




Module zur politischen Bildung im Vorfeld der Landtagswahlen - online und analog

Wir bieten folgende Aktivitäten zur Landtagswahl an, die sich als Module miteinander kombinieren lassen:

1. Jede Stimme zählt. Das Brettspiel zum Wahlkampf
2. Fakten und Positionen. Fragen und Antworten rund um Wahlen und Landtag
3. Du hast die Wahl. Wahlpositionen, Wahlsimulation, Wahlziele
4. Landtag selbst gemacht. Ein Planspiel zum Gesetzgebungsprozess im Landtag

1. Jede Stimme zählt. Das Brettspiel zum Wahlkampf

 online 3 Schulstunden analog 4-6 Schulstunden	 Wahlkampf erleben und verstehen	 Ab 8. Klasse 6-30 Personen
--	---	---

Wer im Wahlkampf erfolgreich sein will, muss kreativ sein, einiges wissen und spontan reagieren können. Neben politischen Inhalten muss man das politische System verstehen, mit Medien und Öffentlichkeit umgehen und sich erfolgreich vernetzen. Unser Spiel veranschaulicht diese Herausforderungen – und gibt Gelegenheit, sich ihnen mit Spaß zu stellen.




Die Teilnehmenden spielen in Teams. Zu Beginn des Spiels entwickeln diese eine themenpolitische Ausrichtung für den (Landtags-)Wahlkampf. Anschließend versuchen sie, Unterstützer:innen für ihre Kampagne zu gewinnen – und dabei möglichst alle Anforderungen zu erfüllen. Dafür müssen die Teilnehmenden Quizfragen beantworten und die Mitspielenden von den eigenen Ideen überzeugen.

In der anschließenden Reflexion analysieren die Teilnehmenden, was für ihre Wahlkampagne wichtig war, wer warum gewonnen hat, welche unterschiedlichen Ziele reale wahlkämpfende Parteien im Blick haben und wie die Bildung einer Koalition verläuft. So sensibilisieren wir sie für das aktuelle politische Geschehen in Wahlzeiten und helfen Ihnen, Nachrichten und Medieninformationen zu deuten und einzuordnen.

online	analog	
15'	15'	Einführung Begrüßung, Ziele, Szenario und Spielregeln
90'	120'	Spiel (bei längerer Dauer mit Pause) Beantworten von Wissensfragen Zusammenstellen des Wahlkampfteams Kreative Entwicklung der Wahlkampagne
30'	45-135'	Auswertung, weitere Reflexionsbausteine Prozessanalyse und Realitätstransfer Auswertung

2. Fakten und Positionen.

Fragen und Antworten rund um Wahlen und Landtag

 online 2 Schulstunden analog 2 Schulstunden (mit anderen Modulen kombinierbar)	 Wahlen und Landtag verstehen	 Ab 8. Klasse 12-30 Personen
--	--	--




Das Modul vermittelt Grundwissen zu den Landtagswahlen, der Arbeitsweise des Landtages, aktuellen politische Themen auf Landesebene sowie Grundwerten des parlamentarischen Systems.

Im Zentrum steht ein Quiz, bei dem die Teilnehmenden einzeln oder in Gruppen ihr Wissen einsetzen und neue Kenntnisse erwerben. Ein Quiz ist ein beliebtes Gesellschaftsspiel. Auch als didaktisches Mittel erfreut es sich analog und digital großer Beliebtheit.

Wir verknüpfen die Quizmethode mit einem Gespräch zu aktuellen politischen Positionen. Dabei artikulieren die Teilnehmenden ihre unterschiedlichen Positionen zu einer Meinungsfrage und nehmen die Positionen anderer Teilnehmender wahr. Die eigene Positionierung und die Erkenntnis der Meinungsvielfalt ist eine zentrale Erfahrung in der Politik und daher eine wichtige Ergänzung zum Faktenlernen.

online	analog	
10'	10'	Einführung Begrüßung, technische Erläuterungen, Erläuterung Ziele und Ablauf
30'	30'	Quizdurchführung und Quizauflösung mit Inputs Quizdurchführung der Teilnehmenden einzeln oder in Gruppen Gespräch Antworten und Hintergründe
5'	5'	Sieger:innenehrung
35'	35'	Debatte Sichtbarmachung der unterschiedlichen Positionen Benennung von Argumenten, Debatte
10'	10'	Auswertung

3. Du hast die Wahl. Wahlpositionen, Wahlsimulation, Wahlziele

 online 3 Schulstunden analog 4 Schulstunden	 Wahlen: Prozess, Ziele, Positionen	 Ab 4. Klasse 12-30 Personen
--	--	--




Das Modul vermittelt ein Verständnis von Wahlpositionen, Wahlprozess und Wahlzielen. Es motiviert zur Reflexion über die aktuelle Lage, schafft Verständnis für die Bedeutung der Landtagswahl und bringt Erkenntnisse über deren Ablauf. Das Modul umfasst drei Teile:

- **Positionen zur Wahl:** Die Teilnehmenden positionieren sich zu einer aktuellen Frage, die im Wahlkampf eine Rolle spielt. Sie begründen ihre Positionen. Anschließend positioniert die Spielleitung Parteien, die zur Wahl antreten. Danach werden auf die gleiche Weise Positionierungen zu weiteren aktuellen Fragen eingenommen.
- **Wahlsimulation:** Die Teilnehmenden erhalten einen Musterwahlschein. Die Spielleitung erläutert diesen zunächst, insbesondere Erst- und Zweitstimme. Die Teilnehmenden wählen. Anschließend werden die Stimmen ausgezählt und visualisiert.
- **Warum wählen:** Die Teilnehmenden erarbeiten Gründe für (und gegen) die Teilnahme an der Landtagswahl. In Kleingruppen entwickeln sie kreative Formate für eine Kampagne, die zur Wahl aufruft - ein Plakat, ein Video, ein Podcast, ... Am Ende präsentiert jede Gruppe ihr Werk. Wenn die Schule an den Juniorwahlen teilnimmt, kann die Aktivität gut mit einem Aufruf zur Teilnahme an diesen verknüpft werden.

online	analog	
10'	10'	Einführung Begrüßung, Erläuterung Ziele und Ablauf
35'	35'	Positionen zur Wahl Positionierung der Teilnehmenden und Debatte Positionen der Parteien im Wahlkampf
45'	45'	Wahlsimulation Durchführung der Wahl Auszählung der Stimmen und Verteilung auf den Landtag
15'	15'	Pause
40	80	Warum wählen? Erarbeitung von Argumenten und Entwicklung kreativer Formate in Kleingruppen Präsentation der Ergebnisse im Plenum
5'	15'	Auswertung

4. Landtag selbst gemacht.

Ein Planspiel zum Gesetzgebungsprozess im Landtag

 online 2 ¹ o. 4 ² Schulstunden analog 6 Schulstunden	 Landtag: Aufgaben & Arbeitsweise	 Ab 8. Klasse 14-30 Personen
---	--	--

In dem Planspiel lernen die Teilnehmenden

- wie der Gesetzgebungsprozess im Landtag verläuft
- wie die beteiligten Organe (Fraktion, Ausschuss, Plenum) arbeiten
- welche Möglichkeiten der/die einzelne Abgeordnete im Prozess hat.

In ihren Rollen ringen sie miteinander um die beste Lösung und versuchen in leidenschaftlichen Reden, die anderen von ihrer Sichtweise zu überzeugen.

Wir bieten drei Themen an, die aktuell, schnell erfassbar und kontrovers sind:

- Themenfeld Klima und Verkehr – PKW-Verbot: Die Teilnehmenden debattieren, ob der private PKW-Verkehr in Innenstädten eingeschränkt oder verboten werden soll.
- Themenfeld Bildung – Digitale Schulen: Die Teilnehmenden debattieren über digitale Ausstattung und Medienerziehung an Schulen. Sie erörtern Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung sowie den Bedarf an Regelung und freier Ausgestaltung.
- Themenfeld politisches System - Wahlrecht ab 16: Die Teilnehmenden diskutieren über das Wahlrecht, seine Voraussetzungen und seine Folgen sowie über die Beziehungen junger Menschen zur Politik.

Bei der Auswertung reflektieren die Teilnehmenden die erlebten Strukturen und den Realitätsgehalt von Prozess und Ergebnis und artikulieren eigene Positionen.

Online ¹	Online ²	analog	
15'	15'	30'	Einführung Begrüßung, Einführung, Übernahme Rollen
15'	20'	30'	Fraktionssitzung 1 Absprachen über Position der Fraktion und Änderungswünsche
15'	15'	15'	Plenarsitzung 1 Erste Lesung
	45'	45'	Ggf. Ausschüsse² Inhaltliche Beratung, Stellungnahme bzw. Beschlussempfehlung
	15'	15'	Ggf. Pause²
20'	30'	30'	Fraktionssitzung 2 Absprachen über Änderungsvorschläge und Kompromisse, Verhandlungen
20'	25'	30'	Plenarsitzung 2 Zweite Lesung: Debatte, Abstimmung
5'	30'	60'	Reflexion und Auswertung

¹ Planspiel ohne Ausschusssitzungen ² Planspiel mit Ausschusssitzungen