

Arbeitsmaterial zum Thema »Demokratie«

Für Kinder von 4–8 Jahren



Zum Bilderbuch

»Das Parlament der Tiere«

Sophie Schönberger

Illustriert von Manuela Buske

Baumhaus 2025

Autorin: Nadine Hochrein

Themen: Demokratie, Partizipation, Zuhören,
Meinungsfreiheit, Selbstbestimmung

Für den fächerübergreifenden Einsatz in den Bereichen
Spracherwerb, Sachkunde/ Politik

Pädagogisches Begleitmaterial zum Thema Demokratie

am Beispiel des Bilderbuchs »Das Parlament der Tiere «



Kindergarten

Anregungen für den Einsatz in

und



Grundschule

Demokratie ist die Grundlage unserer Gesellschaft und der Garant für ein friedliches und selbstbestimmtes Miteinander. Wenn Kinder sich als gleichwürdige Individuen erleben, wenn sie merken, dass ihre Stimme zählt, dass sie alleine oder gemeinsam gegen Ungerechtigkeiten handeln können und diesen nicht einfach nur ausgeliefert sind, ist das eine prägende Erfahrung.

Mit diesem Konzept möchten wir dazu beitragen, dass Kinder ab dem Alter von vier bis acht Jahren mit ersten demokratischen Prinzipien vertraut werden.

Das Bilderbuch

»Das Parlament der Tiere«

Eines Morgens entdeckt Eichhörnchen Emily auf der Waldlichtung einen Baum, der voller Pfirsiche hängt. Als bald darauf auch die anderen Tiere davon erfahren, ist das Gerangel groß. Jeder möchte einen Pfirsich haben, und zwar sofort! Emily ist besorgt, dass in dem Durcheinander etwas passiert. Also macht sie einen Vorschlag: »Lasst uns ein Parlament gründen!« Dessen Aufgabe soll es sein, die Pfirsiche fair zu verteilen. Und so wählen die Tiere des Waldes Abgeordnete, bringen Vorschläge ein und streiten für die beste Lösung. Ob am Ende ein Kompromiss gefunden werden kann, mit dem alle zufrieden sind?



ISBN 978-3-8339-0976-4

Literaturpädagogische Einschätzung

Das Buch »Das Parlament der Tiere« kann helfen, Kinder im Alter zwischen 4 und 8 Jahren auf ein Leben in Vielfalt, gegenseitiger Anerkennung und Selbstbestimmung vorzubereiten.

Im Laufe der Geschichte können **unterschiedliche Tiere und deren Lebensräume Wald und Feldflur kennengelernt werden**. Die Kinder können bekannte und ihnen bislang unbekanntere Tiere entdecken und deren Gemeinsamkeiten und Unterschiede spielerisch mit einem **Memory** erkunden. (Aktion 1)

Wenn so viele unterschiedliche Tiere zusammenleben, gibt es natürlich auch mal **Streit und Meinungsverschiedenheiten** – wie im Leben der Kinder auch. Hilfreich ist es deshalb zu lernen, die Emotionen seines Gegenübers zu lesen und **genau hinzuschauen** (Aktion 2).

Die **demokratiebildenden Stärken**, die im Laufe der Geschichte vermittelt werden, sind **anderen zuzuhören** (Aktion 3), **seine eigene Stimme finden** und diese auszudrücken. Alles Werte, die Kindern brauchen, um sich in der Welt zurechtzufinden und sozial und emotional zu reifen.

Darüber hinaus werden **demokratische Prinzipien wie Wahlen und Abstimmungen** veranschaulicht. Diese können von Kita- und Grundschulkindern **durch verbale sowie non-verbale Beteiligungsformen eingeübt werden** (Aktion 4). Die Gründung eines Kinderparlamentes, das zu mehr Beteiligung in den Einrichtungen Kita führt, sowie das Pendant einer Wahl in der Schule, können zu einer nachhaltigen Einbindung in den Alltag der Zielgruppe führen. Den Abschluss der Beschäftigung mit dem Themenfeld Demokratie bildet das beispielhafte Durchspielen **einer freien, geheimen und gleichen Wahl** mit Wahlzettel und Wahlurne (Aktion 5).

Da in der Geschichte »Das Parlament der Tiere« sehr viel an Wissen steckt, bietet sich zur Buchentdeckung das **dialogische Vorlesen** an. Bei dieser Methode steht **das Gespräch über das Gehörte und Gesehene** im Vordergrund und sowohl sprachliche Ausdrucksfähigkeit als auch visuelle Wahrnehmung werden geschult. Die pädagogische Fachkraft oder Lehrkraft liest das Buch Seite für Seite vor und zeigt die Bilder dazu (ggf. unter Verwendung des kostenlos downloadbaren [Bilderbuchkinos](#)). Beim Vorlesen werden an passenden Stellen **offene Fragen** an die Kindergruppe gestellt, die nicht einfach durch „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können. So wird sichergestellt, dass die Inhalte von den Kindern verstanden werden. Einzelne schwierige Wörter können aufgegriffen und geklärt werden. Wörter wie Parlament, Vertreter, Abgeordneter, Versammlung, Kompromiss und Regierung finden auf diese Weise Eingang in das Weltwissen der Kinder. Die Begriffe Demokratie, Wahlen, Mehrheit, Parlament und Abgeordnete finden sich auch in einem Glossar am Ende des Buches.



Aufgabe: Wir spielen Memory und lernen Tiere in ihren Gemeinsamkeiten und Unterschieden kennen.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Merkfähigkeit ausbauen
- Wort- und Weltwissen erweitern
- Sprachliche Ausdrucksfähigkeit und visuelle Wahrnehmung fördern
- Einfühlungsvermögen stärken

Benötigtes Material:

- Druckvorlage Tier-Memory (Anhang 1), pro Spielgruppe (4-6 Kinder) je 1 Set ausdrucken
- Fester Karton zum Ausdrucken der Tierkarten
- Sieben Tiersteckbriefe A4 (Anhang 2)
- Stifte
- Das Buch »Das Parlament der Tiere« (ggf. mit Bilderbuchkino)



Einige Tiere aus dem Buch »Das Parlament der Tiere« wie das Wildschwein oder die Eule dürften vielen Kindern bekannt sein, andere wie der Siebenschläfer oder die Wühlmaus eher weniger. Um **Vorwissen zu aktivieren**, spielen die Kinder mit den im Buch vorkommenden Tieren Memory. Dabei üben sie in Kleingruppen gesellschaftliche Regeln ein (Jeder ist nach der Reihe dran, wer am meisten Karten hat, gewinnt ...) und tragen später ihr Wissen über die **Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Tiere** in der großen Runde zusammen.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

Vorbereitung

- Die Memorykarten werden auf festen Karton ausgedruckt (Anhang 1), ausgeschnitten und in Stapeln bereitgelegt. Jede Spielgruppe besteht aus vier bis sechs Kindern, die jeweils alle elf Tiere doppelt benötigen, also ein Set mit 22 Spielkarten haben.
- Gedruckt werden ebenfalls sieben A4-Blätter, auf denen jeweils ein Tier zu sehen ist (Anhang 2).
- Das Buch »Das Parlament der Tiere« wird bereitgelegt (ggf. Beamer/Leinwand aufbauen für das Bilderbuchkino)
- Eine gemütliche Atmosphäre in einem Sitzkreis wird geschaffen.

So geht`s:

- Die Kinder finden sich zunächst im Sitzkreis ein und werden begrüßt.
- Sie gehen anschließend in **Kleingruppen** von 4-6 Kindern zusammen oder werden von der päd. Fachkraft oder Lehrkraft eingeteilt und erhalten jeweils ein Set mit den 22 Memorykarten.
- Jede Gruppe sucht sich einen **Platz zum Spielen** oder bekommt einen geeigneten Ort zugewiesen. Das Spielen auf dem Boden ist ebenso wie auf Tischen mit Stühlen möglich.
- Die Kinder legen die Karten mit dem Bild der Tiere nach unten und mischen sie gut. Anschließend wird reihum gespielt. Es startet das Kind, das am Jüngsten ist.
- Sobald alle Gruppen eine Runde Memory gespielt haben, kommen sie in den Sitzkreis zurück und geben die Memorykarten bei der päd. Fachkraft oder der Lehrkraft ab.
- Nun klärt die päd. Fachkraft oder Lehrkraft, ob alle **Tiere erkannt** wurden und **liest** im Anschluss das Buch **dialogisch vor** (siehe Einleitung).
- Nach dem Vorlesen legt die päd. Fachkraft oder Lehrkraft die **DIN-A4-Steckbriefe** mit den Einzelbildern der Hauptcharaktere auf dem Boden aus. Um sowohl das Weltwissen der Kinder zu erweitern, als auch deren Einfühlungsvermögen zu stärken wird gefragt: „**Was hast du über das jeweilige Tier in der Geschichte erfahren?**“ und „Was weißt du über dieses Tier?“, „Wer ist nachtaktiv?“, „Wer frisst was?“, „Wer wohn wo?“ „**Welche Bedürfnisse hat es?**“

- Die Kinder dürfen sich nun melden und die päd. Fachkraft oder Lehrkraft schreibt oder malt die Antworten der Kinder auf die jeweiligen DIN-A4-Blätter. Gerne dürfen auch die Kinder selbst schreiben, wenn sie es können und möchten.
- Wenn alle Kinder dran waren und es keine weiteren Beiträge gibt, darf die päd. Fachkraft oder Lehrkraft gern Wörter ergänzen bzw. nochmal auf die Abbildungen von Manuela Buske verweisen, die sehr schön die Mimik der Tiere wiedergibt. Auch können nochmal einzelne Buchseiten und Abbildungen herangezogen werden
- Die gesammelten **Gemeinsamkeiten und Unterschiede** werden von der päd. Fachkraft oder Lehrkraft im Anschluss nochmal zur Verdeutlichung **zusammengefasst**.
- Es wird dadurch klar, dass es sehr **unterschiedliche Bedürfnisse** bei den Tieren gibt und das sich einige mehr, andere weniger gut in eine Gruppe einfügen können und es deshalb auch zum **Streit** kommen könnte. Im Buch »Das Parlament der Tiere« sind die Wildschweine diejenigen, die sich durch ihre Aussagen als diejenigen herausstellen, die sehr egoistisch sind. Sie werden als mürrisch und unzufrieden beschrieben.
- **Gemeinsam** kann nun **philosophiert** werden über die Themen Gemeinschaft und Individuum („Was denke ich und was denken andere über mich?“), Anderssein („Worin bin ich anders? Ist das ein Hindernis oder eine Chance?“), Freundschaft („Ist es wichtig, dass Freund:innen einer Meinung sind“?)

Alternativen/Varianten:

Differenzierung für die Kita: Reduzierte Memorykarten. Nur die sieben Hauptcharaktere des Buches auswählen: Eichhörnchen, Wildschwein, Wühlmaus, Eule, Bär, Reh, Siebenschläfer.

Differenzierung für Kinder ab der 2. Klasse: Bild-Wort-Memorykarten. Statt mit reinen Bildmotiven kann auch mit einer Kombination aus Bildmotiv und Wort gearbeitet werden (Anhang 3). Dabei üben die Kinder spielerisch lesen.

Variante mit abschließender Gestaltung eines eigenen Memorys, das kreative und nachhaltige Vertiefung abbildet: Um Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf die Kindergruppe zu übertragen, kann mit den angehängten Blanko-Memorykarten (Anhang 4) ein Memory der Kita-Gruppe oder Klasse angefertigt werden. Dieses kann von den Kindern mit gemalten Bildern, Symbolen oder Worten selbst gestaltet oder mit vorhanden Fotos beklebt werden.

Abschluss:

Die gesammelten Infos über die Tiere im Raum aufhängen und würdigen.

Weitere Verwendung des Memorys: Das Memory kann immer wieder gespielt werden. Auch bei einem Ausflug in den Wald oder ins Feld kann man es mitnehmen und Tiere und ihre Spuren suchen und wiederentdecken. Die im Buch erwähnten Wald- und Feldflurtiere können ergänzt werden mit Tieren aus anderen Lebensräumen.

Tipps:

Die **Methode des dialogischen Vorlesens** kann [hier](#) auf YouTube vertieft werden.

Die **Methode des Philosophierens** als Bestandteil der demokratischen Persönlichkeitsbildung wird auf der Seite der Bundeszentrale für politische Bildung vertiefend dargestellt: <https://www.bpb.de/228237/philosophieren-mit-kindern/>

Spiegelnd leicht in Bewegung kommen



Aufgabe: Wir ahmen mit Mimik, Gestik und Geräuschen Tiere nach und erraten Emotionen

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Motorische Fähigkeiten schulen
- Emotionale Kompetenz des Sich-Einfühlens einüben
- Genaues Beobachten fördert die Konzentrationsfähigkeit

Benötigtes Material:

- Druckvorlage Tier-Bildkarten A 5 (Anhang 5)
- Druckvorlage Aktionskarten A4 (Anhang 6)
- Druckvorlage Emoji-Gefühlskarten (Anhang 7)
- Laminiergerät
- Das Buch »Das Parlament der Tiere«
- Kleine Handspiegel



Als sich alle Tiere gleichzeitig auf die Pfirsiche stürzen, wird es Wühlmaus Wim ganz mulmig. Dies bemerkt seine Freundin Emely und schreit ein, bevor sich jemand verletzt. Andere genau zu beobachten und deren Mimik und Gestik zu interpretieren ist etwas, das mit zunehmendem Alter immer wieder eingeübt werden muss.

Das sogenannte Spiegeln machen sich schon kleinste Kinder in der frühen Kindheit zu eigen. Sie beobachten die Menschen in ihrer Umgebung und versuchen, das Gesehene auf sich selbst zu übertragen. Werden die Kinder älter und nehmen sich zunehmend als Individuum wahr, wächst das Beobachten des eigenen Körpers und das Beobachten und Nachahmen der anderen tritt in den Hintergrund.

Eine Methode aus dem **Improvisationstheater** hilft Kindern, die **Kompetenz des Spiegeln**s, die zu mehr Empathie und Rücksichtnahme aufeinander führt, zu üben. Die Kinder ziehen ein Tier sowie eine Aktionskarte und überlegen sich entweder ein passendes Geräusch oder eine passende Geste. Diese wird in der Mitte für alle vorgeführt und von den anderen wiederholt.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

Vorbereitung:

- Das Buch »Das Parlament der Tiere« (ggf. mit Bilderbuchkino) bereitlegen.
- Tier-Bildkarten und Emoji-Gefühlskarten ausdrucken und laminieren.
- Beide Aktionskarten ausdrucken und laminieren.
- Platz im Raum schaffen, sodass die Gruppe einen großen Stehkreis machen kann, in dessen Mitte genug Platz ist, dass ein Kind sich dort gut bewegen kann und von allen Kindern gesehen wird.

So geht`s:

- Die Kinder setzen sich auf den Boden um die päd. Fachkraft oder Lehrkraft herum.
- Falls die Geschichte »Das Parlament der Tiere« noch nicht bekannt ist, wird sie vor der Bewegungseinheit dialogisch vorgelesen (s. Einleitung).
- Die Kinder stellen sich in einen Kreis auf.
- Die päd. Fachkraft oder Lehrkraft macht die Übung vor und erklärt die Regeln.
 - Dazu zieht sie aus dem verdeckten Stapel der Tierbildkarten (Anhang 5) eines heraus. Alle Tiere aus der Geschichte »Das Parlament der Tiere« sind enthalten, ebenso weitere Tiere, die das Habitat Wald und Feldflur bewohnen.
 - Dann zieht sie eine der zwei Aktionskarten (Anhang 6). Auf der einen Aktionskarte ist ein Gesicht mit einem Pfeil zu einem Mund zu sehen, und sie bedeutet „Ein Geräusch machen“. Auf der zweiten Aktionskarte ist ein Kind zu sehen mit Pfeilen zu den Armen und Beinen, und sie bedeutet „Eine Bewegung machen“.
 - Sie tritt in die Mitte des Kreises und versucht das Tier, das sie sich gezogen hat, entweder mittels eines Geräusches oder einer Bewegung nachzuahmen.
 - Sie erklärt, dass alle Kinder nacheinander nun auch eine Tierkarte (Anhang 5) ziehen, diese aber nicht den anderen verraten dürfen und dann offen eine Aktionskarten ziehen werden, um im Anschluss in die Mitte zu treten und das Tier mit Hilfe eines Geräusches oder einer Bewegung nachahmen müssen.
 - Wichtig ist, dass hier noch kein Kind seine Vermutung, welches Tier es sein könnte, reinrufen soll.
 - Erst, wenn alle Kinder die Bewegung oder das Geräusch nachgeahmt haben, müssen die Kinder das Tier erraten.

- Das erste Kind zieht eine Tierkarte, schaut sie sich an und gibt sie wieder der päd. Fachkraft oder Lehrkraft zurück, die diese auf die Seite legt.
- Danach zieht das Kind eine Aktionskarte (Bewegung oder Geräusch)
- Es tritt in den Kreis und versucht das Tier darzustellen.
- Die restlichen Kinder ahmen das Geräusch oder die Bewegung nach.
- Kommt keines der Kinder auf das Tier, kann ein zweites Kind zur Hilfe gezogen werden.
- War jedes Kind an der Reihe und hatte Spaß daran, kann eine zweite Runde gespielt werden. Diesmal zieht ein Kind eine Emoji-Gefühlskarte (Anhang 7) und stellt die jeweilige Stimmung mit Mimik und Gestik vor. Die anderen Kinder machen es nach und sagen dann, welches Gefühl wohl dahintersteckt.

Alternativen/Varianten:

Einfachere Variante für den Kindergarten: Um das Erraten der Tiere zu vereinfachen, können die Aktionskarten weggelassen werden und das Kind kann frei wählen, wie es das Tier darstellen möchte und Geräusche sowie Bewegungen einbeziehen.

Abschluss:

Nachdem alle gemeinsam im Kreis standen, gehen die Kinder in Kleingruppen zusammen und erhalten pro Gruppe einen kleinen Handspiegel und 2-6 Emoji-Gefühlskarten. Sie dürfen jetzt ihre eigenen Gesichter erkunden. Wie sieht es aus, wenn sie eine Emotion mit Mimik nachspielen?

Tipp:

Das Spiel »Activity Kindergarten« oder »Activity Junior« lohnt sich ebenfalls auszuprobieren. Hier müssen Wörter entweder durch Erklärung, Pantomime oder Zeichnungen dargestellt und erraten werden. Das Schöne an der Version für den Kindergarten ist, dass das Spiel im Wettstreit gegeneinander oder kooperativ gespielt werden kann. Die Begriffe werden mit einem Bild und dem Wort darunter auf Karten dargestellt und können bis in die Grundschule hinein genutzt werden.



Aufgabe: Wie hören uns gegenseitig ganz genau zu und reagieren auf das Gesagte.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Zuhören üben
- Wortschatz erweitern
- Bildersehen schulen
- Merkfähigkeit erhöhen

Benötigtes Material:

- Druckvorlage Bildkarten zu den Themen Freundschaft und Gerechtigkeit (Anhang 8)
- Laminiergerät
- Zwei Streichhölzer, von denen eines gekürzt wird



Im Buch »Das Parlament der Tiere« wird beschrieben, wie schwierig es sein kann, **wenn alle durcheinanderreden** und das es wichtig ist, alle zu Wort kommen zu lassen. Die Ungeduld etwas zu sagen und damit nicht warten zu können, beobachten sicherlich viele päd. Fachkräfte und Lehrkräfte täglich. In Zweierteams versuchen die Kinder deshalb, sich ganz **auf ihr Gegenüber einzulassen und zuzuhören**. Dazu denken sich die Kinder Sätze aus, die vom Gegenüber wiederholt werden

Exkurs Paarfindung:

Damit kein Kind ausgeschlossen wird und sich nicht immer gleiche Gruppierungen bilden, gibt es unterschiedliche Methoden zur Paarfindung. Eine schöne Methode ist es, dass sich die Pärchen mit gleichen Bildern zusammenfinden. Es gibt jeweils zwei identische Bilder, die Kinder ziehen je eine Karte und müssen dann ihren:seinen Gegenüber finden. Indem wir hier Bilder nehmen, die schon die Themen des Buches aufgreifen, aktivieren wir das Vorwissen der Kinder. Zudem ist die kreative Teamzusammenstellung der erste Schritt, gewohnte Strukturen zu verlassen und zu lernen, sich auf Neues einzulassen.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

Vorbereitung:

- Das Buch bereitlegen.
- Bild-Themenkarten (Anhang 8) drucken und laminieren.
- Den Raum so gestalten, dass sich Zweierpaare gut im Raum verteilen können, ohne sich gegenseitig abzulenken.

So geht`s:

- Die päd. Fachkraft oder Lehrkraft begrüßt die Kinder und erläutert, dass die Kinder heute ganz neue Zweierteams bilden und sich über die Thema Freundschaft und Gerechtigkeit austauschen.
- Sie geht herum mit dem Stapel laminierter Bildkarten, fächert diese auf und lässt jedes Kind eine Karte ziehen. Auf den Karten sind dem Thema entsprechende Illustrationen aus dem Buch »Das Parlament der Tiere« gewählt.
- Die Kinder betrachten sich die Karte und werden gebeten, sich nun im Raum leise wie ein Reh auf der Pirsch zu bewegen und dasjenige Kind zu finden, welches die gleiche Abbildung wie es selbst hat.
- Wenn alle Pärchen sich zusammengefunden haben, werden diese jeweils im Raum von der päd. Fachkraft oder Lehrkraft platziert. Die Kinder sitzen sich auf Stühlen oder dem Boden gegenüber.
- Um zu entscheiden, welches Kind startet, wird die **Streichholz-Methode** verwendet, die auch im Buch »Das Parlament der Tiere« vorkommt. Zwei Streichhölzer, eines davon eingekürzt, werden in der Hand gehalten, ohne dass ersichtlich ist, welches das kürzere oder längere ist. Die päd. Fachkraft oder Lehrkraft geht zu jedem Team und lässt die Kinder ein Streichholz ziehen.



- Haben alle gezogen, wird erläutert, wie das Spiel geht. Das Kind, das das kürze Ende gezogen hat, betrachtet die Bildkarte und sucht sich ein Detail aus. Dann sagt es leise zum anderen Kind, was es entdeckt hat. Z.B. „Ich sehe ... ein Blatt“. Das andere Kind wiederholt nun den Satz laut mit Du „Du siehst ... ein Blatt“ und sucht nach dem erwähnten Detail auf der Bildkarte. Wird es gefunden, wird gewechselt und Kind 2 sucht sich ein Detail.
- So lernen die Kinder zugewandt einander zuzuhören, sich ausreden zu lassen und aufeinander Bezug zu nehmen. Sie gehen in Beziehung zueinander und erweitern spielerisch ihren Wortschatz.
- Als Abschluss finden sich alle Kinder im Kreis zusammen und dürfen kurz erzählen, wie es ihnen bei der Übung ergangen ist.
- Anschließend wird das Buch »Das Parlament der Tiere« vorgelesen und die Kinder werden gebeten, ihre Abbildungen, mit denen sie Paare gebildet haben, wiederzufinden und diese Szene zu beschreiben. Im gemeinsamen Gespräch können die Themen Freundschaft oder Gerechtigkeit noch einmal vertieft werden.

Alternativen/Varianten:

In der **Grundschule** kann bei der Methode der Strichhölzer noch auf das **Sprichwort** „**Wer den Kürzeren zieht**“ hingewiesen werden, siehe [hier](#).

Falls die Satzbildung für die Vorschulkinder zu schwierig ist, ist es eine Möglichkeit, nur das Suchspiel mit den Bildkarten beim Vorlesen der Geschichte einzubeziehen.

Abschluss:

Die Kinder kommen zusammen und teilen sich gemeinsam Pfirsiche oder anderes Obst, das saisonal verfügbar ist.

Tipp:

Bildkarten als Element des Themeneinstiegs sind eine gute Möglichkeit um herauszufinden, was die Kinder schon wissen, und sie ins Freie Erzählen zu bringen.



Aufgabe: Wir spielen ein Frage-Spiel und stimmen über die Aufteilung der Pfirsiche im Buch ab.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Kommunikationsfähigkeit stärken
- Eigene Bedürfnisse ausdrücken lernen
- Vielfalt kennenlernen
- Entscheidungen treffen

Benötigtes Material:

- Was-würdest-du-lieber-Fragen mit Symbolen (Anhang 9)
- Druckvorlage Pfirsich-Verteilung A4 (Anhang 10)
- Laminiergerät
- Bausteine (möglichst in einer Farbe und Form) oder Muggelsteine
- Rezept Pfirsichkuchen (Anhang 11)



Viele Kinder können sich manchmal nur schwer **entscheiden** und wenn dann noch der:die beste:r Freund:in etwas anderes aussucht, als man selbst wählen würde, sind viele Kinder überfordert. Dieser Frust führt nicht selten zu Streit, wie es bei den Tieren im Buch auch erstmal passiert, bevor Emily Eichhörnchen die Idee mit der Abstimmung hat. Wie eine solche **Abstimmung ablaufen** kann und wie diese Methode den päd. Fachkräften und Lehrkräften zeigen kann, wie sie Kinder zukünftig mehr einbinden können, wird hier erprobt

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

Vorbereitung:

- Die Was-würdest-du-lieber-Fragen mit ihren jeweils zwei Symbolkarten (Anhang 9) werden laminiert und auf einem Stapel bereitgelegt
- Ein Sitzkreis für die Kinder wird vorbereitet.
- Das Buch bereitlegen.
- Muggelsteine/Bauklötze in der Anzahl der Kinder bereithalten sowie die laminierten Seiten zu den Vorschlägen der Tiere bzgl. der Verteilung der Pfirsiche (Anhang 10).

So geht`s:

- Die Kinder versammeln sich in einem Sitzkreis.
- Nach der Begrüßung zieht die päd. Fachkraft oder Lehrkraft als Warm-up die erste „**Was-würdest-du-lieber-Frage**“ (Anhang 9) aus dem bereitgelegten Stapel.
- Die Frage wird vorgelesen und beide laminierten Karten mit den Symbolen auf den Boden vor die Kinder gelegt.
- Jetzt werden die Spielregeln erläutert: Die Kinder dürfen sich für eine Option entscheiden wie im **Spiel „1,2 oder 3“**. Dafür müssen die Kinder aufstehen und sich zu dem Symbol stellen, das sie als Antwort auf die „Was-würdest-du-lieber“-Frage geben würden.
- Gemeinsam zählen alle im Chor: „1, 2, 3, los!“ bevor die Kinder gleichzeitig aufspringen und zu dem Symbol laufen, das ihrer bevorzugten Option entspricht. Manche Kinder entscheiden sich vielleicht nochmal um, weil ein:e Freund:in etwas anderes gewählt hat.
- Nach jeder Runde kann ein **kurzer Austausch** über die getroffenen Entscheidungen erfolgen.
- Dann setzten sich die Kinder wieder und die Fachkraft stellt die nächste „Was-würdest-du-lieber“-Frage.
- Nach dieser Warm-Up-Übung kommt das Bilderbuch »Das Parlament der Tiere« ins Spiel.
- Die päd. Fachkraft oder Lehrkraft fasst kurz zusammen, um was es im Buch geht. Und zwar bis zur Szene, in der die Tiere Vorschläge machen, wie die Pfirsiche verteilt werden sollen (Doppelseite 8).

- Die **vier Argumente der Tiere** (Siebenschläfer, Rehe, Bär und Wildschwein) werden vorgelesen und mit den Kindern besprochen.
 1. Der Siebenschläfer will, dass alle gleich viele bekommen.
 2. Das Reh will, dass die schnellen Tiere mehr bekommen sollten, da sie mehr Nahrung brauchen, als andere Tiere, die sich nicht so viel und schnell bewegen.
 3. Der Bär will, dass die Pfirsiche nach der Größe verteilt werden, da ein großes Tier wie er ja mehr Hunger hat.
 4. Das Wildschwein will den Waschbären gar nichts abgeben, da sie stinken und komisch aussehen.
- Die einzelnen laminierten Vorschläge der Tiere (Anhang 10) werden nach der Besprechung der Argumente auf dem Boden ausgelegt und jedes Kind erhält nun **einen Muggelstein oder einen Bauklotz** für die Abstimmung. Anders wie beim Warm-up-Spiel, bei dem mit dem Körper abgestimmt wurde, ist jetzt nicht mehr auf den ersten Blick klar, wer was gewählt hat.
- Jedes Kind darf nun einem der Vorschläge seine Stimme – also seinen Muggelstein/Bauklotz geben – und diesen auf das Bild legen.
- Die Auswertung wird betrachtet, und ggfs. besprochen, aber nicht weiter kommentiert.
- Die restliche Geschichte wird nun vorgelesen. Es wird thematisiert, dass man durchaus auch anderer Meinung sein kann wie sein Freund, dass es aber oftmals eine gute Lösung (einen Kompromiss) gibt, mit der die meisten zufrieden sind.
- Die letzte Doppelseite, das Kuchenessen, wird betrachtet. Fällt den Kindern etwas auf? Genau: das Wildschwein fehlt. Welche Erklärung könnte es dafür geben?

Alternativen/Varianten:

In der **Grundschule** könnte man die **Methode des Rollenspiels** verwenden, um noch deutlicher die Argumente der Tiere darzustellen. Es hilft den Kindern dabei, sich in die Tiere hineinzusetzen und ihre Argumente zu verstehen. Für jede Szene/jedes Argument wird ein freiwilliges Kind gesucht, das das Argument in seinen Worten nacherzählt/nachspielt. Die Körpersprache mit Gestik und Mimik wird so einbezogen und soziale und emotionale Kompetenz eingeübt.

Abschluss:

Die Kinder essen gemeinsam in gemütlicher Runde Pfirsichkuchen und bekommen das Rezept aus dem Buch mit nach Hause.

Tipp:

Die **Methode der Abstimmung mittels Bildkarten und Muggelsteinen/Bauklötzen** kann wunderbar im päd. Alltag eingesetzt werden. Ob es um den nächsten Ausflug oder die Frage nach der Anschaffung eines neuen Spielgerätes geht. Beziehen Sie die Kinder mit ein! Kinder mit einzubeziehen und sei es nur sie vor zwei Wahlmöglichkeiten zu stellen, wie zum Beispiel „Dinnen spielen“ oder „Draußen spielen“, gibt Ihnen eine Stimme und zeigt, dass sie wichtig sind und wahrgenommen werden, eine für die Demokratiebildung unerlässliche Grundvoraussetzung. Jedes Kind nimmt nun bewusst wahr, was es möchte und ob es seine Entscheidung klar zeigen kann. Außerdem sieht es die Entscheidungen der anderen Kinder.

Auch der **Aufbau eines Kinderparlamentes** ist eine Möglichkeit, nachhaltig die Wünsche der Kinder ernst zu nehmen und einzubinden. Es existiert kein Prototyp des Kinderparlamentes, hier können Sie stöbern, wenn Sie diese Methode interessiert: [Partizipation im Kindergarten | BAUSTEINE KINDERGARTEN](#)



Aufgabe: Wir spielen die Grundsätze einer freien, geheimen und gleichen Wahl beispielhaft durch.

Kompetenzen und Lerninhalte:

- Beteiligung fördern
- Soziale Interaktion schulen
- Demokratisches Wählen kennenlernen und anwenden

Benötigtes Material:

- Druckvorlage Wahlzettel »Das Parlament der Tiere« A4 (Anhang 12)
- Schuhkarton mit Deckel für Wahlurne
- Schere, Kleber
- Sichtschutz für Wahlkabine
- Stifte
- Laminiergerät
- Druckvorlage „Die 5 Stationen der Abstimmung“ (Anhang 13)
- Blanko-Wahlzettel, 1x A3 und 1x pro Kind A4



Die Aufteilung der Pfirsiche betrifft alle Tiere im Wald. Der Bär und der Maulwurf möchten etwas dazu sagen und melden sich. Nach Artikel 12 der Kinderrechte, die von der UN-Kinderrechtskonvention erlassen wurden, hat jedes Kind das Recht auf Partizipation und Teilhabe an gesellschaftlichen Kommunikations- und Entscheidungsprozessen. Kinder haben also das Recht, zu allen Dingen, die sie betreffen, ihre eigene Meinung zu sagen und sich an Entscheidungen zu beteiligen. Die repräsentative Beteiligungsform in Form einer Wahl ist ein Grundstein auf dem Weg zur Demokratiebildung. Den Ablauf einer Wahl wie sie im Buch stattfindet, wird beispielhaft für eigene Wahlen zum Beispiel für die Wahl neuer Klassensprecher:innen angewandt.

Durchführung und Vorschlag zur Umsetzung:

Vorbereitung:

- Das Buch bereitlegen
- Einen Sitzkreis für die Gruppe vorbereiten
- Mit der Schere in der Mitte des Schuhkartondeckels einen Schlitz einschneiden und dann den Schuhkartons zukleben und in die Mitte des Sitzkreises stellen.
- Eine Wahlkabine vorbereiten: Einen Tisch oder evtl. den Pult freiräumen und dort eine Abtrennung/einen Sichtschutz aufstellen
- Pro Kind einen Wahlzettel »Das Parlament der Tiere« (Anlage 12) drucken und bereitlegen.
- Stationen der Abstimmung (Anlage 13) drucken und laminieren
- Einen Blanko-Wahlzettel möglichst in A3 bereitlegen

So geht`s:

- Zunächst werden die Kinder gebeten, in den Sitzkreis zu kommen und dort begrüßt.
- Im Anschluss fragt die Lehrkraft die Kinder, ob sie wissen, was eine Abstimmung und was eine Wahl ist. Sie erklärt, dass sie ein Buch mitgebracht hat, das dieses Thema unter die Lupe nimmt.
- Zum Start wird das Cover des Buches gezeigt und gefragt: Was glaubt ihr, welches das konkrete Anliegen ist, über das im Buch abgestimmt werden soll?
- Nun wird das Buch dialogisch vorgelesen, evtl. mit Unterstützung des Bilderbuchkinos. (Siehe Einleitung)
- Die Lehrkraft liest bis zur Seite auf der die Tiere (Siebenschläfer, Reh, Bär und Wildschwein) ihre Variante für die Verteilung der Pfirsiche vorstellen.
- Sie teilt pro Kind einen **Stimmzettel** (Anhang 12) aus. Dieser wird besprochen: Jedes Kind darf mit einem Kreuz für eine Variante abstimmen.
- Die Lehrkraft bittet nun die Kinder nacheinander ihren **Stimmzettel** zu nehmen und mit diesem in die provisorische **Wahlkabine** zu gehen, um dort mit dem bereitliegenden Stift ihr Kreuz zu machen und so einem Tier die Stimme zu geben. Der Zettel soll danach in der Kabine gefaltet werden und dann in den Schlitz der **Wahlurne** (Schuhkarton) gesteckt werden. Verwendet werden sollen hier bewusst die fett gedruckten Wörter.

- Die Wahlgrundsätze **gleich** (jeder hat einen Stimmzettel), **geheim** (niemand sieht, wo ich mein Kreuz mache und ich schreibe keinen Namen oder ähnliches auf den Zettel) und **frei** (niemand darf mir vorschreiben, wo ich mein Kreuz machen soll) werden in diesem Zuge thematisiert.
- Das restliche Buch wird vorgelesen.
- Die Stimmzettel werden ausgewertet. Hierzu wird die Wahlurne aufgetrennt, ein Stimmzettel nach dem anderen rausgeholt, laut vorgelesen, welcher Vorschlag angekreuzt wurde und von einem anderen Kind oder der Lehrkraft auf der Tafel oder dem Whiteboard in Form einer Strichliste notiert.
- Nun wird kurz über das Ergebnis gesprochen und gefragt, ob die Kinder überrascht sind vom Ergebnis und wie es den Tieren mit der Entscheidung geht. Hier kann auf das letzte Bild eingegangen werden.
- Bevor nun eine eigene Wahl zu einem eigenen Thema (z.B. Abstimmung über die Klassensprecher:innen, den nächsten Ausflug) stattfindet, werden die einzelnen Stationen des Ablaufes im Buch mit den Kindern besprochen.
- Hierzu werden die laminierten Bilder (Anhang 13) in die Mitte gelegt und die Aufgabe gestellt: Sortiert die folgenden Bilder/Aussagen in der richtigen Reihenfolge:
 1. Vertreter wählen (Abgeordnete), Wie genau wählen die Tiere jeweils ihre drei Vertreter aus?
 2. Chef für die Versammlung wählen
 3. Vorschläge vorstellen
 4. Über Vorschläge abstimmen
 5. Einen Kompromiss finden
- Zum Schluss wird der **A3-Wahlzettel** in die Mitte gelegt und besprochen, worüber abgestimmt werden soll. Es können zum Beispiel Kindernamen notiert werden, die sich als **Klassensprecher:in** aufstellen lassen möchten oder wohin der nächste **Klassenausflug** gehen soll. Haben Kinder unterschiedliche Vorschläge für den Ausflug kann hier wunderbar das Vorstellen der Vorschläge vor der Gruppe geübt werden. Ist die Entscheidung getroffen, muss die Lehrkraft die Wahlzettel kopieren und nach dem gleichen Prinzip wie bei der Abstimmung über die Tiere kann eine geheime, gleiche und freie Wahl durchgeführt werden.

Alternativen/Varianten:

Man könnte das Thema einer **ungültigen Stimme** noch thematisieren und mit in die Abstimmung einbeziehen.

Abschluss:

Damit Mitgestaltung und Partizipation nachhaltig gelingen können, werden die Familien/Eltern miteinbezogen. Die Kinder erhalten eine Blanke Wahlzettel mit nach Hause und können diesen nutzen, um auch das Elternhaus demokratischer zu gestalten.

Druckvorlagen

Anhang 1 / Druckvorlage Bild-Memo-Karten (2x auf festen Karton drucken oder aufkleben und ausschneiden)



Anhang 1 / Druckvorlage Tier-Memo (1x auf festen Karton drucken oder aufkleben und ausschneiden)



Anhang 2 / Tier-Steckbriefe















Anhang 3 / Druckvorlage Wort-Bild-Memo-Karten (2x auf festen Karton drucken oder aufkleben und ausschneiden) + Bildkarten Anh. 1

EICHHÖRNCHEN	WILDSCHWEIN
WÜHLMAUS	EULE
BÄR	REH
IGEL	KANINCHEN

Anhang 4 / Druckvorlage Wort-Bild-Memo-Karten (1x auf festen Karton drucken oder aufkleben und ausschneiden) + Bildkarten Anh. 1

SIEBENSCHLÄFER	SIEBENSCHLÄFER
MAULWURF	MAULWURF
WASCHBÄR	WASCHBÄR

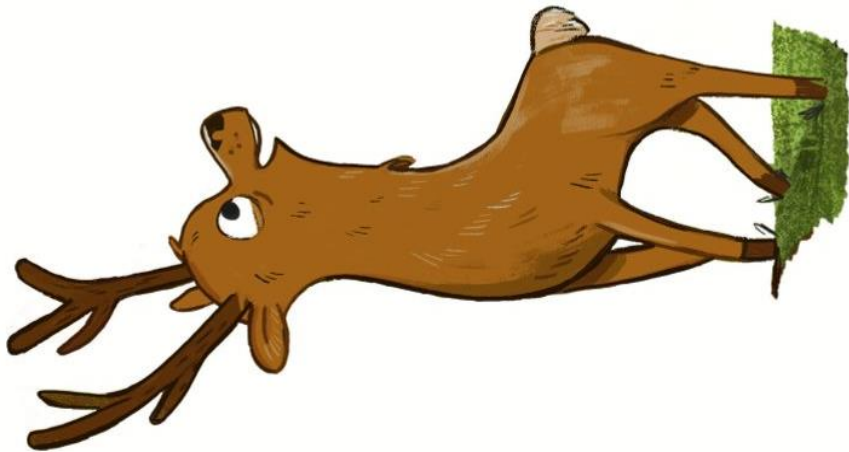
Anhang 4 / Druckvorlage Blanko-Memo-Karten

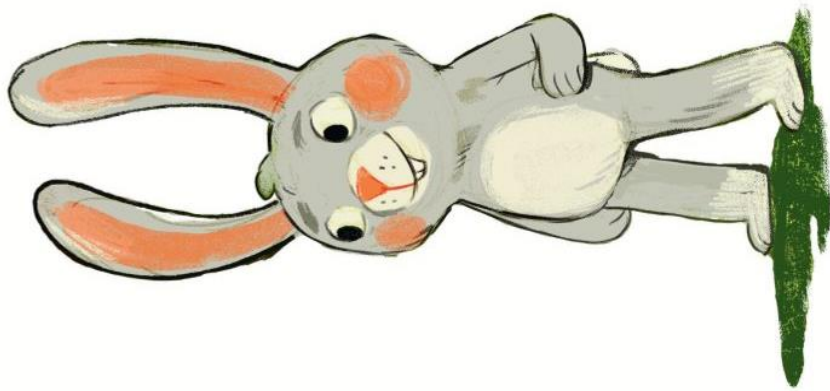


Anhang 5 / Druckvorlage Tier-Bildkarten



















Anhang 6 / Aktionskarten





Anhang 7 / Emoji-Gefühlskarten



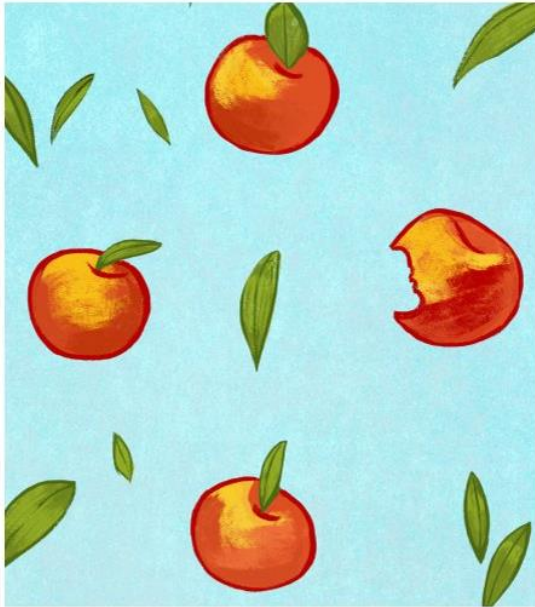


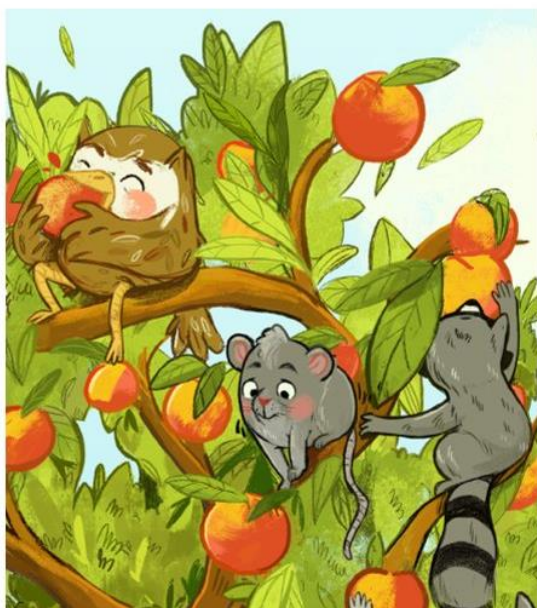
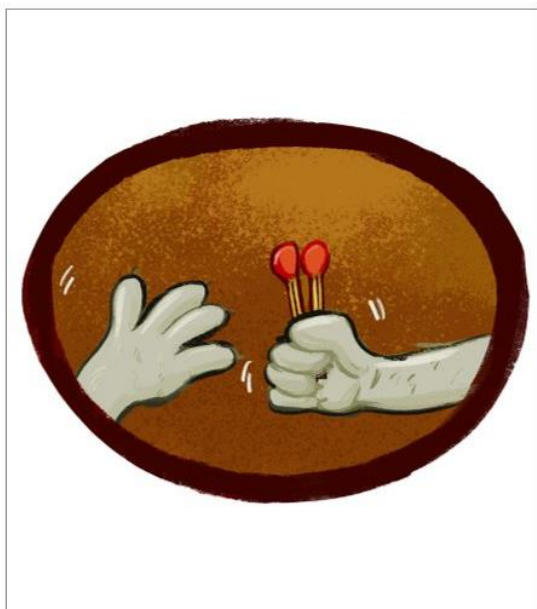


Anhang 8 / Bildkarten Thema Freundschaft & Gerechtigkeit









Würdest du lieber
PFIRSICH oder POMMES
essen?



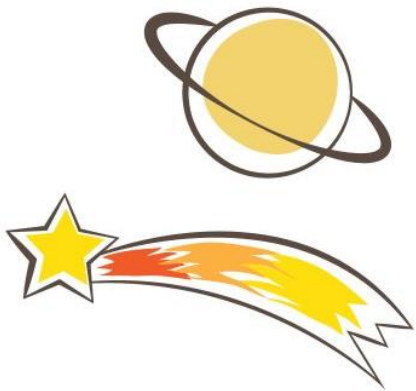
Würdest du lieber wie
ein FISCH
im See schwimmen
oder wie ein VOGEL
am Himmel fliegen?



Würdest du jetzt lieber
SPORT machen oder
etwas mit FARBEN?



Würdest du lieber das
WELTALL erkunden oder
TIEREN in Not helfen?



Anhang 10 / Druckvorlage Pfirsich-Verteilung









Anhang 11

Pfirsichkuchen im Blüten-Look

Ein Stückchen für dich, ein Stückchen für mich – wer möchte denn noch ein Stück von unserem Pfirsichkuchen? Den haben wir wie eine hübsche Blüte dekoriert und servieren ihn nun Blütenblatt für Blütenblatt.



Schritt 1

Pfirsiche in Würfel schneiden. Einen Tortenboden auf einen Kuchenteller legen. 6 gehäufte EL Marmelade in eine Schale geben und mit 6 EL warmem Wasser glatrühren.



Schritt 2

Den Tortenboden mit der Hälfte der Marmelade dünn bestreichen. Restliche Marmelade für den 2. Tortenboden aufheben.



Schritt 3

Die Hälfte der Pfirsichwürfel auf dem Boden verteilen.



Schritt 4

Sahne steif schlagen und beiseitestellen. Magerquark und Mascarpone mit dem Puderzucker verrühren und die Sahne mit einem Schneebesen unterheben.

Die Hälfte der Creme auf den Tortenboden geben und leicht verstreichen.



Schritt 5

Den zweiten Tortenboden auflegen. Vorsichtig drücken, sodass die Creme sich gut verteilt, aber nicht hervorquillt.

Das brauchst du:

- 1 Dose Pfirsiche (halbe Früchte oder Spalten)
- Wiener Boden / 2 Biskuitböden werden gebraucht
- 1 Glas Pfirsichmarmelade
- 200 g Sahne
- 300 g Magerquark
- 250 g Mascarpone
- 60 g Puderzucker
- Spritzbeutel



Schritt 6

Den aufgelegten Tortenboden nun ebenfalls dünn mit Marmelade bestreichen.



Schritt 7

Für die Blütenblätter die restliche Creme in einen Spritzbeutel mit großer Öffnung füllen und dicke Tupfen spritzen. Mit dem Rücken eines Esslöffels die Tupfen vorsichtig zu Blättern verstreichen. Den Esslöffel nach jedem Streichen säubern.



Schritt 8

Sollte noch Creme übrig sein, diese in die Mitte geben und verstreichen.



Schritt 9

Die restlichen Pfirsichwürfel als Blütenmitte auflegen. Den Pfirsichkuchen 1 Stunde kühlen und dann wegnaschen.

Tipp: Wer keine Blüte möchte, streicht die Creme einfach fluffig auf und platziert die Pfirsichwürfel.



Sophie Schönberger, Manuela Buske

Das Parlament der Tiere

Das Bilderbuch zur Bundestagswahl 2025: So verstehen Kinder ab 4 Jahren Demokratie



Anhang 12 / Druckvorlage Wahlbogen Pfirsich-Verteilung



Anhang 13 / Druckvorlage „Die 5 Stationen der Abstimmung“
Vertreter wählen



Chef für die Versammlung wählen



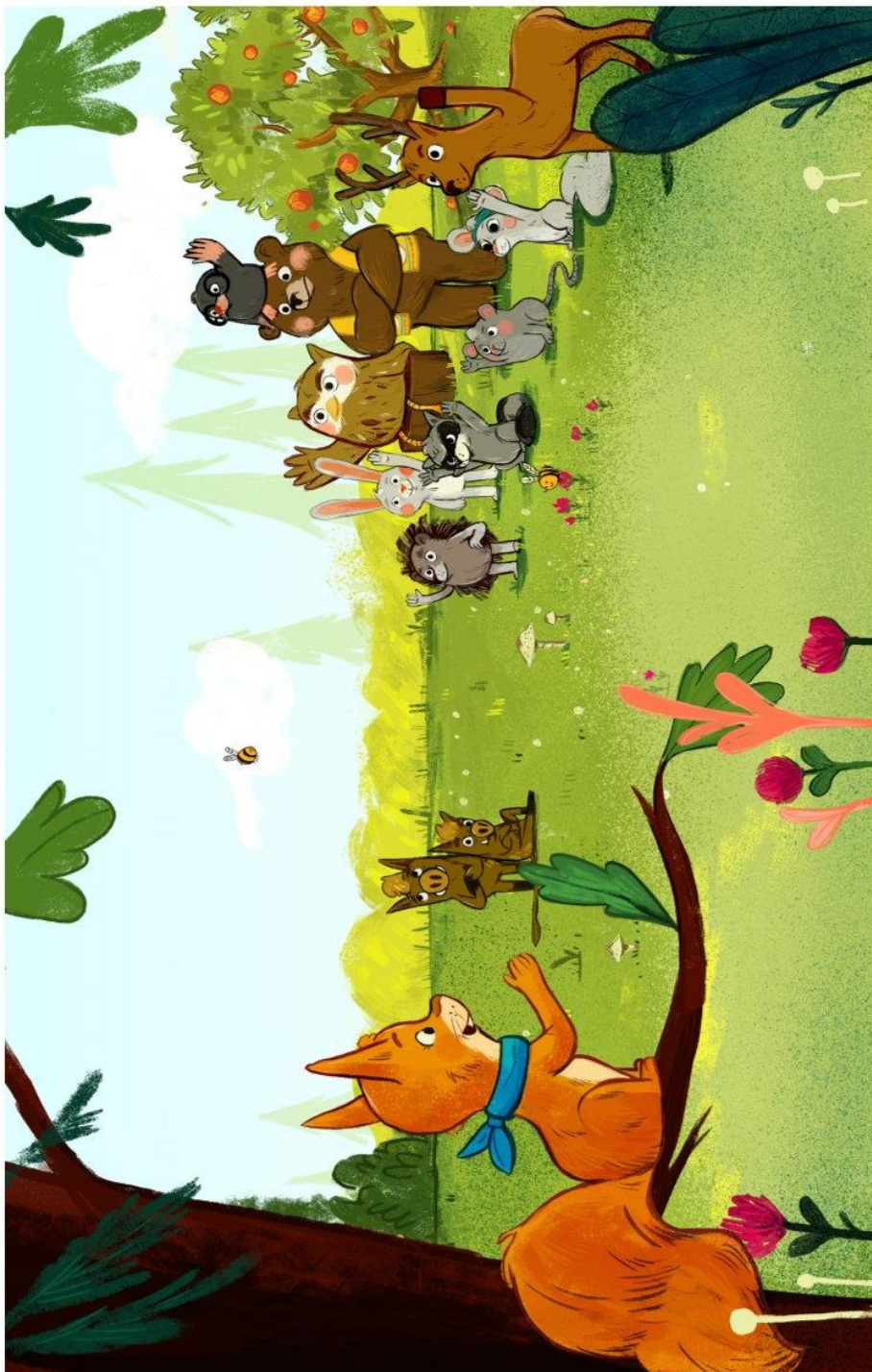
Vorschläge vorstellen



Über Vorschläge abstimmen



Einen Kompromiss finden



Weiterführende Empfehlungen zum Thema Demokratie

Nur einen Klick entfernt finden Sie auf der BuchstabenBande.com weitere kreative Anregungen rund um die Bilderbücher zum Thema »Demokratie«:



[Bilderbuchkino Das
Parlament der Tiere](#)



[Podcast „Das
Parlament der Tiere“](#)



[Pfirsichkuchen im
Blütenlook](#)



[Arbeitsmaterial zur
Reihe „Die
Forscherbande“](#)

Weiterführende Links:

Bayerischer Rundfunk Fernsehen, [Checker Reportagen](#), Checker-Tobi-Folge zum Thema Demokratie (vom 20.09.2023, Video verfügbar: bis 20.09.2028 · 16:02 Uhr):
www.ardmediathek.de/video/checker-reportagen/der-demokratie-check

Deutschlandfunk Kultur, KAKADU-Podcast von Jessica Zeller (19.07.2024):
[Kinderfrage - Was ist Demokratie?](#)

Bücher zum Thema Demokratie

Mit einem Klick auf das jeweilige Buch erhalten Sie alle Infos sowie Einblick in eine Leseprobe.

Für Klassensatzbestellungen wenden Sie sich gern an kundenservice@luebbe.de.

