

Intergalactic

das HörSpiel
zum Mitmachen

Demokratie
erforschen

Pädagogischer
Leitfaden

Ist deine Schule
demokratisch?

Zielgruppe:



3. bis 8. Klasse

Themen:

Demokratieverständnis,
(schulische) Mitbestimmung,
Meinungsbildung, Selbstbestimmung,
Aushandeln und Entscheiden

Dauer:



30 Minuten HörSpiel,
mit Vor- und Nachbereitung 90 Minuten

Ziele:

Demokratieverständnis entwickeln,
(schulische) Mitbestimmung einüben,
Selbstkonzept fördern,
Perspektivwechsel ermöglichen

Unterrichtsfächer:

Politik, GeWi, Ethik, Klassenleitungsstunden

Darum geht's!

Intergalactic – Demokratie erforschen lädt die Schüler*innen dazu ein, ihre eigenen Mitbestimmungsmöglichkeiten zu reflektieren: Was hat Demokratie mit mir zu tun? Wie demokratisch ist meine Schule? Wo kann ich mitbestimmen und mitgestalten?

Demokratie muss im Kleinen eingeübt werden. Die Schule ist ein idealer Trainingsplatz dafür. Indem sie in einem kleinen Rahmen

Verantwortung tragen, machen Schüler*innen die Erfahrung von Selbstwirksamkeit und probieren sich in verschiedenen Rollen aus.

Demokratiebildung ist in den Lehrplänen aller Länder verankert. Werden Sie dem Auftrag von Schule gerecht. Denn eins ist sicher: Echte Partizipation gelingt nur, wenn Schüler*innen Handlungsspielräume haben und ihnen diese auch bewusst sind.

Methodenübersicht

Intergalactic – Das HörSpiel zum Mitmachen

Im HörSpiel zum Mitmachen setzen alle Kopfhörer auf und hören gleichzeitig die gleiche Geschichte. Die Schüler*innen schlüpfen in die Rolle von Außerirdischen, die auf der Erde landen und dort Mitbestimmung und Entscheidungsfindung kennen lernen. In den szenischen Interaktionen werden demokratische Grundfragen angesprochen: Was ist deine Meinung? Wie treffen wir Entscheidungen? Wie fühlt es sich an, allein mit einer Meinung dazustehen?

Mitrede-Check

Im Mitrede-Check finden die Schüler*innen heraus, was zu einer demokratischen Schule gehört. Was kann ich im Alltag entscheiden, wo mitbestimmen? Durch ihre Positionierung im Raum halten sie fest, welche Freiheiten sie haben und wie sie in demokratische Prozesse an der Schule eingebunden sind. Das Gesamtbild der Klassen eignet sich, um es mit anderen Klassen zu vergleichen oder eine Entwicklung der Klasse abzubilden.

Ja!-Nein!-Spiel mit Fragen zu Demokratie

Das Ja-Nein-Spiel ist ein Klassiker von Gesicht Zeigen!. Die neuen Fragen zu Mitbestimmung und demokratischem Miteinander laden zum Meinungsaustausch ein. In den persönlichen Gesprächsrunden gibt es kein Richtig und Falsch. Hier erfahren die Schüler*innen, was die anderen denken, und können ihre Einstellungen schärfen.

Fachliche Anbindung

Politik, GeWi, Ethik und Klassenleitungsstunden

Nehmen Sie gemeinsam mit Ihren Schüler*innen die demokratischen Prozesse unter die Lupe: Wer übernimmt Verantwortung? Was kann jede*r einzelne bewirken? Wer steuert, wer entscheidet, wer folgt? Wie demokratisch ist Ihre Schule?

Mit den Methoden üben Schüler*innen Meinungsbildungsprozesse ein. Sie positionieren sich, argumentieren und probieren sich aus. Arbeiten Sie zu Mündigkeit, Pluralismus und Partizipation und reflektieren Sie die konkreten Mitwirkungsmöglichkeiten in der Schule.

Methodenbausteine für 90 Minuten

Intergalactic –
Das HörSpiel zum Mitmachen

60
Minuten

Mitrede-Check für den Fokus
auf schulische Mitbestimmungsmöglichkeiten

30
Minuten

Ja!-Nein!-Spiel zum Einüben
von Positionierung und
Argumentation

30
Minuten

Intergalactic – Das HörSpiel zum Mitmachen

Darum geht's!

Bei **Intergalactic** tauchen die Teilnehmenden in eine Spielwelt voller irrer Weltraumgeräusche ein – jede*r für sich, gleichzeitig, mit den anderen. Die Stimmen der künstliche Intelligenz NIKA und des Bodenersatzsystems PARI begleiten sie durch das Geschehen. Die Rahmenhandlung nutzt den Blick aus einer fernen Galaxie auf den Planeten Erde, um selbstverständlich erscheinende demokratische Prozesse zu erklären und durchzuspielen. Das HörSpiel setzt dabei weniger auf eine faktisch korrekte Darstellung, sondern lädt mit einem humorvollen künstlerischen Vermittlungsansatz zum Weiterdenken über demokratische Grundfragen ein.

Im Hörspiel zum Mitmachen sind die Teilnehmenden die Akteur*innen. Mitmachen oder Verweigern, alles ist eine Positionierung, ganz wie im echten Leben. Dabei lernen sie eine Menge über sich selbst und Demokratie im Alltag. Es wird herausgekitzelt: Was ist deine Meinung? Wie entscheidest du dich? Wie reagierst du? Wo machst du gerne mit, was fühlt sich komisch an oder geht dir zu weit?

Intergalactic leitet die Teilnehmenden dazu an, in eine Rolle zu schlüpfen, bestimmte Bewegungen auszuführen und so in kleinen Gruppenspielen mit den anderen zu interagieren. Das macht Spaß und ermöglicht den Jugendlichen, sich in ihre eigene Fantasiewelt zurückzuziehen und gleichzeitig etwas gemeinsam zu erleben. Es kann auch Jugendliche geben, die sich damit nicht wohlfühlen. Zuzuhören und sich gedanklich in die Welt von Intergalactic zu begeben, ist auch in Ordnung. Die Teilnehmenden entscheiden selbst, wie stark sie mitmachen. Je aktiver sie teilnehmen, desto mehr können sie für sich selbst ausprobieren und als erlebte Erfahrung mitnehmen. Dazu zu ermutigen und eine Umgebung zu schaffen, die möglichst viel bewertungs-freien Raum und soziale Sicherheit vermittelt, ist elementar.

Inhaltliche Zusammenfassung

Als Außerirdische reisen die Teilnehmenden mit einem Raumschiff von ihrem Heimatplaneten Oxius zur Erde. Bis jetzt waren sie gesteuert von der künstlichen Intelligenz NIKA (Neuro Intelligent Knowledge Application). Sie trifft stets die perfekten Entscheidungen für ein sorgenfreies und sicheres Leben. Auf der Erde angekommen, fällt NIKA aus und das Bodenersatzsystem PARI (Personal Artificial Rescue Intercom) übernimmt.

In zwei Testphasen hilft PARI den Teilnehmenden zu verstehen, wie Meinungsbildung und demokratische Abstimmung auf der Erde funktionieren. Dann sind sie selbst gefragt und müssen sich entscheiden. Will ich auf der Erde bleiben oder zurück nach Oxius? Je nach Entscheidung hören sie ein unterschiedliches Ende der Geschichte.

➔ Die komplette Textversion des HörSpiels zum Mitmachen finden Sie auf der Webpage des mobilen Demokratielabors.

So funktioniert's!

- Zeit:** 60 Minuten
- Material:** Intergalaktische Boardingpässe, Abspielgeräte, Kopfhörer, Audiodateien
- Setting:** große ruhige Spielfläche drinnen oder draußen, klar abgesteckt oder markiert

Vorbereitung

Wichtig ist, dass alle Teilnehmenden jeweils ein eigenes Abspielgerät und einen Kopfhörer haben. Das können Handys oder MP3-Player sein. Ebenfalls bewährt haben sich Silent Disco Systeme neuerer Generation mit guter Soundqualität.

Stellen Sie die Audiodateien im Vorhinein zum Download bereit oder verschicken Sie diese an die Schüler*innen. Track 1 gibt es in Version A und B. Die Versionen unterscheiden sich nur in einer Szene im HörSpiel. Wenn die Teilnehmer*innen einen Kreis bilden, hat die eine Gruppe den Auftrag, den Kreis kleiner, die andere den Auftrag, den Kreis größer zu machen. Dadurch entsteht ein kleiner Konflikt. Stellen Sie sicher, dass die eine Hälfte der Gruppe die Version A, die andere Hälfte der Gruppe die Version B auf ihrem Abspielgerät hat. Beide Gruppen benötigen Track 2 und 3 auf ihren Abspielgeräten.

Folgen Sie dem QR-Code und laden Sie die Audiodateien herunter!



Tablets haben sich nicht bewährt. Während des HörSpiels brauchen die Teilnehmer*innen die Hände für die Interaktion. Außerdem besteht die Gefahr, dass das HörSpiel durch Berührung des Tablets ungewollt stoppt und die Schüler*innen nicht mehr synchron sind.

Durchführung

Um einen „Kaltstart“ zu vermeiden, empfehlen wir vor dem HörSpiel zum Mitmachen eine oder mehrere Bewegungsübungen im Raum. Dabei können Berührungsängste mit dem freien Bewegen auf der Spielfläche und die Peinlichkeit des Performens in der Gruppe abgebaut werden. Methodische Anregungen dazu finden sich unten.

Führen Sie zu Beginn kurz ein, was das HörSpiel zum Mitmachen ist. *Erklären Sie, wo sich die Schüler*innen bewegen dürfen.* Zeigen Sie auf, innerhalb welcher (gedachten) Linien oder natürlichen Begrenzungen das Spielfeld ist. *Teilen Sie dann die intergalaktischen Boardingpässe aus.*

Für eine gelungene Durchführung müssen alle Teilnehmenden gleichzeitig den Audioc Track 1 starten. Geben Sie ein klares gemeinsames Startsignal, bei dem alle auf „play“ drücken. Interaktionen funktionieren ideal, wenn alle zur gleichen Zeit das Gleiche hören. Zu Beginn des HörSpiels sind einige Bewegungen eingebaut, die Hinweise darauf geben, ob alle synchron sind. Bei einem Fehlstart von großen Teilen der Gruppe ist ein zweiter Start notwendig. Sind nur wenige Teilnehmer*innen asynchron, unterstützen sie diese, an die richtige Stelle im HörSpiel zu kommen. Wenige Sekunden Unterschied sind nicht problematisch.

Beobachten Sie die Teilnehmenden, hören und machen Sie selbst mit. So ermutigen Sie die Spieler*innen, den Körper einzusetzen, und bestärken diejenigen, die es bereits tun. Besonders in der Anfangsphase ist das wichtig. Später können Sie sich leichter rausziehen und sich auf die Beobachtung konzentrieren. Das kann für die Auswertung hilfreich sein.

Sollten Teilnehmende während des HörSpiels auf den Pausenknopf kommen oder vorspulen, *seien Sie sichtbare Ansprechpartner*in und bieten Sie Unterstützung während des Hörerlebnisses an.*

Nach Track 1, dem Hauptteil des HörSpiels, werden die Teilnehmenden dazu aufgefordert, für ihr Ende der Geschichte selbstständig zu Track 2 oder 3 zu schalten. Auch hier kann Hilfestellung notwendig sein.

Bewegungsübungen zum Einstieg

Unterwegs im Raum

Laden Sie die Teilnehmenden dazu ein, sich allein und ohne zu reden auf dem abgesteckten Spielfeld zu bewegen. Sie sollen versuchen, den gesamten Bereich zu begehen.

Um ein Im-Kreis-Laufen zu verhindern, kann es helfen, den Teilnehmenden zu sagen: „Bleibt stehen, sucht euch einen Punkt im Bereich, wendet euch ihm zu und geht direkt ohne Umschweife dorthin. Dort angekommen sucht ihr euch einen neuen Punkt und wiederholt, was ihr eben gemacht habt, usw.“

Wenn die Teilnehmenden in Bewegung sind, können die Geschwindigkeiten eingeführt werden. Beispielsweise so: „Das Tempo, was ihr gerade habt, ist Tempo 3. Wenn 5 die schnellste Geschwindigkeit wäre, wie sähe das aus? Okay und wie dann Tempo 1?“ Testen Sie am besten alle Tempi einmal durch.

Dieses Austesten kann auch theatralischer ausgebaut werden: „Stellt euch vor, ihr lauft auf Lava, die so heiß ist, dass ihr den Boden nur ganz kurz berühren könnt, sonst verbrennt ihr euch. Wie sähe das aus? Stellt euch vor, ihr seid schwerelos auf dem Mond. Wie sähe das aus? Stellt euch vor, ihr bekommt so viel Gegenwind, dass ihr kaum von der Stelle kommt. Stellt euch vor, ihr seid unter Wasser.“ Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Stop/Go-Spiel

Geben Sie den Teilnehmenden für dieses Spiel im Raumlaf die Anweisungen Stop / Go / Up / Down. Bei Stop stehen bleiben, bei Go weitergehen, bei Up hochspringen und bei Down in die Hocke gehen. In einem zweiten Schritt können Sie diese Kommandos umkehren. Statt bei Stop sollen sie dann bei Go stehen bleiben und umgekehrt bei Stop gehen. Bei Up in die Hocke gehen und bei Go hochspringen.

Die Anweisungen können auch von einzelnen Teilnehmenden gegeben werden. Es muss immer klar sein, wer gerade die Kommandos gibt. Manche Teilnehmenden finden besonders Spaß daran, ihre Mitschüler*in-

nen heranzukommandieren, und bringen sie richtig aus der Puste, was in der Reflexion kurz angesprochen werden kann.

Beobachten Sie die Teilnehmenden bei dieser Übung genau: Machen sie alle mit? Werden die Kommandos hinterfragt? Wie genau führen die Teilnehmer*innen die Anweisungen aus? Gibt es Rebell*innen? Was passiert, wenn jemand Schüler*innen anleitet?

Intergalaktische Begrüßung

Alle bilden einen Stehkreis. Zur Einstimmung auf die Rolle als Alien im Hörspiel überlegen sich alle eine intergalaktische Begrüßungsgeste und performen sie mit den anderen. Lassen Sie die Schüler*innen überlegen, wie so eine Weltraum-Geste, außerirdische Bewegung oder Alien-Pose aussieht. Dann sind nach der Reihe alle einmal dran. Jede*r macht einen Schritt in den Kreis hinein und nennt den eigenen Namen begleitet von seiner*ihrer Geste. Alle wiederholen den Namen und die Geste und treten gleichzeitig einen Schritt in den Kreis. Gemeinsam machen alle wieder einen Schritt aus dem Kreis zurück. Dann zeigt die nächste Person ihre intergalaktische Bewegung, bis alle einmal an der Reihe waren.



Auswertung

Fragen direkt nach dem HörSpiel

- Welche Situationen oder Anweisungen waren unklar? Was habt ihr nicht verstanden?
- Was waren eure Lieblingsmomente?
- Falls das nicht aus der Positionierung am Ende des HörSpiels hervorgeht: Oxius oder Erde, wofür habt ihr euch entschieden und warum?
- Hast du auch manchmal NIKA im Ohr, oder eine andere Person, die immer weiß, was das Beste für dich ist? Welche Situationen fallen dir ein?

Arbeiten Sie für eine inhaltliche Vertiefung mit dem Mitrede-Check oder dem Ja!-Nein!-Spiel weiter.



Mitrede-Check

Zeit: 20–30 Minuten
Gruppengröße: max. 35 Schüler*innen
Material: Seile, Moderationskarten, Stifte

Darum geht's!

Den meisten Schüler*innen ist nicht bewusst, was Demokratie in ihrem Alltag bedeuten kann. Mit dieser Methode erforschen sie, wie demokratisch ihre Klasse und ihre Schule organisiert sind, und bekommen gleichzeitig Ideen, was an Demokratie in der Schule alles noch möglich wäre. Die Methode gibt auch Lehrkräften erste Anhaltspunkte zur Wahrnehmung der Schüler*innen und zeigt auf, wo noch Potenzial für mehr demokratische Einbindung ist.

Die Schüler*innen stellen sich an einer Grundline nebeneinander auf. Im Laufe des Spiels rücken sie je nach eigener Einschätzung weiter nach vorne. Durch ihre Position im Raum verdeutlichen sie, wie sehr sie sich in demokratische Prozesse an der Schule eingebunden fühlen oder nicht.

Die Methode kann mit einer Klasse einzeln durchgeführt werden. Legt man die Ergebnisse mehrerer Klassen oder Jahrgänge übereinander, kann sich ein vollständigeres Bild davon ergeben, wie demokratisch die Schule ist. Die Methode kann auch als Messinstrument dienen. Wenn Sie vor und nach einem demokratischen Entwicklungsprozess durchgeführt wird, lässt sich erkennen, in welchen Bereichen sich etwas bewegt hat.

So funktioniert's!

Legen Sie in einem großen Raum oder auf einer Freifläche draußen Seile aus und markieren Sie damit die Grundlinie. Bitten Sie alle Schüler*innen, sich nebeneinander an dieser Linie aufzustellen.

Lesen Sie nacheinander verschiedene der untenstehenden Aussagen vor. Nehmen Sie hier im Vorhinein eine Auswahl vor, die Ihnen sinnvoll erscheint. Zwölf bis achtzehn Aussagen ergeben bereits einen guten Eindruck.

Bitten Sie die Schüler*innen, bei jeder Aussage individuell und eigenständig zu entscheiden, ob sie bei dem Thema viel oder wenig mitbestimmen können. Je nachdem machen sie keinen, einen kleinen, mittleren oder großen Schritt nach vorne. Bitten Sie die Schüler*innen, ihrer eigenen ehrlichen Einschätzung nach über die Schrittgröße zu entscheiden.

Um eine Vergleichbarkeit zu anderen Klassen oder zu einem späteren Zeitpunkt festzustellen, können Sie das Gesamtbild am Ende fotografisch festhalten. Alternativ verteilen Sie Klebepunkte an die Schüler*innen und bitten Sie, ihre Position auf einem Plakat festzuhalten. Die Grundlinie sollte zur Orientierung auf dem Plakat aufgemalt sein.

Im Anschluss an die Positionierungsübung können Sie Moderationskarten an die Schüler*innen verteilen. Hierauf sollen die Schüler*innen festhalten, welche konkrete Maßnahme für mehr Demokratie in ihrer Klasse oder in der gesamten Schule sie sich wünschen. Sammeln Sie die Karten im Anschluss ein und werten Sie sie in der nächsten Stunde mit den Schüler*innen gemeinsam aus. Aus den Vorschlägen können gemeinsame Vorhaben erwachsen oder Wünsche an Ihren Unterricht oder den schulischen Alltag festgehalten werden. Nutzen Sie die Einschätzung der Schüler*innen, um wirklich etwas zu verändern!

Variante für jüngere Klassenstufen

In jüngeren Klassen, unserer Erfahrung nach bis Klasse 7, können Sie die Größe der Schritte mit den folgenden Tieren einführen. Jedes Tier hat zusätzlich eine Bewegung, die den Gemütszustand der Beteiligung körperlich abbildet.

Das Faultier stellt sich schlafend und bewegt sich gar nicht nach vorne. Die Schüler*innen legen ihren Kopf schief und schließen die Augen, ihr Körper **sackt in sich zusammen und entspannt**.

Die Maus macht sich klein und geht einen winzigen Schritt nach vorne. Die Schüler*innen gehen in die Hocke, ziehen die Schultern nach oben und **tippeln etwas nach vorne**.

Der Hund legt die Ohren an und macht **einen Schritt nach vorne**. Die Schüler*innen legen die Hände an die Ohren und symbolisieren damit die angelegten Ohren des Hundes.

Die Giraffe geht stolz und erhaben einen großen Schritt nach vorne. Die Schüler*innen richten sich auf, recken ihren Kopf nach oben und machen einen **großen und grazilen Schritt nach vorne**.

Die Schüler*innen können sich die Tiere samt ihrer Posen leicht merken und verinnerlichen so auch in anderen Situationen, welchem Tier ihre Position nahe ist. Bei älteren Schüler*innen besteht die Gefahr, dass ihnen die Tierbewegungen und -posen zu kindisch sind und sie sie nicht ernst nehmen. Entscheiden Sie selbst, was für Ihre Lerngruppe passend ist.



Die Aussagen

Klassenebene

Ich kann entscheiden, ob ich allein oder mit einer*m Partner*in arbeiten möchte.

Meine Lehrkraft entscheidet mit uns gemeinsam über Unterrichtsthemen.

In unserer Klasse können wir unsere Meinung auch gegen unsere Lehrkraft durchsetzen.

Meine Stimme zählt bei Entscheidungen in meiner Klasse.

Ich darf mir meine*n Sitznachbar*in frei aussuchen.

In meiner Klasse findet der Klassenrat einmal pro Woche statt.

Ich darf oft selbst entscheiden, was ich lernen möchte.

Ich habe in meiner Klasse schon einmal an einer Wahl teilgenommen.

Ich kann in meiner Klasse Ausflugsziele mitbestimmen.

Meine Klassenleitung nimmt mich und meine Wünsche ernst.

In meiner Klasse diskutieren wir viel.

In meiner Klasse werden alle gleich behandelt.

Ich habe kein Problem damit, einer Lehrkraft meine Meinung zu sagen.

Meine Klasse setzt sich über die Schule hinaus für andere ein.

Schulebene

Ich kann in der Schule immer meine Meinung äußern.

Ich darf entscheiden, wann für mich der Unterricht beginnt.

Ich fühle mich in der Schule wohl.

Ich darf bei der Schulhaus- und Schulhofgestaltung mitbestimmen.

Ich darf bei Schulfesten meine Ideen einbringen.

Ich darf Pausen machen, wann ich möchte.

In meiner Schule gibt es eine Schulkonferenz (Schulforum/Schulvorstand/Schulausschuss).

Ich habe das Gefühl, dass ich in meiner Schule etwas verändern kann.

Jungen, Mädchen und nicht-binäre Personen haben alle die gleichen Chancen an unserer Schule.

Ich lerne an meiner Schule, was die Kinderrechte bedeuten.

Ich bekomme immer Hilfe, wenn ich sie brauche.

Ja!-Nein!-Spiel zu Demokratie

Zeit: ca. 30 Minuten
Gruppengröße: max. 15 Personen
Material: Ja!-Nein!-Spiel

Darum geht's!

Das Ja!-Nein!-Spiel ist ein Klassiker von Gesicht Zeigen!, das alle Gruppen in den Austausch bringt. Das Spiel trainiert eine Diskussionskultur, bei der die Argumente beider Seiten ernsthaft Gehör finden und niemand auf seinen Standpunkt festgenagelt wird.

Für diese Edition haben wir 20 neue Fragen entwickelt, die Mitbestimmung und Demokratie thematisieren. Die Fragen eignen sich besonders, um mit Jugendlichen über ihre eigene Position und das demokratische Engagement im Alltag ins Gespräch zu kommen.

So funktioniert's!

Teilen Sie den Spieler*innen je eine Karte mit Ja! und eine mit Nein! aus. Wählen Sie schon im Vorhinein oder ad hoc im Spielverlauf passende Fragen für Ihre Lerngruppe aus. Stellen Sie die jeweilige Frage und bitten Sie die Spieler*innen, sich für Ja! oder Nein! zu entscheiden. Ein „Jein“ gibt es bei diesem Spiel nicht. Machen Sie deutlich, dass es um die eigene Meinung und nicht um die korrekte oder sozial erwünschte Antwort geht.

Bitten Sie die Teilnehmenden, die Karte, für die sie sich entschieden haben, verdeckt vor sich auf dem Boden abzulegen. Wenn alle so weit sind, können die Karten aufgedeckt werden. Befragen Sie nun Stimmen aus beiden Lagern. So kommt automatisch eine Diskussion in Gang. Im Anschluss können Sie auch fragen, wer nach dem Gespräch gerne die Antwortkarte tauschen würde.

Spielen Sie mehrere Fragen für einen intensiven Austausch. Ist der Spielmechanismus einmal erlernt, können Sie auch einzelne Fragen zum Ende einer Schulstunde spielen, wenn Sie noch Zeit überbrücken müssen. Die Ja! und Nein! Karten können dann einen festen Stamplatz bei den Schüler*innen finden. So geht keine Zeit für das Austeilen verloren.



Hast du den Eindruck, dass deine Meinung gehört wird?

Kannst du immer und überall deine Meinung sagen?

Ist Politik nur etwas für Erwachsene?

Sollten nur Fachleute wichtige Entscheidungen treffen?

Entscheidest du gerne für dich selbst?

Gehört es zu einer guten Freundschaft, unterschiedliche Ansichten zu haben?

Sprichst du mit deinen Freund*innen über Politik?

Hast du häufig andere Ansichten als deine Eltern?

Kannst du dir vorstellen, dich in einer Partei zu engagieren?

Sollten Jugendliche schon ab 16 bei der Bundestagswahl mitwählen dürfen?

Sollte dein Pass darüber entscheiden, ob du hier wählen darfst?

Findest du es okay, wenn eine kleine Mehrheit über eine Minderheit entscheidet?

Warst du schon einmal auf einer Demonstration?

Kennst du die Kinderrechte?

Gibt es genügend Orte, an denen du dich richtig wohl fühlst?

Bist du frei bei deinen Entscheidungen?

Übernimmst du gerne Verantwortung?

Würdest du an der Schule gerne mehr mitbestimmen?

Bestimmst du gerne wo's langgeht?

Sollten wichtige Entscheidungen nur von einer Person alleine getroffen werden dürfen?

JA!

NEIN!

Intergalactic – Demokratie erforschen
ist ein Modul **des mobilen Demokratielabors**.

Das HörSpiel wurde von dem Performancekollektiv **hannsjana** für das mobile Demokratielabor geschrieben und produziert. Die interdisziplinär arbeitenden Künstlerinnen thematisieren politische und gesellschaftliche Themen in innovativen Theaterproduktionen und Audiospaziergängen für Kinder und Erwachsene. Sprecher*innen: Caspar Bankert, Alice Escher, Vera Moré / Musik: Laura Besch / Sounddesign, Schnitt, Text, Regie: Marie Weich / Text, Regie: Katharina Siemann
➔ Mehr über ihre Arbeit findet sich hier: www.hannsjana.de

Methodenentwicklung Intergalactic: Elisa Heuser und Valérie Maibaum

Konzept und Methodenentwicklung Mitrede-Check: Im Rahmen des Kooperationsseminars „DemocraticLab – Demokratiebildung entdecken, entwickeln, gestalten“ unter der Leitung von Verena Männer (Dozentin des Fachbereichs der Didaktik der Politik und Gesellschaft an der Friedrich-Alexander-Universität Nürnberg) wurde der Mitrede-Check unter dem Namen „Tierisch demokratisch“ von den Studierenden Vanessa Gropp, Lea Heinrich, Alexa Kungl, Alina Lehner, Lara Müller und Katharina Theuerkauf entwickelt.

Das **Ja!-Nein!-Spiel** ist ein Klassiker von Gesicht Zeigen! Die neuen Fragen wurden von Sümeyye Dağaslanı, Elisa Heuser, Larissa Mogk und Valérie Maibaum erarbeitet.

Redaktion: Larissa Mogk, Laura Schiemann und Petra Schlie



Herausgeber:
Gesicht Zeigen!
Für ein weltoffenes Deutschland e. V.
Franz-Mehring-Platz 1, 10243 Berlin
www.gesichtzeigen.de
demokratielabor@gesichtzeigen.de
Telefon 030 – 30 30 808 – 0

Dieses Modellprojekt wird gefördert im Rahmen des Bundesprogramms »Demokratie leben!« durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; unterstützt durch die Nemetschek Stiftung. Herzlichen Dank!

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

unterstützt durch



NEMETSCHKE
STIFTUNG