



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Verfassungsorgane spielerisch kennenlernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



IV.43

Politik

Die Verfassungsorgane spielerisch kennenlernen – Eine Lerntheke

Stefanie Rapp

Illustrationen von Stefanie Rapp



© Stefanie Rapp

Durch die selbstständige Arbeit an Stationen setzen sich die Lernenden auf spielerische und methodisch abwechslungsreiche Weise mit den Verfassungsorganen und deren Aufgaben auseinander. Dabei wenden sie auch Auszüge aus dem Grundgesetz an. In mehreren Schaubildern wird das System der Gewaltenteilung visualisiert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	9–10
Dauer:	8–9 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Aufgaben der Verfassungsorgane analysieren und vergleichen, Gewaltenteilung und Gewaltenteilung erläutern
Thematische Bereiche:	Grundgesetz, Verfassungsorgane der Bundesrepublik Deutschland, Gewaltenteilung, Gewaltenteilung, Gesetzgebungsprozess
Zusatzmaterialien:	Wahlstationen zur Lerntheke, Tabu-Spielvorlage

Fachliche Hinweise

Das politische System der Bundesrepublik Deutschland ist vor allem von den Erfahrungen aus der Weimarer Republik geprägt, in der es den Nationalsozialisten gelang, die Demokratie auszuhebeln und eine Diktatur zu installieren. Um die Demokratie zu stärken, wurde mit dem Grundgesetz eine Verfassung geschaffen, nach der sich die Verfassungsorgane in besonderem Maße gegenseitig kontrollieren und die Gewalten damit verschränkt sind. Das Grundgesetz nennt fünf Bundesorgane: den Bundestag, den Bundesrat, die Bundesregierung, das Bundesverfassungsgericht und den Bundespräsidenten. Dieses System hat sich in den vergangenen 70 Jahren bewährt.

Die Verfassungsorgane

Die Organe und Institutionen werden in diesem Beitrag immer durch bestimmte Symbole dargestellt, die in der folgenden Übersicht zusammengestellt sind:



Die **Bürger** wählen den Bundestag und die Landesparlamente und haben so Einfluss auf das politische System.



Der **Bundestag** wird direkt gewählt. Er selbst wählt den Bundeskanzler, der die Bundesregierung zusammenstellt, bildet die Hälfte der Bundesversammlung, die den Bundespräsidenten wählt, und wählt jeweils die Hälfte der beiden Senate des Bundesverfassungsgerichts.



Der **Bundeskanzler** wird vom Bundestag auf Vorschlag des Bundespräsidenten gewählt und von diesem ernannt. Er bildet die Bundesregierung und bestimmt deren Politik.



Die **Bundesregierung** besteht aus dem Bundeskanzler und den Bundesministern, die vom Bundeskanzler bestimmt und vom Bundespräsidenten ernannt werden.



Das **Bundesverfassungsgericht** besteht aus zwei Senaten, die jeweils zur Hälfte von Bundesrat und Bundestag gewählt werden. Es ist u. a. zuständig bei Organstreitigkeiten, für Parteiverbotsverfahren und Verfassungsbeschwerden.



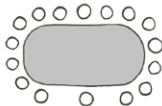
Die **Landesparlamente** werden von den Bürgern der Bundesländer gewählt.



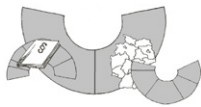
Der **Ministerpräsident** eines Landes wird vom Landesparlament gewählt und erhält damit den Auftrag zur Bildung einer Landesregierung.



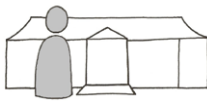
Die **Landesregierungen** werden ähnlich wie die Bundesregierung gebildet. Die gewählten Ministerpräsidenten stellen Kabinette aus Landesministern für jeweils einen Fachbereich zusammen.



Der **Bundesrat** wird aus den Landesregierungen der 16 Bundesländer gebildet. Er hat neben dem Bundestag die Aufgabe der Legislative und kontrolliert zudem den Bundestag.



Die **Bundesversammlung** wird nur zur Wahl eines Bundespräsidenten einberufen. Sie besteht zu einer Hälfte aus den Abgeordneten des Bundestags, zur anderen Hälfte aus Personen, die von den Landesparlamenten bestimmt werden.



Der **Bundespräsident** hat offiziell das höchste staatliche Amt inne und repräsentiert das einzige Bundesorgan, das nur aus einer Person besteht. Er ernennt die Mitglieder des Bundesverfassungsgerichts nach deren Wahl in Bundestag und Bundesrat, schlägt dem Bundestag einen Bundeskanzler vor und ernennt diesen nach der Wahl. Er ernennt auch die Bundesminister auf den Vorschlag des Bundeskanzlers.

Weiterführende Medien

- www.bundesregierung.de/breg-de
Alles über die Bundesregierung erfahren Sie auf dieser Website.
- www.bundesverfassungsgericht.de/DE/Homepage/homepage_node.html
Die offizielle Website des Bundesverfassungsgerichts mit Informationen zum Gericht selbst und zu verschiedenen Entscheidungen.
- www.bundespraesident.de/DE/Home/home_node.html
Auf der offiziellen Website des Bundespräsidenten werden das Amt und seine Aufgaben, aktuelle Termine sowie die ehemaligen Bundespräsidenten präsentiert.
- www.bundesrat.de/DE/homepage/homepage-node.html
Auf der Website des Bundesrats erhalten Sie Informationen zu Aufgaben, Sitzungen, Terminen und vielem mehr.
- www.bundestag.de/
Die Website des Bundestags liefert Informationen zu den Ausschüssen und zu den Abgeordneten. Auch das Grundgesetz kann hier online eingesehen werden.
- <https://www.bpb.de/lernen/themen-im-unterricht/politisches-system/>
Weitere Informationen zum politischen System der Bundesrepublik finden Sie auch auf der Internetpräsenz der Bundeszentrale für politische Bildung.

Didaktisch-methodisches Konzept

Aufbau der Einheit

Die Einheit beginnt mit einer gemeinsamen Phase im Plenum, wobei die Grundlagen erarbeitet werden, und geht dann in eine freie Arbeitsphase mit Stationenlernen über. Der Abschluss erfolgt dann wieder gemeinsam in der Klasse.

Zur Einführung in die Thematik dient ein Würfelspiel, dessen Regeln in den Hinweisen zu **M 1** erläutert werden. Ziel des Spieles ist, dass die Schüler die Bedeutung einer Kontrolle über gemeinsame Regeln spüren. In einer ersten Version dürfen die Gruppen eigene Regeln aufstellen, in der zweiten Version muss über Regeln in drei Instanzen entschieden werden. Das macht das Spiel langwieriger, aber gerechter. Die Reflexion leitet über zur Thematik der Gewaltenteilung. Die Schüler lernen auch die einzelnen Verfassungsorgane kennen, bevor diese im Stationenlernen vertieft werden.

Auf diesen Einstieg folgt die Arbeit an den einzelnen Stationen. Hier haben Sie bei der Gestaltung verschiedene Differenzierungsmöglichkeiten, die in den Hinweisen zum Stationenlernen erläutert werden. Eine einfache Möglichkeit, die Bearbeitung der Aufgaben zu erleichtern, besteht darin, den Schülern Partner- und Gruppenarbeit zu ermöglichen und/oder ein Helfersystem zu nutzen. Außerdem ist es wichtig, den Schülern während der Stationenarbeit unterstützend zur Seite zu stehen. In jedem Fall sollten Sie genügend Zeit einplanen und etwas zeitlichen Puffer nach hinten bereithalten. Der Abschluss erfolgt wieder in einer gemeinsamen Arbeitsphase, in der die Ergebnisse des Stationenlernens gesichert werden. Indem die Verfassungsorgane hier in eine gemeinsame Übersicht gebracht werden, können Sie dabei auch den Lernerfolg nachprüfen und gegebenenfalls einzelne Sachverhalte noch einmal erklären.

Methodischer Schwerpunkt der Unterrichtsreihe

Das Stationenlernen hat neben der selbstständigen Arbeit mit den Materialien folgende methodischen Schwerpunkte:

- Die Schüler beschaffen sich mithilfe der Arbeitsblätter selbst Informationen. Dazu nutzen sie auch das Internet. Stellen Sie dazu entweder einen Computerraum zur Verfügung oder erlauben Sie die Benutzung von Smartphones. Letzteres ist von folgenden Voraussetzungen abhängig: diesbezügliche allgemeine Regeln und funktionierendes WLAN an Ihrer Schule sowie Erfahrungen mit Ihrer Klasse. Kontrollieren Sie in jedem Fall, dass Smartphones ausschließlich für die jeweilige Recherche verwendet werden. Längere Links zu Websites sind auch als QR-Code auf den Arbeitsmaterialien angegeben.
- Die Schüler setzen sich selbstständig mit dem Grundgesetz auseinander. Dazu relevante Auszüge des Grundgesetzes sind auf den einzelnen Materialien abgedruckt. Sie können auch einen Klassensatz des Grundgesetzes über die Bundeszentrale für politische Bildung bestellen. Wenn das Internet zur Verfügung steht, ist der Einsatz der Grundgesetz-App noch einfacher. Sie kann unter folgendem Link kostenfrei installiert werden: <http://www.bpb.de/shop/multimedia/mobil/157479/grundgesetz-der-bundesrepublik-deutschland>
- Die Schüler üben die Analyse und die eigene Erstellung von Schaubildern, je nach Schwierigkeitsgrad mehr oder weniger geleitet.



Auf einen Blick

Einführung: Gewaltenteilung und Verfassungsorgane

1./2. Stunde

- M 1a Wer holt den Preis? – Würfelspiel mit Gruppenregeln
 M 1b Wer holt den Preis? – Würfelspiel mit Mehrheitsregeln
 M 1c Wer holt den Preis? – Spielfeld
 M 2 Staatliche Gewaltenteilung
 M 3 Verfassungsorgane und Gewaltenverschränkung

Kompetenzen: Die Schüler analysieren den Sinn allgemein anerkannter Spielregeln. Sie übertragen ihre Ergebnisse auf die Teilung von Gewalten im politischen Bereich.

Benötigt: Würfel, Scheren, Kleber
 Grundgesetz im (halben) Klassensatz oder Internetzugang

Stationenlernen zu den Verfassungsorganen

3.–7. Stunde

- M 4 Laufzettel
 M 5 Der Bundestag
 M 6 Der Bundesrat
 M 7 Der Bundespräsident
 M 8 Die Bundesregierung
 M 9 Das Bundesverfassungsgericht

Kompetenzen: Die Lernenden analysieren und vergleichen die Aufgaben der Verfassungsorgane.

Benötigt: Scheren und Kleber
 Internetzugang



Ergebnissicherung

8./9. Stunde

- M 10 Wer kontrolliert wen?

Kompetenzen: Die Schüler überprüfen und sichern das in den vergangenen Stunden Erlernete.

Benötigt: OHP bzw. Beamer/Whiteboard



Erklärung zu Differenzierungssymbolen

	Finden Sie dieses Symbol in den Lehrerhinweisen, so findet Differenzierung statt. Es gibt drei Niveaustufen, wobei nicht jede Niveaustufe extra ausgewiesen wird.	
einfaches Niveau	mittleres Niveau	schwieriges Niveau

M 1a**Wer holt den Preis? – Würfelspiel mit Gruppenregeln**

Ziel des Spiels ist es, den Preis zu bekommen. Die Besonderheit: Die Regeln dürfen die Spieler zum Teil selbst bestimmen!

Regeln

- Gespielt wird in fünf Gruppen. Jede Gruppe wählt eine Spielfigur.
- Ziel des Spieles ist es, den Preis zu bekommen.
- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Das Team, das an der Reihe ist, würfelt und darf seine Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorziehen.
- Gelangt eine Spielfigur auf ein Feld, auf der bereits eine Figur steht, dann muss die bereits dort stehende Figur auf den Start zurück.
- Die dunklen Felder sind Ereignisfelder. Wenn eine Figur auf solch ein Feld kommt, darf sie sich eine beliebige Regel für das Spiel ausdenken.

M 1b**Wer holt den Preis? – Würfelspiel mit Mehrheitsregeln**

Ziel des Spiels ist es, den Preis zu bekommen. Die Spieler dürfen die Regeln selbst bestimmen, diese müssen allerdings gemeinsam abgestimmt werden.

Regeln

- Jede Gruppe entsendet ein Gruppenmitglied ins Parlament und ein Gruppenmitglied an das Gericht.
- Kommt nun eine Gruppe auf ein Ereignisfeld, darf sie sich eine Regel überlegen. Diese Regel muss nun im Parlament abgestimmt werden. Bekommt die Regel keine Mehrheit im Parlament, muss sie von der Gruppe geändert werden und wieder zur Abstimmung ins Parlament gegeben werden, bis eine Regel gefunden ist, die dort eine Mehrheit bekommt.
- Hat eine Regel eine Mehrheit bekommen, geht sie an das Gericht. Die Mitglieder des Gerichtshofes bestimmen nun, ob diese Regel gerecht ist oder nicht. Wird sie nicht als gerecht befunden, muss die Gruppe erneut dem Parlament eine Regel vorschlagen.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Die Verfassungsorgane spielerisch kennenlernen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

