

Staat? Klar!

Verwalten – Gestalten – Mitgestalten



ZIELGRUPPE

Sekundarstufe I: ab der 7. Schulstufe, 3. Klasse AHS/MS/HS



LEHRPLANBEZUG

Anwendungsbereich: Wahlen und Wählen in Gegenwart und Zukunft (3. Klasse)
Anwendungsbereich: Politische Mitbestimmung in Gegenwart und Zukunft (4. Klasse)



DAUER

3–4 Unterrichtseinheiten



METHODISCH-DIDAKTISCHE EINFÜHRUNG

Das Unterrichtsbeispiel wurde für Lernende ab der 7. Schulstufe entwickelt. Das zentrale fachliche Konzept¹ **Zusammenhänge des menschlichen Zusammenlebens fokussieren** und besonders der Teilbereich Handlungsspielräume werden darin in den Blick genommen. Sowohl für die 3. als auch für die 4. Klasse werden die politische Methoden- und Handlungskompetenz² erarbeitet. Das Kennenlernen von Instrumenten direkter Demokratie unterstützt das Ziel, Formen von politischer Mitbestimmung zu nutzen, und kann ergänzend zum Anwendungsbereich „Wahlen und Wählen in Gegenwart und Zukunft“ bearbeitet werden.

Methoden- und
Handlungs-
kompetenz

Analog zu den Schwerpunkten der dritten Klasse stehen die Handlungs- und Methodenkompetenz, wie sie für die zukünftige Teilnahme an (direkten) demokratischen Prozessen für die Jugendlichen notwendig sind, im Zentrum. Nach Massing unterstützen Handlungskompetenz und -orientierung im Politikunterricht die Schüler:innen im Hinblick auf deren spätere Teilhabe an der Gesellschaft.³ Der spielerische Zugang trägt zur Festigung des politischen Sachwissens bei. Durch die Aufforderung zur Erstellung eigener Produkte und das Setzen eigener Handlungen wird der Prozess der politischen Willensbildung imitiert und anhand historischer Beispiele reflektiert.

Spielerisch
Teilhabe-
fähigkeiten
entwickeln

In der vierten Klasse kann das Unterrichtsbeispiel im Zuge des Aufbaus der politischen Sachkompetenz verwendet werden, wenn es darum geht, Konzepte wie „Partizipation“ und „Demokratie“ zu verstehen und zu reflektieren. Ein zentrales Element des Konzeptes „Demokratie“ ist die Gewaltenteilung und damit einhergehend die Erfüllung der Aufgaben eines Staates. Methodisch ist das Unterrichtsbeispiel als kooperatives Brettspiel⁴ aufgebaut, in dem einerseits Wissen abgefragt wird und andererseits gemeinsam Aufgaben gelöst werden. Kira van Beber-Beeg und Katharina Herde stellen insbesondere für Brettspiele fest, dass Fähigkeiten wie Konzentration, Inter-

aktion, Kommunikation, aber auch das Gedächtnis trainiert werden. Neben dem Üben von politischer Handlungsfähigkeit in einem simulierten Umfeld bieten sie mögliche Konfliktsituationen, in denen zum Zwecke des Spielablaufs in der Peer-Group Regeln eingehalten und ausgehandelt werden müssen.⁵

Simuliertes
Erproben von
Handlungs-
vorgängen

Didaktisch betrachtet muss das Brettspiel in zwei Lernphasen eingeteilt werden. Bei den Wissensfragen wird die neu erlernte Sachkompetenz der Schüler:innen gefestigt. Lernspiele zeichnen sich aber auch durch Wettbewerbscharakter aus⁶; dieser gerät durch das Spielen als Team hier etwas in den Hintergrund. Da die Gruppen im Unterricht allerdings gleichzeitig spielen, entsteht wiederum eine kompetitive Komponente. Die im Spiel angelegten handlungsorientierten Aufgaben sind im Bereich Simulationsspiel angesiedelt. In kleinen Fällen simulieren die Schüler:innen demokratisches Handeln.⁷ Simulationsspiele erschaffen im Unterricht eine Ersatz-Realität, in der ohne Konsequenzen gewisse Handlungsvorgänge im Gruppenkontext ausprobiert werden können.⁸ Im Gegensatz zu den in der Literatur vorgestellten Beispielen werden hier allerdings keine Konflikte, sondern Partizipationsmöglichkeiten simuliert.



ZENTRALE FRAGESTELLUNGEN

- Welche Aufgaben hat der Staat und in welcher Form nimmt er sie wahr?
- Welche Formen von Partizipation stehen den Bürger:innen⁹ eines Staates zur Verfügung und wie funktionieren sie?
- Wie und mit welchem Erfolg kamen diese Partizipationsformen in der jüngeren Geschichte bereits zum Einsatz?



INHALTLICHE HINFÜHRUNG ZUM THEMA

Aufgaben des Staates

„Der Staat hat die Funktion, ein geordnetes und friedliches Zusammenleben von Menschen zu garantieren.“¹⁰ Um diese zentrale Aufgabe zu erfüllen, bedarf es zunächst allgemein verbindlicher Regeln in Form von Gesetzen, deren Einhaltung der Staat kontrollieren muss. Darüber hinaus muss er in der Lage sein, bei Verstößen effizient und effektiv durchzugreifen, um die gewünschte Ordnung wiederherzustellen. Damit legitimiert der Staat wiederum sein Gewaltmonopol: Jegliche physische Gewalt, die in einem Staat ausgeübt wird, ist nur dann rechtmäßig, wenn sie vom Staat ausgeht. Im Gegenzug dazu verpflichtet sich der Staat, diese Macht nicht willkürlich gegen die Menschen einzusetzen, die seinen Gesetzen unterworfen sind, sondern diese zu schützen.¹¹

Verfassung als
grundlegendes
Dokument

Um Machtmissbrauch vorzubeugen, sind jene Grundregeln, die die Ausübung der Staatsgewalt betreffen, in der österreichischen Verfassung festgeschrieben. Dazu zählen vor allem die Grundprinzipien: das demokratische Prinzip, das republikanische Prinzip, das bundesstaatliche Prinzip sowie das rechtsstaatliche Prinzip, dem meist auch das gewaltentrennende Prinzip zugeordnet wird. Dies sind die grundlegenden „Spielregeln“ für das staatliche Handeln in Österreich.¹² Für Verfassungsänderungen bedarf es daher höherer Präsenz- und Konsensquoren im Nationalrat. Bei besonders gravierenden Änderungen des Verfassungsrechts, die eine Gesamtänderung der Verfassung bedeuten würden (z.B. Abschaffung der Demokratie), braucht es eine obliga-

torische Volksabstimmung. Diese erschwerten Bedingungen sollen Kontinuität und Stabilität garantieren und verhindern, dass das Verfassungsrecht zum Spielball des aktuellen politischen Diskurses wird.¹³

Nur Gesetze, also jene Regeln, die von den Gesetzgebungsorganen erlassen werden, sind rechtlich verbindlich. Verstöße gegen sie sind an staatliche Sanktionen, also Strafen, gekoppelt. Dadurch unterscheiden sie sich von anderen sittlichen, moralischen oder religiösen Ordnungsmaßstäben. Obwohl sich das Gesetz am Grundsatz der Gerechtigkeit und des sachgerechten Interessenausgleichs orientiert, ist es für die Geltung des Gesetzes unerheblich, ob es als „gerecht“ oder „ungerecht“ empfunden wird. Auch vermeintlich ungerechte Gesetze, die von den entsprechenden Rechtssetzungsorganen erlassen wurden, sind einzuhalten.¹⁴

Gewaltenteilung

Demokratien zeichnen sich durch das Prinzip der Gewaltenteilung aus, das dazu dient, Machtmissbrauch zu verhindern. Die Staatsgewalt ist auf Legislative, Exekutive und Judikative aufgeteilt, jedes Organ muss einer dieser drei Gewalten zugeordnet werden.¹⁵ Richter:innen als Vertreter:innen der Judikative sind „unabhängig, unabsetzbar, unversetzbar, unparteilich und nur an die Rechtsordnung gebunden“, um nicht von der Politik instrumentalisiert oder unter Druck gesetzt werden zu können.¹⁶ Sogenannte Checks and Balances erlauben es den drei Gewalten, sich gegenseitig zu kontrollieren, um die Rechte des Einzelnen gegenüber dem Staat zu schützen. So kontrolliert beispielsweise das Parlament die Regierung, der Bundespräsident oder die Bundespräsidentin das Parlament, der Verfassungsgerichtshof den Bundespräsidenten oder die Bundespräsidentin.¹⁷

Checks and
Balances –
gegenseitige
Kontrolle

Formen der Mitbestimmung

Ein Weg, als Bürger:in Einfluss auf die Politik und die Gesetzgebung zu nehmen, sind Wahlen. Diese sind gleich, unmittelbar, persönlich, geheim und frei. Nach Persönlichkeitswahlrecht werden etwa der/die Bundespräsident:in und oft die Bürgermeister:innen gewählt. Die anderen Institutionen (Nationalrat, Landtage, Gemeinderat, Europäisches Parlament) werden nach Listenwahlrecht gewählt, Wähler:innen stimmen für wahlwerbende Parteien. Durch die Möglichkeit, Vorzugsstimmen abzugeben, finden sich auch hier Elemente des Persönlichkeitswahlrechts. Österreichische Staatsbürger:innen dürfen ab 16 Jahren wählen und ab 18 Jahren für eine Wahl kandidieren. Nur bei der Bundespräsident:innenwahl müssen Kandidat:innen mindestens 35 Jahre alt sein.¹⁸

Wahlen:
zentrales Mit-
bestimmungs-
instrument

Daneben gibt es weitere Partizipationsmöglichkeiten wie Volksbegehren, Volksbefragungen, Volksabstimmungen, Bürgerinitiativen und Petitionen. Demonstrationen und Proteste sind ein direktdemokratisches Instrument, das nicht auf wahlberechtigte Staatsbürger:innen beschränkt ist, sondern allen Menschen offen steht. Ziel von Demonstrationen und Protesten ist es, die Aufmerksamkeit auf konkrete Anliegen zu lenken, diese sichtbar zu machen und damit politische Entscheidungen zu beeinflussen. Das Recht auf Versammlungsfreiheit garantiert friedliche Proteste, weshalb eine Absage oder Auflösung einer Demonstration rechtlich gut begründbar sein muss. Die meisten Demonstrationen wurden bisher zum Umweltschutz abgehalten, darüber hinaus stellen Reformen im Arbeits- und Pensionsrecht wichtige Themen dar.¹⁹

Informelle Parti-
zipationsformen



UNTERRICHTSABLAUF

Vorbereitung

Vorbereitung und Material

Im Vorfeld muss die Lehrperson mehrere Spielbretter, Spielanleitungen sowie mehrere Sets der Aufgabenkärtchen ausdrucken und folieren. Darüber hinaus müssen die Sammelpass-Streifen vorbereitet und Lösungsblätter zu den Rufzeichen-Kärtchen ausgedruckt werden. Es wird empfohlen, die Spielbretter zusätzlich mit Karton zu verstärken. Außerdem werden pro Schüler:in eine Spielfigur und pro Team ein Würfel und ein A4-Blatt zum Aufkleben der Sammelpass-Streifen benötigt. Als Spielleitung muss sich der/die Lehrende genau mit den Spielregeln und dem Material vertraut machen.

Schritt 1: Einstieg und Aktivierung des Vorwissens

Arbeitswissen und Begriffs- klärung

Im ersten Schritt wird gemeinsam mit den Schüler:innen das theoretische Fundament erarbeitet. Die Schüler:innen erhalten das **Infoblatt „Verwalten – Gestalten – Mitgestalten“**, das die Lernenden über die prinzipiellen Funktionsweisen des Staates (Gewaltenteilung, Gesetzgebung) informiert. Dieses wird im Lehrer:innen-Schüler:innen-Gespräch erarbeitet. Je nach Vorwissen kann das in Stillarbeit oder im Plenum passieren und ein unterschiedliches Ausmaß an Hilfestellung seitens der Lehrperson benötigen. Nach der Klärung der grundlegenden Begriffe findet ein Brainstorming-Prozess statt. Dabei werden Gesetze oder durch Gesetze geregelte Bereiche des Alltags gesammelt, die die Jugendlichen bereits kennen.

Think-Pair- Share-Methode

Um die Brainstorming-Phase strukturiert zu gestalten, empfiehlt sich die Think-Pair-Share-Methode.²⁰ Zuerst sammeln die Schüler:innen in Einzelarbeit ihre Ideen, im Anschluss werden diese mit der/dem Sitznachbar:in abgeglichen. Die Ergebnisse werden auf Klebezetteln notiert, die die Schüler:innen dann auf die Tafel kleben. Die Lehrperson kann die Brainstorming-Ergebnisse auf der Tafel thematisch gruppieren und mit den Lernenden besprechen.

Schritt 2: Erarbeitung in der Spielphase

Durchgehen der Spielregeln und Teambildung

Im nächsten Schritt erklärt die Lehrperson die Regeln des Spieles. Dabei empfiehlt sich eine gemeinsame Lektüre der **Spielanleitung**. Die Spielregeln sollten als Referenz zur Erhöhung der effizienten Lern- und Spielzeit immer für die Schüler:innen zugänglich sein. Im Anschluss wird die Klasse in Teams von etwa vier bis fünf Schüler:innen geteilt. Jede Gruppe erhält:

- ein Spielbrett des Brettspiels „Staat? – Klar!“
- einen Sammelpass
- eine Spielfigur
- einen Würfel
- je ein Set Fragezeichen- und Rufzeichen-Kärtchen inklusive Lösungsblatt

Die **Partizipations-Kärtchen** behält die Lehrperson allerdings bei sich. Gespielt wird parallel. Die Fragezeichen-Felder enthalten Wissensfragen, die sich auf den in Schritt 1 erarbeiteten Inhalt beziehen. Bei den Rufzeichen-Feldern müssen die Spieler:innen verschiedene Rätselaufgaben lösen, wie z.B. Anagramme, Sprachen- oder Reimrätsel. Dies soll den spielerischen Charakter unterstützen und die Motivation der Schüler:innen erhöhen.

Bei den **Fragezeichen-Feldern** wird jener/jene Lernende, der/die gewürfelt hat, von den anderen Teammitgliedern befragt. Die richtigen Antworten sind auf den Kärtchen hervorgehoben. Die Antworten zu den **Rufzeichen-Kärtchen** finden sich auf einem Lösungsblatt. Sechs der Felder sind mit jeweils einem Partizipationsinstrument der Demokratie beschriftet. Bei diesen **Partizipations-Feldern** sind Aufgaben als Team zu lösen. Die Aufgabenkärtchen werden in diesem Fall von der Lehrperson ausgegeben, da sonst die Gefahr besteht, dass die Schüler:innen das Würfeln überspringen und die Aufgaben gleich abarbeiten.

Verschiedene Spielaufgaben

Da alle Teams gleichzeitig spielen, handelt es sich bei den Partizipations-Feldern um themengleiche Gruppenarbeiten. Ziel dieser Arbeitsform ist, dass trotz einer gleichen Angabe – in dem Fall die Aufgabe im Spiel – unterschiedliche Ergebnisse produziert werden.²¹ Die Schüler:innen erhalten basale Informationen zur jeweiligen Partizipationsform und müssen dann selbst ein Produkt erstellen. Mit diesen Aufgabenstellungen erarbeiten sie:

- *Volksbegehren*: Die Schüler:innen recherchieren zu aktuellen Volksbegehren. Sie sollen eines davon aussuchen, herausfinden, wieviele Stimmen es hatte und ob es von der Politik behandelt werden musste. Den Schüler:innen wird ein Link/QR-Code zur Verfügung gestellt, der zur passenden Website führt.
- *Volksbefragung*: Die Schüler:innen erhalten einen Link/QR-Code zu einem Artikel über eine im Jahr 2010 in Wien stattgefundene Volksbefragung, der die Argumente für und gegen eine Nacht-U-Bahn in Wien auflistet. Das Team liest diesen Artikel und entscheidet sich begründet für oder gegen die Einführung einer Nacht-U-Bahn. Dabei soll verdeutlicht werden, dass gelungene Partizipation die Bereitschaft zur kritischen Meinungsbildung voraussetzt.
- *Volksabstimmung*: Die Schüler:innen erhalten einen Link/QR-Code zu einem historischen ORF-Beitrag zur Volksabstimmung über das AKW Zwentendorf. Die Schüler:innen müssen sich auf die acht ihrer Ansicht nach interessantesten Fakten einigen und diese als Liste zusammenstellen.
- *Petitionen*: Die Schüler:innen machen sich über einen Link/QR-Code mit einem Template der gängigen Petitionsplattformen vertraut. Anhand der dort zur Verfügung gestellten Vorlagen erstellen die Schüler:innen ihre eigene Petition. Das Thema kann, muss aber nicht, von der Lehrperson vorgegeben werden.
- *Demos & Proteste*: Die Schüler:innen recherchieren eigenständig verschiedene Plakate, die bei realen Demos verwendet wurden, und wählen ihr liebstes Design aus. Mithilfe dessen gestalten sie analog oder digital ein eigenes Demonstrationsplakat. Im Falle einer analogen Gestaltung wird Material von der Lehrperson bereitgestellt. Das Thema kann, muss aber nicht, von der Lehrperson vorgegeben werden.
- *Wahlen*: Die Schüler:innen entwickeln ein Konzept für eine eigene Partei, wählen eine Bezeichnung und überlegen sich eine oder mehrere zentrale Forderungen. Im Anschluss gestalten die Schüler:innen eine passende Wahlwerbung (z.B. Flyer oder Social-Media-Beitrag). Die Lehrperson kann hier Vorgaben machen bzw. eine beratende Funktion einnehmen.

Die Ergebnisse jeder der Partizipationsaufgaben werden der Lehrperson gezeigt und in einer Power-Point-Präsentation gesammelt. Entscheidet diese, dass die Aufgabe gewissenhaft und sinnvoll erfüllt wurde, erhält die Gruppe einen Streifen für den

**Ergebnis-
sicherung und
Spielabschluss**

Sammelpass.²² Gewonnen hat jenes Team, das zuerst alle Aufgaben gelöst und damit den Sammelpass gefüllt hat. Die Lehrperson sollte für diesen Fall Aufgaben bereithalten, die die schnelleren Gruppen bearbeiten können, bis alle Gruppen fertig sind.

Schritt 3: Präsentation und Reflexion

Im letzten Schritt präsentieren alle Gruppen ihre Ergebnisse mithilfe der während des Spiels erstellten Power-Point-Präsentation.



Das Spielbrett, der Sammelpass und die verschiedenen Kärtchen stehen hier zum Download bereit:
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_materialuebersicht.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_spielbrett.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_sammelpass.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_partizipationskaertchen.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_fragezeichenkaertchen.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_rufzeichenkaertchen.pdf
www.politischebildung.com/wp-content/uploads/izpb53_sieber_zachl_loesungsblatt.pdf

- 1 www.paedagogikpaket.at/component/edocman/639-lehrplan-3/download.html?Itemid=0 (27.02.2024).
- 2 Vgl. Kühberger, Christoph: Kompetenzorientiertes historisches und politisches Lernen. Methodische und didaktische Annäherungen für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung. Innsbruck: StudienVerlag³2015.
- 3 Vgl. Massing, Peter: Kategoriale Bildung und Handlungsorientierung im Politikunterricht, in: Breit, Gotthard/Massing, Peter (Hrsg.): Die Rückkehr des Bürgers in die politische Bildung. Schwalbach/Ts. 2002, S. 134–140, S. 138–139.
- 4 Während Markus Bernhardt sich ausführlich mit den Vorteilen von Spielen im Zusammenhang mit der Entwicklung der historischen Kompetenzen beschäftigt, wurde eine solche didaktische Auseinandersetzung im Hinblick auf die politischen Teilkompetenzen noch nicht umgesetzt. Vgl. Bernhardt, Markus: Das Spiel im Geschichtsunterricht. Schwalbach/Ts³2018, S.44–46. Siehe auch Bühl-Gramer, Charlotte: „Per Brettspiel in die Vergangenheit“. Historische Realität in Spielwelten, in: Public History Weekly 2/2014, S. 25.
- 5 Vgl. Beber-Beeg, Kira van/Herde, Katharina: Brettspiele. Ein aktuelles medienpädagogisches Forschungsfeld?, in: Merz medien + erziehung. Zeitschrift für Medienpädagogik 61/2017, S. 60–67, S. 65; Meyer, Hilbert: Unterrichtsmethoden II. Praxisband. Berlin¹²2007, S. 384.
- 6 Vgl. Bernhardt: Spiel, S. 48.
- 7 Vgl. Meyer, Unterricht, S. 349.
- 8 Vgl. Bernhardt, Spiel, S. 117–119.
- 9 „Bürger:innen“ umfasst in diesem Unterrichtsbeispiel alle wahlberechtigten Staatsbürger:innen.
- 10 Leitl-Staudinger, Barbara: Öffentliches Recht I. Linz 102023, S. 2.
- 11 Vgl. Leitl-Staudinger: Recht, S. 1f.
- 12 Vgl. Ucar, Karl/Gschiegl, Stefan: Das politische System Österreichs und die EU. Wien⁴2014, S. 57–67.
- 13 Vgl. Leitl-Staudinger: Recht, S. 6–13.
- 14 Vgl. Riedler, Andreas: Zivilrecht I Allgemeiner Teil. Linz⁸2022, S. 1–4.
- 15 Vgl. Leitl-Staudinger: Recht, S. 14–16; www.oesterreich.gv.at/themen/transparenz_und_partizipation_in_der_demokratie/demokratie-und-wahlen/demokratie/1/Seite.320130.html (27.02.2024).
- 16 www.justiz.gv.at/justiz/ziele-und-aufgaben.253.de.html;jsessionid=189A220FE240DBFD7D18AC56D20399D0.s2 (27.02.2024).
- 17 www.oesterreich.gv.at/themen/transparenz_und_partizipation_in_der_demokratie/demokratie-und-wahlen/demokratie/1/Kontrollrechte.html (27.02.2024).
- 18 www.parlament.gv.at/verstehen/demokratie-wahlen/parlament-wahlen/wahlrecht (27.02.2024); www.demokratiezentrum.org/bildung/angebote/lernmodule/das-politische-system/waehlerinnen-und-wahlen/ (27.02.2024).
- 19 www.wko.at/wirtschaftsrecht/grundrecht-versammlungsfreiheit (27.02.2024); www.polizei.gv.at/wien/files_wien/Modalitaeten%20der%20Versammlung.pdf (27.02.2024); <https://fm4.orf.at/stories/3011893/> (27.02.2024).
- 20 Vgl. www.bpb.de/lernen/angebote/grafstat/partizipation-vorort/155251/think-pair-share/ (27.02.2024).
- 21 Vgl. Adamski, Peter: Gruppen- und Partnerarbeit im Geschichtsunterricht. Historisches Lernen kooperativ. Schwalbach/Ts²2013, S. 52–53.
- 22 Meyer macht auf diese Rolle der Lehrperson als Korrektiv im Spiel aufmerksam: Meyer: Unterricht, S. 345.



SPIELANLEITUNG

Staat? Klar! Startklar!



Vorbereitung

- Jede Person wählt eine Spielfigur aus und stellt sie in die Mitte des Spielbretts auf das Feld „Mitgestalten“. Pro Gruppe braucht ihr einen Würfel.
- Teilt die 20 ?-Kärtchen und die 14 !-Kärtchen auf zwei Stöße auf und legt sie neben das Spielbrett.
- Schaltet euren Laptop/euer Tablet ein (ein Endgerät pro Gruppe) und öffnet eine leere PowerPoint-Präsentation (oder eine andere Präsentations-Software). Hier haltet ihr die Ergebnisse der Aufgaben fest, die ihr beim Spielen erledigt.

Spielziel

- Alle Spieler:innen arbeiten als ein Team und versuchen, die sechs Partizipations-Aufgaben „Volksbegehren“, „Wahlen“, „Demos & Proteste“, „Volksabstimmung“, „Bürgerinitiative“ und „Volksbefragung“ zu lösen.

Spielstart

- Die Person, die zuletzt eine (Online-)Zeitung gelesen hat, beginnt.
- Es wird abwechselnd gewürfelt. Die Spielfigur zieht so viele Felder vor, wie die Augenzahl des Würfels anzeigt.
- Auf den Feldern, die mit „?“ markiert sind, müsst ihr vom „?“-Kartenstapel ziehen. Die Person, die gewürfelt hat, muss die Frage beantworten, die ihr von der Person links neben ihr vorgelesen wird. Ist die Antwort richtig, darf weitergewürfelt werden. Andernfalls ist der Zug vorbei. Die Karte kommt auf einen Ablagestapel. Gibt es keine Karten mehr, wird der Ablagestapel neu gemischt.
- Kommt ein Spieler oder eine Spielerin auf ein „!“-Feld, muss er/sie versuchen, das Rätsel zu lösen, das auf der gezogenen !-Karte abgedruckt ist. Auf dem Kärtchen seht ihr, wieviel Zeit ihr dafür maximal habt. Wird das Rätsel gelöst, darf weitergewürfelt werden. Andernfalls ist der Zug vorbei. Die Lösungen findet ihr nummeriert auf dem Lösungsblatt. Die Karte kommt auf einen Ablagestapel. Gibt es keine Karten mehr, wird nicht neu gemischt, sondern man darf auf „!“-Feldern noch einmal würfeln.
- Wenn ihr auf eines der sechs Partizipations-Felder kommt, muss das ganze Team versuchen, die Aufgabe zu lösen.
- Das Kärtchen mit dem Auftrag und das Material erhaltet ihr bei eurem Lehrer oder eurer Lehrerin. Lest zuerst die Information auf dem Kärtchen und löst dann gemeinsam die Aufgabe!
- Gestaltet zu jedem Auftrag eine Folie in der Präsentation! Sobald ihr damit fertig seid, zeigt ihr euer Ergebnis der Lehrperson und erhaltet dafür einen Streifen des Sammelpasses.
- Das Spiel endet, sobald ihr alle Teile des Bildes gesammelt habt.



INFOBLATT

Verwalten – Gestalten – Mitgestalten**Österreich ist eine „repräsentative Demokratie“**

Das bedeutet, es gibt regelmäßige **Wahlen**.

Auf Bundesebene sind **alle österreichischen Staatsbürger:innen über 16 Jahren wahlberechtigt**.

DEMOKRATIE

Sie dürfen darüber abstimmen,
welche Parteien und Personen für sie sprechen
und **sie vertreten sollen**.

REPRÄSENTATIV

Kommt euch das bekannt vor? Ihr kennt das von der Wahl der Klassen- und Schulsprecher:innen! Ihr wählt eine Person, die die Schüler:innen vertreten und sich für das einsetzen soll, was ihnen wichtig ist.

WAS MACHT DER STAAT?

Die gewählten Vertreter:innen haben nun eine **Verantwortung**. Und zwar nicht nur für die, die sie gewählt haben – sondern für alle Menschen, die im Staat leben! Alle Menschen haben **Grundrechte**. Zum Beispiel haben sie ein Recht auf Gesundheitsversorgung. Sie dürfen ihr Leben auch so gestalten, wie sie es wollen. Dabei dürfen sie nur niemandem schaden.

DER STAAT MUSS DIESE RECHTE SCHÜTZEN.**WIE MACHT DAS DER STAAT?**

Der Staat muss Regeln aufstellen. An diese müssen sich alle halten – sonst gibt es Chaos. Wir nennen diese Regeln „**Gesetze**“. Gesetze gibt es für alle Bereiche des Lebens: Arbeit, Schule, Gesundheit, Umwelt, ...

Und welche Gesetze kennt ihr?

SCHUTZ VO(R)M STAAT

Der Staat hat viel **Macht**. Diese Macht muss **aufgeteilt** sein – sonst kann sie von Einzelnen missbraucht werden.

Stellt euch das wie in einem Spiel vor! Wer die Regeln macht, muss kontrolliert werden. Sonst kann man die Regeln immer so verändern, dass man selbst gewinnt. Das Spiel wäre unfair!



INFOBLATT

Verwalten – Gestalten – Mitgestalten

Die Macht wird in Österreich dreigeteilt. Man nennt das die „**drei Gewalten**“.

BLEIBEN WIR BEIM BRETTSPIEL!

Ein Spiel muss bestimmte Regeln haben, an die sich alle halten. Die finden sich in der Spielanleitung. Wenn eine neue Regel geschaffen werden soll, müssen sich die Spieler:innen darauf einigen. Damit das Spiel aber auch funktioniert, muss kontrolliert werden, dass die Regeln eingehalten werden. Es muss Strafen dafür geben, wenn jemand die Regeln bricht (z.B. eine Runde aussetzen oder vom Spiel ausgeschlossen werden). Wenn sich zwei Spieler:innen nicht einigen können, braucht es außerdem einen Schiedsrichter oder eine Schiedsrichterin, der/die entscheidet, ob eine Regel gebrochen wurde oder nicht.

Ähnlich funktioniert auch der Staat:

LEGISLATIVE

Die Regeln, also die **Gesetze**, die für ganz Österreich gelten, werden im **Nationalrat** beschlossen. Dann werden sie **festgeschrieben**, sodass alle sie lesen können. Im Gesetz steht auch, was passiert, wenn es gebrochen wird. Die Gesetze macht die **Gesetzgebung** oder **Legislative**.

**DAS GESETZ WIRD BESCHLOSSEN**

1978 hat die Mehrheit im Nationalrat dafür gestimmt, ein Gesetz zu ändern. Von da an war es Pflicht, sich im Auto anzuschallen.

EXEKUTIVE

Gesetze müssen aber auch **umgesetzt und eingehalten** werden. Die Regierung überlegt sich, wie ein Gesetz am besten umgesetzt wird, damit es seinen Zweck erfüllen kann, und gibt Anweisungen an öffentliche **Ämter und Behörden**. Die **Polizei** kontrolliert z.B., ob sich die Menschen an die Gesetze halten, und greift ein, wenn das nicht so ist. Man nennt das die **Verwaltung** oder **Exekutive**.

**DAS GESETZ WIRD DURCHGESETZT**

Die Polizei kontrolliert, ob das Gesetz eingehalten wird. Wer nicht angeschnallt ist, kann eine Geldstrafe von bis zu 100€ erhalten.

JUDIKATIVE

Die **Gerichte** und **Richter:innen** sind die Schiedsrichter:innen im Staat. Sie sind **unabhängig** und **unparteiisch**. Wenn nicht klar ist, ob ein Gesetz richtig umgesetzt oder ob es gebrochen wurde, entscheiden sie darüber, wer Recht hat. Dabei dürfen sie selbst nur danach urteilen, was im Gesetz steht. Diese Schiedsrichter:innen nennt man die **Gerichtsbarkeit** oder **Judikative**.

**DAS GERICHT ENTSCHIEDET**

Fühlt sich die Person zu Unrecht beschuldigt, kann sie Einspruch einlegen. Der Einspruch wird von einem Gericht überprüft, das dann eine Entscheidung trifft.