



Demokratie im Klassenzimmer

Boo! Die Freunde wollen ein Spiel spielen, aber jeder will ein anderes. Wie entscheiden sie, ohne zu streiten? Du schaffst das!

Man kann offen mit Handzeichen oder geheim mit Zetteln abstimmen. Geheim heißt: Niemand sieht, wie ich abstimme. Beispiel: Zettel in eine Box. Die erste Aufgabe ist schon gelöst.



 Offen oder geheim abgestimmt? Schreibe in die Spalte.



Augen zu, Hand heben / Punkte kleben / Hand heben / Aufstehen / Zettel in eine Box

offen

geheim

Hand heben

 Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Bei einer Abstimmung hat jeder eine Stimme.
Der Lauteste entscheidet.

ja nein



ja nein



 Bonus: Worüber würdest du in deiner Klasse gern abstimmen?



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
S3418-1





Demokratie im Klassenzimmer

Beim Abstimmen zählt jede Stimme. Jetzt wird gezählt, wer gewonnen hat. Boo-tastisch, du wirst Wahlhelfer!

Zählen Sie die Striche gemeinsam: Fünf Striche sind ein Bündel. Die Mehrheit hat der Vorschlag mit den meisten Stimmen. Beispiel: 9 Stimmen sind mehr als 5.



Zähle die Stimmen und schreibe die Zahl.



Spiel	Striche	Stimmen
Fußball	IIII/ II	
Verstecken	IIII/ IIII/ I	
Malen	IIII	



Schreibe.

Die meisten Stimmen hat _____.



Zusammen haben abgestimmt: _____ Kinder.



Bonus: Worüber würdest du in deiner Klasse gern abstimmen?





Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
S3418-2





Demokratie im Klassenzimmer

Im Klassenrat hat jeder eine Aufgabe. Wer leitet, wer schreibt auf, wer passt auf die Zeit auf? Du wirst sehen, das ist gar nicht so schwer.

Im Klassenrat gibt es feste Rollen: Leitung, Protokoll, Zeitwächter und Regelwächter. So kommt jeder zu Wort.



 Wer macht was im Klassenrat? Verbinde.

Leitung	●	● schreibt Beschlüsse auf	★
Protokoll	●	● achtet auf die Regeln	★
Zeitwächter	●	● ruft auf und führt durch	★
Regelwächter	●	● achtet auf die Uhr	★

 Wie läuft der Klassenrat ab? Nummeriere.

Alle sagen ihre Meinung.

Die Klasse stimmt ab.

Das Protokoll schreibt den Beschluss auf.

Alle setzen sich in einen Kreis.

Die Leitung liest die Themen vor.

 Bonus: Worüber würdest du in deiner Klasse gern abstimmen?



Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
S3418-3





Demokratie im Klassenzimmer

Boo! Regeln sind nicht für immer. Wenn eine Regel nicht gut ist, kann man sie gemeinsam ändern. Deine Meinung zählt!

Eine Regel braucht einen Grund. Beispiel: „Wir melden uns“, damit alle zu Wort kommen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind über eine Regel, die es ändern würde, und warum.



Warum gibt es diese Regel? Schreibe einen Grund.



Regel	Grund
Wir melden uns.	
Wir räumen auf.	
Wir lachen niemanden aus.	



Stimmt das? Kreise ja oder nein ein.

Eine Regel kann man gemeinsam ändern.

☒ ja ☐ nein

Eine Regel gilt nur für manche.

☐ ja ☐ nein



Über eine neue Regel kann die Klasse abstimmen.

☐ ja ☐ nein



Bonus: Worüber würdest du in deiner Klasse gern abstimmen?





Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
S3418-5





Demokratie im Klassenzimmer

Im Schloss ist große Versammlung: Wohin geht der Ausflug?
Sammle Argumente für alle Seiten. Boo-tastisch, du bist ein
echter Demokratie-Profi!

Ein Argument ist ein Grund. Dafür-Argumente und Dagegen-
Argumente helfen, gut zu entscheiden. Jede begründete
Meinung ist richtig.



 Lies den Text.

Die Freunde planen einen Ausflug. Mato will zum
See, Tick in die Stadt und Bruno in den Wald. Isi
leitet die Schlossversammlung. Zuerst sammeln alle
Gründe dafür und dagegen.



 Sammle Argumente.



Ziel	dafür	dagegen
See		
Stadt		
Wald		

 Wie würdest du abstimmen?

Begründe.





Hier gibt es noch mehr!

Übungsblatt
S3418-6

