

# Die Wahl ohne Kandidat/-in

## Ziele:

- die Gruppe zusammenführen, die Aufgaben des Klassensprechers oder der Klassensprecherin sowie der Stellvertreter/-innen und die Anforderungen an diese verstehen
- im Klasseverband geeignete Kandidat/-innen für das Amt des Klassensprechers/der Klassensprecherin und des Stellvertreters/der Stellvertreterin finden
- eine kritische Reflexion über die eigene Position und die der anderen ermöglichen



## Nachdenken:

- Qualitäten eines „guten Klassensprechers“ oder einer „guten Klassensprecherin“ / Qualitäten „eines guten Freundes oder einer guten Freundin“ / Qualitäten eines „guten Schülers“ oder einer „guten Schülerin“
- kritische Reflexion über die eigene Position und die der anderen
- sich selbst und die anderen kennen



## Zielgruppe:

- 10-30 Jugendliche (Klassenverband)
- Alter: 8-18 Jahre



## Ort:

- ein großer Raum
- Stühle
- ein Flip-Chart, um gesammelte Punkte festzuhalten



## Dauer:

- Die Klasse als Gruppe zusammenführen: 2 Zeiteinheiten von 50 Minuten
- Die Rolle des Klassensprechers/der Klassensprecherin verstehen: 2 Zeiteinheiten von 50 Minuten
- Wahlen ohne Kandidat/-in: 2 Zeiteinheiten von 50 Minuten



## Schritt 1: Zeit, den anderen zu entdecken

### 1 Einführung in das Verfahren

Führen Sie in das Thema ein, indem Sie die Jugendlichen fragen, ob sie wissen, warum der Unterricht unterbrochen wird, um sich gemeinsam etwas Zeit zu nehmen. Sie werden eine andere Art als gewöhnlich ausprobieren, den Klassensprecher oder die Klassensprecherin zu bestimmen.

Ermitteln Sie, was die Jugendlichen über Wahlen wissen, und erklären Sie ihnen, dass es in diesem Jahr anders sein wird. Sie werden verschiedene Momente miteinander verbringen, bevor die Jugendlichen zur Wahl schreiten. Sie werden die Person(en) suchen, die sich in den Dienst der Gruppe stellen werden.

Damit das Jahr und die verschiedenen Momente gut verlaufen, ist es wichtig, einen Rahmen zu setzen, der gegenseitigen Respekt sicherstellt! „Auch wenn jemand nicht die gleiche Meinung hat wie ich, respektiere ich ihn und mache mich nicht über ihn lustig.“ (Erstellen Sie eine Charta mit Regeln.)

### 2 Die Mitschüler/-innen besser kennenlernen

Es gibt mehrere gemeinschaftsfördernde Spiele, die es erlauben, einander besser kennenzulernen und in das Thema einzuführen. Anbei eine Auswahl. Wählen sie eines daraus aus!

#### • Der Wind weht (ich mag/ich mache/Projektidee)

Die Jugendlichen sitzen in einem Kreis, ein jeder auf einem Stuhl, sodass sie sich alle gegenseitig anschauen können. Eine freiwillige Person steht in der Mitte des Kreises. Ihr Stuhl wird entfernt. Der oder die Freiwillige sagt laut etwas, was ihm oder ihr gefällt oder nennt eine Eigenschaft. Wer die Sache auch mag oder die zuvor genannte Eigenschaft besitzt, muss schnell den Stuhl wechseln. Das Ziel des/der Freiwilligen ist es, auf einem freien Stuhl Platz zu nehmen. Die Person, die keinen Stuhl mehr findet, wird nun zur oder zum Freiwilligen. Variieren Sie nach einigen Runden das Thema: „etwas, was du machst oder eine Sache, die dir in der Schule gefallen würde (ein realistisches Projekt)“.

#### • Satz und Geste

Die Jugendlichen stehen so im Kreis, dass alle sich sehen können.

Wenn der/die Moderator/-in einen Satz vorliest, machen all jene, die mit diesem Satz einverstanden sind, eine vorher von dem/der Moderator/-in genannte Geste.

Beispiel: „Ich mag Fritten.“ Alle, die Fritten mögen, heben beide Hände.

Der/die Moderator/-in kann die Jugendlichen auffordern, sich zu bestimmten Sätzen zu äußern.

### Liste der Sätze

- Ich mag gerne Klümpchen.
- Ich koche häufig und koche oder backe auch alleine.
- Ich gehöre zu einer Jugendbewegung.
- Ich spreche gern vor einer Gruppe.
- Ich schreibe gerne / verfasse gerne Texte.
- Ich mag Katzen lieber als Hunde (dann umgedreht).
- Ich kann gut zeichnen.
- Ich mache gerne Sport.
- Ich habe stets Ordnung in meinen Unterlagen.
- Ich vertrete und verteidige die Ideen Anderer (ich kann gut verhandeln / argumentieren).
- Ich traue mich, mit der Direktion / Erwachsenen zu sprechen.
- Ich kümmere mich häufig um ein Haustier.
- Ich gärtnere gerne / baue Obst und Gemüse an.
- Ich bin gerne in der Natur.
- Ich höre Anderen gerne zu.
- Ich mache Musik.
- Ich spreche mehrere Sprachen.
- Ich bin außerhalb von Belgien geboren.
- Ich bin häufig der/die Teamchef/-in.
- Ich erzähle viel und unterhalte mich gerne.
- Ich teile meinen Nachmittagssnack mit den Anderen.
- Ich bin offen für Andere / denke nicht nur an mich selbst.
- Ich bin immer fröhlich / lache gerne.
- Ich erzähle häufig Witze.
- Ich habe normalerweise viele Ideen (verrückte und andere).
- Ich hätte gerne mehr Unterricht draußen.
- Ich baue gerne Häuschen.
- Ich mag die Minions (oder einen Film, der gerade läuft).
- Ich spiele Hand-Spinner / fahre Roller (oder etwas Anderes, das gerade in ist).
- Ich mag die Farbe Blau.
- Ich fahre in den Ferien ans Meer.
- Ich mag Rosenkohl.

### Beispiele für Gesten:

- Zur genannten Handlung passende Geste
- In die Mitte des Kreises gehen
- Ein Bein heben
- Einen Arm heben
- In die Hände klatschen
- Die Hände auf den Kopf legen
- Sich hinhocken

### 3 Die Gruppe besser kennenlernen

#### • Die Eisschollen

Der/Die Moderator/-in verteilt die Stühle zufällig in der Mitte des Raums. Sie stellen Eisschollen im Packeis dar. Und wie wir alle wissen, schmilzt das Packeis. Die Schüler/-innen sind Pinguine.

Ziel ist es, dass alle zusammen gewinnen, denn wenn eine Person einen Fehler macht, verliert die ganze Gruppe. Es ist wichtig, dass der/die Moderator/-in darauf achtet, dass niemand sich wehtut. Er/Sie muss die Schüler/-innen daran erinnern, aufeinander achtzugeben.

- Die Pinguine spazieren im Packeis herum. Wenn der/die Moderator/-in ruft „Der Bär kommt“, müssen ALLE Pinguine auf eine Eisscholle klettern (auf den Stühlen stehen). Achtung: Die Pinguine dürfen die Stühle nicht verrücken.
- Nach einem ersten gelungenen Versuch beginnt das Eis zu schmelzen (zwei Stühle werden entfernt). Die Pinguine spazieren wieder umher und klettern beim entsprechenden Signal auf die Eisschollen.
- Das Spiel geht weiter und das Eis schmilzt immer stärker. Wenn es nur noch halb so viele Stühle gibt wie Mitspieler/-innen, gibt der/die Moderator/-in den Pinguinen die Möglichkeit, das Packeis (die Anordnung der Stühle) zu verändern.
- Das Spiel ist beendet, wenn die Gruppe entscheidet, dass sie nicht mehr vorwärts kommt oder mehrere Versuche scheitern. Der/Die Moderator/-in kann auch entscheiden, dass das Risiko, sich wehzutun oder die Möbel zu beschädigen, zu groß ist.
- Der/Die Moderator/-in bespricht mit den Jugendlichen nach, wie sie das Spiel empfunden und welche Strategien sie angewandt haben, um so weit wie möglich zu kommen. Wie haben sie die Stühle gestellt, damit möglichst alle eine Eisscholle finden?

Quelle: Université Du Nous, Réseau Transition



#### ZIEL:

- ▶ Die Teilnehmer/-innen dazu bringen, gemeinsam Strategien zu entwickeln.
- ▶ Diskutieren, einander zuhören, gemeinsam nach Lösungen suchen.
- ▶ Den Zusammenhalt in der Gruppe verbessern und zu einer positiven Dynamik beitragen.



#### INFO:

- ▶ 15 bis 20 Minuten
- ▶ Eine Gruppe mit 10 bis 30 Teilnehmern/Teilnehmerinnen
- ▶ Ab 8 Jahre

## Schritt 2: Die Zeit der Klärung

### 1 Verschiedene Eigenschaften in der Gruppe unterscheiden

- **Bingo (Klassensprecher/-in- vs. Freund/-in- vs. Gute/-Schüler/-in-Bingo)**
- Jede/r Schüler/-in bekommt ein Arbeitsblatt mit Aufgaben und Eigenschaften. Sie müssen es so schnell wie möglich ausfüllen, indem sie jedem Feld einen anderen Vornamen zuordnen. Ihre Wahl sollten sie begründen können. Die Schüler/-innen sollen sich im Raum bewegen und ihre Mitschüler/-innen befragen, um die Antworten zu finden.
- Das Spiel ist beendet, wenn jemand das ganze Blatt ausgefüllt hat.
- Dann geht man die einzelnen Eigenschaften durch. Der/Die Schüler/-in, der/die sein/ihr Arbeitsblatt ausgefüllt hat, äußert sich zuerst. Der/Die Moderator/-in fragt dann, wer in dem Feld einen anderen Vornamen notiert hat.
- Tipp: Der/Die Moderator/-in soll mit positiver Verstärkung arbeiten, indem er/sie die Arbeit jedes/jeder Einzelnen würdigt. Das Lob soll einigermaßen gerecht unter allen Teilnehmer/-innen verteilt werden. Wenn Schüler/-innen sich selbst kleinmachen, erinnert der/die Moderator/-in sie daran, dass wir alle viele positive Eigenschaften haben und ein großes Potential, andere zu entdecken, und dass wir einander ergänzen.

### 2 Wichtige Eigenschaften für Klassensprecher/-in

Der/Die Moderator/-in geht die einzelnen Eigenschaften und Aufgaben jetzt noch einmal durch und sortiert sie nach Eigenschaften, die wichtig sind für: Klassensprecher/-innen, gute Freund/-innen, gute Schüler/-innen.

- Der/Die Moderator/-in zeichnet drei Spalten und ordnet die Eigenschaften dann zusammen mit der Gruppe zu.
- Wenn diese Arbeit beendet ist, fragt er/sie die Gruppe, welche weiteren Eigenschaften für Klassensprecher/-innen ihnen einfallen.
- Der/Die Moderator/-in bittet sie, die 3 oder 5 wichtigsten auszuwählen.



#### ZIEL:

- ▶ Die positiven Eigenschaften von Klassensprechern/Klassensprecherinnen von denen von Freund/-innen oder guten Schüler/-innen unterscheiden lernen.
- ▶ Allen ermöglichen, dass ihre Qualitäten hervorgehoben werden.



#### INFO:

- ▶ 50 Minuten
- ▶ Eine Gruppe mit 10 bis 30 Teilnehmern/Teilnehmerinnen
- ▶ Ab 8 Jahre

# Klassensprecher/-innen auf ihre Aufgaben vorbereiten

## BINGO: Finde jemanden, der/die...

gerne vor einer Gruppe spricht

Dinge gut zusammenfassen kann

organisiert ist

kochen kann

Anderen gerne zuhört

ein Musikinstrument spielt

Tricks mit dem Hand-Spinner kann

gut zeichnen kann

die Vorstellungen der Schüler/-innen gegenüber den Erwachsenen vertritt

sich um ein Tier kümmert

sich für Andere einsetzt

gerne gärtner

beim Fußball viele Tore schießt

gut schreiben kann

gut basteln kann

Die Wahl ohne Kandidaten

## Schritt 3: Die Entscheidung – Wahl ohne Kandidat/-in

### 1 Erklären

„Wir müssen jetzt eine/-n Schüler/-in finden, der/die die Gruppe vertritt und Projekte koordiniert. Die anderen Mitglieder der Klasse müssen ihn/sie unterstützen.“

#### Wie ist der Ablauf?

1. Definition: definieren, was ein/e Klassensprecher/-in ist und nach welchen Kriterien er/sie ausgewählt wird
2. Wahl: mit kleinen Wahlzetteln den/die Klassensprecher/-in (und den/die Stellvertreter/-in) wählen
3. Auszählung: jede/-r erklärt und begründet seine/ihre Wahl öffentlich
4. Vorschlag: auf der Grundlage der Wahl schlägt die Gruppe eine Person für den Posten vor
5. Feier: sich Zeit nehmen, um den erfolgreichen Prozess zu feiern

#### 1 DER/DIE KLASSENSPRECHER/-IN

Eigenschaften  
Aufgaben

#### 2 WAHL

„Ich stimme für...“  
Schriftlich, aber  
mündlich  
präsentiert

#### AUSZÄHLUNG

„X, du hast für Y  
gestimmt. Kannst  
du uns erklären,

warum?“

#### 3

#### 5 FEIER

Klassenfoto  
Klassenessen  
Schulfest mit allen  
Klassen-  
sprecher/-innen

#### 4 VORSCHLAG

Der/Die Moderator/-in  
notiert, wer wie viele  
Stimmen erhalten hat.

Der/Diejenige mit den  
meisten Stimmen ist Klassen-  
sprecher/-in, der/die mit den  
zweitmeisten Stell-  
vertreter/-in.

### 2 Die Rolle definieren

- Definieren Sie die Auswahlkriterien auf der Grundlage der gesuchten Eigenschaften. Listen Sie die Eigenschaften auf und lassen Sie die Gruppe die 5 benennen, die ihnen am wichtigsten sind. Wenn Sie dies im Vorfeld bereits getan haben, nehmen Sie diese Kriterien als Grundlage.
- Definieren Sie, was ein/e Klassensprecher/-in ist, was er/sie macht und wie lange seine/ihre Amtszeit dauert.

#### KLASSENSPRECHER/-IN: BEISPIEL FÜR EINE DEFINITION

Ein/e Klassensprecher/-in ist ein  
Sprachrohr für die Klasse.

Er/Sie ist dafür zuständig, Ideen, Projektvorschläge und Schwierigkeiten der Schüler/-innen der Klasse zusammenzutragen und sie in der Schülervertretung vorzutragen. Dafür muss er/sie von der Gruppe, die er/sie vertritt, gut informiert werden. Er/Sie organisiert daher mithilfe der Lehrkraft Schülerräte, um seine/ihre Mitschüler/-innen vor einem Rat der Klassensprecher/-innen anzuhören. Nach jeder Versammlung informiert er seine/ihre Mitschüler/-innen über die getroffenen Entscheidungen.

Er/Sie wird für ein Schuljahr gewählt. Die Amtszeit endet im Juni. Der/die Klassensprecher/-in nimmt die ihm/ihr durch die Klasse übertragene Verantwortung ernst.

### 3 Wählen

Erinnern Sie noch einmal daran, dass die Abstimmung auf Grundlage der für eine/n Klassensprecher/-in und nicht der für eine/n Freund/-in wichtigen Eigenschaften erfolgen soll.

Jede/r notiert auf einem Zettel die Person seiner/ihrer Wahl sowie den eigenen Vornamen.

Ich \_\_\_\_ Djo \_\_\_\_\_  
stimme  
für \_\_\_\_ Armelle \_\_\_\_\_

**Die Abstimmung ist öffentlich.**

Man kann für sich selbst, aber nicht für Abwesende stimmen.

--- Während dieser Zeit sollen keine Kommentare gemacht werden, redet nicht! ---

### 4 Auszählen

Der/Die Wahlhelfer/-in nennt den Vornamen des Wählers/der Wählerin und der Person, für den er/sie gestimmt hat.

Der Vorname wird an der Tafel notiert; das Post-it daneben geklebt.

Der/Die Wähler/-in begründet seine/ihre Wahl anhand von positiven Argumenten.

--- Die vorgebrachten Argumente werden nicht diskutiert. ---

Stimmenübertragung (optional):

Nach der Wahlrunde können jene, die dies wünschen, ihre Stimme aufgrund der gehörten Argumente auf jemand Anderen übertragen.

Der/Die Wahlhelfer/-in klebt die Post-its um.

### 5 Vorschlagen

Die Gruppe macht nun einen Wahlvorschlag:

**Entweder** gilt der- oder diejenige mit den meisten Stimmen automatisch als gewählt. Das bietet sich beispielsweise bei einer überwältigenden Mehrheit an.

**Oder** es folgt eine geheime Wahl, z. B. bei Gleichstand oder zwei oder drei Personen, die aus der Wahl hervorgegangen sind.

**Oder** jemand schlägt auf der Grundlage des Gehörten einen Namen vor, der nach der Methode der Zustimmung gewählt wird.

**Oder** es wird unter den Namen auf der Tafel gelost. Zu jedem Vornamen gehört eine Anzahl kleiner Zettel, die der Stimmenzahl entspricht. Die Personen mit den meisten Stimmen haben also die größte Chance, gewählt zu werden.

**Methode der Zustimmung:**

- Jemand schlägt den Vornamen eines/einer Schüler/-in vor, der/die mindestens eine Stimme bekommen hat. Das wird der Vorschlag der Gruppe.
- Wer mit diesem Vorschlag „nicht leben kann“, hebt die Hand, um einen Einwand zu formulieren.
- Die Gruppe versucht, eine Lösung für den Einwand / die Einwände zu finden.
- Entweder die Einwände können ausgeräumt werden oder es gibt zu viele und es muss ein neuer Vorschlag gemacht werden.

Schließlich fragt die Gruppe die ausgewählte Person, ob sie damit einverstanden ist, die neue Funktion zu übernehmen.

### 4 Feiern

Nehmen Sie sich Zeit, das erfolgreiche Verfahren zu feiern und beglückwünschen Sie den/die Klassensprecher/-in, den/die Stellvertreter/-in und die gesamte Klasse.

Das kann unterschiedlich aussehen: Applaus, Klassenessen, Klassenfoto, Schulparty, ... Die vor ihr liegende Arbeit betrifft schließlich die ganze Klasse.