

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*66 Spielideen Politik - Motivation im Politikunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



<b>Vorwort</b>	5	3.8 Kofferpacken (Kl. 5–8)	21
<b>1 Spielerisch einsteigen</b>		3.9 Falsche Freunde (Kl. 5–8)	21
1.1 Montagsmaler® (Kl. 5–10)	7	3.10 Anagramme (Kl. 7–10)	21
1.2 Was bin ich? (Kl. 5–10)	7	3.11 Lügen (Kl. 5–8)	22
1.3 Akrostichon (Kl. 5–10)	8	3.12 Eselsbrücken (Kl. 5–10)	22
1.4 Puzzle (Kl. 5–10)	8	3.13 Spickzettel (Kl. 7–10)	22
1.5 Brainstorming auf Zuruf (Kl. 7–10)	9	3.14 Kugellager (Kl. 5–10)	23
1.6 Sprechen verboten (Kl. 5–10)	10	3.15 Elfchen (Kl. 5–7)	24
1.7 Politikliste (Kl. 5–8)	10	3.16 Handbuch „10 Tipps für ...“ (Kl. 5–8)	25
1.8 Bilderbuffet (Kl. 5–10)	11	3.17 Handbuch „10 Tipps, wie man ... verkehrt macht“ (Kl. 5–8)	25
1.9 Murrende (Kl. 5–10)	11		
1.10 Politiker und Wähler (Kl. 8–10)	12	<b>4 Spielerische Arbeitsmethoden</b>	
<b>2 Spiele rund um Wahlen</b>		4.1 Gallery-Walk (Kl. 8–10)	26
2.1 Wer bin ich? (Kl. 5–10)	13	4.2 Standbilder (Kl. 5–10)	27
2.2 Wahlplakate (Kl. 7–10)	14	4.3 Standbildergalerie (Kl. 8–10)	28
2.3 Wahlslogans (Kl. 7–10)	14	4.4 Das Leben ist ein Fluss (Kl. 5–8)	28
2.4 Wahlurne (Kl. 7–10)	15	4.5 Ich sehe was, ... (Kl. 5–7)	30
2.5 TV-Duell (Kl. 7–10)	15	4.6 Karika-Tour (Kl. 8–10)	30
2.6 Wahl-O-Mat (Kl. 7–10)	16	4.7 Expertenbefragung (Kl. 8–10)	31
2.7 Wahlprogramme rappen (Kl. 8–10)	16	4.8 Szenario (Kl. 8–10)	31
<b>3 Wiederholen und üben</b>		4.9 Nachrichtensendung (Kl. 8–10)	32
3.1 Politikfußball (Kl. 5–7)	17	4.10 Twittern (Kl. 5–10)	32
3.2 Gitterrätsel (Kl. 5–10)	17	<b>5 Spielerische Stimmungsbilder</b>	
3.3 Umzugskisten packen (Kl. 5–10)	18	5.1 Meinungslinie (Kl. 5–10)	33
3.4 ABC (Kl. 5–10)	19	5.2 Meinungsmesser (Kl. 5–10)	34
3.5 Poleposition (Kl. 5–10)	19	5.3 Vier-Ecken-Spiel (Kl. 5–10)	34
3.6 Arche Noah (Kl. 5–10)	20	5.4 Positionskreis (Kl. 5–10)	35
3.7 Quizkarten (Kl. 5–8)	20	5.5 Würfel der Argumente (Kl. 7–10)	35

5.6	Rote Karte (Kl. 5–10)	37	6.4	Serienfax (Kl. 5–8)	43
5.7	Daumen hoch! (Kl. 5–10)	38	6.5	Obstsalat (Kl. 5–7)	44
5.8	Mach mal einen Punkt! (Kl. 5–8)	39	6.6	Eins – zwei – viele (Kl. 5–10)	44
5.9	Blitzlicht (Kl. 5–10)	39	6.7	Geburtstagskalender (Kl. 5–10)	45
5.10	Sechserpack (Kl. 8–10)	40	6.8	Spaßbericht (Kl. 5–10)	45
<b>6</b>	<b>Bewegungs- und Spaßspiele</b>		6.9	Zublinzeln (Kl. 5–7)	46
6.1	Laufquiz (Kl. 5–7)	41	6.10	Fang die Ja- bzw. Nein-Sager (Kl. 5–10)	47
6.2	Becher-Rap (Kl. 5–10)	42	6.11	Spaßgesprächskreis (Kl. 5–10)	48
6.3	Rhythmus-Stopp (Kl. 5–6)	43	6.12	Lexikonspiel (Kl. 5–10)	48

**Politik mal anders:** Spiele im Klassenzimmer machen nicht nur Spaß, sondern **machen klug!** Sie motivieren, bieten Abwechslung, haben mit der Lebensrealität jenseits des Unterrichts zu tun und fördern nachhaltiges Lernen. Viele Spiele verlangen den Transfer von Gelerntem und Erfahrenem auf neue Zusammenhänge. Sie stärken **kreatives Denken** und machen überraschende, neue Lösungen aus kniffligen Situationen möglich. Sehr oft hilft Teamarbeit weiter oder der Wettbewerbscharakter eines Spiels verstärkt intrinsische Motivation sowie persönliche Entwicklung der Mitmachenden.

Kurzum: Spiele unterstützen **Kompetenzentwicklung!**

Die Erfahrung, die wir Politiklehrkräfte in unserem Unterrichtsalltag machen, zeigt, dass gerade in unserem Fach eine besonders **abwechslungsreiche und alltagsnahe Gestaltung** verlangt wird. Spiele leisten hier ihren Beitrag. Ein abwechslungsreicher Politikunterricht kann also ein (nicht ganz kleines) Hilfsmittel gegen die allgemein beklagte Verdrossenheit Jugendlicher mit Politik und Politikern sein.

Aber für viele Lehrkräfte gibt es eine **gewisse Hemmschwelle**, Spiele einzusetzen. Begründung ist oft, dass dichte Lehrpläne und geringe Stundenausstattungen keine Möglichkeit ließen, um die Zeit mit Spielen zu verlieren. Dies kann stimmen, wenn Spiele nur zum Selbstzweck oder gar Zeitvertreib eingesetzt werden. Diese Publikation möchte dabei helfen, Spiele so im Unterrichtsverlauf einzusetzen, dass lehrplantechnische, fachdidaktische und zugleich pädagogische Anforderungen an einen **modernen Politikunterricht** in Einklang gebracht werden können. Sie ist mit ihren 66 Spielideen als **Fundgrube** zu verstehen, die Ihnen dabei behilflich sein kann.

Um Ihnen die Auswahl und Vorbereitung der Spiele zu erleichtern, können Sie sich an folgenden Symbolen orientieren:



Einzelspiel



Partnerspiel



Gruppen- oder Klassenspiel



Dauer



benötigte Materialien

Damit Sie wissen, was Sie für den Einsatz benötigen, ist jeder Spielidee eine kurze **Auflistung benötigter Materialien** vorangestellt.

Die angegebene **Spieldauer** ist nur als Richtwert zur Orientierung angegeben, da diese immer von verschiedenen Faktoren wie Schüleranzahl, Klassenstufe oder Schulart abhängig ist.

Vom **Einsatz der in diesem Buch vorgestellten Spielideen** profitieren sowohl Sie als auch Ihre Schüler<sup>1</sup>:

- Spielen ist Lernen mit verschiedenen Sinnen. Es fördert den Kompetenzerwerb.
- Spiele ermöglichen oftmals Bewegung. Körperlicher Einsatz motiviert viele Schüler und bietet Abwechslung. Zudem ist es gesünder, ab und zu aufzustehen oder den Raum zu wechseln, als den gesamten Vormittag auf einem Stuhl sitzen zu bleiben und nur seltene Pausen für einen Raumwechsel zu nutzen.
- Die beim Spielen erreichte Abwechslung erleichtert die Konzentration auf folgende Aufgaben und erhöht Leistungsbereitschaft sowie -fähigkeit der Schüler.
- Spielen kann insbesondere Schüler in das Unterrichtsgeschehen einbinden, die sich ansonsten aus den unterschiedlichsten Gründen nicht so beteiligen wie gewünscht. Es ist also auch ein Mittel der Integration.

Die in dieser Publikation vorgestellten Spielideen sind **vielfach erprobt**. Wir haben sie in verschiedenen Klassenstufen eingesetzt, im Austausch mit Kollegen gesammelt, bei Hospitationen, Unterrichtsbesuchen sowie auf Freizeiten beobachtet oder schon in der universitären Fachdidaktik vermittelt bekommen. Einige Spiele können bereits als Klassiker gelten, andere haben wir entwickelt, abgewandelt oder wiederbelebt.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Schülern **viel Freude** bei einem möglichst fruchtbaren Einsatz dieser 66 Spielideen für das Fach Politik im Sinne eines nachhaltigen, motivierenden und am **Kompetenzerwerb** der Schüler orientierten Unterrichts!

*Joachim Schweizer*

*Ansgar Stich*

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler immer auch Schülerin gemeint. Ebenso verhält es sich mit Lehrer und Lehrerin etc.



## Flipchart und Plakatstift/Tafel und Kreide; Begriffskärtchen

Notieren Sie Begriffe zu einem aktuellen politischen oder auch dem vorherigen Unterricht entwichenen Thema auf Kärtchen. Teilen Sie anschließend die Schüler in zwei Gruppen ein. Abwechselnd kommt aus jeder Gruppe ein Schüler nach vorne und zeichnet einen vorgegebenen Begriff an die Flipchart bzw. Tafel. Die anderen Schüler müssen herausfinden, welcher Begriff gesucht ist.

Der Schüler, der zuerst den Begriff richtig errät, holt für seine Gruppe einen Punkt.



## 1.2 Was bin ich?



## Begriffskärtchen, Klebeband

Drei bis fünf Schülern werden Kärtchen mit einem (abstrakten) politischen Begriff auf den Rücken geheftet. Jeder Schüler versucht zu erraten, was er ist, indem er Ja- oder Nein-Fragen stellt. Wer den gesuchten Begriff mit den wenigsten Fragen ermittelt, gewinnt.

**Tipp:**

Sehr gut lässt sich dieses Spiel natürlich mit Personen der politischen Zeitgeschichte durchführen.



Papier, Stift

Zu einem vorgegebenen Schlüsselbegriff aus politologischen oder soziologischen Zusammenhängen fertigen die Schüler ein Akrostichon an. Dazu notieren sie diesen in der Mitte des Blattes in Großbuchstaben mit reichlich Zwischenraum. Zu jedem Buchstaben werden nun Assoziationen gesucht und – ähnlich einer Mindmap – rundherum notiert. Hierbei ist darauf zu achten, dass es sich um einen relativ kurzen Begriff ohne Buchstabenwiederholung handelt.

**Themenbeispiele:**

Europa, Asyl, Flucht, Gewalt, Macht



zerschnittene Postkarten, Zeitungsbilder, Fotos usw.

Mischen Sie alle Puzzleteile aus vorgegebenen Bildern mit politischen Hintergründen, z. B. Zeitungsseiten oder Plakate. Nun zieht jeder Schüler ein Teil. Anschließend laufen alle im Klassenraum umher und suchen die Mitschüler, die ein zu ihrem Bild passendes Teil haben. Diejenigen Schüler, die zuerst ihre Einzelteile zu einem Bild vervollständigt haben, gewinnen das Spiel.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*66 Spielideen Politik - Motivation im Politikunterricht*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

