

Anleitung zum EduBreakout zur Bundestagswahl

Redaktion Gesellschaftswissenschaften



© Volhah/iStock/Getty Images Plus; siraanamwong/iStock/Getty Images Plus; Photohotnikov/iStock/Getty Images Plus; Msha Bonchuk/iStock/Getty Images Plus; Bestgreenscreen/iStock/Getty Images Plus; Michael Bonnell/iStock/Getty Images Plus

Mit diesem EduBreakout lernen die Schülerinnen und Schüler völlig selbstständig und ohne Vorwissen, wie Wahlen ablaufen, welche Mandate es gibt, wie die Parteienlandschaft aussieht und was die Wahlprinzipien sind. Dazu ist Internetzugang nötig. Bereiten Sie jetzt spielerisch Ihre Klassen auf die Wahlen 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 im 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 wichtigen 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 **Selbstlernen** 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**.

Die Lernenden werden **linear** durch das Spiel geleitet, das heißt es ist immer ein Rätsel, 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**, ihre 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 zugleich das Wahllokal ist. Über sieben Rätsel nähern sie sich der Lösung an und finden am Ende die Stimmzettel, die sich unter einem **doppelten Boden** verborgen.

Das Vorgehen

Die Lernenden sehen zu Beginn den Klassenraum. In diesen wird immer wieder zurückgekehrt. Hier sind alle Rätsel verborgen, die **einander freigeschaltet** sind. Aufgabe der Schülerinnen und Schüler ist es, in dem 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 beschreiben wollen. So gelangen sie automatisch zum Ende des Spiels. Es sollte zu 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 ähnliche Ziele verfolgen.

3. Rätsel

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

4. Rätsel

Thema:	Stimmzettel – Erst- und Zweitstimme
Ort:	Jalousie am Fenster
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	Fernsehbildschirm an der Wand
Aufbau:	Die SuS sehen das Programm zur Briefwahl, das Wahllokal und die Wahlhelfer; Nach dem Lesen erscheint die Ansicht eines Wahllokal 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 ausfüllen 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 den Positionen im Alphabet.

Mehr Materialien für Ihren Unterricht mit RAAbits Online

Unterricht abwechslungsreicher, aktueller sowie nach Lehrplan gestalten – und dabei Zeit sparen.
Fertig ausgearbeitet für über 20 verschiedene Fächer, von der Grundschule bis zum Abitur: Mit RAAbits Online stehen redaktionell geprüfte, hochwertige Materialien zur Verfügung, die sofort einsetz- und editierbar sind.

- ✓ Zugriff auf bis zu **400 Unterrichtseinheiten** pro Fach
- ✓ Didaktisch-methodisch und **fachlich geprüfte Unterrichtseinheiten**
- ✓ Materialien als **PDF oder Word** herunterladen und individuell anpassen
- ✓ Interaktive und multimediale Lerneinheiten
- ✓ Fortlaufend **neues Material** zu aktuellen Themen



Testen Sie RAAbits Online
14 Tage lang kostenlos!

www.raabits.de

