



BEGLEITHEFT für Pädagoginnen und Pädagogen



DEMOLINO

**Ich mach' unsere Welt,
wie sie allen gefällt.**

Fünf Bausteine zur
Demokratiebildung für Kinder

Vorwort

Wir freuen uns, Ihnen das „*Demolino – ich mach' unsere Welt, wie sie allen gefällt. Fünf Bausteine zur Demokratiebildung für Kinder*“ im Grundschulalter vorstellen zu dürfen. In einer Welt, die zunehmend von Vielfalt und Komplexität geprägt ist, ist es wichtiger denn je, Kinder frühzeitig mit den grundlegenden Prinzipien von Demokratie vertraut zu machen. Dieses Material bietet eine spielerische und interaktive Möglichkeit, Kindern Werte und Kompetenzen zu vermitteln, die für ein demokratisches Zusammenleben unerlässlich sind.

Warum Demokratiekompetenzen?

Kinder in diesem Alter befinden sich in einer entscheidenden Entwicklungsphase, in der sie beginnen, ihre soziale und emotionale Identität zu formen. Durch das Erlernen und Üben von Demokratiekompetenzen können sie ...

- ✚ ... Mitbestimmung und Teilhabe erfahren: Sie lernen, dass ihre Stimmen und Meinungen zählen und dass sie aktiv etwas zur Gemeinschaft beitragen können.
- ✚ ... kritisches Denken entwickeln: Sie üben, Informationen zu hinterfragen, verschiedene Perspektiven zu berücksichtigen und fundierte Entscheidungen zu treffen.
- ✚ ... Empathie und Respekt fördern: Sie lernen, die Meinungen und Gefühle anderer zu respektieren und Konflikte auf friedliche Weise zu lösen.

Ergänzend zu den einzelnen Methodenanleitungen der Bausteine bietet dieses Begleitheft Ihnen:

- ✚ ... eine Einbettung der kindgerechten Bausteine in den komplexen Rahmen der Demokratiekompetenzen.
- ✚ ... pädagogische Hinweise zur Anwendung der Methoden und zu eventuell aufkommenden Herausforderungen.
- ✚ ... Diskussionsfragen und Reflexionsaufgaben, wie Sie die im Spiel erlernten Kompetenzen im Alltag der Kinder weiter fördern und reflektieren können.

Abschließende Gedanken

Wir hoffen, dass das *Demolino* nicht nur Freude und Spaß bringt, sondern frei nach der Erkenntnis „Demokratie muss in jeder Generation neu gelernt werden“ einen wertvollen Beitrag zur Bildung unserer Kinder leistet. Gemeinsam können wir daran mitwirken, dass Kinder demokratische Werte wie Meinungsfreiheit, Toleranz und Gerechtigkeit frühzeitig verinnerlichen, ein stärkeres Bewusstsein für ihre Rechte und Pflichten als Mitglieder der Gesellschaft entwickeln und besser in der Lage sind, in einer pluralistischen Gesellschaft respektvoll und konstruktiv zu agieren.

Das Team der *Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt*
Sabine Baumgärtel, Antje Berger, Johanna Bertram, Julia Braune, Juliane Kolbe und Christine Sattler



Wir sagen Danke!

Grundschule Zielitz

Romina, Liz, Julie, Karla, Elena, Maggy, Milena, Viktoria, Alisa, Romy, Melody, Karol, Maxim, Jannik, Till, Tim, Luca, Max, Ilias

Kinderhort „August Herman Francke“ Halle (Saale)

Luka, Angus, Luca, Aileen, Fatima, Zinab, Sirin, Ileen, Nadifa, Rosaly, Noah

Grundschule „Heideschule“ Halle (Saale)

Rolav, Alexander, Max, Logan, Zarif, Botan, Damien, Cecile, Mia, Lena, Mia, Jonathan, Dominik, Paula, Mia, Phil, Alexandar, Julian, Edgar

Grundschule „Am Ludwigsfeld“ Halle (Saale)

Philomena, Lotta, Emilia, Matilda, Melinda, Gia Han, Lilly, Elsa, Louise, Miriam, Karl, Jamaine, Balian, Erik, Paul, Anton, Jan, Oumr, Lio, Andre, Noa, Levi

Grundschule „Am Heiderand“ Halle (Saale)

Khitam, Fatima, Nadine, Eva, Mia, Elisa, Samia, Emily, Marie, Abdel, Hussien, Rejan, Ben, Enis, Elias, Devin, Mohamed, Nali, Leart, Harmony, Charlie

Grundschule Glaucha Halle (Saale)

Sara, Kais, Amin, Serwan, Huy, Lana, Adam, Hisham, Lewin, Maximilian, Gabrijela, Marie, Zainab, Artur, Emili, Niclas, Hanna, Lukas, Lilly, Wilhelmine

Und allen Kindern, die nicht namentlich genannt werden möchten, aber trotzdem mitgeholfen haben.



Inhalt

Vorwort	2
Wir sagen Danke!	4
1. Demokratiekompetenzen und das <i>Demolino</i>	6
2. Zum Zusammenspiel von Reflexion und der Förderung demokratischer Kompetenzen bei Kindern: Eine Notwendigkeit für die Zukunft	12
3. Vom <i>Demoversum</i> zum <i>Demolino</i> – Zur Entstehungsgeschichte	14
4. Allgemeine Hinweise zum <i>Demolino</i>	16
5. Aufbau	17
6. Empfehlungen zur Herangehensweise	19
7. Informationen zu den Bausteinen	21
7.1 Rahmengeschichte	21
7.2 Baustein: Bedürfnisse – Ich brauche was, das du nicht siehst!	13
7.3 Baustein: Gerechtigkeit – Das Raumschiff hebt ab!	23
7.4 Baustein: Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!	24
7.5 Baustein: Meinung – Pssst, ein Domino kommt!	27
7.6 Baustein: Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!	28
ANHANG:	29
Checklisten	30
Reflexionsmethoden	30
Quellenangaben	33
Impressum	



1. Demokratiekompetenzen und das *Demolino*

Auf europäischer Ebene und in Deutschland wird das Lernen über Demokratie zunehmend wichtiger. Neben dem Wissen über demokratische Grundprinzipien, Gesetze, Abläufe und Konzepte wird verstärkt der Fokus auf die Entwicklung von Demokratiekompetenzen oder „Kompetenzen für eine demokratische Kultur“ gelegt.

Der Europarat hat 2018 das sogenannte CDC-Modell (Reference Framework of Competences for Democratic Culture) vorgestellt. Dieses Modell beschreibt die Fähigkeiten und Kompetenzen, die Lernende entwickeln sollten, um aktiv an der demokratischen Kultur teilzuhaben und friedlich mit anderen in vielfältigen demokratischen Gesellschaften zusammenzuleben.¹ Es umfasst 20 Kompetenzen, die in die vier Gruppen (Werte, Einstellungen, Wissen und kritisches Denken sowie Fähigkeiten) eingeteilt werden. Die Kultusministerkonferenz sieht in diesem Modell des Europarats einen bedeutenden Impuls zur „Stärkung der Demokratie in der Schule“.² Da in dem Modell jede Kompetenz genau beschrieben wird, kann es unterstützend für Pädagog:innen in der Demokratiebildung genutzt werden.

Darüber hinaus hat das Konzept der Zukunftskompetenzen (21st Century Skills / Future Skills) seit 2021 zunehmend an Bedeutung gewonnen. Auch wenn die Zukunftskompetenzen einen stärkeren Blick auf die beruflichen und sozialen Fähigkeiten werfen, haben sowohl das CDC-Modell als auch die Zukunftskompetenzen bedeutende Überschneidungen. Beide Ansätze zielen darauf, Kompetenzen wie kritisches Denken, Zusammenarbeit und Kommunikation zu fördern, die essenziell für eine demokratische Teilhabe und das Zusammenleben in einer vielfältigen Gesellschaft sind.³

Diese Kompetenzen bereits im Kindesalter zu üben und Kinder über ihre Rechte aufzuklären, befähigt sie langfristig demokratisch denken und handeln zu können. Grundlegende Rechte von Kindern wurden in der UN-Kinderrechtskonvention festgelegt, die den Rahmen für ein Leben in einer demokratischen Gesellschaft bietet.⁴ Die Demokratiekompetenzen müssen in allen Bereichen des Lebens Anwendung finden. Dies geschieht zum großen Teil durch die informelle Bildung im Bereich der Familie und Freizeit, aber auch durch die formale Bildung innerhalb von Institutionen wie Schule und Universität.

¹ vgl. Europarat, (2018), S. 5

² vgl. Kultusministerkonferenz (2018), S. 6

³ vgl. OECD (2018), S. 70

⁴ vgl. BMFSFJ (2022)

Letztere ist essenziell, da innerhalb der Schule alle Kinder erreicht werden können. Nicht zuletzt im Grundsatzband für Grundschulen Sachsen-Anhalt ist festgehalten, dass Kinder ihre „demokratischen Rechte und Pflichten kennen lernen und diese altersgemäß wahrnehmen“ können sollen.⁵

Mit dem *Demolino* sammeln bereits Kinder im Grundschulalter praktische Erfahrungen im Demokratielernen und setzen sich intensiv mit den Demokratiekompetenzen auseinander. Die Bausteine im *Demolino* sind deshalb mehr als nur eine Methode. Die erlebnisbasierten Übungen bieten tiefgreifende Impulse, um Kindern die Möglichkeit zu geben, demokratische Werte als innere Haltung zu entwickeln. Demokratie wird hier nicht nur als parlamentarisches System verstanden, sondern als Aushandlungsprozess in konkreten und alltäglichen Situationen des Miteinanders in Gruppen. Die Bausteine des *Demolino* bieten eine wirkstarke Möglichkeit, Entscheidungsprozesse, Vielfalt und Unterschiedlichkeit für Kinder sichtbar zu machen, zu thematisieren, zu diskutieren und sich so den Themen Freiheit, Gleichberechtigung und Gerechtigkeit zu nähern.

Das Einbeziehen von Kindern in demokratische Prozesse stellt einen wichtigen Schritt auf dem Weg hin zu einer stabilen und gerechten Gesellschaft dar. Kinder werden so bestärkt, sich nicht nur ihre eigene Meinung zu bilden, sondern diese ebenso auszudrücken, zu hinterfragen und zu vertreten. Durch die Einbindung von Kindern in demokratische Entscheidungen lernen sie ihren Einfluss auf die Umwelt kennen und sammeln wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen, die entscheidend für die Entwicklung von Resilienz sind.⁶

Die Förderung demokratischen Lernens und Erlebens im Kindesalter wirkt sich außerdem positiv auf Kooperations- und Teamverhalten aus. Innerhalb der Beteiligung an Entscheidungsprozessen lernen Kinder unterschiedliche Perspektiven, Meinungen oder Interessen anzuerkennen und zu respektieren, Verantwortung für das eigene Handeln zu übernehmen und gemeinsam Lösungen finden zu wollen, welche die Anliegen und Bedürfnisse aller Beteiligten gleichermaßen berücksichtigen.

⁵ vgl. Ministerium für Bildung Sachsen-Anhalt (2019), S. 5

⁶ vgl. Sweetman & Luthans (2010), S. 54-68

Kinder, die bereits frühzeitig mit Demokratie als innere Haltung und Erlebensraum in Berührung kommen, entwickeln ein tiefes Verständnis für ihre eigenen Rechte und die von anderen. Sie sind fähig, die Bedeutung von Regeln in betreffenden Kontexten zu verstehen, weil sie diese im bestem Fall gemeinsam aushandeln konnten.

Wenn Kinder die Möglichkeit erleben, demokratische Werte, die eigene Entscheidungsmacht und Partizipation im Grundschulalter verinnerlichen zu können, sind diese im späteren Leben fähig, sich verantwortungsvoll und aktiv in gesellschaftliche und politische Prozesse einzubringen. Sie nehmen sich als Teil der Gesellschaft wahr, welche sie mitgestalten und unterstützen wollen. Diese Kinder haben verinnerlicht, dass Engagement und der Einsatz für das Gemeinwohl solidaritätsfördernd sowie demokratiestärkend und -stabilisierend wirken.

In der folgenden *Abbildung 1* soll der Zusammenhang zwischen den Bausteinen des *Demolino* und den Demokratiekompetenzen nachvollziehbar dargestellt werden. Ergänzt wird dies um die Formulierungen, die Kinder zur Beschreibung der für sie wichtigen Werte, Einstellungen und Fähigkeiten genannt haben.⁷ Wenn Sie mit dem CDC-Modell arbeiten, ermöglicht Ihnen diese Übersicht die Erkundung von individuellen demokratischen Perspektiven der Kinder auf einer niedrigschwelligen Ebene mithilfe des *Demolino*.

Darüber hinaus zeigt die Übersicht die Einordnung in das Modell der Demokratiekompetenzen bei Service-Learning. Dieses Modell wurde von der Stiftung Lernen durch Engagement und Prof. Markus Gloe (LMU München) entwickelt. Es gliedert die Demokratiekompetenz in drei Bereiche: Einstellungen und Werte, praktische Handlungsfähigkeit sowie Wissen und kritisches Denken.⁸ Das Modell unterstützt dabei, den oft abstrakt empfundenen Begriff der Demokratiekompetenz aufzuschlüsseln und für den schulischen Alltag nutzbar zu machen.⁹ Durch diese Verknüpfung können Demokratiekompetenzen in einem Engagementprojekt mit der Lehr- und Lernform Service-Learning – Lernen durch Engagement (LdE) im Besonderen gefördert werden.¹⁰

⁷ vgl. zur Entstehung des *Demolino* unter der Beteiligung von Kindern Kapitel 3

⁸ vgl. Mauz, Gloe (2019), S. 9

⁹ vgl. Nagy (2018), S. 3

¹⁰ Bei Lernen durch Engagement (LdE), auch Service-Learning genannt, handelt es sich um eine Lehr- und Lernform, bei der fachliches Lernen mit einem gesellschaftlichen Engagement von Schüler:innen verbunden wird.

Die Bausteine des *Demolino* eröffnen Pädagog:innen und Kindern vielfältige Gelegenheiten, über die demokratischen Potenziale in Lernen-durch-Engagement-Projekten in Bildungseinrichtungen nachzudenken. In der Abbildung wird deshalb die Verknüpfung der demokratischen Teilkompetenzen des *Demolino* mit dem Modell der Demokratiekompetenz bei Lernen durch Engagement veranschaulicht.



Abbildung 1: Die 5 demokratischen Teilkompetenzen / Bausteine des Demolino und deren Einordnung in das CDC-Modell und das Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning – Lernen durch Engagement

Farblegende:
CDC Modell:



Name des Demolino-Bausteins	Formulierung der Kinder	Einordnung der Teilkompetenz in das CDC-Modell
Bedürfnisse – Ich brauche was, das du nicht siehst!	nachdenken, Sicherheit	Verantwortung sprachliche, kommunikative und vielsprachige Fähigkeiten Wissen und kritisches Selbstverständnis
Gerechtigkeit – Das Raumschiff hebt ab!	fair sein, gerecht handeln, Kinderrechte beachten	Wertschätzung der Demokratie, Gerechtigkeit, Fairness, Gleichheit und Rechtsstaatlichkeit
Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!	Meinung äußern, sich austauschen	sprachliche, kommunikative und vielsprachige Fähigkeiten Konfliktlösungskompetenzen Gemeinwohlorientierung
Meinung – Pssst, ein Domino kommt!	Meinung äußern, verständnisvoll und offen sein	Wissen und kritisches Selbstverständnis Wertschätzung gesellschaftlicher Vielfalt Fähigkeit, zuzuhören und Dinge wahrzunehmen
Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!	sich die Hand reichen, anderen helfen, zusammenhalten, Danke sagen	Gemeinwohlorientierung

Farblgende:

Modell der Demokratiekompetenzen bei Service-Learning:

Einstellungen
und Werte

Wissen und
kritisches Denken

Praktische
Handlungsfähigkeit

Einordnung der Teilkompetenz in das Modell der Demokratiekompetenz bei Service-Learning – Lernen durch Engagement

Reflektierte Selbstkenntnis
Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit

Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte
Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit
soziales Verantwortungsbewusstsein

Konflikt- und Dialogfähigkeit
Partizipationsfähigkeit und -bereitschaft
Anerkennung demokratischer Prinzipien und Werte
Demokratiekonzepte

reflektierte Selbstkenntnis Demokratiekonzepte
Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit
Toleranz für Mehrdeutigkeit und Unsicherheit
Perspektivübernahme und Empathie Konflikt- und Dialogfähigkeit

Perspektivübernahme und Empathie
reflektierte Selbstkenntnis
soziales Verantwortungsbewusstsein
Anerkennung von Vielfalt und Gleichwertigkeit

2. Zum Zusammenspiel von Reflexion und der Förderung demokratischer Kompetenzen bei Kindern: Eine Notwendigkeit für die Zukunft

„We do not learn from experience, we learn from reflecting on experience.“¹¹

Dieses John Dewey zugeschriebene Zitat verdeutlicht die Wirkstärke von Reflexionsprozessen als Essenz einer nachhaltigen Lernerfahrung. Reflexion als tiefgreifendes Nachdenken über Sachverhalte und das eigene Handeln ermöglicht sowohl elementares fachliches Lernen als auch emotionale und soziale Weiterentwicklung. Im Kontext eines Lernen-durch-Engagement-Projektes gilt die Reflexion als der „Herzschlag“ eines jeden Vorhabens¹², welcher sich als roter Faden strukturiert sowie bewusst geplant und eingesetzt über den gesamten Projektzeitraum zieht. Als „methodischer Schlüssel“¹³ schaffen tiefe Reflexionsprozesse eine nachhaltige Verbindung zwischen Theorie und Praxis.

Auch im *Demolino* ist Reflexion ein unverzichtbarer Bestandteil aller Bausteine. Das Nachdenken über das eigene Handeln, die eigenen Sichtweisen und das eigene Verhalten eröffnet so die Möglichkeit, über demokratische Potenziale in Lernen-durch-Engagement-Projekten und innerhalb der Gruppe nachzudenken. Durch profunde Reflexion in Engagementprojekten und während der Spielphasen im *Demolino* lernen Kinder, wie ihre Handlungen Einfluss auf ihre Umwelt und die Gesellschaft haben. Sie können die eigene Erfahrung in einen größeren Zusammenhang bringen und gesellschaftliche Prozesse einordnen und mitgestalten.

Durch tiefgreifende und bewusste Reflexionsprozesse lernen Kinder, verschiedene Standpunkte zu betrachten und andere Perspektiven einzunehmen. Diese Fähigkeit zum kritischen Denken und informierten Handeln bildet die essentielle Grundlage für die Übernahme sozialer Verantwortung und den Einsatz für das Gemeinwohl. Indem Kinder ihre eigenen Erfolge und Herausforderungen reflektieren, erfahren sie Selbstwirksamkeit. Gleichzeitig erproben sie konstruktive Konfliktlösungsstrategien und stärken ihre Empathie- und Kommunikationsfähigkeiten. Diese Kompetenzen sind der Grundstein für ein demokratisches Zusammenleben in einer

¹¹ vgl. John Dewey (2003): How we think, zit. nach Seifert et. al. (2019), S. 94

¹² vgl. Seifert et.al (2019), S. 94

¹³ vgl. ebd., S. 95

vielfältigen Gesellschaft. Durch die Förderung dieser Fähigkeiten werden Kinder zu verantwortungsbewussten, mitfühlenden und engagierten Mitgliedern der Gemeinschaft, die in der Lage sind, komplexe soziale Herausforderungen zu bewältigen und positiv zur Gesellschaft beizutragen.

Werden Reflexionsprozessen die notwendige Zeit, der geeignete Rahmen und die erforderliche Tiefe gegeben, wird kontinuierliches demokratisches Lernen ermöglicht. Dabei kann das *Demolino* mit seinen Bausteinen entscheidend unterstützen.

Tiefe wird sowohl durch gezielte und passende Fragen als auch durch methodische Vielfalt erreicht: In den einzelnen Bausteinen des *Demolino* finden sich deshalb unterschiedliche Reflexionsfragen, die ein Nachdenken über sich selbst, über eigene Lernprozesse und gesellschaftliche Zusammenhänge anregen und somit die Basis für das Leben und Lernen in einer demokratischen Gesellschaft legen. Diese Reflexionsfragen dienen als Ausgangspunkt und Inspiration und können von den Pädagog:innen als Gesprächsanlass genutzt werden. Durch gezielte Nachfragen werden Erfahrungen und Erlebnisse aus den Bausteinen selbst aber auch aus dem Alltag der Kinder in einen Kontext gesetzt, wodurch Demokratiefähigkeiten weiter vertieft und geübt werden. Die Reflexionsfragen können unterschiedlich in der Gruppe aufgegriffen werden, zum Beispiel in Form einer Gesprächsrunde oder durch verschiedene visuelle oder interaktive Reflexionsmethoden.

Jede Gruppe ist unterschiedlich – suchen Sie deshalb eine passende Reflexionsmethode aus, die zu deren Bedürfnissen, Kenntnissen und Interessen passt. Eine Auswahl dafür finden sich im Anhang auf Seite 30.

3. Vom *Demoversum* zum *Demolino* – Zur Entstehungsgeschichte

In den Jahren 2017/18 wurde das *Demoversum. Neun Spielstationen zum Nachdenken über Demokratie und Engagement* von der Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt für Jugendliche ab 13 Jahren entwickelt. Die interaktiven Spielstationen stießen auf großes Interesse und fanden auch über die Landesgrenzen Sachsen-Anhalts hinaus Beachtung. Bereits während dieser Zeit wurde deutlich, dass Demokratiekompetenzen bereits im Kindesalter gefördert und erlernt werden müssen. Inspiriert von diesem Erfolg und der Überzeugung, dass die Förderung demokratischer Kompetenzen schon bei jüngeren Kindern von zentraler Bedeutung für die Ausprägung einer engagierten Zivilgesellschaft ist, entstand die Idee zum *Demolino* mit Fokus auf Kinder im Grundschulalter. Wie schon beim *Demoversum* war es auch hier essentiell, die Zielgruppe aktiv in den Entwicklungsprozess einzubeziehen.

In drei Entwicklungsworkshops zum neu entstehenden *Demolino* wurde intensiv mit den Kindern gearbeitet, um ihre Vorstellungen von einer „perfekten“ Welt zu erkunden. Der Fokus lag dabei darauf, wie die Menschen in einer perfekten Welt handeln, was ihnen wichtig ist und wie sie miteinander umgehen. Dabei war es uns wichtig, die Vorstellungen der Kinder nicht zu beeinflussen, sondern ihre Ideen mittels Bilder- und Wortassoziationskarten freizulegen. Parallel dazu führten wir Gespräche mit Pädagog:innen der jeweiligen Einrichtung, um gemeinsam Ideen zu entwickeln, wie Kinder befähigt werden können, eine eigene Meinung zu bilden, mit unterschiedlichen Ansichten konstruktiv umzugehen und sich als aktiven Teil der Gesellschaft zu begreifen. Die Ergebnisse dieser Workshops und Gespräche wurden sorgfältig dokumentiert und evaluiert.

Auf Grundlage dieser Erkenntnisse wurden schließlich fünf Bausteine entwickelt, die jeweils eine demokratische Teilkompetenz als Fundament haben. Besonderen Wert legten wir darauf, dass die Methodik auch Kindern mit geringen Lese- und Schreibfähigkeiten zugänglich ist, in größeren Gruppen bis zu 28 Kindern durchgeführt werden kann und sowohl haptisch als auch visuell ansprechend gestaltet ist. Die Bausteine nutzen Spielprinzipien, die vielen Kindern vertraut sind (wie Domino oder „Fischer, wie tief ist das Wasser?“) und bieten viel Raum für Bewegung und Interaktion. Nach der Entwicklungsphase wurde ein *Demolino*-Prototyp erstellt und in vier verschiedenen Kindergruppen getestet. Dabei flossen sowohl die

Rückmeldungen der Kinder als auch des pädagogischen Personals in die Anpassung des Prototyps ein.

Wie alle unsere Materialien verstehen wir das *Demolino* und seine Bausteine als Angebot und Werkzeugkasten. Es soll einen Beitrag zur Vermittlung und Stärkung von Demokratiekompetenzen bei Kindern leisten. Wir ermutigen dazu, die Bausteine miteinander zu verknüpfen oder mit anderen Materialien und Methoden zu kombinieren.

Ihre Erfahrungen mit dem *Demolino* sind für uns von großem Interesse – wir freuen uns über Ihr Feedback und etwaige Vorschläge zur Optimierung.



*Link zum Kontaktformular
der Netzwerkstelle*

4. Allgemeine Hinweise zum *Demolino*

🎯 Zielgruppe: Kinder im Grundschulalter ab 1. Klasse

Voraussetzungen:

Für die einzelnen Bausteine sind keine besonderen Vorkenntnisse der Kinder notwendig. Um die Bausteine durchzuführen und anschließend zu reflektieren, sind grundlegende Kenntnisse der deutschen Sprache nötig.

Anwendung:

Die einzelnen Bausteine können unabhängig voneinander, in beliebiger Reihenfolge und gegebenenfalls auch mehrfach gespielt werden. Da Sie als Pädagog:in den Entwicklungsstand ihre Gruppe am besten kennen, passen Sie die Methoden gerne an und setzen sie dementsprechend ein. Sie können, müssen aber nicht an Unterrichtsinhalte angeknüpft werden. Die Bausteine bieten darüber hinaus die Möglichkeit anlassbezogen zum Einsatz zu kommen. Gibt es zum Beispiel in der Gruppe ein Problem mit fehlendem Zusammenhalt, kann der **Baustein Zusammenhalt: „Alle hoch hinaus!“** eingesetzt werden, um sich dem Thema spielerisch zu nähern. Wir empfehlen, pro Tag bzw. Unterrichtseinheit nicht mehr als einen Baustein einzuplanen, um genügend Zeit und Raum für Durchführung und Reflexion zu lassen.

Sollten Sie die Sternenkarte zur Reflexion benutzen wollen, können die Kinder mithilfe der Schneidemarkierung aus der Kopie ein Falzheft basteln. Eine Anleitung dazu finden Sie hier: <https://www.youtube.com/watch?v=4IE4O95f9qg>



Möglichkeit zur Verknüpfung:

Die Bausteine können unabhängig von Unterrichtsinhalten oder anderen Themenkomplexen genutzt werden. Insbesondere im Kontext eines Lernen-durch-Engagement-Projekts können die Bausteine des *Demolino* angewendet werden, um die Erfahrungen der Kinder in ihrem Engagement zu reflektieren.¹⁴

Sollten Sie mehrere Bausteine in der gleichen Gruppe einsetzen, bieten sich Querverweise untereinander an. So kann zum Beispiel der Baustein **Gerechtigkeit: „Das Raumschiff hebt ab!“** in Bezug zu dem Baustein

¹⁴ Weitere Informationen zu dem Bildungskonzept Lernen durch Engagement finden Sie auf der Website: <https://engagementlernen.de/>

Bedürfnisse: „Ich brauche was, was du nicht siehst!“ gesetzt werden, indem darüber gesprochen wird, dass Menschen unterschiedliche Bedürfnisse haben können und dass sie dadurch möglicherweise besondere Unterstützung oder angepasste Regeln benötigen, um diese Bedürfnisse zu erfüllen.

5. Aufbau

Das *Demolino* besteht aus der übergeordneten Rahmengeschichte „Durch die Galaxie nach *Demolino*“, dem Material „Sternenkarte“, fünf Bausteinen in einzelnen beschrifteten Verpackungen sowie diesem pädagogischen Begleitheft.

Die Rahmengeschichte ...

... ist das rahmengebende Element des *Demolino*. Diese sollte vor der Durchführung des ersten Bausteins den Kindern vorgelesen werden und gegebenenfalls bei folgenden Einsätzen anderer Bausteine wiederholt werden.

Die Sternenkarte ...

... ist eine Kopiervorlage. Diese kann als Übersicht und zur persönlichen Reflexion der Kinder eingesetzt werden. Auf ihr sind alle Bausteine mit Feldern für kurze reflektive Einheiten übersichtlich vermerkt. Nach dem Abschluss eines Bausteines haben die Kinder somit die Möglichkeit im Sinne eines Sammelheftes ihre eigenen Erfahrungen festzuhalten.

Die Bausteine ...

... sind spielerische Methoden, die zur Reflexion über die Demokratiekompetenzen anregen sollen. Jeder Baustein ist dabei nach der Teilkompetenz benannt, über die nachgedacht werden soll, in Verbindung mit dem Namen der spielerischen Methode. Diese Methoden werden für die Kinder zum besseren Verständnis als Spiel bezeichnet.

Die spielerische Methode zu jedem Baustein erfordert einen gewissen Zeitrahmen. Sie ist für Kinder im Grundschulalter geeignet. Nachfolgend finden sich die Bausteine in der Übersicht:



Baustein Bedürfnisse – Ich brauche was, das du nicht siehst!

Geplante Dauer: 35 Minuten + Reflexionszeit



Baustein Gerechtigkeit – Das Raumschiff hebt ab!

Geplante Dauer: 30 Minuten + Reflexionszeit



Baustein Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!

Geplante Dauer: 45 Minuten + Reflexionszeit



Baustein Meinung – Pssst, ein Domino kommt!

Geplante Dauer: 45 Minuten + Reflexionszeit



Baustein Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!

Geplante Dauer: 40 Minuten + Reflexionszeit

Jeder der fünf Bausteine ist einzeln mit der dazugehörigen Methodenanleitung verpackt.

In den Methodenanleitungen finden Sie...

- ✍ ... alle zum jeweiligen Baustein gehörenden Materialien
- ✍ ... einführende Sätze zum Vorlesen, die direkt an die Rahmengeschichte anknüpfen
- ✍ ... Vorschläge zum Ablauf der Methode
- ✍ ... Reflexionsfragen für die Kinder

Alle gedruckten Spielelemente sind mit dem Namen des Bausteins, zu dem sie gehören, beschriftet, sodass eine Zuordnung beim Auf- und Abbauen leichter fällt.

ACHTUNG: Die Bausteine bauen nicht aufeinander auf und können je nach Wunsch, Bedarf oder angepasst an zeitliche oder räumliche Kapazitäten gespielt werden.

Alle Materialien und Kopiervorlagen finden

Sie zusätzlich online zum Selbstaussdruck:

<https://engagementlernen.de/materialien/Demolino>



6. Empfehlungen zur Herangehensweise

Vorbereitungsphase

- ✚ Wir empfehlen Ihnen, die einzelnen Materialien zunächst selbst kennenzulernen. Lesen Sie sich dazu die Methodenanleitung komplett durch und werfen Sie einen Blick in das Kapitel zum betreffenden Baustein in diesem Begleitheft.
- ✚ Bei einigen Bausteinen werden zusätzliche Materialien benötigt (vgl. Anhang, Checkliste 1). Stellen Sie sicher, dass alle benötigten Materialien vor der Durchführung bereitliegen.
- ✚ Bitte beachten Sie, dass Verbrauchsmaterialien in ausreichender Zahl für alle Kinder zur Verfügung stehen (vgl. Anhang, Checkliste 2).
- ✚ Achten Sie auf die unterschiedlichen Durchführungsdauern der Bausteine und planen Sie ausreichend Reflexionszeit ein.
- ✚ Lesen Sie Ihrer Gruppe vor Beginn des ersten Bausteins die Rahmengeschichte „Durch die Galaxie nach *Demolino*“ vor und klären Sie eventuelle Verständnisschwierigkeiten.

Durchführungsphase

- ✚ Wählen Sie einen Baustein aus und führen Sie ihn mit Ihrer Gruppe durch.
- ✚ Machen Sie sich gegebenenfalls Notizen für die Auswertung:
Welche Situation sollte im Anschluss besprochen werden?
An welcher Stelle gab es Diskussionen, Unklarheiten, interessante Ideen, Anmerkungen?
- ✚ Die Zeitangaben sind Richtwerte, die zugunsten gewinnbringender Diskussionen oder Zwischenreflexionen außer Kraft gesetzt werden können.
- ✚ Beobachten Sie die Kinder in den selbstständigen Phasen und weisen Sie, wenn nötig, auf den Zeitrahmen und Regeln hin. Unterstützen Sie gegebenenfalls bei Unsicherheiten oder Unruhe.

Abschlussphase:

Am Ende jeder Station steht die Reflexion. Diese ist das zentrale Moment im *Demolino*.

Kinder benötigen einen Impuls, der sie mithilfe passender Fragen zum Nachdenken motiviert. Diesen Impuls zu geben ist Ihre Rolle nach dem Baustein. Entsprechende Fragen als Gesprächsanlass finden Sie am Ende jeder Methodenanleitung. Gerne können Sie eine der Reflexionsmethoden aus dem Anhang nutzen, um diesen Prozess für die Kinder möglichst interessant und abwechslungsreich zu gestalten. Sie können aber auch eigene Reflexionsmethoden verwenden.

Außerdem können folgende Impulse als Einstieg in die Reflexion dienen:

- ✚ Teilen Sie Ihre Beobachtungen aus den Spielphasen und besprechen Sie diese mit der Gruppe.
- ✚ Wie haben die Kinder ihre eigene Rolle wahrgenommen und wie hat sich die Gruppendynamik entwickelt?
- ✚ Wo gab es herausfordernde, aufschlussreiche oder überraschende Momente?
- ✚ Welche Bezüge können zum (Schul-)Alltag, zur eigenen Lebenswelt oder zu gesellschaftlichen Zusammenhängen hergestellt werden?
- ✚ Wo gibt es Anknüpfungspunkte oder Vertiefungsmöglichkeiten?

7. Informationen zu den Bausteinen

7.1 Rahmengeschichte

Praktische Hinweise:

- ✚ Die Rahmengeschichte kann als Mitmachgeschichte gestaltet werden, um die Kinder zu motivieren und tiefer in die folgenden Bausteine einzubinden. Dies empfiehlt sich besonders, wenn als Erstes der Baustein Bedürfnisse: „Ich brauche was, das du nicht siehst!“ zum Einsatz kommt, da dieser ebenfalls aus einer Vorlesegeschichte besteht. Dabei können die Kinder bei der Rahmengeschichte dazu angeregt werden, passende Bewegungen zum Vorgelesenen zu machen, zum Beispiel, indem sie an der entsprechenden Stelle pantomimisch ihren „Raumanzug“ anziehen.
- ✚ Eine weitere Möglichkeit, die Fantasie der Kinder anzuregen, kann die Frage sein, wie sie sich den Planeten vorstellen und was sie dort nach der Landung alles sehen und entdecken können.

7.2 Baustein: Bedürfnisse – Ich brauche was, das du nicht siehst!

Was passiert hier?



Dieser Baustein regt dazu an, Bedürfnisse wahrzunehmen und darüber zu sprechen.

In sich hineinzuhören, darüber nachzudenken, welche Gefühle und Bedürfnisse man gerade verspürt und diese mit anderen zu teilen, ist eine Fähigkeit, die erprobt werden muss. Dies zu beherrschen ist Grundlage von Selbstreflexion und sorgt darüber hinaus für ein empathisches und zugewandtes Miteinander innerhalb einer Gruppe und in einer demokratischen Gesellschaft. Um dies zu fördern, lernen die Kinder in diesem Baustein, auf sich selbst zu achten und über Bedürfnisse – in dem konkreten Moment und darüber hinaus – nachzudenken. Der Baustein besteht aus zwei Geschichten, welche verschiedene Bedürfnisse bei den Kindern ansprechen. Mithilfe einer Ausmalvorlage beschäftigen sich die Kinder damit, welche Bedürfnisse die einzelnen Situationen der Geschichten bei ihnen auslösen. In der anschließenden Reflexion denken die Kinder darüber nach, wie man Bedürfnisse bei sich und anderen erkennt, ob sich Bedürfnisse mit der Zeit auch ändern können und wieso es wichtig ist, die eigenen Bedürfnisse und die anderer zu achten.

Praktische Hinweise:

- 🚩 Klären Sie zu Beginn den Unterschied zwischen Gefühlen, Bedürfnissen und Wünschen. Dies sollte möglichst konkret erfolgen, zum Beispiel: Wut ist ein Gefühl, das man empfindet. Das dazu gehörige Bedürfnis kann zum Beispiel „Ruhe“ sein: „Geh raus aus meinem Zimmer, lass mich in Ruhe!“ Bedürfnisse sind im Gegensatz zu Wünschen in der Regel feststehend und ändern sich nicht oder nur über einen längeren Zeitraum (z.B. Bedürfnis nach Sicherheit, Teilhabe oder Bindung). Sie können mit den Kindern zusammen aus Gefühlen ein oder mehrere Bedürfnisse ableiten und die Fragen stellen: Welches Gefühl habe ich in einer bestimmten Situation? Welches Bedürfnis steckt dahinter?
- 🚩 Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass sie nicht alle Symbole ausmalen sollen, sondern nur das, was auf sie zutrifft. Betonen Sie, dass es darum geht, ganz genau auf die eigenen Gefühle und die Bedürfnisse dahinter zu achten und dass deshalb bei jedem Kind die Figur anders aussehen kann. Achten Sie auch darauf, dass alle Kinder die Stifte weglegen, sobald Sie die Geschichte vorlesen, sodass nicht einfach beliebige Symbole ausgemalt werden.
- 🚩 Die Symbole können von den Kindern unter Umständen auch anders interpretiert werden, als es in der Methodenanleitung vorgegeben ist. Dies können Sie gegebenenfalls während der Einleitung aufgreifen und die Kinder fragen, welche Symbole sie passender finden.
- 🚩 Bei beiden Geschichten werden einige Bedürfnisse doppelt angesprochen. Kinder, die an beiden Stellen das Symbol ausmalen würden, können bei der zweiten Situation das Symbol selbst erneut zeichnen oder noch einmal umranden.
- 🚩 In den Geschichten und den dazugehörigen Ausmalvorlagen sind selbstverständlich nicht alle menschlichen Bedürfnisse vollständig abgebildet. Die angesprochenen Bedürfnisse stellen eine Auswahl dar, die als Gesprächsanlass dienen kann. Die Auswahl kann ebenso als Einstieg genutzt werden, um über weitere Bedürfnisse zu sprechen, welche in der Geschichte nicht gezeigt werden.

🌱 Alternativ zu dem Plakat können Sie auch die Variante als PowerPoint-Präsentation nutzen. Diese finden Sie auf unserer Website zum Download unter:
<https://engagementlernen.de/materialien/demolino>



7.3 Baustein: Gerechtigkeit – Das Raumschiff hebt ab!

Was passiert hier?



Das Zusammenspiel zwischen Gerechtigkeit und Gleichbehandlung bietet viel Raum für Austausch und Reflexion mit Kindern. Dieser Baustein lädt Ihre Gruppe dazu ein, über Regeln und deren Gültigkeit sowie über Gerechtigkeit nachzudenken.

Können für alle Menschen zu jedem Zeitpunkt die gleichen Regeln gelten oder braucht es manchmal Anpassungen, um Menschen davor zu schützen, ausgeschlossen zu werden? Wenn man Kinder danach fragt, fallen ihnen sicherlich Beispiele ein, wo Regeln für sie verändert wurden, damit sie Teilhabe erfahren konnten - zum Beispiel, dass sie beim Dosenwerfen etwas weiter nach vorne treten dürfen, um „gerechtere“ Chancen zu haben. Aber auch ein Nachteilsausgleich im Unterricht kann ihnen bereits bekannt vorkommen und als Beispiel genannt werden.

In Gerechtigkeit – „Das Raumschiff hebt ab!“ wird das meist bekannte Spielprinzip von „Fischer, wie tief ist das Wasser“ angepasst und um Rollenkarten für die Kinder ergänzt, die das Erfüllen der gestellten Aufgaben erschweren, zum Beispiel durch das Verbinden der Augen oder die Vorgabe, nur eine Hand benutzen zu dürfen. In der anschließenden Reflexion sprechen die Kinder darüber, wie gut alle die Aufgaben erfüllen konnten und ob es Möglichkeiten gibt, alle Kinder – auch mit den vorgegebenen Einschränkungen – am Spiel gerecht zu beteiligen, sodass alle mitmachen können und gemeinsam Spaß haben. Diese Erkenntnisse werden abschließend auf den Alltag und gesellschaftliches Zusammenleben übertragen, indem darüber gesprochen wird, ob alle Menschen gleichberechtigt an der demokratischen Gesellschaft teilnehmen können und wie man Unterschiede und Einschränkungen berücksichtigen und gegebenenfalls ausgleichen kann, um Gerechtigkeit zu schaffen. Darüber hinaus sollen die Kinder in der Reflexion inspiriert werden, darüber nachzudenken, wann es wichtig und gerecht ist, dass für alle die gleichen Regeln gelten und wann dies in einer Differenzierung eine Ungerechtigkeit darstellt.

Praktische Hinweise:

- 🚀 Gehen Sie im Vorfeld alle Rollenkarten durch und entscheiden Sie, welche gegebenenfalls nicht zu Ihrer Gruppe passen. Bestärken Sie die Kinder auch, auszudrücken, wenn sie sich unwohl fühlen. Einige Kinder möchten sich möglicherweise nicht die Augen verbinden lassen. Bieten Sie daher bereits vorher Alternativen an. Sie können ebenso eine bewusste Zuteilung der Karten vorzunehmen oder das Angebot machen, Karten gegebenenfalls zu tauschen.
- 🚀 Einige Aufgaben können aufgrund der Rollenkarten nicht von allen Kindern erfüllt werden. Dies ist beabsichtigt und wird sich für die betroffenen Kinder sehr ungerecht anfühlen. In der Reflexionsphase müssen diese Erfahrungen deshalb unbedingt durch gezielte Fragen besprochen werden.
- 🚀 Um die Gruppe gegebenenfalls zwischendurch zu beruhigen, können Sie Aufgaben vorgeben, bei denen die Kinder vor der Erfüllung etwas nachdenken müssen, zum Beispiel: „Alle kommen mit, die ein A im Namen haben.“ Auch das kann von den betroffenen Kindern als unfair wahrgenommen werden und sollte deshalb in der Reflexionsphase aufgegriffen werden.

7.4 Baustein: Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!

Was passiert hier?



In Kindertageseinrichtungen und Grundschulen ist zu beobachten, dass Kinder in unterschiedlichen Situationen spielerisch Möglichkeiten erforschen, sich auf eine Entscheidung zu einigen – indem zum Beispiel alle der gleichen Meinung sein müssen, eine Mehrheit entscheidet oder indem eine erwachsene Person eine Entscheidung vorgeben soll. In jeglichen Gruppen – egal ob in der Klasse, im Hort, in der Familie oder in anderen Kontexten – müssen regelmäßig gemeinsame Entscheidungen gefunden werden, welche auch Kinder unmittelbar betreffen. Indem sie bereits frühzeitig an Entscheidungs- und Meinungsfindung teilhaben, lernen Kinder, sich einzubringen. Sie erproben so demokratische Kompetenzen ganz praktisch und empfinden getroffene Entscheidungen als gerechter, transparenter und nachvollziehbarer, als Entscheidungen die ohne ihre Beteiligung getroffen werden.

In diesem Baustein lernen Kinder verschiedene Wege der Entscheidungsfindung kennen und reflektieren, in welchen Situationen diese unterschiedlichen Wege gerecht oder ungerecht sein können. Dazu „packen“ sie zunächst eigenständig einen Koffer und müssen sich dann in mehreren Runden zu zweit, zu viert und in der ganzen Gruppe darauf einigen, welche Gegenstände sie mit auf den Planeten *Demolino* nehmen wollen. In der letzten Runde wird dieser Einigungsprozess um Aktionskarten ergänzt, die unterschiedliche Wege der Entscheidungsfindung vorgeben. Zum Schluss werden die verschiedenen Entscheidungswege und ihr jeweiliger Sinn und Zweck reflektiert.

Praktische Hinweise

- ✚ Einige Aktionskarten fühlen sich für die Kinder wahrscheinlich ungerecht an. Das ist beabsichtigt und wird am Ende der Methode durch die Reflexionsfragen in der Gruppe aufgegriffen.
- ✚ Bei Bedarf können Sie die Aktionskarten auch vorsortieren und nur eine bestimmte Auswahl in die vierte Runde geben.
- ✚ Jüngeren Kindern fällt es in Runde 4 wahrscheinlich schwerer, von allein in den Entscheidungsprozess zu finden. Hier können Sie moderierend eingreifen und die Kinder dabei unterstützen.
- ✚ Achten Sie während der Runde 4 auf den Umgangston in der Gruppe und erinnern Sie gegebenenfalls vorher oder währenddessen an Gesprächsregeln.
- ✚ Die Aktionskarten können den einzelnen Entscheidungswegen zugeordnet werden.

In dieser Übersicht finden Sie eine ausführliche Beschreibung und die jeweiligen Aktionskarten:

Weg	Bedeutung	Beispiel Aktionskarte
Zufall	der Zufall entscheidet	Bitte ein Kind alle Sachen, die nicht im Koffer sind, zu mischen und die Karten mit dem Bild nach unten auszulegen. Nun ziehst du eine zufällige Sache, die mit in den Koffer kommt.
Hierarchie	eine „ranghöhere“ Person/macht-habende Gruppe entscheidet	<ul style="list-style-type: none">✎ Eine erwachsene Person darf eine Sache aussuchen, die in den Koffer kommt.✎ Entscheide alleine: Nimm eine Sache aus Eurem Koffer wieder heraus.✎ Wähle eine Sache aus. Nun dürfen nur Mädchen entscheiden, ob die Sache in den Koffer kommt.
Mehrheitsentscheid	Abstimmung, bei der die Mehrheit entscheidet	Wähle eine Sache, die noch nicht im Koffer ist. Zeige sie allen Kindern. Jetzt stimmen alle ab. Packt ihr die Sache ein oder nicht? Die Mehrheit entscheidet.
Konsens	Zustimmung aller zur Entscheidung	Wähle eine Sache aus, die du mitnehmen möchtest. Redet alle miteinander darüber. Die Sache kommt nur dann in den Koffer, wenn alle Kinder ja sagen.
Konsent	Entscheidung tritt ein, wenn ausreichend (!) Raum für Rückfragen und Klärung gegeben wurde und niemand einen Einwand hat	Wähle eine Sache aus, die du mitnehmen möchtest. Erzähle den anderen Kindern, warum. Die anderen Kinder dürfen nachfragen oder ergänzen. Wenn kein Kind einen Grund dagegen nennen kann, kommt die Sache in den Koffer.

7.5 Baustein: Meinung – Pssst, ein Domino kommt!

Was passiert hier?



In jeder Gruppe gibt es eine Vielzahl an Meinungen – das macht Demokratie so spannend. Indem verschiedene Meinungen ausgetauscht werden, können unterschiedliche Lösungsansätze sowie neue Ideen gefunden und weiterentwickelt werden. Doch dazu ist es unerlässlich, dass es Raum gibt, diese verschiedenen Meinungen sagen und auch hören zu können. Dafür braucht es die Fähigkeit des aufmerksamen Zuhörens. Diese geht über das bloße Erfassen der gesprochenen Worte hinaus: Vielmehr geht es darum, sich in die Perspektive des Gegenübers hinein zu versetzen, sich auf ihn einzulassen und auf das Gesagte zu reagieren. Schon Kinder können dies üben, zum Beispiel durch das Stellen von passenden Rückfragen, das Zusammenfassen des vorher Gesagten oder das Präsentieren überzeugender Argumente für oder gegen die Meinung des Gegenübers.

In diesem Baustein kann die Kompetenz des Zuhörens spielerisch geübt und vertieft werden. Die Kinder tauschen sich zu einer vorgegebenen Frage aus und präsentieren sich gegenseitig ihre Meinung. Auf den einzelnen Domino-Spielkarten sind Symbole mit verschiedenen Aufgaben dargestellt, zum Beispiel zum vorher Gesagten eine Frage zu stellen oder dem Gegenüber zuzustimmen bzw. zu widersprechen. Zusätzlich dazu muss jedes Kind wiederholen, was das vorherige Kind zu dem Thema geäußert hat. So lernen sie, sich gegenseitig zuzuhören, aufeinander einzugehen und unterschiedliche Meinungen zu respektieren. Am Ende malen die Kinder gemeinsam ein Bild, auf dem sie festhalten, was sie zuvor besprochen haben. Abschließend wird reflektiert, warum es wichtig ist, die Meinung anderer zu hören, zu verstehen und zu akzeptieren.

Praktische Hinweise

-  Die Domino-Spielkarten müssen nicht in eine Leserichtung angelegt werden, sondern können auch „Kopf stehen“.
-  Wie auch bei anderen Domino-Spielen kann es passieren, dass am Schluss einzelne Karten nicht mehr angelegt werden können. Das ist nicht schlimm, die entsprechenden Spielkarten bleiben übrig.

🚀 Alternativ zu den Domino-Spielkarten groß können Sie auch die PowerPoint-Variante nutzen. Diese finden Sie auf unserer Website zum Download unter:
<https://engagementlernen.de/materialien/demolino>



7.6 Baustein: Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!

Was passiert hier?



Eine funktionierende demokratische Gesellschaft erfordert Solidarität, Kooperation in Gruppen und das gemeinsame Engagement ihrer Mitglieder für das Gemeinwohl. Zusammenhalt und Solidarität setzen die Fähigkeit voraus, konstruktiv mit Kritik umgehen sowie eine kommunikative und empathische Haltung einnehmen zu können. Im sozialen Miteinander lernen Kinder, dass Teamarbeit zu Erfolg führt und Freude bereiten kann. Sie erleben, wie Ideen durch den Austausch mit anderen gedeihen können und sie üben sich darin, Aufgaben durch die Berücksichtigung unterschiedlicher Perspektiven und Herangehensweisen zu lösen. All das wird mit diesem Baustein gestärkt.

Die Kinder erhalten die Aufgabe, zunächst allein und dann in einer kleinen bzw. großen Gruppe gemeinsam einen Turm zu bauen. Dabei kommen sie darüber ins Nachdenken, warum Zusammenhalt wichtig ist, wie eine gute Zusammenarbeit in der Gruppe funktionieren kann und wie Probleme gemeinsam mit anderen gelöst werden können.

Praktische Hinweise

- 🚀 Unsere Zeitvorgaben für die einzelnen Runden dienen als Richtwerte. Passen Sie diese an die Fähigkeiten und das Arbeitstempo der Kinder an.
- 🚀 Es kann dazu kommen, dass die Kinder durch das Krepplband in Runde 3 zu viel Ablenkung erfahren. Wenn Sie diese Befürchtung haben, können Sie auch eine Verteilstation einrichten, bei der sich die Kinder immer nur ein Stück Krepplband abholen können.

Anhang

Checkliste 1: Übersicht über zusätzlich benötigte Materialien

Baustein	Zusätzliches Material
Gerechtigkeit – Das Raumschiff hebt ab!	Tücher oder Schlafmasken Kopfhörer mit Geräuschunterdrückung
Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!	ggf. Magnete/Pins
Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!	Gegenstände aus der Federtasche

Checkliste 2: Übersicht über Verbrauchsmaterialien

Baustein	Verbrauchsmaterial
Allgemein	Kopien der Sternenkarte
Bedürfnisse – Ich fühle was, was du nicht siehst!	Kopien des Arbeitsblatts Geschichte 1/2
Gemeinsam entscheiden – 8 für alle, alle für 8!	Kopien des Arbeitsblatts „Koffer“
Meinung – Pssst, ein Domino kommt!	ggf. Kopien der Spielanleitungen
Zusammenhalt – Alle hoch hinaus!	Kreppband, optional: Material zum Turmbauen, z.B. Spaghetti, Strohhalm

Reflexionsmethoden

Um die Reflexion mit den Kindern abwechslungsreich zu gestalten, können Sie verschiedene Methoden wählen. Dabei können die vorgeschlagenen Reflexionsfragen in den Methodenanleitungen auf unterschiedlichen Wegen mit den Kindern bearbeitet und besprochen werden:

Ampelkarten

Jedes Kind erhält jeweils eine rote, gelbe und grüne Karte (z.B. Moderationskarten, Buntpapier etc.). Sie stellen den Kindern Reflexionsfragen, zu denen diese sich mithilfe der Karten positionieren: rot = keine Zustimmung, gelb = teilweise Zustimmung, grün = Zustimmung. Zwischen oder nach dem Stellen mehrerer Fragen können die Kinder ihre Kartenwahl begründen.

Emoji

Jedes Kind bekommt mindestens drei unterschiedliche Emoji-Karten (lachend, neutral, traurig/wütend). Alternativ können die Kinder Blanko-Karten bekommen und selbst passende Emojis darauf zeichnen. Je nach Reflexionsfrage wählen die Kinder die für sie passende Emoji-Karte und zeigen sie hoch. Auch hier können Sie Nachfragen zur Auswahl der Emojis stellen.

Aufstellung

Im Raum wird eine Linie markiert mit 2 Polen, wobei der eine Pol „Ja / stimmt genau“ und der andere „Nein / stimmt gar nicht“ bedeutet. Sie stellen Reflexionsfragen, zu denen die Kinder sich an bzw. bei Abstufungen zwischen den Polen aufstellen, sodass sichtbar wird, wie die Wahrnehmungen oder Meinungen in der Klasse verteilt sind. Die Pole können je nach Fragestellung angepasst werden.

Murmelgruppen

Hierbei fordern Sie die Kinder dazu auf, sich zunächst zu zweit oder zu dritt zu ein oder zwei Reflexionsfragen auszutauschen. Anschließend können die Murmelgruppen ihre Gedanken und Ideen zusammengefasst in der Klasse teilen.

Stehe schweigend auf

Die Reflexionsfragen werden wie folgt formuliert: „Stehe schweigend auf, wenn du ...“ Die Kinder stehen auf, wenn die Aussage auf sie zutrifft und bleiben zunächst stehen. Sie können an dieser Stelle Nachfragen an die stehenden Kinder stellen. Anschließend setzen sich alle, bevor eine neue Aussage formuliert wird.

Bildkarten

Legen Sie verschiedene Bildkarten oder Postkarten aus. Bitten Sie die Kinder, sich zu der Fragestellung eine Karte auszusuchen, die sie damit verbinden. Anschließend kommen alle zu Wort und stellen die eigene Karte und ihre Gedanken zur Fragestellung vor.

Daumenfeedback

Die Kinder sollen mithilfe ihres Daumens (hoch – Zustimmung, waagrecht – teilweise Zustimmung, runter – keine Zustimmung) ihre Antwort auf die Reflexionsfragen anzeigen. Sie können anschließend Nachfragen an die Kinder stellen.

Wetterbericht

Einführend werden mit den Kindern unterschiedliche Wettersymbole besprochen und was sie bedeuten (z.B. Wolken, Blitz, Schnee, etc.). Die Kinder bekommen Blanko-Karten. Während Sie die Reflexionsfrage stellen, sollen die Kinder ein Wettersymbol, welches zu ihren Gedanken bzgl. der Fragestellung passt, auswählen und zeichnen. Anschließend werden die Wettersymbole angeschaut und besprochen.

Kugellager

Bei dieser Methode wird die Klasse in zwei Gruppen geteilt. Jeweils eine Gruppe bildet einen Innen- bzw. einen Außenkreis. Die Kinder im Innen- und Außenkreis stehen einander gegenüber und schauen sich an. Sie stellen eine Reflexionsfrage, zu der sich die Paare austauschen sollen.

Dabei sollte eine Zeit vorgegeben werden. Anschließend rotiert einer der beiden Kreise und an die neu gebildeten Paare wird die nächste Reflektionsfrage gestellt.

Duo-Malen

Die Kinder tauschen sich zu einer Frage zunächst zu zweit aus. Dann sollen sie dazu zusammen ein Bild malen, indem sie gemeinsam einen Stift halten und gleichzeitig malen. Die entstandenen Bilder können im Anschluss der gesamten Klasse präsentiert werden.

Quellenangaben

BMFSFJ (2022): Kinderrechte ins Grundgesetz. Online verfügbar unter <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/kinderrechte/kinderrechte-ins-grundgesetz>, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Dewey, John (1991): How we think. Amherst, N.Y.: Prometheus Books (Great books in philosophy).

Europarat (2018): Kompetenzen für eine demokratische Kultur. Gleichberechtigtes Zusammenleben in kulturell unterschiedlichen demokratischen Gesellschaften. Kurze Zusammenfassung. Online verfügbar unter <https://rm.coe.int/16806ccc0b>, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Kultusministerkonferenz (2018): Demokratie als Ziel, Gegenstand und Praxis historisch-politischer Bildung und Erziehung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 06.03.2009 i. d. F. vom 11.10.2018. Online verfügbar unter https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2009/2009_03_06-Staerkung_Demokratieerziehung.pdf, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Mauz, Anna; Gloe, Markus (2018): Demokratiekompetenz bei Service-Learning. Modellentwicklung und Anregungen für die Praxis. Berlin. Online verfügbar unter https://www.servicelearning.de/fileadmin/Redaktion/Dokumente/Stiftung/Eigene_Publikationen/Stiftung_Lernen_durch_Engagement_2019_Mauz_Gloe_Demokratiekompetenz.pdf, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Ministerium für Bildung Sachsen-Anhalt (2019): Lehrplan Grundschule. Grundsatzband. Online verfügbar unter https://www.bildung-lsa.de/files/7c5f6ff122fa27b7eb9822ab54ee6396/lp_gs_gsb_01_08_2019.pdf, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Nagy, Franziska (2018): Mit Service-Learning demokratisches Engagement von Kindern und Jugendlichen in Europa stärken. BBE - Bundesnetzwerk Bürgerschaftliches Engagement (Newsletter für Engagement und Partizipation in Europa). Online verfügbar unter https://www.b-b-e.de/fileadmin/Redaktion/05_Newsletter/01_BBE_Newsletter/2018/enl-10-2018-nagy-beitrag.pdf, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

OECD (2018): OECD Lernkompass 2030. OECD-Projekt Future of Education and Skills 2030 - Rahmenkonzept des Lernens. Online verfügbar unter https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/user_upload/OECD_Lernkompass_2030.pdf, zuletzt geprüft am 08.07.2024.

Seifert, Anne; Zentner, Sandra; Nagy, Franziska (2019): Praxisbuch Service-Learning. „Lernen durch Engagement“ an Schulen. 2. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz (Pädagogik Praxis).

Sweetman, D., & Luthans, F. (2010): The power of positive psychology: Psychological capital and work engagement. In A. B. Bakker (Hrsg.) & M. P. Leiter: Work engagement: A handbook of essential theory and research (S. 54–68). Psychology Press.



Impressum

Herausgegeben von:

Freiwilligen-Agentur Halle (Saale) e.V.

Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt

Hansering 20

06108 Halle (Saale)

Tel.: +49 (0)176 70 90 98 59

engagementlernen@freiwilligen-agentur.de

www.engagementlernen.de

Autorinnen der Netzwerkstelle „Lernen durch Engagement“ Sachsen-Anhalt:

Sabine Baumgärtel (Pädagogische Mitarbeiterin)

Antje Berger (Pädagogische Mitarbeiterin)

Johanna Bertram (Pädagogische Mitarbeiterin)

Julia Braune (Pädagogische Mitarbeiterin)

Juliane Kolbe (Programmleiterin)

Redaktion:

Christine Sattler

Nora Kühnhausen

Layout und Illustrationen:

Nora Kühnhausen

www.minkaaa.de

1. Auflage 2024