

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakout zur Bundestagswahl 2021

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



Handbuch zum EduBreakout zur Bundestagswahl 2021



Mit diesem Handbuch lernen die Schülerinnen und Schüler völlig selbstständig und ohne Vorwissen, wie Wahlen ablaufen, welche Mandate es gibt, wie die Parteienlandschaft aussieht und was die Wahlprozeduren sind. Doch ist nicht einmal ein Internetzugang nötig. Besondere Lern- und Gedächtnisstützen sind für die Aufgaben im Spiel integriert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 7-10
Dauer: 1-2 Stunden
Inhalt: Mandate, Parteienlandschaft, Regierungsbildung, Wahlrecht, Wahlgangarten, Wahlvorgang
Komplexion: 1. Sachkompetenz, 2. Medienkompetenz
Medien: interaktive Powerpoint-Präsentation

Handbuch zum EduBreakout zur Bundestagswahl 2021



Mit diesem EduBreakout lernen die Schülerinnen und Schüler völlig selbständig und ohne Vorwissen, wie Wahlen ablaufen, welche Mandate es gibt, wie die Parteienlandschaft aussieht und was die Wahlprinzipien sind. Dazu ist nicht einmal ein Internetzugang nötig. Bereiten Sie jetzt spielerisch Ihre Klassen auf die Wahlen im September vor!

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	7–10
Dauer:	1-2 Stunden
Inhalt:	Mandate, Parteienlandschaft, Regierungsbildung, Wahlrecht, Wahlprinzipien, Wahlvorgang
Kompetenzen:	1. Sachkompetenz; 2. Medienkompetenz
Medien:	interaktive PowerPoint-Präsentation

Einführung

Escape Games erfreuen sich seit Jahren großer Beliebtheit. Hier sind nicht nur Aufmerksamkeit, Kombinationsgeschick und logisches Denken gefragt, sondern ebenso Kreativität und der Mut, einmal ganz anders zu denken – und das alles eingebettet in eine atmosphärische Geschichte.

Escape Games werden in Schulbereich als EduBreakout bezeichnet. Das Internet bietet Unmengen an Möglichkeiten, Inhalte zu erarbeiten und zu sichern. Meist mit einem spielerischen Aspekt, der die Motivation der Schülerinnen und Schüler stark erhöht.



Das vorliegende EduBreakout ist ein Rätselspiel, mit dem nicht nur die wichtigsten Lehrplanthemen zur Bundestagswahl selbstständig erlernt werden, sondern es bietet die Möglichkeit, völlig **losgelöst von Internet oder dem Präsenzunterricht** die Inhalte zu erarbeiten. Damit fördert das EduBreakout in höchstem Maße das **Selbst-**

lernen und kann mehrmals durchgespielt werden, um die Inhalte zu verinnerlichen. Die Lernenden werden auf keine externen Seiten gelenkt, das Spiel funktioniert immer.

Das EduBreakout besteht insgesamt aus **sieben Rätseln** zu den Bereichen **Wahlrecht, Wahlprinzipien, Kandidatinnen** und **Kandidaten** sowie **Parteien, Fake News** bei Wahlen, das Wählen im **Wahllokal**, der **Briefwahl** und der **Regierungsbildung** mit den anspruchsvollen Teilen zu den verschiedenen **Mandaten** und der **5 %-Klausel**.

Die Lernenden werden **linear** durch das Spiel geleitet, das heißt, es ist immer ein Rätsel nach dem anderen frei geschaltet, um die logische Folge und die Lernprogression nicht zu unterbinden. Das heißt auch, dass es wichtig und nötig ist, sich an die **vorgegebene Reihenfolge** zu halten.

Vorwissen benötigen die Schülerinnen und Schüler aber nicht. Die Inhalte werden direkt im Spiel erarbeitet und sind so aufbereitet, dass sie schnell und einfach verständlich sind.

Die Handlung

Zu Beginn erfahren die Lernenden, dass **Stimmzettel** zur Bundestagswahl **verschwunden** sind. Sie sind aufgefordert, **Frau Urmel**, ihrer Klassenlehrerin, die gleichzeitig Wahlhelferin ist, dabei zu helfen, die Stimmzettel schnellstmöglich wieder zu finden. Und schon befinden sich die Schülerinnen und Schüler in der Schule, die zeitgleich das Wahllokal ist. Über sieben Rätsel nähern sie sich der Lösung an und finden am Ende die Stimmzettel, die sich unter einem **doppelten Boden** verbargen.



Das Vorgehen

Die Lernenden sehen zu Beginn den Klassenraum. In diesen wird immer wieder zurückgekehrt. Hier sind alle Rätsel verborgen, die **nacheinander freigeschaltet** sind. Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, in den Raum zu klicken, um immer zum nächsten Rätsel zu gelangen. Begleitet werden sie von ihrem **Mitschüler Aziz**. Er hat gesehen, dass in der Schule etwas vor sich ging und kann deshalb an bestimmten Stellen helfen. Er ist eine Art „Hilfekarte“. Die Rätsel sind innerhalb der Präsentation zu lösen und benötigen keine weiteren Hilfsmittel, außer Stift und Zettel, wenn sich die Lernenden etwas aufschreiben wollen. So gelangen sie automatisch zum Ende des Spiels.

Es sollte anfangs klar gemacht werden, dass die Schülerinnen und Schüler die Inhalte sorgfältig lesen müssen.



Auf einen Blick



1. Rätsel

- Thema:** **Wahlprinzipien und Wahlberechtigung**
- Ort:** Zettel auf Schreibtisch
- Aufbau:** Texte zu Wahlprinzipien und Wahlberechtigung sind über das Morsealphabet zu lösen.
- Lösung:** Die zusätzliche Karte gibt an, wie der Text zu dekodieren ist.

2. Rätsel

- Thema:** **Kandidatinnen und Kandidaten sowie Parteien**
- Ort:** Laptop auf Schreibtisch
- Aufbau:** Übersichten über 6 Parteien, deren Charakteristika zugeordnet werden müssen
- Lösung:** Für jede Kategorie gibt es eine Lösung.
Es bestehen Dopplungen in den Kategorien, da einige Parteien gleiche Ziele verfolgen.

3. Rätsel

- Thema:** **Desinformationen zu Bundestagswahlen – Fake News**
- Ort:** Pinnwand
- Aufbau:** Zettel mit wahren und falschen Aussagen auf einer Pinnwand sowie Zahlenkombinationen
- Lösung:** Zahlenkombination 246 (2, 4 und 6 sind die wahren Aussagen)

4. Rätsel

Thema:	Stimmzettel – Erst- und Zweitstimme
Ort:	Rollladen
Aufbau:	Die SuS sehen einen Stimmzettel und können, indem sie mit der Maus über das Bild fahren, lesen, was Erst- und Zweitstimme bedeutet; Überleitung zu vier thematisch passenden Quizfragen.
Lösung:	Mithilfe der vorab gelesenen Mouseover-Texte

5. Rätsel

Thema:	Wählen in der Praxis
Ort:	Fernseher
Aufbau:	Die SuS sehen das Programm zur Briefwahl, das Wahllokal und die Wahlhelfer; Nach dem Lesen erscheint die Ansicht eines Wahllokals mit Mouseover in einer bestimmten Reihenfolge zum Wählen im Wahllokal. Anschließend müssen die SuS die richtige Reihenfolge zum Wählen im Wahllokal angeben.
Lösung:	Nummer 4

6. Rätsel

Thema:	Regierungsbildung I – Mandate und Fünfprozentklausel
Ort:	Uhr
Aufbau:	Lückentext, dessen Lücken die SuS nacheinander durchgehen müssen
Lösung:	In der richtigen Reihenfolge angeklickt, ergibt sich am Ende automatisch der vollständige Text.

7. Rätsel

Thema:	Regierungsbildung II – Koalitionsbildung
Ort:	Globus
Aufbau:	kodierter Text zur Koalitionsbildung; Stift und Zettel verwenden
Lösung:	Die Zahlen entsprechen ihrer Position im Alphabet.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

EduBreakout zur Bundestagswahl 2021

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://school-scout.de)



Handbuch zum EduBreakout zur Bundestagswahl 2021



Mit diesem Handbuch lernen die Schülerinnen und Schüler völlig selbstständig und ohne Vorwissen, wie Wahlen ablaufen, welche Mandate es gibt, wie die Parteienlandschaft aussieht und was die Wahlprozedur und Durchlauf nicht einmal im Internetzugang hilft. Besondere Lernziele sind: **Handbuch zur Bundestagswahl 2021**

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe: 7-10
Dauer: 1-2 Stunden
Inhalt: Mandate, Parteienlandschaft, Regierungsbildung, Wahlrecht, Wahlgang, Wahlvorgang
Kompetenz: 1. Sachkompetenz, 2. Medienkompetenz
Medien: Interaktive Powerpoint-Präsentation