

Rahmenangaben und Lizenz

Zielgruppe

- Klasse 4, Fach Deutsch

Verortung im Lehrplan:

- Die Schüler*innen setzen Strategien zur Ideenfindung ein.
- Die Schüler*innen setzen analoge und digitale Medien zur Organisation von Lernprozessen und zur Dokumentation und Präsentation von Arbeitsergebnissen ein.
- Die Schüler*innen nehmen unterschiedliche Sichtweisen ein und reflektieren diese
- Die Schüler*innen präsentieren Lernergebnisse und verwenden dabei Fachbegriffe.
- Sprechen und Zuhören: adressatengerecht sprechen und präsentieren, eigene Ideen und Entscheidungen begründen, Gesprächsregeln einhalten und gemeinsam planen
- Ergänzend Schreiben: Präsentation inhaltlich planen und strukturieren, Argumente für den Stadtrat vorbereiten
- Ergänzend Lesen – mit Texten und Medien umgehen: Informationen aus dem Infotext „Wer entscheidet über Spielplätze?“ entnehmen und für die Aufgabenbearbeitung nutzen

Zeitbedarf

- Doppelstunde mit 90 Min, Einbettung in eine Reihe mit insgesamt 6 Unterrichtsstunden à 45 Min.

Sozialform

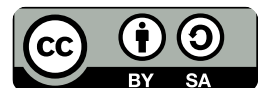
- Gruppenarbeit

Chatbot/Didaktischer Agent:

- Fobizz Chatbot
- Unterstützt die SuS bei Formulierungshilfen für die Präsentation, bietet Denkanstöße bei der Erstellung des Spielplatzes und erklärt schwierige Begriffe

SDG: Zuordnung

- 4: Hochwertige Bildung
- 10: Weniger Ungleichheiten
- 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden



Lizenz

- „Wir planen einen Spielplatz“ von Elif Ödemis, Shania Lasthoff, Lenja Schmitz, Luisa Tenkhoff, Louisa Tschöpel, Lizenz: CC By-SA 4.0

Beschreibung der demokratischen Fragestellung & regionale*r Partner*in

Konkrete demokratische Fragestellung

- Spielplätze sind wichtige Orte im Alltag der Kinder. Die Unterrichtsreihe geht daher der Frage nach, inwiefern Kinder Mitspracherecht bei der Gestaltung kindgerechter und inklusiver Spielplätze haben (können).

Regionaler Partner (nur, wenn vom Partner/von der Partnerin gewünscht; bitte erfragen)

- Ein Mitarbeiter aus dem Stadtrat der Stadt Siegen.
- Der Stadtrat entscheidet über die Planung, Finanzierung und Gestaltung öffentlicher Spielplätze und ist damit unmittelbar an kommunalen Entscheidungsprozessen beteiligt. Das Interview diene dazu, die demokratische Relevanz der Unterrichtsreihe zu prüfen und einen authentischen Einblick in kommunale Entscheidungsprozesse zu gewinnen.

Bezug zur Lebenswelt und kurze didaktische Begründung

- Spielplätze sind ein zentraler Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und werden regelmäßig genutzt. Viele Kinder haben konkrete Vorstellungen von einem guten Spielplatz, wissen jedoch wenig darüber, wie Entscheidungen zur Gestaltung getroffen werden oder wie sie ihre Wünsche einbringen können. Die Unterrichtsreihe greift diese Erfahrungen auf und ermöglicht demokratische Mitbestimmung sowie sprachliches Handeln beim Planen, Begründen und Präsentieren eigener Ideen.

Lernziele (Sprachbildung + Demokratiebildung)

Sprachbildungsbezogene Lernziele (z.B.)

- *Wortschatz:* demokratische Begriffe verstehen und verwenden (z. B. *Stadtrat, Inklusion, Stadtverwaltung...*)
- *Mündliche Kommunikation:* Ideen vorstellen und begründen, andere Meinungen anhören und berücksichtigen, in Gruppen sachlich diskutieren
- *Schriftsprachliche Kompetenzen:* Stichpunkte für Präsentation erstellen, kurze Begründungssätze formulieren, Ideen strukturiert festhalten, schriftlicher Entwurf oder Plakat zur Unterstützung
- *Lesekompetenzen:* Informationen aus Arbeitsblatt/Text entnehmen, wichtige Inhalte markieren und verstehen, Wörter aus dem Wortspeicher nutzen

Demokratiepädagogische Lernziele (z.B.)

- *Demokratieverständnis:*
- verstehen, dass der Stadtrat über öffentliche Räume (z. B. Spielplätze) entscheidet
- erkennen, dass verschiedene Interessen bei Entscheidungen berücksichtigt werden müssen
- verstehen, dass Mitbestimmung in einer Demokratie möglich, aber geregelt ist
- *Urteilsbildung:*
- eigene Wünsche für einen Spielplatz entwickeln und begründen
- verschiedene Perspektiven (z. B. Kinder, Eltern, Stadt) berücksichtigen
- einfache begründete Entscheidungen treffen („Ich finde..., weil...“)
- *Partizipation:*
- eigene Spielplatzideen in einer Präsentation für den Stadtrat darstellen
- Ergebnisse gemeinsam aushandeln und präsentieren
- Beteiligung an einem realitätsnahen kommunalen Entscheidungsprozess erleben (Präsentation/Übergabe der Ideen)

Medienpädagogische Lernziele (z.B.)

- z.B. *Bedienen und Anwenden:* digitale Werkzeuge (z. B. Tablet / Fobizz-Chatbot) zur Unterstützung der Planung nutzen, einfache digitale Hilfen zur Ideenentwicklung bedienen
- z.B. *Informieren und Recherchieren:* Informationen aus Arbeitsblatt und ggf. digitalen Materialien gezielt entnehmen, relevante Inhalte für die Spielplatzplanung auswählen
- z.B. *Kommunizieren und Kooperieren:*
- z.B. *Produzieren und Präsentieren:* analoge und ggf. digitale Elemente für eine Präsentation erstellen (Plakat, Stichwortkarten, ggf. digitale Folien), Ergebnisse adressatengerecht für den Stadtrat aufbereiten
- z.B. *Analysieren und Reflektieren:* erkennen, dass digitale Hilfen (z. B. Chatbot) beim Formulieren unterstützen, aber eigene Ideen nicht ersetzen
- z.B. *Problemlösen und Modellieren:*

Ablaufskizze für den Unterricht

Phase	Lehrer*innenhandlung	Schüler*innenhandlung	Sozialform	Medien
Einstieg Ca. 10 Min.	Begrüßt die Klasse, aktiviert Vorwissen zu den Ergebnissen der vorherigen Stunden, Erläutert den Arbeitsauftrag und das Ziel der Doppelstunde.	Erinnern Vorwissen, beteiligen sich am Unterrichtsgespräch und klären offene Fragen zum Arbeitsauftrag.	Plenum	Materialien aus vorherigen Stunden
Erarbeitung I Ca. 30 Min.	Begleitet den Planungsprozess. Unterstützt bei Bedarf durch Impulse oder verweist auf den Wortspeicher bzw. den Fobizz-Chatbot.	Entwickeln einen Entwurf für einen kindgerechten und inklusiven Spielplatz. Begründen ihre Entscheidung und nutzen Wortspeicher sowie Chatbot zur sprachlichen Unterstützung.	Gruppenarbeit	Materialien aus vorherigen Stunden, Chatbot (iPad), ggfs. Plakat
Erarbeitung II Ca. 30 Min.	Unterstützt die Gruppen bei der Strukturierung ihrer Präsentation und gibt sprachliche Hilfestellungen.	Erstellen eine Präsentation, formulieren Begründungen, verteilen Sprecherrollen und bereiten die Präsentation vor.	Gruppenarbeit	Materialien aus vorherigen Stunden, Chatbot (iPad), ggfs. Plakat
Sicherung / Reflexion Ca. 20 Min.	Moderiert die Kurzpräsentationen und das Feedback der Klasse. Leitet die Reflexion und begleitet die Auswahl bzw. Zusammenführung der Ideen für die Präsentation	Präsentieren ihre Entwürfe, geben und erhalten konstruktives Feedback und einigen sich auf ein gemeinsames Konzept	Plenum	Plakate

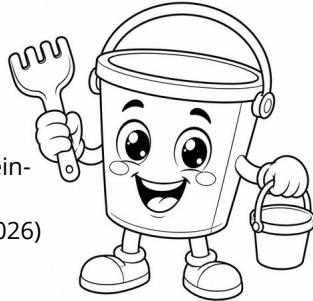


Name:

Wer entscheidet über unsere Spielplätze?

- ① **Lies** den Infotext. Wer entscheidet über unsere Spielplätze?

Bild „Eimer“, gemein-
frei, KI-generiert
(ChatGPT, 16.06.2026)



Wusstest du,
dass es **in Siegen 114
Spielplätze** gibt? Dort wird geklet-
tert, geschaukelt, gerutscht und ge-
lacht. Aber hast du dich schon ein-
mal gefragt, **wer entscheidet, wel-
che Spielgeräte** auf einem Spiel-
platz stehen oder **wann ein Spiel-
platz erneuert** wird?

Darüber **entscheiden viele Menschen gemeinsam**: die **Stadtverwaltung, Politikerinnen und Politiker** im **Stadtrat** und auch Menschen, die die Interessen von Kindern vertreten.

Im **Stadtrat** wird über **viele Themen** gesprochen, auch über Spielplätze. In Siegen gibt es sogar eine eigene **Spielplatzkommission**. Sie schaut sich regelmäßig alle Spielplätze an und **prüft**, wo etwas verbessert werden kann. Wenn Kinder, Eltern oder Anwohner **Probleme auf einem Spielplatz** entdecken, können sie diese **der Stadt melden**.

Ist zum Beispiel eine Schaukel kaputt oder ein Zaun beschädigt, kümmern sich die zuständi-
gen Mitarbeiter darum. Kleinere Reparaturen können oft schnell erledigt werden. Größere
Umbauten müssen geplant und bezahlt werden. Dann **beraten** die **Ausschüsse** darüber
und **entscheiden**, was zuerst gemacht wird.

Nicht alle Spielplätze können **gleichzeitig verbessert** werden. Deshalb wird geschaut,
welche Spielplätze **besonders dringend erneuert** werden müssen.

Wichtig sind dabei die **Sicherheit**, die **Anzahl der Kinder** in der Umgebung und natürlich
das **Geld**, das der Stadt zur Verfügung steht.

Kinder sollen auf Spielplätzen spielen, lachen und Spaß haben dürfen. Das darf man auch
hören! Deshalb ist **Kinderlärm auf Spielplätzen erlaubt**. Kinder haben das **Recht** dazu.
Schließlich sind Spielplätze genau dafür da. Jedoch gibt es oft Anwohner, die sich **über die-
sen Lärm beschweren**.

Aber woher wissen die Erwachsenen eigentlich, **was Kinder sich wünschen**? Dafür gibt es
verschiedene Möglichkeiten. Spielplätze werden **regelmäßig besucht und bewertet**. Au-
ßerdem gibt es in Siegen ein **Jugendparlament**. Dort können Kinder und Jugendliche ihre
Ideen, Wünsche und Vorschläge für die Stadt **einbringen**.

Ein **guter Spielplatz** ist **sicher, sauber und spannend**. Er bietet **viele Möglichkeiten** zum
Spielen und Entdecken. Besonders wichtig ist, dass möglichst **alle Kinder mitspielen** kön-
nen. Deshalb achtet die Stadt immer mehr darauf, Spielplätze **barrierefrei und inklusiv** zu
gestalten.

Der **Stadtrat**, die **Stadtverwaltung** und viele andere Menschen arbeiten gemeinsam daran,
dass die **Spielplätze in Siegen tolle Orte für Kinder** sind und natürlich auch für dich!

Wortspeicher für deinen Infotext:



Ausschuss

Ein Ausschuss ist eine kleinere Gruppe von Mitgliedern des Stadtrats. Sie beschäftigen sich besonders genau mit einem bestimmten Thema und bereiten wichtige Entscheidungen vor. Dabei sprechen sie über verschiedene Ideen und suchen gemeinsam nach guten Lösungen.

Beispiel: Im Umweltausschuss wird darüber gesprochen, wie Spielplätze umweltfreundlicher gestaltet werden können.



Barrierefreiheit

Barrierefreiheit bedeutet, dass alle Menschen Orte, Angebote und Informationen selbstständig nutzen können. Dabei sollen Hindernisse (Barrieren) vermieden werden.

Beispiele: Rampen für Rollstühle, leicht verständliche Texte, Untertitel bei Videos oder gut lesbare Schriften.

Ziel: Alle Menschen können gleichberechtigt am Leben teilnehmen – unabhängig von Alter, Sprache oder Behinderung.



Inklusion

Inklusion bedeutet, dass alle Menschen dazugehören und mitmachen können – egal, ob sie eine Behinderung haben oder nicht. Jeder Mensch wird so akzeptiert, wie er ist. Niemand soll ausgeschlossen oder benachteiligt werden.

Damit Inklusion gelingt, müssen Orte und Angebote für alle zugänglich sein, zum Beispiel Schulen, Spielplätze oder Busse.



Kommission

Eine Kommission ist eine Gruppe von Menschen, die sich mit einem bestimmten Thema besonders gut auskennen. Sie schaut sich etwas genau an, sammelt Informationen und macht Vorschläge für Entscheidungen.

Beispiel: Die Spielplatzkommission besucht Spielplätze und überlegt, was dort verbessert werden kann.

Wortspeicher für deinen Infotext:



Parlament

Ein Parlament ist eine Gruppe von gewählten Menschen. Sie vertreten die Bürgerinnen und Bürger und sprechen über wichtige Themen. Gemeinsam treffen sie Entscheidungen und beschließen Regeln für das Zusammenleben.

Beispiel: Das Parlament entscheidet, ob Geld für neue Spielplätze ausgegeben werden soll.



Stadtrat

Der Stadtrat ist das Parlament der Stadt. Die Mitglieder werden von den Bürgerinnen und Bürgern gewählt. Sie treffen wichtige Entscheidungen für die Stadt und vertreten die Interessen der Menschen, die dort leben. Im Stadtrat wird zum Beispiel darüber entschieden, ob ein neuer Spielplatz gebaut oder eine Straße erneuert wird.



Stadtverwaltung

Die Stadtverwaltung sorgt dafür, dass die Entscheidungen des Stadtrats umgesetzt werden und das Leben in der Stadt gut funktioniert. Dort arbeiten viele Menschen, die sich um wichtige Aufgaben kümmern. Sie helfen Bürgerinnen und Bürgern, bearbeiten Anträge und sorgen dafür, dass Regeln und Gesetze eingehalten werden.

Beispiel: Die Stadtverwaltung kümmert sich darum, dass ein neuer Spielplatz gebaut oder ein kaputtes Spielgerät repariert wird.

Wie sieht euer Traum-Spielplatz aus?

- ② Wie sieht euer **Traum-Spielplatz** aus?
Sammelt als Gruppe eure **Ideen**.



Tipp

Wenn du Fragen hast oder Ideen brauchst, frag doch mal unseren KI-Agenten Bruno!

