



Ein Unterrichtskonzept zum Thema „Raumnutzungskonflikt“

KONZEPT, MATERIAL & KONKRETE IDEEN ZUR
UMSETZUNG

Angebunden an den gemeinsamen Rahmenlehrplan der Länder Berlin &
Brandenburg zum Einsatz im Fach Gesellschaftslehre 5/6

Herausgeber:

Landesverband Kinder- und Jugendfilm Berlin e.V.
Am Sudhaus 2
12053 Berlin

info@kijufi.de
030 609 51 369

Ansprechpartner:

Max Neu
Projektleiter

max.neu@kijufi.de
030 609 51 369

Autor*innen:

Prof. Dr. Jan M. Boelmann & Dr. Lisa König
unter Mitarbeit von Amadeus Ditze

Inhaltsverzeichnis

Ezra – Ein Computerspiel zum Thema „Raumnutzungskonflikte“	5
Worum geht's? – Der Inhalt des Spiels	5
Wer ist dabei? – Die Figuren.....	5
Wie funktioniert's? – Die Steuerung	6
Wieso so? – Der didaktische Hintergrund des Spiels	6
Das Spiel im Unterricht – Lernziele und Kompetenzen	8
Unterricht konkret – Die Einheit zum Spiel	9
Anhang: Im Spiel hin und her springen – Passwortliste	34

Ezra – Ein Computerspiel über „Raumnutzungskonflikte“

Egal ob mit dem Fahrrad, dem Auto, zu Fuß, in einer idyllischen Kleinstadt oder einer vielbeliebten City – jede*r kennt die typischen Konflikte rund um die Nutzung von Straßen, Flächen und Siedlungsstreifen: Manche wollen lieber bequem mit dem eigenen Auto vor der Haustüre parken und ihre Einkäufe ausladen können, andere wollen breitere Fahrradwege, um sich im Straßenverkehr sicherer zu fühlen, wieder andere wollen lieber gar keine Fahrzeuge vor Geschäften und Wohnhäusern, damit die in der Nähe wohnenden Kinder in Ruhe spielen können. Dennoch bleibt das Thema „**Raumnutzungskonflikt**“ insbesondere für junge Schüler*innen noch oftmals zu abstrakt. Das Spiel *Ezra* liefert daher einen Anhaltspunkt, wie ein Raumnutzungskonflikt interaktiv selbst entdeckt und verschiedene Meinungen erkundend im Unterricht herausgearbeitet werden können.

Worum geht's? – Der Inhalt des Spiels

Im Mittelpunkt des **Point-and-Click-Adventures** steht die namensgebende Protagonistin Ezra. Diese ist über die Sommerferien bei ihrem Großvater zu Besuch, dieser erzählt ihr eines Tages ganz aufgeregt, dass er in einem Chat gelesen habe, dass in der ganzen Stadt Autos und Busse verboten werden sollen. Für ihn als ehemaligen Busfahrer gleicht dies beinahe einer Horrorstellung! Ezra kann dies gar nicht glauben und macht sich in der Stadt auf die



Abbildung 1: Um die Birkenallee entsteht ein Streit.

Suche nach weiteren Informationen. Schnell findet sie heraus, dass es gar nicht um ein Verbot in der ganzen Stadt geht, sondern lediglich in einem Straßenzug – der Birkenallee – darüber diskutiert wird, ob und wenn ja wie, Autos verboten werden könnten. Die Anwohner*innen und Stadtbewohner*innen sind sich jedoch überhaupt nicht einig über die Nutzung der Straße – allen voran die Bandmitglieder von *More Directions*, die Ezra und ihre Freunde Jenny und Felix über alles lieben. Es droht die Bandauflösung, da sich Bassist Dario und Drummerin Sofia wegen der Straßennutzung zerstritten haben.

Um den Konflikt zu lösen und *More Directions* vor der Auflösung zu bewahren, begibt sich Ezra auf die Suche nach einer Lösung, holt die Meinungen verschiedener Personen ein und versucht zum Ende gemeinsam mit ihrem Großvater und der Politik eine Lösung zu finden.

Wer ist das bei? – Die Figuren



Ezra ist die Protagonistin des Spiels und ist bei ihrem Großvater zu Besuch. Sie liebt, genauso wie ihre Freunde **Felix und Jenny**, die Band *More Directions* und versucht nicht nur den Konflikt um die Nutzung der Birkenallee zu lösen, sondern ebenso die Auflösung der Band zu verhindern. Am liebsten trifft sie sich mit ihren Freund*innen im Park oder holt sich ein Schlumpfeis in der nahegelegenen Eisdielen.

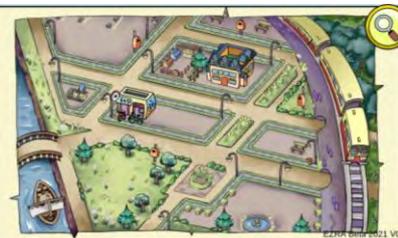
Die Band **More Directions** ist die angesagteste Band in Ezras Stadt und besteht aus den drei Bandmitgliedern **Kaeye, Dario und Sofia**. Kaeye, der Sänger der Band, ist zu Beginn des Spiels unfassbar unglücklich, denn Dario und Sofia haben sich zerstritten. Der Grund dafür ist natürlich nichts anderes als die Nutzung der Birkenallee. Die Drummerin Sofia ist dafür, dass diese weiterhin von Autos befahren werden darf, der Bassist Dario ist dagegen. Kann Ezra die Band wieder zusammenbringen?



Die Erwachsenen in Ezras Stadt haben alle unterschiedliche Meinungen zur Nutzung der Birkenallee. Die Anwohner*innen wünschen sich, dass sie weiterhin mit dem Auto zu ihrem Haus fahren dürfen, manche fürchten um ihre Jobs, andere können gar nicht verstehen, wieso man überhaupt ein Auto braucht. Im Rahmen des Spiels sammelt Ezra in ihrem Notizbuch die verschiedenen Standpunkte der Personen und versucht, sie von einer gemeinsamen Lösung zu überzeugen.

Wie funktioniert's? – Die Steuerung

Die Steuerung von *Ezra* funktioniert leicht durch das Klicken mit einer Maus oder der Berührung einer Touchscreenoberfläche. Hierdurch bewegt sich Ezra durch die Spielwelt und kann mit anderen Figuren sprechen. Das Spiel bietet dabei verschiedene Stützsyste, mit denen das Spielen erleichtert wird und die Spielenden Hilfe erhalten, wenn sie einmal nicht weiterkommen.

Die Lupe	Das Notizbuch	Die Karte
 <p>Die Lupe befindet sich rechts oben im Menü und zeigt an, welche Interaktionspunkte es in einer bestimmten Szene gibt. Wird die Lupe angeklickt, leuchten weiße Kreise an den Stellen auf, die angeklickt werden können, um in der Geschichte voranzukommen.</p>	 <p>Das Notizbuch findet sich oben links im Menü. In diesem hält Ezra ihre Entdeckungen fest, bspw. die Meinungen anderer Figuren im Spiel. Unterhält sie sich mit einer Person, kann sie durch ein Anklicken der entsprechenden Information im Notizbuch auf das Gesagte reagieren.</p>	 <p>Die Karte dient der Navigation im Spiel und wird immer dann aufgerufen, wenn Ezra eine Szene durch das Türsymbol verlässt. Auf der Karte werden die verschiedenen Orte auf in der Spielwelt angezeigt, die angeklickt und nach einem kurzen Informationstext betreten werden können.</p>

Wieso so? – Der didaktische Hintergrund des Spiels

Die drei Kapitel des Spiels orientieren sich als didaktisches Referenzsystem am **Politischen Zyklus** (vgl. u.a. Ackermann 1994; Reinhardt 2018; Schubert/Klein 2020), der allen politischen und gesellschaftlichen Entscheidungen zugrunde liegt: In der ersten Phase besteht ein **Problem**, welches gelöst werden soll. In der zweiten Phase werden verschiedene **Meinungen** gesammelt, miteinander verglichen und Beziehungen zwischen einzelnen Positionen hergestellt.

In der dritten Phase wird ein **Lösungsvorschlag** erarbeitet und anschließend in der vierten Phase **reflektiert**, bevor der Prozess von vorne beginnt.

Durch die Orientierung an diesem grundlegenden Prinzip erhalten bereits junge Schüler*innen, die noch keine Erfahrungen im Bereich der politischen Entscheidungsfindung sammeln konnten, eine **erste Orientierung hinsichtlich des grundlegenden und lebensweltlich relevanten Ablaufs**. Durch die Einbettung im Rahmen eines Spiels müssen sie diesen jedoch nicht ausschließlich theoretisch erarbeiten, sondern entdecken die Phasen induktiv während des Spiels selbst, indem sie die Problemlage herausarbeiten, die verschiedenen Meinungen zum bestehenden Raumnutzungskonflikt sammeln und anschließend gestützt eine Lösung erarbeiten.

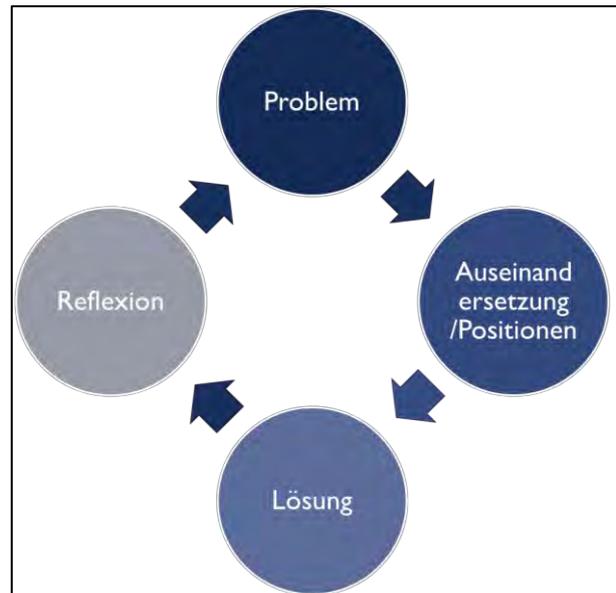


Abbildung 2: Politischer Zyklus - Entscheidungen werden in vier Phasen getroffen, bevor der Zyklus von Neuem beginnt

Im Rahmen der unterrichtlichen Umsetzung werden die drei angelegten Phasen jeweils ausführlich in einem **erfahrungsbasierten und selbstentdeckenden Lernsetting** thematisiert und anschließend die vierte Phase der Reflexion zum Spielende angeschlossen. Die Schüler*innen werden dabei angehalten, sich eine eigene Meinung zu bilden und mögliche Konsequenzen hinsichtlich des gefundenen Lösungsvorschlags zu reflektieren.

Quellen:

- Ackermann, Paul et al. (Hrsg.) (1994): Politikdidaktik kurz gefasst. Planungsfragen für den Politikunterricht. Schwalbach: Wochenschau Verlag.
- Reinhardt, Sibylle (2018): Fachdidaktik: Politik-Didaktik. Handbuch für die Sekundarstufe I und II (9. Aufl.). Berlin: Cornelsen.
- Schubert, Klaus/Martina Klein (2020): Das Politiklexikon (7., aktual. u. erw. Aufl.). Bonn: Dietz.

Das Spiel im Unterricht – Lernziele und Kompetenzen

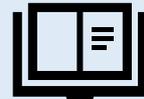
Das Spiel *Ezra* eignet sich aufgrund seines Themenschwerpunkts ideal für den Einsatz im **Fach Gesellschaftslehre** der Klassen 5 und 6 im **Kompetenzbereich „Politisches Erschließen“**.¹ In diesem sollen die Schüler*innen:

„an anschaulichen Beispielen Spielräume für politisches und demokratisches Handeln sowie Mitgestaltungsmöglichkeiten [erkunden]. Hierfür setzen sie sich mit aktuellen politischen Problemen, Entscheidungen und Kontroversen auseinander. Dabei vollziehen sie Positionen anderer nach und entwickeln Empathie sowie Konflikt- und Kompromissfähigkeit, also wichtige Schritte auf dem Weg zur Herausbildung eines politischen Bewusstseins (politisches Erschließen).“ (gemeinsamer Rahmenlehrplan der Länder Berlin und Brandenburg, S. 36).

Ezra schließt dabei direkt am obligatorischen **Themenfeld „Demokratie und Mitbestimmung – Gleichberechtigung für alle?“** an und bezieht konkret Fragen mit ein, die das verpflichtende Thema „Flächennutzung: Interessen und Konflikte“ adressieren (ebd. S.37).

Der in *Ezra* dargestellte Raumnutzungskonflikt um die fiktive Birkenallee bietet dabei das Potenzial, spezifische curriculare Lernziele zu verfolgen und Kompetenzstandards des Themenfelds sowohl im **C- als auch im D-Niveauband** zu vermitteln:

Abgedeckte Standards im Kompetenzbereich „Politisches Erschließen“



Politische Phänomene der Lebenswelt identifizieren

- C-Niveau: an einem Beispiel aus ihrer Lebenswelt ein Problem benennen
- D-Niveau: Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen beschreiben

Politische Phänomene der Lebenswelt analysieren

- C-Niveau: für Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen die beteiligten Akteure und Perspektiven benennen
- D-Niveau: Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen aus den verschiedenen Perspektiven von Betroffenen und Akteuren untersuchen

Spielräume für politisches und demokratisches Handeln ermitteln

- C-Niveau: von eigenen Erfahrungen der Partizipation berichten
- D-Niveau: unterschiedliche Formen der Entscheidungsfindung (z. B. Konsens, Kompromiss, Mehrheitsentscheid) und Durchsetzung (z. B. Bürgerinitiative, Streik) von eigenen/gesellschaftlichen Interessen darstellen

Unterstützt wird der Kompetenzerwerb in *Ezra* durch die **Anbindung an den Politikzyklus als politikdidaktisches Referenzsystem**. Das Spiel baut durch die Phasen von *Problemstellung* (Kapitel 1) – *Auseinandersetzung bzw. Meinungsbildung* (Kapitel 2) – *Lösung* (Kapitel 3) – *Reflexion* auf der grundlegenden Struktur politischer Entscheidungen auf und eröffnet den Lernenden einen eigenen Erfahrungsraum, in welchem sie den Ablauf selbst entdecken und mit eigenen Positionen und Standpunkten vergleichen können.

¹ Exemplarisch werden die Möglichkeiten der unterrichtlichen Umsetzung am gemeinsamen Rahmenlehrplan der Bundesländer Berlin und Brandenburg dargestellt.

Unterricht konkret – Die Einheit zum Spiel

Die vorliegende Unterrichtseinheit zum Spiel umfasst **drei Schulstunden á 45 Minuten** und orientiert sich an den aufgezeigten Standards im Kompetenzbereich „**Politisches Erschließen**“. Im Folgenden werden die einzelnen Unterrichtsstunden vorgestellt und exemplarische Verlaufspläne zu den Stunden näher erläutert. In diesen finden sich neben den Kompetenz- und Lernzielformulierungen, Minimal- und Maximalziele zu den jeweiligen Stunden sowie die Darstellung der Stundenthemen. Jedes Stundenthema stellt dabei eine Phase des Politikzyklus zentral:

- Stunde 1: Raumnutzungskonflikte am Beispiel von *Ezra* – Fokus: Problemstellung
- Stunde 2: Raumnutzungskonflikte am Beispiel von *Ezra* – Fokus: Auseinandersetzung mit Positionen
- Stunde 3: Raumnutzungskonflikte am Beispiel von *Ezra* – Fokus: Lösung und Reflexion

Die **Verlaufspläne** umfassen aufeinander aufbauende Unterrichtsphasen sowie Formulierungen zum geplanten Stundenverlauf, der verwendeten Sozialform, den benötigten Arbeitsmaterialien und einem didaktischen Kommentar zur jeweiligen Situierung der Phase.

Nach jedem Verlaufsplán finden sich die **zweifach differenzierten Arbeitsmaterialien**, die für die Stunde benötigt werden (differenziert nach C- und D-Niveauband) sowie die dazugehörigen Lösungen. Zum Schluss finden sich die einzelnen Bildimpulse M1 bis M5, die für die Einstiegssequenzen in den Stunden als Anhaltspunkte genutzt werden können:

- AB 1: Was ist überhaupt los? – Die Problemsituationen in *Ezra*
 - zweifach differenziert, inkl. Lösungen
- AB 2: Wer sagt was? – Die Meinungen der einzelnen Personen
 - zweifach differenziert, inkl. Lösungen
- AB 3: „Wir brauchen Unterschriften!“ – Überzeugungsstrategien
 - zweifach differenziert, inkl. Lösungen
- Bildimpuls M1 – Einstiegsbild, Stunde 1, Straßenzug
- Bildimpuls M2 – Einstieg, Stunde 1, verschiedene Anforderungen an eine Straße
- Bildimpuls M3 – Einstiegsbild, Stunde 2, Meinungs-dreieck More Directions
- Bildimpuls M4 – Einstiegsbild, Stunde 3, Aussagen von Sofia und Dario
- Bildimpuls M5 – Einstieg, Stunde 3, Politischer Zyklus



Verlaufsplan zu *Ezra* – Stunde 1

Stundenthema:	Raumnutzungskonflikte am Beispiel von <i>Ezra</i> – Fokus: Problemstellung	Stundennummer:	1
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzstandards des Curriculums für das Fach Gesellschaftswissenschaften (5/6) in Berlin; hier besonders im Fokus „Politische Phänomene der Lebenswelt identifizieren“			
C-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - an einem Beispiel aus ihrer Lebenswelt ein Problem benennen.			
D-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen beschreiben.			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> sammeln unterschiedliche Ansprüche an den Nutzungsraum „Straße“. lernen den Unterrichtsgegenstand <i>Ezra</i> anhand des eigenen und gemeinsamen Spiels kennen. identifizieren zwei miteinander verbundene Problemstellungen im Spiel. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> setzen unterschiedliche Ansprüche an den Nutzungsraum „Straße“ miteinander in Beziehung. nehmen den Unterrichtsgegenstand <i>Ezra</i> als beispielhafte Auseinandersetzung für einen Raumnutzungskonflikt wahr. analysieren die unterschiedlichen Problemstellungen im Spiel und schaffen damit eine Ausgangslage für die Auseinandersetzung mit dem Politikzyklus. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. Die Lehrkraft erläutert die Unterrichtssituation (eventuell Besucher, bekannte Lehrkraft etc.). Die SuS hören zu. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde jetzt beginnt. Die SuS machen sich mit der jetzigen Unterrichtssituation vertraut und lernen die Durchführenden kennen, sofern nötig.
8'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> Die L zeigt ein Bild von einem Straßenzug und fragt die SuS, was sie auf dem Bild entdecken können bzw. wozu die Straße genutzt wird. Impulsfragen: <i>Was könnt ihr auf dem Bild entdecken? Wozu wird die Straße genutzt?</i> Die SuS stellen Vermutungen an und äußern ihre Ideen, wie die Straße genutzt wird (Autoverkehr, Fahrradfahrer, Fußgänger, Transport und Lieferungen, Entspannung etc.) Je nach Klassensituation werden die Ideen entweder in einer Ideenwolke an der Tafel gesammelt oder digital festgehalten. 	Plenum Unterrichts- gespräch	Bildimpuls M1 Eventuell Tafel, Kreide, Melde- kette, Smart- board, kol- laboratives Tool	<ul style="list-style-type: none"> Phase der Kontaktherstellung mit dem Stundeninhalt Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt. Die SuS äußern eigene Vermutungen und erleben sich als individuell wahrgenommene, selbstwirksame Lerner*innen. Anschlusskommunikation über eigene Ideen und Impulse Sicherung je nach Klassensituation Erste Hinführung zum Themenfeld „Problem“ des Politischen Zyklus Identifikation von Problemstellungen bzw. weiterführende Analyse durch Verknüpfung und Weiterführung von Einzelinformationen im jeweiligen Bild

		<ul style="list-style-type: none"> Anschließend zeigt die L verschiedene Bildkarten, die unterschiedliche Situationen auf der Straße darstellen (wütende*r Autofahrer*in, Fahrradfahrende in Bedrängnis, Eisdiele etc.) und fragt die SuS nach der vorliegenden Problemsituation. Impulsfragen: <i>Welches Problem besteht hier?</i> Die SuS stellen Vermutungen an und äußern ihre Ideen, inwiefern es zu Konflikten bei der Nutzung des Straßenzugs kommen könnte. 		Bildimpulse M2	
3'	Überleitung, Nennung des Stundenthemas	<ul style="list-style-type: none"> Die L erläutert den SuS, dass es in den folgenden Stunden um genau so einen Konflikt zum Thema „Raum- bzw. Straßennutzung“ gehen soll und wie man diesen lösen kann. Die L erklärt das Medium („Es handelt sich um ein Computerspiel, das ihr auf den Tablets/den PCs spielen werdet.“) und den Ablauf der Einheit (drei Stunden, Spielphasen in der Klasse mit Erkundungsaufträgen) 	Plenum	Startbildschirm des Spiels <i>Ezra</i> ; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Nennung des Stundenthemas Die SuS erfahren, dass es sich um ein Computerspiel, konkret <i>Ezra</i>, handelt. Die SuS kennen den weiteren Verlauf der Einheit. Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den übergeordneten Arbeitsauftrag.
10'	Hinführung	<ul style="list-style-type: none"> Die L erklärt, dass sie nun gemeinsam im Klassenverbund in das Spiel hineinschauen wollen. Die L teilt den Bildschirm des Spiels (entweder über Tablet oder PC) Hinweis: In dieser Phase kann entweder die L oder ein/e Schüler*in die Steuerung übernehmen. Die SuS spielen gemeinsam bis zum Fund des Smartphones im Wohnzimmer von Ezras Opa. 	Gemeinsames Spielen im Klassenverbund	Tablet, Laptop oder Stand-PC möglich; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen das Spiel und dessen Bedienoberfläche im Klassenverbund kennen. Die SuS entdecken gemeinsam die Steuerung des Spiels. Hinführung zur Spielmechanik (Öffnen von verschiedenen Hilfebereichen, Notizbuch, Handy etc.) Förderung von Spielmotivation durch Aufgreifen von Neugier und Entdeckungsdrang Erstannäherung über den gemeinsamen Gegenstand Aufgreifen von Vorerfahrungen bei geübten und ungeübten Spieler*innen durch niedrigschwelligen Erstkontakt Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen Inhaltliche Annäherung an das Raumnutzungsproblem
5'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L erklärt, dass die SuS nun selbst herausfinden sollen, was es mit der Straßennutzung auf sich hat. Mögliche Überleitung: <i>Soll die Stadt tatsächlich für Autos gesperrt werden oder nicht? Das wollen wir nun herausfinden.</i> Die L erklärt den Arbeitsauftrag und die nächste Arbeitsphase. Mögliche Überleitung: <i>Wir wollen schauen, was wir herausfinden können. Dazu dürft ihr das erste</i> 	Plenum	AB 1 „Probleme im Spiel“ Laptops, Tablets, Passwort, um direkt im Fahrradladen zu starten	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets/Laptops Hinweis: Durch die Passworteingabe auf dem Startbildschirm können die SuS an eine bestimmte Stelle im Spiel springen. Von dort aus können sie mit dem bekannten Spielstand aus der gemeinsamen Spielphase fortfahren, um das bisher Gesehene nicht noch einmal spielen

		<p><i>Kapitel gemeinsam mit eurer*m Partner*in fertig spielen und sollt dabei herausfinden, welche Probleme es bezüglich der Nutzung gibt.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die L teilt die Arbeitsmaterialien aus (AB 1). • Die L geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch. • Die SuS tun sich anschließend mit ihrer*m Sitznachbar*in zusammen und erhalten ein Tablet/Laptop. <p>Passworteingabe: fahrradclub</p>		und nicht nochmal das Tutorial zu spielen	zu müssen. Nähere Informationen im Anhang unter „Passwörter und Spielstände“.
10'	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS spielen das erste Kapitel und arbeiten die beiden Problemstellungen im Spiel (Raumnutzungskonflikt und Bandauflösung mit ersten Positionen) heraus (differenziertes Vorgehen nach C- und D-Niveau). • Die L unterstützt die SuS bei Fragen. 	Partnerarbeit	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> • Phase 1 des Politikzyklus: Auseinandersetzung mit einer Problemstellung; Erarbeitung der Problemstellungen im Rahmen des Spiels • Eigenständiges, selbstentdeckendes Arbeiten • Anschlusskommunikation zwischen den Partner*innen • Hilfestellung durch L
7'	Sicherung und Austausch	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS kehren ins Plenum zurück und tauschen sich im Unterrichtsgespräch über die herausgearbeiteten Problemstellungen aus. <p>Impulsfragen: <i>Was habt ihr herausgefunden?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die L fragt die SuS, was sie aktuell von dem Konflikt und den Positionen halten. <p>Hilfeimpuls: <i>Welche Argumente gibt es?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS arbeiten heraus, dass es aktuell noch keine Begründungen für die Positionen gibt. • L weist darauf hin, dass sie sich mit diesen in der kommenden Stunde genauer beschäftigen werden. 	Plenum Unterrichtsgespräch	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> • Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes • Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess • Reflexion der Qualität der bisherigen Aussagen • Hinführung zur nächsten Phase des Politikzyklus „fundierte Auseinandersetzung“
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> • Die L beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

Was ist überhaupt los? – Die Problemsituationen in *Ezra*

Ezras Opa hat eine Nachricht erhalten, dass in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden sollen. Für ihn als ehemaligen Busfahrer ist das eine Horrorvorstellung. Doch stimmt das auch?



Aufgabe: Spiele das erste Kapitel von *Ezra*. Welche Probleme haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

Problem 1 – Das Stadtproblem

In der Stadt sollen Autos und Busse verboten werden.

Ja, das stimmt.

oder

Nein, das stimmt nicht.

Wenn ja, warum?

Wenn nein, was dann?

Problem 2 – Das Bandproblem

Die Band *More Directions* hat streitet sich über die Birkenallee.

Position von Dario

Position von Sofia

Kreuze an:

- Er ist für ein Autoverbot.
- Er ist gegen ein Autoverbot.

Kreuze an:

- Sie ist für ein Autoverbot.
- Sie ist gegen ein Autoverbot.

Was ist überhaupt los? – Die Problemsituationen in *Ezra*

Ezras Opa hat eine Nachricht erhalten, dass in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden sollen. Für ihn als ehemaligen Busfahrer ist das eine Horrorvorstellung. Doch stimmt das auch?



Aufgabe: Spiele das erste Kapitel von *Ezra*. Welche Probleme haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

Problem 1 – Das Stadtproblem

Problem: _____

Ja, das stimmt.

oder

Nein, das stimmt nicht.

Wenn ja, warum?

Wenn nein, was dann?

Problem 2 – Das Bandproblem

Problem: _____

Position 1: _____

Position 2: _____

Diese lautet:

Diese lautet:

Lösung: Was ist überhaupt los? – Die Problemsituationen in *Ezra*

Ezras Opa hat eine Nachricht erhalten, dass in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden sollen. Für ihn als ehemaligen Busfahrer ist das eine Horrorvorstellung. Doch stimmt das auch?



Aufgabe: Spiele das erste Kapitel von *Ezra*. Welche Probleme haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

Problem 1 – Das Stadtproblem

In der Stadt sollen Autos und Busse verboten werden.

Nein, das stimmt nicht.

Wenn nein, was dann?
Es sollen nicht in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden. Es geht nur um die Nutzung in der Birkenallee.

Problem 2 – Das Bandproblem

Die Band *More Directions* hat streitet sich über die Birkenallee.

Position von Dario

Kreuze an:

- Er ist für ein Autoverbot.
- Er ist gegen ein Autoverbot.

Position von Sofia

Kreuze an:

- Sie ist für ein Autoverbot.
- Sie ist gegen ein Autoverbot.

Lösung: Was ist überhaupt los? – Die Problemsituationen in *Ezra*

Ezras Opa hat eine Nachricht erhalten, dass in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden sollen. Für ihn als ehemaligen Busfahrer ist das eine Horrorvorstellung. Doch stimmt das auch?



Aufgabe: Spiele das erste Kapitel von *Ezra*. Welche Probleme haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

Problem 1 – Das Stadtproblem

In der Stadt sollen Autos und Busse verboten werden.

Nein, das stimmt nicht.

Wenn nein, was dann?
Es sollen nicht in der kompletten Stadt Autos und Busse verboten werden. Es geht nur um die Nutzung in der Birkenallee.

Problem 2 – Das Bandproblem

Die Band *More Directions* hat streitet sich über die Birkenallee.

Position von Dario

Diese lautet:
Er ist für ein Autoverbot.

Position von Sofia

Diese lautet:
Sie ist gegen ein Autoverbot.

Verlaufsplan zu *Ezra* – Stunde 2

Stundenthema:	Raumnutzungskonflikte am Beispiel von <i>Ezra</i> – Fokus: Auseinandersetzung mit Positionen	Stundennummer:	2
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzstandards des Curriculums für das Fach Gesellschaftswissenschaften (5/6) in Berlin; hier besonders im Fokus „Politische Phänomene der Lebenswelt analysieren“			
C-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - für Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen die beteiligten Akteure und Perspektiven benennen.			
D-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - Problemlagen, Entscheidungen und Kontroversen aus den verschiedenen Perspektiven von Betroffenen und Akteuren untersuchen.			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> identifizieren unterschiedliche Meinungen zum Raumnutzungskonflikt im Spiel <i>Ezra</i> und arbeiten die hiermit verbundenen Begründungen heraus. nennen erste Lösungsansätze. stellen Vermutungen über Umsetzungsmöglichkeiten an. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> analysieren die unterschiedlichen Meinungen im Spiel <i>Ezra</i> inkl. der benannten Begründungen und grenzen diese voneinander ab bzw. setzen sie in Beziehung zueinander vor dem Hintergrund unterschiedlicher, personenbezogener Rollen. erarbeiten plausible Lösungsansätze unter Berücksichtigung des Spannungsverhältnisses der unterschiedlichen Positionen innerhalb des Spiels. stellen fundierte, an ihren bisherigen Erfahrungsschatz rückgebundene Vermutungen über Umsetzungsmöglichkeiten an und schaffen damit eine Ausgangslage für die weiterführende Auseinandersetzung mit dem Politikzyklus. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde jetzt beginnt.
5'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> Die L zeigt ein Bild von <i>More Directions</i>, der Birkenalle und Ezra und fragt die SuS, worin das Problem besteht. Impulsfragen: <i>Welches Problem besteht? Wie sind die Meinungen der einzelnen Personen?</i> Die SuS tauschen sich über die Problemstellung und die Positionen der einzelnen Figuren aus. Die L fragt die SuS, wieso die einzelnen Figuren diese Positionen haben. 	Plenum Unterrichtsgespräch	Bildimpuls M3	<ul style="list-style-type: none"> Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt. Kognitive (Re-)Aktivierung des vergangenen Stundeninhalts Die SuS greifen auf ihr bisheriges Wissen bezüglich der Problemstellung und Meinungen zurück. Die SuS äußern eigene Vermutungen und erleben sich als individuell wahrgenommene, selbstwirksame Lerner*innen. Anschlusskommunikation über eigene Ideen und Impulse

		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS stellen Vermutungen an und arbeiten heraus, dass bislang noch keine Gründe genannt wurde. 			<ul style="list-style-type: none"> Erste inhaltliche Differenzierung zwischen Positionen und Begründungen
3'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L greift die fehlenden Begründungen auf und leitet in die nächste Unterrichtsphase über. Mögliche Überleitung: <i>Bislang wurden noch keine Begründungen für die Positionen von Dario und Sofia genannt. Mit diesen und den Meinungen anderer wollen wir uns nun auseinandersetzen.</i> Die L erklärt den Arbeitsauftrag und die nächste Arbeitsphase. Die L teilt die Arbeitsmaterialien aus (AB 2). Die L geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch. Mögliche Überleitung: <i>Dazu dürft ihr das zweite Kapitel gemeinsam mit eurer*m Partner*in spielen und sollt dabei herausfinden, welche Meinungen die Figuren haben und wie diese begründet werden. Wir stoppen, wenn wir wieder im Haus von Ezras Opa sind.</i> Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet/Laptop. Passworteingabe: kapitel 2 	Plenum	AB 2 „Meinungen der einzelnen Personen“ Laptops, Tablets, Passwort	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets/Laptops Hinweis: Durch die Passworteingabe auf dem Startbildschirm können die SuS an eine bestimmte Stelle im Spiel springen. Von dort aus können sie mit dem bekannten Spielstand aus der gemeinsamen Spielphase fortfahren, um das bisher Gesehene nicht noch einmal spielen zu müssen. Nähere Informationen im Anhang unter „Passwörter und Spielstände“.
15'	Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS spielen das zweite Kapitel (bis zum erneuten Treffen im Haus von Ezras Großvater) und arbeiten die verschiedenen Meinungen der Figuren im Spiel heraus (differenziertes Vorgehen nach C- und D-Niveau). Die L unterstützt die SuS bei Fragen. 	Partnerarbeit	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> Phase 2 des Politikzyklus: Auseinandersetzung mit Positionen; Erarbeitung verschiedener Positionen zum Raumnutzungskonflikt im Rahmen des Spiels Eigenständiges, selbstentdeckendes Arbeiten Anschlusskommunikation zwischen den Partner*innen Hilfestellung durch L
5'	Sicherung und Austausch I	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kehren ins Plenum zurück und tauschen sich im Unterrichtsgespräch über die herausgearbeiteten Meinungen und Positionen inkl. Begründungen aus. Impulsfragen: <i>Was habt ihr herausgefunden?</i> Die L fragt die SuS, was nun eine gute Lösung sein könnte, um die verschiedenen Meinungen im Problemfeld zu berücksichtigen. Impulsfragen: <i>Welche Lösung könnte es geben?</i> 	Plenum Unterrichtsgespräch	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess Reflexion der bisherigen Begründungen Vermutungen über potenzielle Lösungen Hinführung zur nächsten Phase des Politikzyklus „Lösung“

		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS tauschen sich über mögliche Ideen aus und entwickeln dabei verschiedene Lösungshorizonte. (Sicherung je nach Klassensituation entweder schriftlich oder situativ im Gespräch) 			
10'	Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> Die L erklärt, dass sie nun gemeinsam im Klassenverbund schauen wollen, welche Lösung Ezra findet. Die L teilt den Bildschirm des Spiels (entweder über Tablet oder PC) Hinweis: In dieser Phase kann entweder die L oder ein/e Schüler*in die Steuerung übernehmen. Passworteingabe: ende kapitel 2 Die SuS spielen gemeinsam bis zu dem Zeitpunkt, als alle drei rechtlichen Lösungen präsentiert wurden (Kraftfahrtstraße, Einbahnstraße, verkehrsberuhigter Bereich). Die L fragt, welche der Lösungen zum Problem passen könnte. Die SuS diskutieren die Passung und kommen zu einer Entscheidung. Die Spielentscheidung wird präsentiert und das gemeinsame Spielen beendet. 	Gemeinsames Spielen im Klassenverband	Tablet, Laptop oder Stand-PC möglich; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS entdecken gemeinsam mögliche Lösungsansätze. Förderung von Spielmotivation durch Aufgreifen von Neugier und Entdeckungsdrang Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen Inhaltliche Annäherung an mögliche Lösungsansätze Reflexion der Lösungsansätze vor dem Hintergrund der bisherigen Begründungen und Meinungen Hinführung zur nächsten Phase des Politikzyklus „Lösung“ Hinweis: Durch die Passworteingabe auf dem Startbildschirm können die SuS an eine bestimmte Stelle im Spiel springen. Von dort aus können sie mit dem bekannten Spielstand aus der gemeinsamen Spielphase fortfahren, um das bisher Gesehene nicht noch einmal spielen zu müssen. Nähere Informationen im Anhang unter „Passwörter und Spielstände“.
5'	Sicherung und Austausch II	<ul style="list-style-type: none"> Die L fragt die SuS, was sie von der Entscheidung halten. Die SuS tauschen sich im Unterrichtsgespräch über die Entscheidung „verkehrsberuhigter Bereich“ aus, nach Möglichkeit vor dem Hintergrund bereits kennengelernter Begründungen. Die L fragt die SuS, wer diese Entscheidung nun umsetzen könnte. Die SuS stellen Vermutungen an. Die L erklärt, dass sie sich mit der konkreten Umsetzung in der kommenden Stunde genauer beschäftigen werden. 	Plenum Unterrichtsgespräch	Tablet, Laptop oder Stand-PC möglich; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Austausch über mögliche Vermutungen zur Lösungs-umsetzung (Referenzfeld: Lebenswelt, Personen, politisches Umfeld etc.) Hinführung zur nächsten Unterrichtsstunde Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Lösungs-umsetzungen
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> Die L beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

Wer sagt was? – Die Meinungen der einzelnen Personen

Noch weiß Ezra nicht, warum die einzelnen Personen so über die Veränderungen in der Birkenallee denken. Hilf ihr, die Meinungen der anderen zu sammeln und mehr über das Problem herauszufinden.



Aufgabe: Spiele das zweite Kapitel von Ezra. Welche Meinungen haben die Figuren? Schreibe Sie auf.

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	

Hilfekasten: Linda & Peer – Ercan – brauchen das Auto für den Alltag – verkauft selbst Autos – will die Umwelt schützen – Dario – Sofia – nur mit dem Auto kommt man in Außenbezirke, der Zug braucht zu lange

Wer sagt was? – Die Meinungen der einzelnen Personen

Noch weiß Ezra nicht, warum die einzelnen Personen so über die Veränderungen in der Birkenallee denken. Hilf ihr, die Meinungen der anderen zu sammeln und mehr über das Problem herauszufinden.



Aufgabe: Spiele das zweite Kapitel von Ezra. Welche Meinungen haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	<p>Rolle: _____</p>

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	<p>Rolle: _____</p>

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	<p>Rolle: _____</p>

	<p>Meinung: _____</p> <p>_____</p> <p>Begründung: _____</p> <p>_____</p>
<p>Name: _____</p>	<p>Rolle: _____</p>

Lösung: Wer sagt was? – Die Meinungen der einzelnen Personen

Noch weiß Ezra nicht, warum die einzelnen Personen so über die Veränderungen in der Birkenallee denken. Hilf ihr, die Meinungen der anderen zu sammeln und mehr über das Problem herauszufinden.



Aufgabe: Spiele das zweite Kapitel von Ezra. Welche Meinungen haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.

	<p>Meinung: Linda und Peer wollen weiterhin in der Birkenallee Autofahren können.</p> <p>Begründung: Sie brauchen das Auto, da Peer im Rollstuhl sitzt und sie ansonsten nirgends mehr hinkommen.</p>
<p>Name: Linda und Peer</p>	

	<p>Meinung: Dario will, dass Autos in der Birkenallee verboten werden.</p> <p>Begründung: Er ist der Meinung, dass Autos umweltschädlich sind und die Luft in der Stadt verpesten.</p>
<p>Name: Dario</p>	

	<p>Meinung: Ercan hat bei der Darstellung des Verbots übertrieben. Er will, dass das Autofahren weiterhin erlaubt ist.</p> <p>Begründung: Er ist Autoverkäufer und befürchtet, dass ansonsten seine Geschäfte darunter leiden.</p>
<p>Name: Ercan</p>	

	<p>Meinung: Sofia will, dass Autos die Birkenallee weiterhin befahren dürfen.</p> <p>Begründung: Sie meint, dass nur mit Autos die Außenbezirke schnell besucht werden können. Busse brauchen zu lange.</p>
<p>Name: Sofia</p>	

Hilfekasten: Linda & Peer – Ercan – brauchen das Auto für den Alltag – verkauft selbst Autos – will die Umwelt schützen – Dario – Sofia – nur mit dem Auto kommt man in Außenbezirke, der Zug braucht zu lange

Lösung: Wer sagt was? – Die Meinungen der einzelnen Personen

Noch weiß Ezra nicht, warum die einzelnen Personen so über die Veränderungen in der Birkenallee denken. Hilf ihr, die Meinungen der anderen zu sammeln und mehr über das Problem herauszufinden.



Aufgabe: Spiele das zweite Kapitel von Ezra. Welche Meinungen haben die Figuren? **Schreibe** Sie auf.



Name: Linda und Peer

Meinung: Linda und Peer wollen weiterhin in der Birkenallee Autofahren können.

Begründung: Sie brauchen das Auto, da Peer im Rollstuhl sitzt und sie ansonsten nirgends mehr hinkommen.

Rolle: Anwohner*innen



Name: Dario

Meinung: Dario will, dass Autos in der Birkenallee verboten werden.

Begründung: Er ist der Meinung, dass Autos umweltschädlich sind und die Luft in der Stadt verpesten.

Rolle: Umweltschützer



Name: Ercan

Meinung: Ercan hat bei der Darstellung des Verbots übertrieben. Er will, dass das Autofahren weiterhin erlaubt ist.

Begründung: Er ist Autoverkäufer und befürchtet, dass ansonsten seine Geschäfte darunter leiden.

Rolle: Autoverkäufer



Name: Sofia

Meinung: Sofia will, dass Autos die Birkenallee weiterhin befahren dürfen.

Begründung: Sie meint, dass nur mit Autos die Außenbezirke schnell besucht werden können. Busse brauchen zu lange.

Rolle: keine konkrete Rolle (will schnell unterwegs sein)

Verlaufsplan zu *Ezra* – Stunde 3

Stundenthema:	Raumnutzungskonflikte am Beispiel von <i>Ezra</i> – Fokus: Lösung und Reflexion	Stundennummer:	3
Kompetenz- bzw. Lernzielformulierungen (curriculare Anbindung)			
Die Stunde leistet einen Beitrag zum Ausbau der folgenden Kompetenzstandards des Curriculums für das Fach Gesellschaftswissenschaften (5/6) in Berlin; hier besonders im Fokus „Spielräume für politisches und demokratisches Handeln ermitteln“			
C-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - von eigenen Erfahrungen der Partizipation berichten.			
D-Niveauband: Die Schülerinnen und Schüler können... - unterschiedliche Formen der Entscheidungsfindung (z. B. Konsens, Kompromiss, Mehrheitsentscheid) und Durchsetzung (z. B. Bürgerinitiative, Streik) von eigenen/gesellschaftlichen Interessen darstellen.			
Minimalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> identifizieren unterschiedliche Überzeugungsstrategien bezüglich des Raumnutzungskonflikts im Spiel <i>Ezra</i> und arbeiten diese figurenbezogen heraus. äußern ihre Meinung bezüglich des Lösungsansatzes. 		
Maximalziel:	Die Schülerinnen und Schüler... <ul style="list-style-type: none"> analysieren die unterschiedlichen Überzeugungsstrategien im Spiel figurenbezogen und grenzen diese voneinander ab bzw. setzen sie in Beziehung zueinander. äußern ihre Meinung bezüglich des Lösungsansatzes fundiert vor dem Hintergrund der Spielplausibilität. reflektieren die Tragweite des dargestellten Lösungsansatzes und setzen diese mit der eigenen Meinung in Beziehung. 		

Zeit	Phase	Geplanter Stundenverlauf	Sozialformen	Medien	Didaktischer Kommentar
1'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkraft (L) begrüßt die Schülerinnen und Schüler (SuS). Die SuS begrüßen die L. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde jetzt beginnt.
4'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> Die L zeigt verschiedene Aussagen aus dem Spiel <i>Ezra</i> zu den Positionen bezüglich des Raumnutzungskonflikts. Impulsfragen: <i>Was könnt ihr erkennen? Wo gibt es Gemeinsamkeiten und Unterschiede?</i> Die SuS tauschen sich über die verschiedenen Positionen der einzelnen Figuren im Spiel aus. Wichtig: <i>Die L öffnet dabei das Bild zum Politikzyklus und hält die herausgearbeiteten Meinungen der SuS fest.</i> Die L fragt, welche Lösung sich in der letzten Stunde angebahnt hatte. 	Plenum Unterrichtsgespräch	Bildimpuls M4 Bildimpulsreihe M5 „Politikzyklus“	<ul style="list-style-type: none"> Die Aufmerksamkeit der Klasse wird zu Beginn der Stunde gebündelt. Kognitive (Re-)Aktivierung des vergangenen Stundeninhalts Die SuS greifen auf ihr bisheriges Wissen bezüglich der Meinungen und Begründungen zurück. Die SuS äußern eigene Vermutungen und erleben sich als individuell wahrgenommene, selbstwirksame Lerner*innen. Anschlusskommunikation über eigene Ideen und Impulse Visualisierung des bisherigen Arbeitsprozesses zur Bearbeitung politischer Probleme im Rahmen des Politikzyklus. Hinführung zur nächsten Phase des Politikzyklus „Lösung“

		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS rekapitulieren die Lösung des „verkehrsberuhigten Bereichs“ und ihre Ideen der konkreten Umsetzung. Wichtig: Die L vervollständigt den Politikzyklus mit der Lösung. 			
6'	Hinführung	<ul style="list-style-type: none"> Die L erklärt den Arbeitsauftrag und die nächste Arbeitsphase. Mögliche Überleitung: <i>Wir wollen uns nun anschauen, wie es mit der Lösung bei Ezra konkret weitergeht. Dazu schauen wir gemeinsam ins Spiel hinein.</i> Die L teilt den Bildschirm des Spiels (entweder über Tablet oder PC). Passworteingabe: kapitel 3 Hinweis: In dieser Phase kann entweder die L oder ein/e Schüler*in die Steuerung übernehmen. Die SuS spielen gemeinsam bis zum Abschluss der Rathausszene. 	Gemeinsames Spielen im Klassenverband	Tablet, Laptop oder Stand-PC möglich; Beamer oder Screensharing	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS entdecken gemeinsam den spielinhärenten Lösungsansatz. Förderung von Spielmotivation durch Aufgreifen von Neugier und Entdeckungsdrang Förderung von anschlusskommunikativen Fähigkeiten durch das gemeinsame Kommunizieren von Entscheidungen Inhaltliche Annäherung an den weiteren Spielverlauf Hinführung zur nächsten Phase des Politikzyklus „Lösung“ Hinweis: Durch die Passworteingabe auf dem Startbildschirm können die SuS an eine bestimmte Stelle im Spiel springen. Von dort aus können sie mit dem bekannten Spielstand aus der gemeinsamen Spielphase fortfahren, um das bisher Gesehene nicht noch einmal spielen zu müssen. Nähere Informationen im Anhang unter „Passwörter und Spielstände“.
4'	Überleitung	<ul style="list-style-type: none"> Die L erklärt den Arbeitsauftrag und die nächste Arbeitsphase. Die L teilt die Arbeitsmaterialien aus (AB 3). Die L geht mit den SuS den Arbeitsauftrag durch. Mögliche Überleitung: <i>Jetzt wollen wir uns anschauen, wie Ezra es schafft, die Erwachsenen in ihrer Stadt zu überzeugen. Hierzu dürft ihr gemeinsam mit eurem Partner das dritte Kapitel fertig spielen und sollte dabei herausarbeiten, wie sich die einzelnen Figuren überzeugen lassen. Wir beginnen bei Ezras Opa.</i> Die SuS tun sich anschließend mit ihrem Sitznachbarn zusammen und erhalten ein Tablet/Laptop. Passworteingabe: opa unterschift 	Plenum	AB 2 „Meinungen der einzelnen Personen“ Laptops, Tablets, Passwort	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kennen den weiteren Stundenverlauf. Die SuS kennen den Arbeitsauftrag. Durchgehen des Arbeitsauftrages, Aufdecken von Verstehenslücken, -schwierigkeiten Zusammenstellung der Paare Austeilen des Arbeitsmaterials und der Tablets/Laptops Hinweis: Durch die Passworteingabe auf dem Startbildschirm können die SuS an eine bestimmte Stelle im Spiel springen. Von dort aus können sie mit dem bekannten Spielstand aus der gemeinsamen Spielphase fortfahren, um das bisher Gesehene nicht noch einmal spielen zu müssen. Nähere Informationen im Anhang unter „Passwörter und Spielstände“.
15'	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS spielen das dritte Kapitel zu Ende und arbeiten die verschiedenen Möglichkeiten, die Figuren zu überzeugen, heraus (differenziertes Vorgehen nach C- und D-Niveau). Die L unterstützt die SuS bei Fragen. 	Partnerarbeit	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> Phase 3 des Politikzyklus: Auseinandersetzung mit Lösungen; Erarbeitung verschiedener Überzeugungsmöglichkeiten und der damit verbundenen Lösung im Rahmen des Spiels Eigenständiges, selbstentdeckendes Arbeiten Anschlusskommunikation zwischen den Partner*innen Hilfestellung durch L

6'	Sicherung	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS kehren ins Plenum zurück und tauschen sich im Unterrichtsgespräch über die herausgearbeiteten Überzeugungsmöglichkeiten aus. Impulsfrage: <i>Was habt ihr herausgefunden?</i> 	Plenum Unterrichtsgespräch	Arbeitsmaterialien (siehe oben)	<ul style="list-style-type: none"> Sicherung der Ergebnisse und des Arbeitsstandes Austausch über die Arbeitsergebnisse und den Arbeitsprozess
8'	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Die L fragt die SuS, was sie von der Lösung halten und welche weiterführenden Konflikte oder Umsetzungsmöglichkeiten ergeben könnten. Impulsfragen: <i>Was haltet ihr von der Lösung? Wie könnte es nun weitergehen?</i> Die SuS tauschen sich über ihre Vermutungen aus und reflektieren die Tragweite der im Spiel präsentierten Lösung. 	Plenum Unterrichtsgespräch		<ul style="list-style-type: none"> Phase 3 des Politikzyklus: Reflexion der Lösungen; Reflexion bezüglich der präsentierten Lösung im Spiel Reflexion des Lösungsansatzes und der Umsetzung Vermutungen über potenzielle Konsequenzen
1'	Verabschiedung	<ul style="list-style-type: none"> Die L beendet die Stunde und verabschiedet die SuS. 	Plenum		<ul style="list-style-type: none"> Die SuS wissen, dass die Stunde nun endet.

„Wir brauchen Unterschriften!“ – Überzeugungsstrategien

Ezra will genügend Unterschriften sammeln, damit die Birkenallee eine verkehrsberuhigte Zone werden kann. Doch dazu muss sie erst die Erwachsenen von ihrer Idee überzeugen.



Aufgabe: Spiele das dritte Kapitel von Ezra. Welche Überzeugungsstrategien funktionieren bei den Figuren? **Ordne zu.**

OPA



Viele Anwohner sind auf ein Auto angewiesen und brauchen es dringend.

LINDA



In einem verkehrsberuhigten Bereich darf man trotzdem Auto fahren.

SAM



Zu schnelles Autofahren ist klimaschädlich und ungesund. In einer verkehrsberuhigten Zone darf man fahren, aber eben langsam. Das reicht uns.

ERCAN



In die Außenbezirke kommt man nur mit einem Auto. Mit einem Bus dauert es zu lange.

DIRK



Ezra gibt sich so viel Mühe, das muss man doch unterstützen!

„Wir brauchen Unterschriften!“ – Überzeugungsstrategien

Ezra will genügend Unterschriften sammeln, damit die Birkenallee eine verkehrsberuhigte Zone werden kann. Doch dazu muss sie erst die Erwachsenen von ihrer Idee überzeugen.



Aufgabe: Spiele das dritte Kapitel von Ezra. Welche Überzeugungsstrategien funktionieren bei den Figuren? **Schreibe** sie auf.

<p>OPA</p> 	<p>Überzeugungsstrategie: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

<p>LINDA</p> 	<p>Überzeugungsstrategie: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	--

<p>SAM</p> 	<p>Überzeugungsstrategie: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

<p>ERCAN</p> 	<p>Überzeugungsstrategie: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

<p>DIRK</p> 	<p>Überzeugungsstrategie: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
--	--

Lösung: „Wir brauchen Unterschriften!“ – Überzeugungsstrategien

Ezra will genügend Unterschriften sammeln, damit die Birkenallee eine verkehrsberuhigte Zone werden kann. Doch dazu muss sie erst die Erwachsenen von ihrer Idee überzeugen.



Aufgabe: Spiele das dritte Kapitel von Ezra. Welche Überzeugungsstrategien funktionieren bei den Figuren? **Ordne zu.**



Viele Anwohner sind auf ein Auto angewiesen und brauchen es dringend.

In einem verkehrsberuhigten Bereich darf man trotzdem Auto fahren.

Zu schnelles Autofahren ist klimaschädlich und ungesund. In einer verkehrsberuhigten Zone darf man fahren, aber eben langsam. Das reicht uns.

In die Außenbezirke kommt man nur mit einem Auto. Mit einem Bus dauert es zu lange.

Ezra gibt sich so viel Mühe, das muss man doch unterstützen!

Lösung „Wir brauchen Unterschriften!“ – Überzeugungsstrategien

Ezra will genügend Unterschriften sammeln, damit die Birkenallee eine verkehrsberuhigte Zone werden kann. Doch dazu muss sie erst die Erwachsenen von ihrer Idee überzeugen.



Aufgabe: Spiele das dritte Kapitel von Ezra. Welche Überzeugungsstrategien funktionieren bei den Figuren? **Schreibe** sie auf.

<p>OPA</p> 	<p>Überzeugungsstrategie:</p> <p>Ezra gibt sich so viel Mühe, das muss man doch unterstützen!</p>
<p>LINDA</p> 	<p>Überzeugungsstrategie:</p> <p>Zu schnelles Autofahren ist klimaschädlich und ungesund. In einer verkehrsberuhigten Zone darf man fahren, aber eben langsam. Das reicht uns.</p>
<p>SAM</p> 	<p>Überzeugungsstrategie:</p> <p>In die Außenbezirke kommt man nur mit einem Auto. Mit einem Bus dauert es zu lange.</p>
<p>ERCAN</p> 	<p>Überzeugungsstrategie:</p> <p>In einem verkehrsberuhigten Bereich darf man trotzdem Auto fahren.</p>
<p>DIRK</p> 	<p>Überzeugungsstrategie:</p> <p>Viele Anwohner sind auf ein Auto angewiesen und brauchen es dringend.</p>

Bildimpulse zur Einheit

Bildimpuls M1 – Einstiegsbild, Stunde 1, Straßenzug



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/fu%3%9fg%3%a4nger-kreuzung-der-verkehr-1853552/>

Bildimpuls M2 – Einstieg, Stunde 1, verschiedene Anforderungen an eine Straße



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/fahrer%3%a4der-parkplatz-get%3%bcmmel-chaos-1271030/>



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/auto-stopper-auto-traffic-jam-urban-4522805/>



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/japan-tokio-shinjuku-menschen-220696/>



Quelle: <https://pixabay.com/de/photos/passage-fu%3%9fg%3%a4ngerzone-menschen-3691702/>

Bildimpuls M3 – Einstiegsbild, Stunde 2, Meinungsdreieck *More Directions*

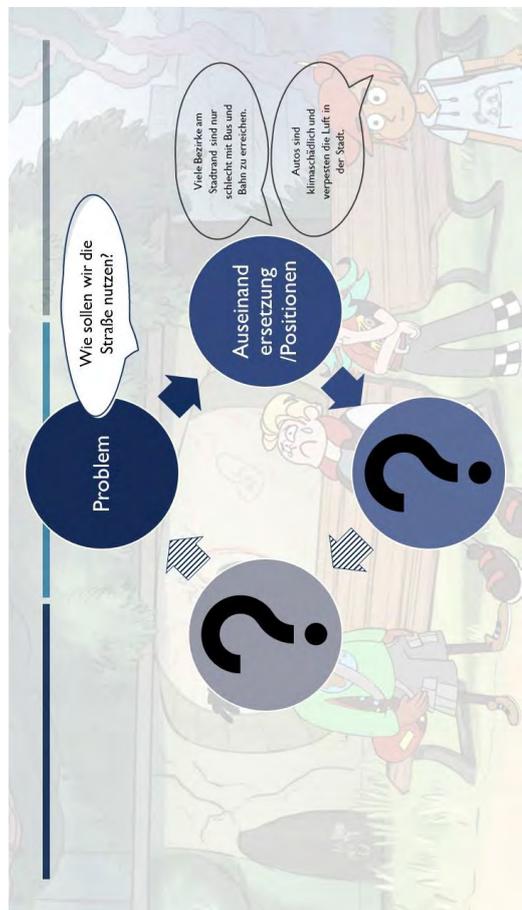
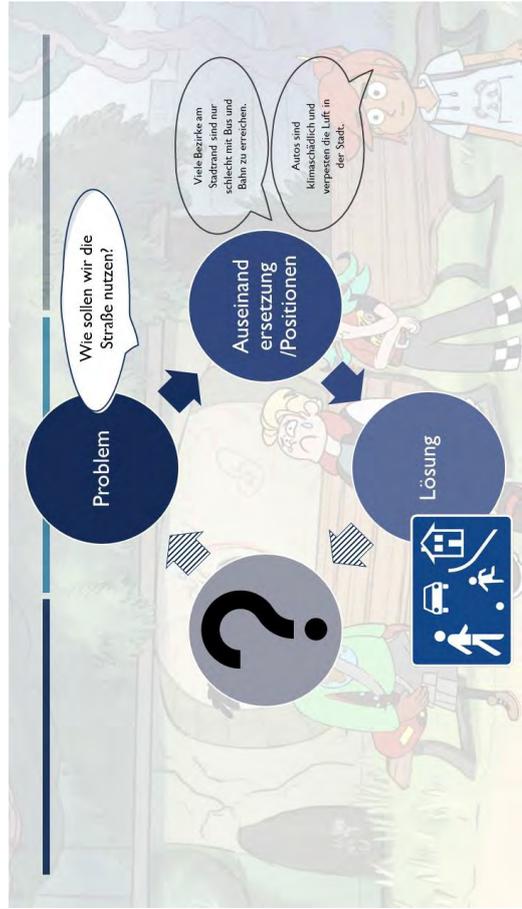
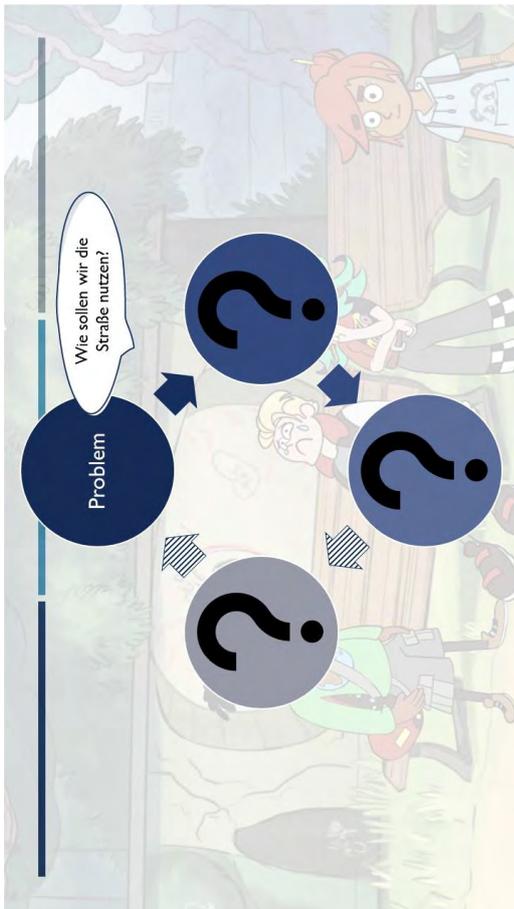


Bildimpuls M4 – Einstiegsbild, Stunde 3, Aussagen von Sofia und Dario

Viele Bezirke am Stadtrand
sind nur schlecht mit Bus
und Bahn zu erreichen.

Autos sind klimaschädlich
und verpesten die Luft in
der Stadt.

Bildimpuls M5 – Einstieg, Stunde 3, Politischer Zyklus





Um in den Unterrichtsstunden mit verschiedenen Episoden aus *Ezra* arbeiten zu können, bietet das Spiel die Möglichkeit, **zu den einzelnen Kapiteln und dortigen Szenen zu springen**. So müssen Tutorials oder Gesprächspassagen, die die Schüler*innen bereits kennengelernt haben, nicht nochmal wiederholt werden – es geht keine wertvolle Unterrichtszeit verloren.

Um ein einzelnes Kapitel oder eine bestimmte Szene anzuwählen, wird das Spiel gestartet und **direkt in das erscheinende Textfeld** links unten das entsprechende Passwort aus der untenstehenden Passwortliste eingegeben. **Schon startet die gewünschte Episode** und die Schüler*innen können ihren Entdeckungsauftrag bearbeiten.



Übersicht über die einzelnen Passwörter

Passwort	Episode
wohnzimmer	Spielstart Kapitel 1 im Wohnzimmer
fahrradclub	Kapitel 1 Fahrradclub
park	Kapitel 1 Park
eiscafe	Kapitel 1 Eiscafé
ende kapitel 1	Opa von den Bussen und More Directions erzählen
kapitel 2	Spielstart Kapitel 2 im Wohnzimmer
demo	Demonstration und Streit auf der Straße
sofia	Mit Sofia reden
ende kapitel 2	Opa von dem Streit erzählen
kapitel 3	Spielstart Kapitel 3 im Wohnzimmer
rathaus	Die Politikern Sabrina Wollseif besuchen
Achtung: Jedes Passwort für die Unterschrift führt dazu, dass die Person die erste ist, bei der man die Unterschrift einsammeln kann. Die übrigen Unterschriften müssen dann trotzdem noch eingeholt werden.	
opa unterschrift	Opas Unterschrift holen
peerlinda unterschrift	Lindas und Peers Unterschrift holen
ercan unterschrift	Ercans Unterschrift holen
sam unterschrift	Sams Unterschrift holen
dirk unterschrift	Dirks Unterschrift holen
ende kapitel 3	Die Unterschriften bei Frau Wollseif abgeben.