



Praxismaterial Demokratie

Wahlen



**JUGEND
PRÄGT**
GESELLSCHAFT·POLITIK·THÜRINGEN

Inhalt

01 Einleitung

Seite 3

03 Modul I: Warum eigentlich (nicht) wählen gehen?

Seite 5

05 Modul III: Politische Ebenen

Seite 10

07 Modul V: Wahlkampf in Erdacht

Seite 15

09 Impressum

Seite 24

02 Timetable

Seite 4

04 Modul II: Wer darf wählen?

Seite 7

06 Modul IV: Wahlkampf goes online

Seite 12

08 Hintergrundinformationen

Seite 17

Links und mehr
zum Thema gibt
es auf unserer
Website

Wahlen

Einleitung: Wahlen als Bestandteil politischer Teilhabe

In Deutschland haben Bürger*innen das Recht, Parlamente frei zu wählen – ein grundlegendes Merkmal unserer Demokratie. Aus dem Griechischen übersetzt heißt Demokratie „Herrschaft des Volkes“. Das Prinzip der Volkssouveränität ist auch in unserem Grundgesetz (Artikel 20 Abs. 2) fest verankert: „Alle Staatsgewalt geht vom Volke aus. Sie wird vom Volke in Wahlen und Abstimmungen und durch besondere Organe der Gesetzgebung, der vollziehenden Gewalt und der Rechtsprechung ausgeübt.“

Wahlen sind also eine zentrale Form politischer Beteiligung. Zwar dürfen Kinder und junge Menschen je nach Bundesland und Wahl erst ab 16 oder 18 Jahren wählen. Jedoch können sie sich mit ihren Wünschen und Anliegen z. B. an Bürger*innensprechstunden oder Jugendforen wenden. Nach Eintritt ins wahlfähige Alter können sie auch über die Zusammensetzung der künftigen Parlamente mitbestimmen. Um junge Menschen für die Inhalte politischer Parteien zu sensibilisieren und für eine bewusste, eigene Wahlentscheidung zu stärken, sind Information und Aufklärung unablässig.

Da Deutschland nach Art. 20 Abs. 1 GG eine föderale Struktur hat, finden politische Wahlen auf verschiedenen Ebenen statt:

- Kommunalebene (Kommunalwahlen)
- Landesebene (Landtagswahlen)
- Bundesebene (Bundestagswahl)
- europäische Ebene (Europawahl)

Dieses Praxismaterial thematisiert vor allem die Landes- und in einigen Modulen die Kommunalebene, ist jedoch auch auf die Bundestagswahl anwendbar.

Über dieses Praxismaterial

Das Material gibt pädagogischen Fach- und Lehrkräften in fünf Modulen konkrete Anregungen und Methoden für die Praxis, um mit jungen Menschen (ab 14 Jahren) zum Thema Wahlen zu arbeiten.

Der Timetable auf Seite 4 gibt einen Überblick über die Module für die pädagogische Praxis. Diese sind in sich geschlossen und können einzeln eingesetzt, aber auch im Rahmen eines größeren Projekts aufeinander aufbauend, verwendet werden.

Auf den Seiten 5 bis 16 werden die Module im Detail beschrieben. Diese verfolgen verschiedene Bildungsziele sowie Aktivitätsformen und erfordern unterschiedlich viel Zeitaufwand in der Umsetzung. Angaben dazu finden sich jeweils oberhalb der Modulbeschreibung.

Hintergrundinformationen und Erklärungen zu den in diesem Material thematisierten Aspekten finden sich auf den Seiten 17 bis 23.

Die Handreichung wurde im Rahmen des Projekts JUGEND PRÄGT entwickelt und steht allen Interessierten zur Verwendung offen.

Wir möchten mit dieser Veröffentlichung pädagogische Fach- und Lehrkräfte ermutigen, sich mit jungen Menschen über Wahlen als Instrument der Beteiligung am politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozess auseinanderzusetzen und sie in ihrer politischen Teilhabe zu stärken.

Timetable

Möglicher Projektablauf

Modul I
**Warum eigentlich
 (nicht) wählen
 gehen?**

60 Minuten
 Seite 5

Modul II
Wer darf wählen?

60 Minuten
 Seite 7

Modul IV
**Wahlkampf goes
 online**

90 Minuten
 Seite 12

Modul III
**Politische
 Ebenen**

60 Minuten
 Seite 10

Modul V
**Wahlkampf in
 Erdacht**

90 Minuten
 Seite 15

Modul I - Weil Couchpolitik nix ändert!

Warum eigentlich (nicht) wählen gehen?



Lernziele

Die Teilnehmenden

- haben sich mit Wahlbeteiligung als politisches Instrument auseinandergesetzt.
- kennen weitere Möglichkeiten der Beteiligung an politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozessen.
- haben eine eigene Haltung entwickelt.



Aktivitätsmodus

Brainstorming, Analyse und Diskussion,
Abwägung und Positionierung



Dauer

60 Minuten



Organisationsform

Plenum, Kleingruppe, Einzelarbeit



Medien und Materialien

- Schnur oder Kreppband, gegebenenfalls Moderationskarten, Kreide/Pinnnadeln/Stifte
- Tafel/Flipchart/Pinnwand oder alternativ: Online-Tool DrawChat, Smartphones/Tablets, Beamer/Computer oder digitale Tafel

Ablauf

01 Brainstorming zu Wahlen

Die Teilnehmenden setzen sich mit der Frage auseinander: „Warum eigentlich (nicht) wählen gehen?“ (**Hinweis: im Plenum oder zunächst allein/paarweise**). Die Fachkraft visualisiert die Frage und erläutert: Es geht um Wahlen als Grundlage einer funktionierenden parlamentarischen Demokratie. Die Teilnehmenden äußern ihre Gedanken spontan im Plenum (oder schreiben sie allein/paarweise auf Moderationskarten). Die Fachkraft sammelt und ordnet das Geäußerte für alle sichtbar (optional bietet sich als digitale Variante auch das Online-Tool **DrawChat** an). Im Anschluss diskutiert das Plenum genannte Aspekte.

Hinweis: Die Fachkraft kann vorab über Wahlen informieren – etwa zu Funktionen von Wahlen, Wahllebenen, Wahlbeteiligung sowie eventuell Wahlalter. Informationen finden sich in den **Hintergrundinformationen** sowie auf der **Website von JUGEND PRÄGT**.

02 Wahlbeteiligung

Die Fachkraft legt mit Schnur oder Kreppband eine durchgehende Linie im Raum – an einem Ende ist „stimme zu“ und am anderen „stimme nicht zu“, die Mitte ist „teils, teils“. Sie liest Thesen zum Thema Wahlbeteiligung einzeln vor. Die Teilnehmenden positionieren sich dazu auf der gekennzeichneten Skala und stellen sich entsprechend auf. Die Fachkraft fordert einzelne Teilnehmende dazu auf, ihre Position zu begründen sowie zu überlegen, wie auf die verschiedenen Aussagen gegen das Wählen reagiert werden kann.

Fortsetzung >>

Modul I - Weil Couchpolitik nix ändert!

Warum eigentlich (nicht) wählen gehen?

Fortsetzung

Hinweis: Bei dieser Methode gibt es keine richtigen oder falschen Antworten.

Thesen (Vorschläge können ergänzt werden):

- Hier bei uns wählt niemand.
- Keiner meiner Freunde wählt.
- Am Wahltag bin ich nicht da.
- Politik interessiert mich nicht.
- Ich wähle aus Protest nicht.

Hinweis: Hier können die Teilnehmenden gezielt nach bestimmten Formen gefragt werden (siehe **Hintergrundinformationen**).

03 Fazit ziehen

Die Teilnehmenden führen eine von der Fachkraft angeleitete Pro- und Contra-Diskussion zum Thema Wählen oder Nicht-Wählen durch. Der Fokus kann dabei auf einer der Thesen aus Aufgabe 02 gerichtet sein. Die Teilnehmenden diskutieren im Plenum ihre eigene Position zur Wahlbeteiligung und weiteren Beteiligungsmöglichkeiten.

Erweiterung (+30 min)

Die Teilnehmenden gestalten in Kleingruppen einen Brief an eine*n fiktive*n Politiker*in. Dieser Brief soll eine Wunschliste enthalten, in der die Teilnehmenden beschreiben, wie Wählen aussehen müsste, damit es richtig Spaß macht. Anschließend werden die Briefe im Plenum vorgestellt.

Modul II - Nutze deine Stimme!

Wer darf wählen?



Lernziele

Die Teilnehmenden

- kennen und verstehen einige Grundlagen des Landes- und Kommunalwahlrechts (inkl. Wahlgrundsätze).
- haben eine Haltung dazu, welche Altersgrenzen sie für das Wahlrecht als sinnvoll erachten.



Aktivitätsmodus

Quiz, Austausch, Diskussion



Dauer

60 Minuten



Organisationsform

Kleingruppen, Plenum



Medien und Materialien

- selbst vorbereitete Moderationskarten mit Wahlgrundsätzen (fünf echte, mindestens fünf fiktive)
- Tafel/Pinnwand/Whiteboard
- Moderationskarten, Stifte, Pinnnadeln oder Kreppband, Würfel

Ablauf

01 Wahlgrundsätze

Die Fachkraft notiert mindestens zehn (bei Bedarf mehr) Wahlgrundsätze auf Moderationskarten, die für alle sichtbar sind (fünf sind wahr, die restlichen sind erfunden). Zudem schreibt sie fünf zu vervollständigende Sätze (siehe unten) an Tafel/Pinnwand/Whiteboard. In Form eines Quizzes stimmen sich die Teilnehmenden in (zwei oder mehr) Kleingruppen leise über die richtige Zuordnung ab. Zum Beispiel per Würfel (höchste Zahl) wird die Reihenfolge bestimmt, welche Gruppe beginnen darf und welche danach drankommt. Für jede korrekte Zuordnung gibt es einen Punkt. Bei einer falschen Zuordnung ist die nächste Gruppe dran.

Wahlgrundsätze (Vorschläge können ergänzt werden):

wahr: allgemein, unmittelbar, frei, gleich, geheim

falsch: geplant, offen, einzeln, friedlich, repräsentativ, pünktlich, echt, exklusiv, demokratisch, politisch, indirekt, volksnah, kostenlos, präzise, staatlich verpflichtend...

Zu vervollständigende Sätze:

1. Wahlen sind [allgemein]. Das bedeutet, grundsätzlich darf jede*r wahlberechtigte*r Bürger*in wählen.
2. Wahlen sind [unmittelbar]. Das bedeutet, Kandidat*innen werden direkt beziehungsweise über Listen von Parteien oder Wählervereinigungen gewählt.
3. Wahlen sind [frei]. Das bedeutet, auf Wähler*innen darf von außen kein Druck bei ihrer Entscheidung ausgeübt werden.
4. Wahlen sind [gleich]. Das bedeutet, jede Stimme hat das gleiche Gewicht, unabhängig von welcher Person sie abgegeben wurde.

Fortsetzung >>

Modul II - Nutze deine Stimme!

Wer darf wählen?

Fortsetzung

5. Wahlen sind [geheim]. Das bedeutet, Wähler*innen müssen niemandem mitteilen, wem sie ihre Stimme(n) gegeben haben.

Reflexionsrunde: Warum sind die fünf Grundsätze so wichtig?

Hinweis: Zu dieser Frage gibt es keine richtigen oder falschen Antworten.

02 Diskussion Wahlalter

Die Fachkraft bespricht, auf welchen Wahlebenen im eigenen Bundesland welches Mindestwahlalter gilt (siehe **Hintergrundinformationen**). Sie erläutert, dass in Deutschland seit einigen Jahren kontrovers diskutiert wird, das Alter auch national von 18 auf 16 oder sogar auf 14 Jahre zu senken. In einer Fishbowl-Diskussion setzen sich die Teilnehmenden mit der Debatte rund um das Wahlalter auseinander. Folgende Fragen eignen sich für die Diskussion:

- Ab wann sind junge Menschen in der Lage zu wählen?
- Was braucht es, um wahlfähig zu sein?
- Braucht es einen Wahlführerschein?

Zur Unterstützung der Methode kommen die sechs Denkhüte von de Bono zur Anwendung. Dafür werden zuerst Rollen bzw. Farben in Form von Denkhüten (Weiß=Sachlichkeit, Rot= Gefühlsebene, Schwarz=Pessimismus, Gelb=Optimismus, Blau=Moderation) zugeteilt. Die Zuteilung kann an einzelne Personen oder Gruppen vergeben werden.

Anschließend erfolgt die Fishbowl-Diskussion mit je einem Repräsentanten der Gruppe. Die Teilnehmenden begeben sich in einen inneren und äußeren Sitzkreis. Der innere Kreis diskutiert, während der äußere Kreis zuhört. Innerhalb der Diskussion ist es möglich, dass die Repräsent*innen des inneren Kreises tauschen.

Hinweise: In dieser Methode gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Die Fachkraft kann inhaltliche Denkanstöße oder konkrete Quellen (siehe **Website von JUGEND PRÄKT**) vorgeben.

Impulse für die Diskussion können sein:

- Gelten nicht auch für Jüngere Grundsätze der Allgemeinheit und Gleichheit?
- Sollten Jüngere politisches Mitspracherecht haben?
- Sind Jüngere reif genug und haben sie genug Urteilskraft? (Sind Hochbetagte noch dazu in der Lage?)

Fortsetzung >>

Modul II - Nutze deine Stimme!

Wer darf wählen?

Fortsetzung

- Sind Jüngere zu sehr politisch beeinflussbar (und neigen zu Radikalität)?
- Sollten Jüngere früher politische Verantwortung übernehmen?
- Müsste das Mindestwahlalter nicht ohnehin an die gesellschaftliche Verantwortung geknüpft sein? (Steuern zahlen, voll strafmündig sein...)
- Fühlen sich Jüngere von der Politik bisher ausgegrenzt?
- Könnten Jüngere früher politisches Interesse und Engagement entwickeln und sich informieren? (Wieso dürfen schlecht informierte Volljährige wählen?)
- Könnte die Wahlbeteiligung unter Jungwähler*innen ab 18 Jahren generell erhöht werden?
- Könnte bisherige Politik somit mehr auf die Interessen der Jüngeren eingehen?

Modul III - Von Dorf bis Europa

Politische Ebenen



Lernziele

Die Teilnehmenden

- identifizieren politische Entscheidungen in ihrem Alltag.
- ordnen Aufgaben und wichtige Amtsträger*innen den politischen Ebenen zu.
- können die politischen Entscheidungsebenen anhand eines eigenen Beispiels nachvollziehen.



Aktivitätsmodus

Austausch, Diskussion, Gestaltung Infografik



Dauer

60 Minuten



Organisationsform

Einzelarbeit, Kleingruppe, Plenum



Medien und Materialien

- (digitale) Moderationskarten
- Material: **Aufgaben der politischen Ebenen** und **Wichtige Ämter der politischen Ebenen**
- Ggf. digitale Geräte wie Tablet oder Laptop

Ablauf

01 Was ich entscheide – was andere für mich entscheiden

Die Teilnehmenden überlegen, welche Entscheidungen sie im Alltag selbst treffen und welche Entscheidungen andere für sie treffen. Sie notieren jeweils bis zu drei Aspekte auf (digitalen) Moderationskarten. Alle Karten werden anschließend im Plenum kurz vorgestellt. Vor allem Punkte, die eine politische Entscheidungsebene beinhalten, legt die Fachkraft zur Seite, da sie in der nächsten Aufgabe wieder benötigt werden. Die Teilnehmenden diskutieren kurz, inwiefern es gut ist, dass die betreffende Entscheidung von einem selbst, einer anderen Person bzw. einer politischen Instanz getroffen wird.

Beispiele könnten sein:

- Uhrzeit, wann ich aufstehe.
- Welche Kleidung ich trage.
- Welches Müsli es zu kaufen gibt.
- Dass es eine Straße zur Schule gibt.
- Wann mein Bus fährt.
- Dass ich zur Schule muss.
- Wann die Schule beginnt etc.

Hinweise: Die Fachkraft kann für die Aufgabe diese oder ähnliche Beispiele mitbringen, welche die Teilnehmenden durch eigene Ideen ergänzen.

Fortsetzung >>

Modul III - Von Dorf bis Europa

Politische Ebenen

Fortsetzung

02 Aufgaben der politischen Ebenen

Es findet ein moderiertes Gespräch darüber statt, welche politischen Ebenen es in Deutschland gibt. Hierfür können die Teilnehmenden gefragt werden, welche Wahlen es gibt. Ggf. zeichnet die Fachkraft ein großes Dreieck mit den vier Ebenen Kommune – Land – Bund – EU an die (digitale) Tafel. Anschließend bilden sich Kleingruppen. Die Fachkraft gibt das Material: **Aufgaben der politischen Ebenen** in die Gruppen. Die Teilnehmenden ordnen nun verschiedene Aufgaben den politischen Ebenen zu. In einem weiteren Schritt werden die genannten Beispiele mit einer politischen Entscheidungsebene aus der vorhergehenden Aufgabe ebenfalls zugeordnet.

03 Wichtige Ämter der politischen Ebenen

Es werden von den Teilnehmenden mit Hilfe des **Materials** die politischen Ämter den zugehörigen politischen Ebenen zugeordnet. Dazu notieren die Teilnehmenden zunächst, von wem diese jeweils gewählt werden.

04 Wer entscheidet über mein Anliegen?

Die Teilnehmenden arbeiten in Kleingruppen an einer konkreten, selbst gewählten Fragestellung und entwickeln eine Infografik zum Thema. Es sollen die jeweiligen Entscheidungsebenen ihres Wohnortes und die aktuellen Ansprechpersonen namentlich genannt werden (zum Beispiel mit Namen des eigenen Bundeslandes, Name des Kreises, Name der Stadt oder Gemeinde, Bürgermeister*in, Landrat*in sowie gegebenenfalls weitere für den Sachverhalt verantwortliche Personen).

Beispiele könnten sein:

- Ich möchte mehr Politikunterricht in der Schule.
- Ich möchte einen Skatepark in meinem Ort.
- Wir brauchen mehr Mülleimer in unserem Viertel.

In einer (digitalen) Infografik-Galerie präsentieren die Teilnehmenden ihre Ergebnisse. Die jeweils anderen Gruppen bewerten kurz die Inhalte und die Gestaltung. Es werden offene Fragen geklärt und gegebenenfalls Ergänzungen oder Korrekturen vorgenommen.

Modul IV - Wo denn sonst?

Wahlkampf goes online

**Lernziele**

Die Teilnehmenden

- kennen konkrete Möglichkeiten, um sich online über Parteien zu informieren.
- kennen Formate und Wirkungen von Wahlkampagnen in sozialen Medien und können diese kritisch einordnen.
- reflektieren die Bedeutung politischer Beiträge in sozialen Medien für politische Wahlkämpfe.

**Dauer**

90 Minuten

**Organisationsform**

Plenum, Kleingruppen

**Medien und Materialien**

- internetfähige Geräte wie Smartphones, Tablets oder PC

**Aktivitätsmodus**

- Austausch, Recherche, Analyse, Diskussion

Ablauf

01 Online-Wahlkampf

Einleitend erläutert die Fachkraft, dass es vor allem in Zeiten des Wahlkampfes nicht nur journalistische Medienberichte über Politik gibt, sondern auch eine Vielzahl an Meinungsäußerungen in sozialen Medien. Zudem gibt es Wahlkampagnen von Kandidat*innen und ihren Parteien oder von Wählervereinigungen (das sind parteiunabhängige Gruppen auf kommunaler Ebene). Im Internet sind das eigene Medienauftritte oder auch Wahlwerbung in Form von Anzeigen. Die Teilnehmenden tauschen sich darüber aus, wo sie konkrete Informationen finden können:

- journalistische Medienberichte: zum Beispiel in Nachrichtensendungen, in Zeitungen oder auf Online-Nachrichtenseiten
- Beiträge in sozialen Medien: wie YouTube, Facebook, Instagram, X, TikTok
- eigene Medienauftritte: Texte, Bilder, Videos, Podcasts auf eigenen Webseiten oder Profile in sozialen Medien wie Facebook, X
- Online-Wahlwerbung in Form von Anzeigen: Bild, Video oder Text

02 Parteien in Social Media

Die Teilnehmenden finden sich in Kleingruppen zusammen. Jede Kleingruppe recherchiert zu einer ausgewählten Partei (zum Beispiel CDU/CSU, SPD, Bündnis 90/Die Grünen, FDP, Die Linke, BSW, AfD) in den sozialen Medien.

Kriterien für die Analyse:

- Welche Kanäle bespielt die Partei?
- Wie sind die Kanäle optisch gestaltet? (Farben, Bilder, Schriftart etc.)

[Fortsetzung >>](#)

Modul IV - Wo denn sonst?

Wahlkampf goes online

Fortsetzung

- Wie ist das Verhältnis von Bild zu Text?
- Welche Personen werden gezeigt?
- Welche Inhalte werden präsentiert? Gibt es bestimmte Themenschwerpunkte oder Begriffe, Schlagworte oder Symbole, die sich wiederholen?
- Welche inhaltlichen Positionen sind erkennbar? Was sagt die Partei über sich selbst? Was über politische Gegner*innen? Welche Ziele der Partei werden deutlich?
- Welche Wirkung soll eurer Meinung nach erzeugt werden? Welche Aussage steckt dahinter?
- Wie ist euer Eindruck von dem Auftritt? Fällt euch etwas besonders auf?

Die Teilnehmenden präsentieren ihre Ergebnisse in Form von drei bis fünf selbst ausgewählten Screenshots, die sie im Plenum besprechen. Nach der jeweiligen Präsentation gibt es Raum für Nachfragen und Diskussionen.

03 Einsatz von KI im Wahlkampf

Die Teilnehmenden recherchieren in Kleingruppen arbeitsteilig zu den Themen Deep Fakes, Social Bots, Microtargeting und Fake News. Ihre Ergebnisse stellen sie in einem kurzen, selbstgedrehten Video im Plenum vor (alternativ: als mündliche Präsentation). Das Video sollte ca. 60 Sekunden lang und im Hochformat aufgenommen sein (orientiert an Reels der Plattform Instagram).

An folgenden Leitfragen können sich die Teilnehmenden in ihrem Videobeitrag orientieren:

- Was bedeutet der Begriff?
- Welches Beispiel lässt sich kurz zeigen/erklären?
- Was kann jede*r konkret tun, um nicht beeinflusst oder getäuscht zu werden?

Nach der Präsentation der Videoclips geben die Teilnehmenden den anderen Gruppen Feedback zur inhaltlichen und gestalterischen Umsetzung. Die Fachkraft ergänzt und korrigiert ggf. die Beiträge.

Nach der Präsentation folgt eine moderierte Diskussion darüber, welche Potentiale wiederum KI im Wahlkampf haben könnte, zum Beispiel Informationen für Wähler*in zu sammeln und aufzubereiten.

Erweiterung (+30 Minuten)

Es bietet sich an, mit den Teilnehmenden gemeinsam mit Hilfe bekannter KI-gestützter Textgeneratoren wie **ChatGPT** nach Informationen zur Wahl zu recherchieren. So könnte die KI gefragt werden, welche Kandidat*innen es gibt oder welche Kanäle sie zur Informationsgewin-

Fortsetzung >>

Modul IV - Wo denn sonst?

Wahlkampf goes online

Fortsetzung

nung empfiehlt. Hier ist es wichtig, die Ergebnisse im Anschluss genau zu überprüfen. Manchmal konstruiert die KI Beiträge, die auf den ersten Blick schlüssig erscheinen, jedoch nicht der Wahrheit entsprechen.

Erweiterung: Medienarbeit – Wahlwerbung gestalten (+ 45 Minuten)

In Kleingruppen, zu zweit oder allein gestalten die Teilnehmenden eine eigene Wahlwerbung als analoges oder digitales Plakat (zum Beispiel mit dem **Online-Tool Canvastera**) oder sie erstellen alternativ ein kurzes Online-Video (zum Beispiel mit **iMovie** für IOS oder **Video Transcoder** für Android) oder ein Meme (zum Beispiel mit der **App Mematic**). Dabei sollen sie bewusst versuchen, eine politische Botschaft zu transportieren.

Hinweis: Ziel ist, dass die Teilnehmenden dadurch noch einmal auf Produktionsseiten reflektieren, wie Wahlwerbung funktioniert. Zur Unterstützung können sie kurze plakative Beschreibungen mehrerer ausgedachter Parteien erhalten (siehe dazu **Modul V**). Im Anschluss findet eine Auswertung statt. Das Szenario ist fiktiv. Die Botschaften und Slogans müssen nicht die eigene politische Meinung widerspiegeln. Sie können auch andere Positionen aufgreifen.

Modul V - Wer hat das beste Argument?

Wahlkampf in Erdacht



Lernziele

Die Teilnehmenden

- wissen, dass zur Wahl stehende Kandidat*innen, Parteien und Wählervereinigungen verschiedene Positionen zu politischen Themen haben.
- können sich in Positionen hineinversetzen und dafür oder dagegen argumentieren.
- kennen Wahlhilfe-Tools und Wahlprüfsteine.



Aktivitätsmodus

Rollenspiel: Austausch und Debatte



Dauer

90 Minuten



Organisationsform

Kleingruppe oder paarweise, Plenum und einzeln



Medien und Materialien

- vier fiktive Wahlprogramme, alternativ: Kurzfassungen, Fassungen „in leichter Sprache“ oder Zusammenfassungen realer Wahlprogramme
- fünf Münzen
- Optional: Wahlhilfe-Tools, wie z. B. **Wahl-O-Mat** oder **WahlSwiper**, digitale internetfähige Geräte wie Smartphones, Tablets oder PC

Ablauf

01 Wahlprogramme

Die Teilnehmenden bilden vier Kleingruppen. Jede Gruppe begibt sich in die Rolle einer fiktiven politischen Partei und erhält dazu jeweils ein kurzes Wahlprogramm für die Stadt Erdacht (siehe **Website von JUGEND PRÄGT**). Die Gruppen setzen sich mit den darin enthaltenen Parteizielen und Positionen auseinander. Sie verständigen sich zuerst kurz darüber, was sie als Partei ausmacht. Dann überlegen sie für jedes der beiden Themen im Programm, welche Argumente (mindestens zwei) ihre Parteiposition stützen.

Hinweise: Den Teilnehmenden sollte ausdrücklich gesagt werden, dass sie lediglich eine Rolle spielen sollen und dass es sich zudem um fiktive Parteien handelt. Gegebenenfalls können sie sich selbst weitere Forderungen überlegen. Diese können auch etwas „überzogen“ sein, denn somit wird die anschließende Wahlkampfdebatte hitziger. Optional kann die Lehrkraft auch eigene, fiktive Parteiprogramme erstellen oder auf Wahlprogramme realer Parteien und Wählervereinigungen zurückgreifen. Diese sind in der Regel auf deren Webseiten verfügbar, oft auch in gekürzter Fassung oder „in leichter Sprache“; in Wahlkampfphasen gibt es auch oft Zusammenfassungen der Parteipositionen in journalistischen Medien.

02 Wahlarena

Die Kleingruppen bleiben in den Rollen ihrer fiktiven Partei und nehmen an einer Wahlarena teil. Es wird jeweils ein*e Parteivertreter*in ausgewählt, der*die auf dem Podium die Partei vertritt. Diese Person kann im Laufe der Debatte wechseln.

Fortsetzung >>

Modul V - Wer hat das beste Argument?

Wahlkampf in Erdacht

Fortsetzung

Zum Einstieg verweist die Fachkraft darauf, dass demnächst die Wahl des Stadtrats ansteht. Die Spitzenkandidat*innen der vier Parteien sollen sich nacheinander in maximal einer Minute kurz vorstellen, was ihre Partei ausmacht und was ihre Ziele sind. Anschließend folgt ein moderiertes Gespräch, indem die einzelnen Parteivertreter*innen aufeinander reagieren und versuchen, die Argumente der Gegenseite zu entkräften. Dazu erhält jede Partei zu Beginn der Debatte fünf Münzen. Mit diesen Münzen haben sie die Möglichkeit zwei zentrale Punkte ihres Wahlkampfes direkt umzusetzen. Nach der Diskussion fasst die Fachkraft die zentralen Streitpunkte zusammen und bedankt sich bei den Podiumsgästen. Es werden die Rollen „abgeschüttelt“.

Hinweis: Die Fachkraft sollte auf Ausgewogenheit der Wortbeiträge achten. Vorab können Kommunikationsregeln vereinbart werden (zum Beispiel Argumente auf der Sachebene austauschen, ausreden lassen...). Es kann auch noch einmal daran erinnert werden, dass es sich nur um ein Rollenspiel handelt.

Zur Auswertung des Moduls findet ein Feedbackgespräch mit möglichen Leitfragen statt: Wie ist es euch in euren Rollen ergangen? Was habt ihr bei anderen Rollen erlebt oder beobachtet? Welche Argumente waren besonders überzeugend? Welche weniger?

Erweiterung (+ 45 Minuten)

Diese Methode gibt es in einer erweiterten Form als **Planspiel Erdacht** mit Präsentation zur Einstimmung, Steckbriefen von verschiedenen Bürger*innen und einer Vorlage für einen Stimmzettel, um eine anschließende Wahl zu simulieren.

Wahlen als Bestandteil politischer Teilhabe

Hintergrundinformationen

Videos zum Thema gibt es auf unserem YouTube-Kanal!

Modul I

Funktion von Wahlen und politischer Beteiligung

Wahlen sind die **Grundlage jeder Demokratie**, wobei Repräsentant*innen den Willen der Bürger*innen in Volksvertretungen wie dem Bundestag oder Landtagen (Parlamente) sowie Stadt- und Gemeinderäten vertreten. Wahlen erfüllen dabei diverse Funktionen (vgl. Nohlen, 2013): Sie ermöglichen Konkurrenzkämpfe um politische Themen sowie friedliche Machtwechsel. Sie legitimieren das politische System aus Regierung und Opposition. Gemeinsam bilden diese beiden Gruppen Parlamente, in denen die diversen Interessen der Wählerschaft repräsentiert werden.

Wahlen sind damit Grundlage unseres demokratischen Systems und eine zentrale Form der Teilhabe am politischen Willensbildungs- und Entscheidungsprozess.

In den letzten Jahrzehnten gewannen weitere **Formen politischer Beteiligung** an Bedeutung. Diese reichen von Bürgerbegehren und -entscheiden (nicht altersunabhängig), Petitionen, Demonstrationen oder Streiks bis hin zur Selbstorganisation in zivilgesellschaftlichen Initiativen, Verbänden, Gremien oder sozialen Bewegungen (vgl. JUGEND PRÄGT, 2020; Nohlen, 2013).

Erst die Kombination aller Beteiligungsformen rundet den Prozess politischer Mitentscheidung ab. Bei den Bundestagswahlen seit 1953 (vgl. Bundeszentrale für politische Bildung, 2018) sowie bei allen zuletzt stattgefundenen Landtagswahlen (vgl. Der Bundeswahlleiter, 2020,

S. 108-112) war die Wahlbeteiligung bei den jungen Wähler*innen (16/18 bis 24 Jahre) niedrig. Eine geringe Wahlbeteiligung allein ist jedoch kein aussagekräftiger Indikator für politisches Desinteresse der jungen Generation. So stellte etwa die Shell-Jugendstudie 2019 heraus, dass 41 % der befragten 12- bis 25-Jährigen an Politik interessiert sind. Hierbei haben für sie die Themen Umweltschutz und Klimawandel erhebliche Bedeutung. Eine überwiegende Mehrheit der Befragten (77%) ist mit der Demokratie in Deutschland eher oder sehr zufrieden. Die Zustimmung steigt seit Jahren an, vor allem auch bei ostdeutschen jungen Menschen. Zugleich fordern sie mehr Mitsprache in der etablierten Politik, von der sie sich nicht ausreichend gehört fühlen. Daraus resultiert eine grundlegende Skepsis gegenüber politischen Parteien. Dies erklärt auch, warum sich junge Menschen lieber jenseits von Parteipolitik gesellschaftlich und persönlich engagieren, obgleich dies in den letzten Jahren schwankt (33 bis 40 %) und leicht rückläufig ist (vgl. Shell, 2019, 13-14, 18-19).

In Deutschland finden Wahlen auf Ebene der 16 Bundesländer alle fünf Jahre statt (in Bremen alle vier Jahre). Gewählt wird ein Landtag, mit Ausnahme der Wahlen des Berliner Abgeordnetenhauses sowie der Bremer und der Hamburger Bürgerschaft. Dort werden die Regierungen zudem Senat genannt.

Fast alle Wahlen auf Landesebene funktionieren nach dem Prinzip der **personalisierten Verhältniswahl**. Das bedeutet, die Wahlberechtigten haben zwei Stimmen. Mit der Erststimme werden in den jeweiligen Wahlkreisen Kandidat*innen direkt in das Landesparlament gewählt. Diese Abgeordneten haben ein sogenanntes

Direktmandat (je Wahlkreis ein Direktmandat). Mit der Zweitstimme werden weitere Abgeordnete gewählt, die auf den Landeslisten der Parteien oder Wählervereinigungen stehen. Die Summe aller Abgeordneten in einem Landtag ist festgeschrieben. Sie werden entsprechend der Zweitstimmen prozentual auf die zur Verfügung stehenden Sitze verteilt. Es kann jedoch passieren, dass eine Partei oder Wählervereinigung durch die Erststimmen mehr Sitze im Parlament erhält, als ihr durch die Zweitstimmen zusteht. Durch diese sogenannten **Überhangmandate** entsteht ein prozentuales Missverhältnis. Dieses wird ausgeglichen, indem die übrigen Parteien oder Wählervereinigungen sogenannte **Ausgleichsmandate** erhalten (vgl. Thüringer Landtag, o. J.).

Damit in den Landtagen nicht zu viele Kleinparteien sitzen, greift die sogenannte **Sperrklausel**. Parteien oder Wählervereinigungen, die weniger als – in der Regel – fünf Prozent der abgegebenen Zweitstimmen erhalten, bekommen keinen Sitz im Landtag (auch hier gibt es Abweichungen bei den Ländern; vgl. etwa Thüringer Landtag, o. J.).

Der Landtag besteht aus den Abgeordneten, die über das Direktmandat oder die Landesliste einer Partei gewählt wurden. Sie können sich zu Fraktionen zusammenschließen, koalieren und dadurch eine Mehrheit bilden (Regierungskoalition). Die Abgeordneten wählen den*die Ministerpräsidenten*in, der*die wiederum die Minister*innen ernennt. **Ministerpräsident*in und Minister*innen bilden die Landesregierung.** Der*die Ministerpräsident*in kann, muss aber nicht, Abgeordnete*r des Landtags sein.

In den 16 Bundesländern gibt es weitere Wahlen auf **Kommunalebene**. In Thüringen sind dies als erstes Wahlen in Landkreisen. Dabei werden Mitglieder von Kreistagen auf fünf Jahre und Landräte auf sechs Jahre gewählt. Zweitens werden in Gemeinden, inklusive kreisfreier und kreisangehöriger Städte, Gemeinde- und Stadtratsmitglieder auf fünf Jahre sowie Bürgermeister*innen auf sechs Jahre gewählt. Drittens findet die Wahl von Ortsteilbürger-

meister*innen und -ratsmitgliedern sowie Ortschaftsbürgermeister*innen und -ratsmitgliedern alle fünf Jahre statt (vgl. Thüringer Ministerium für Inneres und Kommunales, 2019, S. 6-11). Es treten stets Einzelpersonen in Wahlbezirken an, die entweder von Parteien, Wählervereinigungen oder bei Bürgermeister*innenwahlen zudem von anderen Einzelpersonen vorgeschlagen werden (vgl. Thüringer Ministerium für Inneres und Kommunales, 2019, S. 13-14, 18).

Modul II

Wer darf wählen?

In Deutschland ist das Recht zu wählen verfassungsrechtlich garantiert (Art. 20 Abs. 2 GG und Art. 45 ThürVerf). Unterschieden wird zwischen aktivem Wahlrecht (andere wählen) und passivem Wahlrecht (sich selbst zur Wahl aufstellen). **Es gelten fünf Wahlgrundsätze**, die für alle Wahlebenen identisch sind (vgl. Thüringer Landtag, o. J.): Politische Wahlen sind allgemein, unmittelbar, frei, gleich und geheim (Art. 38 GG und Art. 46 ThürVerf). Damit gibt es keine allgemeine Wahlpflicht wie etwa in Belgien, Griechenland, Luxemburg und Zypern. Wenn dort Wahlpflichtige ohne ausreichende Begründung nicht wählen, kann eine Geldstrafe verhängt werden. In Deutschland widerspräche dies dem Grundsatz der Wahlfreiheit. **Wählen ist somit eher individuelle moralische Entscheidung** (vgl. Der Bundeswahlleiter, o. J.: b). Zugleich ist das Recht, andere aktiv zu wählen ein Privileg. Nicht alle Menschen, die in Deutschland leben, sind wahlberechtigt.

Gewählt wird nicht nur in Demokratien, sondern auch in Autokratien. In einer Autokratie geht die Macht nicht vom Volk aus, sondern wird zentriert von einer Person ausgeübt. Wahlen dienen dort zur Legitimation der Herrschaft, zur Kooperation (Aufnahme oder Wahl von Personen durch die übrigen Mitglieder) und auch Unterdrückung der Opposition. In autokratischen Staaten wird dabei

ein demokratischer Wahlwettbewerb vorge­ täuscht, Wahlen manipuliert und auch gefälscht (vgl. Krennerich, 2017).

Bei Landtagswahlen in Thüringen hat das **aktive Wahlrecht** wer Deutsche*r im Sinne des Art. 116 Abs. 1 GG ist, das 18. Lebensjahr vollendet und seit mindestens drei Monaten den Wohnsitz oder Lebensmittelpunkt in Thüringen hat. Voraussetzungen für das **passive Wahlrecht** – also die Möglichkeit gewählt zu werden – sind die Wahlberechtigung und ein Wohnsitz in Thüringen seit mindestens einem Jahr.

Bei Kommunalwahlen in Thüringen sind zudem Staatsangehörige eines anderen Mitgliedsstaates der Europäischen Union unter denselben Bedingungen wahlberechtigt und wählbar wie deutsche Staatsbürger*innen (vgl. Thüringer Ministerium für Inneres und Kommunales, 2019, S. 11-13).

Unterschiede gibt es beim Wahlalter. In der Geschichte des deutschen Wahlrechts wurde das Wahlalter auf nationaler Ebene immer mehr abgesenkt, von einst 25 Jahren im Norddeutschen Bund im Jahr 1867 auf heute 18 Jahre in der Bundesrepublik Deutschland seit 1970 (vgl. von Alemann & Walther, 2013). Den Bundestag darf nur wählen, wer volljährig ist. Dies gilt aktuell auch für die meisten Landtagswahlen. In Baden-Württemberg, Berlin, Brandenburg, Bremen, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg und Schleswig-Holstein hingegen können auch 16-Jährige wählen. Auch bei vielen Kommunalwahlen gilt das Wahlrecht ab 16 Jahren, etwa in Thüringen. **Seit einigen Jahren wird kontrovers diskutiert, das Mindestwahlalter national auf 16 oder sogar 14 Jahre zu senken.** Es sind derzeit alle Kinder und Jugendlichen unter 18 Jahren zu den Bundestagswahlen vom Wahlrecht ausgeschlossen, damit finden auch deren Interessen weniger Berücksichtigung in der Politik. Insbesondere mit Blick auf Herausforderungen wie den Klimawandel erscheint es nachvollziehbar, die Menschen an Entscheidungen zu

beteiligen, die am längsten die Folgen zu tragen haben.

Ein herabgesetztes Wahlalter könnte zudem zu einer Förderung politischer Bildung und mehr Wahlbeteiligung generell führen. Jedoch stellen Studien heraus, dass politische Informiertheit vor allem vom Bildungsstand des sozialen Umfeldes abhängt. Wählen in einem niedrigen Alter könnte damit soziale Ungleichheit eher verstärken (vgl. Bertelsmann Studie, 2015).

Unter weiteren Pro- und Contra-Argumenten finden sich neben einem Mindestmaß an Reife und Urteilskraft der Wähler*innen (vgl. Roßner, 2018) zudem Schlagworte wie Beeinflussbarkeit, Verantwortung, Ausgrenzung, Mitspracherecht, Neigung zu Radikalität und jugendliche Interessen (vgl. Landesjugendring Mecklenburg-Vorpommern, o. J.).

Das aktive Wahlrecht verliert, wem aufgrund einer schweren politischen Straftat das Wahlrecht entzogen wurde. Dies geschieht nur auf Initiative eines*einer Richters*in für zwei bis fünf Jahre. Alle übrigen strafrechtlich verurteilten Personen dürfen aktiv wählen.

Das politische Wählen ein Privileg sind, verdeutlicht auch ein Blick in die deutsche Geschichte (vgl. von Alemann & Walther, 2013): Obwohl die SPD-Fraktion bereits 1895 erstmals einen Antrag zur Einführung des Frauenwahlrechts im Deutschen Reichstag eingebracht hatte und am 19.03.1911 zehntausende Frauen am ersten Internationalen Frauentag dafür auf die Straße gegangen waren, wurden das aktive und passive Wahlrecht von Frauen erst in der Weimarer Reichsverfassung im Jahr 1919 festgeschrieben.

Wahlbeteiligung

Auf allen Wahlebenen ist das Thema einer relativ geringen oder sogar rückläufigen Wahlbeteiligung Anlass zur Diskussion (vgl. etwa Korte, 2017; Decker, 2016). Bei Bundestagswahlen lässt sich von der Gründung der BRD bis in die 1970er-Jahre ein Aufwärtstrend beobachten (1972: 91,1 %), der jedoch bis zur Wahl 2009 (70,8 %) kontinuierlich abnahm. Seitdem ist die Beteiligung wieder leicht angestiegen (2017: 76,2 %) (vgl. Der Bundeswahlleiter, o. J.: a). In allen Bundesländern ist die Beteiligung an Landtagswahlen im Vergleich zur jeweils letzten Bundestagswahl geringer (vgl. Der Bundeswahlleiter, 2020, S. 108-112).

In Thüringen war die Wahlbeteiligung nach der Wiedervereinigung in den frühen 1990er-Jahren zunächst relativ hoch (1994: 74,8 %), nahm dann bis 2014 drastisch ab (52,7 %) und stieg in 2019 wieder auf 64,9 % (vgl. Der Bundeswahlleiter, 2020, S. 97-98). Auf kommunaler Ebene sind diese Zahlen vergleichbar (vgl. Thüringer Landesamt für Statistik, o. J.).

Die geringe oder rückläufige Wahlbeteiligung ist in der Literatur nicht abschließend geklärt (vgl. Korte, 2017): Anzunehmen sei etwa eine zunehmende Delegitimierung des politischen Systems und Ausdruck von Protest aufgrund von Politikverdrossenheit, politischer, sozialer und wirtschaftlicher Unzufriedenheit sowie wachsender sozialer Ungleichheit. Wählen gelte nicht mehr als „Pflicht“ von Bürger*innen. Nichtwahl und Protestwahl seien inzwischen anerkannte Alternativen. Geringe Beteiligung könne aber auch ein Zeichen für Zufriedenheit sein. Für einige Nichtwähler*innen habe Politik nur wenig Bedeutung im Leben. Gleichwohl sei die Gesellschaft nicht politisch desinteressiert, was sich auch an den zahlreichen Beteiligungsformen zeige.

Modul III

Aufgaben der politischen Ebenen

Die verschiedenen politischen Ebenen haben jeweils verschiedene Aufgaben. Dabei ist das Prinzip der **Subsidiarität** relevant. Das bedeutet, dass die übergeordnete Ebene nur Aufgaben ausübt, die die unteren Ebenen nicht erfüllen können oder ihre gesetzliche Zuständigkeit übersteigt. Eine (staatliche) Aufgabe soll also soweit wie möglich von den unteren Ebenen wahrgenommen werden. Die Gesetze der höheren Ebenen sind für das politische Handeln der unteren Ebenen bindend.

Aufgaben der **EU-Ebene** sind zum Beispiel (ausschließlich verantwortlich): Zollunion, Währung, gemeinsame Handelspolitik, Erhaltung lebender Meeresschätze.

Aufgaben der **Bundesebene** sind zum Beispiel: Auswärtiger Dienst, Verteidigung, System der sozialen Sicherung, überregionale Wirtschaftsförderung.

Aufgaben der **Landesebene** sind zum Beispiel: Bildung und Forschung, Kultur, überregionaler öffentlicher Personennahverkehr, regionale Wirtschaftsförderung.

Aufgaben der **Kommunalebene** sind zum Beispiel: Bauleitplanung, Kinder- und Jugendhilfe sowie Kindertagesbetreuung, Museen, Sportanlagen, Theater, regionaler öffentlicher Personennahverkehr.

Die Ebenen Bund, Länder und Kommunen haben in Deutschland eine hohe **finanzielle Verflechtung**, das heißt nur ein geringer Teil der Einnahmen werden ausschließlich auf einer Ebene generiert. Der größte Teil der Einnahmen sind die sogenannten Gemeinschaftssteuern – jede Ebene bekommt einen bestimmten Anteil davon:

Bund

- 42,5 % der Lohn- und Einkommenssteuer
- 50 % der Körperschaftssteuer
- Anteil Umsatzsteuer
- Energiesteuer
- Versicherungssteuer
- Verbrauchssteuern
- Tabaksteuer
- Kaffeesteuer
- Alkoholsteuer
- Schaumweinsteuer
- Stromsteuer
- Kraftfahrzeugsteuer
- Luftverkehrsteuer

Länder

- 42,5 % der Lohn- und Einkommenssteuer
- 50 % der Körperschaftssteuer
- Anteil Umsatzsteuer
- Grunderwerbssteuer
- Kraftfahrzeugsteuer
- Erbschaftssteuer
- Lotterie- und Glücksspielsteuer
- Feuerschutzsteuer
- Biersteuer
- Vermögenssteuer
- Länderfinanzausgleich (Art. 107 GG)

Kommunen

- Grundsteuer
- Gewerbesteuer
- Hundesteuer
- Getränkesteuer
- Jagd- und Fischereisteuer
- 15 % der Lohn- und Einkommenssteuer der ansässigen Bürger*innen
- Anteil an der Umsatzsteuer (ca. 2 %)
- Vergnügungssteuer
- Gebühren (Museum, Parken, Personalausweisausstellung, Abwasserentsorgung etc.)
- Zuweisung/Lastenausgleich des Bundes

Zu den Einnahmequellen der EU gehören die Beitragszahlungen der Mitgliedsländer, Einfuhrzölle, Abgaben auf nicht recycelbare Plastikverpackungen oder Geldbußen bei Nichteinhalten der EU-Vorschriften (vgl. Europäische Union, o. J.).

Modul IV**Parteien und Social Media**

Auf Bundes-, Landes- und Kommunalebene findet sich entsprechend der Meinungsvielfalt von Bürger*innen ein breites Spektrum politischer Ansichten und Argumente von Kandidat*innen, Parteien und Wählervereinigungen. Verschiedene Argumente kann es selbst dann geben, wenn sich Politiker*innen im Prinzip einig sind, jedoch auf unterschiedlichem Weg zur selben politischen Forderung gelangen.

Wähler*innen sollten also zunächst selbst eine Auffassung zu einem politischen Thema haben.

Dazu müssen sie wissen, welche Positionen Kandidat*innen, Parteien und Wählervereinigungen vertreten. Auf dieser Basis können sie dann eine Wahlentscheidung treffen, damit ihre eigene politische Ansicht möglichst treffend in den Parlamenten repräsentiert werden kann.

Informationen über die zur Wahl stehenden Parteien bzw. Personen erhalten Wähler*innen durch soziale Bezugspersonen und aus medialen Quellen. Insbesondere für junge Menschen haben digitale und damit auch soziale Medien einen hohen Stellenwert: **So informiert sich die Mehrheit der 12- bis 25-Jährigen online über politische Themen.** Dabei nutzen sie vor allem Nachrichtenseiten sowie soziale Medien wie Online-Netzwerke, Instant-Messenger und YouTube. Gleichwohl haben junge Menschen weniger Vertrauen in die Glaubwürdigkeit der Informationen in sozialen Medien, sondern eher in Fernsehnachrichten öffentlich-rechtlicher Angebote und in überregionale Tageszeitungen (vgl. Shell, 2019, S. 14). Gerade in Zeiten des Wahlkampfes

stoßen sie online aber nicht nur auf journalistische Berichterstattungen, sondern auch auf Beiträge in sozialen Medien, die Einzelmeinungen wiedergeben, sowie vermehrt auf Wahlkampagnen (Medienauftritte und Wahlwerbung).

Künstliche Intelligenz im Wahlkampf

Realistisch wirkende, aber gefälschte Bilder, Videos oder Tonaufnahmen zu erstellen, ist mit der fortschreitenden Entwicklung von **Künstlicher Intelligenz (KI)** immer einfacher.

Deep Fakes (täuschend echt wirkende Audio- oder Videoaufnahmen) werden im Wahlkampf eingesetzt, um Wähler*innen zu irritieren und Falschinformationen in Umlauf zu bringen.

Fake News sind Falschinformationen, die besonders im Wahlkampf über Kandidat*innen oder angebliche Wahlfälschungen kursieren. Wichtig ist, genau hinzuschauen, die Quellen der Nachricht zu überprüfen und Bilder bzw. Videos zurückzuverfolgen. Weiterhin gibt es Fakefinder-Portale wie **Mimikama**, **dpa-Faktencheck**, **Correctiv** oder den **ARD-Faktenfinder**, auf denen sich jede*r über bekannte Fake News informieren kann.

Microtargeting gilt als mitverantwortlich für den Wahlerfolg von Donald Trump im Jahr 2016. Es handelt sich um Wahlwerbung, die sehr individuell auf die jeweilige Zielgruppe zugeschnitten ist. Dafür werden im Netz persönliche Daten über bestimmte Wähler*innen gesammelt, um sie anschließend gezielt über ihre ganz persönlichen Interessen politisch anzusprechen zu können.

Social Bots sind Algorithmen, die in sozialen Netzwerken wie echte Nutzende agieren und automatisiert Botschaften verbreiten. Sie können so Stimmungsbilder oder Debatten manipulieren.

Modul V

Wahlprogramme und Wahlhilfe-Tools

Um politische Positionen nachzuvollziehen, sind Wahlprogramme der Kandidat*innen, Parteien und Wählervereinigungen hilfreich.

Diese finden sich in Wahlkampfphasen auf deren Webseiten, in den offiziellen Profilen in sozialen Medien, aber auch zusammengefasst in journalistischen Beiträgen. Zudem veröffentlichen Interessenorganisationen wie Verbände, Vereine oder Initiativen zum Beispiel sogenannte Wahlprüfsteine. Dazu befragen sie wählbare Personen, Parteien oder Wählervereinigungen zu Themen, die in der Regel auf das eigene Interesse der Organisationen abgestimmt sind. Die Antworten sollen Wähler*innen bei der Wahlentscheidung helfen – im Sinne der Interessensorganisationen.

Zudem gibt es bestimmte **Wahlhilfe-Tools** wie zum Beispiel den **Wahl-O-Mat** der Bundeszentrale für politische Bildung oder Alternativen wie **WahlSwiper** von MOVACT. Dies sind Anwendungen für konkret anstehende Wahlen in Deutschland auf Europa-, Bundes- und Landesebene (ohne Kommunalwahlen). Die Nutzer*innen positionieren sich zu vorgegebenen politischen Thesen. Die Antworten der Parteien und Wählervereinigungen werden vorab in die Tools eingespeist, sodass die Nutzer*innen ihre Positionen mit diesen abgleichen können. Im Ergebnis zeigen diese Tools die Übereinstimmungen beziehungsweise Abweichungen an.

Literatur

Bertelsmann Stiftung (07.12.2015). **Wählen ab 16. Ein Beitrag zur nachhaltigen Steigerung der Wahlbeteiligung.**

Bundeszentrale für politische Bildung (21.11.2018). **Wahlbeteiligung und Briefwahl.**

Burth, Andreas (23.05.2017). **Steuern in Deutschland.**

Decker, Frank (30.09.2016). **Sinkende Wahlbeteiligung. Interpretationen und mögliche Gegenmaßnahmen.** Aus Politik und Zeitgeschichte 40-42/2016.

Der Bundeswahlleiter (2024: a). **Wahlbeteiligung.**

Der Bundeswahlleiter (2024: b). **Wahlpflicht.**

Der Bundeswahlleiter (2024). **Ergebnisse früherer Landtagswahlen.**

Europäische Union (o. J.). **Einnahmen.**

Krennerich, Michael (27.10.2017). **Mehr als Imitation. Auch Autokraten lassen wählen.** Bundeszentrale für politische Bildung.

Pyschny, Anastasia (16.08.2021). **Das personalisierte Verhältniswahlrecht.** Bundeszentrale für politische Bildung.

Korte, Karl-Rudolf (02.06.2017). **Wahlbeteiligung: Nichtwähler- und Protestwählerschaft.** Bundeszentrale für politische Bildung.

Nohlen, Dieter (2013). **Wahlen/Wahlfunktionen.** Bundeszentrale für politische Bildung. Im Original erschienen in Andersen, Uwe & Woyke, Wichard (Hrsg.), Handwörterbuch des politischen Systems der Bundesrepublik Deutschland. 7., aktual. Aufl. Heidelberg: Springer VS.

Roßner, Sebastian (14.06.2018). BVerwG zum kommunalen Wahlrecht für Minderjährige in Baden-Württemberg. **Wer ist das (Wahl-)Volk?** Legal Tribune Online.

Shell (2019). **18. Shell Jugendstudie 2019.** Zusammenfassung.

Thüringer Landesamt für Statistik (o. J.). **Kommunalwahlen.**

Thüringer Landtag (o. J.). **Wahlen.**

Thüringer Ministerium für Inneres und Kommunales (2019). **Thüringer Kommunalwahlen.** Informationen für die Parteien, Wählergruppen und Einzelbewerber, Bürgerinnen und Bürger.

von Alemann, Ulrich & Walther, Jens (2013). **Zeitleiste Wahlrecht in Deutschland.** Bundeszentrale für politische Bildung.

Impressum

Herausgeber

Landesjugendring Thüringen e. V.
Projekt JUGEND PRÄGT
Johannesstraße 19
99084 Erfurt
V.i.S.d.P. Peter Weise

Konzept und Umsetzung

KF Education

Autor*innen

Jördis Dörner
Thomas Rakebrand

Redaktion

Stefan Haase
Joshua Voßwinkel
Pit Balbierer

Layout

Ronny Wunderwald

Satz

Silvana Kuhnert

Lektorat

Sarah Melzer

Copyright

Landesjugendring Thüringen e. V.
Dezember 2020 (angepasste 3. Auflage August 2024)

Die Veröffentlichung stellt keine Meinungsäußerung des BMFSFJ, des BAFzA oder des TMBJS dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autor*innen und der Landesjugendring Thüringen e.V. die Verantwortung.

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Ministerium
für Bildung,
Jugend und Sport



Thüringer Landesprogramm
für Demokratie, Toleranz und Weltoffenheit