

# Einführung des Klassenrats



Der Klassenrat ist eine bewährte Methode, um mit den Schüler\_innen gemeinsam die Angelegenheiten der Klasse zu besprechen und zu regeln, sowie demokratische Verfahrensweisen einzuüben. Als partizipatives Lernarrangement verknüpft er auf sinnvolle Weise Inhalt und Methode. Anleitungen zur Durchführung finden sich viele, z.B. unter [www.derklassenrat.de](http://www.derklassenrat.de) oder [www.klassenrat.org](http://www.klassenrat.org). Hier finden sich auch sinnvolle Materialpakete mit Plakaten zu Ablauf und Rollen im Klassenrat. Es ist jedoch sinnvoll, in einer speziellen Einführungssequenz die Jugendlichen mit der Arbeitsweise vertraut zu machen und auf die im Klassenrat auszuübenden Rollen vorzubereiten.

In einem ersten Schritt erfahren die Schüler\_innen anhand einer spielerischen Übung eine Situation, in der sie aufgefordert sind, sich über eine aufzustellende Regel zu verständigen, ohne eine konkrete Verfahrensweise vorgegeben zu haben. In der folgenden Analyse wird gemeinsam nach hilfreichen Elementen wie Rollen und Struktur gesucht. Anschließend wird der Klassenrat mittels eines kurzen Videos vorgestellt, die Rollen verteilt und eine erstes Mal durchgeführt.

Bei den nächsten Durchführungen werden die Jugendlichen langsam selbständiger werden. Wichtig ist, dass die Lehrkräfte sich dann mehr als ein Teil der Gruppe sehen und langsam aus der Leitung des Klassenrats zurückziehen.

Beratende Hilfe ist Leitung vorzuziehen.



## ZIELE

- Die Methode Klassenrat in den Klassen vorstellen und einüben



## TEILNEHMER

Anzahl: **26** (ganze Klasse)  
Altersstufe: **7.-10.** Klasse



## INHALTE

- Notwendigkeit von geregelten Verfahrensabläufen
- Rollen im Klassenrat
- Ablauf des Klassenrats



## DAUER

4 Unterrichtsstunden  
**180** Minuten



## METHODEN

- Spielerische Übung
- Gruppendiskussion
- Video
- Durchführung des Klassenrats



## MATERIALIEN

Karten, Eddings, Flip mit Arbeitsauftrag, Ampelkarten (je 1 rot, gelb, grün für jede\_n TN), Video<sup>1</sup>, Beamer, Laptop, 5-10 Holzkugeln (ca. 5 cm Durchmesser), Klassenratsmaterial, Ablauf A3, Evaluationszettel, Auswertungs-Matrix

<sup>1</sup> <http://www.xenos-hessen.de/landesschulamts/klassenrat>



## Thema Einführen

### Start

- Der Stuhlkreis wird eingerichtet,
- Das Thema wird kurz vorgestellt,
- Der Ablauf mit Pausenzeiten besprochen

10'



## Ungeordnete Situation erfahren und reflektieren, für Notwendigkeit von vereinbarten Verfahren sensibilisieren

### Die Notwendigkeit eines Vertrages<sup>1</sup>

Die Teilnehmer\_innen bekommen je eine Karte und werden aufgefordert, ihre Namen darauf zu schreiben.

Nun wird verkündet und auf Flipchart / Tafel aufgeschrieben:

„Wo in 15 Minuten die meisten Karten sind, darf eine Regel verkündet werden, die für den Rest des Projekttag gilt.“

Auf Nachfragen wird dazu nur erläutert, dass natürlich bestehende Regeln (Schulregeln, Gesetze etc.) nicht aufgehoben werden können.

Die entstehende, meist chaotische Situation wird aufmerksam beobachtet, jedoch durch die Leitung nicht kommentiert oder beeinflusst, es sei denn Teilnehmer drohen durch Gewalt zu Schaden zu kommen. *Wichtig ist hier unbedingte Neutralität, auch wenn man es besser weiß, wie die Teilnehmer\_innen zu einer guten Einigung kommen können.*

Karten,  
Flip mit Arbeitsauftrag,  
Eddings,  
Ampelkarten  
(je 1 Moderationskarte in  
rot, gelb, grün für jede\_n TN)

60'

<sup>1</sup> Adaption einer Übung aus „Miteinander - Erfahrungen mit Betzavta“, Bertelsmann, Gütersloh 1997

➔ Es gibt unzählige Verlaufsvarianten, einige häufig auftretende sind:

- Es werden zuerst Regeln vorgeschlagen und dann dem vorschlagenden die Namenskarten gegeben
- Es werden zuerst Namenskarten gesammelt, und dann entweder durch die Besitzer\_innen oder durch eine Gruppe eine Regel vorgeschlagen
- Es werden Karten mit Gewalt entwendet
- Es werden Karten in die Mitte gelegt
- Es wird eine Regel vorgeschlagen, die Vorschlagend\_e erhält die Karten, verkündet aber nach Ablauf der Zeit eine andere Regel



Zwischendurch kann evtl. auf bereits verstrichene Zeit hingewiesen werden. Dadurch kann zur Einigung angeregt werden, oder aber auch der Zeitdruck erhöht und das Chaos gesteigert werden. Nach Ablauf der Zeit wird gefragt:

„Wo sind die meisten Karten? Wie lautet die Regel?“

Die verkündete Regel wird an das Flipchart / die Tafel geschrieben. Wenn die Gruppe keine Regel verkündet, wird dies auch aufgeschrieben. Der weiteren Auswertung tut es keinen Abbruch.

**Auswertung:** (im Stuhlkreis)

Jede\_r erhält 3 Ampelkarten. Erklärung dazu:

„Ich werde euch gleich Fragen stellen und ihr legt jede\_r die Karte vor euren Stuhl auf den Boden, die eurer Antwort entspricht.“

Die Bedeutung der Karten ist (je nach Frage):

Grün: Ja, stimme zu, gut

Gelb: Jein, weiß nicht, geht so

Rot: Nein, stimme nicht zu, schlecht“

**Frage 1: Hat euch die Übung Spaß gemacht?**

Wenn alle ihre Karten gelegt haben, werden die Schüler\_innen aufgefordert, sich das Bild der Klasse anzuschauen. Einzelne Schüler\_innen werden gebeten, ihre Auswahl zu begründen. Hier empfiehlt es sich, mit den abweichenden (die als einzige oder Minderheit Rot oder Grün gelegt haben) anzufangen.

Ampelkarten  
(je 1 rot, 1 gelb, 1 grün für  
jede\_n TN)

➔ **Wichtig!** Es soll keine Diskussion entstehen, in der sich widersprochen wird a la „Das stimmt doch nicht!“. Es soll nur die eigene Kartenwahl begründet werden. Unterschiedliche Wahrnehmungen des Prozesses werden nur als solche gekennzeichnet, aber nicht nach richtig oder falsch entschieden. Gerade im Tumult, den diese Übung auslösen kann, ist meist nicht allen alles bewusst bzw. in Erinnerung.



### Frage 2: Seid ihr mit der Regel einverstanden?

(Gleiches Procedere wie zuvor)

Eventuell bietet sich eine weitere Frage an: **Werdet ihr euch an die Regel halten?**

### Frage 3: Seid ihr mit der Art und Weise, wie die Regel zustande gekommen ist einverstanden?

(Gleiches Procedere wie zuvor)

Mit der Art und Weise unzufriedene Teilnehmer\_innen kann man fragen, was sie unternommen haben, damit ein anderer Weg gegangen wird. Die anderen kann man fragen, ob sie derartige Versuche bemerkt haben.

So lassen sich gut Widersprüche zwischen demokratischem Anspruch und Handeln aufzeigen.

➔ **Wichtig!** Den Teilnehmer\_innen sollte hier verdeutlicht werden, dass nicht einzelne von ihnen „Schuld“ haben. Vielmehr trägt einzig die Leitung mit der Aufgabenstellung die Verantwortung. Man kann sich gerne bei den Jugendlichen für die Manipulation durch die Arbeitsanweisung entschuldigen. Sie hatte den Zweck, zu zeigen, was passieren kann, wenn es kein klares, miteinander vereinbartes Vorgehen gibt.

Nun kann man überleiten zu der Frage:

### Was wäre hilfreich gewesen?

Am Flipchart sammeln.

Beispiele:





- Struktur / Ablauf
- Rolle / Aufgaben
- Regeln

Wenn zuvor alles geregelt und harmonisch abgelaufen ist, kann man die Sammlung einleiten durch die Frage:

### Was habt ihr gemacht, damit es so gut gelaufen ist?

Flipchart,  
Eddings



			
<b>Rollen und Ablauf des Klassenrats kennenlernen</b>	<b>Filmvorführung: Einführung des KR</b> Vor dem Film anweisen: Was für verschiedene Aufgaben haben die Schüler_innen? Hat der Klassenrat einen bestimmten Ablauf?  Am Flipchart sammeln	Video <sup>1</sup> , Beamer, Laptop, Flip / Eddings	<b>10'</b>
 <b>Pause</b>		<sup>1</sup> <a href="http://www.xenos-hessen.de/landesschulamt/klassenrat">http://www.xenos-hessen.de/landesschulamt/klassenrat</a>	
<b>Konzentration herstellen</b>	<b>Kugeln rollen</b> Im Stuhlkreis wird eine Holzkugel quer durch den Kreis von Teilnehmer_in zu Teilnehmer_in gerollt, bis jede_r die Kugel einmal hatte. Die Reihenfolge wird wiederholt. Klappt dies, wird eine zweite Kugel auf die gleiche Reise geschickt, während die erste rollt. Nach und nach können weitere Kugeln ins Spiel gebracht werden. Wie viele Kugeln kann die Klasse ohne Fehler auf einmal bewältigen?	5-10 Holzkugeln (ca. 5 cm Durchmesser)	<b>10'</b>
<b>Klassenratsrollen verteilen</b>	<b>Vorbereitung des Klassenrats:</b> Zuerst werden die Rollenkarten durch die Schüler_innen vorgelesen. Dann werden Kandidat_innen gesammelt und per Abstimmung gewählt	Klassenratsmaterial, Ablauf A3	<b>30'</b>



## Klassenrat Üben

### Durchführung eines Klassenrats:

Themen zu bearbeiten :

Bei der ersten Durchführung werden Themen durch die Leitung eingebracht, da ja noch keine durch die Jugendlichen gesammelt werden konnten. Auch ist noch einiges für die zukünftige Durchführung des Klassenrats festzulegen:

- Welche Regeln soll es im Klassenrat geben?
- Bleiben die Rollen immer so, oder wann / wie werden sie neu verteilt?
- Wie sammelt ihr die Themen? (z. B. in einer Box, bei den Lehrer\_innen ansagen, ins Klassenratbuch eintragen, auf einem Plakat in der Klasse)

Dies (oder zuerst 1–2 der Themen) bespricht die Klasse nach den Regeln des Klassenrats und entscheidet sich für ein Vorgehen.

40'



➔ *Bei der ersten Durchführung werden die Jugendlichen, besonders bei der Moderation noch viel Unterstützung brauchen. Trotzdem sollte der Fokus auf einer selbständigen Moderation liegen. Besonders bei der Formulierung von Entscheidungsvorlagen („Anträgen“) sowie bei der Frage, ob alternativ („Seid ihr für Vorschlag A oder Vorschlag B“) oder aufeinander aufbauend sind („Seid ihr dafür die Rollen zu wechseln?“ wenn das mit Ja entschieden ist „seid ihr dafür, die Rollen monatlich oder halbjährlich zu wechseln?“) abgestimmt wird, werden die Jugendlichen noch eine ganze Weile Rat brauchen.*

## Evaluation

### Auswertung des Klassenrats:

Durch die Klassenrats-Evaluationsbögen

Evaluationszettel,  
Auswertungs-Matrix

10'



180'

Gefördert im Rahmen des Bundesprogramms  
„TOLERANZ FÖRDERN – KOMPETENZ STÄRKEN“.

