

CJD Nord Anklam

Regionalzentrums für
demokratische Kultur
Vorpommern–Greifswald

Angebot für
Schüler:innen

Sehr geehrte Damen und Herren,

zum Angebot des CJD Nord gehören zwei der fünf Regionalzentren im Land Mecklenburg-Vorpommern. Im Rahmen des Landesprogramms "[Demokratie und Toleranz gemeinsam stärken](#)", des Bundesprogramms "[Demokratie leben](#)" und als Teil des [Beratungsnetzwerks Demokratie und Toleranz Mecklenburg-Vorpommern](#) ist es unsere Aufgabe, lokale demokratische Prozesse zu fördern. Damit soll insbesondere demokratiefeindlichen Phänomenen nachhaltig entgegengewirkt werden. Zudem wollen wir die demokratische Teilhabe einer: jeden Einzelnen in unserer Gesellschaft fördern. Dabei stehen wir **kostenfrei**, **bedarfsgerecht** und **vertraulich** allen demokratischen Akteur:Innen der Gesellschaft mit Rat und Tat zur Seite.

In den vergangenen Jahren haben wir vielfältige Projekte auch in Schulen durchgeführt, um das demokratische Miteinander zu fördern, Interesse an Demokratie und Politik zu wecken und über politische Zusammenhänge zu informieren. Im Laufe der Zeit haben wir einige Module und Projektstage entwickelt, welche immer wieder abgefragt werden. Darüber hinaus gehen wir gern auf Ihre individuellen Bedürfnisse ein und entwickeln in enger Absprache mit Ihnen passende Module. Weiterbildungen für Lehrkräfte können teilweise auch als Online-Veranstaltung durchgeführt werden. Über weitere Online-Angebote können wir gern ins Gespräch kommen.

Im Folgenden geben wir Ihnen einen Einblick in unser bestehendes Angebot. Wenn Sie Interesse an einer Veranstaltung haben oder wenn Sie über diese hinaus ein individuelles Angebot wünschen, nehmen Sie für weitere Absprachen einfach Kontakt zu uns auf.

Mit freundlichen Grüßen

Das Team des Regionalzentrums für demokratische Kultur Vorpommern-Greifswald

Noch ein Hinweis vorweg: Da wir nur kurze Zeit mit Ihren Schüler:innen verbringen, erfordern unsere Workshops immer Nachbereitung mit den Schüler:innen durch die Lehrkräfte.

Inhalt

Europa kontrovers.....	4
Planspiel „Seedorf“	5
Planspiel Kommunalpolitik.....	6
Planspiel „Soundcheck“ (Einfluss von Musik im Rechtsextremismus)	7
Kinderrechte	8
Demokratische Werte	9
Demokratie und ich	10
Vielfalt schätzen lernen – Gemeinsam gegen Ausgrenzung	11
Respekt und Vielfalt	12
Flucht und Asyl	13
Lass uns reden!.....	14
GG20 – Das Spiel mit den Grundgesetzen	15
Geschlechterstereotype.....	16
Eine Schule ohne Bewertung = Schülerschaft ohne Werte?	16
Desinformation	17

Europa kontrovers

„Europa kontrovers“. Ein Planspiel zur Asyl- und Migrationspolitik der Europäischen Union für Jugendliche und interessierte Erwachsene.

Vor dem Hintergrund der anhaltenden weltweiten Flucht- und Migrationsbewegungen und der ungleichen Verteilung von Geflüchteten innerhalb der Europäischen Union wird ein Sondergipfel des Europäischen Rates einberufen. Im Rahmen dieser Sitzung diskutieren die Staats- und Regierungschef:innen der EU-Mitgliedstaaten über die Frage nach einer europäischen Quotenregelung für eine gleichmäßige und gerechte Verteilung von geflüchteten Menschen.

Die Teilnehmenden verkörpern in dieser Simulation die Staats- und Regierungschef:innen der Mitgliedsstaaten mit ihren jeweiligen Positionen und Forderungen. Nur durch einen Konsens aller Länder kann am Ende ein gemeinsamer Beschluss gefasst werden.

Der Fokus liegt somit auf den politischen Diskussions- und Entscheidungsprozessen, aber auch die humanitäre Seite der Asyl- und Flüchtlingsthematik wird nicht außer Acht gelassen. Das Planspiel kann einerseits genutzt werden, um Strukturen und Prozesse auf der Ebene der Europäischen Union anschaulich nachzuzeichnen. Andererseits kann damit auch die aktuelle öffentliche Debatte zu Flucht und Migration aufgegriffen werden.

Das Planspiel basiert auf dem Spiel „Festung Europa“ der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg und ist eine Weiterentwicklung der Landeszentrale für politische Bildung Mecklenburg-Vorpommern und des Regionalzentrums für demokratische Kultur Mecklenburgische Seenplatte.

Dauer: min. 5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 20–40

Zielgruppe: Schüler:innen der 11. und 12. Klasse, Lehrkräfte, SSA und pädagogisches Personal, interessierte Erwachsene

Planspiel „Seedorf“

„Seedorf“. Ein Planspiel zur Kommunalpolitik für Jugendliche und interessierte Erwachsene.

Das Strandbad von Seedorf kostet die kleine Gemeinde viel Geld, denn den nicht geringen Instandhaltungs- und Personalkosten stehen kaum Einnahmen gegenüber. Nun hat die/der Bürgermeister*In vorgeschlagen, ab nächster Saison Eintritt für das Strandbad zu verlangen. Darüber muss allerdings die Stadtvertretung entscheiden und hier gehen die Meinungen dazu weit auseinander. Neben der grundsätzlichen Frage, ob der Eintritt weiterhin kostenlos bleiben sollte oder nicht, stellen sich noch viele weitere: Sollte eine Stadt Schulden machen, um nötige Investitionen zu tätigen? Welche anderen Freizeiteinrichtungen und welche Bevölkerungsgruppen sollten weiter in den Fokus rücken? Wie könnte eine mögliche Gebührenordnung aussehen und wie berücksichtigt man die Interessen von Familien, ärmeren Menschen, Jugendlichen und Tourist*Innen? Gibt es andere Geldquellen und könnte man in dem Zuge das Bad nicht ökologischer gestalten? Das alles sind Fragen, die die Stadtvertretung berücksichtigen muss, wenn es um die Zukunft des Strandbades geht.

Die Teilnehmenden verkörpern in dieser Simulation die Fraktionen und Gruppierungen in der Stadtvertretung, die Verwaltung sowie den Jugendrat mit ihren jeweiligen Positionen und Forderungen. Eine Änderung der bestehenden Situation kann nur dann zustande kommen, wenn sich in der Stadtvertretung dafür eine einfache Mehrheit findet.

Der Fokus liegt somit auf den politischen Diskussions- und Entscheidungsprozessen. Das Planspiel soll einen Eindruck der politischen Strukturen und Prozesse auf kommunaler Ebene geben, Herausforderungen, Probleme und Chancen der Demokratie aufzeigen sowie den Teilnehmer:innen Möglichkeiten der eigenen Partizipation vermitteln.

Dauer: 5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 20–40

Zielgruppe: Schüler:innen ab der 8. Klasse, Personen, welche sich kommunalpolitisch engagieren wollen

Planspiel Kommunalpolitik

Im Rahmen dieses Projekttagess beschäftigen die Schüler:innen sich spielerisch mit Demokratie und Politik. Ziel ist es, Chancen, Herausforderungen und Relevanz demokratischer Prozesse zu vermitteln und einen Einblick in die Funktionsweise von Kommunalpolitik zu geben. Spezifisches Vorwissen ist für diesen Projekttag nicht nötig, jedoch schadet es nicht, wenn sich die Schüler*Innen bereits vorher mit Kommunalpolitik beschäftigt haben.

In einem Inselspiel müssen die Schüler:innen ihr Zusammenleben auf einer fiktiven Insel gestalten. So können gesellschaftliche Diskussionen und Herausforderungen erfahrbar gemacht werden. Im anschließenden Lernzirkel zu Kommunalpolitik wird ein Wahlplakat selbst gestaltet, die Aufgaben einer Kommune genauer betrachtet und die Arbeitsweise der Stadtvertretung unter die Lupe genommen. In einem Quiz zu Politik und Demokratie können die Schüler*Innen ihr Wissen unter Beweis stellen.

Dauer: ca. 5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 12–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 9–12, Lehrkräfte und SSA, Personen, die sich kommunalpolitisch engagieren wollen

Planspiel „Soundcheck“ (Einfluss von Musik im Rechtsextremismus)

Bei „Soundcheck“ gehen die Jugendlichen in einem geschützten Raum der Frage nach, wie man Rechtsextremismus gegenübertritt, wenn er einem in der „realen“ Welt begegnet. Im Mittelpunkt des Projekttag steht – wie der Name bereits vermuten lässt – das Themenfeld „Rechtsextremismus und Musik“, denn Musik wird von rechtsextremistischen Gruppierungen gezielt als Propagandainstrument eingesetzt, man spricht sogar von Musik als „Einstiegsdroge“ in die rechte Szene. Im rechtsextremistischen Milieu ist Musik wesentliches Bindeglied, Lockmittel und wichtige Einnahmequelle. Einmal für die Musik und die „Erlebniswelt“ gewonnen, zielen die Liedtexte darauf, rechte Denkstrukturen zu festigen und durch rechte Ideologie zu erweitern.

Der Projekttag „Soundcheck“ sensibilisiert Jugendliche – ohne Belehrung und erhobenem Zeigefinger – für diese Gefahren. Im Mittelpunkt des Projekttag steht ein Rollenspiel, das in hinführende und auswertende Einheiten eingebettet ist. Simuliert wird die Situation, dass eine Band beim jährlich stattfindenden Schülerbandfestival auftreten will, die seit kurzem mit rechtslastigen Texten und einem verdächtigen Logo in einem Internetportal aufgefallen ist. Die Jugendlichen simulieren eine Schülerratssitzung, an deren Ende eine Entscheidung darübersteht, ob die Band auftreten darf oder nicht. Die Teilnehmenden schlüpfen dafür in unterschiedliche Rollen; die Rollenprofile reichen vom Bandmitglied über einen Fan der Band bis hin zu einer strikten Gegnerin eines Auftritts.

Dauer: ca. 5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 15–32

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 8–12, Lehrkräfte und SSA, interessierte Personen

Kinderrechte

Das auch Kinder Rechte haben ist vielen gar nicht so bekannt und noch weniger bekannt ist, wie diese Rechte lauten. Gemeinsam mit den Klassenleiter:innen oder auch Horterzieher:innen besprechen wir mit den Kindern ihre Rechte, schauen wo ihre Rechte bereits umgesetzt werden und wo es eventuell Nachholbedarf gibt. Spielerisch führen wir die Kinder an das Thema heran und reflektieren eigene Verhaltensweisen.

Die Kinder erhalten Methoden an die Hand, wie sie für ihre Rechte eintreten können aber auch welche Pflichten diese Rechte mit sich bringen. Für das pädagogische Personal gibt es die Rechte als Handout sowie bei Bedarf Beratungsunterstützung bei der Umsetzung dieser.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Hortkinder und Grundschulklassen

Demokratische Werte

Die Schüler:innen erarbeiten gemeinsam für sich wichtige Werte und überlegen, welche davon verhandelbar und welche es nicht sind. Mit verschiedenen spielerischen Methoden werden diese Werte immer wieder aufgearbeitet, hinterfragt und geschärft. Die Schüler:innen sollen dabei sowohl mit uns als auch untereinander in Diskussion kommen und ihre eigenen Werte mit demokratischen abgleichen.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 12–30

Zielgruppe: Schüler:innen der 7. bis 11. Klasse

Demokratie und ich

Dieses Modul soll eine erste Auseinandersetzung mit Demokratie im Alltag der Schüler*Innen ermöglichen. Vorwissen zu Demokratie oder Politik wird daher nicht benötigt. Ziel ist es, den Kindern einige Elemente von Demokratie näher zu bringen, die sie ganz persönlich betreffen und dabei das demokratische, offene und tolerante Miteinander zu stärken.

Die Schüler:innen erarbeiten, wie sie sich ihr Zusammenleben in der Familie, in der Schule, im Hort und in der Gesellschaft wünschen und welche Rechte sie haben. Sie lernen ihre Pflichten kennen und wie sie selbstwirksam werden können.

Dauer: 45 – 90 Minuten

Anzahl Teilnehmende: 12–24

Zielgruppe: Hort- und Grundschulkinder

Vielfalt schätzen lernen – Gemeinsam gegen Ausgrenzung

In diesem Workshop sprechen wir mit den Schüler:innen über Ausgrenzungserfahrungen und wie Ausgrenzung zustande kommt. Außerdem lernen sie die positiven Seiten von Vielfalt kennen und welchen Vorteil diese für uns als Menschen hat. Ziel ist es, dass sie die Hintergründe hinter NS-Symboliken kennen und verstehen lernen und verstehen, zu was Ausgrenzung im Schlimmsten Fall führen kann. Die Schüler:innen setzen sich mit Unterschieden und Gemeinsamkeiten in ihrer Klasse auseinander.

Dauer: 90 Minuten

Anzahl Teilnehmende: 12–25

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 3 bis 6

Respekt und Vielfalt

Dieses Modul eignet sich besonders gut für den Einstieg in die Arbeit mit einer Klasse und demokratische Grundverständnisse. Es wird zusammen mit der Klasse erkannt, in welchen Gebieten sie bereits gutes Vorwissen haben und welche dagegen etwas intensiver beleuchtet werden sollten. Gemeinsam mit der Klasse diskutieren wir über Normen und Werte in unserer Gesellschaft, fördern die Empathiefähigkeit und finden Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei uns allen.

Wir empfehlen, dieses Modul mit dem Klassenlehrer/der Klassenlehrerin durchzuführen, da diese die Aspekte bspw. in der Klassenleiterstunde für sich wieder aufgreifen kann.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 12–25

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 5 bis 7

Flucht und Asyl

Geschichtsstunde im Klassenzimmer! Es wird die Geschichte der deutschen Maria erzählt, welche Aufgrund von Krieg über Dänemark nach Schweden flüchten musste. Während der Erzählung wird immer wieder mit den Schüler:innen darauf eingegangen, was Maria fühlte, wie die Schüler:innen sich fühlen und was sie in solch einer Situation tun würden.

Gemeinsam mit den Schüler:innen werden so die Ursachen für Flucht aufgearbeitet und das Grundrecht auf Asyl thematisiert. Sie lernen sich in die Situation von Geflüchteten hineinzusetzen und besser zu verstehen.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 5 bis 10

Lass uns reden!

Debattenkultur

In diesem Praxisnahen Workshop werden den Schüler:innen die Regeln des Debattierens nahegebracht und geübt. Sie lernen, was eine Meinung ausmacht und was Meinungsfreiheit in der Demokratie bedeutet. Gemeinsam erarbeiten sie ein Thema und führen im Anschluss eine Debatte auf Augenhöhe. Dabei haben die Schüler:innen die Möglichkeit zu lernen, wie sie sich eine eigene Meinung bilden können und diese im Austausch zu formulieren.

Dauer: 1,5 – 2 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10 – 25

Zielgruppe: Schülerinnen und Schüler ab der 7. Klasse

GG20 – Das Spiel mit den Grundgesetzen

Wo berührt das Grundgesetz unser Leben? In diesem Modul zeigen wir den Schüler:innen, dass es Spaß machen kann und interessant ist, sich mit den Grundrechten auseinanderzusetzen und deren Bedeutung für das eigene Leben und das gesellschaftliche Miteinander zu entdecken. Das vermittelt das Spiel „GG20“. Das mehrsprachige Kartenspiel ist jetzt auf dem Tablet, am Computer oder auf dem Smartboard mit großen Gruppen spielbar. Damit ist der niedrigschwellige spielerische Zugang zu den Grundrechten und den Gefahren ihres Verlustes digital möglich. Die Verknüpfung von digitalem Spiel und dem gemeinsamen Gespräch garantiert ein packendes Lernerlebnis. Wir bringen es jedoch auch gerne als klassisches Kartenspiel mit an die Schulen.

Das Spiel ermöglicht den Spieler:innen ein Verständnis dafür zu entwickeln, welcher gesellschaftliche Wertekanon im Grundgesetz verankert ist, was es zu bewahren gilt und wie wichtig die Grundrechte für unser Zusammenleben sind. Besonders spannend ist es, danach zu fragen, was die Grundrechte mit dem eigenen Leben zu tun haben. Spielerisch wird Wissen erworben, wenn die witzigen Grafiken auf den Karten dazu einladen, im Grundgesetz zu lesen und scheinbar ganz nebenbei Diskussionen über die Bedeutung der Grundrechte entstehen.

Dauer: 45 Minuten

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 7 bis 10

Geschlechterstereotype

Es gibt noch immer feste Vorstellungen, wie eine richtige Frau und wie ein richtiger Mann zu sein hat. Das übt auf viele Menschen Druck aus und das Gefühl, nicht richtig zu sein. Vor allem wird es schwierig, wenn sich eine Person zu keinem der Geschlechter zugehörig fühlt oder gar beide Geschlechter besitzt.

In diesem Workshop lernen die Jugendlichen Geschlechterklischees kennen, wie sie entstanden sind und warum sie heute überholt sind. Ihnen wird in dem Workshop vermittelt, ihre eigenen Geschlechterklischees zu reflektieren und neue Perspektiven einzunehmen.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 7 bis 11

Eine Schule ohne Bewertung = Schülerschaft ohne Werte?

In diesem Workshop soll sich die Schülerschaft in kleinen Gruppen dazu austauschen, wie eine Schule ohne Bewertungen aussehen könnte. Sie setzen sich damit auseinander, wie Bewertungen entstehen und dass es dafür eigene Werte braucht. Doch woher stammen ihre Werte, was hat das mit ihrer Sozialisation zu tun und wann werden Werte zu einem Problem? Das erarbeiten die Schüler:innen miteinander.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 7 bis 11

Desinformation

Hier lernen die Schüler:innen, Mittel der Manipulation im Netz zu erkennen. Sie lernen, sie einzuordnen und die Funktion von Manipulation über Soziale Medien zu benennen. Anschließend wissen die Schüler:innen, was Desinformationen sind und kennen Methoden, um Informationen im Netz kritisch zu überprüfen.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl Teilnehmende: 10–30

Zielgruppe: Schüler:innen der Klassen 9 bis 12