

## Methodenblatt: Inselfpiel – Demokratisch zusammenleben

### Idee:

Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vor, sie wären auf einer einsamen Insel gestrandet und überlegen sich Handlungsstrategien und Regeln für das Zusammenleben. Dabei werden die demokratischen Grundsätze vorgestellt.

### Material und Vorbereitung:

- Traumreise M1
- Arbeitsblatt M2

Die Lehrkraft liest die Traumreise vor oder erzählt eine Geschichte: Die Jugendlichen sind auf einer einsamen Insel gestrandet. Sie haben nichts dabei außer der Kleidung, die sie tragen. Was ist jetzt zu tun?

### Beschreibung/Ablauf

1. Als Anregung, was die Jugendlichen nun tun könnten, wird das Arbeitsblatt M3 ausgeteilt. Auf dem Arbeitsblatt soll erst jeder für sich selbst festlegen, was er/sie tun würde.
2. Nun sollen sich die Schülerinnen und Schüler (ggf. zunächst in Kleingruppen) auf einen Fünf-Punkte-Aktionsplan einigen. Dafür haben sie 15 Minuten Zeit.
3. Die Lehrkraft hält das Ergebnis fest und fragt die SuS, wer darüber bestimmt hat, was zuerst gemacht wird: „Fanden alle den Ablauf fair? Wie könnte man zusammen fair entscheiden, was getan werden soll?“
4. Die Lehrkraft führt in den Begriff „Demokratie“ ein: Demokratie ist, wenn alle gleichberechtigt mitbestimmen dürfen.
5. Die Lehrkraft thematisiert demokratisches Abstimmen: „Wann wird ein Vorschlag angenommen?“ Die Lehrkraft initiiert eine Diskussion über die Vor- und Nachteile von einfacher Mehrheit (und ggf. absoluter Mehrheit) und Einstimmigkeit (und ggf. 2/3 Mehrheit).
6. Ggf. kann die Lehrkraft auch noch auf den Sinn und die Funktion der repräsentativen Demokratie eingehen.
7. Die Lehrkraft verweist auf jugendgerechte Situationen, z.B. „Wie entscheidet ihr, was ihr mit euren Freunden unternimmt oder was im Verein passiert?“

## Eine kleine Traumreise zum Inselspiel

### Traumreise:

Ihr befindet euch an Bord des modernen Schiffes „MS Europa“ mit umweltfreundlichen Wasserstoffantrieb und seid als Urlauber mit vielen anderen Passagieren auf der Rückreise von einer tollen Klassenfahrt. Es ist Abend. Ihr genießt die frische Luft an Deck, die Sterne leuchten und ein schöner Tag neigt sich dem Ende zu. Plötzlich ertönt eine Durchsage des Kapitäns: „Liebe Passagiere! Das Team der „MS Europa“ bittet Sie aufgrund von Treibstoffmangel für diese Nacht nun direkt in die Kabinen zu gehen.“ Ihr leistet den Anweisungen des Kapitäns Folge. So legt ihr euch irgendwann zu Bett und schlaft ein.

In der Nacht geht der Wasserstoff tatsächlich aus. Als ihr erwacht, schaukelt das Schiff auf den Wellen aber kann nicht mehr gesteuert werden, da die Motoren aus sind. Es läuft am Strand auf den Sand auf. Die Passagiere können sich alle mit den Leitern oder Rettungsbooten an den Strand begeben.

Auch eure Klasse schafft den Abgang und geht komplett in ein Rettungsboot. Allerdings treibt euch der Wind immer weiter ab, bis ihr nur noch das Meer und den dunklen Himmel seht. Als es am Morgen aufklart, entdeckt ihr, dass der Wind euch fernab getrieben hat – nur eine einsame Insel ist in Sichtweite. Mit Händen und Füßen paddelt ihr, so schnell ihr könnt, so dass ihr auf der einsamen Insel strandet...

Ihr seid nun allein auf der Insel, die augenscheinlich zunächst unbewohnt zu sein scheint. Ihr habt nichts dabei außer der Kleidung, die ihr tragt.

**Was nun? Was möchtet ihr nun tun?**

## Arbeitsblatt: Inselspiel

Ihr seid auf einer einsamen Insel gestrandet. Was möchtest du nun tun?

Was denkst du, sollte als Erstes von der Gruppe gemacht werden? Was als Zweites?

Und so weiter... Notiere!

- eine/n Anführer/in bestimmen
- Regeln fürs Zusammenleben festlegen
- Unterkünfte bauen
- riesige Lagerfeuer entzünden
- Insel erkunden
- Nahrungsquellen suchen
- Arbeit verteilen (Arbeitsplan)
- Insel zwischen allen aufteilen
- Boot(e) bauen, um die Insel zu verlassen
- Ausbildung organisieren für Feuermachen, Schiffbau oder Landwirtschaft
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_