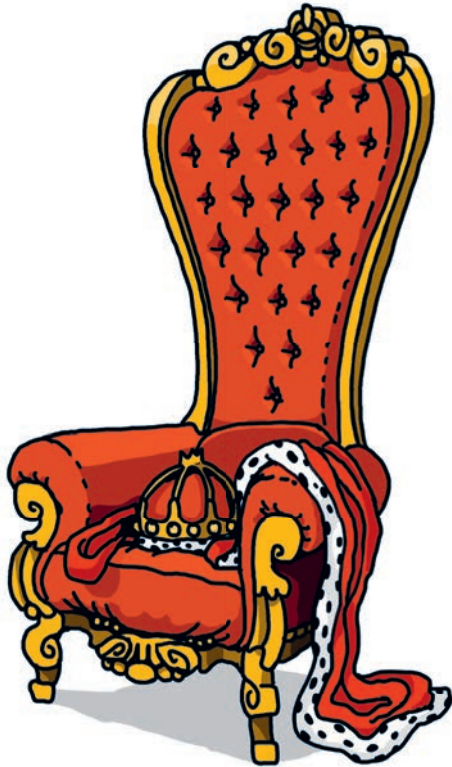


KÖNIGSKINDER

Das Demokratiespiel



Abgeordnetenhaus **BERLIN**




KÖNIGSKINDER
Das Demokratiespiel

Ein Mitmach-Theaterworkshop
für Demokratie und Toleranz
im Abgeordnetenhaus von Berlin



Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung	5
2.	Die Geschichte	6
3.	Hintergrundinformationen und Projektziele	12
4.	Nachbereitung bzw. Beispiele zur Weiterführung des Projektes	18
5.	Feedback aus der Praxis	25
6.	Kontakt, Anmeldung und weitere Angebote	27
7.	Das Abgeordnetenhaus von Berlin – kindgerecht erklärt	30
8.	Impressum	36



1. Einführung

Das Demokratiespiel „Die Königskinder“, basierend auf dem gleichnamigen Märchen aus der Feder der Erzählerin und Theaterpädagogin Annette Hartmann, vermittelt mit einer einfachen Geschichte und spielerischen Elementen die Grundzüge von Demokratie und Mitbestimmung. Auf kindgerechte Weise will das Abgeordnetenhaus so junge Menschen für demokratisches Handeln begeistern.

Seit 2004 kommen regelmäßig Kinder der Klassenstufen 5 und 6 im Abgeordnetenhaus von Berlin zum Demokratiespiel zusammen – an einem Ort, an dem täglich politische Entscheidungen getroffen werden. Dieses Format soll einen Beitrag zur Demokratiebildung im Kindesalter leisten und die grundlegenden Prinzipien der Demokratie positiv erlebbar machen.

Die Königskinder sind eine märchenhafte Metapher für unterschiedliche Regierungsformen. Die Geschichte führt die Kinder an die Vorteile und Herausforderungen eines demokratischen Regierungssystems heran und zeigt ihnen, wie sie ihre ganz persönlichen Stärken für die Gemeinschaft einsetzen können. Durch das spielerische Handeln und die anschließende Reflexion wird eine Brücke zwischen der Geschichte der Königskinder und der Klassengemeinschaft geschlagen. So machen wir erfahrbar, was Gemeinschaft bedeutet, wie sie funktioniert und warum sie wichtig ist.

Diese Broschüre soll Lehrkräfte bei der Vor- und Nachbereitung des Demokratiespiels und dem Besuch im Abgeordnetenhaus von Berlin unterstützen.

2. Die Geschichte

Die Königskinder – ein Märchen für Demokratie und gemeinschaftliches Handeln

von Annette Hartmann



Es war einmal ein König, der hatte viele Jahre lang sein Königreich mit Weisheit und Milde regiert. Seine Gefolgsleute verehrten und schätzten ihn. Der König mit Namen Gundur hatte sechs Kinder, drei Töchter und drei Söhne. Sie unterschieden sich wie Tag und Nacht voneinander. Der Älteste, er hieß Artur, war ein starker, kräftiger junger Mann, der den Kampf und die Macht liebte. Er wollte nach dem Tod des Vaters die Macht an sich reißen und hart durchgreifen.

Der zweite Sohn, Balduin, war klug und redgewandt. Er verstand sich darauf, Menschen zu überzeugen, aus ihrem Leben etwas zu machen. Auch er wollte nach dem Tod des Vaters das Reich alleine regieren nach seinen Vorstellungen.

Das dritte Kind, Tochter Anna Bella, war eine schöne, kluge Frau, die sich mit einem Prinzen aus dem Nachbarland verlobt hatte. Sie träumte davon, die beiden Königreiche zusammenzuführen und ein mächtiges Land zu regieren.

Das vierte Kind, Lorenz, hatte keine eigene Meinung und tat all das, was sein ältester Bruder ihm sagte. Lorenz hatte große Angst davor, seinen eigenen Weg zu gehen, und so folgte er seinem Bru-

der blindlings. Das fünfte Kind war wiederum ein Mädchen namens Venice, hübsch von Angesicht. Sie liebte die schönen Künste und ging oft ihren Träumen und Sehnsüchten nach. Sie bewohnte ein Turmzimmer im Schloss, und man nannte sie scherzhaft: die Träumerin aus dem Elfenbeinturm.

Das sechste Kind schließlich, Königstochter Rossa, war ein Mädchen von kleiner, kräftiger Statur. Sie widmete sich den sozialen Problemen ihrer Mitmenschen. Schon als kleines Mädchen setzte sie sich für die Speisung der Armen und Kranken ein und verabscheute Krieg und Gewalt.

Eines Tages fühlte König Gundur den Tod nahen. Da rief er seine Kinder zu sich und sprach: „Liebe Kinder, mein Ende ist gekommen. Ich möchte euch von nun an mein Königreich überlassen. Da ich aber jeden von euch gleich lieb habe, weiß ich nicht, wem ich mein Reich anvertrauen soll. So regiert denn gemeinsam und weise. Wenn euch das gelingt, so soll es euch gut gehen, wenn nicht, so wird etwas Schreckliches geschehen, es wird alles in tiefster Dunkelheit versinken. Dann gibt es nur noch eine Lösung ...“ Weiter kam der König nicht, denn der Tod hatte ihn bereits mitgenommen.

Die Kinder trauerten viele Tage und Nächte, aber schließlich mussten sie sich entscheiden, wie das Leben weitergehen sollte. Sie berieten sich und der Älteste sagte: „Wir wollen herausfinden, wer von uns sich am besten als König oder Königin eignet. Lasst uns vor dem Volk sprechen: Das Volk soll entscheiden.“ Die Geschwister waren einverstanden. Aber nicht alle, wer könnte dagegen sein? Rossa und Venice waren gegen diesen Vorschlag, aber sie wurden von den anderen Geschwistern überstimmt.

Schließlich wurde ein Bote ausgesandt, der das Volk aufforderte, sich vor dem Königsschloss zu versammeln, um die Reden der Königskinder zu hören und zu entscheiden. Als alle erschienen waren,

eröffnete Artur, der älteste Königssohn, die Versammlung.

„Meine lieben Untertanen! Der alte König ist tot. Ich werde die Regierung übernehmen. Es lebe der neue König, der ich bin!“ Er stand auf, klopfte sich an die Brust und rief: „Seht mich an! Ich bin stark und groß und mächtig. Ich werde euch zu Reichtum und Macht führen! Aber: Ihr müsst mir bedingungslos folgen. Ihr müsst mir gehorchen. Ich bin euer Anführer. Wer sich widersetzt, wird in den Kerker geworfen.“ Zur Verstärkung seiner Rede stampften die Wachen mit den Füßen.

Das Volk war entsetzt. „So war unser König nicht zu uns, wir wollen einen weisen und milden Herrscher, wir wollen nicht den macht-süchtigen Kerl ...“ So sprachen sie durcheinander und wurden immer lauter, sie ballten die Fäuste, aber der Königssohn fuhr in seiner Rede fort: „Wer mich als König anerkennt, der hebe die Hand!“

Da standen drei Bauersleute auf und riefen: „So einen König wollen wir nicht!“ – „Was?“ schrie Artur. „Wache, werft diese abtrünnigen Männer in den Kerker!“

Die Wachen packten die drei Männer und brachten sie in das Schlossverlies. „Bis morgen ist Zeit zu überlegen. Wer mir folgen will, bekommt einen Sack Weizen und fünf Dukaten!“ Damit verbeugte er sich und verließ den Thron.

Nun kam der Zweitälteste an die Reihe. Er sprach zu dem Volk mit sanfter Stimme: „Meine lieben Leute! Liebe und Sanftmut ist meine Art zu regieren. Es soll euch an nichts fehlen. Ihr sollt frei leben und arbeiten. Eure Kinder sollen Schulen besuchen, und eure Dörfer sollen geschützt werden von meinen Männern. Nur eines verlange ich von euch: Ihr müsst meiner Königspartei beitreten. Wer das nicht tut, der muss Sklavenarbeit für mich tun, und dessen Kinder dürfen nicht zur Schule gehen.“

Er verbeugte sich, lächelte ..., das Volk klatschte Beifall, nicht gerade laut.

Man flüsterte: „Es klingt gut, frei arbeiten und leben, Schulen für unsere Kinder ..., aber diese Königspartei ...“

„Nun, wer mich als König will, der hebe die Hand!“, rief Balduin. Viele Menschen stimmten für ihn, aber viele schwiegen auch. Da verneigte er sich und ließ seine Schwester Anna Bella, die schöne Kluge, reden.

„Liebe Leute“, sprach sie, „ich will mich kurz fassen. Auch Frauen können regieren! Seht, ich habe mich mit dem Prinzen des Nachbarlandes verlobt, ich werde unser Land verdoppeln, und es wird Euch gut gehen. Es gibt Arbeit und Essen und Trinken in Hülle und Fülle. Wir werden feiern und tanzen.“ Das gefiel den Leuten gut: Feiern, Tanzen, Arbeit und Essen ... Sie klatschten Beifall und riefen „Bravo, wunderbar!“, und dabei vergaßen sie, dass der Prinz des Nachbarlandes ein kriegerischer Herrscher war, der sein Königreich durch Überfälle auf die Nachbarländer gewaltsam vergrößerte und viel Unrecht getan hatte.

So redeten alle durcheinander, bis endlich das vierte Königskind Lorenz seine Ansprache begann. „Ruhe!“ rief er. „Bitte Ruhe! Ich will nicht viel sagen, nur das eine: Ich will nicht regieren, ich folge meinem großen Bruder. Er ist der Größte ...“ Nachdem er das gesagt hatte, verließ er schnell den Thron, denn er hatte große Angst, zur Rede gestellt zu werden. Er hätte sich am liebsten hinter seinem Bruder versteckt. Er wollte nicht selber denken oder entscheiden, da war es viel einfacher, sich dem Bruder anzuschließen.

Nun kam die Künstlerin Venice an die Reihe. „Ach“, rief sie lachend, „bitte versteht mich, ich möchte nicht regieren, ich will mich der Musik, dem Tanz und dem Theater widmen, ich möchte für die fröhliche Seite des Lebens, für die Träume und für die Phantasie der Menschen sorgen, das ist meine Aufgabe. Deshalb lasst mich

mit der Politik in Ruhe. Jeder soll machen, was er will, jeder ist sein eigener Schöpfer.“ Damit drehte sie sich lachend einmal im Kreis, verbeugte sich und ließ ihre jüngste Schwester Rossa auf den Thron. Diese stellte sich vor das Volk und schaute allen in die Augen. „Es wird niemand allein regieren. So hat es unser Vater gewünscht. Wir werden zusammen regieren, allein macht man viele Fehler, zusammen ergänzt man sich. Seht her, mein ältester Bruder kann sich um Ordnung und Sicherheit kümmern, mein zweiter Bruder kann sich um das Bildungswesen kümmern, mein dritter Bruder hilft meinen beiden Brüdern, meine Schwester verlässt uns nicht und geht nicht zu ihrem Prinzen, meine andere Schwester, die Künstlerin, soll sich um die schönen Künste im Land kümmern, und ich werde mich um die sozialen Angelegenheiten bemühen. Wir werden uns unterstützen und beraten, und ihr Leute aus dem Volk könnt eure Anliegen vorbringen. Also erkennt uns alle als eure Regierung an!“

Das Volk war beeindruckt. Man rief: „Ja, gut so, genauso wollen wir es, bravo, nur gemeinsam sind wir stark ...“ Gleichzeitig aber kamen Bedenken auf. Bisher hatte man nur einen König gehabt, und das war gut gegangen. Sechs Könige, sechs Meinungen, wie sollte das denn funktionieren? Sicher würden sich die Königskinder ständig streiten, das kannte jeder aus der eigenen Familie.

Ein Vertreter des Volkes stand nun auf und sprach: „Verehrte Könige! Wir wollen nur einen König haben, sechs Könige und sechs Meinungen, das ist zu viel!“

Da sah Artur seine Stunde als gekommen an. Er sprang auf und rief: „Nun denn, so erkennt mich als euren Herrscher an, wer will mich? Der stelle sich zu mir!“ Sein kleiner Bruder stellte sich sogleich an seine Seite. Etliche junge Männer gesellten sich zu ihm, es waren viele dabei, die gerne kämpfen wollten und Wettstreit liebten. Sie wollten sich gegenseitig im Kampf ihre Stärke beweisen. Nun aber rief der zweitälteste Sohn: „Wer will mich als Herrscher wählen? Kommt zu mir!“ Viele Menschen umringten ihn.

Als Venice sah, was geschah, da lief sie fort und versteckte sich im Wald. Anna Bella aber rief ihre Kammerzofen und sprach: „Das sieht nicht gut aus, lasst uns zu meinem Prinzen fahren.“

Nun standen sich die beiden Brüder gegenüber. Da stellte sich die jüngste Prinzessin zwischen sie und sprach: „Habt ihr vergessen, was unser Vater gesagt hat? Wollt ihr uns alle ins Unglück stürzen? Kennt ihr nur eine Sprache: Streit und Gewalt?“

- „Pah“, rief der Älteste, „wir brauchen keine Frauen, um unsere Probleme zu regeln. Mach, dass du fortkommst, und lass uns wie Männer handeln!“ Da jagten die beiden Brüder die jüngste Schwester fort, gefolgt von Venice, die nicht alleine bleiben wollte mit ihren streitsüchtigen Brüdern.

„Und jetzt werden wir kämpfen, Mann gegen Mann. Wer unterliegt, soll dem anderen dienen!“ Es ging alles sehr schnell. Unter den anfeuernden Rufen der Umstehenden kämpften die beiden Brüder wie zwei Löwen, bis sie beide am Boden lagen. „Ich bin König, weil du zuerst auf dem Boden lagst!“, rief der Älteste. „Nein, du warst zuerst auf dem Boden, deshalb bin ich der König!“ – „Nein, du ..., nein, ich ..., nein, du ...“ So ging es hin und her, bis die Umstehenden ärgerlich wurden. Und weil ihnen nichts Besseres einfiel, fingen sie an, sich zu schlagen und zu prügeln. Das taten sie tagelang, der Wald hallte wider von ihrem Kampfgeschrei, und die Vögel, Rehe und Hasen versteckten sich erschrocken. „So komisch können nur die Menschen sein“, dachten sie sich und schauten aus ihren Verstecken zu.

Die Frauen weinten und rauften sich die Haare, und zum Schluss rauften sie miteinander wie die Männer. Da überfiel plötzlich tiefe Dunkelheit das Königreich, es war stockfinster, kein Tageslicht kam, die Sonne schien nicht – alles versank in der Finsternis und wurde ein dunkler Fleck auf der Landkarte.

3. Hintergrundinformationen und Projektziele

Zielgruppe

Kinder der Klassenstufe 5 bis 6 aller Schultypen, Lehrerinnen und Lehrer

Wie entstand das Projekt?

Die Theaterpädagogin und Erzählerin Annette Hartmann hatte die Idee, ihr selbst geschriebenes Märchen „Die Königskinder, ein Märchen für Demokratie und gemeinschaftliches Handeln“ – welches sie bereits erfolgreich an bayerischen Schulen eingebracht hatte – auch in Berlin bekannt zu machen.



Warum diese Geschichte nicht auch in die Häuser bringen, in denen wirklich Politik gemacht wird? Wie wäre es, eine Brücke

zu bauen zwischen der demokratischen Basis im Schulalltag und der realen Politik in Berlins großen politischen Häusern? In Kooperation mit Märchenland e. V. wurde das Projekt initiiert. Im Jahr 2004 fanden die ersten Workshops im Abgeordnetenhaus von Berlin statt und werden seitdem fortlaufend angeboten. Später wurde das Format auch im Bundesrat sowie im Berliner Rathaus durchgeführt (2008–2011). Das Abgeordnetenhaus von Berlin führt das Projekt bis heute konsequent weiter. Der Workshop bietet eine gute Basis

für die anschließende Führung in den Plenarsaal und das Verständnis für Politik und Geschichte des Hauses.

Viele Klassen nahmen das Thema auf und arbeiteten weiter daran, indem sie ein Theaterstück daraus machten und aufführten oder Geschichten entwickelten, sich mit dem Unterschied von Diktatur, Monarchie und Demokratie und auch mit geschichtlichen Fragen in diesem Zusammenhang befassten. Immer wieder waren die Schülerinnen und Schüler beeindruckt von diesem Tag, der ihnen sehr viele neue Gedanken und Möglichkeiten des Handelns mit auf den Weg gab. Inzwischen arbeitet Frau Stefanie Dorr als Workshopleiterin des Demokratiespiels.



Inhalt „Die Königskinder“

Ein weiser König liegt im Sterben. Er macht seinen sechs sehr unterschiedlichen Kindern zur Auflage, das Königreich gemeinsam in seinem Sinne zu regieren. Die Kinder jedoch zerstreiten sich, und das Königreich versinkt in Dunkelheit. Wie könnte die Geschichte weitergehen? Welches sind die Gründe für das Misslingen der Regierung? Welche Lösungen könnte es geben?



Was die Geschichte bietet:

1. Bezugspunkte zur Demokratie.

Die Lösung der Geschichte ist eine „Sechs-Könige-Regierung“ (Mehrparteiensystem). Sie kann nur funktionieren, wenn diese sechs Könige bzw. Königinnen sich entsprechend verhalten und ihre Fähigkeiten in die Regierung verantwortungsvoll einbringen. Die Rolle der Mitbestimmung durch das Volk gehört dazu.

2. Demokratie im Klassenverband.

Die Figuren der Geschichte verkörpern „archetypische“ Rollen, die fast in jeder Schulklasse vertreten sind. Aufgabe ist es, die unterschiedlichen Fähigkeiten und Qualitäten der einzelnen Schülerinnen und Schüler zu respektieren und für die Klassengemeinschaft zu nutzen. Aufgabe ist es auch, Verhaltensänderungen jedes Einzelnen als Basis für eine funktionierende Klassengemeinschaft zu trainieren. Die Schülerinnen und Schüler finden eigene Wege, ihre Klassengemeinschaft zu stärken und zu demokratisieren.

Projektziele:

- Erkennen der Vorteile und Stärken der Demokratie.
- Kennenlernen der Orte, an denen Politiker arbeiten und – ansatzweise – wie sie dort arbeiten.
- Erkennen und Benennen der Gründe für das Misslingen der gemeinsamen Regierung in der Geschichte.
- Erkennen der negativen Auswirkungen von Gewalt und Machtmissbrauch.
- Erkennen der Gleichwertigkeit der Personen im Klassenverband bzw. in der Gesellschaft.

- Erkennen und Benennen der in der Klassengemeinschaft vorhandenen Qualitäten.
- Stärkung der Freude an sprachlichem Ausdruck durch das Theaterspiel.
- Stärkung des Selbstbewusstseins durch das Theaterspiel.
- Erarbeitung konkreter Handlungsmöglichkeiten für die Stärkung der Klassengemeinschaft.
- Informationen über Politik und Demokratie im öffentlichen Leben (Führung durch das Haus).
- Handlungsmöglichkeiten für Lehrerinnen, Lehrer und Eltern zur Fortführung der Ideen und deren Durchführung.

Methoden

Angewendet werden theater- und spielpädagogische Methoden sowie das Kreisgespräch, Partnerarbeit und Arbeit in Kleingruppen.



Die Bedeutung des Veranstaltungsortes

Der Rahmen eines Hauses, in dem Politikerinnen und Politiker arbeiten, bietet die Möglichkeit, den eingefahrenen Schulalltag zu verlassen und damit die Aufnahmebereitschaft der Schülerinnen und Schüler zu erhöhen.

Es wird ein Transfer hergestellt zwischen eigenem Erleben, eigenen Möglichkeiten und übergeordneten Strukturen. Dafür ist es sinnvoll, eine Hausführung im Anschluss an den Workshop anzubieten. Die Erfahrung im Abgeordnetenhaus zeigt, dass Schülerinnen und Schüler, die an dem Workshop teilgenommen haben, wesentlich aufnahmebereiter für die Führungen durch das Haus sind als andere.



Künstlerische Ziele

Das Genre Märchen ist ein uraltes Medium, das in allgemein verständlicher Symbolsprache Lebensweisheiten und Handlungsmöglichkeiten vermittelt.

Die Erzählung der Geschichte ist eine kleine Performance aus Rollenwechsel, Gestik, Mimik und Sprache. Ansprechende Kostüme erleichtern den Kindern den Sprung in eine andere Rolle und schaffen eine ästhetische Grundlage, verbreiten Atmosphäre und erhöhen die Spielfreude.

Ernsthaftigkeit, Spannung und Aufmerksamkeit werden erreicht.



Das Besondere dieses Projekttages ist:

- er spricht Kinder auf ihrer Reflexionsebene an;
- er verbindet in unmittelbarer Weise die Demokratie „im Kleinen“ mit der „großen“ Politik;
- die Nachbereitungsmöglichkeiten sind sehr vielfältig und werden für Lehrende zur Verfügung gestellt;
- die Schülerinnen und Schüler sind begeistert und offen für Lernen in dem besonderen Ambiente;
- der Einsatz von wirkungsvoller Kostümierung gibt der Aktion entsprechenden „Glanz“ und erhöht die optische Wirkung des Spiels;
- die Aktion hat einmaligen Charakter, weil es sie in ganz Deutschland so nur im Abgeordnetenhaus von Berlin gibt.

4. Nachbereitung bzw. Beispiele zur Weiterführung des Projektes

Nachbereitende Fragen:

- Welcher König oder welche Königin hat euch gefallen, welche/-r nicht? Warum?
- Was wollte Artur erreichen, was Balduin, was wollte Anna Bella?
- Was war der letzte Wille des Vaters?
- Wie könnte die Erlösung aus der Dunkelheit aussehen?
- Welche Voraussetzungen muss es dafür geben?
- Wer war in der Dunkelheit erstarrt?
- Wer kann die Bewohner des Königreichs erlösen?
- Wenn sie erlöst sind, was kann dann geschehen?
- Wer muss sein Verhalten ändern, um eine gemeinsame Regierung zu ermöglichen?
- Welche Aufgaben könnte es geben in der gemeinsamen Regierung?
- Welche Aufgaben kann das Volk übernehmen? (z. B. Berufe, die dem Gemeinwohl dienen, Bildung, Soziales, Rechtsprechung, Gesundheit, Landwirtschaft, Handel, Transport etc.)

Gruppenarbeit:

Wie geht die Geschichte weiter? Schreibt eure Ideen auf und stellt anschließend die Lösungen vor.



Vorschläge zur Weiterführung des Projektes „Die Königskinder“

1.

Die Geschichte noch einmal nachspielen mit anderen Spielerinnen und Spielern.

2.

Welcher König bzw. welche Königin hat euch besonders gut gefallen und warum? Was denkt ihr über den König, der die Königspartei hat? Aufgabe: Schreibt eine Rede für diesen König. (Gruppen- oder Partnerarbeit)

3.

Was denkt ihr über den König Lorenz, der immer nur das tut, was sein Bruder macht? Welche Gründe könnte König Lorenz für sein Verhalten haben? Wie fühlt sich König Artur, wenn sein Bruder immer alles mitmacht, was er will? Was würdet ihr anders machen? Gibt es solche Menschen wie Artur und Lorenz?

4.

Die Geschichte aus verschiedenen Perspektiven erzählen/spielen:

- Die Kluge geht zu ihrem Prinzen und erzählt ihm, was in ihrem Land geschehen ist. Wie reagiert der Prinz? Was könnten sie tun?

- Die jüngste Tochter geht zu einer Zauberin und bittet sie um Hilfe.
- Die Künstlerin erzählt einer Freundin, was geschehen ist.
- Eine Reporterin macht eine Reportage im TV zum Untergang des Königreiches.
- Ein Reporter macht eine Talkshow mit den sechs Königskindern nach der Erlösung und fragt sie nach ihren neuen Zielen.
- Zwei Reporter (Junge/Mädchen) besuchen das neue Königreich und befragen verschiedene Leute aus dem Volk.

5.

Monarchie/Diktatur/Demokratie – was unterscheidet diese Systeme?

- Was ist das Besondere der Monarchie?
- Was ist das Besondere der Demokratie?
- Was ist das Besondere der Diktatur?

Es können dazu Bilder gemalt werden, die im Klassenzimmer aufgehängt werden.

In Kleingruppen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler die Beschreibung und Besonderheiten der drei Systeme. Das Einparteiensystem kann auch hinzugenommen werden, je nach Wissensstand der Schülerinnen und Schüler.

6.

Spiel: Wie sieht das neue Königreich aus? Spielt im ganzen Klassenzimmer, was es Besonderes dort gibt, welche Geschäfte, Schulen. Gibt es überhaupt Schulen?

- Oder ist alles ganz anders?
- Welche Berufe gibt es? Gibt es Geld oder Tauschhandel?

- Wie funktioniert die Regierung? Gibt es Gesetze?
- Wie geht man mit Konflikten um?
- Sind Männer und Frauen gleich wichtig?
- Wie sieht eure eigene Wunschregierung aus?
- Kann ein Volk auch ohne Regierung zurechtkommen?

7.

Rollenreflexion:

Welche Königin hat euch gut gefallen?

Warum?

Aufgabe: Schreibt eine Rede für jede Königin (Gruppen- oder Partnerarbeit). Haltet diese Reden jeweils vor der Klasse, die das Volk spielt.



8.

Fokussierung einzelner Situationen, indem sie noch einmal szenisch dargestellt werden. Dabei sollte besonders auf eine Präzisierung der Texte und der Situation geachtet werden.

Es lässt sich dabei gut mit Standbildern arbeiten. Beispiele:

Sich aus der Affäre ziehen – die älteste Schwester mit dem Prinzen im Nachbarland –, was könnte sie zum Gemeinschaftswohl beitragen? Der vierte König Lorenz – (s. Punkt 3)

Die Künstlerin Venice – kann sie sich anders verhalten? Was kann sie in das Königreich einbringen?

9.

Was können die einzelnen Könige voneinander lernen?

10.

Typisch Jungen – typisch Mädchen.

Die Jungen/Mädchen schreiben auf Zettel, was sie besonders gut können. Die Zettel werden nach Junge-Mädchen geordnet und an die Tafel geklebt. Dann wird sortiert unter dem Aspekt, welche Fähigkeiten beiden Geschlechtern zugeordnet werden können.

Ziele:

- Ungute Verallgemeinerungen aufdecken.
- Herausarbeiten, was könnt ihr zusammen machen?
- Was verbindet uns/die Schülerinnen und Schüler miteinander?
- Welche gemeinsamen Interessen haben wir?

11.

Welche Talente gibt es in der Klasse? Was könnt ihr voneinander lernen?

12.

Welche Projekte könntet ihr starten, bei denen jeder seine Fähigkeiten einsetzt? Beispiele: ein gemeinsames Festessen zusammenstellen und die Eltern dazu einladen. Die Geschichte als Theaterstück schreiben und spielen. Eine Klassenzeitung entwickeln.

Einen Flohmarkt organisieren.

Eine Klassenfirma/Schülerfirma gründen.

Bei allen Projekten gibt es viele Aufgaben, von der Werbung bis zur Gestaltung, und jeder kann dabei etwas tun. Zum Schluss gibt es ein tolles Ergebnis.

13.

Das Klassenzimmer ist euer „Regierungspalast“, den ihr gemeinsam regiert. Wie soll es darin aussehen? Was kann jeder tun, damit ihr euch wohlfühlt? Projekt: „Klassenzimmer gestalten“.

14.

Einen Film drehen (dazu braucht man evtl. professionelle Unterstützer). Hier sind die Namen der Könige:

- Der Vater: König Gundur,
- König Artur, der „Möchtegern“,
- König Balduin, der gute Redner,
- Königin Anna Bella und ihr Prinz im Nachbarland,
- König Lorenz, der keine eigene Meinung hat,
- Königin Venice, die Künstlerin und
- Königin Rossa, die für eine gemeinsame Regierung ist.



Natürlich könnt ihr euch auch andere Namen ausdenken.

Lehrerstimmen und Praxisbeispiele für die Weiterführung des Projektes und der verschiedenen Themenschwerpunkte im Schulunterricht:

„Ich werde sehr viel in Verbindung mit Musik arbeiten und die Rolle der Klassengemeinschaft festigen. Im Deutschunterricht werde ich Standbilder zu einigen Geschichten entwickeln. Rundum ein sehr schöner Vormittag voller Anregungen und Informationen.“

„Wir arbeiten weiter an dem Thema, die guten Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler in die Klassengemeinschaft einzubringen.“

„Die Geschichte wurde nachgelesen und noch einmal gespielt. Eine Schülerin übernahm selbständig die Anleitung einer Tanzübungsstunde für die ganze Klasse. Die Manipulierbarkeit des Volkes wird ein Thema im Unterricht sein.“

„Das Verhältnis zwischen Jungen und Mädchen soll im Sinne der Gleichberechtigung und gegenseitiger Akzeptanz vertieft werden. Weitere Themen: Regierungsbildung, Möglichkeiten der Mitbestimmung, Festigung der Klassengemeinschaft.“

„Das Thema Demokratie. Geplant werden gemeinsame Unternehmungen, die von den Schülern selbst vorbereitet und eigenständig durchgeführt werden sollen.“

„Das Thema Intoleranz wurde im Unterricht fortgeführt, u. a. in Bezug auf das Verhältnis zwischen Jungen und Mädchen, sowie Reaktionsmöglichkeiten auf Mobbing aufgrund von Äußerlichkeiten (Markenkleidung/Handys). Die Schülerinnen und Schüler haben das Märchen in eine Fabel umgeschrieben.“

„Die Handhabung von Konfliktlösungen wird vertieft und kommunikative Spiele angewendet.“

5. Feedback aus der Praxis

„Die einführenden Bewegungsübungen waren sehr hilfreich und haben anfängliche Hemmungen abgebaut. Nach der fesselnden Erzählung des Märchens haben sich die Kinder in Gruppen die Köpfe heiß diskutiert, wie der Konflikt zu klären sei, haben teilweise sehr konstruktive Lösungen gefunden und sie in wunderschönen Kostümen dargestellt.



Bei der anschließenden Führung durch das Haus konnten unsere Schüler Einblicke in die Berliner parlamentarische Arbeit gewinnen. Ein Lehrstück in Demokratie.“



„Das Märchen war für die Schüler verständlich und durch das Mitspielen auch emotional sehr ansprechend. In den verschiedenen Rollen wurden die Gefühle von Macht und Ohnmacht eindrucksvoll dargestellt. Die Schüler setz-

ten sich aktiv mit dem Problem auseinander und suchten und fanden eine positive Lösung. Der anschließende Bezug auf die Klasse als Gemeinschaft, in der man sich wohl fühlt und gut lernen kann oder aus der man fliehen möchte, war sehr gelungen und hat die Schüler zum Nachdenken gebracht.“

„In unserem wöchentlichen Klassenrat haben wir versucht, an die Lehren des Märchens anzuknüpfen. Eine Fotopräsentation machte allen nochmal mit etwas Abstand deutlich, wie gut wir das Märchen gespielt und verstanden hatten. In täglicher Kleinarbeit versuchten wir, demokratisch festgelegte Regeln durchzusetzen und immer wieder an die Stärken jedes Einzelnen anzuknüpfen. Vielleicht hat das Projekt auch dazu beigetragen, dass Schüler meiner Klasse freiwillig Verantwortung für alle Schüler auf dem Pausenhof übernommen haben. Sie wurden ‚Schulhofbuddy‘ und halfen bei der Lösung von Pausenkonflikten.“

„Ich habe mit meiner Klasse nach ca. zwei Monaten ein Plakat mit den Änderungswünschen zur Klassengemeinschaft noch einmal diskutiert und geschaut, ob sich etwas verändert hat. Besonders gut ließ sich in meiner Klasse der Bezug zum Theaterstück bei der Gruppenarbeit herstellen: Man muss sich einigen, sonst kommt nichts dabei raus.

Hauptprojekt war aber die Gründung einer eigenen Partei, die besonders Kinder- und Familienrechte vertreten sollte. Die Kinder schrieben in Gruppen ein Parteiprogramm, gaben der Partei einen Namen und gestalteten für ihre Partei ein Logo. Anschließend wurden die verschiedenen Programme im Plenum diskutiert. Und die Argumente der ‚Kleinen‘ waren denen der ‚Großen‘ gar nicht so unähnlich.“

6. Kontakt, Anmeldung und weitere Angebote

Aktuelle Termine für das „Demokratiespiel Königskinder“ finden Sie unter:

agh.berlin/koenigskinder



Weitere Angebote des Besucherdienstes:



Hausführungen

Bei einer Führung durch das imposante Gebäude des Abgeordnetenhauses erfahren die Schülerinnen und Schüler, wie die parlamentarische Demokratie im Land Berlin funktioniert und können die „Herzkammer“ des Parlaments – den Plenarsaal – besichtigen. Hausführungen für Schulklassen dauern in der Regel eine Stunde.

Für Kinder im Alter von 5 bis 9 Jahren gibt es ein spezielles Führungsformat: die „Maustour“. Hier wird Kindern die Arbeit des Abgeordnetenhauses und seine Geschichte spielerisch und auf Augenhöhe vermittelt.

Besuch von Plenar- und Ausschusssitzungen



Einmal live dabei sein, wenn Politik gemacht wird: Im Plenum oder in den Fachausschüssen erleben junge Menschen, wie Gesetze erarbeitet, Argumente ausgetauscht und Mehrheitsentscheidungen herbeigeführt werden. Das direkte Miterleben demokratischer Prozesse macht abstraktes Schulbuchwissen (be)greifbar. Plätze können direkt über die Internetseite des Abgeordnetenhauses oder über den Besucherdienst reserviert werden.

agh.berlin/bes



Politisches Gespräch mit Abgeordneten

Welche politischen Positionen vertreten die Abgeordneten und ihre Fraktionen? Finden Sie es gemeinsam mit Ihren Schülerinnen und Schülern heraus – in einem politischen Gespräch, bei dem die jungen Gäste ihre Fragen direkt stellen und mit den Abgeordneten diskutieren können.

Wenn Sie mögen, stellen wir Ihnen gerne ein passendes Programm für Ihren Besuch im Abgeordnetenhaus zusammen.

Die Teilnahme an allen Bildungsformaten des Abgeordnetenhauses ist kostenlos!



Bei Fragen oder für weitere Informationen wenden Sie sich bitte telefonisch oder per E-Mail an:

besucherdienst@parlament-berlin.de

Tel.: (030) 2325 1064

Abgeordnetenhaus von Berlin
Referat Öffentlichkeitsarbeit, Politische Bildung
und Veranstaltungen, Besucherdienst
Margot-Friedländer-Platz | 10117 Berlin

Sie möchten regelmäßig Informationen zu aktuellen Bildungsangeboten des Abgeordnetenhauses erhalten?

Melden Sie sich für unseren E-Mail-Verteiler an:

agh.berlin/bildungsverteiler



7. Das Abgeordnetenhaus von Berlin – kindgerecht erklärt

Menschen haben viel gemeinsam, sind aber auch ganz schön verschieden. Und genauso verschieden sind ihre Wünsche und Träume. Über 83 Millionen Menschen leben in Deutschland. Wenn alle versuchen, ihre Träume Wirklichkeit werden zu lassen, kann es leicht zu Konflikten kommen. Den Versuch, einen Ausgleich zwischen den verschiedenen Interessen zu finden, nennt man Politik.

Was alle Menschen in Deutschland betrifft, regelt der Bund, also die Bundesregierung und der Deutsche Bundestag. Was nur ein einzelnes Bundesland betrifft, regelt das jeweilige Land. In allen Bundesländern gibt es dafür eine eigene Landesregierung und ein Landesparlament.

Das Berliner Landesparlament heißt Abgeordnetenhaus von Berlin.



Während der Deutsche Bundestag für Fragen zuständig ist, die ganz Deutschland betreffen (z. B. Außen- und Verteidigungspolitik), kümmern sich die Landesparlamente um landesspezifische Angelegenheiten (z. B. Schule oder Polizei).

Ab einem Alter von 16 Jahren wählen die Bürgerinnen und Bürger Berlins ihre Vertreterinnen und Vertreter für eine Wahlperiode. In Berlin dauert diese in der Regel fünf Jahre. Die gewählten Abgeordneten vertreten die Bürgerinnen und Bürger im Abgeordnetenhaus und treffen Entscheidungen in ihrem Sinne. Die meisten haben sich zu Fraktionen zusammengeschlossen. Einer Fraktion gehören meist Abgeordnete derselben Partei an.

Oft schließen sich zwei oder mehr Fraktionen zusammen. Solch einen Zusammenschluss nennt man Koalition. Koalitionen haben in der Regel die Mehrheit der Stimmen. Die braucht es, um Entscheidungen zu treffen.

Da es in einer Stadt viele Aufgaben gibt, können sich nicht alle Abgeordneten mit allen Themen gleich gut auskennen. Deshalb gibt es Ausschüsse. Das sind kleinere Gruppen von Abgeordneten aus allen Fraktionen, die sich besonders gut mit bestimmten Themen auskennen. Ein Beispiel ist der „Ausschuss für Bildung, Jugend und Familie“.

Die Abgeordneten wählen außerdem den Regierenden Bürgermeister bzw. die Regierende Bürgermeisterin. Diese Person ernennt die Senatorinnen und Senatoren. Das sind Mitglieder der Berliner Landesregierung, die für spezielle Themen wie Gesundheit, Wohnungen oder Sicherheit zuständig sind. Der Regierende Bürgermeister bzw. die Regierende Bürgermeisterin und die Senatorinnen und Senatoren bilden zusammen die Berliner Regierung – den Senat.

Der Präsident bzw. die Präsidentin des Abgeordnetenhauses ist ein gewähltes Mitglied des Parlaments. Er oder sie leitet die Sitzungen und ruft alle Abgeordneten zu den Beratungen zusammen. Diese Beratungen werden Plenarsitzungen genannt und finden in der Regel zweimal im Monat an einem Donnerstag statt. Hier werden die Gesetze beschlossen, die vorher in den Ausschüssen vorbereitet wurden.

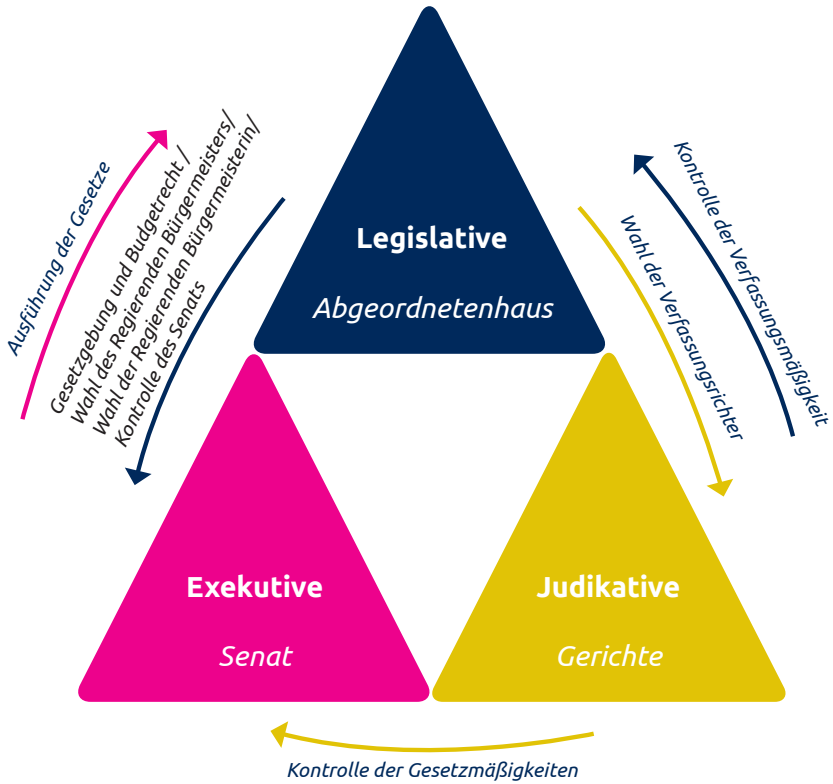
Der Regierende Bürgermeister bzw. die Regierende Bürgermeisterin sowie die Senatorinnen und Senatoren nehmen ebenfalls an diesen Sitzungen teil und müssen den Abgeordneten Rede und Antwort stehen.

Das Abgeordnetenhaus von Berlin hat also drei wichtige Aufgaben:

- Gesetze für Berlin beschließen,
- den Regierenden Bürgermeister bzw. die Regierende Bürgermeisterin wählen,
- die Regierung (den Senat) kontrollieren.



In einer Demokratie ist die Macht geteilt. Man nennt das Gewaltenteilung.





Erste Gewalt ist die Legislative.

Das ist das Parlament, also das Abgeordnetenhaus. Es wird vom Volk gewählt, beschließt Gesetze, wählt den Regierenden Bürgermeister bzw. die Regierende Bürgermeisterin und kontrolliert die Regierung, also den Berliner Senat.



Die zweite Gewalt ist die Exekutive.

Das sind die Regierung und die sie unterstützenden Verwaltungen. Die Exekutive ist die ausführende Gewalt. Sie setzt die Gesetze um und sorgt dafür, dass sie im Alltag eingehalten werden.



Die dritte Gewalt ist die Judikative.

Das sind die Gerichte. Sie achten auf die Einhaltung der Gesetze.

Die drei Gewalten kontrollieren sich gegenseitig.

Die Plenarsitzungen im Abgeordnetenhaus von Berlin sind öffentlich. Jede Person kann sie von der Besuchertribüne aus verfolgen und beobachten, ob die gewählten Vertreterinnen und Vertreter ihre Aufgaben gut erfüllen.

Es hat ziemlich lange gedauert, bis sich die Menschen die Demokratie als gerechte Form des Zusammenlebens erkämpft haben.

Sie funktioniert aber nur richtig gut, wenn alle mitmachen!

Notizen

8. Impressum

Herausgeber:

Die Präsidentin des Abgeordnetenhauses von Berlin

Bildnachweis:

S. 4–29, 32: Abgeordnetenhaus von Berlin

S. 30: Landesarchiv Berlin / Thomas Platow

Redaktion:

Julia Heidenreich

Referat Öffentlichkeitsarbeit, Politische Bildung und
Veranstaltungen, Besucherdienst

Gestaltung:

Frameless-studio UG (haftungsbeschränkt)

2. Auflage 2026

Bestellungen richten Sie bitte an:

Abgeordnetenhaus von Berlin

Referat Öffentlichkeitsarbeit, Politische Bildung
und Veranstaltungen, Besucherdienst

Margot-Friedländer-Platz

10117 Berlin

(ehemaliger Preußischer Landtag)