

W. Kneip (Hrsg.)



Wahl '98



Verlag an der Ruhr

I. Vor-Wahl	7
Vorwort	8
Wahl-Touren	9
Wahl-Tour 1: Politische Studententour	10
Wahl-Tour 2: Staatsbürgerkundliche Bildungsreise	11
Wahl-Tour 3: Philosophische Entdeckungsreise	12
II. Wahl-Los	13
Wahl-Verwandtschaften	14
Die Kunst der Entscheidung	15
Entscheidungshilfen	16
Entscheidungsspiel: Wüste, Sand und Sterne	18
III. Du hast die Wahl!	19
Demokratie ist ...	20
Die Regierung des Volkes	21
Diktatur für eine bessere Welt!?	22
Grundprinzipien des demokratischen Systems	23
Der Gesetzesmarathon	25
Exkurs: Dürfen Babys wählen?	27
Bund und bunter – Land und Länder	30
Bundestagswahl '98: Countdown	32
Eine Woche im Leben eines Abgeordneten	35
„I have a dream ...“	38
Kooperation: wie geht das?	39
Gesellschafts-Spiele	40
IV. Jugend wählt!	40
Morgens um halb zehn in Deutschland	42
Perspektiv-Los	43
Generation X oder was?	44
Staat ist fad?	45
Null Bock auf alte Böcke!	46
V. Die Qual der Wahl	47
Politiker-Kritiker	48
Der Kanzler meiner Wahl	49
Vor-Wahl-Urteile	50
Wie checkt man die Parteien?	51
Extra für euch: Parteien zeigen Nähe	57
Bunte Parteienlandschaft	67
Die Qual der Wahl	68
Die ideale Partei	70
Wahlkrampf	71
Das Politbarometer	72
Planspiel: Schwere Zeit in Pennytown	73
Pennytown is everywhere?!	76

77	VI. Themen zur Wahl
78	Das Arbeits-Los
93	Der Sozial-Fall
98	Die Öko-Logik
101	Das Rechts-Extrem
104	Wer, wenn nicht wir? Jugendbündnis für eine zukunftsfähige Politik
105	VII. Adressen und Materialien
106	Aktions-ABC
110	Wahl-ABC
113	Adressen und Materialien
115	Literatur

Fast alle Blätter dieser Mappe können direkt als Arbeitsblätter für die Hand der Jugendlichen genutzt werden.

Die folgenden Symbole helfen Ihnen bei der Orientierung:



Arbeitsauftrag, Anregung



Zum Nachdenken und darüber reden



Spiel, Aktivität