



DEINE STIMME, UNSERE ZUKUNFT

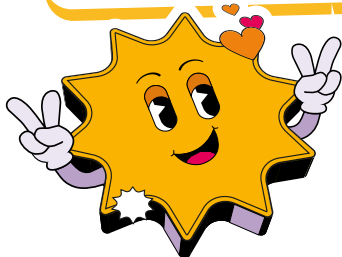
DEMOKRATIE BEGINNT BEI DIR!

Hast du dich schon mal gefragt, warum manche mit 16 wählen dürfen – und andere nicht? Was deine Stimme überhaupt verändert? Und warum es sich lohnt, mitzureden, auch wenn Politik auf den ersten Blick langweilig oder kompliziert klingt?

Dieses Material bietet Jugendlichen einen niedrigschwelligen, zeitgemäßen Einstieg in das Thema Wahlen. Es vermittelt Basiswissen auf Augenhöhe und nutzt dafür moderne Formate. Wir möchten junge Menschen ermutigen, sich mit politischen Prozessen auseinanderzusetzen – auf eine Weise, die verständlich, alltagsnah und motivierend ist. Es ergänzt bestehende Planspiele und Schulmaterialien durch neue, interaktive Zugänge und zeigt: Politik kann spannend, greifbar und relevant sein.

MIT DIESEM MATERIAL
WOLLEN WIR DIR ZEIGEN:

- Was Wählen ab 16 bedeutet.
- Wie Demokratie funktioniert.
- Wie du mitentscheiden kannst.



FÜR LEHRKRÄFTE, MULTIPLIKATOR:INNEN
& PLANSPIELLEITUNGEN



Das Material richtet sich vorrangig an Jugendliche zwischen 15 und 20 Jahren. Es kann im regulären Sozialkundeunterricht, im Rahmen politischer Bildung oder bei Projekttagen und Planspielen flexibel eingesetzt werden. Die Inhalte sind modular aufgebaut und lassen sich je nach Zeit und Zielsetzung einzeln oder kombiniert einsetzen.

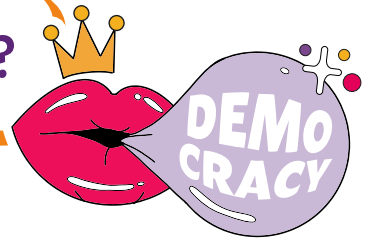
Warum ist das relevant?

Junge Menschen haben Meinungen – aber oft fehlt der Überblick, wo sie sich politisch einbringen oder überhaupt informieren können. Genau da setzt Ü16 an.

Wir möchten einen Beitrag dazu leisten, jungen Menschen auf Augenhöhe zu zeigen, wie politische Teilhabe funktioniert, warum ihre Stimme zählt und welche Möglichkeiten es gibt, sich aktiv einzumischen.

Deshalb haben wir Ü16 ins Leben gerufen – ein Projekt, das Demokratie nahbarer macht.

WAS HAT DAS MIT MIR ZU TUN?



ZIEL:

Die Jugendlichen erkennen, wo demokratische Entscheidungen ihren Alltag betreffen, und entwickeln ein erstes Bewusstsein für politische Zuständigkeiten.

ZU ERSTELLENDEN MATERIAL:

Fragenkarten (digital oder ausgedruckt), Tafel oder digitales Whiteboard

AUFGABE:

Bearbeitet in Kleingruppen (3–4 Personen) die folgenden Alltagsfragen.

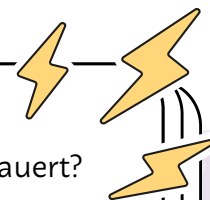
Überlegt jeweils:

- Wer trifft diese Entscheidung? (z. B. Gemeinde, Bundesland, Bundestag, EU)
- Habt ihr selbst schon einmal erlebt, dass euch diese Entscheidung betroffen hat?



BEISPIELFRAGEN:

- Wer entscheidet, wie lange die Schule am Tag dauert?
- Wer legt fest, ob es eine neue Sporthalle gibt?
- Wer bestimmt, wie hoch das Taschengeld vom Staat (z. B. BAföG) ist?
- Wer entscheidet über das Verbot bestimmter Apps oder Plattformen?
- Wer legt fest, ob es Klassensprecher:innen gibt?
- Wer entscheidet über das Schulspeiseangebot?
- Wer bestimmt, ob es einen Schulhund gibt?
- Wer entscheidet über Regeln auf dem Schulhof?
- Wer entscheidet, ob ein Stadtfest stattfinden darf?
- Wer legt fest, wann und wie lange Ferien sind?



MODUL 2: DEMOKRATIE ERLEBEN

DAS GAME



ZIEL:

Die Jugendlichen erlangen spielerisches Grundlagenwissen über Wahlen in Mecklenburg-Vorpommern, z. B. Wahlabläufe, Unterschiede zwischen Kommunal- und Landtagswahl sowie die Bedeutung der eigenen Stimme.

BENÖTIGTES MATERIAL:

Internetfähige Endgeräte (Smartphone, Tablet, PC), Zugang zum Spiel: www.mit16waehlen.de

AUFGABE:

1. Spiele das Wimmelspiel „Wimmel dich schlau!“ auf www.mit16waehlen.de.

- Wähle ein Level aus (z. B. Kommunalwahl, Landtagswahl oder Europawahl).
- Bewege dich durch das Wimmelbild, indem du mit der Maus oder dem Finger das Bild verschiebst und hinein- bzw. herauszoomst.
- Suche gezielt nach den Gegenständen, die unten am Bildschirmrand angezeigt werden.
- Wenn du ein Objekt gefunden hast, klicke es an: Du erhältst direkt eine kurze Erklärung zum Thema.

HINWEIS AN LEHRKRÄFTE:

Das Spiel eignet sich ideal als Einstieg oder Vertiefungseinheit. Es fördert entdeckendes Lernen und eignet sich für Einzelarbeit, Teamarbeit oder Stationenlernen.



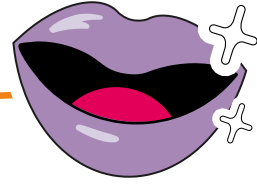
2. Notiere dir zu drei der gefundenen Objekte folgende Informationen:

- Was hast du gefunden? (Bezeichnung)
- Was hast du dabei gelernt? (Stichpunktartige Erklärung)
- War dir das vorher schon bekannt oder neu?

3. Reflexion nach dem Spiel (Einzel- oder Gruppenarbeit):

Beantworte folgende Fragen schriftlich oder im Gespräch:

- Welche Informationen haben dich überrascht?
- Warum ist es wichtig, zu wissen, wie eine Wahl abläuft?



WAS JUNGE MENSCHEN ÜBER DAS WÄHLEN DENKEN



ZIEL:

Die Jugendlichen setzen sich mit unterschiedlichen Haltungen zum Thema Wählen auseinander und reflektieren ihre eigene Meinung.

ZU ERSTELLENDEN MATERIAL:

Zitatkarten oder Folien, Arbeitsblätter oder digitale Tools (z. B. Padlet).



AUFGABE:

1. Lest die folgenden Aussagen. Sie stammen von jungen Menschen, die sich mit dem Thema Wählen auseinandergesetzt haben.

AUSSAGEN:

Wählt Aussagen, zu denen ihr eine starke Meinung habt – zustimmend oder ablehnend.

- „Wählen ist doch eh nur was für Erwachsene... oder?“
- „Ich will gar nicht wählen – ich kenn mich doch eh nicht aus.“
- „Ich hab mit 16 zum ersten Mal gewählt. Das war ein starkes Gefühl.“
- „Politik interessiert sich nicht für uns – warum soll ich mich für Politik interessieren?“
- „Ich find's wichtig, überhaupt eine Wahl zu haben.“

PEOPLE
& F VOICE

2. Beantwortet auf einem Arbeitsblatt oder in einem digitalen Tool die folgenden Fragen:

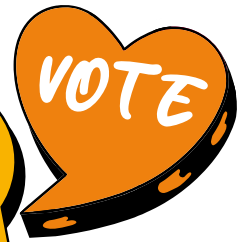
- Stimmt ihr der Aussage zu oder nicht? Warum?
- Welche Erfahrungen oder Beobachtungen habt ihr selbst gemacht?

3. Fasse deine Position kurz zusammen und trage es in der Klasse/Gruppe und tauscht euch dazu aus.

MODUL 4: DEINE BOTSCHAFT



WÄHLEN IST ZUKUNFT

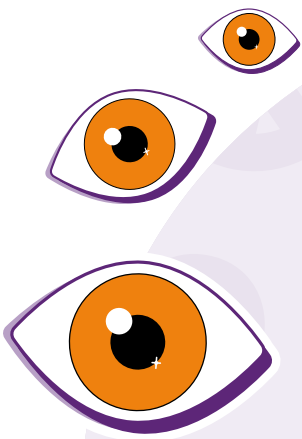


ZIEL:

Die Jugendlichen entwickeln eine eigene politische Botschaft zum Thema Wählen und setzen sich kreativ mit ihrer Haltung auseinander.

BENÖTIGTES MATERIAL:

Smartphones, Tablets oder Papier und Stifte; bei Bedarf Zugriff auf digitale Tools wie Canva oder einfache Videoschnitt-Apps.



AUFGABE:

1. **Entwickelt allein oder in Zweiergruppen eine kurze Botschaft an andere junge Menschen: Warum ist Demokratie wichtig?**
2. **Wählt ein Format, in dem ihr eure Botschaft umsetzen wollt:**
 - Plakatentwurf oder ein Social-Media-Post
 - kurzer Videoclip (max. 30 Sekunden)
 - Audio-Statement oder Podcast-Ausschnitt

Achtet dabei auf folgende Punkte:

- Eure Botschaft soll klar, verständlich und ansprechend formuliert sein.
 - Sie soll Menschen in deinem Alter ansprechen und motivieren.
 - Ihr sollt eure persönliche Haltung ausdrücken – ohne jemanden zu belehren oder zu beleidigen
3. **Präsentiert eure Ergebnisse und tauscht euch im Anschluss darüber aus, ob ihr überzeugen konntet.**