

Ja-/Nein-Spiel zu Demokratie

Zeit: ca. 30 Minuten

Gruppengröße: max. 15 Personen

Darum geht's!

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

In dieser Edition haben wir 19 neue Fragen abgedruckt, die Mitbestimmung und Demokratie thematisieren. Die Fragen eignen sich besonders, um mit Jugendlichen über die 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 Zielgruppe aus. Stellen Sie die jeweilige Frage und bitten Sie die Spieler*innen sich für ja oder nein zu entscheiden. Jein gibt es bei diesem Spiel nicht. Machen sie deutlich, dass es um die eigene Meinung 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 Stammplatz bei den Schüler*innen finden. So geht keine Zeit für das Austeilen verloren.



Mitrede-Check

Zeit: 20-30 Minuten

Gruppengröße: max. 35 Schüler*innen

Material: Seile, Moderationskarten, Stifte, ggf. Tierkarten



Darum geht's!

Den meisten Schüler*innen ist nicht bewusst, was Demokratie heruntergebrochen auf ihren Alltag bedeuten kann. Mit dieser Methoden erforschen Sie, wie demokratisch ihre Klasse und ihre Schule organisiert sind und bekommen gleichzeitig Ideen, was Demokratie in der Schule alles bedeuten kann. 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 Grundlinie nebeneinander auf. Im Laufe des Spiels rücken sie je nach eigener Einschätzung weiter nach vorne und verdeutlichen somit, ob sie in demokratische Prozesse an der Schule eingebunden sind, 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 hinter dieser Linie aufzustellen.

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

Bitten Sie die Schüler*innen bei jeder Frage individuell und eigenständig zu entscheiden, ob sie bei dem Thema viel oder wenig zu sagen haben. Je nach dem machen sie keinen, einen kleinen, mittleren oder großen Schritt nach vorne. Bitten Sie die Schüler*innen die Fragen nach ihrer eigenen ehrlichen Einschätzung zu beantworten.

In jüngeren Klassen, unserer Erfahrung nach bis Klasse 7, können Sie die Größe der Schritte mit den folgenden Tieren einführen und die Tierkarten zur Veranschaulichung nutzen. 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 laufen die Tierpositionen Gefahr nicht ernst genommen und als kindisch abgetan zu werden. Entscheiden Sie selbst, was für Ihre Zielgruppe passend ist.

Um eine Vergleichbarkeit zu anderen Klassen oder 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 auf dem Plakat aufgemalt sein und der Orientierung dienen.

Im Anschluss an die Positionierungsübung können Sie Moderationskarten an die Schüler*innen verteilen. Diese sollen festhalten, welche konkrete Maßnahme für mehr Demokratie in ihrer Klasse oder in der gesamten Schule sie sich wünschen würden. 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!

Die Fragen

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 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 Lehrer*in 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.

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 diese Methode unter dem Namen „Tierisch demokratisch“ von den Studierenden Vanessa Gropp, Lea Heinrich, Alexa Kungl, Alina Lehner, Lara Müller und Katharina Theuerkauf entwickelt.