beim Verständnis.
Bestellnummer: 5537, www.bpb.de/shop



Aus der Comicreihe „HanisauLand“: „Die Kraft der Kugelrube“

Im Comicband 8 steht das Thema „Energie“ im Mittelpunkt. In ganz HanisauLand ist der Strom ausgefallen und Erfindergeist ist gefragt. Ob Sonnen-Dampf-Kraftwerk, Dampfhubschrauber oder die Kraft der Wellen, welche Idee setzt sich durch?
Bestellnummer: 2537, www.bpb.de/shop



Sonstige Materialien der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) Kartenspiel

Wahlzeit! Warum wählen?

56 Thesen- und Spielkarten

Bei diesem Kartenspiel kommen alle auf ihre Kosten, die Diskussionen anzetteln und Argumente zum Thema „Wählen“ austauschen möchten.

Bestellnummer: 1922, www.bpb.de/shop



Wahlrecht in Deutschland

Der illustrierte Falter verschafft in Form einer Zeitleiste einen guten Überblick über die Auseinandersetzungen und Errungenschaften rund um das Wahlrecht in Deutschland von 1815 bis heute.

Bestellnummer: 5434, www.bpb.de/shop



Zeitbilder: Wahlen in Deutschland Grundsätze, Verfahren und Analysen

Die aktualisierte Neuauflage beantwortet viele Fragen rund um das Thema Wahlen und thematisiert die Bedeutung der eigenen Wahlentscheidung.

Bestellnummer: 3905, www.bpb.de/shop



Wahlrecht und Parteiensystem

Zur Theorie und Empirie der Wahlsysteme

Dieter Nohlens zum Klassiker gewordene, ebenso gründliche wie systematische Darstellung verbindet Theorie und Empirie der Wahlsystemforschung in nationaler und internationaler Perspektive.

Bestellnummer: 1470, www.bpb.de/shop



... zum HanisauLand-Arbeitsheft

Bundestagswahlen **- jetzt versteh ich das!**

von **Christiane Toyka-Seid & Katrin Rosenthal**
Mit Illustrationen von Stefan Eling

Dieses Heft dient Lehrer/-innen als Begleitmaterial zu dem Schüler/-innen-Arbeitsheft „Bundestagswahlen – jetzt versteh ich das!“. Es enthält Anregungen für den Unterricht in den Klassen 3-7.